

RC

revista lu' claudu

Need for Speed: Underground 2

*Adrenalină, viteză,
motoare fumegând,
femei frumoase și
același joc de la
Electronic Arts*



Anul 1 - Numărul 15 - Săptămâna 4 - Noiembrie 2004

Se distribuie GRATUIT!

Număr special

Rome: Total War



**RC invitat la
Fanatic
Gamer**



Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit

Votăm?!

Da. A fost 28 noiembrie și, cică, am votat. Pentru ce? Sunt convins că jumătate din populația României nu are habar.

Eu unul am votat pentru viitor. Sună demagogic, dar exact asta am făcut. M-am dus acolo în boxa aia claustrofobică și am pus ștampila într-un pătrat. Am pus ștampila pe acel nume care m-a convins că este capabil să miște ceva în țara asta, chiar dacă asta presupune să te iei de guler cu „ăia mari și tari”. Pe acel nume care a dovedit că are „ouă” și este capabil să adopte o atitudine, să stea cu spatele drept și să-i impună punctul de vedere.

Am votat bine? Eu susțin că da. Dar poate că eu sunt altfel. Sunt ciudat... pentru că vreau binele acestei națiuni.

Claude

Director General

Claude

Redactor-șef

Claude

Redactor

Claude

Colaborator

Claude

Tehnoredactare

Claude

Distribuție

Claude

Marketing

Claude

Toate materialele publicate în această revistă sunt proprietatea editurii Dark Times Multimedia. Utilizarea, copierea sau comercializarea lor fără acordul editurii este strict interzis.

Această revistă este editată
de către

DARK TIMES MULTIMEDIA

Adresa redacției:

www.dark-times.com

Pentru informații, sugestii și
reclamații ne puteți contacta la:

office@dark-times.com

ISSN: 1584-7020

Alexander - The Hour of Heroes

Pe 26 noiembrie, adică săptămâna trecută, a fost lansat în Marea Britanie jocul „Alexander: The Hour of Heroes”. Jocul este un RTS/RPG inspirat din viața lui Alexandru cel Mare (evident). În joc veți controla avatarul marelui comandant, dar și o suită de prieteni personali (după declarațiile producătorilor și ale istoricilor).



RC și Radio Mix

Duminică, 28 noiembrie 2004, exact atunci când ne străduiam cu toții să ne îndeplinim datoria civică de a vota, am fost invitat în cadrul emisiunii Fanatic Gamer, difuzată pe postul Radio Mix (100,6 FM) pentru a vorbi despre RC și planurile mele de viitor.

Dacă doriți să aflați cu ce întrebări m-a asaltat Carmen Ivanov, realizatoarea emisiunii, dar mai ales, ce răspunsuri i-am oferit atunci vizitați arhiva de emisiuni situată la adresa următoare:

<http://mix.rdsnet.ro>

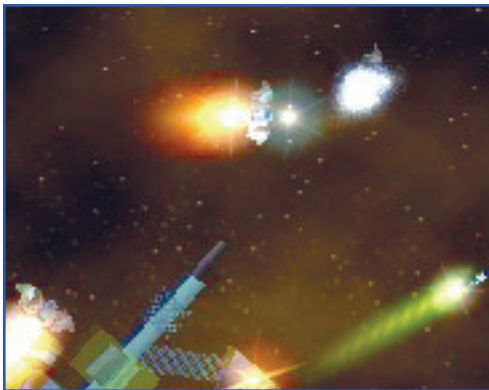


Flatspace v1.07



Flatspace, un joc disponibil online și inspirat din mai vechiul Elite, a ajuns la versiunea 1.07. Acest patch nou, ajustează nițel AI-ul navelor spațiale (mă rog, al comandanților acestora). Flatspace este un joculeț interesant în care ocupi onorabila funcție de comandant de navă galactică cu ingrata misiunea de a-ți câștiga existența (onest sau nu). Puteți transporta mărfuri între diverse stații orbitale, puteți vâna criminali, puteți explora, vă puteți angaja în poliția galactică sau puteți deveni la rândul vostru un pirat. Dacă acest stil de viață vă atrage atunci puteți încerca pe:

www.lostinflatspace.com



NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



**Strada nu este
coșul tău de
gunoi!
Folosește
tomberoanele!**



Campanie inițiată și susținută de către
DARK TIMES MULTIMEDIA

Rome: Total War

În ultima perioadă au fost destul de puține jocuri care au reușit peformața de a se impune ca o franciză, spre diferență de începutul anilor '90 când aproape orice joc avea cel puțin o parte a doua.

Seria Total War este una dintre acestea și, spre mulțumirea noastră, este una dintre acelea care devine din ce în ce mai bună cu fiecare generație.

Creative Assembly reușește de fiecare dată să aducă acel grad de evoluție și revoluție necesar fiecărui joc pentru a cuceri inimile gamerilor.

De trei ori super

Rome: Total War este, deja, al treilea joc al seriei și, așa cum am spus mai devreme, este și cel mai bun. În ciuda faptului că s-a restrâns diversitatea, în sensul că jucătorul are mai puține facțiuni sub control, jocul este deose-

bit de palpitant și atractiv. În Rome: Total War, spre diferență de predecesorul său Medieval, vom conduce trei facțiuni romane (cea ce înseamnă că nu există nici o diferență de trupe sau clădiri între ele).

Singurele diferențe între cele trei campanii sunt doar obiectivele ce trebuie atinse. Dar după terminarea cu succes a campaniilor alte facțiuni (precum Cartaginezii, Galii sau Egiptenii) vor putea fi conduse, cu condiția ca acestea să fi fost exterminate total pe parcursul campaniilor.

Cele trei facțiuni romane sunt Bruti, care au sarcina de a pacifica orașele grecești ce încă mai tânjesc după libertatea și gloria apusă, Julii, care au de furcă cu triburile galice de pe teritoriul Franței și Spaniei, și Scipii, care se vor ocupa de cel mai temut adversar al Romei - Carthagina. A patra facțiune importantă a jocului este Senatul roman (din care vei face parte și tu ulterior) care desemnează în mare parte traseul militar al campaniei. De obicei este bine să îndeplinești cerințele Senatului, deoarece acest lucru va duce la câștigarea bunăvoinței acestuia ca și a adorației poporului roman. Însă rămâne la latitudinea ta dacă ascuți aceste ordine (mai ales că vor exista momente în care poți avea impresia că Senatul te aruncă intenționat în campanii militare sinucigașe).





Planificarea

În spiritul clasic, Rome: Total War are două componente. Prima este cea turn based în care se mută armatele, spionii, se construiesc sau cuceresc orașele și cea real time în care vom conduce pe front armatele. Harta folosită pentru secțiunea turn based a primit o față 3D interactivă. Trecerea anotimpurilor este reprezentată pe această hartă, lucru care își are și implicațiile sale tactice. Nu trebuie să vă explic, cred, ce înseam-



do timp real, în sensul că aceștia se deplasează constant către destinație (deplasare ce consumă un anumit timp). Acest lucru are la rândul său implicații tactice. De exemplu în cazul unui atac simultan din mai multe provincii, fiecare dintre armate se va deplasa în ritmul propriu ajungând pe câmpul de luptă în momente diferite și din direcția din care au mărșăluit. Din această cauză trebuie luat în calcul și drumul ce

nă traversarea Alpilor în mijlocul iernii. Pe aceeași hartă se va putea urmări cu ușurință dezvoltarea provinciilor și a orașelor. Construirea drumurilor, porților sau a fortificațiilor sunt cât se poate de vizibile pe această hartă. Mutarea unităților se face într-un pseu-



trebuie parcurs pentru a nu avea surpriza ca forțele suplimentare să intre în luptă prea târziu sau prea devreme. Tot legat de deplasare vreau să menționez faptul că deplasarea prin teritoriile străine nu mai reprezintă automat o bătălie. Dacă în prealabil ați obținut cu ajutorul unui diplomat dreptul de a trece cu armata prin teritoriile civilizației respective, atunci marșul legiunilor se va face fără a atrage antipatia populației autohtone.

Armatele pot mărșălui fără a mai fi obligate să atace garizoana din teritoriul respectiv. În acest mod se pot traversa teritoriile altor triburi fără a implica o stare de beligeranță.

... și ATACUL

Absolut impresionant este și aspectul real time în care engine-ul grafic conceput de Creative Assembly face adevărate minuni. Suportă un număr foarte mare de unități (chiar dacă se va ajunge destul de rar în ipostaza de a folosi un număr atât de mare de soldați). În timpul bătăliilor vor fi prezente toate unitățile, jucătorul fiind cel care decide care dintre acestea vor fi păstrate ca rezerve. După cum spuneam armatele ce atacă din alte direcții vor sosi pe parcursul luptei și din direcția de marș. Acest lucru implică o serie de elemente tactice interesante. Astfel se pot concepe pla-



nuri de atac complexe de învăluire și ambuscade. Vreau să fac o mică paranteză. În cazul unui asemenea atac generalii auxiliari, adică aceia ai armatelor ce susțin atacul vor fi conduși de AI, motiv pentru care vă sfătuiesc să atacați personal cu generalul cel mai slab. Astfel armatele conduse de AI se vor descurca mult mai bine și evitați pierderi inutile.

Unitățile sunt foarte bine modelate, iar animația este incredibil de fluidă. Iar elementul de grație îl constituie acel șoc al șarjelor ofensive în care soldatii din primele rânduri sunt pur și simplu proiectați în toate direcțiile. Armatele sunt conduse de generali, care au devenit unități separate (deși rămân în continuare la conducerea unei trupe de elită) care pot fi recunoscute cu ușurință pe câmpul de luptă. Dacă în Medieval: Total War ofițerul cel mai mare în grad era numit automat general, de data aceasta numirea ca general trebuie să o facă jucătorul (voi reveni asupra acestui aspect mai încolo). Armatele vor putea fi asamblate chiar și fără un general, dar nu este recomandabil deoarece eficiența acestora în luptă va fi diminuată drastic. Cireașa de pe tort sunt asediile. Jocurile de strategie de până acum fie au ignorat total acest aspect, fie l-au tratat cu superficialitate. Nu și în Rome: Total War. Asediile sunt un

adevărat deliciu vizual. Asalturile se derulează după manual, cu mașinării de război ce slăbesc rezistența și cu șarjele „cățăraților” înarmați cu scări. Asediul unui oraș începe prin încercarea localității respective și tăierea surselor de aprovizionare. După aceea jucătorul are două opțiuni: să păstreze asediul până când garnizoana slăbită de foame se va preda sau va începe construirea utilajelor de asalt (berbeci, turnuri, scări, etc). Atenție catapultele sunt construite în cetăți și trebuie aduse odată cu armatele. Abia după ce aceste utilaje sunt disponibile generalul va putea ordona asaltul fortăreței, moment în care se va începe lupta sub ziduri.

Cununa de lauri

Un aspect deloc de neglijat este construirea și menținerea unei familii nobiliare. Acest lucru este foarte important deoarece numai membrii acesteia pot deveni generali sau guvernatori. Acești nobili pot atrage în suita lor diverse persoane (filozofi, atleți, gladiatori, preoți, etc) care le pot conferi abilități noi. Cu timpul membri ai familiei vor putea obține locuri în Senat, situație în care puterea personală a jucătorului poate atinge cote nebănuite. Fiecare membru (masculin) al familiei va evolua de-a lungul





întregii sale vieți și în concordanță cu acțiunile întreprinse. Astfel cel care își va dedica viața guvernării orașelor va obține calități care să îi mărească și mai mult aptitudinile economice. Pe de altă parte cel ce câștigă luptele pentru Roma va deveni un general din ce în ce mai bun.



Multe alte evenimente din viața romană pot influența dezvoltarea acestora. Un general care a decimat mai multe armate de tâlhari va deveni un erou local, un guvernator care a ocupat cândva o funcție senatorială va păstra din influența și prestigiul obținut cu acea ocazie. Familia nobiliară se poate înmulți pe mai multe căi. Prin nașterea moștenitorilor, prin căsătoria fiicelor cu membrii de vază ai aristocrației romane sau prin adoptarea unor tineri merituoși.



Inteligentă?

Deși am pus semnul întrebării sunt cât se poate de convins că oponentii virtuali se folosesc și de această capacitate. Dovadă stau faptele petrecute de-a lungul campaniilor jucate. Știe să organizeze ambuscade, știe să-și folosească agenții și resursele, știe unde și cum să atace și, nu în ultimul rând, știe cum să se folosească de trupele aliaților.

Pe parcursul luptelor se descurcă onorabil în a contracara mișcările jucătorului cu metode logice.

Epilog

Campania de promovare a acestui joc și-a făcut datoria creând acel sentiment de „așteptare” necesar. Însă cel mai important este faptul că jocul nu a dezamăgit aceste așteptări. Așa cum ne-am așteptat este un joc de strategie complex și complet pentru care merită să faci orice sacrificiu pentru a-l putea juca. Putem spune de pe acum că Rome: Total War este jocul de strategie al anului.

Claude



VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

NFS: Underground 2

Unele francize din domeniul jocului par să nu se mai termine niciodată. Încep cu jocuri de excepție, continuă pe o pantă ascendentă, o dau în bară cu unul sau doua jocuri, revin după ce învață să-și corecteze greșelile, după care clachează din nou. Cam așa s-ar putea descrie pe scurt istoria jocurilor Need for Speed. Așteptat de multă lume Need for Speed: Underground 2 pare să se situeze cam pe ultima poziție amintită. Este un joc cu potențial, dar care, din păcate, distruge plăcerea condusului prin câteva elemente neinspirate.

Keep driving...

Trecând peste prima faza a jocului în care amărătul ăla de Peugeot abia își târâie caroseria pe șosele, după ce ai strâns ceva bănuți ca să îi faci modificările de rigoare experiența curselor începe să fie ceea ce trebuie. Mașinile sunt rapide, traficul este suficient ca să-ți creeze emoții, iar elementele de design cu care să-ți împodobești mașina sunt nenumărate. Din păcate aceas-

tă experiență este de scurtă durată deoarece cursele durează cam 4-5 minute, în timp ce plimbările prin oraș (dintre curse) îți consumă cea mai mare parte a timpului dedicat lui Underground 2. Producătorii au avut proasta inspirație de a concepe un oraș (sunt de acord ideea nu a fost în totalitate nefericită) în care jucătorul să se plimbe liber. Nu asta ar fi fost problema, însă drumurile între curse, pe la diversele magazine și ateliere (care apropo nici nu apar pe hartă până nu le descoperi) răpește prea mult timp.

Sunet și culoare

Grafica jocului, așa cum ne-a obișnuit este foarte buna, dar aș îndrăzni să



spun exagerează pe alocuri. Acum înțeleg că dacă ploua asfaltul e umed, însă nu am înțeles de ce capătă subit proprietățile reflexive ale marmurei.

Am putea spune că Underground 2 a ieșit din „atelier” mult prea devreme, înainte ca toate finisajele speciale să fie terminate. Jocul, deși cu potențial, nu prea strălucește și devine plictisitor într-un timp mult prea scurt.

Claude



VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★

Atractivitate ★★★★★

RC se extinde!

După câteva luni bune de la prima apariție a sosit momentul ca RC să devină o revistă profesionistă în adevăratul sens al cuvântului.

Din acest motiv ne-am decis să ne extindem (să mărim numărul de pagini cu informație nouă și pertinentă).

În vedere iminentei mutări avem nevoie de voi. Cei care doresc să colaboreze cu noi sunt bineveniți.

Continuăm campania noastră de recrutare în urma căreia unii dintre voi vor primi statutul de colaboratori RC.

Doritorii sunt rugați să trimită pe adresa redacției:

office@dark-times.com

un articol conținând între 2000 și 2500 de caractere al unuia dintre jocurile de mai jos:

- Half Life 2
- Transport Giant
- The Moment of Silence
- Rome: Total War
- FIFA 2005

CENTRUL UNIVERSULUI TAU ONLINE

okay.ro

Stiri, Forum, Director Web, Bancuri,
Anunturi, Chat, Cautare Prieteni, Afaceri,
Articole Interesante, Jocuri Web, Trivia,
Sondaje, Horoscop, Curs BNR, Jurnal

convorbiri internaționale

PCNET VOICE

Vorbești cât vrei, fără întreruperi!



Valabilitate nelimitată

Acces de pe mobil

Tarifare la 6 secunde după primul minut

0.09 Euro/minut

Rețele fixe: Statele Unite, Canada, Europa de Vest, Australia, Noua Zeelandă, Asia* și America de Sud*

* Nota: Tarif valabil pentru unele destinații.

www.voice.ro

Print

- Concepție și design
- Tehnoredactare
- Filme și plăci tipografice

Media

- Filmări evenimente
- Montaj
- Concepție și design generice

e-mail: office@dark-times.com

ラ
ウ
ア
ク

ナ
エ
ウ
モ
ウ

ウ
イ
ヒ
ナ
エ
ウ
モ
ウ
エ
ウ

