

# RC

Anu1\_1, Nr.#2 Iunie 2005  
www.dark-times.com

FREEWARE

## STARSHIP TROOPERS

Interzis domnișoarelor și cardiacilor

## 7 SINS

PREZENTARE



### Stronghold II

La ziduri oșteni! Căci p-ăștia nu-i mai lovește nici foamea, nici ciurma...

PREZENTARE

### Project: Snowblind

De ce este viitorul atât de sumbru?

PROIECT

### Worms 4: Mayhem



# EMPIRE EARTH II

## AGONIA IMPERIILOR

ȘTIRI

Quake IV. E adevărat! O să apară și acest joc, nu este doar un zvon

Dungeons & Dragons Online  
Jocul așteptat de o viață...

SE DISTRIBUIE  
**GRATUIT**

● graphic design ●

● prepress ●



web design · magazine concepts · digital & offset printing · advertising concepts

## DARK TIMES MULTIMEDIA

Creativitate Inovație Profesionalism

O echipă tânără și dinamică pregătită, să  
îți transforme visele și ideile în realitate

Tehnologii moderne - CTP (Computer to  
Plate), Staccato - pentru obținerea unor  
tipărituri de calitate deosebită

Seriozitate maximă pentru a-ți oferi  
soluțiile optime în cel mai scurt timp  
posibil.

### CONTACT

[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)

0722 433 448

[www.dark-times.com](http://www.dark-times.com)

simply creative.



## O lună de vis

Am trecut și peste prima lună de la lansarea revistei noastre, o lună în care am reușit să strângem roadele muncii. Am primit foarte multe mesaje cu încurajări și felicitări pentru ceea ce am reușit să facem din această publicație, motiv pentru care vă mulțumesc.

Totodată foarte mulți dintre cei care au îndrăznit să ne scrie fie pe e-mail, fie pe forum ([www.dark-times.com](http://www.dark-times.com)), fie pe hârtie și-au arătat uimirea în fața deciziei noastre de a oferi revista gratuit. Mulți nu reușeau să înțeleagă acest lucru împingând inițiativa noastră spre limita nebuniei și exprimându-și îngrijorarea asupra continuității apariției revistei.

Dragii mei cititori, vreau să vă asigur încă o dată că suntem perfect sănătoși (mental), că această revistă va continua să apară și, cel mai important, va rămâne gratuită. La fel cum vă putem garanta nu numai că nivelul de calitate obținut încă de la primul număr se va păstra, ci și faptul că vom îmbunătăți această publicație de la o ediție la alta, astfel încât să reușim să mulțumim pe cât mai mulți dintre cititorii noștri.

Atât pentru acum, ne revedem luna viitoare, în plină vară.

Claudiu Gedo

### + ȘTIRI

- AGE OF EMPIRES III	4
- QUAKE IV	5
- PRINCE OF PERSIA III	6
- GODFATHER	8
- SPELFORCE II	10
- SERIOUS SAM 2	12
- COMPANY OF HEROES	14
- EVENIMENTE IT: CERF 2005	15

### + PROIECTE

- BLITZKRIEG II	18
- STARSHIP TROOPERS	22
- WORMS 4: MAYHEM	24
- 7 SINS	28

### + PREZENTĂRI

- DRIV3R	30
- STRONGHOLD II	32
- PROJECT: SNOWBLIND	36
- CHAMPIONSHIP MANAGER 5	38
- EMPIRE EARTH II	40

### + PROFESIONAL GAMERS LEAGUE

- ENC	44
- INTERVIU V10L	46

### + MOBILE

- MUSASHI: MOBILE SAMURAI	48
- NINTENDO DS	49

### + HATTRICK

- OLE... OLE... OLE... NAȚIONALĂ NU MAI E!	50
-----------------------------------------------	----

### + ONLINE

- ANARCHY ONLINE	52
------------------	----

### + GAMEDEV

- BIGWORLD TECHNOLOGY	56
- BARZII JOCURILOR PC	58

### + DISTRIBUȚIE RC

- UNDE NE GĂSIȚI	60
------------------	----

### + E-MAIL

62



Editor:  
DARK TIMES MULTIMEDIA  
[www.dark-times.com](http://www.dark-times.com)  
ISSN: 1584-7012  
TIPAR: Romprint

REDACTOR ȘEF:  
Claudiu Gedo (Claude)

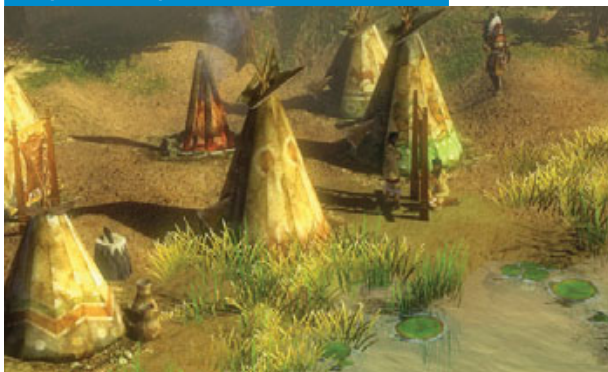
Redactori: DVL, Pakatosu,  
Damage  
Colaboratori: Bogdan Belcea,  
RhythmiseR, tornado\_x  
Corectură: Gabriela Muntean  
DTP: Gabriel F. Mihăilescu  
DTP asistent: Marian Dumitru

Adresa: Str. 1 Decembrie 1918 Nr.3,  
Bl.313, Ap.15, Brașov, 500152  
e-mail: [office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)

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



C:\GAMES\AGE OF EMPIRES III



## AGE OF EMPIRES III

### ÎNCEPE IAR GOANA DUPĂ AUR

Dacă anii de glorie ai regatelor europene s-au stins odată cu dezinstalarea lui Age of Empires II: Age of Kings, aflați că în curând vor începe anii duri de colonizare ai

Americii. Acest lucru se va întâmpla în noul joc produs de Ensemble Studios, în cadrul aceleiași francize, Age of Empires. De data această jucătorii vor conduce

una dintre cele opt civilizații puse la dispoziție de producători într-o tentativă de colonizare a celor două subcontinente americane. Printre elementele inedite ale noului joc Age of Empires se numără Home City, ce reprezintă capitala europeană a statului de care aparține. Această capitală va crește ca putere și influ-

ență în funcție de succesele jucătorului în colonii și va fi customizabilă astfel încât acesta din urmă să-și poată crea un oraș unicat. De asemeni avem promisiuni din partea producătorilor că vom primi ceva mai mult control asupra trupelor lucru ce, se presupune, ar trebui să deschidă noi căi de obținere a victoriei.

[www.ensemblestudios.com](http://www.ensemblestudios.com)

## DOGTAG

Distribuitorii britanici Digital Jester se vor prezenta la E3, printre altele, cu una dintre cele mai noi achiziții ale lor. Dogtag este un joc de tactică și asalt urban în care jucătorii vor conduce o echipă de elită cu misiunea de a captura sau neutraliza comandamentul unui batalion de marină ce s-a revoltat și a ocupat o metropolă americană.



## MYST V: END OF AGES



### FINALUL UNEI POVEȘTI NEMURITOARE

Unul din jocurile cu care Ubisoft se va prezenta la E3 anul acesta este Myst V: End of Ages, joc ce constituie ultimul capitol al uneia dintre cele mai frumoase povești fantas-

tice transpuse vreedată într-un joc PC. De data aceasta jucătorul se va arunca în inima imperiului destrămat într-o ultimă și disperată tentativă de a salva orânduirea lucrurilor.

Pentru a reuși în misiunea sa va încerca să urmeze pașii celor care l-au precedat evitând în același timp erorile acestora.

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)



C:\GAMES\QUAKE IV

# QUAKE IV

**O SĂ APARĂ ȘI ACEST JOC, NU ESTE DOAR UN ZVON**

Raven Software a dat fuga până la sediul iD Software și după ce le-a lăsat un plic grasuț a plecat de acolo cu engine-ul Doom 3. Scopul acestui demers a fost unul simplu, acela de a folosi acest engine pentru a da naștere unui nou joc al seriei Quake, cel de-al patrulea. În a patra ediție jucătorul va deveni Mathew Kane, un membru al corpului de elită de apărare împotriva invaziilor extraterestre. Din această postură va lupta din răspuțeri pentru a preveni ocuparea planetei de către Strogg. Asta până când va fi capturat și va suferi experimentele de transformare în Strogg. Scăpat din ghearele invadatorilor Kane își va folosi noile puteri pentru o opune în sfârșit o rezistență cu șanse reale de succes împotriva acestora.



[www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com)



JoWood Production și Piranha Bytes au lansat de curând primul trailer al viitoarei încarnări Gothic. Odată cu această lansare producătorii au invitat toți fanii pe forumul oficial pentru a discuta despre elementele vizionate,

despre ceea ce le-a plăcut sau nu și despre ceea ce o să fie în Gothic III. Totuși, ne-au avertizat că nu sunt dispuși încă să deconspire toate secretele jocului.

[www.gothic3.com](http://www.gothic3.com)

## PHANTASY STAR UNIVERSE

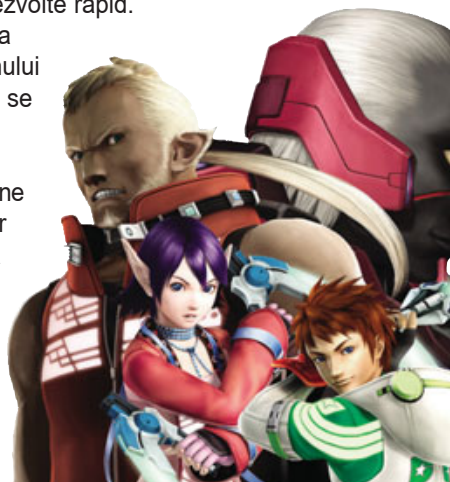
**Un hibrid ciudat pentru amatori de RPG-uri**

După ce a fost acceptat în marea familie a jocurilor SEGA, Phantasy Star, joc lansat în prima versiune în 1994, a început să se dezvolte rapid.

Ca urmare la începutul anului viitor acesta se va lansa în Europa atât într-o versiune single player cât și în cea MMORPG. În cele 40 de ore de joc promise de producători îl

vom ajuta pe Ethan, un cadet de 17 ani, să-și salveze sora de pe o planetă asediată de o civilizație extraterestră necunoscută.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)



C:\GAMES\PRINCE OF PERSIA III

# PRINCE OF PERSIA III

## ACEL TREI ÎNSEAMNĂ DE FAPT CĂ ESTE AL PATRULEA JOC...

Deși pare ciudat, Ubisoft pare să ignore primul joc Prince of Persia lansat la începutul anilor '90, astfel încât următorul joc, ce va fi prezentat și la E3, va fi considerat doar al treilea din serie. Unul dintre posibilele nume ale jocului este Prince of Persia Kindred Blades.

Întors de pe Island of Time împreună cu iubita sa Kaileena, Prințul își regăsește regatul distrus de războaie și trădări. Fiind capturat imediat,

acesta va fi salvat de iubita lui care se va sacrifica pentru a deschide din nou Sands of Time. Fugărit de gărzi și rătăcind pe străzile capitalei Prințul va descoperi că este posedat încetul cu încetul de un Prinț Întunecat născut din luptele și tenebrele sale. Astfel au reușit producătorii să introducă în joc un al doilea personaj ce poate fi controlat alternativ de către jucători, personaj ce a fost dotat la rândul său cu un arse-

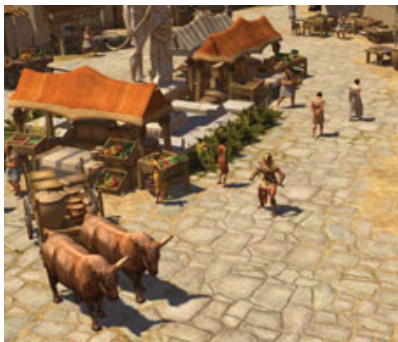
nal de mișcări și lovituri spectaculoase (în spiritul tradiției). Ca urmare la dispoziția jucătorilor se află pe lângă un sistem Free Form Fighting extins și o serie de pu-

teri noi conferite de Sands of Time ce le va permite să folosească diverse strategii de luptă atât împotriva unui singur oponent cât și a unor armate întregi.



[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

# TITAN QUEST



Brian Sullivan, unul din creatorii seriei Age of Empires, și-a pus talentul în slujba unui studiou micuț dar cu ambiții mari, Iron Lore Entertainment. Împreună, ei vor lansa anul viitor Titan Quest un action RPG amplasat în universul mitic al legendelor

grecești. Personajele acestui joc vor avea glorioasa sarcină de a salva Grecia de atacul titanilor, lucru pentru care vor trebui să parcurgă diverse probe, să

ajungă prin tot felul de locații istorice precum Parthenonul, Grădinile Suspendate, Labirintul din Knossos sau Piramidele pe unde, evident, vor înfrunta cele mai hidoase creaturi ale mitologiei elene.

[www.thq.com](http://www.thq.com)

# NEED FOR SPEED: MOST WANTED



EA Canada continuă dezvoltarea seriei Need for Speed, ultimul proiect fiind Most Wanted, o urmare firească a succesului celor două jocuri NFS: Underground.

Deocamdată informațiile

și imaginile din acest joc sunt o raritate, Electronic Arts rezumându-se la a anunța apariția jocului în toamna acestui an pe toate platformele posibile.

[www.electronicarts.com](http://www.electronicarts.com)



# EȘTI GAMER, CE ÎȚI DOREȘTI MAI MULT?

*O experiență mai profundă, mai complexă și mai clară.*



Monitor LCD FP71E\*

  
**senseye**

**Nu te mai joci, trăiești jocurile!**

Nu îți putem îmbunătăți reflexele și nici nu îți putem face degetele să se miște mai repede dar putem face monitoarele noastre foarte sensibile, pe măsura enormului potențial al ochiului tău de jucător. Privește Senseye, tehnologia de îmbunătățire a imaginii cu funcții de îmbunătățire a contrastului, funcții de îmbunătățire a culorilor, și funcții de îmbunătățire a clarității. Combinația dintre aceste funcții aduce monitoarele noastre un pas mai aproape de adevărata putere a ochiului uman.

- Tehnologia Senseye
- 8ms cel mai rapid timp de raspuns
- 300cd/m<sup>2</sup> luminozitate ridicata
- 500:1 rata de contrast
- D-Sub/DVI intrare dubla

# BenQ

Enjoyment Matters

*În România prin:*

**ProCA**  
ROMÂNIA

București - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro  
Timișoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro  
Constanța - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro  
Și prin partenerii autorizați din toată țara.

# GODFATHER

## O OFERTĂ PE CARE NU O POTI REFUZA

Romanul lui Mario Puzo și filmul realizat de Paramount Pictures au atras atenția mogulilor de Electronic Arts. Aceștia au băgat adânc mâna în cufer și și-au asigurat drepturile de a produce jocul The Godfather. Jucătorul va începe ca un șuț amărât ce atrage atenția uneia dintre cele mai mari familii mafiote din New York, familia Corleone. După câteva misiuni banale acesta va fi acceptat în marea familie, iar de aici va începe să-și croiască drumul pe

scara ierarhică până va ajunge Don.

The Godfather, așa cum este prezentat acum, va fi un joc complet în care vor putea fi realizate cam toate infracțiunile posibile de la intimidare la spargeri de bănci, de la spălare de bani până la crime. Mult mai interesant pentru noi este faptul că obiectivele misiunilor vor putea fi atinse prin mai multe metode, fiecare dintre jucători având posibilitatea de a o alege pe cea care îi place mai mult.

[www.electronicarts.com](http://www.electronicarts.com)

## FAHRENHEIT

Acest joc, ce va fi lansat în Statele Unite sub numele de Indigo Prophecy, este un thriller urban amplasat în New York. Metropola este șocată de o serie de crime brutale comise în plină zi de oameni absolut normali. Lucas Kane este unul dintre acești locuitori obișnuiți ai New York-ului care devine subit criminal ucigând un necunoscut într-o toaletă publică. După ce își revine din transă și își dă seama ce a făcut se decide să afle adevărul din spatele acestei crime, cu toate că acum are și poliția pe urmele sale.

[www.fahrenheitgame.com](http://www.fahrenheitgame.com)

## SCARFACE: THE WORLD IS

## YOURS

Bătălia la vârf dintre distribuitorii de jocuri se ascute dramatic. Nici nu a apucat bine să anunțe EA iminenta apariție a jocului The Godfather că Vivendi a și pus la dispoziția presei câteva informații despre un joc asemănător, și anume Scarface: The World is Yours, pe care îl vor lansa în a doua jumătate a acestui an. Totodată au anunțat că, la rândul lor, nu se vor depărta prea tare de lumea cinematografiei, cooptând la realizarea acestui proiect mari actori hollywoodieni. În lista de staruri se află nume grele precum Al Pacino, Michael York și Robert Loggia, toți actori cu o experiență vastă în realizarea filmelor cu gansteri.

[www.vugames.com](http://www.vugames.com)







Concurs revista RC și magazinul Crystal Media  
 Completați și trimiteți acest talon pe adresa Dark Times Multimedia (OP 33, CP 52,  
 București, Sector. 1) și puteți câștiga unul dintre cele cinci jocuri:

## AGASSI TENNIS GENERATION



### Crystal Media oferă cadouri:

- a. borcane de zacuscă
- b. produse multimedia
- c. bonuri de masă

Nume, prenume   
 Str.  Nr.  Bl.   
 Sc.  Ap.  Localitate   
 Cod  Județ   
 Telefon  e-mail

Atenție se acceptă în concurs un singur talon de persoană!  
 Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 4 al revistei RC. Data limită este 1 iunie 2005.



# Crystal <sup>MEDIA</sup>

software notebook console dvd accesorii muzica

► Software PC si console  
**minim 500 titluri in stoc**

► Laptop-uri  
**oferte speciale**

► Accesorii  
**PC si console**

► Centru inchirieri  
**DVD si jocuri PS2**

► CD muzica  
**seturi de colectie**



### ... CADOURI MULTIMEDIA

Calea Victoriei nr. 17, Galeriile Victoria, parter  
 www.crystalmedia.ro, victoria@crystalmedia.ro, tel/fax: 0314 056 978



[www.jowood.com](http://www.jowood.com)

# SPELLFORCE II

## EROUL DE RPG TRANSFORMAT ÎN GENERAL DE ARMATĂ

Producătorii sunt din ce în ce mai tentați să realizeze jocuri complete, depășind barierele clasice ale unui anumit gen. Acesta este și cazul jocului Spellforce II în care jucătorul va conduce un avatar cu care va rezolva quest-uri și-l va dezvolta la fel ca într-un RPG clasic, dar în același timp îl va folosi să conducă armate în bătălii grandioase ca într-un RTS obișnuit. Pe

de o parte jucătorul va realiza un party de maxim cinci personaje (așa ziișii lideri) pe care se va strădui să îi dezvolte cât mai eficient, pe de altă parte va construi baze, va strânge resurse și va recruta soldați pregătindu-se pentru luptele ce, inevitabil, vor veni. Jocul este produs de Deep Silver și va fi distribuit atât de JoWood Production cât și de Digital Jesters.



## GIRLZ

Girlz este un sim game făcut, cică, de fete pentru fete. Evident că, în acest caz, scopul jocului este să achiziționezi cât mai multe nimicuri de prin mall-uri, să te plimbi toată ziua pe promenadă cu fustița cât mai scurtă și decolteul cât mai adânc, să dai ochii peste cap ori de câte ori vezi un băiat mai atrăgător și să încerci să devii cea mai populară și invidiată tipă din liceu. Cool girl! Riiiiight!

[www.girlz-the-game.com](http://www.girlz-the-game.com)

## THE MATRIX: PATH OF NEO



Nu mai țin minte... Ce pilulă am luat? În mai 2003 Shiny Entertainment și Atari lansau Enter the Matrix, însă reușeau să-și dezamăgească o parte importantă din fani datorită faptului că Neo era aproape inexistent.

▼ La sfârșitul acestui an,

aceiași cuplu vor lansa The Matrix: Path of Neo în care vom putea juca în pielea lui Neo exact din momentul în care a început aventura sa și în trilogia cinematografică The Matrix. Producătorii declarau că au creat un scenariu destul de flexibil astfel încât jucătorii

să nu fie obligați să urmeze strict linia intrigii din pelicula cinematografică. Ei vor avea posibilitatea să reușească acolo unde Keanu Reeves a dat greș sau dimpotrivă. Important este să rezolve misterul matricei.

[www.atari.com](http://www.atari.com)



The cover art features a close-up of a man's face wearing a night vision helmet with glowing green lenses. A knife is held in the foreground, and a city skyline is visible in the background under a green-tinted, rainy atmosphere.

TOM CLANCY'S

**SPLINTER  
CELL**  
CHAOS THEORY™



UBISOFT™

C:\GAMES\DUNGEONS &amp; DRAGONS ONLINE

# DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

## JOCUL PE CARE ÎL AȘTEPTAM CU TOȚII DE O VIAȚĂ

Primul MMORPG conceput pe sistemul RPG inventat de Wizards of the Coast este realizat de către Turbine Entertainment, aceleași studio care ne bucura în urmă cu ceva ani cu al său joc Asheron's Call. Stormreach, una dintre cele mai prospere citadele, s-a dezvoltat și extins atât de puternic încât s-a apropiat prea mult de frontiera cu Xen'drik, un ținut misterios plin de ruine și amintiri lăsate de civilizații vechi de când lumea. Puținii aventurieri care au reușit să supraviețuiască expedițiilor în aceste teritorii se întorc cu povești îngrozitoare despre vietățile și entitățile ce-și duc veacul pe acolo. Prin urmare orice erou încrezător în forțele sale și dornic de a se afișa în cadrul speciei sale (uman, elf, pitic) este încurajat să cerceteze teritoriile Xen'drik și să se întoarcă cu informații asupra misterelor ce o stăpânesc. Deja mă gândesc serios să răspund acestei provocări.


[www.turbinegames.com](http://www.turbinegames.com)


Dacă veți primi cumva acasă vreun ordin de încorporare ștampilat Activision să nu vă spețiați, nu trebuie să vă pregătiți valiza de lemn, ci doar calculatorul, deoarece compania mai sus amintită va lansa în această toamnă al doilea joc Call of Duty. Ni s-a confirmat faptul că vom avea parte de aceeași atmosferă haotică și explozivă din primul joc și că ne vom simți în continuare mici și

insignificați în fața grozăviilor ce se petrec în jurul nostru. Call of Duty 2 va fi dotat cu un engine grafic nou pentru a obține rezultate mai bune la capitolul efecte vizuale și atmosferice. Al-ul este din nou împins în față ca unul din elementele cheie a experienței de război, iar introducerea Battle Chatter System va încerca să ne creeze senzația că soldații ce forfotesc și mor pe lângă noi sunt aieva. ▼

## SERIOUS SAM II



Serious Sam II are un distribuitor, acesta fiind Take Two Interactive. Decizia achiziționării acestui titlu în protofoliul lor a fost luată datorită entuziasmului cu care comunitatea de jucători din întreaga lume așteaptă un nou joc în care eroul principal să fie Sam. Pe de altă parte,

producătorii CroTeam (care au și dezvoltat între timp a doua generație de engine-uri Serious Sam) au declarat că și-au propus să-și depășească propriul record de „cei mai mulți adversari pe ecran simultan”.

[www.take2games.com](http://www.take2games.com)



## C:\GAMES\CIVILIZATION IV

Cu cele 6 milioane de exemplare vândute Sid Meier's Civilization este un joc ce a scris istorie la începutul deceniului nouă. La sfârșitul acestui an Sid Meier și Firaxis Games, prin intermediul distribuitorului Take Two Interactive, vor lansa cel de-al patrulea joc din serie. Printre noutățile anunțate se numără o mulțime de unități, clădiri și monumente noi (dintre elementele clasice), precum și un engine grafic 3D, posibilitatea de a alege dintre doi lideri ai națiunii, posibilitatea de a atrage diverse personalități, ca și un sistem de promovare inedit al unităților de luptă (astea



# CIVILIZATION IV

## ANUL DE GRATIE 2005 ȘI REVENIREA UNUI JOC DE LEGENDĂ

făcând parte din categoria inovațiilor). Două elemente importante Religia și Sistemul Politic au suferit și ele modificări substanțiale

devenind mult mai importante pentru dezvoltarea națiunii. Sid Meier declara că jucătorii vor putea să modifice destul de mulți

parametri ai sistemului politic ajungându-se până acolo încât poți impune cenzura presei.

[www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

## PROFESSIONAL IMAGE EDITING

Srvcii foto digitale  
Developare film  
Procesare film



Procesare video de pe suport analog pe suport digital

(VHS; 8mm; DIGITAL 8; MINI DV; VHS-C)

(DVD)

**Kodak** PictureCenter Professional

**Real Foto**  
KodakPictureCenter  
**10% DISCOUNT**

DECUPEAZĂ ACEST  
TALON ȘI VINI CU EL  
ÎN MAGAZINUL  
NOSTRU DIN  
Str. CAMIL BRESSI  
Nr.22-24 Sect.3  
BUCUREȘTI  
(P-șa RĂMNICU SĂRAI)  
ȘI VEI PRIMI PENTRU  
ORICE APARAT DIGITAL  
CUMPARAT 10%  
DISCOUNT PE VIATA  
PENTRU FOTOGRAFIE  
DIGITALE  
PROCESATE LA NOI

# COMPANY OF HEROES

## FASCINAȚIA COMBINEZOANELOR VERZI... VIRTUALE BINĂINȚELES

Succesul unui joc precum Call of Duty nu putea lăsa indiferenți producătorii. Relic Entertainment vor lansa și ei foarte curând un joc asemănător intitulat Company of Heroes. Acest joc va urmări aventurile de front ale componentelor unui pluton de soldați ce-și încep cariera odată cu debarcarea în Normandia și o vor încheia fie în mormânt, fie pe străzile

Berlinului. Jocul este construit pe un eșec propriu, Essence, cu ajutorul căruia s-au putut realiza câmpuri de luptă deformabile. Acest lucru odată obținut se lucrează acum la AI astfel încât acesta să fie suficient de deștept încât să folosească craterele apărute, clădirile prăbușite sau dimpotrivă să-și scoată adversarii din aceste ascunzători improvizate.

[www.companyofheroesgame.com](http://www.companyofheroesgame.com)

# JAWS UNLEASHED

Nu este vreun nou film horror ci un joc în care vom avea oportunitatea de a ne testa rezistența dinților în pielea celui mai temut prădător al adâncurilor: Marele Rechin Alb. În timp ce ronțăi turiștii de pe plajele Amity Island, pe urmele tale

s-au năpustit doi vânători, Cruz Ruddock și Michael Brody. Unul vrea să te captureze pentru a te folosi ca animal de laborator, iar celălalt vrea să te ucidă pur și simplu pentru a nu mai distruge afacerile turistice din zonă.

[www.majescogames.com](http://www.majescogames.com)



# TOTAL OVERDOSE

SCi, cei care recent au achiziționat Eidos, ne propun ca în această vară să luăm o supradoză de acțiune sudamericană în Total Overdose. Oferta de divertisment a producătorilor este destul de tentantă. Pe pliantul turistic scrie cam așa: distruge mașini, fură șepci, împușcă niște infractori,

fă salturi cu motocicletă, lovește la colț de stradă, agață puicuțe, mai împușcă niște infractori, află cine ți-a ucis tatăl (ups!), mănâncă niște burrito, bea o tequilla și dacă îți mai trece ceva ciudat prin cap, fă-o nu sta pe gânduri. Cred că v-am atras suficient atenția.

[www.sci.com](http://www.sci.com)



# EVENIMENTE IT: CERF 2005



ZSOLT NAGY

## UN LOC ÎN CARE VISELE POT DEVENI, CÂTEODATĂ, REALITATE

**S**tim cu toții faptul că târgul național (devenit recent internațional) IT, CERF, este deja o tradiție în România. Blamat de unii, pe motiv că ar fi o

pierdere inutilă de timp și resurse, apreciat de alții pentru că se pot umple gratuit cu materiale promoționale, eventual mai apucă să deguste o bomboană, un pișcot,

acest târg reușește an de an să atragă câteva zeci de firme expozante și câteva zeci de mii de vizitatori. Am fost din nou prezenți la CERF anul acesta, numai că de această dată, târgul a avut o însemnătate mult mai mare pentru noi decât în anii precedenți. Pentru noi CERF 2005 a fost locul în care visele s-au transformat în realitate.

### UN NOU ÎNCEPUT

Chiar dacă nu am putut concura la nivel mediatic cu giganții IT prezenți la CERF, pun pariu că mult mai multă lume prezintă la CERF a aflat de lansarea 3G a Connexului decât de lansarea revistei noastre, însă cei care au apucat să pună mâna pe o revistă RC au rămas muți de uimire. Mai puțin domnul Varujan Pambuccian



DIGITV - RDS



UN CITITOR RC





**TEO PĂDURARU - BEST DISTRIBUTION**



**VARUJAN PAMBUCCIAN**

care a reușit să exclame, citez: „Mamă, ce mișto e!” Toți, fără nici o excepție, au primit cu foarte mare bucurie acest nou proiect, percepându-l ca o inovație în domeniu, ca un suflu nou pe o piață inertă, ce-și trage agale galoșii greoi înțepenii în realitățile publicistice ale deceniului trecut.

**ZIUA ÎNTÂI**

Începe ca în fiecare an cu deschiderea oficială și discursul pompos al câte unui înalt oficial politic de pe la noi. Anul acesta a fost rândul ministrului tehnologiei, domnul Zsolt Nagy, care ne-a vorbit despre marile realizări din domeniu, despre planurile de viitor, fără să uite de marele eveniment reprezentat de lansarea 3G în România. Scăpați de tirada apoteotică a acestuia lumea presei se îmbulzește spre intrare întru încântare ochiului cu noutățile IT, aduse pe la noi de diverse companii. Dacă reușea să treci de puhoiul de fotografi ce l-au însoțit pe domn ministru în periplul său prin târg, erai întâmpinat aproape imediat de minunățiile hard și soft ale evenimentului. Să fi văzut taică, ce poponețe hard și decoltee soft se perindau pe culoarele pavilioanelor de ți se ridica și bunicul din mormânt. Toată ziua ne-am clătit privirile cu aceste frumuseți autohtone, una mai despuiată decât cealaltă, uitând parcă de

scopul principal al prezenței noastre la târg: acela de a fi niște reporteri obiectivi interesați strict de eveniment. Seara cu greu am reușit să ne desprindem de cele două puncte de atracție (hmmm... mai degrabă patru, dacă înțelegeți la ce mă refer) ce se lăfăiau pe două motoare la standul Kodak, pentru a purcede totuși spre casele noastre.

**ZIUA DOI**

A început puternic, cam în aceeași notă ca și ziua precedentă, ne învârteam prin pavilioane luând în vizorul camerei cam tot ce mișca pe două picioare, zâmbindu-ne șăgalnic și umplându-ne cu pliante. Printre picățele am început să distingem și noi câte o placă video mai acătări, un monitor mai plat, un trailer mai zgomotos. Am reușit să ne odihnim puțin picioarele pe la standul Depozitului de Calculatoare, unde atenția ne-a fost atrasă, nu de ofertă, cât de grămada spontană creată în jurul unei trupe anonime de rock ce încerca să-și facă auzite câteva piese din repertoriul internațional.

**ZIUA TREI**

Am sosit la CERF ferm decisi să ignorăm elementele care ne putea distra atenția și să ne concentrăm pe datoria de jurnaliști. Și am reușit, chiar dacă nu în totalitate. Oricum am reușit să

ajungem la Connex să-i fac și eu cu mâna mamei la Brașov, să-și vadă băiatul la 3G. Ne-am uitat chiorăș la peretele de televizoare cu care RDS își promova DigiTV-ul, ne-am continuat periplul pe la standul Ultra Pro, unde concursurile se țineau lanț pe fundalul unui pres-tidigitator. Parcă pentru a le face concurență Flamingo și cu apartamentul lor îl găzduiau pe Ștefan Lungu de la TVR. La Romtelecom am aflat ceva zvonuri cum că aceștia ar dori să-și mai spele din păcate și să lanseze un portal de jocuri pentru toți iubitorii trântelilor virtuale. Reușim să trecem și pe la Best Computers, unde vechiul nostru prieten și coleg Mike se străduia să acopere falsurile unor domnișoare cu impresii de mari cântărețe, iar în final ne-am retras pe o

bancă unde ne-am astâmpărat foamea privind la mici și la șnițele, căci de cumpărat probabil numai Bill Gates și-ar fi permis.

**ZILELE 4-5**

Au trecut aproape pe neobservate, aglomerația de sâmbătă, stresul unei săptămâni de alergat printre pavilioane și oboseala acumulată cărând pachetele cu reviste aproape că ne-au pus capac. Noroc cu șampania deschisă seara când ne-am strâns toată echipa pentru a sărbători lansarea revistei RC, dovada cea mai clară că atunci când îndrăznești să visezi și să crezi în forțele tale poți transforma orice idee în realitate, chiar și în țara asta a noastră, mică, amărâtă și nebăgată în seamă.

Claude



**3G LA CONNEX**



**RELAXARE LA ORANGE**



**ATRAȚIILE KODAK**





## BLITZKRIEG II

Un nou Blitzkrieg cu iz de Codename Panzers se pregătește să ne invadeze monitoarele. **RTS**

■ **Producător:** Nival Interactive ■ **Distribuitor:** CDV Software ■ **Sistem minim:** Windows 98, DirectX 9.0, 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB video ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, DirectX 9.0, 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB video ■ **Apariție:** 2 septembrie 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ peste 300 de unități combatante
- 4 campanii (Anglia, America, Rusia și Germania)
- apar comandanții de oști.

**N**e-am obișnuit deja cu RTS-uri care au ca subiect cel de-al doilea război mondial. Deci de ce ne-ar mai interesa o altă strategie de acest gen? Simplu. Pentru ca nici unul din titlurile apărute până

acum, Blitzkrieg, Codename Panzers, Sudden Strike și altele, nu a reușit să acopere toate elementele care țin de o strategie cu un subiect atât de amplu cum este WW2. Dar iată că doi giganți în acest gen se întâlnesc și aici este vorba de Nival Interactive, cei ce ne-au pus pe monitoare Blitzkrieg, și CDV, firma care a scos pe piață singurul joc care îl poate rivaliza pe primul și anume Codename Panzers, pentru a lansa

o continuare a jocului mai sus amintit, și anume Blitzkrieg II.

### CUM SE PREZINTĂ

Cu aproape o lună înainte de apariție, ea fiind așteptată la sfârșitul lunii Iunie, putem spune deja că B2 arată ca următoarea bombă a jocurilor de strategie a celui de-al doilea război mondial. Folosind un motor grafic 100% nou, acest RTS arată super, beneficiind de o interfață grafică ce i-ar lăsa fără cuvinte și

pe cei mai duri critici. O nouă cameră 3D ne va fi la dispoziție îmbunătățită cu noi posibilități de zoom. Pentru cei care preferă vechiul și de-acum demodatul Blitzkrieg, va fi posibilă și această perspectivă a imaginii. Noul look include unități și teren animat full 3D, cu peste 300 de unități combataante și noncombatante din fiecare, să-i spunem, parte, ce includ o mare varietate de vehicule terestre, aeriene și marine, la toate acestea



## DIVIZIA PANZER

### 2 BATALIOANE PANZER

- 2 companii tancuri ușoare
- 1 companie tancuri medii
- 1 companie asistență tehnică

### 2 BATALIOANE INFANTERIE

- 3 companii mitraliori
- 1 companie mitraliere grele
- 1 companie artilerie ușoară
- 1 companie artilerie suport
- 1 unitate cercetași

### 1 REGIMENT SUPPORT

- 1 unitate Panzerjäger
- 1 batalion pionieri
- 1 unitate comunicații
- 1 batalion medical, aprovizionare, mesagerie, poliție

adăugându-se infanteria, ce va avea chiar și o secțiune de trupe speciale. Dacă mai punem la socoteală și că va avea un editor de câmpuri de luptă, putând astfel să ne creăm noi și noi scenarii de luptă, Blitzkrieg II ar putea fi de departe cel mai puternic joc de gen de pe piață.

## NOI ELEMENTE ÎN GAMEPLAY

Spre deosebire de predecesorii săi, în B2 vom avea parte de misiuni extrem de ramificate cu obiective secundare, strâns legate de cele principale, și o mulțime de noi elemente strategice, care vor contribui din plin la complexitatea deosebită pe care o anunță cu surle și trâmbițe Nival Interactive. De asemenea se prevede o legătură între anumite

elemente ale misiunilor, cum ar fi anumite personaje sau anumite unități de luptă, pe care le vom târî după noi de-a lungul a trei sau patru scenarii.

Îndeplinirea cu succes a misiunilor principale și adiacent a celor secundare va duce la obținerea de avantaje și promovări și un număr mai mare de unități combatante. Ca și cum numărul mai mare de misiuni, unități și armament de uscat sau aerian nu ar fi de ajuns, o nouă opțiune de reîntregire a trupelor oferă jucătorului mai multă libertate din punct de vedere strategic. Tot aici trebuie amintit și faptul că nu vom mai fi singuri în luptă. Comandanții de oști, aflați în subordinea noastră, fiecare cu abilități de luptă specifice, cărora le vom atribui diferite misiuni, ne vor fi de un real ajutor în îndeplinirea obiectivelor misiunilor. Pe aceștia îi vom putea promova în urma unor misiuni reușite, ei câștigând astfel experiență și îmbogățindu-și abilitățile în luptă.

## MISIUNE DE RĂZBOI

De-a lungul jocului vom putea fi de partea Marii Britanii, Americii, Uniunii Sovietice și, bineînțeles, Germaniei pe cuprinsul a patru campanii distincte. Ca adversari, pe lângă cei menționați deja, vom întâlni în luptă armatele Franței, Italiei și vom avea de înfruntat celebrii „Kamikaze” japonezi. Noi



terenuri de luptă precum Philippine, Okinawa, Manchuria și alte zone din Pacific se întâlnesc cu fronturile deja cunoscute din Europa, pentru a

mări, spun producătorii, orizonturile viitorilor „strategii”, în ceea ce privește bătăliile celui de-al doilea război mondial. 🐣



**BLITZKRIEG - TACTICA**



Blitzkrieg a fost una din tacticile militare utilizate frecvent în debutul celui de-al doilea război mondial de către armata germană. Campaniile din Polonia și Franța (1939-1941) au dovedit superioritatea acestei tactici chiar în fața unor armate mai numeroase și mai bine dotate. Primele teoretizări ale acestei tactici au apărut încă din perioada

▼ Primului Război

Mondial când germanii și-au dat seama că vor trebui să adopte o tactică bazată pe șoc și surpriză pentru a răzbate. Cu toate acestea prima carte coerență despre Blitzkrieg a fost scrisă de Heinz Guderian în 1930. Blitzkrieg a fost testat pentru prima dată în condiții de luptă în campania din Spania când o mână de voluntari germani dotați cu Panzerkampfwagen I (vezi imaginea) au reușit să surprindă succesul surprinzătoare.



Misiunile istorice nu vor lipsi nici ele, fiind împrăștiate în peste 40 de misiuni. Jocul va începe cu binecunoscuta invazie germană în Polonia, urmată de tranziția lor în Uniunea Sovietică și se va încheia la cârma celor din urmă și a aliaților acestora, britanicii și americanii. În lupta pentru supremație vom fi ajutați, pe lângă unitățile pe care le știm deja din Blitzkrieg 1, de un nou și îmbunătățit camion de ingineri, umplut de mecanici care vor fi mai mult decât fericiți dacă vor fi puși, pe lângă reparatul tancurilor, tunurilor și camioanelor, la plantatul de capcane antitanc, mine sau săparea

de tranșee. Rezultatul celor menționate până acum va fi o combinație între tactica tradițională și strategia în timp real. Patru niveluri de dificultate fac din B2 un joc cu rejucabilitate sporită. La nivelul normal de dificultate, producătorii spun, că terminarea unei misiuni obișnuite va dura aproximativ două ore, deci să te tot joci până la termeni pe toate 40 (și asta la dificultate normală, iar cum noi nu ne mulțumim doar cu acestea...) Ca un ultim cuvânt, vă spun că în B2 au fost introduse și arme din „ultima generație” a tim-

purilor acelea, cum ar fi tancurile Tiger II prevăzute cu aruncătoare de flăcări, celebrii titani T-35 sovietici, tunurile germane de 305 mm amplasate pe șine de cale ferată și rachetele balistice V2 care au

băgat spaima în cetățenii Londrei.

Să sperăm că această uniune de forțe între Nival Interactive și CDV nu va fi un eșec, și că cele menționate de ei în comunicatele oficiale nu sunt doar vorbe în vânt, și să ne punem pe așteptat. Oricum până în iunie nu mai e mult.

DVL

**toamna 2005**  
**NIVEL DE AȘTEPTARE**  
**AȘTEPTAT**  
**BUN**  
 ★★☆☆☆ **RC**



# Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

E DESPRE  
JOCURI



Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.

Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

În fiecare duminică de la ora 12, la **Radio Mix București** pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la [www.infomix.ro](http://www.infomix.ro).





## STARSHIP TROOPERS

**Insecta: cârcc.. cârcc.. Omul: plich! Au mai rămas 298**

**FPS**

■ **Producător:** Strangelite ■ **Distribuitor:** Empire Interactive ■ **Sistem minim:** Windows 98, DirectX 9.0, 2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB video ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, DirectX 9.0, 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB video ■ **Apariție:** toamna 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ readucerea în atenția publicului a numelui Starship Troopers
- un joc dedicat celor care nu vor altceva decât să împuște
- poți fi atacat de peste 300 de insecte simultan
- violență excesivă și gratuită

**P**rin 2000, când am pus și eu mâna pe filmul lui Paul Verhoeven, Starship Troopers, am rămas mască în fața violenței grotești și viscerale ce se desfășura pe ecranul televizorului.

Până atunci, nu am avut ocazia să văd un film în care carnagiile violente ale războaielor să fie prezentate atât de brutal și direct. E adevărat, între timp m-am mai maturizat, a mai apărut un Kill Bill, am mai văzut un război din Iraq în direct, așa că, din perspectiva lui 2005 Starship Troopers nu mai pare atât de șocant. Tot prin 2000 a apărut un joc PC Starship Troopers, în nota obișnuită a maximizării profitului unei idei pe toate platformele posibile. Acel joc, un RTS fad, a dezamăgit cumplit, nereușind nici pe

departe să surprindă esența filmului ce purta același nume.

### DUPĂ ȘAPTE ANI

... proiectul Starship Troopers reînvie din propria cenușă, mai ceva decât vestita Phoenix, exact în momentul în care fusese uitat de toată lumea. Numai că, de data aceasta, Paul Verhoeven s-ar putea să fie mulțumit de rezultat, deoarece noul proiect va fi un FPS ce va immortaliza mult mai bine nebunia și haosul grotesc al luptelor purtate de Infanteria Stelară. Din ce știm până acum, jucătorul va intra în

pielea unui Marauder, un membru al corpului de elită din Infanteria Stelară, deci cel însărcinat cu cele mai sinucigașe misiuni. În cea mai mare parte a timpului, acesta va fi aruncat în luptă, împotriva unor forțe net superioare numeric, și lăsat să se descurce fie singur, fie în compania câtorva camarazi. Iar aceasta nu va fi o sarcină foarte ușoară, deoarece producătorii, Strangelite, au promis un număr foarte mare de insectoide, care vor avea ca unică însărcinare eliminare oricărei viețuitoare bipede.



Ideea jocului, în mare măsură, asemănătoare cu cea din Serious Sam, este aceea de a te duce într-o lume necunoscută și de a te lăsa să-ți croiești drumul printre hoarde de insecte de toate soiurile și națiile într-un carnagiu apoteotic, care să întrecă orice imaginație. Până în prezent imaginile prezentate de către producători întru susținerea acestei teorii sunt suficient de convingătoare.

### VIZITA LA DEPOZIT

Faptul că jocul te va trimite în misiuni sinucigașe nu înseamnă că te trimite acolo doar ca să fii carne de tun. Scopul este totuși ca, înainte de a sfârși spintecat și sfâșiat în stomacul vreunui gândac, să reușești să pulverizezi cât mai multe din respectivele exemplare. Așa că pregătește-te să faci mai întâi o vizită pe la depozitul de arme și muniții. În acest caz însă, producătorii au fost mai zgârciți cu informațiile,

privându-ne de acea listă de echipamente pe care ne-o va pune la dispoziție. Speculațiile pe marginea acestui subiect dau ca sigure prezența puștilor de asalt Morita și a câtorva tipuri de aruncătoare de grenade. Oricum, acesta este un subiect delicat și, probabil de aceea, este ținut secret cu atâta strâșnicie. Dacă puterea „de foc” a oamenilor ar fi cunoscută prea devreme, s-ar putea ca acei gândaci să-și ia măsurile de siguranță.

### SCHEMA DE LUPȚĂ

În Starship Troopers nici nu se poate pune problema abordării vreunei tactici. Chiar este genul de joc în care te înarmezi până în dinți și te arunci în mijlocul hoardelor de insecte, golindu-ți încărcăturile. Pe de altă parte, gândacii nu vor fi niște entități lipsite de inteligență (a se înțelege AI), în timp ce unii dintre ele vor aborda obișnuita strategie rusească: „cu toții înainte”, bazându-se



pe superioritatea numerică, alții vor aborda altfel lupta. Fie vor încerca desanturi aeriene, fie atacuri de gherilă cu sniperi sau chiar focuri de supresiune realizate de artilerie. Uneori chiar

combină toate aceste elemente, pentru a reuși atingerea unor obiective mai complexe, cum ar fi cucerirea avanposturilor umane.

Cu alte cuvinte, curățați-vă șoarecii, puneți-vă la punct sistemul și antrenați-vă arătătorul pentru că, din toamnă, o să plecăm cu toții la exterminat gândaci, asta dacă producătorii își vor respecta termenul de lansare anunțat.

Claude

## NU MAI AI RĂBDARE?... JOACĂ ASTA

### SERIOUS SAM

■ **Producător:** CroTeam  
 ■ **Distribuitor:** Take Two Interactive

Conceput inițial doar pentru a demonstra calitățile

tehnice ale engine-ului dezvoltat de către CroTeam, Serious Sam

a ajuns foarte repede unul dintre cele mai populare jocuri ale anului 2005. Sco-

pul său inițial a făcut ca acest joc să nu fie altceva decât un imens abator în care jucătorii masacrau hoarde de monștri, unul mai ciudat decât celălalt. Fără strategii, fără tactică, fără nimic, în afară de un arsenal imens și de nebulia sângelui. Jocul a avut un succes atât de mare încât în toamna acestui an vom vedea și Serious Sam II.



**toamna 2005**

**NIVEL DE AȘTEPTARE  
 MEDIU**

**MERGE**







## WORMS 4: MAYHEM

Treceți batalioane de viermi Carpații, la arme cu babe și oi!

TBS

■ Producător: Team 17 ■ Distribuitor: Codemasters ■ Sistem minim: Windows 98SE, DirectX 9.0c, 1GHz, 256mb RAM, 64 MB video  
 ■ Sistem recomandat: Windows XP, DirectX 9.0c, 2 GHz, 512Mb RAM, GeForce FX 5xxx sau Radeon 9xxx ■ Apariție: vara 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ Un nou Worms, full 3D și un pic îmbunătățit
- Viermi 100% editabili
- Arme noi și posibilitatea de creare a acestora
- 25 de niveluri noi
- ▼ în modul single player

**D**acă vă închipuiți că în lumea viermilor s-a reinstalat pacea și armonia în urma conflictului din Worms Forts, ei bine, v-ați înșelat. Distribuitorii de la

Codemasters au mai alimentat, cu „cașcaval”, conturile producătorilor de la TEAM 17 și așa s-a născut proiectul Worms 4: Mayhem.

Jocul va fi disponibil atât pentru PC, cât și pentru Sony Playstation, X-box și Nintendo Game-Cube, apariția sa fiind anunțată pentru expoziția gameristică europeană E2, unde va fi în vara acestui an. De îndată ce am aflat de acest lucru, ne-am gândit și noi să băgăm un ochi pe gaura cheii celor de la Team 17. Astfel am aflat

că nu s-a schimbat mare lucru, nici la motorul grafic, nici la gameplay, mergându-se pe exact aceeași platformă ca la Worms 3D. Acest lucru poate fi considerat ca o bilă neagră (sau, mai exact, o bilă pătrată) din start, dar, dacă luăm în calcul și faptul că cerințele de sistem vor fi tot atât de scăzute, parcă-parcă ne mai trece un pic oful. Oricum, nu cred că cineva aștepta de la Worms o revoluție din punct de vedere grafic. Singurele îmbunătățiri

notabile la acest capitol fiind, după cum ne spun producătorii, un nou sistem de animație, o cameră 3D remodelată, un arsenal năucitor, kaboom-uri și mai comice și mai antrenante decât până acum și un teren 100% destructibil.

### PATRU, PATRU, DE TREI ORI PATRU!!!

Din punct de vedere al complexității jocului însă, dezvoltatorii de la Team 17 ne-au promis că, în Worms 4, vom avea de parcurs de unii singuri



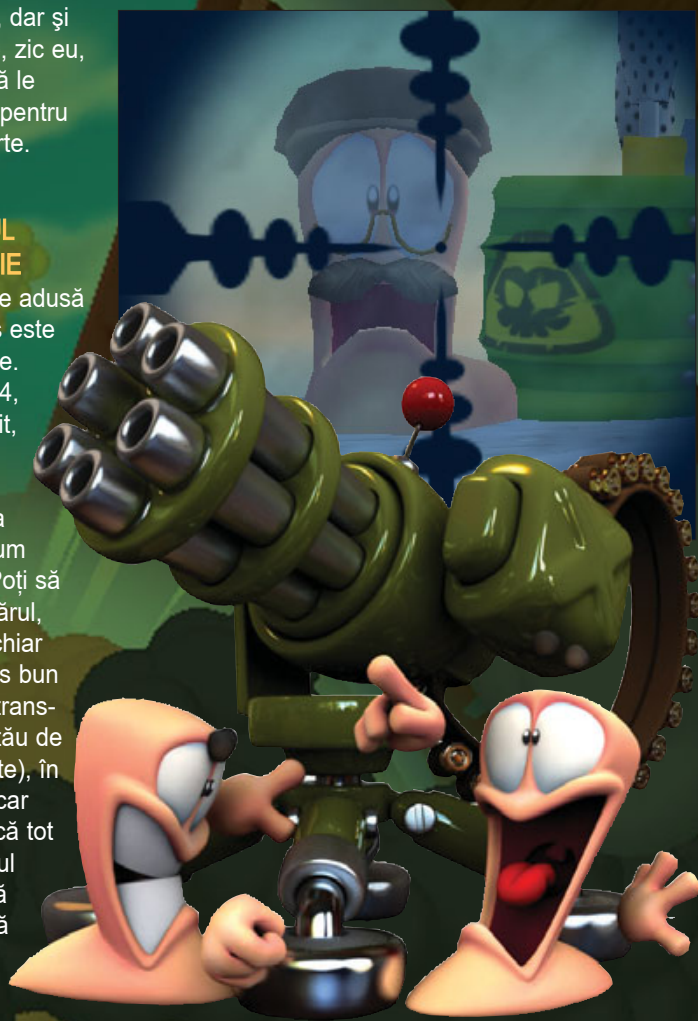


cel puțin 25 de misiuni în modul campanie, împrăștiate în cinci lumi Jurassic, Camelot, Arabia, Construction și Wild West, la care se vor adăuga circa 20 de misiuni pentru multiplayer, asta pe lângă obișnuitele hărți făcute cu mâna noastră. La capitolul muncă în echipă, trebuie menționat că vei putea duce către supremație o echipă formată din maxim patru viermi (of, tot patru, da nu se poate dom'le măcar în Worms 4 să conducem un pluton de viermi, nu o patrule), înarmați din cap până în picioare cu tot felul de arme, una mai trăsniță ca alta, cu care va trebui să pulverizezi până la 4 echipe (se pare că 4 este o cifră fatidică: Worms 4, 4 echipe, 4 viermi). Și nu numai atât. Pe lângă nivelurile de luptă dintre echipe, se mai întrezăresc și niveluri, în care trebuie

colectate obiecte, dar și unele de relaxare, zic eu, pe care trebuie să le demolezi efectiv, pentru a trece mai departe.

### ATELIERUL DE CREAȚIE

Adevărata noutate adusă la clasicul Worms este atelierul de creație. Astfel, în Worms 4, vei avea, în sfârșit, propriul Beauty Salon, adică, mai exact, îți poți crea viermele, după cum vrea ochiul tău. Poți să îți alegi mâinile, părul, fața, ochelarii și chiar cuvântul de rămas bun (adică ce-o să-ți transmită vierm-eroul tău de pe patul de moarte), în stilul clasic miștocar de Worms. Și dacă tot suntem la capitolul creație, trebuie să stric surpriza și să vă povestesc și de ultima născocire a







creatorilor de viermi războinici. Ei bine, în Worms 4: Mayhem poți, sau mai bine zis vei putea, să-ți lași imaginația să zburde și să-ți crezi propriile arme cu ajutorul unui aparat genial numit, logic, Fabrica de Arme (Weapons Factory). Așa că, dacă vrei să-ți faci Pui Explozivi sau

Bombe de Toaletă, o să poți, și astfel îți poți mătrâși adversarii în propriul tău stil.

**ARME & MUNIȚII**

Și în Worms 4: Mayhem arsenalul, genial construit, de arme (să le spunem clasice) îți va sta la dispoziție, având atașate și câteva dispozi-

tive extrem de diabolice, astfel încât distrugerea adversarului va părea un fleac (atât pentru tine, cât și pentru el). În plus, pregățiți-vă să provocați haos și să vă umiliți adversarii cu o gramadă de arme noi, ce vor genera, spun producătorii, strategii și posibilități de atac inedite. Aici putem aminti de Poison Arrow, Sentry Gun, Tail Nail și, preferata mea, Bovine Blitz, care, manevrată cum trebuie, va dezlănțui în capul inamicului un raid aerian de... vaci turbate. Luând în considerare cele spuse de mine până acum, nu ne mai rămâne, decât să așteptăm E2-ul și, eventual, să ne mai antrenăm un pic la Worms 3D, asta așa, ca să nu ne prindă nepregătiți.

DVL

**A FOST ODATĂ O RĂMĂ**

**REMEMBER**

**WORMS**

- Producător: Team 17
- Distribuitor: Ocean

Cine și-ar fi închipuit acum un deceniu că acel joculeț trăsnit numit Worms va genera un val de simpatie atât de puternic, încât producătorii acestuia să nu mai prididească cu onorarea comenzilor. Worms și-a câștigat

notorietatea datorită modului său incredibil de amuzant de a privi conflictele virtuale. Ani la rând ne-am luat prietenii în colimator cu arme dintre cele mai ciudate, în niveluri dintre cele mai aiurite, toate având același numitor comun: un umor incredibil pentru un joc PC.



**VARA 2005**

**NIVEL DE AȘTEPTARE RIDICAT**





Juice Your World.



Get Modded. Get Racing. Get Juiced.



**Juiced™**

[www.juiced-racing.com](http://www.juiced-racing.com)

Distribuit în România de:



merită să joci originale!



Atinge perfecțiunea cu Juiced și procesorul Intel® Pentium® 4 cu tehnologie HT, care-ți asigură curse de un realism incredibil.



© 2005 THQ Inc. Toți producătorii, mașinile, denumirile, mărcile și imaginile asociate acestora din acest joc sunt mărci comerciale și/sau materiale sub incidența drepturilor de autor ale respectivelor lor deținători. Toate drepturile rezervate. GameSpy și designul "Powered by GameSpy" sunt mărci comerciale ale GameSpy Industries, Inc. Toate drepturile rezervate. Produs de Juice Games Ltd. Juice Games și sigla sa sunt mărci comerciale ale Juice Games Ltd. Toate drepturile rezervate. Pentium, Intel și sigla Intel Inside sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarilor săi în Statele Unite și în alte țări. Juiced și siglele sale aferente și THQ și siglele sale aferente sunt mărci comerciale și/sau mărci înregistrate ale THQ Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale, sigle și drepturi de autor sunt proprietatea respectivelor lor deținători.



# 7 SINS



## 7 SINS

Să arunce primul piatra ăla de n-o păcătuie niciodată

**HOT ACTION**

■ **Producător:** Monte Cristo ■ **Distribuitor:** Digital Jesters ■ **Sistem minim:** Windows 98SE, DirectX 9.0, 1.5 GHz, 256mb RAM, 64 MB video ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, DirectX 9.0, 2.4 GHz, 512Mb RAM, 128 MB video ■ **Apariție:** 2 iunie 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ șapte capitole pentru șapte păcate
- life sim pentru maturi. cică!
- lecții de viață într-un oraș al desfrăului



**S**untem, iată, în pragul verii... Zilele însorite și calde sunt din ce în ce mai dese și, ca urmare, lumea a început să se mai și dezbrace... de haine... de inhibiții. În capitala noastră, cel puțin, începe sezonul buricelor goale (atunci când nu sunt doar niște șunci revărsate) și al mașinilor sport. Și implicat începe și sezonul păcatelor căci am putea noi rezista tentațiilor, când acestea ne înconjoară peste tot pe unde mergem?

### DAR MAI ÎNTÂI

Înainte însă de a ne deda plăcerilor tradiționale românești, mai exact tolănitul pe scaunul de plastic al unei terase cu șapca pe o ureche și ochi zgâțiți la fustițele și decolteele ce defilează pe Magheru, vom avea ocazia să ne dedăm altor păcate. Acestea ne vor fi servite la tavă, în prima săptămâna a lunii iunie de către francezii lui Monte Cristo Games. Pentru a ne bucura de acestea, vom fi nevoiți să



ne facem bagajul și să ne mutăm pentru o scurtă perioadă în Apple City, o metropolă hedonistă. Aici vom intra într-o lume pentru care cuvântul limită nu are nici o semnificație, o lume a sexului, desfrâului, a jocurilor de noroc, ce mai - un paradis pentru orice tânăr aspirant la glorie și faimă, dispus să facă orice pentru a le obține. Apple City este un loc vizitat de celebrități din toată lumea și toate domeniile. În acest creuzet al păcatului, fotomodelele se pierd în brațele politicianilor,

sportivii poftesc la bunurile savantelor, însă, cel mai important, toți sunt gata să plătească pentru a-și satisface fantasmile.

### DE ȘAPTE ORI

Ceea ce va trebui să faci acela ce va îndrăzni să se arunce în mijlocul acestor ahtiați de plăceri este să se dea bine pe lângă ei, să îi pupe în partea dorsală, eventual pe ghiul, practic, să le îndeplinească toate poftele, obținând în schimb mulțumirile, aprecierile și cărțile lor de credit. Nimeni nu îi va

interzice să-și cheltuiască la rândul său banii câștigați pe vreuna din domnițele superbe și materialiste, ce-și fac veacul pe acolo.

Biblia spune că există șapte păcate capitale de care trebuie să ne ferim, Monte Cristo spune că există șapte păcate din care trebuie să guști ca să simți că trăiești. Oare pe cine vom asculta? O întrebare la care vom putea afla răspunsul de-a lungul celor șapte capitole ale jocului, câte una pentru fiecare păcat în parte.

Fiecare dintre aceste capitole este alcătuit dintr-o suită de minijocuri, unele mai amuzante, altele mai serioase. Parcurgerea acestora determină și succesul jucătorului în lumea parșivă la care tânjește. Cu ajutorul lor, va obține beneficiile de care are nevoie,

SEVEN



În 1995, Brad Pitt, Morgan Freeman și Gwyneth Paltrow jucau împreună în acest thriller. Intriga era constituită de eforturile a doi polițiști și încercările acestora de a prinde un psihopat, criminal în serie, ce se credea sabia lui Dumnezeu și omora oameni folosindu-se de mitul celor șapte păcate capitale. Cele șapte păcate sunt: invidia, lenea, lăcomia, mânia, mândria, desfrânarea, avariția.

indiferent dacă pentru asta a fost nevoie să șantajeze, să seducă sau să se umilească. Se spune că o imagine face cât 100 de cuvinte, și înclin să dau dreptate acestei zicale. Mai ales după ce mi-am aruncat ochii pe site-ul jocului ([www.7sins-game.com](http://www.7sins-game.com)) și am văzut ce ne așteaptă. Așadar, ne auzim cu bine, luna viitoare cu o corespondență directă din Apple City.

Claude



Iunie 2005

NIVEL DE AȘTEPTARE  
MEDIU

MERGE



RC





## DRIV3R

... și eu care credeam că e o nebunie să conduci prin București

**AUTO**

■ **Producător:** Reflections ■ **Distribuitor:** Atari ■ **Sistem minim:** Windows XP, 2 GHz, 256 MB RAM, 64MB video, DirectX 9.0c  
 ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB video, DirectX 9.0c ■ **Apariție:** disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ atmosferă cinematografică
- giganți hollywoodieni prezenți pe generic
- lansat la nouă luni după versiunile de console
- nu rezolvă nici una din problemele tehnice anterioare

**M**i-aduc aminte când am jucat prima dată Driver. Lucram încă la fosta revistă și aveam instalat un volan Ferrari

de la Ubisoft. La vremea respectivă, jocul mi-a lăsat o impresie plăcută, e adevărat accentuată de entuziasmul folosirii volanului mai sus amintit. Ulterior, am sărit peste Driver 2, iar anul trecut, când a apărut pe console Driv3r, mi-am ciulit bine urechile să aflu cam în ce stadiu a mai ajuns. Vestile primite nu au fost deloc îmbucurătoare, aparent jocul suferea din cauza unor probleme tehnice majore, ce-l aduceau la limita juca-

bilității. Aflând însă că va mai dura vreo nouă luni până la lansarea versiunii PC, m-am mai liniștit, fiind convins că producătorii vor folosi acest răgaz pentru a rezolva toate acele probleme.

### DRUMUL FRÂNT

Startul jocului aproape m-a convins că așteptările mele au fost îndreptățite, iar producătorii au reușit să pună la punct acest joc. Secvențele cinematice

din debut sunt foarte bine realizate, detaliate și au, incontestabil, stil cinematografic. De altfel, pe genericul de început, sunt trecute nume mari ale Hollywood-ului precum Michael Madsen (Tanner) sau Michelle Rodriguez (Calita), dar și Iggy Pop, Mickey Rourke sau Ving Rhames. Văzând o asemenea desfășurare de forțe, mi-am frecat mâinile de încântare, în așteptarea declanșării acțiunii. Numai că aăăh... șoc!



În momentul în care se stinge ultima secvență a filmului introductiv, în fața ochilor îmi apare o imagine fadă, lipsită de culoare și pătrătoasă până la Dumnezeu. Îmi frec ochii de mirare, mă ciupesc să fiu sigur că nu visez și după ce mă conving că nu am înnebunit survine, firesc, întrebarea: „Cum se poate ca un joc din 2005 să arate mai prost decât Stunts-ul din '90?” Am umblat la setările grafice, am încercat tot felul de artificii, însă nu am reușit să fac jocul să arate decent. Personajele sunt colțuroase, dunga pantalonilor li se vede ca o linie trasă în Photoshop. Obiectele din scenă dispar subit din fața ochilor, chiar dacă locul lor nu a ieșit din cadru.

### CONTROL...

De fiecare dată când am de-a face cu un joc portat de pe console, mă aștept să am probleme cu controlul personajelor. Însă Driv3r vrea să devină cel mai elocvent

exemplu negativ în acest domeniu. Stau și mă întreb cine Dumnezeu a primit sarcina de a configura controlul prin intermediul tastaturii și a mouse-ului. Pentru că numai un cimpanezu ar fi putut face o treabă mai proastă. Controlul personajului pe jos diferă enorm de controlul mașinii. Adică, mai pe românește, să faci stânga sau dreapta cu omul, ai anumite taste, iar să faci stânga/dreapta cu mașina, ai cu totul alte taste.

Iar apogeul este atins în momentul în care intri în primul conflict armat și constați cu uimire că butonul stânga al mouse-ului nu trage. Nici nu are cum, de vreme ce tasta de foc (standard) este 5. Cum naiba și-or fi închipuit acei oameni că pot eu să mișc personajul cu tastele direcționale (W, S, A, D), să fixez ținta pe oponent cu mouse-ul pentru ca apoi



să apăs 5 să trag în el. Să zicem că trecem peste acest neajuns, pierdem vreo jumătate de oră reconfigurând controlul. Nici după această operație, jocul nu devine o experiență mai plăcută. Pe jos, Tanner se mișcă îngrozitor, robotic, are un stil de a sări care-mi amintește de copiii de la gradiniță, iar mișcărilor mai complicate, precum rotiri, rostogoliri sau pașii laterali, sunt o capodoperă a neputinței. Controlul mașinii nu se lasă nici el mai prejos. Cu toată lipsa mea de experiență în ale șofatului, să menții un autoturism pe șosea nu este o întreprindere dificilă. Nu însă și în Driv3r, unde fiecare intenție de deplasare spre stânga sau spre dreapta rezultă

aproape într-o rotire completă acompaniată de scrâșnete de roți. Nici nu se mai pune problema să fugi de poliție, să prinzi vreun răufăcător din urmă, când eu mă străduiam din răsuputeri să țin mașina drept pe stradă și, pe cât posibil, intactă.

Prin urmare, dacă vreți să vă păstrați nervii nealterați și tastatura întreagă, vă sfătuiesc să ocoliți acest joc. Are prea multe probleme, atât tehnice cât și de design, încât nu înțeleg ce au făcut producătorii în cele nouă luni avute la dispoziție.

Claude

#### GOOD CLAUDE

- secvențele cinematice

#### EVIL CLAUDE

- AI slab
- maparea controlului execrabilă
- grafică foarte depășită
- stabilitatea mașinii greu de obținut
- imposibil de jucat

#### F. SLAB

41% RC







## STRONGHOLD II

La ziduri oșteni! Căci p-ăștia nu-i mai lovește nici foamea, nici ciuma...

RTS

■ **Producător:** FireFly Studios ■ **Distribuitor:** Take 2 Interactive ■ **Sistem minim:** Windows XP, 1.4GHz, 256 MB RAM, 32 MB video  
 ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, 2.0GHz, 512 MB RAM, 64 MB video ■ **Apariție:** disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ continuarea lui Stronghold (doh!)
- două campanii (pace și război)
- trebuia să fie super-jocul lunii
- dezamăgește printr-un AI penibil
- mult prea multe bug-uri pentru un joc cu asemenea pretenții
- cu regrete, nu este jocul care ne așteptam să fie

Deși suntem abia la al doilea număr al acestei reviste, sunt convins că ați sesizat faptul că fiecare ediție va avea un cover dedicat unuia dintre jocurile semnificative lansate în luna respectivă. De această dată jocul ales pentru a fi prezentat a fost Stronghold 2. Imediat după instalare, la prima impresie, alegerea noastră părea justă, pe parcurs însă, entuziasmul

s-a mai temperat, ajungând, în final, să se transforme într-o ușoară dezamăgire.

### PRIMA IMPRESIE

Adevărul este că jocul reușește să te atragă la început. Printr-un filmuleț, acceptabil din punct de vedere al calității, încearcă să-ți spună o poveste despre un tânăr paj, care-și vede lordul ucis, în urma unui asediu. Legătura

filmului cu jocul este tocmai acest paj, care, odată crescut, a intrat în slujba lui sir William și, din acest moment, va deveni reprezentarea medievală a jucătorului pe care îl va sluji cu loialitate indiferent de calea aleasă. Puteți opta pentru Path of Peace (POP), ceea ce înseamnă că ați ales campania mai liniștită și bazată mai mult pe aspectul economic și administrativ,



sau pentru Path of War (POW), ce reprezintă calea mai abruptă și mai violentă a jocului.

## POP

Dacă ați ales calea pașnică a jocului, atunci pregătiți-vă pentru o campanie destul de liniștită în care regele, nemulțumit de modul în care vasalii lui se ocupă de domeniile lor, te va trimite în teritoriu, pentru a reaseza lucrurile pe făgașul normal. Obiectivele vor fi destul de variate cuprinzând dezvoltarea unui domeniului, curățirea altuia de șobolani, reconstrucția unui alt domeniu sau organizarea unui turnir regal. Pe parcursul acestor misiuni, vei fi nevoit, uneori, să scoți și sabia din teacă. Acestea vor reprezenta însă doar bătălii nesemnificative cu bandiți, animale sălbatice sau trupe mici de asalt ale vreunui cavaler vecin, invidios pe succesul tău. În acest moment, jocul este mai degrabă un city builder, decât un

siege game, numai că scopul său inițial îl trădează. Jocul este prea simplu pentru a oferi o campanie economică satisfăcătoare. Să dezvoltăm cu succes o moșie este floare la ureche, singurul impediment fiind spațiul limitat rezervat construcțiilor. În principiu, totul se rezumă la a construi cât mai multe surse de hrană, care, implicit, vor atrage țărani (deci forța de muncă), urmând ca apoi să dezvoltăm câteva industrii adiacente. Acestea sunt nici mai mult nici mai puțin decât trei: cea extractivă, cea militară și cea de divertisment pentru stăpân. Să mențiem fericirea printre semeni este unul dintre cele mai facile lucruri. Este suficient să le dai două, trei feluri de mâncare și astfel vei menține un nivel de fericire foarte ridicat. Singurele probleme care mai pot supăra țărani rămân gunoiul și șobolani, problemă care se poate rezolva și ea relativ ușor.

## TACTICI DE ASEDIU

În ceea ce privește asediul existau trei metode de a câștiga.

- Prima metodă era aceea de a evita castelul și de a cuceri tot teritoriul din jurul său. În final garnizoana ajungea să se predea.
- A doua metodă era să atace castelul direct, situație în care cei mai utilizați oameni erau minerii a căror misiune era să sape tuneluri pe sub zidurile castelului provocând surparea acestora.
- A treia metodă și cea mai utilizată era înconjurarea și asedierea castelului până când garnizoană înfometată și decimată de boli se preda singură, fără luptă.

Pentru ridicarea moralului se pot construi biserici, hanuri sau scene pentru actorii nomazi, însă lipsa lor nu va afecta negativ populația. Elementul de dificultate maximă al acestor misiuni îl constituie timpul limitat impus pentru atingerea obiectivelor. Acesta este, după părerea mea, exagerat de strâns, obligându-te să faci anumite lucruri, într-o anumită ordine și toate acestea foarte-foarte repede. Din păcate modul POP nu este lipsit de probleme, unele putând fi ignorate, alte însă nu.

Despre prima dintre ele, și anume

simplicitatea sistemului economic și administrativ (de exemplu caseria pentru colectat taxele de la țărani putea foarte bine să lipsească, m-am descurcat fără să o construiesc vreodată), v-am vorbit deja. Alte probleme constau în faptul că nu poți opri o anumită construcție să funcționeze, în cazul în care ai un exces de produse. Ori oprești toată industria, ori distrugi acea clădire. Cel mai periculos bug este însă cel al criminalității. Se întâmplă uneori ca vreun muncitor să se transforme în bandit. Nici o problemă, dacă ai gărzi îl capturezi repede, îl judeci și îl condamni. ➤







Problema constă însă în faptul că, până când acesta este executat sau își ispășește pedeapsa, locul său în câmpul muncii nu poate fi luat de alt țaran. Iar dacă se întâmplă ca acest „criminal” să fie gunoierul sau

șoimarul (singurii care îți pot da orânduirea peste cap), poți pica într-o degingoladă economică, din care să nu îți mai revii niciodată. Pentru a contracara aceste efecte ești obligat să distrugi clădirea respectivă și să

o reconstruiești pentru ca un alt țaran să se apuce de muncă.

### POW

Cei mai mulți dintre voi vor alege totuși calea luptei, deoarece Stronghold 2 este, la urma urmei, un joc de asediu. Din nefericire, tocmai acest aspect al jocului suferă cel mai tare și este cel care a determinat ca entuziasmul din debutul jocului să scadă vertiginos către dezamăgirea din momentul dezinstalării. Dacă privești oferta de joc, Stronghold 2 este impresionant, atât în ceea ce privește ofensiva, cât și defensiva. Poți construi o mulțime de tipuri de fortificații și capcane: ziduri, turnuri, creneluri, platforme de bolovani, butuci sau smoală, capcane pentru infanteriști (precum gropile ascunse cu fundul doldora de țepi) și multe alte asemenea, încât un arhitect talentat își poate concepe cu ușurință o fortăreață de nepătruns.

Atacatorii, la rândul lor, au foarte multe modalități de a-i pune în practică planurile ofensive. Din arsenalul lor nu lipsește nimic, de la banalele scări și clasicele cata-pulte, până la impresionantele trebuchet-uri. Din păcate, cel puțin în single player, Stronghold 2 dezamăgește foarte mult tocmai aici, în elementul care ar trebui să-l scoată în evidență. După tot efortul depus să-ți construiești o fortăreață impresionantă, constăți cu amărăciune că problemele jocului îți dau toate planurile peste cap. De exemplu acele platforme de bolovani puse pe margine zidurilor, platforme al căror scop este să se prăvălească cu tot cu încărcătură peste asediatori, au prostul obicei de a dispărea subit, dacă s-a așezat o scară peste ele. Și cum primul lucru pe care îl face atacatorul AI este de a trimite oamenii să amplaseze scările, îți poți da seama că, în afară de aspectul estetic, aceste platforme sunt inutile. Pe de altă parte nici AI-ul adversarilor nu este suficient de strălucit pentru a-ți testa cu adevărat calitățile arhitecturale. Ca să respingi un atac al calculatorului, este suficient să construiești un zid de piatră cu două turnuri (pe care le umpli cu arcași), iar în fața lui un zid de lemn (ușor de reconstruit). Calculatorul va ataca cu insistență acel zid de lemn cu toate forțele sale, ignorând

## NU MAI AI RĂBDARE?... JOACĂ ASTA

### STRONGHOLD

■ **Producător:** FireFly Studios  
 ■ **Distribuitor:** Take 2 Interactive

Deși o să vi se pară ciudat, în acest caz vă recomand să jucați Stronghold, predecesorul jocului prezentat în acest articol. Este unul din cazurile, tot mai dese în ultima vreme,

în care jocul inițial este mult mai bun decât cele care l-au urmat. La vremea apariției sale, deși nu era un joc 3D, a fost o revoluție în lumea strategiilor impunându-se prin ideea sa genială (de altfel jucătorii de strategii cereau de multă vreme un simulator de asedii), dar și printr-o

realizare de excepție. Nu o fi el cel mai „arătos” joc, dar cu siguranță este unul care merită jucat.





faptul că, de pe zidul de piatră, arcașii tăi îl masacrează fără nici un pic de efort. Când vine momentul ca tu să ataci, jocul îți arată aceeași față banală și lipsită de provocări. Am construit la un moment dat o tabără de asediu în teritoriul inamic și am lăsat-o nepăzită. Cu toate acestea, până la sfârșitul misiunii, adversarul nu s-a deranjat să o distrugă. Când ataci, singurul lucru pe care trebuie să-l faci este să cauți acea porțiune de zid cu mai puțini, apărători și să o ataci cu 5-10 catapulte. În 30 de secunde ai obținut breșa, ai intrat cu grosul armatei și îți elimini adversarii unul câte unul, deoarece aceștia nu vor mișca nici un deget să se ajute între ei.

### GREȘEA IZBĂVITOARE

Am să vă povestesc în continuare o mostră clasică a problemelor de care suferă AI-ul din Stronghold 2. În POW, o să ajungeți, la un moment dat, într-o misiune, în care trebuie să respingeți simultan două atacuri, din două direcții diferite, conduse de Olaf și The Bull. Pentru a putea face față acestora, mi-am înconjurat domeniul cu un zid gros de piatră. Din unghiul din care am construit, nu am observat însă că nu am pornit construcția zidului direct din poartă, lăsând astfel o breșă în centura



protectoare. Ceea ce ar fi trebuit să fie o greșeală fatală s-a transformat într-una izbăvitoare. Primul lucru pe care AI-ul îl face în cazul unui asediu este să construiască o tabără de asediu în teritoriul atacat. Își adună armata lângă această tabără, așteaptă câteva minute, cât să-și construiască aici catapulte, după care declanșează atacul. Ei bine, de vreme ce eu construiesc zidurile chiar pe granițele moșiei, singurul mod de a ajunge în teritoriul meu și de a construi acea tabără de asediu era să treacă prin breșa uitată de mine. Și, uite-așa, ambele armate s-au plimbat pe sub zidurile mele, sub ploaia de săgeți a arcașilor încercând să ajungă la breșa respectivă și fără să riposteze deloc. Lupta a durat un minut, iar la sfârșitul ei am ieșit victorios, fără nici o pierdere, nici un soldat mort, nici o clădire distrusă.

### CONCLUZIA

Stronghold 2 este un joc bazat pe o idee genială, dar care, din păcate, nu a reușit să fie transpusă în practică așa cum ar fi trebuit. Problemele mari de AI (care pot fi compensate doar în multi-player, unde inteligența umană poate genera lupte foarte interesante), bug-urile (cum sunt cele amintite legate de platforme), dar și greșelile de concepție ce țin atât de partea economică (vezi partea cu criminalitatea), cât și de cele militare (de exemplu soldații pot intra unul în altul) duc la situația neplăcută de a fi dezamăgiți în final. Mi-a plăcut foarte mult ideea acestui joc și așa fi vrut să ajungă un clasic, însă la modul în care a

fost lansat singurul lucru care îl mai ține în atenția publicului este reputația predecesorului și campania de promovare susținută în ultimul an. Din păcate, rămân cu un gust amar după acest joc, și, îmi pare rău să o spun, dar este un joc mediocru spre slab, în ciuda potențialului său fantastic.

Claude

#### GOOD CLAUDE

- nu trebuie să reconstruiești bazele de la zero
- două tipuri de campanie: pace și război
- multe tipuri de clădiri și unități
- fiecare misiune poate introduce un element nou
- o idee foarte bună de joc

#### EVIL CLAUDE

- AI deplorabil
- cutscene-uri (ingame engine) slabe
- multe bug-uri
- erori de concepție
- termene limită prea stricte pentru campania de pace

#### MEDIOCRU

**67%** RC





## PROJECT: SNOWBLIND

Oare de ce este viitorul întotdeauna sumbru?

FPS

■ **Producător:** Crystal Dynamics ■ **Distribuitor:** Eidos Interactive ■ **Sistem minim:** Windows XP, 1.5GHz, 256 MB RAM, 64MB Direct3D ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, 2.4GHz, 512MB RAM, 128MB Direct3D ■ **Apariție:** disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ joc de gherilă urbană
- îmbină modernul cu elemente tradiționale
- eroul capătă puteri supraumane
- poveste clasică și simplă
- acțiunea are un ritm trepidant

**A**proape că nu există joc amplasat în viitorul umanității care să nu ne prezintă o „prognoză” sumbră și negativă asupra drumului pe care îl vom parcurge.

Invariabil, la un moment dat, vor apărea cataclisme, invazii extraterestre, molime, blesteme sau al treilea război mondial. Eidos, în al său recent Project: Snowblind, nu face excepție de la această regulă. Acțiunea jocului se petrece în viitor, cam peste o jumătate de secol, într-un Hong Kong devastat de războiul civil.

### PRIMA SALVĂ

Având în vedere că jocul a fost lansat inițial pe console, m-a surprins faptul că am reușit să mă

acomodez destul de repede cu controlul (veșnica mea obsesie atunci când întâlnesc asemenea jocuri). Acest lucru vine parcă să-mi demonstreze că aveam dreptate atunci când susțineam că se poate realiza un transfer de pe console pe PC fără să oblige jucătorul tipic de PC să învețe modelul de control al consolei. Primele minute de joc au fost singurele care mi-au pus ceva probleme, iar aceasta mai mult din cauza sensibilității mouse-ului, problemă

care s-a remediat ușor. Ca urmare am putut să mă bucur de o experiență destul de plăcută în Project: Snowblind. Jocul are un ritm furi-bund, în care povestea este evidențiată ocazional prin secvențe cinematice scurte. De altfel acest aspect al fragmentării jocului cu filmulețe este specific jocurilor concepute doar pentru console. Dacă vă interesează povestea, aceasta prezintă un Hong Kong al viitorului, în care escadrilele de menținere a păcii se





străduiesc să stopeze ravagiile războiului civil ce amenință să se extindă la nivel planetar. Echipa din care face parte și jucătorul are neșansa de a primi botezul focului chiar din prima secundă după aterizare. Din acest moment, drumul lor se va mai opri doar după distrugerea... dar mai bine nu vă spun.

### SHOOTER ASIATIC

După cum menționam mai devreme, jocul a fost lansat mai întâi pe console, motiv pentru care motorul grafic nu este unul excepțional. Însă producătorii jocului au reușit să compenseze acest lucru prin detaliile scenelor și ale texturilor, care, trebuie să recunosc, sunt sublimे uneori. E adevărat, faptul că acțiunea se petrece în Hong Kong, iar designerii au reușit să combine cu succes modelele moderne, futuriste cu cele tradiționale asiatice constituie un mare plus estetic. Din nefericire, nu prea

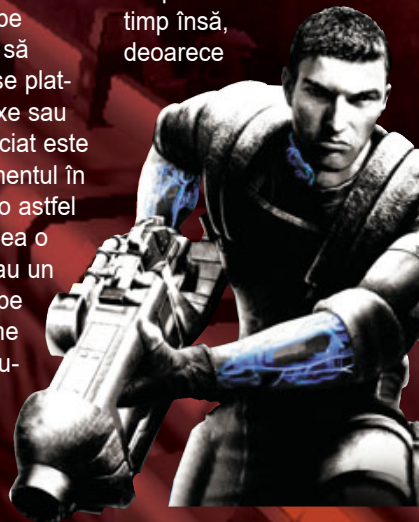
există suficient timp pentru admirarea muncii graficienilor, deoarece jocul se desfășoară într-un ritm alert, iar obiectivele se succed amețitor. Din fericire, nu ai cum să te pierzi în această gherilă urbană, deoarece se va găsi mereu câte un camarad care să-ți arate drumul. Project: Snowblind este un joc axat pe fenomenul „shooting”, deși ai posibilitatea de a efectua anumite misiuni și în mod stealth. Arsenalul folosit este unul clasic pentru acest gen de joc, cuprinzând arme de asalt, aruncătoare de grenade etc. iar pe alocuri vei putea să folosești și diverse platforme de atac (fixe sau mobile). De apreciat este faptul că, în momentul în care coordonezi o astfel de platformă, fie ea o mitralieră grea sau un droid, îi vei auzi pe camarazii de arme cum îți solicită ajutorul, dacă sunt cumva surprinși de un adversar mai puternic.

### SUPERHUMAN

Ceea ce face distincția între Project: Snowblind și restul shooterelor este posibilitatea eroului de a dezvolta diverse abilități supraomenești. În timp, acesta va putea să-și mărească acuitatea vizuală pe timp de noapte, să se înconjoare cu un câmp energetic protector, să controleze scurgerea timpului sau să-și neutralizeze adversarii cu șocuri electrice. Imediat ce vei ajunge în stadiul de a dezvolta aceste capacități, jocul devine cu adevărat interesant și distractiv. Nu pentru mult timp însă, deoarece

aceste puteri consumă o cantitate impresionantă de energie, iar aceasta se poate recupera doar cu ajutorul unor pack-uri adunate pe parcursul misiunilor. Project: Snowblind mi s-a părut un joc bun, chiar dacă nu excelează și nici nu are pretenția de a concura cu greii genului. Singurul neajuns major, pe care i-l pot imputa, este păstrarea sistemului de salvare specific consolelor, adică cel la punct fix. Un deces survenit ulterior te poate obliga uneori să te întorci destul de mult. Dar cu puțină răbdare se poate trece peste acest aspect.

Claude



#### GOOD CLAUDE

- abilități supraomenești
- decoruri estetice
- control acceptabil

#### EVIL CLAUDE

- salvare la punct fix
- motor grafic limitat

### FOARTE BUN

80% RC



# CHAMPIONSHIP Manager 5



## CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Chiar și drumul marilor campioni se mai frânge câteodată

MANAGER

■ **Producător:** Beautiful Game Studios ■ **Distribuitor:** Eidos Interactive ■ **Sistem minim:** Windows XP, 700 MHz, 256 MB RAM, 4MB video ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB video ■ **Apariție:** disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ cel mai așteptat manager de fotbal
- unul din rezultatele divorțului dintre Eidos și Sports Interactive
- cel mai tare joc al genului, până de curând
- are un nou producător

Interactive (producătorul) și Eidos Interactive (distribuitorul) a intervenit divorțul. În urma partajului, Sports Interactive a rămas cu codul jocului, iar Eidos cu numele și imaginea seriei. Continuarea este binecunoscută, Sports Interactive și-a luat codul și l-a depus zestre în noul său mariaj cu Sega, iar Eidos a scos din cutiuță un producător nou, Beautiful Games Studios, cărora le-a ordonat ca, în 12 luni, să scoată Championship Manager 5.

### PRAFUL DIN OCHI

Acest ultim joc al seriei a fost parcă lansat doar pentru a demonstra că șefia a trecut la Football Manager 2005 și că un lucru foarte bun poate fi distrus extrem de ușor. Dar, înainte să pun toate

tunurile pe acest joc, trebuie să îmi fac datoria de a spune că apariția unui nou producător a adus și puțin suflu nou seriei. Cel mai mare câștig este scăderea timpului necesar încărcării jocului. Până la Championship

Până nu demult, Championship Manager era seria ce domina dictatorial în lumea managerelor fotbalistice. Însă ceea ce părea o poveste fără sfârșit a fost la un pas de dispariție în momentul în care între Sports





Manager 4, inclusiv, generarea unui joc dura suficient timp, încât să-ți pregătești o cafea și să fumezi vreo 3 țigări. Championship Manager 5 a reușit să reducă drastic timpul de încărcare, ajungând la un incredibil 1 minut și 30 de secunde (cronometrate) pentru un joc cu toate campionatele și toate ligile. Odată reușit acest lucru, probabil cineva acolo în studiourile de producție s-a entuziasmat mai tare decât trebuia și a decis să se schimbe mai multe decât are fi fost cazul. Printre elementele modificate se numără interfața jocului. O mișcare cât se poate de greșită, având în vedere faptul că jocul era la a cincea ediție și avea deja o bază de fani solidă și bine conturată. Aspectul foarte colorat (tipic pentru jocurile pentru copii), dar mai ales mutarea multor butoane în locuri neașteptate sunt câteva din motivele pentru care jocul a generat resentimente în rândul fanilor (în marea sa majoritate fiind un public matur și conservator).

### PULBEREA DE PE TOBĂ

Dar nu interfața este ceea ce face ca acest joc să piardă puternic teren în fața rivalului Football Manager 5. Ceea ce l-a făcut să piardă lupta cu acesta a fost engine-ul tactic. În ciuda faptului că avea două avantaje importante, poziționarea tactică a jucătorilor și echipii și a unui sistem de antrenamente mai eficient, când vine vorba de simularea meciului Championship Manager 5 eșuează lamentabil. Senzația rezultatelor predefinite revine în forță, mai ales după ce rejoci același meci de vreo douăzeci de ori pentru a vedea cum se încheie exact cu același rezultat (deh, o obsesie mai veche de-a mea). Apărarea din Championship Manager 5 este, vorba lui Caragiale, subtilă, dar lipsește cu desăvârșire. Fundașii centrali se poziționează mereu spre lateral, lăsând pe centrul apărării un bulevard cât pentru trei tiruri prin care atacanții adversi pătrund

nestingheriți. Pe lângă aceasta, au prostul obicei de a degaja la întâmplare mingea, chiar și atunci când nu sunt presați de către atacanți, iar rezultatele acestor degajări sunt în majoritate cornere sau autogoluri. Dacă mai adaugi la aceasta un portar cu obiceiuri la fel de dizgrațioase cum ar fi să respingă mingea în poartă când iese la centrări, poți avea un tablou aproape complet al neputinței unui joc ce a fost mare, dar nu mai are forța creativă a celor care i-au dat naștere.

### ADIO CM

Și nu cumva să rămâneți cu impresia că lucrurile care au mers prost se opresc aici. Sistemul de transfer este și el dat peste cap. Chiar dacă avem destul de multă înțelegere și nu ne așteptăm ca Zidane să accepte o ofertă de la o echipă de conferință, nu pricep de ce o astfel de echipă nu poate convinge nici măcar un puștan de 16 ani, fără nici un viitor. Iar media, care constituia unul din

elementele cele mai atractive ale seriei, a devenit acum unul dintre cele mai frustrante. Interactivitatea a fost eliminată, astfel încât nu mai poți comenta în nici un fel speculațiile apărute în presă, motiv pentru care nu mai ai posibilitatea de a contracara efectul lor asupra echipei și jucătorilor. Nu cred că mai are rost să discut despre acest joc, mi se face rău numai când mă gândesc cât de mult l-am așteptat și cât de dezamăgit am fost când am văzut ce a ajuns.

Claude

#### GOOD CLAUDE

- timp de încărcare redus
- sistem tactic divers și complex
- sistem de antrenament superior

#### EVIL CLAUDE

- tot ce înseamnă simulare
- inexistența apărării
- încăpățânarea cu care jucătorii îți refuză ofertele
- media lipsită de interactivitate

#### SLAB

**64%** RC



# EMPIRE EARTH II



## EMPIRE EARTH II

Agonia imperiilor umane povestită pe scurt

RTS

■ **Producător:** Mad Doc Software ■ **Distribuitor:** Vivendi Universal ■ **Sistem minim:** Windows 98, 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB video ■ **Sistem recomandat:** Windows XP, 2.2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB video ■ **Apariție:** disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ al doilea joc al seriei Empire Earth
- are un nou producător
- îmbină elementele standard cu câteva inovații
- un joc bun, dar care nu reușește să te „prindă”
- conține patru campanii clasice
- introduce Citizen Manger, o idee bună pentru genul RTS
- ▼

Genul RTS pare să fi intrat într-o criză de inspirație accentuată. De câțiva ani buni, apar cam aceleași jocuri, fără ca acestea să conțină cineștie-ce îmbunătățiri sau inovații. Stainless Studios reușea, prin 2001 să mai producă ceva valuri în această lume odată cu lansarea jocului Empire Earth. Iată că luna aceasta, Mad Doc Software (care a preluat ștăfeta de la Stainless Studios) a

încercat să continue cu succes acest joc.

### ACEEAȘI MĂRIE?

Văzând cât de multe jocuri bune, la prima versiune, au fost distruse ulterior, când licența a fost preluată de altă companie (cel mai recent caz este Championship Manager, prezentat chiar în această ediție a revistei noastre), Mad Doc a fost excesiv de conservator, aplicând cu pragmatism zicala: „if ain't

broken, then don't fix it” („dacă nu s-a stricat, atunci nu umbla la el”). În mare, jocul a rămas același: urmărirea traseului milenar al câte unui imperiu, din epoca de piatră până în erele galactice. Modurile de joc au rămas cele clasice pentru un RTS... un tutorial, trei campanii și câteva misiuni skirmish. De-a lungul acestora, jucătorul va trasa destinul a patru civilizații mai mult sau mai puțin importante în





istoria omenirii (acestea fiind aztecii, coreenii, germanii și americanii), în timp ce cele două misiuni skirmish (turning points) tratează două evenimente majore: debarcarea din Normandia și Războiul celor Trei Regate (în China). Fundația jocului este mult prea tipică genului RTS. Construiești o bază, aduci țărani la muncă, aduni resurse, recrutezi niște soldați sau echipamente de luptă și pornești în hărțuirea oponentului. Și, fiindcă aproape la fiecare misiune trebuie să o iei de la capăt, foarte curând jocul devine frustrant de rutinat, inducând o stare de plictiseală.

### SALVAREA

Să nu credeți însă că Empire Earth II este un proiect ratat, deoarece are câteva pârghii salvatoare, grație unor idei strălucite ale producătorilor. Prima și cea mai importantă dintre acestea este AI-ul.

Empire Earth II este unul din puținele jocuri în care am văzut oponentul virtual testând apărarea adversă. Spre deosebire de alte jocuri ale genului, în care, imediat ce te-ai prins de direcția și modul de atac al adversarului, scăpai basma curată, întărind puțin apărarea într-un anumit punct, în acest joc, calculatorul verifică mereu dârzenia apărării. Dacă va fi respins cu ușurință într-un anumit loc, atunci fii sigur că următorul atac se va desfășura în altă parte, iar dacă atacul are

ceva succes și produce stricăciuni, atunci, în mod garantat va mai încerca prin același punct, eventual chiar cu forțe superioare primului val. Nici în apărare nu stă rău, fiind capabil să-și construiască orașul și structurile defensive suficiente de bine pentru a-ți crea ceva dureri de cap în cazul unei ofensive. Un alt element pe care l-am apreciat foarte mult este faptul că AI-ul reușește să țină pasul cu tine din punct de vedere tehnologic. Chiar dacă mai are sincope, nu

### CEL MAI MARE IMPERIU AL LUMII

La sfârșitul secolului XIX, Marea Britanie, aflată în plină glorie și expansiune, era considerat cel mai mare imperiu creat vreodată în întreaga istorie a umanității. Era perioada în care se spunea că, în Marea Britanie, soarele nu apune niciodată, deoarece în orice moment exista cel puțin un teritoriu britanic în care soarele să fie pe cer. În această perioadă, imperiul britanic deținea 20% din suprafața de pământ a planetei și avea o populație de 400 milioane de cetățeni. Iar aceasta se întâmpla după ce Marea Britanie pierduse controlul asupra coloniilor sale din America de Nord, în urma Războiului de Independență, condus de George Washington. Marea Britanie îngloba în acel moment aproape întreg teritoriul african, insulele Asia de SE, insulele Oceaniei, India, Țările Arabe și Australia.





va rămâne niciodată atât de mult în urmă, încât să apară situațiile ilare din alte strategii, unde panzerele trag după arcași, iar rachetele nucleare distrug colibebele unui sătuc medieval. Următorul element de cinci stele de pe lista mea este fereastra de Citizen Manager. O mare problemă a RTS-urilor erau muncitorii nealocați ce priveau nepăsători la stele, în timp ce resursele tale se consumau cu viteza luminii. În haosul strategiilor și a multitudinii de lucruri pe care trebuie să le faci într-un timp foarte scurt, este extrem de ușor să pierzi astfel de muncitori aiurea pe hartă. Fereastra Citizen Manager îți prezintă sumar toate locurile în care pot fi alocați muncitori, fie ele o zonă de resurse sau o clădire (de exemplu universitățile). Totodată și se

afișează și numărul de muncitori alocați fiecareia dintre aceste locații. Pentru a mai trimite oameni la muncă este suficient să dai un clic pe una dintre aceste locații și șomerul cel mai apropiat se va îndrepta către locul specificat, iar cel de-al treilea element care mi-a gădilat satisfacția de strateg (și ultimul pe care vi-l prezint pentru a nu vă plictisi prea tare cu vorbăria) este War Planner-ul. Această fereastră permite crearea strategiilor de atac ale unui adversar și apoi trimiterea lui către aliați. Chiar dacă valoarea sa efectivă în campania single este destul de redusă, modul în care răspunde calculatorul aliat îți creează pentru scurt timp impresia că nu ești singur împotriva tuturor.

Pe de altă parte în multiplayer, acest element își poate găsi un loc de cinste printre uneltele ofensive folosite de aliați.



ȚI-A PLACUT?... JOACĂ ASTA

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

- Producător: Ensemble Studios
- Distribuitor: Microsoft

Deși au trecut cinci ani de la lansarea sa, Age of Empires II continuă să fie jucat cu foarte multă pasiune cam prin toate internet cafe-urile din țară. Cele 13 civilizații noi, dar mai ales diversitatea de moduri în care o misiune putea încheia cu

succes au constituit elementele grele ale unui joc de strategie, care a produs satisfacții depline în rândul gamerilor din toată lumea.



ÎNTOARCEREA ÎN COLB

După acest salt viguros printre lucrurile bune ale jocului, este timpul să revenim în colbul negativ al acestuia. Iar aici se remarcă impactul grafic al jocului. Engine-ul nu este rău, chiar dacă puțin învechit pentru pretențiile actuale, însă ceea ce surprinde este lipsa de apartenență culturală la o anumită civilizație, ce trebuia accentuată tocmai prin elemente vizuale. Indiferent de civilizația cu care joci, ai tot timpul senzația că joci în exact același loc, cu exact aceeași omuleți și cu exact aceeași strategie. Diferențele dintre civilizații nu sunt punctate nici vizual, prin detalii grafice ale unităților și clădirilor, dar nici prin cele utilitare. Prin urmare, impresia generală lăsată de Empire Earth II este aceea a

unui joc realizat destul de bine, cu o serie de sincope tehnice și de design, dar al cărui mare defect este incapacitatea de a te menține conectat la el mai mult de câteva ore sau zile (pentru strategii mai înverșunați). Și este păcat, pentru că o lună sau două în plus pentru rectificarea câtorva probleme nu constituiau un capăt de țară, iar lansarea, chiar întârziată, ar fi putut aduce pe piață un joc mult mai bine conturat.

Claude

GOOD CLAUDE

- Citizen Manager
- War Planner
- AI competitiv

EVIL CLAUDE

- prea închistat în lucrurile clasice
- pathfinding problematic
- plictisitor

FOARTE BUN

83% RC



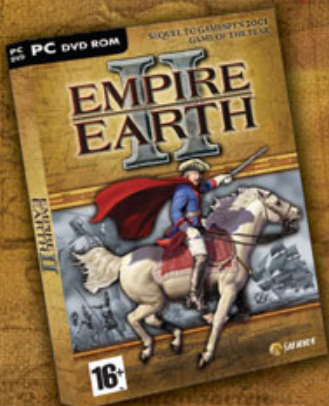
**RC****best**  
distribution**CONCURS**

RC și Best Distribution îți oferă posibilitatea de a câștiga un joc full. Tot ce trebuie să faci este să completezi talonul de mai jos răspunzând corect la întrebare și să-l trimiți pe adresa redacției până la 1 iulie 2005. Răspunsul îl găsești în paginile revistei.

## CÂȘTIGĂ JOCUL EMPIRE EARTH II

**Producătorul acestui joc este:**

- a. Mad Doc Software
- b. RC Interactive
- c. SC Strecurătoarea SRL



Nume, prenume

Str.  Nr.  Bl.

Sc.  Ap.  Localitate

Cod  Județ

Telefon  e-mail

Decupează talonul și trimite-l pe adresa Dark Times Multimedia SRL, O.P. 33 C.P. 52, Sector 1, București, 013701  
 Atenție se acceptă în concurs un singur talon de persoană! Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 4 al revistei RC.





## EUROPEAN NATION CHAMPIONSHIP SEZONUL 2 LA COUNTER-STRIKE

### LOTUL NAȚIONAL

- TeG-PeRRy (capitan)
- TeG-CreatuRe
- TeG-k1d0r
- TeG-Darky
- quad-Dory
- quad-FaNe
- quad-woof
- xGen`SeDaN
- Eq-Shadow
- Eq-leVi

**C**ampionatul European pe Națiuni este o competiție la nivel înalt unde echipele naționale au posibilitatea de a juca între ele. Regulamentul competiției este astfel alcătuit încât să permită recrutarea celor mai valoroși jucători ai țării, în

lotul național. Prin urmare, doar 4 jucători dintr-o echipă au voie să intre în lotul naționalei și doar 2 pot juca simultan în cadrul unui meci. Ceea ce face ca această competiție să fie deosebită este organizarea fazei finale pe LAN la sfârșitul sezonului de 4 luni. Faza finală a Sezonului 1 s-a desfășurat pe durata a trei zile în KOMED Saal din Cologne, Germania în luna septembrie a anului trecut. Câștigătoarea competiției de CS din sezonul precedent a fost echipa Suediei, urmată pe podium de reprezentantele Austriei și

Germaniei. Puteți găsi o prezentare mai detaliată a primului sezon ENC în cadrul secțiunii „Articles” de pe site-ul [www.quad-team.ro](http://www.quad-team.ro)

În acest sezon, meciurile se joacă în sistem „maximum rounds/side” = 15, cu un „round time” de 2:30 minute.

Regulamentul complet al Sezonului 2 ENC îl găsiți la acest link:

[www.esl-europe.net/enc/download/351278/](http://www.esl-europe.net/enc/download/351278/)

Începand cu Sezonul 2, România este reprezentată și ea în ENC la CS, WC3 și FIFA. Noi acoperim doar competiția de CS.

Rhythmiser



### ENC Echipele participante în acest sezon:

X

Franța  
Olanda  
Spania  
Marea Britanie

GRUPA A

Cehia  
Ungaria  
România  
Suedia

GRUPA A

Austria  
Belgia  
Germania  
Elveția

GRUPA A

Danemarca  
Finlanda  
Italia  
Bulgaria

GRUPA A

Rusia  
Grecia  
Polonia  
Serbia

GRUPA A

## ETAPA 1

Începând cu ziua de miercuri, 4 mai 2005, cele 20 de echipe naționale au început bătălia pentru calificarea în faza finală a competiției ce va avea loc după 16 săptămâni, valoarea totală a premiilor puse în joc fiind de 12.000€ (1-5000€; 2-3500€; 3-2000€; 4-1500€). După disputarea tuturor meciurilor din prima fază a grupelor, ocupantele primelor două locuri din fiecare grupă avansează în faza a doua a competiției. Cele 10 echipe rămase urmează a fi împărțite în 2 grupe de câte 5 echipe.

**MIERCURI**

4 mai 2005

Map: de\_cbble

**GRUPA B****CEHIA vs ROMÂNIA**

(Echipa României: PeRRy, k1d0r, Dory, FaNe, SeDaN)

Scor final: 13 - 17

**UNGARIA vs SUEZIA**

Amânat

**GRUPA A****FRANȚA vs SPANIA**

Scor final: 30 - 0

**OLANDA vs MAREA BRITANIE**

Amânat

**JOI**

5 mai 2005

Map: de\_cbble

**GRUPA C****AUSTRIA vs GERMANIA**

Scor final: 16 - 14

**BELGIA vs ELVEȚIA**

Scor final: 11 - 19

**GRUPA D****DANEMARCA vs BULGARIA**

Amânat

**FINLANDA vs ITALIA**

Scor final: 24 - 6

**GRUPA E****RUSIA vs POLONIA**

Scor final: 24 - 6

**GRECIA vs SERBIA**

Amânat



## ETAPA 2

După ce a pornit cu dreptul în acest sezon, cu o victorie în fața echipei cehe, România a înfruntat, în a doua etapă, echipa Ungariei pe harta de\_train. După o primă parte bună ca și CT (counter-terrorists) pentru echipa noastră, care s-a încheiat cu scorul de 10 - 5, România nu și-a mai găsit ritmul ca T (terrorists), reușind să mai câștige doar o singură rundă, meciul încheindu-se cu scorul de 19 - 11 în favoarea ungarilor. Mai jos aveți și celelalte rezultate, din păcate însă majoritatea meciurilor din celelalte grupe au fost amânate.

**LUNI**

9 mai 2005

Map: de\_train

**GRUPA A****FRANȚA vs MAREA BRITANIE**

Scor final: 18 - 12

**OLANDA vs SPANIA**

Amânat

**GRUPA B****UNGARIA vs ROMÂNIA**

(Echipa României: Darky, CreatuRe, Dory, FaNe, SeDaN)

Scor final: 19 - 11

**CEHIA vs SUEZIA**

Amânat

În următoarea etapă, România va înfrunta campioana en-titre, echipa națională a Suediei pe harta de\_inferno. Un meci foarte greu de câștigat, dar sunt sigur că băieții vor da totul pentru o calificare în faza a doua a competiției. Mult succes echipei naționale!

**ENC Clasamentul grupei A**

Loc	Echipe	Meciuri	Puncte	Runde
1	România	2	3	28/32
2	Ungaria	1	3	19/11
3	Cehia	1	0	13/17
4	Suedia	0	0	0/0



# PROFESSIONAL GAMER PROFILE

## PREZENTARE



Nick: v1ol

Nume: Ștefan Petrică

Varsta: 22

Echipe: bluezone, QUAD

**RhythmiseR:** Când ai început să joci CS și cum s-a întâmplat? Îți imaginai la început că o să ajungi atât de sus datorită unui joc?

**v1ol:** Sincer nu mai știu exact când am început să joc CS, dar parcă era versiunea 1.1 sau ceva de genul, aveam vreo 17 ani, eram în Discovery Cafe vechi și, într-o zi, a venit zGb cu Ken și m-au luat să jucăm CS (eu neștiind ce era ăla). Mi-au explicat ei cum se joacă în mare, cu cumpăraturile armelor era mai greu, dar m-am obișnuit. După aceea am crescut ca nivel într-una, până m-a luat o echipă de mijlocul clasamentului în Divizia A, pe timpul acela – bluezone, pentru a juca cu ei în PGL. Nu îmi imaginam să ajung atât de sus datorită acestui joc, dar părerea mea e că nu am ajuns atât de sus

din cauza jocului, ci datorită colegilor de echipă și vreau să le mulțumesc pentru asta, chiar dacă unii nu mai joacă sau alții sunt la altă echipă acum.

**RhythmiseR:** Joci la echipa QUAD de ceva timp, s-ar putea să te vedem oare vreodată la o altă echipă?

**v1ol:** Nu, pentru că țin mult la echipa asta. Eu cu fratele meu, Gipe, și DaNy am pus bazele acestei echipe și am reușit să-l luăm pe k1dor la noi de la law.ro. De atunci ne-am ridicat constant. Am devenit o echipă competitivă, cu pretenții și cu orgolii.

**RhythmiseR:** Cât de mult s-a schimbat stilul tău de viață de când ai devenit jucător profesionist?

**v1ol:** Nu m-am schimbat mult în caracter, însă mi-a schimbat mult programul de la viața de școală până la viața de acasă.

Oricum, m-am obișnuit cu programul ăsta și nu am probleme de adaptare; ceilalți din echipă sunt obișnuiți și ei cu acest program de gamer, e obositor, dar doar așa te poți menține la un nivel ridicat.

**RhythmiseR:** Ai cumva timp să joci și alte jocuri în afară de CS?

**v1ol:** Doar când mă plictisesc de CS sau mă doare capul de la

atâta bubuială, mă mai joc DOTA cu DaNy 1v1 (e la prosop).

FIFA2005 mă mai joc cu vărul meu, JnR, dar ăsta mă bate rău. În rest, doar așa, la ambiție, cu tovarășii prin Discovery Cafe mă mai joc cine-știe-ce când am timp și nu suntem la antrenament.

**RhythmiseR:** Mulți ar spune că te îndepărtezi de vârsta optimă pentru pro-gaming. Jocul în sine, competiția sau ce altceva te ține în continuare motivat?

**v1ol:** Întra-devăr, mă cam îndepărtez de vârsta optimă, dar încă sunt acolo și joc la un nivel destul de ridicat pentru un „bătrânel” ca mine. Și competiția mă ține motivat dar mai sunt câțiva factori mai importanți decât competiția în sine, cum ar fi echipa și jucătorii din echipă, care sunt la fel de ambițioși ca mine și vor să facă performanță, indiferent de condițiile pe care le avem. Am încredere în echipa mea și asta mă motivează foarte mult. Plus dăruirea lor pentru echipă e ceva care te face să speri la ceva mai bun.

**RhythmiseR:** Ce părere ai despre comunitatea gamerilor din România și cum crezi că s-a dezvoltat de-a lungul timpului?

**v1ol:** Comunitatea noastră se împarte în 2 categorii: una foarte mică, reprezentată de cei care vor să facă ceva din CS și alta de cei care joacă doar pentru distracție. Cei care au vrut să facă ceva din CS s-au lovit de tot felul de probleme; în primul rând, lipsa banilor și a sponsorilor importanți a dus la destrămarea multor echipe bune, care promiteau; în al doilea rând ar fi școala, mulți jucători s-au lăsat de CS la nivel înalt din cauza școlii și a părinților, ceea ce e normal. Au rămas doar cei care au crezut întra-devăr că acest joc de echipă poate revoluționa scena gaming-ului românesc printre care i-aș aminti pe Sedan, Perry, Darky, Shadow, leVi etc. ei sunt cei din vechea gardă, care sunt și acum la un nivel foarte ridicat față de alții, care acum

## REALIZARI

- PGL Bacau Lan 2004 - 3rd
- PGL Buzau Lan 2004 - 2nd
- WCG.ro 2004 quals - 4th
- BestComputers Cup (2004 I) - 1st
- Euronet Lan 2004 - 1st
- PGL Kingston Lan 2004 - 3rd
- Masters Cup Lan 2004 - 2nd
- Ram Cup 2004 - 1st
- PGL Starnet Lan 2004 - 2nd
- BestComputers Cup (2004 II) - 2nd

câțiva ani nici nu știau că există CS 5vs5 sau măcar CS.

Comunitatea noastră s-a dezvoltat mult în ultimii ani cu ajutorul PGL-ului și în străinătate, cu ajutorul TeG-ului. Plus că și echipele din provincie s-au ridicat, având cât de cât un cuvânt de spus în prima divizie, chiar dacă nu există o echipă care să se bată pentru locul 1.

**Rhythmiser:** Numește te rog, 5 oameni, care, după părerea ta, au influențat cel mai mult pro-gamingul din România.

**v1ol:** Păi, să începem cu cel mai important și singurul, după părerea mea, domnul Silviu Stroie cu staff-ul PGL, care a influențat în mare parte tot ce se întâmplă în comunitatea gamerilor din România, dar mai sunt echipele bune, care au și ele partea lor de influență, gen TeG, Eq, QUAD.

**Rhythmiser:** Ce crezi tu că lipsește foarte mult scenei românești, echipelor care vor să facă performanță?

**v1ol:** Scenei românești îi lipsesc sponsorii adevărați, care să se implice și să ajute echipa respectivă,

dar, în România, nu cred că un sponsor se va implica serios să ajute o echipă, nu vad prea curând vreo companie să sponsorizeze o echipă în România. Doar atunci te poți gândi la un alt nivel de performanță. Multora le dispare motivația, ambiția după un anumit timp, dacă văd că joacă bine, dar joacă degeaba și nu câștigă nimic din asta și se aleg doar cu laude din partea unora.

**Rhythmiser:** Cum vă petreceți timpul între meciurile unei zile și în seara dintre zilele competițiilor?

**v1ol:** Încercăm să ne stăpânim emoțiile la maximum, să nu arătăm teama față de adversar, din contră, să stăm foarte concentrați asupra jocului, nesubestimând adversarul, indiferent de calibrul. Seara, în timpul competițiilor, ne corectăm greșelile unii altora (pe care le-am făcut în ziua respectivă), vorbim cât mai mult, încercând astfel să nu mai facem acele greșeli de joc.

**Rhythmiser:** Ai avut ocazia să încerci CS:Source. Cum ți se pare?

**v1ol:** Da, am jucat

CS:Source, care, după părerea mea, e cam aiurea, jocul fiind un fel de Delta Force mai vechi, în care totul se mișcă în reluare, din cauza PC-ului, care nu sare de 50 de fps (frames per second). Oricum, părerea mea e că România nu e pregătită pentru CS: Source, sălile din România nu au resursele necesare pentru a face un calculator să meargă în 100 fps în Source, iar patronilor respectivi n-o să le convină să investească sumele necesare.

**Rhythmiser:** Cât de important crezi că este să ai echipamentul potrivit? De ce consideri set-up-ul tău alegerea perfectă?

**v1ol:** Este foarte important cu ce joci, fiecare cu ce-i place, după părerea mea; eu am un MX310 Logitech, căști Sony, QPAD Lowsense ca mousepad și tastatura normală. Nu o consider alegerea perfectă dar mie îmi place și m-am obișnuit cu acest echipament – contează mai mult să te obișnuiești cu ceva.

**Rhythmiser:** Care sunt planurile de viitor ale echipei?

## ECHIPAMENTE ȘI SETĂRI

- Mouse: Logitech mx310
- Mousepad: QPAD
- Headphones: Sony
- Game Resolution: 800x600
- Refresh Rate: 100Hz
- Game Sensitivity: 1.6
- Zoom Sensitivity: 1.0
- Windows Sensitivity: 7 (Logitech 9.80)
- Weapon Position: left/right
- Crosshair Type: small, translucent, green
- Dynamic Crosshair: 1

**v1ol:** Ne-am propus ca, în anul 2005, să nu terminăm nici o competiție mai jos de locul 2. Locul 3 nu e o opțiune pentru noi. O să încercăm să câștigăm LAN-urile la care participăm. Cel mai mult contează ESWC 2005 de la FORTE Constanța și, normal, WCG 2005 de la Romexpo. Ne-am propus să câștigăm una din aceste 2 competiții sau, de ce nu, pe amândouă. Sper să fie un an mult mai bun decât 2004 în rezultate.

**Rhythmiser:** Și astfel am ajuns la sfârșitul interviului. Îți mulțumesc pentru timpul acordat și îți urez mult succes în competițiile ce urmează! Mai dorești să adaugi ceva acum la sfârșit?

**v1ol:** Îți mulțumesc mult și eu. Doresc de asemenea să mulțumesc sponsorilor noștri QPAD.se, DiscoveryArena.com și GameZone.ro și nu uitați să ne vizitați pe site-ul nostru: [www.quad-team.ro](http://www.quad-team.ro)





C:\JOCURI JAVA

# MUSASHI: MOBILE SAMURAI

## Cu minisamuraiul la atac!

- categorie joc: Action, Adventure
- disponibil color, alb-negru

**N**u este altceva decât Musashi Samurai Legends, adaptat pentru telefoanele mobile.

Acesta este primul joc 3D pentru mobile realizat de Square Enix. Musashi, eroul jocului, este un tânăr samurai înarmat cu două săbii tăioase, cu ajutorul cărora trebuie să-și croiască drum către ultimul etaj al Turnului celor Cinci Inele. Chiar

dacă este înarmat până în dinți, mișcările sale de luptă se pot realiza foarte ușor doar cu ajutorul tastelor direcționale și a butonului OK.



## MARIA SHARAPOVA: TENNIS

Cu o lună de zile înaintea deschiderii turneului de la Wimbledon, compania indiană Dhruva Interactive lansează în Europa un joc de tenis pentru telefoanele mobile ce poartă numele Mariei Sharapova. Tânăra tenismenă de origine rusă a șocat anul trecut, câștigând la doar 18 ani

aproape orice turneu la care a participat, învingând-o până și pe Serena Williams. Ca un bonus pentru cei care vor juca Maria Sharapova: Tennis, fiecare turneu câștigat în cadrul jocului va debloca câte un set de fotografii cu frumoasa rusoaică.



## FRONT MISSION 2089

lată un joculeț pentru mobile, în care vom butona doar pentru a ajuta un personaj cu ochii mari și părul vâlvoi să conducă niște mastodonți mecanici, denumiți wanzers, în luptă împotriva a tot felul de inamici. Mai sus amintitul personaj este

un mercenar, care-și duce viața la frontieră și a fost chemat să ajute la apărarea teritoriilor confederației. Dar deh, mercenar fiind, îl vei putea convinge ușor să accepte misiunile cele mai bănoase, nu neapărat cele mai onorabile.



C:\JOCURI JAVA

# SONIC MOBILE

- categorie joc: Platform
- disponibil color

**P**anasonic s-a zbătut, și a reușit până la urmă, să-și asigure un contract interesant cu SEGA. Prin această înțelegere, jocul Sonic: The Hedgehog va fi preinstalat pe noile telefoane Panasonic ce urmează a fi lansate începând cu anul acesta. Primele șase telefoane care vor găzdui jocul lincețiat de la SEGA sunt: VS7, SA6, SA7, MX6, MX7 și supermodelul câștigător al titlului de telefonul anului: VS3. Alegerea acestui

joc nu a fost întâmplătoare. Din 1991, când a fost lansat Sonic, s-a vândut în 38 de milioane de exemplare, fiind unul dintre ele mai bine vândute jocuri din istorie.



## NINTENDO DS

Chiar dacă nu prea suntem noi o revistă de console, totuși, atunci când ni s-a oferit un Nintendo DS pentru a-l testa, nu am refuzat. Asta deoarece noi l-am încadrat la categoria portabile și am presupus că nu v-ar deranja să aflați de ce se vinde Nintendo DS atât de bine în afara României, mai ales în Japonia și SUA. Pachetul scos la vânzare conține consola Nintendo DS, un acumulator, două creioane, un thumbpad și o casetă cu jocul Metroid Prime: Hunters First Hunt în varianta demo. Pentru a putea testa mai bine consola, am folosit

pe lângă acest demo și jocul Project Rub. Nintendo DS are ca funcție de bază aceea de a rula jocurile, însă, pe lângă aceasta poate fi folosit ca ceas deșteptător sau ca sistem de comunicare (PictoChat permite transferul de date între două console DS). Nemaî având la îndemână încă un DS, ne-am limitat la a vedea cum se comportă atunci când e stresat cu jocuri. Cele două titluri pe care le-am avut la dispoziție nu au fost dintre cele mai solicitante. Project Rub l-am jucat de la început până la sfârșit cu creionul pe touch screen,

iar Metroid Prime cu thumbpad (un dispozitiv care-ți permite să pui degetul direct pe touch screen fără a lăsa amprente). Consola dispune de două ecrane de 3 inch dintre care unul este prevăzut cu touch screen. Modul de control este cel clasic al consolelor cu două seturi de paduri, unul direcțional, celălalt de butoane pentru acțiuni, precum și două

butoane de acțiune situate pe latura din spate. Testul consolei s-a desfășurat pe traseul București-Brașov și retur, însumând aproape cinci ore de joc, în care bateria nu a cedat. De unde am tras concluzia că Nintendo DS poate fi o opțiune mai bună decât un telefon mobil la drum lung, datorită autonomiei mai mari. Nintendo DS este comercializat în România de către TNT Games.



www.tntgames.ro











## ANARCHY ON-LINE INVITAȚIE PE RUBI-KA

### ABOUT BOX

- Producător: Funcom
- Distribuitor: Funcom
- Dată lansare: disponibil

**T**uturor celor sături să tragă elfi de urechi, de tot felul de cocoșați și de vrăjeli (sau vrăji, cum le mai zic unii) le reamintim că există și Universul SF.

Anarchy Online este un MMORPG matur (are aproape 4 ani), produs de firma Funcom ce, culmea, încă mai e pe piață, și chiar o duce destul de bine.

Rubi-Ka – o planetă recent descoperită de către o mare corporație galactică, desigur malefică. Omni-Tek este singura sursă de notum, substanță indispensabilă nanotehnologiei, sursa de nanoenergie. După ce au adaptat planeta

nevoilor de supraviețuire umane, au creat trei variante de specii umane, modificate genetic, mai mult sau mai puțin reușite, au decis să aducă o groază de oameni „tradiționali”, pe care să îi pună să muncească la minarea notumului. Și la tot surplusul, au mai și neglijat să îi plătească suficient... așa că, în cel mai mineresc stil posibil, greva a degenerat în război, conflict la scară planetară, la care poți participa și tu, dragă jucătorule. Și astfel, apar cele trei facțiuni. Omni-Tek, cei așa-zis răi, dar de fapt suntem băieți foarte buni... cel puțin noi între noi..., Clan, sau minierii nemulțumiți de subvenții și care au decis că războiul este calea... și Neutii, unii care, cel puțin pentru o vreme, nu sunt de partea nimănui,

dar care nici nu beneficiază de cine știe ce avantaje de pe urma neutralității lor.

### ...DUPĂ 4 ANI

Cam aceasta era povestea acum 4 ani. De atunci s-au mai întâmplat destul de multe, cum ar fi începerea minării pe întreaga planetă a notumului, descoperirea unei dimensiuni paralele a

planetei Rubi-Ka, care se dovedește a fi originea rasei umane, și locul bătăliei între două facțiuni spirituale, Unredeemed, adică cei răi și natural afiliați cu Omni-Tek, și Redeemed, niște îngerași drăgălași, probabil de partea binelui, afiliați cu Clanerii. Această dimensiune a planetei Rubi-Ka este numită sugestiv





Shadowlands. După ce ne-am făcut de cap și în Shadowlands, am reușit să îi supărăm și pe niște omuleți verzi, care au decis să ne viziteze ... sau cum spun unii, să ne invadeze.. și iată și ultimul Expansion pack, Alien Invasion.

Desigur, pentru a face povestea mai credibilă, Omni-Tek a dezvoltat o minunată tehnologie de Reînviere, așa că s-a rezolvat și marea problemă a stocului de combatanți, de ambele părți.

## OCUPAȚIA

Fiind un RPG, MMORPG chiar, este util să spunem câte ceva și despre Skillsistem. Aici, Funcom a reușit imposibilul. Avem un sistem de skilluri imens, care oferă, totodată, un echilibru satisfăcător între diversele profesii. În acest joc complex, abilitățile dictează ce obiecte pot fi echipate sau folosite, iar acestea pot fi sporite atât permanent, cât și temporar, prin folosirea unor obiecte specifice sau a unor nanoprograme de la

diversele profesii. Pentru cei care încă mai cred în Făt-Frumos, nanoprogramele sunt ceva ce mintea primitivă le vede ca vrăji, doar că sunt pură tehnologie, consumă nanoenergie și pot fi folosite de toată lumea doar pe Rubi-ka și în Shadowlands. În principiu, toate profesiile au toate skillurile, doar că fiecare profesie poate îmbunătăți anumite skilluri mai eficient, adică mai mult și la un cost mai mic. În plus, fiecare profesie poate folosi nanoprograme specifice, unele de atac, altele de vindecare, iar altele care îmbunătățesc, pentru un timp, anumite abilități, de la viteza cu care fugi, la capacitatea de a folosi echipamente medicale. Cumva, Funcom vrea să ne ia frica de doctor și de injecții, nu de alta, dar una din preocupările favorite ale celor de pe Rubi-Ka este să își facă rost de implanturi, pe care și le pun chiar ei singuri. Nu, ele nu sunt menite să înfrumusețeze, sau cel puțin nu vizual, ci



să sporească și ele skilluri. Dar pentru a putea fi folosite, cer și ele, la rândul lor, anumite skilluri.

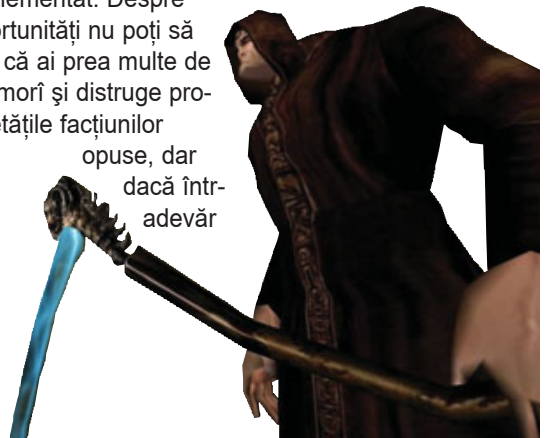
Altfel spus, cei care și-au luat timpul și nu au chiulit de la matematică sunt acum răsplățiți. Calculele necesare pentru echiparea unei anumite armuri, arme sau a unui implant pot fi destul de dificile, dacă vrei să folosești acele chestii la un nivel cât mai mic. Rareori ești răsplătit într-un MMORPG pentru faptul că gândești.

## CARE PE CARE

PvP... PvP, esențial oricărui joc online, e și aici destul de bine implementat. Despre oportunități nu poți să zici că ai prea multe de a omori și distruge proprietățile facțiunilor

opuse, dar  
dacă într-  
adevăr

cauți scandal, te poți distra de minune, mai ales cu câțiva prieteni. În principiu, ataci bazele inamice, le distrugi, și îți poți pune baza ta în acel loc. Comunicarea între oameni este firească, există chiar și afecțiune, așa că, unde nu e nevoie de violență, Omni și Claneri se pot înțelege și coopera destul de bine. Ultimul add-on, Alien Invasion, s-a adăugat pentru jucătorii de nivel foarte mare, care pot să se agite acum, ca să își facă rost de armuri inimaginabil de puternice, comparativ chiar și cu ce există în Shadowlands, așa că plictiseala nu e prea des întâlnită...







sau, atunci când apare, este de cele mai multe ori confundată cu lenea, dar pe aceasta din urmă o cunoaștem cu toții, și nu ar trebui să cădem în capcană.

Cei foarte mici au și ei destule de făcut. Chiar dacă principala lor preocupare este să obțină un nivel după altul, ei se pot ocupa și de credite pentru cumpărarea și confecționarea unui set nou de implanturi, o armură nouă sau o armă mai bună.

## PARTEA TEHNICĂ

Iată un joc frumos, bine lucrat, cu o grafică frumușică, cu armuri foarte bine făcute, care evidențiază diversele rase deosebit de bine. Jucătorul va învăța destul de repede ce înseamnă Zoning... adică trecerea dintr-o zonă în alta, moment în care calculatorul trebuie să încarce următoarea zonă. Nu durează chiar așa de mult, cum ne-am așteptat, și, în mod normal, zonele sunt destul de mari ca să nu deranjeze prea mult. Probleme de Lag nu prea sunt. Nu

sunt nici pretenții prea mari vizavi de conexiunea la Internet, așa că se poate zice, pe bună dreptate, că jocul este destul de lag-friendly. Ceea ce e chiar genial în acest joc, și cu siguranță cu toții veți aprecia acest lucru, dacă ați mai jucat și alte MMORPG-uri, este sistemul de transport, atât cel de pe Rubi-ka, cât și cel din Shadowlands. Fără a intra în detalii, practic, este posibil să ajungi oriunde pe Rubi-ka în cam 5-7 minute, iar dacă te ajută un Fixer (un fel de bișnițar modern), chiar și în 1-2 minute.

Shadowlandul este ușor de străbătut, dacă ți-ai făcut câteva questuri drăguțe. Așa că am mai scăpat de o frustrare.

## R U FR00B?

Parcă la noi, românii, s-a gândit Funcom, astfel că, de pe la începutul anului, oricine poate juca Anarchy Online moca, dacă nu alege să își upgradeze contul cu nici un Expansion Pack. Acești noi jucători, în loc

să fie numiți n00b, li s-a spus de către jucătorii de AO fr00b (o combinație între free și n00b). Pur și simplu, poți să guști o bucată din acest joc nelimitat. Pentru a-ți face un cont, nu ai nevoie de carte de credit. Doar de o conexiune la Internet și de un calculator. Dacă te prinde și dacă poți să plătești, cu siguranță o vei face. Ca orice MMORPG ce se respectă, jocul poate fi descărcat de pe net în întregime, iar cumpărarea, sau mai bine zis upgradarea contului cu diversele add-on-uri, se poate face în întregime online, folosindu-se cărțile de credit. Există câteva cărți de credit în lei care permit efectuarea plăților în valută pe Internet, aceasta fiind și cea mai eficientă variantă de plată. Taxa lunară este de 14,99 euro, dar poate scădea la 7,95, dacă dorești să plătești contul pe un an întreg.

Cerințele hardware pentru acest joc nu sunt foarte mari. Se poate juca destul de bine și cu toate detaliile la minim, chiar dacă, pentru cei mai „bazați”, cu detaliile la maximum, acest joc oferă o plăcere vizuală deosebită. Sunt necesari 512 MB RAM, pentru a nu avea probleme, dar mulți joacă și cu mai puțin. Un procesor obosit, la 1 GHz, oferă sprijinul moral necesar, iar o placă video de la Geforce 5200 în sus asigură o grafică decentă. Desigur, și un Geforce MX400 își face treaba, deoarece jocul folosește DirectX 7, dar grafica din Shadowlands și Alien Invasion a fost mult îmbunătățită, așa că aici e nevoie de un pic mai multă putere de calcul.

Bogdan Belcea

## FAN SITES

[Alien Invasion Library \(ai.shadow-realm.org\)](http://ai.shadow-realm.org)  
[Anarchy Arcantum \(www.anarchyarcantum.com\)](http://www.anarchyarcantum.com)  
[AO Gatecentral \(ao.gatecentral.com\)](http://ao.gatecentral.com)  
[Anarchy Online Hell \(ao.mmoghell.com\)](http://ao.mmoghell.com)  
[Anarchy Online Stratics \(ao.stratics.com\)](http://ao.stratics.com)  
[Anarchy Online Warcry \(ao.warcry.com\)](http://ao.warcry.com)  
[AO Journal \(www.ao-journal.com\)](http://www.ao-journal.com)  
[auno.org \(auno.org\)](http://auno.org)  
[GridStream Productions \(www.gridstream.org\)](http://www.gridstream.org)  
[Khuri's AO Tools \(www.khuris.fiseses.net\)](http://www.khuris.fiseses.net)  
[Shadowlands Library \(ao.shadow-realm.org\)](http://ao.shadow-realm.org)



Free Cards. Fun Cards.

**COOLCARDS.RO**

Cool Places. Cool people.

Str. Gen. Berthelot, nr.22, (intrarea Th. Aman), Sectorul 1, București  
T: +40 (21) 311.2506/ 07/ 08; Fax: +40 (21) 314.2300





## BIGWORLD TECHNOLOGY SUITE CREATORUL DE LUMI VIRTUALE

**P**rintre diversele categorii de jocuri PC la modă astăzi există una care câștigă rapid tot mai mulți fani. Este cea a jocurilor online și nu mă refer aici la joculețe precum cele întâlnite pe siteuri gen

[www.zone.com](http://www.zone.com) sau [www.shockwave.com](http://www.shockwave.com).

Vorbesc de jocuri online masive, jocuri pentru care utilizatorii plătesc bani grei în fiecare lună și își petrec o mare parte a zilei în interiorul acestor universuri fantastice. Această tendință a fost sesizată de anumiți oameni cu mulți ani în urmă și bineînțeles că cei cu inițiativă s-au grăbit să profite de creșterea prognozată pe această piață. În urmă cu trei ani de zile, după ce și-au asigurat un buget de 5 milioane de dolari, BigWorld s-au apucat să cerceteze și să pună la punct un pachet profesional pentru dezvoltatorii de jocuri online.

Astăzi, rezultatul muncii lor este BigWorld Tehcnology Suite și este alcătuit din trei elemente esențiale: Server, Client și Art Tools.

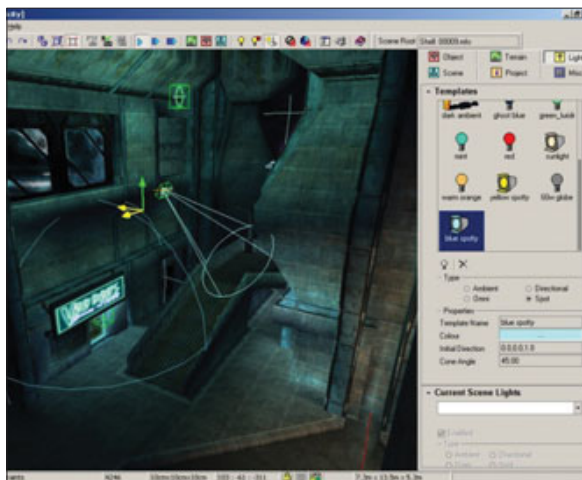
### SERVER

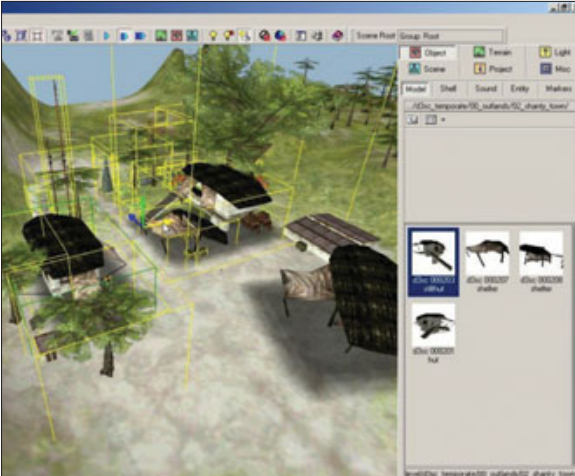
Tehnologia, pe baza căreia s-a conceput programul ce se va ocupa de funcțiile serverului, este una de ultimă generație. Serverele dotate cu această tehnologie vor fi capabile să aloce resursele în funcție de nivelul de utilizare a puterii lor de calcul, astfel încât calculatoarele sunt redistribuite dinamic pentru fiecare zonă din joc, în funcție de cerințe. Astfel, se pot elimina restricțiile teritoriale de care suferau multe jocuri online în trecut. Teritoriile din jocurile mai vechi erau împărțite în două tipuri de arii. Una ar fi dome-

niul de server, între care tranziția jucătorilor este imposibilă, iar a doua sunt regiunile, între care jucătorii se pot deplasa, dar numai după o perioadă de încărcare (cum ar fi de exemplu Knight Online). În jocurile ce folosesc tehnologia server BigWorld teritoriul este unic și gigantic (un exemplu în acest sens fiind Asheron's Call), în care jucătorii se pot deplasa fără nici o restricție.

### CLIENT

Acest element este, practic, engine-ul 3D pe baza căruia va fi construit jocul în sine. Pe de o parte, a fost conceput astfel încât să satisfacă cerințele moderne în materie de grafică 3D, iar pe de altă parte, pentru a utiliza în cel mai eficient mod posibil echipamentele hardware existente. Engine-ul are o structură modulară, ceea ce permite programatorilor să insereze cu





uşurinţă aproape orice aplicaţie externă dezvoltată de către ei, cum ar fi de exemplu un engine fizic. De asemenea, este compatibil cu o serie de limbaje şi modalităţi de creaţie precum XML sau Python, fapt datorită căruia modificările şi personalizările engine-ului se realizează cu mare uşurinţă. Dintre elementele caracteristice şi importante pe care acest engine le pune la dispoziţia programatorilor exemplificăm următoarele:

- **Terrain** un instrument pentru

crearea zonelor de teren, precum şi popularea acestora cu diverse elemente de floră sau mediu.

- **Day/Night Cycle** evident, un sistem ce permite introducerea ciclului zi/noapte cu toate efectele sale.

- **Climate Simulation** un instrument foarte util atât programatorilor, cât şi gamemasterilor. Prin intermediul său pot fi create diverse efecte meteorologice pre şi post lansare.

- **Mobile Space** un instrument cu ajutorul căruia pot fi create

diverse platforme mobile (de exemplu vehiculele)

- **Animal Flock Simulator** un instrument cu ajutorul căruia se pot crea turme, hoarde, cirezi, haite de animale pentru a crea senzaţia unui ecosistem.

- **Animation Blending** un alt instrument util şi cu efecte vizibile, prin intermediul căruia două mişcări diferite pot fi combinate, cu scopul de a crea senzaţia unei singure. Cum ar fi de exemplu alergarea şi mânăuirea armei pentru crearea unui atac din alergare.

- **Biped Physics** un instrument prin care se creează şi controlează mişcarea bipedelor, dar şi collision detection.

- **Camera Scripting** cu ajutorul acestora se poate coda interacţiunea camerei pentru a realiza anumite lucruri speciale, cum ar fi tranziţia spre un cutscene.

Acestea sunt doar câteva dintre uneltele puse la dispoziţia producătorilor. Pentru mai multe detalii puteţi oricând vizita pagina web:

[www.bigworldtech.com](http://www.bigworldtech.com)

## ART TOOLS

Acesta este alcătuit din trei elemente destul de clare: ModelViewer, Particle System Editor şi World Editor. Bineînţeles că pachetul este dotat şi cu un plug-in ce permite importul/exportul din 3D Studio Max.

World Editorul conţine la rândul său câteva instrumente clasice, de altfel, cum ar fi Illumination

System, ce ar permite realizarea diverselor forme de iluminare, sau Automatic Eco-Typing, pentru popularea zonelor cu forme de vegetaţie şi elemente de mediu specifice climatului, solului şi formei de relief alese, precum şi atribuirea anumitor animaţii caracteristice (mişcarea frunzelor în bătaia vântului).

Un avantaj foarte important al acestui pachet, atât pentru utilizatori, cât şi pentru producători, îl constituie faptul că jocul poate fi modificat în timp real, fără să fie necesară oprirea serverelor. Fie că se doreşte aplicarea unui patch pentru eliminarea unor bug-uri, fie introducerea unor quest-uri noi, acestea pot fi realizate din mers, fără întreruperea experienţei gameristice a utilizatorilor. Producătorii acestui pachet s-au declarat foarte pretenţioşi în oferirea licenţelor, declarând că până acum doar 43 de proiecte au primit aprobarea lor (printre acestea Citizen 0 şi Dark and Light). Licenţa se oferă pe proiect, iar preţul este negociabil.

**Pakatosu**

## CONTACT

Development/Sales Office:  
BigWorld Pty Ltd  
Level 6, 431 Glebe Point  
Road Glebe, NSW 2037  
AUSTRALIA

Tel: +61-2 8570 5400

[rspencer@bigworldtech.com](mailto:rspencer@bigworldtech.com)  
[www.bigworldtech.com](http://www.bigworldtech.com)





## BARZII JOCURILOR PC OAMENII CARE NE FAC BOXELE SA VIBREZE

■ ncontestabil, jocurile PC reprezintă în acest moment una dintre cele mai puternice industrii mondiale, apropiindu-se, ca format, stil și, mai ales, cifră de afaceri, cu cea cinematografică. Un alt element care face acest pas este apariția soundtrack-urilor, colecții

de melodii care să întrețină sau să completeze atmosfera jocului, înlocuind bipurile și băzâielile pe care le auzeam la începutul deceniului trecut. Temele muzicale ale jocurilor sunt alese cu mare grijă, iar, pentru realizarea lor, sunt angajați oameni

foarte experimentați și talentați din domeniul muzical. Astăzi, vă voi face cunoștință cu doi dintre aceștia.

### JEFF VAN DYCK

Jeff van Dyck este un australian de origine canadiană, care locuiește și lucrează momentan în Queensland, Australia. Această locație nu este întâmplătoare, de vreme ce studioul său de creație se află peste drum de birourile Creative Assembly. Destinul și succesul său de compozitor pentru jocuri PC sunt strâns legate de cele ale studiourilor australiene mai sus amintite. Asta deoarece Jeff van Dyck este autorul temelor muzicale pentru toate cele trei jocuri apărute

### GLADIATOR



■ Realizat de Hans Zimmer și Lisa Gerrard, coloana sonoră a filmului Gladiator conține 17 piese epice ce se pot încadra în genul heroic orchestra.

până acum sub egida Total War.

De altfel primul joc, Shogun: Total War i-a și adus un premiu BAFTA, în 2001, pentru tema muzicală de inspirație medievală/japoneză. A urmat al doilea joc, Medieval: Total War, în care cele două teme muzicale compuse,



JEFF VAN DYCK

medieval europeană și arabă, au fost două bijuterii. La acest joc a fost ajutat de Richard Vaughan și Saki Kaskas, iar van Dyck a recunoscut că aceștia au avut o contribuție foarte mare la succesul celor două teme. Cu toate acestea, a doua nominalizare pentru premiile BAFTA a venit anul acesta pentru coloana sonoră a jocului Rome: Total War.

La acest joc a lucrat împreună cu soția sa, Angela, care a compus versurile a două dintre melodii și a contribuit cu vocalize pentru celelalte teme. Deși a reușit să impresioneze cu aceste noi creații, Jeff susține că timpul foarte scurt care i-a fost oferit pentru realizarea coloanei sonore (inspirată puternic din filmul Gladiator) nu i-a permis să introducă decât jumătate din ceea ce își dorea. Cel mai mare regret îl are pentru faptul că nu a mai avut timp să producă teme muzicale specifice pentru fiecare



FRANK LEPACKI

dintre civilizațiile prezente în joc. Talentul său muzical de excepție (provine de altfel dintr-o familie de muzicieni canadieni, tatăl compozitor de jazz, iar mama cântăreață de jazz) i-a permis să realizeze piese muzicale deosebite, în ciuda unui set de echipamente foarte simple pe care îl utilizează. În studioul său se află doar un simplu Mac, pe care are instalat Logic cu toate plugin-urile sale.

### FRANK LEPACKI

Născut într-o familie de muzicieni, Frank Lepacki s-a dovedit a fi un muzician precoce reușind să-și exaspereze părinții și vecinii, bătând la tobe încă de pe la 8 ani. Activitate pe care a continuat-o până în liceu când a început să se, reorienteze către chitară și clape. Cam pe când se pregătea să termine cu liceul, a aflat că au sosit în orașul său natal câțiva angajați ai studiourilor Westwood. S-a dus la ei imediat și și-a depus

CV-ul pentru un post de game tester. A fost acceptat, iar după terminarea liceului a început să lucreze în studioul de sunet, remarcându-se datorită talentului său. Astfel a ajuns să compună coloanele sonore ale unor jocuri celebre lansate de, acum defunctul, Westwood Studios. În portofoliul său se află tot ce s-a produs sub egida Command and Conquer, Dune, Legends of Kyrandia, Lords of Lore, Blade Runner, Nox, The Lion King, Eye of the Beholder, Monopoly, Earth & Beyond. La fel ca la majoritatea compozitorilor din industria jocurilor, studioul său conține echipamente simple și eficiente, printre care se remarcă sintetizatoarele Roland și samplerle Akai. Întrebat recent într-un interviu, ce joc l-a impresionat la capitolul coloană sonoră, Frank a răspuns sec: Unreal Tournament.

Damage

### \\VANDYCK\C:\PROGRAM FILES

## LOGIC PRO 7

Costă „doar” vreo 999 de dolari însă posibilitățile oferite unui compozitor talentat sunt aproape infinite. Pentru cei interesați de detaliile tehnice și modulele prezente în acest pachet software le recomandăm pagina web:

[www.apple.com/logic](http://www.apple.com/logic).



### CONTACT

Frank Klepacki  
Music Composer/  
Producer Contractor  
e-mail:  
[frank@frankklepacki.com](mailto:frank@frankklepacki.com)  
web:  
[www.frankklepacki.com](http://www.frankklepacki.com)

Jeff van Dyck  
Music Composer  
web:  
[www.jeffvandyck.com](http://www.jeffvandyck.com)  
e-mail:  
[jeff@jeffvandyck.com](mailto:jeff@jeffvandyck.com)



### ■ INTERNET CAFÉS - 13 standuri

**Best Café Internet** – Bd. Mihail Kogălniceanu, nr. 19  
**Class Internet Café** – Splaiul Independenței, nr. 202 C  
**Confidential** – Jocuri și Internet – Bd. Magheru, nr. 38 B  
**Earthnet** – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 24  
**Enet** – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 24  
**I Seign Café** – Str. Academiei, nr. 9  
**In-Sane Computer Café** – Str. Brazilia, nr. 11 A  
**PI@net Cocktail** – Str. Pache Protopopescu, nr. 60  
**Sala Royal & Net** – Str. Calea Văcărești, nr. 238  
**Silence Café** – Căderea Bastiliei, nr. 19  
**Steven Storm Net Café** – Str. Mircea Vulcănescu, nr. 27  
**Synconet 2004** – Str. Ion Câmpineanu, nr. 26, bl. 8  
**Xnes Internet** – Str. Luterană, nr. 5  
**Fantasia Club** - Str. Caragea Voda, nr.12

### ■ BARS & PUBS - 34 standuri

**707 Pub** – Lascar Catargiu nr. 6  
**After Dark Club** – Bd. Corneliu Coposu, nr. 2  
**Art Point** – Bd. Regina Elisabeta, nr. 2  
**Antic Bar** – Str. Iancu Cavaler de Flondor, nr. 6  
**Barbar Pub** – Str. Ernest Brosteanu  
**Biblioteca** – Bd. Iuliu Maniu, nr. 6  
**Bistro Mes Amis\*\*** – Str. Lipscani, nr. 82  
**Blue Night** – Splaiul Independenței, nr. 290  
**B52** – Str. Popa Tatu nr. 4  
**Cardinal Bar Grill** – Str. Matei Voievod nr. 65  
**Casablanca Bar** – Bd. Dacia, nr. 39  
**City Pride** – Bd. Magheru, nr. 7  
**Club Paparazzi** – Splaiul Independenței  
**Daria Bistro** – Gutenberg nr. 3 bis  
**Dark House** – Bd. Mihail Kogălniceanu  
**Deja-Vu** – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 25  
**Dreamers\*** – Calea Plevnei, nr. 27  
**Genesis/Evergreen Pub Café** – Str. Oborul Nou, nr. 1  
**Godfather** – Calea Moșilor, nr. 145  
**Hippos Bistro Pub** – Str. Dimitrie Cluciul, nr. 9  
**Lăptăria Enache** – Nicolae Bălcescu, nr. 2  
**Lucky Point Pub** – Splaiul Independenței, nr. 204  
**MNX Pub** – Str. Gheorghe Ionescu, nr. 4  
**Nedra's Pub** – Str. Circului, nr. 3 A  
**Opium Studio** – Str. Horei, nr. 5bis  
**Pankes** – Șos. Mihai Bravu, nr. 90-96  
**PP 59** – Str. Pache Protopopescu, nr. 59  
**Red Lion** – Str. Academiei, nr. 1 A  
**Silencio Bar** – Str. Bibescu Vodă, nr. 20  
**Terminus pub 7 more** – Str. George Enescu, nr. 5  
**The Gate Pub** – Str. Primo Nebelo  
**The Jack Bar & Rock** – Calea Griviței, nr. 55  
**Trinity Bar** – Str. Mântuleasa, nr. 27

### ■ BOOK SHOPS - 3 standuri

**Humanitas** – Calea Victoriei, nr. 45  
**Humanitas** – Calea Victoriei, nr. 120  
**Salingers** – Hotel Marriot

### ■ TATTOO SHOPS - 3 standuri

**Electric Tadoo** – Piața Amzei, nr. 5  
**Fashion Tadoo** – Bd. Ion Mihalache, nr. 42-52  
**Tattoo Salon** – Str. Gen. Ghe. Manu, nr. 20, corp B

### ■ CAFES - 25 standuri

**Amnezia Café** – Str. Sfinții Apostoli  
**Blues Café** – Calea Victoriei, nr. 16-20  
**Café Bar** – Bd. Decebal, nr. 20  
**Café Corazon** – Str. Mântuleasa, nr. 22  
**Cafeneau Egipteana – Valea Regilor – Str. Domnița Anastasia**  
**Coffee Grind** – Calea Dorobanților, nr. 20-28  
**Corin Club Café** – Str. Vasile Lascăr, nr. 132  
**Coyote Ugly Café** – Calea Victoriei, nr. 48-50  
**Damiroo Café** – Bd. Magheru, nr. 18  
**El Café De Mi Finca** – Str. Vasile Alecsandri, nr. 3  
**Jazz Bar Café** – Șos. Ștefan cel Mare, nr. 6  
**Gioia Café** – Bd. Mihail Kogălniceanu, nr. 35  
**Hello Moi** – Șos. Mihai Bravu, nr. 62 A  
**Lorencz Café** – Bd. Carol, nr. 57  
**Mary Café** – Brezoianu, nr. 21  
**Mon Chere Café** – Bd. Dorobanți, nr. 20-28  
**Pardon Café** – Str. Sibiu, nr. 4  
**Piccolo Milano Café** – Str. Franceză, nr. 17  
**Pipe și Cărți** – Str. Justiției, nr. 23  
**La Cafenescu** – Str. Ec. Anastasie Stoicescu, nr. 33  
**La Fitze** – Șos. Nordului, nr. 7-9  
**La Jean** – G-ral Berthelot, nr. 50  
**La Italieni** – Str. Matei Basarab, nr. 67  
**La Nașu'** – Str. Viitorului, nr. 97  
**La Romică** – Str. Distorului, nr. 121  
**La Șosea** – Bd. Aviatorilor, nr. 31  
**Moods** – Str. Aviator Petre Crețu, nr. 63  
**Myth Restaurant** – Str. Soarelui, nr. 3  
**Pizzeria Maxx** – Splaiul Independenței, nr. 290  
**Restaurant/Crama/Terasa Roata** – Nicolae Iorga, nr. 21  
**Selena Blue** – Str. Șt. Ștean, nr. 21  
**Swing House Paprika Restaurant** – Str. Babroveni, nr. 20  
**Tandoor** – Str. Teodosie Rudeanu, nr. 3  
**Taverna La Gigi** – Str. Pinului, nr. 16  
**Torega** – Str. Mihai Eminescu, nr. 93  
**Viță Nobilă (fost Fenicia)** – Bd. Decebal, nr. 13

### CLUBS - 34 standuri

**Art Jazz Club** – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 23 A  
**Azteca Club** – Splaiul Independenței, nr. 202 A  
**Bavaria Club** – Str. Orhideelor, nr. 19  
**Bridge Club** – Str. Voinicului, nr. 11  
**Buckingham Club** – Str. Mendeleev, nr. 3  
**Casa Eliad Club Folk** – Bd. Mircea Vodă, nr. 5  
**Cery – Lu Top** – Str. Tunari, nr. 67  
**Chez Gabi** – Iuliu Maniu, nr. 11  
**Club 16** – Bd. Mărășești, nr. 16  
**Club 138 Downstairs** – Calea Moșilor, nr. 138  
**Club Bar Antique** – Hristo Botev, nr. 18-20  
**Club Chez Gabi** – Str. Iuliu Maniu, nr. 11  
**Club Crilor** – Str. Icoanei, nr. 66  
**Club Simone** – Știrbei Vodă, nr. 20  
**Da Mario** – Str. Agricultori, nr. 113  
**End Zone Club** – Splaiul Independenței, nr. 290  
**Escape Why Not Club** – Str. Turturelelor, nr. 11  
**Expirat** – Str. Brezoianu, nr. 4  
**Fever Club** – Str. Ion Câmpineanu, nr. 4  
**Frame Club** – Bd. Magheru, nr. 38 B  
**Hell Club** – Str. Benjamin Franklin, nr. 14  
**It's time** – Ion Câmpineanu, nr. 21  
**King Club Casino** – Bd. Magheru, nr. 23  
**Life** – Str. Pictor Verona, nr. 1  
**Liquid Club** – Str. Vulturilor, nr. 99  
**Magique Club** – Bd. Carol, nr. 61  
**Occident Club Café** – Str. Occidentului, nr. 1  
**Oriental Club** – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 25  
**Propaganda** – Calea Șerban Vodă, nr. 86  
**R2 Excess Club** – Splaiul Independenței, nr. 290  
**Space** – Str. Academiei, nr. 35-37  
**Underworld Club** – Bd. Mihail Kogălniceanu, nr. 9  
**Xperience Club/Kogal Club** – Bd. Regina Maria, nr. 9  
**Web Club** – Bd. Ion Mihalache, nr. 12

### RESTAURANTS & FAST-FOOD - 34 st.

**Bella Notte** – Dr. Staicovici, nr. 4  
**Bistro Villacrosse** – Str. Eugen Caradea, nr. 7  
**Can Turkish** – Str. Colentina, nr. 3 B  
**Casa Elisabeta** – Str. Ion Neculce, nr. 63  
**Colony Bar** – Str. Pitar Moș, nr. 21  
**Coquette** – Intrarea Spătarului, nr. 4  
**Cosmopolitan** – Bd. Corneliu Coposu, nr. 4  
**Cuptorul de lemne** – Str. Pache Protopopescu, nr. 63  
**Da Giulio** – Ion Mihalache, nr. 125  
**Da Mario** – Str. Agricultori, nr. 113  
**Daimon Restaurant** – Parcul Tineretului  
**Dumalex Restaurant** – Str. Străduinței, nr. 1  
**Fast Food** – Str. Obregia, nr. 2 A  
**Fast Food Grammy** – Bd. Mărășești, nr. 16  
**Fast Food Souvlaki Memos** – Kogălniceanu, nr. 24  
**Gallo Nero** – Bd. Decebal, nr. 12  
**La 2 lei** – Str. Delea Nouă

### THEATRES - 5 standuri

**Casa de Cultură a Studenților** – Calea Plevnei, nr. 61  
**Teatrul de Revistă C-tin Tănase** – Str. Lipscani, nr. 53  
**Teatrul Foarte Mic** – Bd. Carol, nr. 21  
**Teatrul Mic** – Str. Constantin Tănase, nr. 16  
**Teatrul Ion Creangă** – Piața Amzei, nr. 13

### CINEMAS - 7 standuri

**Cinema Gloria** – Aleea Bucovina, nr. 7  
**Cinema Corso** – Regina Elisabeta, nr. 27  
**Cinema Festival** – Regina Elisabeta, nr. 34  
**Cinema Lumina** – Regina Elisabeta, nr. 32  
**Cinema Scala** – Magheru, nr. 2  
**Cinema Patria** – Magheru, nr. 12-14  
**Cinema Cultural** – Al. Obregia, nr. 31

## NE MAI GĂSEȘTI:

MAGAZIN

**REȚEAUA  
MAGAZINELOR  
BEST  
COMPUTERS**



NET PROVIDER

**NETSTORM  
FLOREASCA**

Str. Puccini, nr. 5  
Tel: 0722 978 989

NET PROVIDER

**N3T.RO**

www.n3t.ro

Șos. Pantelimon, Nr. 358

inu@n3t.ro

NET PROVIDER

**SC OPEN NETWORK  
MANAGEMENT SRL**

www.opennetwork.ro

Str. Cpt. Nicolae Licăreț  
nr. 4, bl.51, sc.1, parter, ap.3  
Tel: 324.95.01



NET PROVIDER

**ÎN CASERILE  
ROMANIAN  
DATA  
SYSTEMS**

**rds.NET**



## MESSAGE DISPLAY (1)

Punisher

**Date:** 28/04/2005  
**From:** punisher@cititor.rc  
**To:** office@dark-times.com  
**Subject:** Unde găsesc RC-ul?

Am luat revista împrumut de la un coleg și aș dori să știu cum să fac s-o gălesc și eu? Și când apare numărul următor? Unde o gălesc? ..... Pare o revistă super tare și aș dori să colecționez toate numerele :).  
 Hello , this is Cezar , THE PUNISHER !!!

Salut,  
 Revista apare în data de 25 a fiecărei luni, iar pentru a pune mâna pe ea trebuie să vizitezi una dintre locațiile trecute în capitolul de distribuție din revistă (paginile 60-61). Revista este gratuită și într-un tiraj limitat, prin urmare te sfătuim să te grăbești dacă vrei să mai apuci vreun exemplar.

## MESSAGE DISPLAY (2)

GStancu

**Date:** 17/05/2005  
**From:** gstancu@cititor.rc  
**To:** office@dark-times.com  
**Subject:** Poate mă ajutați

Salut,  
 Am văzut revista voastră în dimineața asta. Am luat-o, am răsfoit-o, am lăsat-o pe birou, am luat-o iar la răsfoit ... șamd. Nu îmi venea să cred. O revistă de jocuri nouă, în țara lu' Papură Vodă! Măi, măi! Și mai e și moca pe deasupra! (scuzați limbajul de cartiee' dar doream să îmi subliniez uimirea). Nu de alta, dar în țara noastră, (adică A Lu' Papură Vodă) parcă văd că vor cere bani și pe aer. Știți voi vorba aceea, „bătrânii știu cum e mai bine”, iar la noi doamnele din scara blocului spun constant: „Prețurile e grele, maică!”. Așa că: Bravos! Bravos, de trei ori Bravos! :) Acum voi lăsa deoparte izbirea câmpilor patriei cu bățul din dotare. E momentul să abordez subiectul. Caut un loc în care să îmi împlinesc procesul de practică jurnalistică. Deh, cerințele facultății! Mă gândeam că poate mă puteți ajuta și... vă ajut și eu . Credeți că am putea pune bazele unei colaborări? Singura problemă ar fi discrepanța spațială, eu în București, voi la Brașov... Dar slavă Domnului, Internetul e broadband :)  
 Am atașat acestui mail un CV, poate, poate!  
 Mulțumesc, Gabriel

Numai bine,  
 Desigur, nu văd nici un impediment în a-ți oferi oportunitatea de îndeplinire a stagiului de practică în favoarea noastră. Cu toate acestea, date fiind standardele pe care ni le-am impus aș dori să ne trimiți măcar un articol scris de tine pentru a putea să-ți evaluăm abilitățile scriitoricești. Iar în cazul în care vom colabora nu va trebui să îți faci probleme datorită distanței. Până la Casa Presei cred că vei putea ajunge :).

## MESSAGE DISPLAY (3)

MSerafim

**Date:** 18/05/2005  
**From:** mserafim@cititor.rc  
**To:** office@darktimes.com  
**Subject:** Suport

Salut.  
 De abia ieri am făcut rost de la cineva de un număr al revistei voastre. Mi se pare o inițiativă foarte bună pentru piața românească unde revistele de jocuri sunt considerate exclusiviste chiar dacă foarte multă lume se joacă cel puțin o dată pe zi.  
 Aș vrea să îmi ofer tot suportul pentru această revistă și să vă ajut în orice mod posibil (review-uri, web-design). Îmi imaginez că nu se câștigă bani din asta și nici nu vreau să o fac pentru bani. Am un job full-time (programator la Gameloft) și aș face chestia asta doar de placere și pentru că vreau ca un proiect de genul ăsta să fie cât mai bun posibil.  
 Dacă este nevoie de mine nu ezitați să mă contactați.  
 Cheers, Mihai

Salut,  
 O mână de ajutor este întotdeauna bine venită. Suntem și noi la început de drum și avem încă foarte multe lucruri de pus la punct. O să te contactăm pe e-mail într-una din zilele următoare pentru a stabili o întâlnire și a discuta modul în care vom putea colabora în viitor. Îți mulțumesc pentru oferta făcută.

## MESSAGE DISPLAY (4)

Synk

**Date:** 21/05/2005  
**From:** synk@forum.pm.rc  
**To:** www.dark-times.com/forum/index.php  
**Subject:** Sugestie

Claude, am citit revista din scoarță în scoarță. Este foarte bună, iar dacă la asta adaugăm preț=0\$ ajungem la concluzia că este mai mult decât foarte bună.... dar uite am și eu o sugestie: (dacă vrei să mă iei și pe mine ... unul dintre mulții cititori ai revistei .... în seamă) ce-ar fi dacă mai adăugați 2 pagini în care să puneți ceva de genul: un comentariu scurt al unui cititor despre cutare joc... sau scrisorele de la fani pe anumite teme.  
 Mult succes în continuare și chiar dacă ești sau nu de acord... fă-ți și tu timp (1 min max din viața ta) să-mi dai și mie un reply.  
 Baftă!

Hei, nu trebuie să fii așa speriat, poți să ne scrii cu încredere în continuare. Luăm în considerare toate mesajele de la cititorii noștri, și cele critice, și cele cu felicitări. Chiar dacă nu vom da curs întotdeauna cererilor venite pe această cale puteți fi siguri că le-am notat; și dacă sugestiile voastre vor putea fi aplicate atunci o vom face, mai devreme sau mai târziu. Drept dovadă, uite ați primit o pagină în care vă sunt publicate scrisorele.  
 Să ne revedem cu bine în numărul viitor!

**PARTICIPĂ LA CEL MAI INCITANT TALK-SHOW,  
DE LUNI PÂNĂ DUMINICĂ, 24 DE ORE DIN 24!**

**PE FORUMUL RC**

**INVITAT ESTI CHIAZ TU!**



**WWW.DARK-TIMES.COM**



**HEY YOU!**

**THIS IS MY GUN; LORETTA,**

**AND WE DON'T KNOW MUCH WORDS!**

**ME KNOWS BIG GUNS, BUM-BUM, KILLINSFREE**



**SO...**

**GET READY FOR THE  
COOLEST TV SHOW**

**ARE WE CLEAR!?**

**COMING SOON!**