

RC

revista

lu'

claude

Imperial Glory

Jocurile de strategie au intrat în noul mileniu, iar acest joc nu face altceva decât să demonstreze acest lucru



Anul 1 - Numărul 16 - Săptămâna 4 - Decembrie 2004

Se distribuie GRATUIT!

THE INCREDIBLES

WHEN DANGER CALLS



**RC invitat la
Fanatic
Gamer**



Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit



ditorial

Se încheie anul

Uite așa se încheie primul an din istoria acestei reviste. Un an care, sper, constituie începutul unei frumoase „prietenii”, între mine și voi, cititorii RC. Nu vă speriați (:p) nu am de gând să vă prezint lista de realizări mărețe. Este suficient faptul că citiți această revistă și că sunteți alături de mine. Așadar nu îmi mai rămâne decât să vă urez distracție plăcută oriunde v-ați afla pentru petrecerea sărbătorilor de iarnă.

Și, bineînțeles, tradiționalul: La mulți ani!

PS: Să ne revedem cu bine în 2005!

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

SCS - Dangerous Waters



În prag de an nou Battlefront a anunțat lansarea la apă a primul trailer al simulatorului naval pe care îl au în producție. Filmul (de 21Mb zip) demonstrează câteva dintre minunățiile promise de către producători. Pentru download apăsați: [aici](#).

RC și Radio Mix

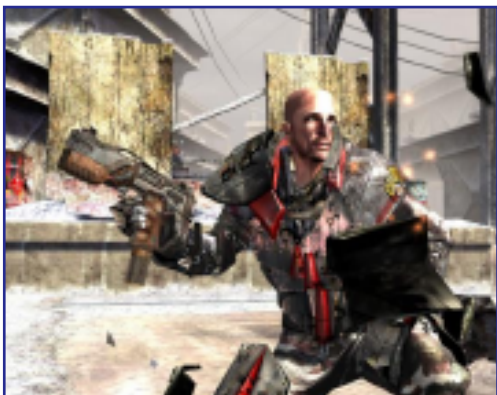
Colaborarea dintre RC și Radio Mix a continuat. Ca urmare am avut prilejul de a prezenta împreună cu colegul Rzcaretha de la Level două jocuri aparținând genului manager de fotbal. Este vorba de Football Manager 2005 (SEGA) și Total Club Manager 2005 (EA Sports).

Și fiindcă tot am ajuns la acest capitol am plăcerea de a vă anunța că în fiecare duminică vă puteți întâlni cu mine la Radio Mix pentru a discuta despre Hattrick:

<http://mix.rdsnet.ro>



Site soldățesc



Digital Jesters sunt cuprinși de o activitate febrilă. După lansările din ultima lună, mai nou, muncesc voincește și pe partea de marketing.

Urmarea acestor eforturi este o pagină web nou nouță dedicată unui FPS cu care aceștia speră să detroneze jocuri mult mai titrate. Jocul în cauză este Bet on Soldier, iar pagina web este următoarea:

www.betonsoldier.com

Aici veți putea găsi o mulțime de imagini, trailere, wallpaper-uri și multe alte informații legate de jocul mai sus amintit.



NOUĂ NE PASĂ!

ȚIE NU?



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



Campanie inițiată și susținută de către
DARK TIMES MULTIMEDIA

Imperial Glory

Apariția jocurilor Total War au marcat începutul unui nou capitol în istoria jocurilor de strategie. Cum era și de așteptat alți producători de jocuri vor încerca să calce pe urmele studiourilor Creative Assembly în încercarea de a realiza și ei producții asemănătoare. Printre acești urmași se numără studioul spaniol Pyro, nimeni altul decât creatorii seriei Commandos. Sub oblăduirea aceluiași consorțiu multimedia care este Eidos Interactive, ei produc jocul „Imperial Glory”, o strategie ce îmbină modul clasic turn based cu cel real-time asemănător seriei Total War.

Călătoria în timp

Dacă jocurile venite de pe mealeaguri britanice s-au concentrat asupra perioadei medievale și antice (de altfel mai spectaculoase și cu priză mai mare la public), „Imperial Glory” ne va arunca

în vârtoarea Europei napoleonice, o perioadă la fel de tulbură și de violentă ca și cea medievală (1790-1830). Cele cinci mari puteri europene: Marea Britanie, Prusia, Austria, Franța și Rusia se vor bate pentru obținerea supremației asupra bătrânului continent.

Fiecare dintre aceste puteri își are propria agendă și propriile metode și „unelte” de atingere a obiectivelor, astfel încât s-au creat premisele obținerii unei experiențe diferite pentru fiecare campanie în parte. În spiritul lansat de jocurile Total War, „Imperial Glory”, la rândul său, îmbină jocul turn based cu cel real time.

Bazele imperiului

... se pun pe harta 2D ce conține vreo 50 de provincii și 30 de zone maritime. Pe această hartă strategii imperiali vor muta armatele și agenții, vor construi baze militare, porturi, vor dezvolta localități, vor crea planurile de atac și vor urmări mișcările adversarilor. Tot pe această hartă se va realiza managementul resurselor, cercetarea științifică și întrevederile diplomatice. Avansarea tehnologică este, se pare, deosebit de importantă ea permițând dotarea armatei cu echipamente mai performante, dar și stabilizarea societății. Nu în ultimul rând aceasta va permite diplomaților să folosească diverse alte





câmpurile de luptă ale Europei în numele onoarei și gloriei.

Sub semnul bastonului de mareșal

Când două armate se întâlnesc jocul va trece automat în perspectiva 3D de unde se vor putea controla unitățile combatante. În aceste lupte pot apărea și figuri istorice importante precum Napoleon Bonaparte sau Wellington. Deocamdată nu știu

metode de persuasiune în cadrul întâlnirilor la nivel înalt.

Diplomația, tratată încă superficial în Total War, pare să primească o importanță mai mare. Printre subiectele de discuție cu partenerii se află o serie nouă de elemente, cum ar fi primirea sau acordarea de ajutoare sub formă de arme, hrană sau soldați. Tot prin diplomație se pot convinge provincii neutre să se integreze în stat fără a mai fi necesar să se facă auzit glasul tunului.

Iremediabil însă vor apărea situații în care vocea rațiunii nu se mai poate auzi datorită glasului sângelui și atunci nu rămâne altceva de făcut decât să se decreteze mobilizarea generală, să se scoată uniforme și săbiile din lăzi, fii să-și ia rămas bun de la părinți și să se mărșăluiească fără oprire până pe



cu precizie în ce fel vor influența aceștia lupta în sine, soldații sau strategia, dar putem presupune că vor avea un impact substanțial asupra moralului soldaților de pe câmpul de luptă.

Ca și în cazul jocurilor Total War, engine-ul ce simulează luptele va ține cont de nenumărate elemente precum



relieful, clima și condițiile meteo. Acestea fiind spuse sunt chiar curios cum se vor derula luptele în condiții meteo extreme având în vedere faptul că arma principală este muscheta, recunoscută pentru problemele pe care le avea în condiții de umiditate.

Unitățile par foarte bine modelate, până la ultimul detaliu făcându-le ușor de recunoscut pe câmpul de luptă. Fiecare națiune are unități de luptă specifice, chiar dacă majoritatea sunt variațiuni minore ale aceluiași tipuri de armă. Încă nu există date referitoare la nu numărul maxim de soldați suportați de către engine, însă imaginile alăturate ne arată suficient de mulți răcaci pentru a satisface gusturile celor mai sadici strategi.

Amiralul contraatacă

Ceea ce lipsește din Rome: Total War, „Imperial Glory” promite să ofere. Și anume bătălii navale...

Aceste lupte vor semăna cu cele întâlnite în jocuri precum Tortuga sau Pirates! cu diferența că vor fi implicate simultan absolut toate navele prezente. În plus diferențele dintre tipurile de nave vor fi mai vizibile și mai importante în economia bătăliei. Navele mici vor fi mai slab înarmate dar rapide ceea ce le permite să scape deseori de salvele adversarilor. Însă este suficientă o lovitură bine țintită pentru a



tegie turn based, real time, dar mai ales va introduce bătălii navale reale astfel încât și pe mare învingător să iasă cei buni și nu cei mulți.

Dacă toate aceste premize, descrise în articolul spre al cărui sfârșit vă îndreptați, se vor dovedi reale atunci de Mărtișor vom avea pe mâini un joc foarte reușit, unul capabil să zdruncine poziția de lider a lui Rome: Total War.

Claude

le rupe în două. Pe de altă parte, navele de război sunt bine înarmate dar greoaie. Pot rezista mult timp sub focul inamic și pot concentra loviturile pentru a produce cât mai multe stricăciuni.

Fiecare navă dispune de trei indicatoare ce reprezintă starea pânzelor, a chilei și a echipajului. Evident fiecare navă este echipată cu trei tipuri de muniție, fiecare afectând în principal unul dintre elementele enumerate mai sus.

Epilogul

„Imperial Glory” va apare la începutul lunii martie, adică exact în acea perioadă în care vom începe să ne plictisim de Rome: Total War. Din acest punct de vedere lansarea sa pică cum nu se poate mai bine. Jocul ne va oferi stra-



The Incredibles

Nu mai constituie o surpriză pentru nimeni faptul că marile companii își promovează puternic ideile și produsele încercând în același timp să acopere toate piețele posibile. Prin urmare decizia companiei Disney de a apărea cu filmul, jocul, revistele, tricourile, șapcuțele, păpușile și o întreagă pleiadă de alte produse pentru o singură idee se încadrează în normalitatea comercială de astăzi. Ideea lor este „The Incredibles”, povestea unei familii de supereroi retrasă din activitate și care încearcă să se adapteze condițiilor de viață obișnuite.

Filmul a fost produs de către Pixar, iar după vizionare ne-am convins încă odată de pasiunea și genialitatea oamenilor care lucrează în aceste studii. Jocul „The Incredibles” a fost realizat de THQ, iar dacă aceștia au reușit să se ridice la nivelul partenerilor săi de la Pixar vom vedea în rândurile următoare.

Acțiunea

Ca și în cazul filmului, jocul urmărește povestea familiei de supereroi din mo-

mentul retragerii până când reintră în activitate forțați de apariția unei „situații de uregntă”. De-a lungul a 20 de misiuni aceștia se vor lupta cu tot felul de indivizi, creaturi, roboți și boși un motiv numai bun de a-și scoate de la naftalină puterile lor speciale. Fiecare membru al familiei este dotat cu abilități speciale specifice ceea ce face ca fiecare dintre ei să fie util la un moment dat. Numai că, din păcate, ni s-a răpit plăcerea de a descoperi singuri când, unde și cum să folosim un anumit personaj. Producătorii au decis că este mult mai bine să ne lase să jucăm doar cu un singur personaj pe nivel și fără posibilitatea de a alege dintre cei patru. Practic suntem nevoiți să jucăm nivelele cu personajul impus. Acest lucru are avantajul de a ne „obliga” să jucăm cu toate personajele, dar are marele dezavantaj că trebuie să înveți să joci foarte bine cu toate (ceea ce nu este un lucru tocmai ușor).

Personajele

Ei bine, familia noastră de supereroi este compusă din patru membri. Tatăl





(Mr. Incredible) este eroul clasic - impulsiv, puternic, muscular, mușcilit, invincibil. Genul de erou care mai întâi dă cu pumnul și abia apoi pune întrebări. Nivelele destinate acestuia vor fi exclusiv combative, Mr. Incredible creându-și drum cu forța bicepsilor printre hoarde de adversari. Mama (ElastiGirl) este elementul de calm și stabilitate în familie. Abilitatea ei de a se lungi (asemeni elasticului) se dovedeste utila chiar și în viața simplă de zi cu zi. Nivelele în care

va fi folosită, deși conțin o doză serioasă de bătaie, îi vor pune la lucru puterile obligând-o să se cațere sau să treacă peste diverse obstacole, într-un cuvânt să ajungă acolo unde nimeni altcineva nu poate.

Fata (Violet) - este o adolescentă timidă căreia capacitatea de a deveni invizibilă și de a crea un câmp protector în jurul ei îi vin ca turnate.

Evident că nivelele în care Violet va deveni personajul principal sunt

cele în care este obligatoriu să rămâi

nevăzut și neștiut. Din păcate Violet este personajul cel mai dificil, iar acest lucru se datorează vitezei cu care i se consumă puterile în momentul în care devine invizibilă. De aceea trebuie să fii un maestru al sincronizării pentru a putea termina cu succes misiunile ei. Juniorul (Dash) - este puștiul teribilist, neadaptat și neîmpăcat. Abilitatea sa de a se deplasa cu viteza fulgerului o folosește de obicei pentru a juca farse oamenilor. În momentele serioase, însă, viteza lui este un atu prețios (atunci când trebuie traversate diverse

zone periculoase). Practic nivelele lui sunt niște curse cu obstacole între două puncte și cu limită de timp.

Nu este greu să ne dăm seama din prezentarea familiei faptul că „The Incredibles” și cele douăzeci de misiuni ale sale sunt de fapt o colecție de mini jocuri din patru categorii distincte (action, stealth, platform și racing).

Laudele

Cele mai reușite elemente ale jocului sunt grafica și sunetul. Nici nu ar trebui să ne mire având în vedere faptul că majoritatea creației aparține studiourilor Pixar. Jocul este fragmentat



cu secvențe cinematice preluate direct din film, modelele personajelor sunt aceleași din film, iar vocile acestora sunt împrumutate (din nou) de către actorii care le-au dat viață eroilor și în film. Singurul comentariu negativ este acela că jocul consumă mult mai multe resurse decât ne-am așteptat. Până și calculatoarele performante au probleme în rularea jocului cu detaliile grafice la maxim. Eliminarea câtorva dintre pretențiile grafice (cum ar fi anti-

aliasing) va rezolva problema, iar jocul va rula cursiv și fără nici o altă problemă.

Și criticile

De departe cele mai mari probleme și



cele mai frustrante în acei timp sunt cele legate de controlul personajelor și de mișcarea camerei. Indiferent de momentul acțiunii, într-o luptă sau într-o simplă deplasare, camera are nefericitul obicei de a schimba unghiul de vedere total aleator și nepotrivit.

Aceasta colaborat cu faptul că sistemul de control al personajul este cel specific consolelor și nu PC-urilor (adică direcția are ca referință camera și i

momentul în care vroiai să-ți anihilezi adversarul sau cele în care Elastigirl nu reușește să se agațe de vreun stâlp pentru că nu reușești să te poziționezi corect ar fi ilare dacă nu ar deveni rapid frustrante.

Din păcate în ciuda graficii, sunetului, poveștii și atmosferei pentru care am doar cuvinte de laudă, jocul nu reușește să se ridice la nivelul pretențiilor deoarece este dezamăgitor exact acolo unde nu ar fi trebuit: la joc. Este greu să rămâi „prins” într-un joc atunci când trebuie să repeți la nesfârșit un singur nivel pentru că nu reușești să faci un anumit lucru. Dacă accept să ratez o misiune din cauza greșelilor mele, nu voi putea accepta niciodată acest lucru dacă se datorează unor erori de producție. The Incredibles este în consecință un joc mediu care este împins în față doar de numele, prestigiul și propaganda făcută în jurul filmului.

Claude

nu personajul) face ca manevrarea eroilor să devină o chestiune de noroc și nu de abilitate. Se întâmplă prea des să ai dificultăți în terminarea unui nivel, nu pentru că nu știi ce trebuie să faci, ci pentru că nu reușești să controlezi personajul așa cum ar trebui. Momentele în care Mr. Incredible lovește de zor în gol pentru că s-a întors camera exact în



VERDICT

Grafică	★★★★
Sunet	★★★★★
Control	★
Jucabilitate	★★
Atractivitate	★★

RC se extinde (ultima chemare)!

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.

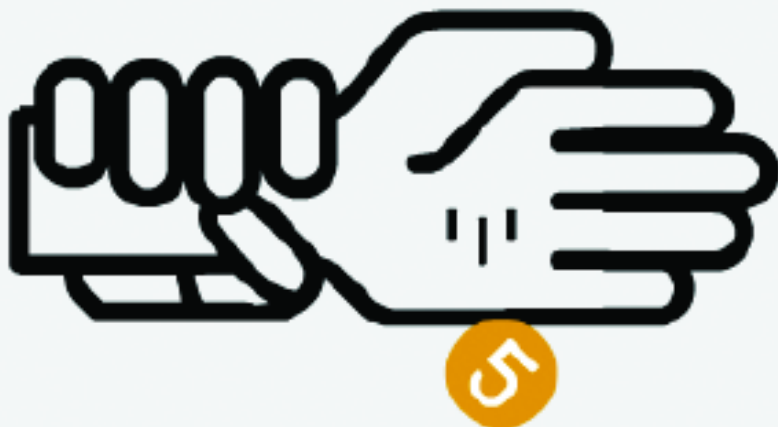
Doritorii sunt rugați să trimită pe adresa redacției:

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

www.nudaspaga.ro



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
内
モ
ウ

内
ウ
ヒ
ナ
エ
内
モ
ウ
エ
ウ

