

# SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Dacă dragoste nu e... măcar sex să fie!

# RC

Anu1\_1, Nr.#3 IULIE-AUGUST 2005  
www.dark-times.com

FREEWARE

## PROIECT

x

### Call of Duty 2

Goarna recrutării sună din nou  
în aceeași toamnă

## PREZENTARE

### The Bard's Tale

Ghinionul de a fi The Chosen One

## PROIECT

x

### Stargate SG-1: The Alliance

grand  
theft  
auto  
San Andreas

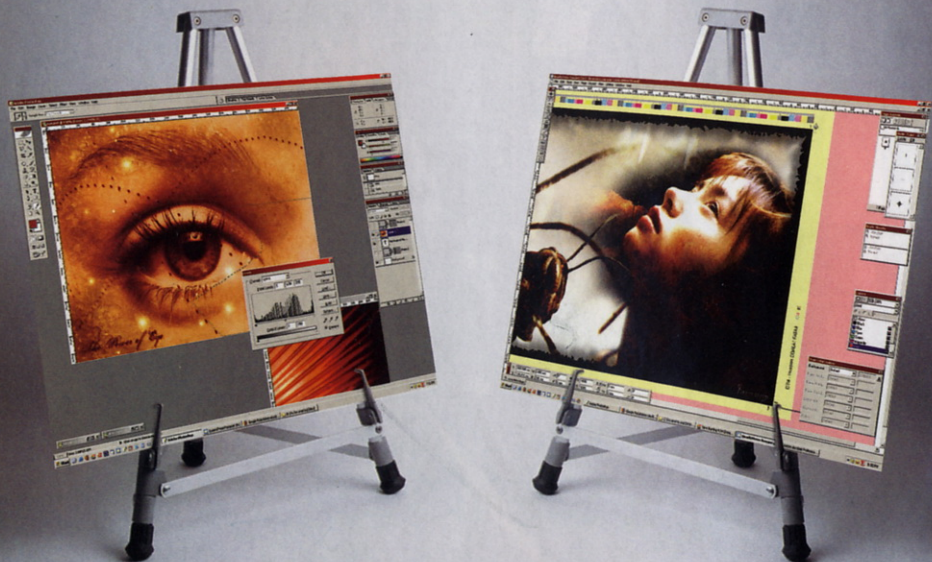
STIRI

Immortal Cities: Children  
Of The Nile la muzeu

Electronic Arts pune  
mâna pe licența NHL?

URMATORUL NUMAR  
APARE PE DATA DE  
25 AUGUST 2005

SE DISTRIBUIE  
GRATUIT



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

0722 433 448

www.dark-times.com



## Azi în București, mâine în Ploiești...

... Brăila, Râmnicu Vâlcea și Timișoara. După cum am promis a venit rândul și altor orașe să ne găzduiască revistă, spre încântarea cititorilor noștri din afara Bucureștiului. Acest lucru este posibil prin rețeaua Best Distribution, căci în magazinele lor din orașele mai sus amintite veți putea găsi revista. Și nu ne vom opri aici... lăsa, însă, că ne-am luat cu distribuția și am uitat că a venit vara, anotimpul cald ce dezbracă de orice „inhibiții” locuitoarele mândrei noastre țări. Prin urmare, după efortul susținut din ultimele luni ne-am decis să luăm cu toții o scurtă vacanță. În momentul acesta, când voi citiți aceste rânduri, noi o să fim undeva, pe o plajă, bând un cocktail și sugerându-i blondei să coboare puțin cu masajul pe șira spinării.

Vă dorim și vouă o vacanță plăcută, o merităm cu toții! Să ne vedem cu bine în august!

Claudiu Gedo

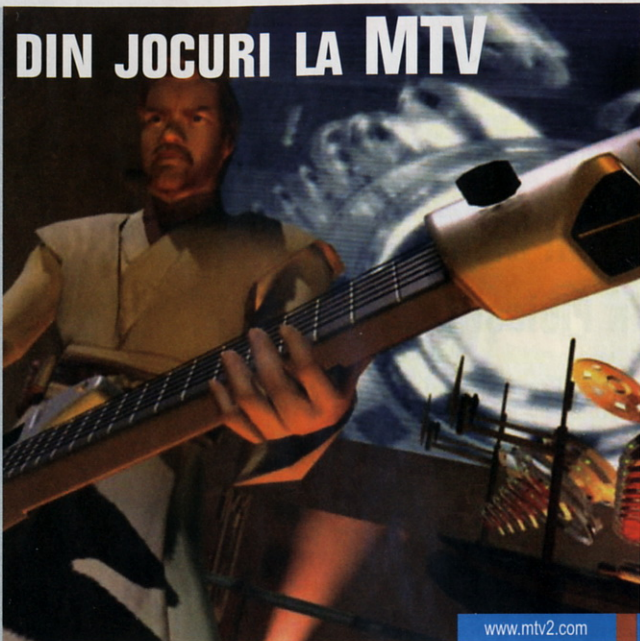
## CUPRINS

<b>+ ȘTIRI</b>	
- POT SĂ VĂ OFER O CAFEA	4
- TOM CLANCY DIN NOU	5
- CHROME SPECFORCE	6
- TRAFFIC 2005	8
- XBOX: SUCCES ȘI DECĂDERE	10
- THE GUILD 2	12
- JOUCURI ÎN CONCERT	14
- DIABOLICĂ ÎN POLONIA	15
<b>+ PROIECTE</b>	
- UFO: AFTERSHOCK	18
- CALL OF DUTY 2	20
- THE MOVIES	22
- STARGATE SG-1: THE ALLIANCE	24
<b>+ PREZENTĂRI</b>	
- DUNGEON LORDS	26
- THE BARD'S TALE	30
- GTR	34
- SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE	38
- ACT OF WAR	40
- GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	42
<b>+ MOBILE</b>	
- LUCKY LUKE	48
- BLACKJACK	49
<b>+ HATTRICK</b>	
- GHIDUL TACTIC 4-5-1	50
<b>+ ONLINE</b>	
- AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	52
<b>+ GAMEDEV</b>	
- SILENT HUNTER III: POST MORTEM	56
<b>+ DISTRIBUȚIE RC</b>	
- UNDE NE GĂSIȚI	60
<b>+ E-MAIL</b>	62

# PERSONAJE DIN JOCURI LA MTV

MTV 2 se pare că a dat lovitură cu emisiunea Video Mod, care se pregătește acum de cel de-al doilea sezon. În această emisiune, personaje celebre de joc, duc, pare-se, o viață dublă, dintre care una este aceea de vedetă rock. Aceste personaje sunt preluate și inserate în videoclipuri celebre. Astfel eroina din Bloodrayne a apărut în videoclipul Everybody's Fool al trupei Evanescence, iar Leisure Suite Larry, culmea, în videoclipul Shut Up al trupei Black Eyed Peas.

Sunt curios când îi vom vedea pe Max Payne în Of, Inima mea sau pe CJ din GTA alături de blondinele noastre Blondy.



[www.mtv2.com](http://www.mtv2.com)

## PARODII POT SĂ VA OFER O CAFEA?

Atari anunță faptul că au de gând să inventeze un nou gen de jocuri PC: parodiile. Iar primul joc al acestui nou gen îi va avea ca protagoniști principali pe doi eroi de animație extrem de populari: Asterix și Obelix. Aceștia vor apărea din nou în Asterix & Obelix XXL: Mission Las Vegum făcând un tur al celebrului parc de distracții Las Vegum pentru a afla de la apucată pe Getafix (druidul cu băutura miraculoasă) de și-a pierdut mințile. Deja în lucru de 15 luni, acest joc promite ore întregi de acțiune comică de cea mai bună calitate.

Pot să vă ofer o cafea? Repede, spuneți-mi care este locul pe care îl urăți cel mai tare. Dacă acesta este locul de muncă, atunci am vești proaste pentru voi. Nici măcar în liniștea calmă a dormi-

torului personal nu veți mai scăpa de el. Asta deoarece Digital Jesters, ce le-o fi venit doamne, s-a apucat să facă un simulator de... loc de muncă. Din fericire, elementele centrale ale

acestui simulator vor fi pauzele de masă și cele de cafea, în care vom avea ocazia să jucăm tot felul de farse colegilor antipatici... poate chiar și șefilor.

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





CA GAMES TOM CLANCY'S GHOST RECON

# TOM CLANCY... DIN NOU

## SALVAȚI-L PE PREȘEDINTE

Recent Ubisoft a anunțat următorul joc din deja celebra și longeviva serie Tom Clancy. Acesta se va numi Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Se pare că denumirea acestui joc a fost scăpată accidental către presă, apărând prima dată într-o listă de pe EBGames.com. Ulterior oficialii Ubisoft au admis că acest nume este cel corect. Pe lângă aceasta au mai oferit și câteva alte detalii, cum ar fi faptul că acțiunea jocului se petrece în Mexic, în anul 2013. Mexico City a fost cucerit de forțe rebele, iar jucătorii își vor conduce echipa de luptători de elită în diverse misiuni, printre care: aceea de a-l salva pe președintele SUA, de a recupera focoase nucleare sau de a elimina pur și simplu forțele adverse.

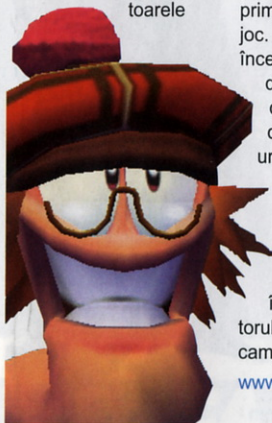

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

## PUNE TUNUL PE VIERMII

Dacă ați citi numărul trecut al revistei noastre ați aflat deja cât de tare ne mănâncă palma să dăm iama în târâtoarele

Codemasterului. Ca să ne putem scărpină cu folos producătorul ne-a anunțat fără sfială că ne pot pune la dispoziție primul demo al acestui joc. Dacă vreți să-l încercați și voi

deschideți o fereastră de internet și introduceți adresa următoare: [www.codemasters.co.uk/worms](http://www.codemasters.co.uk/worms). Demoul conține un Quick Game, o partidă de multiplayer împotriva calculatorului și o misiune din campanie.

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


## REÎNTĂLNIRE LA ACON

În fosta capitală a Chinei, Xian, se vor întâlni și înfrunta 16 jucători de Warcraft III și 16 echipe de Counter Strike. Însă evident punctul de atracție al evenimentului va fi constituit de reeditarea finalei de anul tre-

cut dintre americanul Fatal1ty (Jonathan Wendell) și chinezul Rocket Boy. După cum bine știți, anul trecut Rocket Boy a reușit să-l învingă pe Fatal1ty producând marea surprinză a competiției.




GAMES CHROME SPECFORCE

# CHROME SPECFORCE

## POVESTE NOUĂ PENTRU UN ACTION SHOOTER

Omenirea se pare că își va realiza visul de o eternitate, acela de a coloniza spațiul cosmic. Extinderea foarte rapidă va aduce însă și anumite probleme, ce vor obliga Federația Umană să limiteze numărul de permise de teraformare acordate. Această limitare a dus la o mică revoltă a marilor corporații ce și-au văzut lezate interesele comerciale și care au recurs la toate scursurile universului pentru a le apăra intere-

sele, neoficial. Răspunsul Federației este o unitate de elită, denumită Chrome Specforce, a cărei misiune principală este exact aceea de a contracara atacurile de gherilă împotriva instalațiilor Federației. Aceasta este povestea unui nou action-shooter pe care Deep Silver îl pregătește pentru lansare. O lansare ce nu va întârzia foarte mult, ea fiind programată pentru luna august a acestui an.



www.specforcegame.com



## TRAFFIC 2005

Piața simulatoarelor de zbor se mai îmbogățește cu un joc. Just Flight, producătorul britanic ce tinde să acapareze acest domeniu, va lansa în curând Traffic 2005. Noutatea acestui joc este AISmooth, un sistem de management inteligent al traficului aerian. Cu un cer brădat de tot felul de avioane

traficul din jurul aeroporturilor mari constituia o adevărată pacoste. Acest AISmooth va genera ordine de apropiere, aterizare sau zbor în jurul aeroportului astfel încât fluiditatea traficului în zona aeroporturilor să nu mai fie o problemă.

www.justflight.com ▼ www.artificialstudios.com

## MONSTER MADNESS

Ce pot face patru tineri rămași singuri acasă într-o seară de vineri? O petrecere evident... Numai că la această petrecere, ce va avea loc pe la începutul anului viitor, vor veni și niște invitați surpriză. Știm foarte bine cât de mult iubesc adolescenții monștrii iadului, demonii, vampirii, zombii și toate celelalte creaturi. Patru dintre acești tineri vor pune mână de la mână (a se citi calculator de la calculator) pentru a salva petrecerea și orașul de invazia acestor oaspeți nedoriti.





# 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 adevărată 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

In România prin:

**ProCA**  
ROMÂNIA

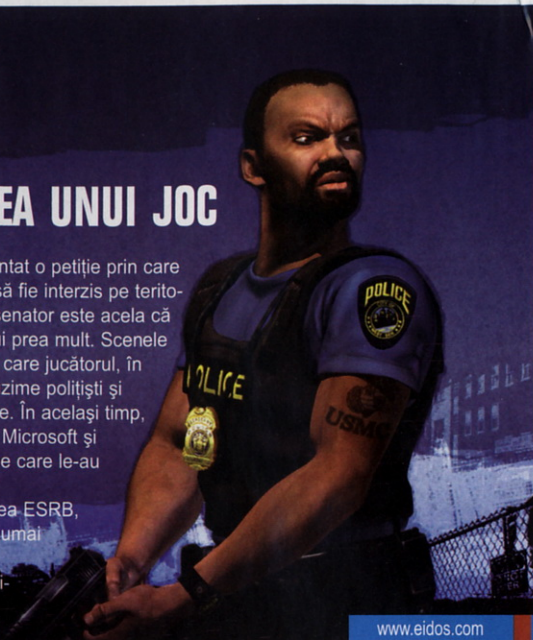
București - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro  
Timișoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro  
Constanța - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro  
Și prin partenerii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

# 25 TO LIFE

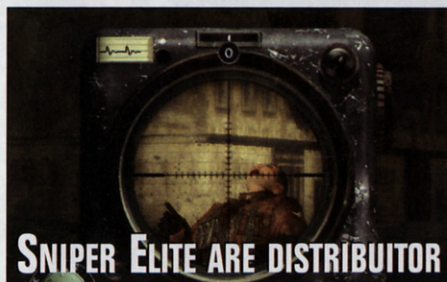
## SE CERE INTERZICEREA UNUI JOC

Senatorul american Charles Schumer a înaintat o petiție prin care cere ca jocul 25 to Life, distribuit de Eidos, să fie interzis pe teritoriul Statelor Unite. Motivul invocat de către senator este acela că jocul coboară limita decenței divertismentului prea mult. Scenele doveditoare ale acestei acuzații sunt cele în care jucătorul, în calitate de gangster virtual, ucide cu cruzime polițiști și folosește civili nevinovați drept scuturi umane. În același timp, senatorul a cerut celor două mari corporații: Microsoft și Sony să rezilieze contractele de distribuție pe care le-au semnat cu Eidos pentru acest joc.

25 to Life a primit rating M (Mature) din partea ESRB, ceea ce înseamnă că jocul poate fi vândut numai celor care au împlinit 17 ani. Se pare că această „protecție” nu a fost considerată suficientă de către Charles Schumer.



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



## SNIPER ELITE ARE DISTRIBUTOR

Începând cu 9 iunie jocul Sniper Elite, produs de studioul britanic Rebellion, are un distribuitor oficial. Acesta este Ubisoft Entertainment, care și-a asigurat deja dreptul de a distribui jocul în Marea Britanie, Irlanda, Australia, Noua Zeelandă și restul teritoriilor acoperite. Sniper Elite, considerat

cel mai realist simulator de trăgători, datorită modelelor balistice folosite (foarte apropiate de cele reale), este un joc de acțiune amplasat în ultimele zile ale celui de-al doilea război mondial când forțele sovietice începuseră asaltul asupra Berlinului. Jocul va apărea în această toamnă simultan pe PC, X-Box și PlayStation 2.

## ROCKSTAR GAMES UPLOAD

Acum când se află pe culmile gloriei datorită noului GTA, Rockstar Games a anunțat reîntoarcerea Rockstar Games Upload un sistem de premiere pentru creatorii din domeniul multimedia. Categoriile la care se pot trimite producții (și spera la un premiu în dolari) sunt

Filme de scurt metraj, Mixaje, Multimedia Design și Lucrări de ficțiune. În edițiile trecute premiului au fost aleși dintre cei care și-au depus lucrările prin intermediul formularului online, aceștia fiind atât veterani ai domeniilor respective, cât și amatori talentați.





C:\GAMES\PACIFIC STORM

## FURTUNĂ PE WEB

### RTS, SIMULATOR ȘI TACTICAL SHOOTER

Pacific Storm un simulator inspirat din cel de-al doilea război mondial și produs de compania rusească Buka Entertainment s-a procopsit și cu o pagină pe internet. Aici toți amatori acestui gen de joc pot descoperi informații noi despre joc, imagini, wallpaper-uri și chiar câteva filme. Jocul se desfășoară, evident în Pacific, iar jucătorii vor putea evolua de oricare parte a baricadei, atât ca

japonez, cât și ca american. Aparent, Buka încearcă să realizeze cu Pacific Storm un amalgam între trei genuri (RTS, simulator și tactical shooter). Se pare că jucătorul va putea genera ordine, dar și să pună mâna pe armă în pielea unuia dintre subordonați și să coboare pe front pentru a da o mână de ajutor energetică.



[www.pacificstorm.net](http://www.pacificstorm.net)

## DIGITAL JESTER PLEACĂ ÎN SAFARI

Distribuitorul britanic Digital Jesters s-a pus serios pe cumpărături. Ultima sa achiziție este un program safari intitulat Wild Earth. Fiindcă le-a plăcut foarte mult au promis că începând cu

această toamnă ne va oferi și nouă plăcerea de a participa la această aventură. Bineînțeles, nu înainte de plăți contra-voarea CD-ului ce va conține programul (jocul) Wild Earth. Cu acest

proiect distribuitorii britanici sunt convinși că vor reuși să atragă și acel gen de public denumit generic non-gameri, precum femeile.

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

## BLITZKRIEG ANTHOLOGY

Eh, dacă nu mai aveți răbdare până la apariția unui anume joc Blitzkrieg II, avem o veste bună pentru voi. CDV Software a conceput un pachet antologic care cuprinde primul joc Blitzkrieg împreună cu cele două add-on-uri ale sale: Burnin Horizons și Rolling Thunder. Și ca surpriza să fie completă, același pachet va cuprinde un add-on nou intitulat Iron Division.

[www.blitzkrieg.de](http://www.blitzkrieg.de)



# X3: REUNION, AVENTURIERII SPAȚIALI

Nu cu mult timp în urmă vă anunțăm decizia producătorilor, Egosoft, de a renunța la realizarea unui add-on pentru X2 și a produce în schimb cel de-al treilea joc al seriei. Se pare că treaba merge bine întrucât, aceiași producători au pus pe pagina lor oficială primul trailer al jocului X3: Reunion. Totodată s-a reconfirmat faptul că jocul va fi lansat la sfârșitul aceste veri. X3: Reunion este un simulator spațial complex în care jucătorul interpretează rolul unui aventurier spațial. Dacă îmi permiteți comparația, acest joc are ambiția de a deveni un GTA al simuloarelor spațiale. Cu X2: The Threat producătorii au fost aproape de a-și atinge aceste țel. Vom vedea dacă au reușit cu acesta din urmă.



## SEMNEAZĂ PENTRU DUNGEON SIEGE X-Box

Ați auzit până acum de Uwe Boll? Dacă nu, vă spun eu acum că este un regizor și producător ce s-a cam făcut de râs până acum încercând să realizeze filme inspirate din jocuri celebre (Bloodrayne, Alone in the Dark). Pentru ultima sa idee, Dungeon Siege,

l-a cooptat însă pe Tony Ching, cel care a regizat Hero, să se ocupe de scenele de acțiune. Prin urmare fiți siguri că vom avea parte de multe scene de kung fu cum numai un regizor chinez își poate imagina.

[www.bwr-la.com](http://www.bwr-la.com)

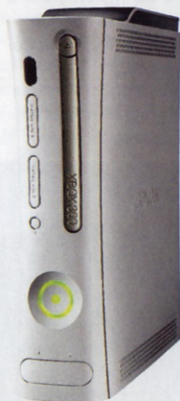


Tony Ching

## ÎNTRE SUCCES ȘI DECĂDERE

Microsoft s-a folosit de canalul de televiziune MTV pentru a anunța și prezenta noua consolă X-Box 360. Odată cu acest anunț au recunoscut că prima versiune de X-Box a fost doar un prototip al acestei noi console, aruncat pe piață pentru a câștiga cotă. De la lansarea sa din 2000 și până acum Microsoft a înregistrat pierderi de 154 de milioane de dolari, însă, se pare, numărul tot mai mare de producători de jocuri care și-au îndreptat atenția spre această

consolă, le garantează faptul că scopul acesteia a fost atins.





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

# DIESEL ASASIN

## BILETUL SPRE IAD

Din ce în ce mai multe jocuri sfârșesc prin a ajunge pe marile ecrane. Ultimele zvonuri sosite de la Hollywood au lăsat să se înțeleagă faptul că se va face un film după jocul Hitman, cel în care juca rolul agentului 47, trimis să le ofere biletul spre iad diverșilor „agitatori” din lumea întreagă. Pentru rolul agentului-asasin se pare că a semnat Vin Diesel, care se află acum în discuții cu Eidos pentru a-și împrumuta

vocea pentru următorul joc al seriei. Producătorul filmului, Adrian Askarieh, declara: „Hitman este un proiect ce prin esența lui poate depăși granițele auditoriului său consacrat. Modelul pe care este structurată acțiunea sa este același pe care îl folosesc producțiile cinematografice de mai bine de patruzeci de ani.”

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

## THE GUILD 2

Nu cu mult timp în urmă îmi construim propria dinastie într-un joc german foarte îndrăzneț. Acel joc era The Guild. Producătorul său JoWood Productions s-a decis, probabil, să mă cucerească defintiv anunțând iminenta lansare a continuării acestui joc, The Guild 2. Ca și în precedentul joc ne vom putea construi o familie puternică, începând de la opincă, într-un burg medieval dominat de legile economice, militare și politice ale acelor vremuri.



[www.theguild2.com](http://www.theguild2.com)

12 RC

## 2 MILIOANE PENTRU WORLD OF WARCRAFT

Blizzard face din nou un anunț de senzație. Și anume acela că a reușit să depășească bariera de 2 milioane de utilizatori plătitori. Pentru a marca acest mare eveniment așa cum se cuvine, producătorii au inserat în joc, într-un final așa putea adăuga, sistemul de onoare pentru

de primele două arene de luptă: Alterac Valley și Warsong Gulch. Spionul nostru trimis în recunoaștere ne-a avertizat că participanții la întrecerile desfășurate în aceste arene sunt recompensați cu echipamente nemaîntâlnite până acum.

confruntările PvP alături

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



## E.A. PUNE MÂNA PE LICENȚA NHL? DISPUTĂ TRAGICĂ

Pe pagina oficială a jocului NHL 2006 apare o informație interesantă, cum că Electronic Arts ar fi pus deja mâna pe un contract de licență exclusiv cu NHL. Cu toate acestea logourile oficiale ale federației și campio-

natului de hochei lipsesc de pe această pagină. Deci, încă există posibilitatea ca această informație să fie doar un zvon. După cum se știe în acest moment Electroni Arts are licențe exclusive cu aproape toate spor-

turile prezente în universul video, excepțiile fiind cea de baschet care i-a oferit licență dar nu exclusivă, cea de baseball care s-a dus la rivali și cea de hochei, pe care se pare că a pus sau va pune mâna în curând.



Orașul Shanghai din China a fost martorul unei dispute dintre doi gameri pe tema unui artefact (o sabie) din jocul Legend of Mir III. Această dispută s-a încheiat tragic cu Qui Chengwei înjunghiindu-l mortal pe Zhu Caoyuan. Se pare că Zhu a vândut o sabie pe care Qui i-o împrumutase. Inițial, Qui a făcut plângere la poliție, dar fiindcă în China nu există legi care să reglementeze proprietatea virtuală, mai ales cea a unei săbii dintr-un joc, acesta s-a decis să-și facă dreptate singur. A refuzat oferta în bani pe care i-a făcut-o Zhu, preferând să îlucidă. Acum Qui așteaptă sentința tribunalului ce-l poate condamna la închisoare pe viață, în timp ce părinții lui Zhu se zbat să obțină condamnarea la moarte a acestuia.

**DEVELOPEAZĂ ONLINE POZELE TALE DIGITALE**

*...ala care te-a părăsit pentru tipu' cu decapotabila!*

*cu cei mai buni prieteni, cele mai buuune prietene, chiar și cu...*

WWW. HOME PHOTO .FO

1 trimite pozele prin e-mail 2 procesare 3 livrare prin poștă în 24/h 4 plata ramburs

## JOCURI ÎN CONCERT

Data viitoare când vin părinții să vă reproșeze că sunteți obsedați de jocuri spuneti-le că voi sunteți „curați” pe lângă americani. Cea mai nouă modă în materie, pe continentul american, sunt concertele cu

muzică din jocuri video. Anul acesta Video Games Live, ce trebuia să aibe loc la Hollywood Bowl pe 6 iulie, s-a transformat într-un adevărat turneu ce va parcurge majoritatea statelor americane.

Pe scena acestui concert, inițiat de doi compozitori din domeniu, Jack Wall și Tommy Tallirico, vor putea fi ascultate melodii din jocuri precum: Mario, Zelda, Halo, Metal Gear Solid, Warcraft, Myst,

Castlevania, Medal of Honor, Sonic, Tron, Tomb Raider, Advent Rising, Headhunter, Beyond Good & Evil, Splinter Cell, Ghost Recon, Rainbow Six și EverQuest II.

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

## CODEMASTERS CAMPZONE

Dacă începe vara, încep evident și distracțiile de sezon. Și ce poate fi mai frumos și mai distractiv decât să te strângi laolaltă pe toți maniacii lumii ai jocurilor PC, într-o tabără imensă. Să stai în cort să, bei o răcoritoare și să-ți verși năduful, adică plasma gunul, pe spinarea cutezătorilor. Dacă vă tentează o astfel de vacanță, apăi aflați că între 22 iulie și 1 august la Biddinghuizen în Olanda se vor strânge toți gamerii din lume invitați fiind de Codemaster la al lor Festival al Jocurilor PC, denumit sugestiv: Campzone

## PLAYSTATION 3: MĂREȘTE DISTRACȚIA

Anul viitor Sony va lansa noua consolă PlayStation III și ne asigură că nu vor exista probleme sau întârzieri. Totodată am aflat că toate jocurile concepute pentru cele două console anterioare vor fi compatibile cu PS3 (și deci vor putea fi jucate).

Ceea ce se dorește a fi lovitura de grație dată concurenței este conectivitatea. Dat fiind faptul că joystickurile sau gamepad-urile folosite se vor conecta la consolă prin tehnologia Bluetooth (wireless), s-a mărit numărul

de jucător suportați de către o consolă de la doi la șapte. În plus testele au demonstrat, se pare, că aceste gamepad-uri pot rezista la un tur de forță de 24 de ore fără reîncărcare.



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



## DIALBOLICĂ ÎN POLONIA ȘI POLONEZII FAC JOCURI

Jocuri PC se fac și în Polonia, chiar dacă această țară, ca și noi de altfel, nu se poate încă mândri cu titluri prea renumite. Metropolis Software, cei care au creat printre altele și Aurora Watching, au anunțat luna aceasta proiectul la care lucrează. Jocul se numește Diabolique: License to Sin și este povestea unui agent secret care pe lângă obișnuitul arsenal de arme poate folosi și o serie de abilități demonice. Jocul nu are încă un dis-

tributor oficial și nici nu se cunosc foarte multe detalii despre el, în afară de faptul că va fi un action și că va fi lansat undeva la începutul anului 2006.



[www.metropolis-software.com](http://www.metropolis-software.com)

## CÂȘTIGĂTORI NR. 1

### STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO:

LUCA IOAN ALEXANDRU  
RÂMNICU VÂLCEA

### THE MOMENT OF SILENCE:

FLORIAN PLEȘEA  
CÂMPINA - JUD. PRAHOVA

Câștigătorii sunt rugați să ne contacteze telefonic la 0722 433 448 sau pe e-mail pentru confirmare și stabilirea modului de intrare în posesia premiului.

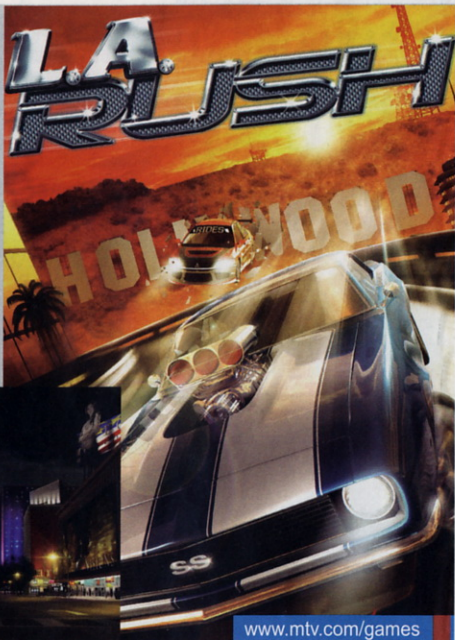


## MTV FACE JOGURI

Chiar dacă nu o să vă vină să credeți, MTV și-a creat divizia MTV Games al cărei scop va fi exact acela de a realiza jocuri video. Numai că aceste jocuri vor fi astfel concepute încât să se muleze pe publicul fidel al postului de televiziune.

Cu această ocazie, MTV a făcut două anunțuri. În primul spunea că vor dezvolta jocuri atât singuri cât și în colaborare cu alți producători sau distribuitori. Iar jocurile produse sub brandul MTV vor fi avangardiste și vor încerca să depășească limitele actuale.

Al doilea anunț se referea la o înțelegere semnată cu Midway prin care MTV va asigura publicitatea din joc și soundtrack-ul pentru trei producții ale companiei amintite. Primul joc din această serie va fi LA Rush.



[www.mtv.com/games](http://www.mtv.com/games)

## CALL OF DUTY 3?



Pe site-ul oficial al producătorului Infinity Ward, cel care realizează seria Call of Duty pentru Activision, au apărut anunțuri de angajare pentru programatori. Nu asta este surprinzător, ci faptul că aceștia vor fi angajați pentru Call of Duty 3, ceea ce înseamnă că oamenii se pregătesc deja să producă al

treilea joc, în timp ce al doilea (despre care puteți citi mai multe detalii în acest număr) nici nu a apărut încă. De asemenea cerințele de angajare alimentează serios zvonurile potrivit cărora Call of Duty, odată cu a treia producție, va ajunge și pe console, în special pe PlayStation 3.

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

## ÎNĂ UN AMD PENTRU GAMERI SERIOȘI

AMD a pus deja în vânzare noul său procesor din categoria AMD64. Acesta se numește Athlon 64 FX-57 și este succesorul lui AMD Athlon FX-55. Iată câteva dintre specificațiile tehnice anunțate:

- 2.8GHz operating speed
  - 64KB L1 Data Cache + 64KB L1 Instruction Cache
  - 1MB L2 Cache
  - Supports up to PC3200 DDR memory
  - 939-pin packaging
  - 90nm
  - 114 million transistors
- Printre cei aduși să susțină performanțele

noilor procesoare a fost Gabe Newell fondatorul și președintele Valve. Acesta declara despre Athlon FX-55 că este cel mai rapid procesor pe care a jucat Half Life 2, iar despre Athlon FX-57 că va fi mult mai rapid decât predecesorul său și că de abia așteaptă să-și achiziționeze și el unul.

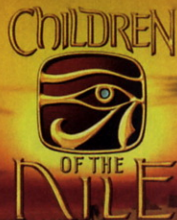
[www.amd.com](http://www.amd.com)





## IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE LA MUZEU

Avem vești că un joc PC a reușit deja performanța de a ajunge piesă de muzeu. Este vorba despre Children of the Nile, joc pe care toată lumea îl consideră ca fiind urmașul lui Pharaoh. Acest joc va fi inclus în cadrul expoziției muzeografice „Tutankhamun and The Golden Age of the Pharaohs” ce va fi găzduită pe rând de: National Geographics, AEG Exhibitions, Arts and Exhibitions International și Egyptian Supreme Council of Antiquities. Expunerea va începe pe 26 iunie la Los Angeles în cadrul Muzeului de Artă.



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

## FROM SARAH WITH LOVE

## JOCURILE ACUZATE, DIN NOU

Vă mai aduceți aminte de jocul American McGee's Alice? Era o viziune horror actiona a romanului lui Lewis Carroll: Alice în Țara Minunilor. Ei bine aflați că Universal Pictures va face un film pe baza acestui joc. Și pe cine credeți că au chemat ca să interpreteze rolul lui Alice? Pe nimeni alta decât Sarah Michell Gellar, cea care ne făcea să stăm lipiți de televizoare pe când se credea Buffy și stârpea vampiri. Înainte ca Sarah să fie contactată și să accepte acest rol se pare că producătorii au încercat cu alte dive ale cinematografului. Prima tentativă a fost pe lângă Milla Jovovich, dar se pare că aceasta era prea ocupată. Următoarea pe listă a fost Cristina Ricci, actriță parcă predestinată pentru astfel de roluri, numai că și aceasta a refuzat.

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



Un tânăr de numai 15 ani din Japonia, mare fan al jocului Gran Theft Auto III, este acuzat de o crimă morbidă. Acesta și-a bătut părinții cu bâta de baseball și apoi i-a înjunghiat. Imediat după ce colegii săi de școală au povestit cât de obsedat este copilul de jocul GTA, multe voci din media s-au grăbit să acuze jocurile de escaladarea violenței în rândul tinerilor. Eu propun să le mai spună părinților că cel care ajunge să comită asemenea abominații nu are nevoie de un joc video pentru a-și descătușa energiile distructive.



## UFO: AFTERSHOCK

Vin extraterestrii peste noi... dacă asta mai poate constitui o surpriză

RTS

■ Producător: Altar Interactive ■ Distribuitor: Cenega Publishing ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0b, 256 RAM, 1 GHz, 64 video RAM ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0b, 512 RAM, 1.5 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: toamna 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ al cincilea joc UFO și al doilea produs de cehi
- s-a reintrodus construirea bazelor
- elemente noi: diplomația și exploatarea resurselor
- adversarii vor fi atât umani cât și extraterestri

În afara cazului în care ai trăit departe de calculator în ultimii ani este imposibil să nu fi auzit până acum de UFO. UFO este un nume cu rezonanță, un nume care în urechile gamerilor mai vârstnici sună a nopți nedormite, pierdute în

fața unui 486 căutând și anihilând creaturile spațiului venite să ne streseze planeta albastră. Este un nume care se credea pierdut, aruncat undeva sub un strat gros de praf prin biblioteca clasicilor PC. A fost nevoie de intrarea pe piața a producătorilor estici pentru ca acest nume să iasă din nou la lumină. UFO: Aftermath a fost prima reeditare a acestui joc ce a fascinat generații întregi, însă schimbările drastice la sistemul de joc, precum și o serie de probleme tehnice l-au împiedicat să iasă din anonim. Spre sfârșitul acestui an, aceeași producători cehi, Altar, probabil cu lecția

învățată, vor încerca din nou să aducă gloria în ograda UFO.

### MAI BINE

Cei care au apucat să joace Aftermath și-aduc aminte probabil ce dispute furtunoase a stârnit în rândul comunității faptul că se renunțase la construcția bazelor. Din tot ceea ce fusese UFO, cândva, nu mai rămăseseră decât luptele și acestea făcând pasul de la turn based la real time, lucru nu prea agreat de fanii seriei. De data această Altar a cedat presiunilor și în Aftershock vom putea să construim din nou baze, numai că, producătorii au ținut cu tot dinadinsul

să-și lase amprenta creativă asupra acestui element de joc. Teritoriile sunt împărțite în mai multe provincii, dintre care una este considerată capitală. Aici se va construi baza principală, urmând ca în restul provinciilor stăpânite să se poată construi baze adiacente ce trebuie conectate cu baza principală. Abia după ce s-a realizat această conectare, acele baze secundare vor putea conținuți cu resurse fizice și umane la operațiunea de recucerire a planetei. Spațiul de construcție, anunțat producătorii, este limitat și prin urmare va trebui să se construiască cu chibzuință. Pe de altă





parte, bazele vor lucra în spirit comunist, adică toți pentru unul, odată un ordin de producție fiind dat, toate vor colabora pentru realizarea în timp

record a echipamentelor cerute.



## A FOST ODATĂ

### UFO

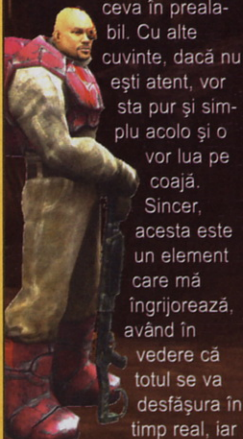
- Producător: Mindscape
- Distribuitor: Mindscape

Deși vorbim deja de al cincilea joc UFO, primele două, și anume X-COM: UFO Defence și X-COM: Terror from the Deep, sunt cele care au creat isterie la mijlocul anilor '90. Ore, zile, săptămâni la rând oamenii de toate

genurile, din toate colțurile planetei se transformau în zombie, neavând alt țel decât să mai doboare o farfurie zburătoare și să mai disece un cadavru de extraterestru. Chiar și astăzi cunosc oameni care păstrează undeva pe un colț de hard aceste două jocuri, bineînțeles optimizate pentru sistemele moderne.



poți instrui soldații asupra acțiunilor pe care urmează să le efectueze, iar aceștia vor trece la treabă imediat ce s-a dat drumul din nou la joc. Bineînțeles că nu trebuie așteptate pauzele automate, jucătorul având posibilitatea să oprească acțiunea ori de câte ori consideră necesar. Pe de altă parte se știe deja că membrii echipei vor fi văduviți de orice formă de inteligență, prin urmare vor fi incapabili să facă cele mai elementare acțiuni dacă jucătorul nu le-a ordonat



ceva în prealabil. Cu alte cuvinte, dacă nu ești atent, vor sta pur și simplu acolo și o vor lua pe coajă. Sincer, acesta este un element care mă îngrijorează, având în vedere că totul se va desfășura în timp real, iar o ambuscadă poate apărea la orice colț. Echipa deplasată în misiuni va putea fi compusă din maximum 7 soldați, iar restricțiile diplomatice și de resurse vor limita oarecum numărul soldaților disponibili în orice moment cam în jurul a 15. Aceștia vor evolua evident cu fiecare misiune la care participă, datorită experienței câpătate. Însă vor putea dezvolta aptitudini noi și prin antrenamente în interiorul bazelor. Din cele expuse mai sus este evident că Aftershock este o evoluție față de Aftermath, rămâne acum să vedem dacă este suficientă pentru a reaprinde acea scânteie în comunitățile de gameri din lume, scânteie care să-l propulseze în topurile din toată lumea.

Claude

**toamna 2005**

**NIVEL DE AȘTEPTARE  
RIDICAT**





# CALL OF DUTY 2



## CALL OF DUTY 2

Goarna recrutării sună din nou în această toamnă

FPS

■ Producător: Infinity Ward ■ Distribuitor: Activision ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2.4 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: octombrie 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ probabil cel mai așteptat tactical shooter
- Al îmbunătățit, ce permite soldaților germani manevre evazive interesante
- introduce Battle Chatter, un sistem ce aduce la viață soldații

**N**u e un vis? E aie-vea? Chiar apare? Pe bune? Cam astea au fost reacțiile la noi în redacție la aflarea veștii apariției pe piață a unui nou-nouț Call of Duty

unde va sfârșitul anului în curs. Și e adevărat. Activision și Infinity Ward mărșăluiesc din nou pe fronturile celui de-al doilea război mondial cu al lor Call of Duty 2, urmarea celui mai bun shooter, zic eu, din 2003.

### PE CÂMPUL DE LUPȚĂ

Ca și în precursorul său, acțiunea va avea loc în diferite puncte de întorsură ale celui de-al doilea război mondial, din perspectiva soldaților britanici, americani și sovietici. Interesant e

faptul că în campaniile single-player nu vom mai avea parte de o acțiune liniară, fiind nevoiți să urmăm cursul impus de producători. În CoD 2 misiunile terminate cu succes deschid misiuni ale altor nații, astfel că ne vom putea alege singuri parcursul prin lupte. Astfel, deși jocul începe în 1941 și ne perindă prin campaniile sovietice până în 1942, vom putea deschide alte campanii ale altor trupe aliate chiar pe parcursul celei dintâi, schimbând astfel atmo-

fera și câmpul de luptă. În ceea ce privește modul multiplayer... mmm... va trebui să mai așteptăm un pic până ce producătorii vor binevoi să ne dezvăluie câte ceva. Revenind la single-player, producătorii ne asigură încă de pe acum că se va păstra stilul specific CoD al muncii în echipă și nu solitară, deci să vă luați gândul de la acțiuni de genul singur împotriva tuturor, cum ne-au obișnuit celelalte FPS-uri.





## AI INTELIGENT. E POSIBIL?

CoD 2 va beneficia, se pare, de un AI ceva mai inteligent (eu sincer eram multumit și cu cel din CoD1). Așa că, să nu vă mire dacă nemții vor ști să se ferească de grenade, să se pitească cât mai bine din fața gloanțelor și chiar să știe cum să atace în punctele cele mai slabe ale echipei aliate. De asemenea ei vor opera la adăpostul fumului, produs de grenadele fumigene și al barajelor de artilerie, ceea ce va face ca misiunea să nu fie așa de ușor de înfăptuit. Din fericire, și camarazii noștri vor fi înzestrați cu aceeași inteligență ca și inamicii, putând chiar să ne avertizeze asupra vreunui atac iminent sau să cheme întăriți în punctele unde vom fi atacați.

## E TIMPUL PENTRU DIALOGURI

Directorul de creație Vince Zampella, spune că: „În primul Call of Duty era prea puțină liniște” (dacă și în Call of

Duty era liniște...). Cum după spusele producătorilor nu vei putea vedea prea multe în timpul luptei datorită complexității acesteia, discuțiile dintre tine și camarazii tăi de arme vor avea un rol crucial în câștigarea bătăliei pentru suprație. Că tot veni vorba de dialoguri, vreau să mai menționez și că ele vor avea loc supervizate de un „battle-chatter” care cuprinde aproximativ 22.000 de fraze și strigăte de luptă. Pe lângă imensul arsenal de cuvinte rostite de cei din jur, producătorii fac eforturi susținute de a aduce cât mai mult realism acestui joc. Așa că nu s-au apucat să-l creeze de unii singuri, ci sub strânsa supraveghere a unor consultanți militari special angajați pentru a concepe tacticile de atac/apărare și mișcările pe fronturi. Și ca și cum toate astea nu ar fi de ajuns au dat o tură și prin poligoanele de tragere, unde au putut experimenta personal tipurile de arme uzitate în joc, asta ca să fie siguri



că vor putea crea replici cât mai realiste ale acestora. Ca să vă puteți da seama de cât de mult se pune baza pe realism, vă spun că, undeva pe la jumătatea dezvoltării campaniei din vest, au fost trimiși oameni în Franța, pe fostele câmpuri de luptă și la întoarcerea acestora, la tot ceea ce se făcuse până atunci s-a dat un călduros Shift+Delete, pe motiv că ambientul nu era destul de realist.

## DA' LA GRAFICĂ CUM STĂM?

Ei bine, CoD continuă să impresioneze la acest capitol, mulțumită motorului său grafic de ultimă generație, și va fi garnisit cu toate efectele DirectX 9.0 incluzând pixel-shading, efecte de particule sporite pentru mediul ambiant, o remapare a figurilor combatanților și efecte realiste de fum și umbre în furtunile de deșert. La partea audio se prezintă tot la fel de bine, fiind creat un sound full

3D pentru a putea simți mai bine atmosfera de război cu multitudinea ei de voci și ordine rostite atât în germană cât și în rusă sau engleză. Asta ca să nu mai vorbim de explozii și sunetele produse de arme.

Așa că, eu mă pregătesc să intru în hibernare până la apariția lui (ca să treacă timpul mai repede), timp în care îmi voi lustrui mausul, monitorul și îmi voi mai pune ceva Watti prin jurul meu, ca să-l pot simți din plin. Dă Doamne să nu fie vreun eșec.

DVL

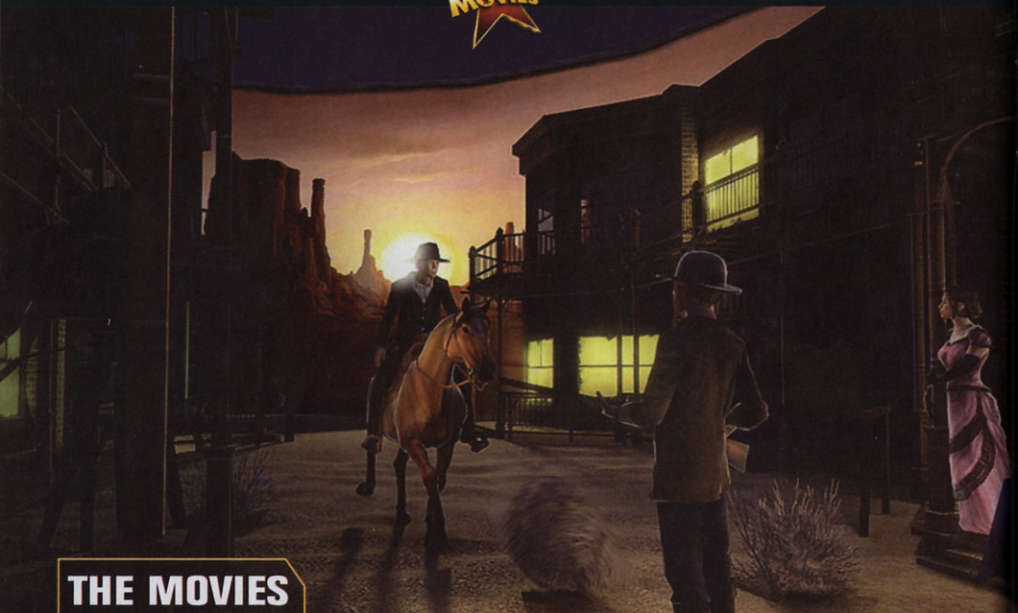


**toamna 2005**

**NIVEL DE AȘTEPTARE  
MAXIM**







## THE MOVIES

Don't shoot, mister Semaca.. it's me! Lăscărică..

TYCOON

■ Producător: Lionhead Studios ■ Distribuitor: Activision ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 128 RAM, 1.5 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 256 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: toamna 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ un joc realizat de Peter Molyneux
- te transformă într-un mogul al cinematografului
- poți regiza producții proprii
- va exista un site unde fanii să-și expună filmele realizate

Întotdeauna când scriu un articol despre vreun nou proiect gamic, încerc să mențin un ton rezervat, să contracarez cumva acel ton triumfalist cu care producătorii își anunță pompos jocurile la care lucrează.

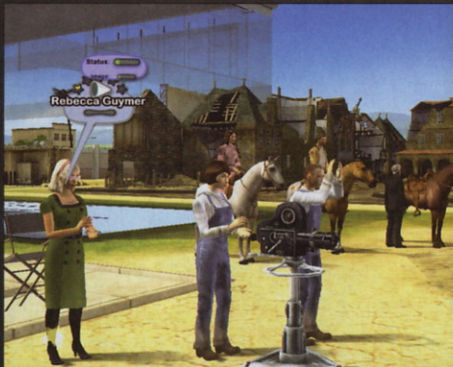
Dar, cu toate acestea, se întâmplă uneori ca un astfel de proiect să mă entuziasmeze și pe mine, situație în care mi s-ar părea incorect să așez o atitudine impasibilă. Așa s-a întâmplat, nu cu mult timp în urmă, când am avut ocazia să citesc un interviu oferit de Peter Molyneux în care descria detaliat de amplu un proiect la care lucrează împreună cu echipa de la Lionhead. Iar acest proiect este The Movies, jocul care ne va pune cu adevărat imaginația la lucru, jocul care te poate transforma într-un star,

dar te și poate distruge cât ai bate din palme.

### SE CAUȚĂ O STEA

Nu o să mențin suspansul prea mult și o să vă

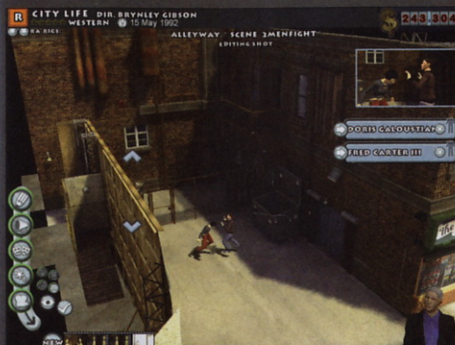
spun că Peter ne pregătește un joc în care vom avea posibilitatea să ne transformăm într-un mogul cinematic în al cărui studiu de fil-







01:13:59



mare se vor trage cele mai spectaculoase și mai premiate pelicule din istoria filmului, de la invenția lui și până azi. Evident, până la obținerea acestor succese mărețe, va fi un drum lung și anevoios. Va trebui construit studioul, angajat personalul, descoperite niște talente actricești, care să dea viață personajelor, va trebui să fii cu ochii pe ziare pentru a afla ce se mai întâmplă prin lume și, implicit, ce subiecte mai poți descoperi sau ce tehnologie nouă s-a mai pus la punct.

Ideea de a avea un studio de film și de a te lupta cu toate problemele sale este una care mi-a

surâs de când mă știu eu. De altfel am regretat tot timpul că în lumea tycoon-urilor nu s-a gândit nimeni până acum să realizeze un astfel de joc. Revenind însă la The Movies, Peter ne promite că o să simțim din plin ce înseamnă viața la Hollywood. Ne vom lupta, pe de o parte cu concurența foarte dură și neierătoare, cu gusturile mereu în schimbare ale publicului, dar, cel mai atractiv element, cu fițele de vedete ale starurilor.

### FACEȚI LOC PENTRU REGIZORI

Dacă ideea de a conduce un studio de film era ea în sine suficient

de atractivă, faptul că în The Movies vom putea să ne regizăm propriile filme este de-a dreptul entuziasmant. Referitor la acest aspect, Peter menționa faptul că vor exista două moduri de a realiza un film: cel simplu și cel complicat. Jucătorii casuali vor putea alege un scenariu, alocă niște decoruri, ceva recuzită și rolurile principale actorilor, iar ceea ce se va obține va fi generat de „calitățile” regizorului asistent. Însă jucătorii pasionați vor putea să controleze aproape orice detaliu al filmului de la prima până la ultima secvență și va putea să aducă modificări scenariului din mers. Ce actori vor juca, ce toalete vor purta în fiecare scenă, cât de intensă este drama sau acțiunea în fiecare moment, ce rezultate au diverse acțiuni ale personajelor, ce elemente sunt prezente în decor, iată doar câteva dintre lucrurile pe care va trebui să le gândești aproape la fiecare scenă din film. Însă rezultatele acestor eforturi se vor ridica la înălțimea așteptărilor. Mă

### PETER MOLYNEUX



Este unul dintre cei mai populari game designeri ai zilelor noastre.

Și-a început cariera în anul 1987, fiind unul dintre fondatorii companiei Bullfrog. Este recunoscut ca fiind creatorul genului God Game, primul joc de acest gen fiind Populous. Alte creații de succes din portofoliul său sunt: Syndicate, Magic Carpet, Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White.

rog, în funcție de talentul fiecăruia.

Filmele realizate vor putea fi exportate în fișiere avi sau mpeg și expuse spre vizionare pe un site dedicat ce va fi și el gata odată cu lansarea jocului. Pe acest site, toți fanii vor putea să-și proiecteze creațiile și vor putea să voteze cele mai reușite filme. Cei care vor domina box-office-ul vor primi diverse premii de la producători, premii ce vor fi importate în joc și a căror utilitate este deocamdată o necunoscută. Singurul lucru care nu îmi convine este că jocul se va lansa abia la toamnă, iar eu nu mai am atâta răbdare.

Claude

**toamna 2005**

**NIVEL DE AȘTEPTARE  
MAXIM**





# STARGATE SG-1

## THE ALLIANCE™

### STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Misterele zeilor egipteni încă mai așteaptă să fie descifrate

FPS

■ Producător: JoWood Productions ■ Distribuitor: Namco ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1.5 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: toamna 2005

Science Fiction este unul dintre genurile cele mai populare în aceste vremuri, iar acest lucru se reflectă în aproape orice formă de artă, cultură sau divertisment. Nicăieri însă nu și-a găsit acest gen un loc atât de cald și primitiv ca în cel din lumea filmului. Aici mințile creatoare ale cineaștilor au dat naștere unor universuri fascinante precum Star Wars, Star Trek, Babylon 5 sau Stargate SG-1. Acesta din urmă, fiind și cel mai popular în acest moment, a devenit un punct de atracție pentru producătorii de jocuri, iar cei care au tras lozul cel mare (obținând drepturile pentru producerea sa) a

fost tandemul Namco - JoWood Productions.

#### VA FI ODATĂ...

Un extraterestru ciudat, dar însetat de putere, pe numele său Anubis, care, deși a fost respins în dese rânduri în tentativele sale de a cucerii Pământul, nu a renunțat la visele sale mărețe. Aflând că există undeva într-un colț uitat al universului un artefact cu puteri deosebite ce i-ar putea conferi acel avantaj necesar pentru a ne transforma galaxia într-un nor de praf cosmic, a purces în căutarea lui. Ghinionul său a fost că și echipa SG-1, cea care i-a făcut zile fripte de atâtea ori, a auzit exact aceeași

#### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ joc făcut după un serial de succes
- cei patru actori principali contribuie cu vocea
- permite joc cooperativ în campanie
- o poveste nouă,
- ▼ într-un univers familiar





legendă și, anticipând intențiile lui Anubis, pornesc la rândul lor în căutarea acestui obiect mistic.

#### 1 DIN 4

Stargate SG-1: The Alliance este un tactical shooter în care, evident, vor fi implicați toți cei patru membri ai echipei. Jucătorul îi va putea folosi, pe rând, pe oricare dintre ei după cum va considera necesar. În timp ce folosește un anumit personaj va avea posibilitatea să transmită comenzi simple celorlalți

trei componenți ai echipei SG-1 și, în cazuri extreme, îi va putea reînvia (se pare că va exista totuși o limită de 30 de secunde în care trebuie să ajungi la cadavrele lor). Așa cum era de așteptat fiecare dintre membrii echipei va dispune de anumite abilități individuale, specifice celor din serialul cu același nume. Dacă O'Neill este gata oricând să folosească forța, Daniel va găsi de cuviință să zăbovească asupra transcrierilor extraterestre descoperite



în perindările echipei. Aceasta ar fi versiunea single player, însă Namco pregătește o surpriză plăcută. Aceasta constă în posibilitatea de a juca împreună cu alți trei prieteni în modul cooperativ. În felul acesta specializarea pe un anumit personaj, ce nu vor întârzia să apară (mai ales datorită simpatiei pentru unul sau altul dintre personaje), se vor dovedi utile. De altfel acest mod cooperativ se va extinde și în opțiunile multiplayer precum Deathmatch, Enslave sau Jaffa.

#### DE LA FILME ADUNATE

Împreună cu echipa SG-1 jucătorul va putea călători prin universul fascinant din Stargate, chiar dacă va urma o poveste diferită de tot ce a văzut până acum în cele opt serii ale producției TV.

Pe parcursul celor 16 misiuni va vizita locații binecunoscute, dar și planete neexplorate până acum. Legătura cu serialul TV este foarte strânsă, fapt dovedit și de faptul că cei patru actori principali, Richard Dean Anderson, Michael Shanks, Amanda Tapping și Christopher Judge, își vor împrumuta vocile pentru întrușipările lor virtuale. Astfel fanii seriei vor intra într-un univers familiar, în care vor putea însă să participe activ la misiunile echipei și la dezlegarea enigmelor galaxiei. Ca fan al serialului sunt deja încântat de ideea de a avea un joc dedicat acestui univers, rămâne acum de văzut dacă și această nouă producție va putea să ne cucerească la fel de mult ca și serialul TV.

Damage

toamna 2005

NIVEL DE AȘTEPTARE  
RIDICAT

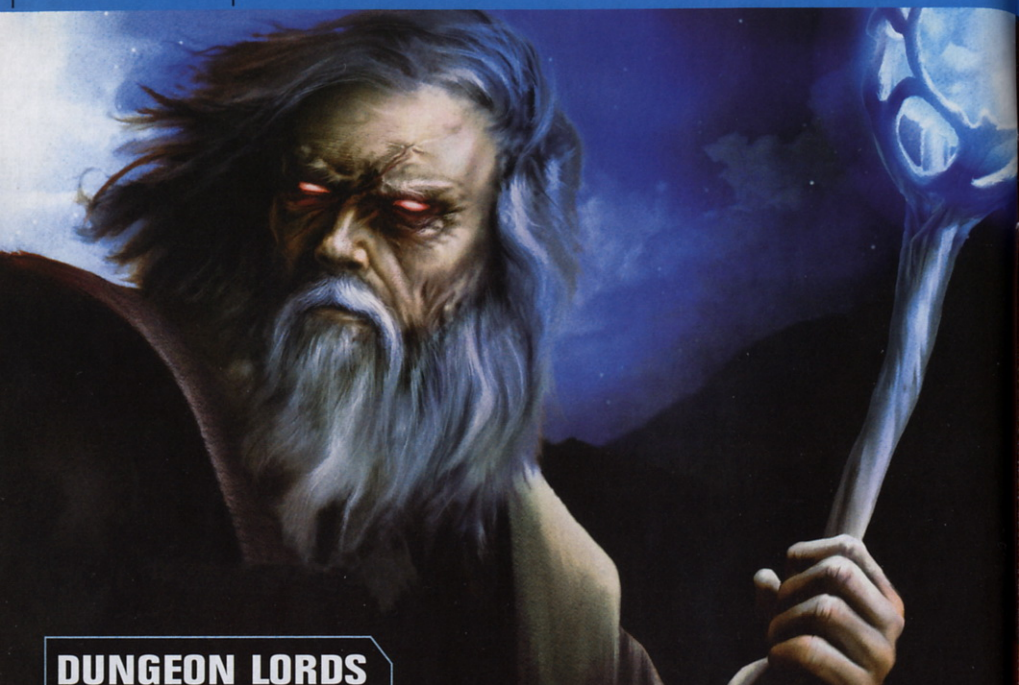
BUN



RC

RC 25





## DUNGEON LORDS

Țaca-paca cu magia... până nu îmi sare țăndăra

RPG

■ Producător: Heuristik Park ■ Distribuitor: Mindscape ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 64 RAM, 1 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 128 RAM, 1.5 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ în sfârșit, un RPG ce pare decent
- transformă scutul într-un obiect util
- surprinde lipsa de detaliu a decorurilor interioare
- elemente geniale
- ▼ coexistă cu probleme grave

**R**PG este un gen de jocuri ce a avut parte de o istorie extrem de tumultuoasă, punctată de suișuri și coborâșuri abrupte. Ultimii ani au

însemnat pentru aceste jocuri semnalul decăderii, producătorii sunt din ce în ce mai puțin interesați de ele, concentrându-și atenția pe realizarea de MMORPG-uri. Prin urmare, nu ar trebui să fim mirați de numărul mic de jocuri RPG anunțate pentru acest an. Speranțele noastre de a putea juca un RPG solid se legau în această primăvara de jocul anunțat de către Heuristik Park, și anume Dungeon Lords. În final am constatat că aceste speranțe au fost pe de o parte îndreptățite, dar au

fost și spulberate de o serie destul de neagră de probleme cu care jucătorul se confruntă în Dungeon Lords.

### S-O LUĂM CU ÎNCEPUTUL

Dungeon Lords este un joc amplasat într-un univers fantastic populat de gobline, orci, dragoni, elfi etc (de altfel unul dintre universurile mele preferate), însă oricât de multă originalitate mi-aș fi dorit, povestea este una pe cât de simplă, pe atât de banală. M-am trezit eu, un aventurier,

un coate-goale, fiind cel destinat de către cititorii în stele să salvez un regat aflat pe marginea prăpastiei datorită ambițiilor necurate ale unui vrăjitor foarte puternic. Acesta a fost probabil primul moment în care în colțul buzelor mi-a apărut o grimasă de nemulțumire. Chiar dacă nu mă așteptam la o poveste foarte originală (cum a fost cea din Fallout), parcă m-am săturat de aceeași intrigă eu, eroul, de unul singur și nesilit de nimeni, mă oblig să curăț regatul de toți paraziții societății. De



altfel sentimentul de singurătate se va accentua pe parcursul jocului și aș arunca această vină pe umerii designerilor și programatorilor.

Nimeni, dar absolut nimeni, nu ar mișca un deget să te ajute, nici măcar să se ajute pe ei înșiși. Într-unul din quest-uri ajung în turnul unui vrăjitor pentru a-mi desluși tainele unui artefact sacru. O dată cu mine ajunge acolo și vrăjitorul cel rău care începe imediat să azvârle flăcări spre magul cu pricina. Iar acesta din urmă credeți că a încercat în vreun fel să se apere. Da' de unde! Sătea acolo, neclintit, încasând lovitură după lovitură și milogindu-se de mine să îl ajut.

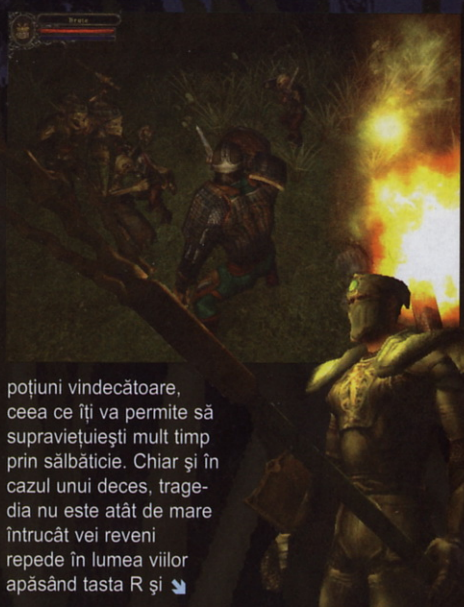
Să revenim însă la poveste. Aceasta nu este susținută din păcate nici de quest-urile din cadrul jocului. După discuții îndelungi cu personajele, de altfel foarte rare, află că ai de ucis pe cineva sau de recuperat vreun obiect și cam asta e tot. Dacă această stare de fapt plictisește, puteți sta liniștit deoarece quest-urile, așa banale cum par, vă vor da mult de furcă. Iar acest lucru nu se datorează complexității lor cât omisiunilor de design.

## UI TUCII

Orice producător respectabil de RPG știe că un jucător al acestui gen are nevoie de câteva elemente de suport pen-

tru a savura din plin experiența jocului. Printre acestea se numără două extrem de importante: jurnalul de questuri și harta. Jocul conține un simulacru de jurnal în care sin-

gurele informații reținute sunt de genul: „găsește artefactul X” fără nici o altă indicație asupra modului în care poți da de urma respectivului obiect. În schimb harta, deși atât manualul cât și help-ul din joc specifică existența ei sub obișnuita tastă M, este de negăsit, astfel încât va trebui să te descurci doar cu o busolă disponibilă în colțul din dreapta sus. Atâta timp cât ai de lucru în zona drumului este în regulă, dar dacă ai ghinionul să fii nevoit să te afunzi în codrii și mlaștini și mai ești nevoit să și alergi cu vreo două haite de lupi pe urme, fii sigur că te vei rătăci. Și vei avea nevoie de foarte multă răbdare pentru a-ți găsi drumul înpoi către poteci. Din păcate aceste două „mici” scâpări sunt deosebit de frustrante atât pentru escapadele prin teritoriu cât și pentru cele din catacombe, cu atât mai mult cu cât jocul are un sistem de „encounter” randomizat ce nu-ți permite să cureți definitiv zonele de monștri. Pe de altă parte majoritatea adversarilor răpuși vor lăsa în urma lor



poțiuni vindecătoare, ceea ce îți va permite să supraviețuiești mult timp prin sălbăticie. Chiar și în cazul unui deces, tragedia nu este atât de mare întrucât vei reveni repede în lumea viilor apăsând tasta R și ➡



plătind acest miracol cu niște penalizări nesemnificative la nivelul caracteristicilor fizice.

## S-O DĂM PE ALEA BUNE

Simțind probabil patosul cu care m-am dezlântuit în criticarea anumitor elemente ale jocului alți putea crede că acest joc este un rateu imens. Situația nu este chiar atât de neagră, deoarece jocul are și părțile sale bune, pe care un RPG le poate aprecia. După cum vă spuneam mai devreme, Dungeon Lords este un joc de singur împotriva tuturor. Numai că în acest caz asta nu înseamnă doar să-ți croiești drum printre hoarde de monștri distrugându-ți butonul stânga al mouse-ului. Dungeon Lords nu este un „click fest”. Pe de o parte atacatorii vor avea obiceiul de a veni în grup și dispun de un AI suficient de înzestrat pentru a le permite să folosească tot felul de tertipuri pentru a te doborî. Vor ataca și de la distanță și de aproape,

vor încerca aproape tot timpul să te flancheze sau chiar să-ți pice în spate. Prin urmare luptele sunt dinamice, vijelioase, dar în același timp te și solicită intelectual pentru că trebuie să adopți măcar o umbră de tactică pentru a le putea supraviețui. Remarc aici un lucru uimitor pentru jocuri, ceva pe cât de firesc pe atât de omis până acum. Scutul are rolul de a bloca loviriturile. Cu alte cuvinte dacă ai pus scutul în calea unei lovituri aceasta va fi blocată, eventual vei ieși doar puțin scuturat dacă e prea puternică. Asta spre deosebire de alte RPG-uri unde scutul are doar funcția de a mări defense-ul general al personajelor.

## EROUL

Chiar dacă la începutul jocului veți alocă ceva timp creerii unui personaj, veți constata pe parcurs că deciziile din acel moment nu sunt chiar atât de importante. Un element, de altfel, de apreciat știut fiind faptul

## TI-A PLĂCUT?... JOACĂ ASTA

### ELDER SCROLLS III: MORROWIND

- Producător: Bethesda Softworks
- Distribuitor: Ubisoft

Prin lumea sa gigantică, multitudinea de personaje și sutele de quest-uri disponibile, Morrowind este un joc ce a subjugat gamerii săptămâni la rând.

Oricât de mult ai fi jucat, era aproape imposibil

să descoperi tot și să rezolvi toate problemele din acest univers, încărcat de istorie și de intrigi. Iar dacă mai aveai și obiceiul de a sta gură cască și de a admira peisajele idilice realizate de artiștii de la Bethesda, atunci nu mai este de mirare faptul că acest joc este considerat, la trei de la lansare, un joc de referință al genului RPG.

cât de periculoasă este construirea unui erou nepotrivit în majoritatea RPG-urilor. Pe parcursul aventurii, așa cum este și normal, acest erou va acumula experiență ce poate fi folosită instantaneu pentru îmbunătățirea caracteristicilor și abilităților, fără a mai aștepta creșterea în nivel. Este primul RPG în care nu am știut aproape niciodată la ce nivel am ajuns, acest aspect devenind unul dezirabil. În schimb eram tot timpul atent la experiența acumulată pregătit fiind să o folosesc pentru îmbunătățirea unei caracteristici ce mi-ar fi permis să folosesc vreo armă sau magie nouă. Nici clasa aleasă la începutul jocului pentru erou nu este un limitator, dimpotrivă pe parcursul aventurilor veți descoperi noi clase, chiar mai interesante la care puteți adera. Deci, în concluzie, Dungeon Lords a fost un joc care m-a rupt literalmente în două. Modul de

concepere a personajelor, ca și sistemul inedit de luptă mă împingeau de la spate să continuu, în timp ce lipsa hărții și a jurnalului, decorurile foarte sărace pentru un RPG și mai ales bug-urile scăpate în cadrul quest-urilor principale mă enervau la culme. Prin urmare aș spune că Dungeon Lords este un joc bun, care nu te lasă indiferent dar pe care nu-l poți juca, cel puțin până nu instalezi un patch care să-i rezolve problemele.

Claude

#### GOOD CLAUDE

- scutul care te salvează de lovituri
- luptele te implică intelectual
- libertate de creație a personajului

#### EVIL CLAUDE

- lipsa hărții
- lipsa unui jurnal eficient
- decoruri interioare prea sărace
- bug-uri mari la quest-uri

#### MEDIOCRU

69% RC





## Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!

Pachet de 4 accesorii:

- Mini-mouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Câșți cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



## Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.

Doă moloare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



## FireStorm™ Dual Power

Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback

Doă moloare puternice, 12 butoane programabile, 2 joystick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

# SENZAȚIA PUTERII!



## Enzo Ferrari™ Force Feedback

Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse

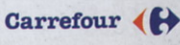
Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânelor prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

**Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.**

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de a  
Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





# BARD'S TALE

## THE BARD'S TALE

Unde poate duce ghinionul de a fi The Chosen One

RPG

■ Producător: inXile ■ Distribuitor: Ubisoft Entertainment ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 128 RAM, 1.5 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 256 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: 1 iulie 2005

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ un duel verbal de excepție între narator și personaj
- un nou sistem inventory
- parodiere a unor stereotipuri RPG
- ▼ ■ umor și sarcasm la superlativ

Ultimii ani au însemnat pentru Ubisoft revigorarea unor licențe vechi, unele dintre ele

considerate pierdute cu desăvârșire. Ceea ce ne bucură cel mai mult, nu este faptul că aceste jocuri sunt readuse în atenția publicului, cât faptul că Ubisoft a reușit să încredințeze aceste proiecte unor studiouri mici, ambițioase, dar foarte profesioniste care, în final, au reușit să producă jocuri chiar mai bune decât cele originale. The Bard's Tale, joc ce a apărut prima

dată în 1985, a fost dat pe mâna studioului inXile Entertainment ce a terminat versiunea pentru console destul de repede, aceasta fiind lansată cu mai bine de șase luni în urmă. Prin urmare jocul nu mai constituie o surpriză, singurul element de interes era cum au reușit să adapteze producătorii jocul la calculator.

**DUPĂ ȘASE LUNI** Surprinzător, inXile Entertainment au reușit să găsească o soluție foarte bună pentru portarea jocului dinspre console spre PC-uri. Controlul personajului este foarte simplu, ba chiar au reușit să aducă niște îmbunătățiri față de consolă. Astfel, cei care vor juca versiunea PC se vor putea vindeca apășând tasta de Quick Heal,



tastă de care amatorii consolelor au fost privați. Controlul nu este singurul element al jocului ce se bucură de această calitate a simplității. Inventory-ul atât de stufoș al RPG-urilor a fost eliminat în locul să preferându-se un sistem mai rapid, ceea ce nu înseamnă neapărat că este și mai eficient. Practic orice obiect adunat de pe coclaurile și din subteranele pe care le parcurge eroul este transformat automat în arginți. În cazul în care se găsește un obiect de echipament mai bun decât cele din dotare acesta va înlocui automat obiectul mai vechi. Evident elementul înlocuit va fi și el preschimbabil în arginți. Marele avantaj al acestui sistem este că nu mai trebuie să-ți bați capul cu greutatea sau spațiul din inventory și nici cu vizitele periodice pe la comercianți pentru a scăpa de surplus. Pe de altă parte nu ai aproape

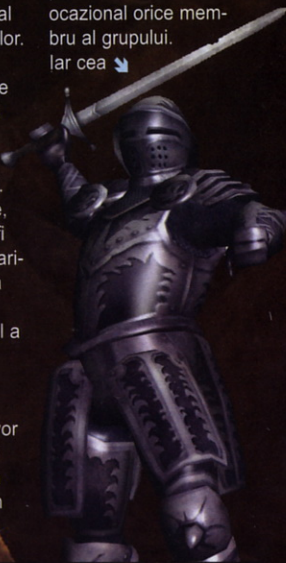
nici un control asupra obiectelor pe care le păstrezi.

### ÎNCEPE ACȚIUNEA

Deși este un RPG (mai action, gen hack and slash), ceea ce te face să continui să joci nu este modelul de avansare sau surprizele din arborele de caracteristici și abilități ce-ți pot fi oferite. Nici nu se poate vorbi de așa ceva, jocul fiind unul foarte clasic și banal la acest capitol. Eroul câștigă experiență, cu experiența mai crește câte un level, moment în care primește două puncte atribute ce pot fi distribuite între șase caracteristici. Din când în când va putea învăța câte o abilitate nouă sau un upgrade al uneia mai vechi. Elementul inedit îl constituie substitutul magiei, în acest caz capacitatea eroului, a Bardului, de a invoca diverse personaje sau creaturi cu ajutorul instrumentelor sale muzicale. La început va putea

chema doar o singură creatură, însă cu timpul își va putea încropi o armată serioasă cu care să-și înfrunte adversarii. Fiecare dintre aceste creaturi are un nivel de upgrade, care le face puțin mai rezistente și cu o capacitate de luptă mai mare. Deși în mare funcția lor este aceea de a-l proteja pe Bard, unele dintre aceste creaturi sunt implicate ocazional în rezolvarea quest-urilor. Un exemplu ar fi șobolanul care te poate face la un moment dat să treci de o poartă bine păzită sperînd femeile care o păzeau. Sau Garda de Corp ce, la un moment dat, va fi capabilă să distrugă barierele magice din calea Bardului. Dacă la început Bardul a fost nevoit să-și mânjească mâinile cu sângele inamicilor, cu timpul creaturile sale vor face acest lucru. El va putea să stea liniștit în ultima linie de unde, în deplină siguranță, va

trimite salve de săgeți sau va resuscita creaturile decedate. Un punct negativ însă îl constituie lipsa poțiunilor de orice fel, ceea ce înseamnă că modalitățile de vindecare în cazul unor probleme serioase sunt foarte limitate. Mai exact sunt doar două. Una este aceea de a invoca The Crone, o vrăjitoare pocită care va vindeca ocazional orice membru al grupului. Iar cea







de a doua este aceea de a invoca puterile prietesei Caleigh ce va vindeca tot grupul.

### CU SARCASM

Revenind la fraza din debutul paragrafului precedent, ceea ce te face să continui acest joc este umorul sarcastic al jocului și al poveștii și mai ales modul în care sunt parodiade anumite stereotipuri ale jocurilor RPG. Bardul, care este și eroul povestirii, este un pierde vară tipic care-și împarte timpul între seducerea domnișoarelor și

obținerea unor mese gratuite prin tot felul de șiretlicuri. Habar n-are ce se întâmplă în lume și, sub nici o formă, nu îl interesează să salveze lumea, prietesa sau orice altceva decât propria piele. De altfel singurele sale interese sunt femeile, băutura și arginții, în oricare ordine ar sosi. Cu toate acestea ajunge să fie implicat în misiunea de salvare a prietesei Caleigh, dar bineînțeles nu dintr-un spirit

de onoare foarte dezvolutat, ci datorită bogățiilor promise... și a nopții de vis pe care speră să o petreacă cu aceasta.

Din acest moment jocul urmează linia generală a RPG-urilor clasice punctate de duelurile verbale dintre narator (da avem și un narator, ce apropo face o treabă extraordinară) și Bard. De altfel, Bardul, un personaj destul de acrit de viață, are obiceiul de a comenta sarcastic aproape orice se întâmplă în jurul său. În timpul dialogurilor ai ocazional posibilitatea de a alege varianta acră sau una mai moale a răspunsului (uneori succesul dialogului depinde de alegerea făcută), ambele însă fiind la fel de spumoase și amuzante.

Memorable sunt însă diversele scene la care asisti cu fiecare pas pe care Bardul îl face către salvarea prietesei. Într-unul din quest-uri este trimis într-un oraș să discute cu un oarecare Bodb, surpriza constă în faptul că toți locuitorii aceluși oraș se numesc Bodb. Prin peregrinările sale Bardul este de fiecare dată asociat cu The Chosen One, lucru care de altfel îl irită. Sublim este faptul că aproape la

fiecare pas întâlnește câte un former Chose One care fie moare sub ochii săi, fie cadavrul său este deja în descompunere. La fiecare astfel de descoperire macabră apare din senin un grup de creaturi ce, asemeni unui musical, vor da un mic spectacol din care reiese cât de nasol este faptul că ai ajuns în ipostaza The Chosen One. Astfel de întorsături și parodieri sunt omniprezente în joc (de exemplu la finalul unui dungeon un boss este dispus să îți ofere gratuit artefactul pe care îl păzește pentru că urăște violența) și constituie deliciul său. Dacă ar fi să considerăm doar jocul în sine, acesta s-ar încadra fără doar și poate în categoria celor mediocre (faptul că nu are rost să-l mai joci a doua oară este un al minus major), însă umorul său senzațional și povestea atipică pentru un RPG sunt elementele care îl trag în sus și pentru care merită să-l terminați.

Claude

#### GODD CLAUDE

- umor senzațional
- situații de parodie a RPG
- summonul muzical
- actorii care interpretează Bardul și naratorul
- adaptare foarte bună a controlului

#### EVIL CLAUDE

- nu are rost să-l rejoci
- lipsa poțjiunilor

#### F. BUN

**85% RC**





RC



UBISOFT

THE BARD'S TALE

CONCURS

## CĂȘTIGĂ JOCUL THE BARD'S TALE



Când a apărut primul joc The Bard's Tale?

- a. 1658
- b. n-a apărut.. care Bard's Tale?
- c. 1985

Nume, prenume

Str.  Nr.  Bl.

Sc.  Ap.  Localitate

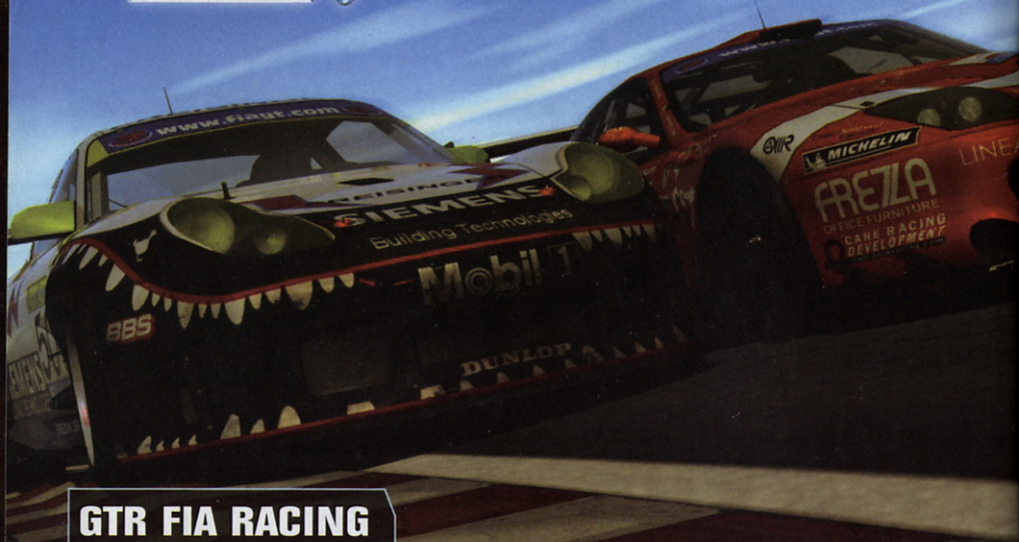
Cod  Județ

Telefon  e-mail



# GTR

FIA GT RACING GAME



## GTR FIA RACING

Give me fuel, give me fire, give me that which I desire!

AUTO

■ Producător: SimBin Development ■ Distribuitor: Atari ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1.2 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ modelele bolizilor sunt realizate foarte bine
- cursele sunt de un realism extrem
- mașinile sunt destructibile
- necesită multe ore de antrenament pentru a stăpâni mașina

**D**acă până acum nu puteam spune că există vreun joc bazat 100% pe realismul unei curse de GT, iată că a sosit timpul să lăsăm deoparte garnisirea

mașinilor cu tot felul de spoiler, faruri, colante și alte briz-brizuri și să ne concentrăm mai mult pe cursă în sine. Și cu acestea cred că am făcut o introducere cât se poate de explicită la ceea ce urmează să vă prezint în continuare și anume GTR. Produs de SimBin Development Team și germanii de la 10Tacle Studios și distribuit de Atari, GTR și-a făcut apariția pe piață undeva în primăvara anului în curs și se pare că deja și-a adunat o cantitate însemnată de fani.

### LA PRIMA VEDERE

Apărut ca o clonă a celebrului joc de consolă GT3, GTR nu se abate sub nici o formă de la sloganul său și anume „GET REAL”. Beneficiind de un motor grafic similar jocului mai sus amintit pot spune că prima impresie pe care mi-a creat-o GTR a fost mai mult decât plăcută. Mașinile arată foarte bine și beneficiază de tot tacâmul unei grafici de excepție. Și aici mă refer la umbre foarte reușite care țin efectiv cont de poziția soarelui față de

autovehicul, reflexii ale ambientului pe luciul mașinii, nori de praf foarte realist creați de ieșirea din traseu și multe altele. Și dacă tot veni vorba de grafică, pot spune că am fost plăcut impresionat de ambient, care are parcă ceva aparte. Am rămas mut de uimire când mi-am condus bolidul la răsăritul soarelui sau în lumina roșie a apusului, ca să nu mai zic și de efectul ploii sau al ceții. Autovehiculul este total destructibil și te vei putea trezi la un moment dat



(așa cum am făcut eu) la volanul unei mașini cu trei roți sau și mai rău cu două. Ce mai încoace și încolo, băieții de la grafică merită toate laudele. Chiar și sunetul merită apreciat, iar unul dintre motivele care mă fac să afirm acest lucru e faptul că fiecare model de mașină are propriul său sunet de motor. Oricum, jocul merită jucat cu volumul la maxim și, dacă nu dispuneți de un sistem audio 5.1, vă recomand să-l jucați cu căștile pe urechi. Merită! Încă un lucru care mi-a plăcut de prima dată de când am instalat jocul a fost posibilitatea de a conduce din perspectiva șoferului, fapt care, din punctul meu de vedere, mai pune o bilă albă în coșul rezervat realismului.

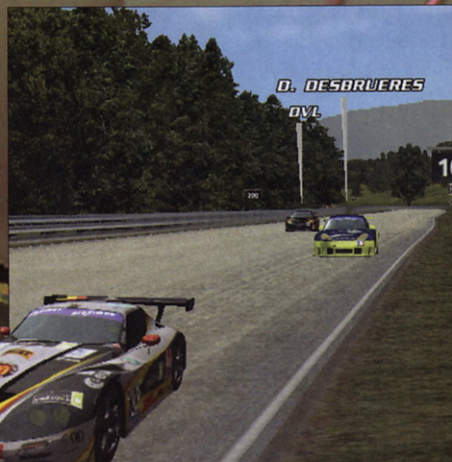
## PE DE ALTĂ PARTE

Dar, pentru că nu e frumos să spui numai de bine, una din marile bube zic eu ale GTR-ului este paradoxal chiar realismul său exagerat. Nu zic, e frumos să joci un joc în care mașina să se comporte ca în realitate, dar totuși noi suntem simpli gameri, nu piloți de GT. Cu alte cuvinte menținerea unui bolid de 600 de cai putere pe pistă (nu pe prima poziție) necesită mult antrenament și, credeți-mă spun asta din perspectiva unui fan al jocurilor de acest gen. Mie mi-a trebuit cam o săptămână până să pot să reușesc să fac un tur de circuit fără nici

o ieșire din traseu, și asta datorită faptului că în GTR cea mai mică eroare în aprecierea unei curbe duce în 99,99% din cazuri la o ieșire în decor. Și ca și cum asta nu ar fi de ajuns, mai este și problema accelerării excesive în curbă, care conduce, la rândul său la răsucirea mașinii și, în final, ieșirea de pe pistă. Din fericire, lista bilelor negre primite de GTR se oprește aici și, dacă ești răbdător, aceste neajunsuri pot fi depășite fără probleme prin antrenament. Eu am avut o satisfacție deosebită atunci când am reușit să termin prima cursă pe locul întâi. Parcă simțeam pe propria piele baia de șampanie a câștigătorilor.

## CURSA ÎN SINE

lată că m-a luat valul și nu v-am spus încă nimic despre joc în sine. GTR este bazat pe trei categorii: Arcade, Semi-pro și Simulație. Arcade-ul este cel mai slab punct al jocului, pentru că aici ești mai mult decât ajutat de computer să îți mașina pe pistă, adică tot ceea ce trebuie tu să faci este să îți apăsăți accelerația și să mai dai din când în când câte o mână de ajutor la curbe. Atât! De restul se ocupă calculatorul și este de-a dreptul plictisitor și enervant



totodată când vezi că mașina ia curba fără ca tu să faci nimic sau frânează aiurea, mult înainte de curbă. Tocmai de aceea o să sar peste arcade și o să trec direct la Semi-pro. Ei bine, aici intră cu adevărat în schemă realismul cu care GTR se laudă, pe drept cuvânt. Aici, ca în toate cele trei moduri prezentate, poți alege între efectuarea unei singure curse, a unui campionat și libera practică (a se citi antrenament). O cursă, fie că

e singură, fie că aparține unui campionat, se compune, la rândul ei, din 4 secțiuni. Prima dintre ele este antrenamentul, unde, pe parcursul a 85 de minute (maxim dar nu neapărat), poți ieși cu mașina pe pistă și să faci nisaiva antrenamente pentru a te obișnui cu cursa. Urmează calificările unde îți trebuie un timp cât mai bun în vederea plasării cât mai avantajoase pe grila de start. După care se intră în warm-up, unde ai câteva tururi la



**24 DE ORE LA „LE MANS”**

Prima cursă de 24 de ore de la „Le Mans” a avut loc la 26/27 mai 1923 și a fost câștigată de Andre Lagache și Rene Leonard la bordul mașinii Chenard & Walcker. Începând de atunci, toate cursele s-au ținut în luna iunie, excepție făcând anii 1956 (iulie) și 1968 (septembrie).

Tradițional, cursa începe la ora 16:00 duminică, deși în 1984 datorită alegerilor generale din Franța ea a început la ora 15:00. Cursa s-a ținut anual, începând din 1923 cu excepția anului 1936 și a perioadei 1940-1948 când a fost întreruptă datorită configurației mondiale. În configurația inițială, lungimea unui tur era de 17,26 km, această



distanță reducându-se de atunci de câteva ori. Startul tradițional avea loc în felul următor: mașinile erau lăsate pe pistă iar piloții porneau de la marginea acesteia fiind nevoiți să fugă efectiv până la monoposturi și să-și pornească vehiculele în cel mai scurt timp. Această metodă de start a fost totuși abandonată în 1969.



at în mecanică auto pentru a putea interveni fără ca aceasta să aibă un aport negativ în comportamentul mașinii. Deci mai bine nu te bagi. Dar dacă totuși o vei face, producătorii au fost atât de amabili încât au introdus și o opțiune de revenire la setările inițiale, asta ca să nu ne lase așa cu buza umflată și mașina zdrențe.

săptămână și chiar o cursă de anduranță de 8 ore. Deocamdată pe acest server bate vântul iar eu nu am reușit să mă întrec decât cu vreo doi trei gameri ale căror abilități de șofer nu erau prea grozave.

Ca și încheiere vreau să vă spun că, dacă v-ați săturat de jocuri în care condusul unei mașini nu necesită mare talent în arta șoferitului, merită să încercați GTR, un joc care parcă mai dă o gură de aer realismului de mult dispersat din jocurile de racing.

**CURSE LEGALE ONLINE**

Capitolul multiplayer nu cuprinde încă multe rânduri și asta din cauza faptului că fiind totuși un joc nou nu a apucat să-și facă atât de mulți fani încât să avem parte de un multiplayer foarte aglomerat. Totuși producătorii au pus la dispoziție un server unde maniacii își pot măsura forțele și se promite că în curând se vor organiza curse la sfârșit de



dispoziție să te mai antrenezi un pic după care.. **START!** Merită menționat startul cursei, deoarece este unul special, exact ca cel din realitate. Mai exact, se face un tur la viteză redusă, păstrându-se poziția de la grilă, după care, la intrarea în linia dreaptă a startului, se dă undă verde și poți călca pedala (adică tasta) de accelerație la maximum.

**CE SĂ CONDUC AZI?**

Trebuie să vă spun câte ceva și despre ce putem conduce sau mai exact controla în GTR. Ei bine decizia este un pic cam păcătoasă și asta din cauza faptului că ai la dispoziție cam 70 de bolzi printre care Ferrari 550 Maranello, Porsche

911, BMW Z3-M, Viper GTS-R, Lister Storm V12 și multe altele. Precum spuneam mai devreme, în GTR este posibilă perspectiva șoferului unde veți avea surcraza să observați că fiecare model de mașină în parte are propriul său bord, propriul său sunet de motor și propriul său comportament pe pistă. Tot demn de apreciat este faptul că în multitudinea de opțiuni pe care le ai din această perspectivă este și aceea că îți poți regla scaunul după propriul plac atât pe axa orizontală cât și pe cea verticală. La capitolul setări, țin să precizez că există extrem de multe opțiuni. Partea proastă este că îți trebuie cel puțin un ates-

DVL

**GOOD DVL**

- grafică și sunet de excepție
- realism deosebit
- perspectiva șoferului
- mașini total destructibile

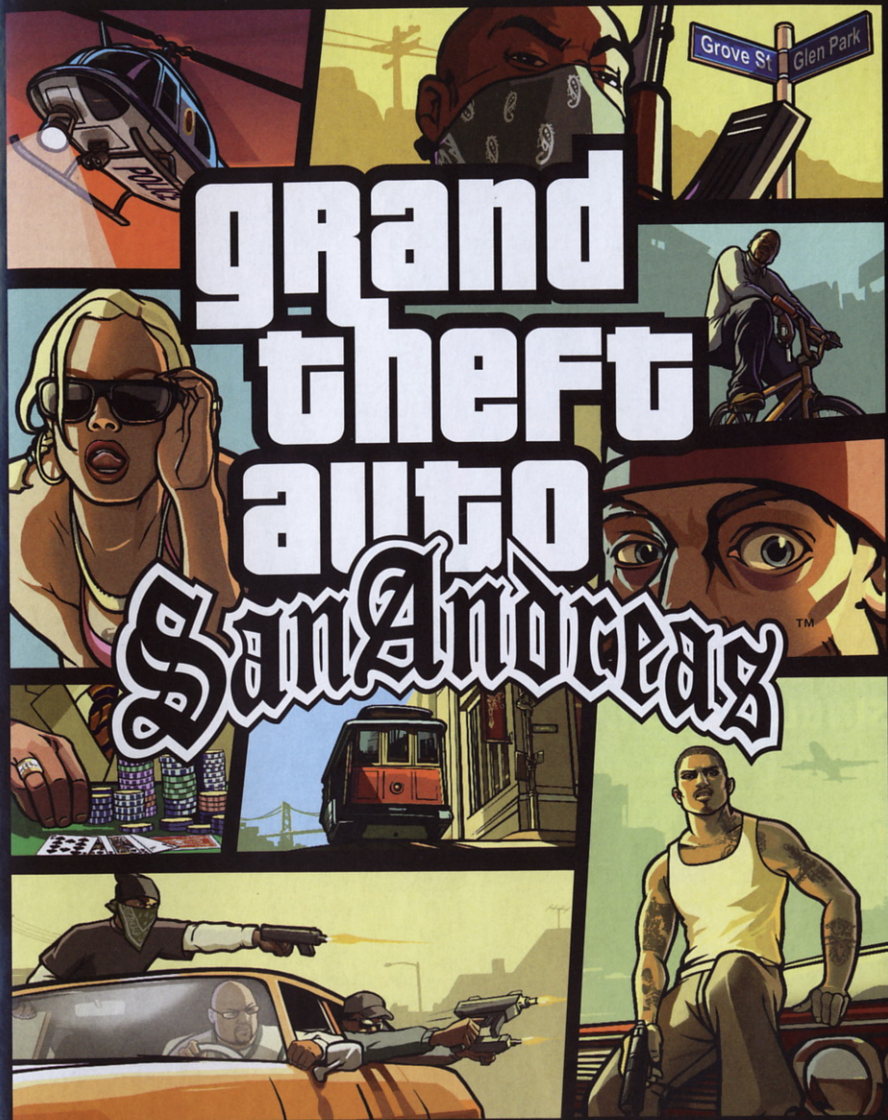
**EVIL DVL**

- control dificil al mașinii
- setări mult prea complexe
- mașină controlată de calculator în modul Arcade

**FOARTE BUN**

**84% RC**





DISPONIBIL ACUM PE PC & XBOX®

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS)



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, sigla R, Grand Theft Auto și sigla Grand Theft Auto sunt mărci comerciale ale sau înregistrate ale Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox și Siglele Xbox sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în S.U.A. și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci și mărci comerciale sunt proprietățile respectivelor lor deținători. Toate Drepturile Rezervate. Nota: Conținutul acestui joc video este pur fictiv și nu are ca scop reprezentarea unor persoane, întreprinderi sau organizații reale. Orice asemănare între oricare dintre personajele, dialogurile, evenimentele sau acțiunile care apar în acest joc și persoane, întreprinderi sau organizații reale este pur întâmplătoare. Producătorii și distribuitorii acestui joc video nu aprobă, nu acceptă și nu încurajează sub nici o formă acest tip de comportament.



## SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

**Dacă dragoste nu e... măcar sex să fie**

**SIM**

■ Producător: Rotobee ■ Distribuitor: Deep Silver ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ nuditate necenzurată
- sim life cu accent pe relațiile romantice și sexuale
- omisiuni importante în ce privește interacțiunea umană
- oferă o poveste și trei moduri free play



**A**pariția jocului The Sims a ridicat, încă din primele zile, o serie întregă de controverse printre fanii genului. Cele mai acerbe discuții s-au dus pe tema patch-urilor de nuditate și a lipsei sexului dintr-un astfel de joc. În timp ce Electronic Arts a continuat să meargă pe linia pudică, chiar catolică a genului, alți producători și-au luat inima în dinți și au dat publicului ceea ce și-a dorit: nuditate și sex. Printre aceste jocuri se află și Singles, ajuns

luna aceasta la cea de-a doua apariție.

### DON JUAN DE CASANOVA

Dacă nu ai auzit încă de aceste jocuri, haideți să vă povestesc pe scurt ce reprezintă ele. Singles este un life sim, în genul clasic consacrat de The Sims, în care controlezi unul sau mai multe personaje având grijă de necesitățile lor zilnice de hrană, igienă, divertisment și mai ales cele erotice și romantice. Jocul se desfășoară în două



locații, unul fiind apartamentul (locuit neapărat de două tinere și un flăcău) și barul de burlaci, pe unde mai poți pierde vremea în speranța că va pica vreo puicută.

Cum spuneam, personajele au anumite necesități pe care va trebui să le acoperi. Mâncarea, igiena, confortul sau divertismentul fac parte din categoriile bine-cunoscute fanilor acestui gen de jocuri și se acoperă în modurile obișnuite. Pe de altă parte elementul central al acestui joc ar trebui să fie interacțiunea socială dintre personaje, cu accente pe cele romantice și erotice. Acțiunile disponibile sunt destul de variate pentru a crea acea senzație de diversitate și creativitate necesară unui flirt. Și, așa cum se aștepta, acest flirt poate duce și la o invitație în dormitor pentru o partidă de sex.

Însă, pentru un joc ce pretinde să emuleze relațiile sentimentale, sociale și sexuale ale personajelor, se prezintă cu enorm de multe omisuni. Mai ales la capitolul activități în doi sau în grup. De exemplu, dacă ți-a picat cu tronc o domnișoară, poți flirta cu ea, poți să-i spui bancuri (deocheate), poți bârbi cu ea, poți să te culci cu ea, dar, surprinzător, nu poți să dansezi cu ea, nu poți să cinezi cu ea, nu poți să-i oferi o băutură, nici măcar o cola amărată. Iar în ceea ce privește sexul, acesta poate avea

loc doar într-un pat... și acela dublu. Nu poți să faci nimic sub duș, în grădina sub copaci, pe covorul din sufragerie sau pe masa din bucătărie. Iar de activități de grup cum ar fi ieșitul la bar, la o bere, petreceri sau discuții de grup nici nu se poate pune problema.

## LOVE STORY

Pe de altă parte în Singles 2: Triple Trouble ai ocazia să joci un rolul unui tânăr dintr-o melodramă. Acesta se mută, accidental, în același apartament în care locuiește și fosta lui iubită, motiv pentru care se decide să o recucerească. Pentru a reuși acest lucru veți fi nevoiți să efectuați diverse activități (sub forma unor quest-uri) prin care să-i demonstrați prințesei că merită să vă reprimească în patul ei. Din fericire cu această ocazie veți putea organiza o cină romantică la lumânare, chiar și o petrecere ce se va lăsa cu serenade și declarații înfocate de amor, dar acest lucru numai deoarece face parte din scenariul poveștii. În afara scenariului astfel de acțiuni sunt însă imposibile de realizat cu efectele scontate (și logice de altfel). Terminarea cu happy end a acestei povești va debloca două moduri free play unul mai dificil, iar celălalt mai strălucitor pentru cei care doresc să continue să joace



Singles 2 și să vadă și alte surprize ce ar mai putea fi ascunse. Oricum faptul că nuditatea (mai ales cea feminină) nu este cenzurată, iar jocul poate deveni un sex feast dacă asta îți dorești, îi poate prelungi șederea pe calculator. Eu, personal, rămân la părerea că jocul poate fi considerat doar un punct de plecare, urmând ca în viitoarele apariții toate aceste elemente de detaliu ale relațiilor sociale să fie mai bine puse la punct.

Pakatosu

### GOOD PAKATOSU

- nuditate necenzurată
- sex
- necesități ușor de acoperit

### EVIL PAKATOSU

- relațiile sunt prea superficiale
- elemente importante ale flirtului care lipsesc

### BUN

72% RC





## ACT OF WAR

Câte o lecție de război prinde bine... uneori

RTS

■ Producător: Eugen Systems ■ Distribuitor: Atari ■ Sistem minim: Win XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1.5 GHz, 64 video RAM  
 ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2.2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: disponibil

### CARE-I FAZA?

- ▲ ■ un joc criticat pe nedrept
- simulator de lupte urbane
- implică forțele de elită dar și armata americană
- povestește o posibilă criză a petrolului... oare?

**A**ct of War este un joc care nouă ne-a parvenit, din păcate, destul de târziu, astfel încât, nemaifiind presați de obligativitatea de a respecta un termen „decent” de publicare, am avut posibilitatea de a testa acest joc o perioadă mai îndelungată. Acest lucru, se pare, îi va face dreptate,

având în vedere că, pe nedrept, a fost primit destul de prost de majoritatea presei de specialitate din România.

### BĂTRÂNUL RTS

Act of War este un RTS clasic, chiar dacă cea mai mare parte a campaniei se desfășoară în mediul urban. Ceea ce impresionează, încă din primele momente ale jocului, este modul în care producătorii au îmbinat elementele cinematice cu acțiunile jucătorului. Acestea sunt atât de bine integrate în joc, încât îți lasă senzația că ești implicat într-un film de acțiune hollywoodian și nu doar

într-un joc PC. Bine, acum un cărcotaș ar putea sări ca ars și atenționa că în timp ce tu îți obligi soldații la un marș târâș, secvența cinematică ți-i arată fuzind cât îi țin plămâni. Însă, una peste alta, acest artificu tehnic face ca jocul să fie cu atât mai plăcut, cu cât el nu încurcă deloc jucătorul și nici nu oprește acțiunea de pe ecran. Campania jocului încearcă să ne spună povestea a trei părți implicate într-un așa zis conflict al petrolului undeva în viitorul nu foarte îndepărtat. Cele trei combatante sunt armata americană, Talon

Force (o unitate militară de elită) și Consortium (care are onoarea de a fi inamicul numărul unu). Jucătorul se află la cârma Talon Force, dar va putea să se folosească și de unitățile armatei americane acolo unde acestea sunt prezente.

### RESURSE SAU LUPTE?

Printre lucrurile care mă țin uneori departe de jocurile RTS este modul de implementare a adunării resurselor și construirii bazelor. Asta cu atât mai mult atunci când după fiecare misiune sunt obligat să reiau totul de la zero. Nu este însă și cazul lui Act of





War. Aici, singurele resurse sunt banii și țiteiul, cu care, bine-înțeles, se mai instalează câte o platformă, prin care să se obțină niscai avantaje militare. Bani se obțin prin cucerirea băncilor sau răscumpărarea/eliberarea prizonierilor, în timp ce țiteiul este extras din zonele de zăcământ. Acest lucru duce inevitabil la concentrarea atenției asupra acțiunilor militare, ceea ce nu este deloc un lucru rău. În primul rând, datorită faptului că situațiile de luptă urbană sunt foarte bine simulate. La acest lucru contribuie din plin două

elemente. Clădirile nu sunt simple elemente de decor, ele pot fi ocupate de soldați. Dacă umpli clădirile unei străzi cu luptători antitanc, este puțin probabil ca vreun vehicul blindat să mai poată penetra prin acel cuib de rezistență. Clădirile ocupabile și destructibile și abilitatea soldaților de a le ocupa sunt cele două elemente care fac din Act of War un joc tactic deosebit de interesant. Asta nu înseamnă că soldatul a devenit dintr-o dată unitatea supremă. El trebuie să fie în continuare susținut de vehicule blindate, arme antitanc și chiar eli-



coptere. De altfel Act of War este unul dintre puținele jocuri de strategie în care combinare diverselor arme este metoda cea mai eficientă de a atinge obiectivele misiunii.

## AI

Depunându-se atât de mult efort în recrearea cât mai fidelă a condițiilor de luptă urbane, de aștepti, evident, ca și AI-ul unităților să justifice introducerea atâtor opțiuni tactice. La prima vedere, ești tentat să crezi că acest element a fost neglijat. Însă este vorba doar de aparențe, mai exact de o lejeritate excesivă a adversarilor în primele misiuni.

Ulterior însă, aceștia vor deveni din ce în ce mai eficienți în utilizarea elementelor tactice ce le sunt puse la dispoziție. Acest lucru este benefic, deoarece jocul nu este tocmai ușor și acordă astfel jucătorului suficient timp să se obișnuiască cu interfața și modul de abordare a misiunilor. Oricât de bine înarmat ai

credea că ești, nu îți vei dori să pici într-o ambuscadă pregătită de calculator.

Pe de altă parte, jocul are o serie de probleme la capitolul pathfinding. Se întâmplă uneori ca, pe distanțe lungi, unitățile să se piardă. Sau altele să nu fie capabile să-și găsească drumul cum trebuie prin mulțime. Dar cu puțină atenție și răbdare acest neajuns poate fi depășit. Și nu veți regreta acest lucru, deoarece Act of War, chiar dacă nu revoluționează genul RTS, este un joc foarte bine făcut și atractiv.

**Pakatosu**

## OPEC

### Organization of the Petroleum Exporting Countries

Aceasta este o organizație interguvernamentală creată la Bagdad pe 10 septembrie 1960. Scopul acestei organizații este de a stabili regulile de producție și export al petrolului, astfel încât economia mondială să fie echilibrată și să se evite eventualele crize majore. Cei cinci membri fondatori ai OPEC sunt: Iran, Iraq, Kuwait, Arabia Saudită și Venezuela. Ulterior, acestora li s-au mai adăugat alte opt state: Qatar (1961), Indonezia (1962), Libia (1962), Emiratele Arabe Unite (1967), Algeria (1969), Nigeria (1971), Ecuador (1973) și Gabon (1975). OPEC are sediul la Geneva, în Elveția.

## GOOD PAKATOSU

- îmbină secvențele cinematice cu acțiunea
- clădirile pot fi folosite ca și cuiburi de rezistență
- simularea bună a luptelor urbane

## EVIL PAKATOSU

- pathfinding

## BUN

**82% RC**



## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

E despre pace, armonie și iubire... yeah right nigga'!

**ACTION**

■ Producător: Rockstar North ■ Distribuitor: Rockstar ■ Sistem minim: W/in XP, DirectX 9.0, 256 RAM, 1 GHz, 64 video RAM ■ Sistem recomandat: WinXP, DirectX 9.0, 512 RAM, 2 GHz, 128 video RAM ■ Apariție: disponibil



## CARE-I FAZA?

- ▲ ■ cel mai așteptat joc al acestei luni
- atenție foarte mare deoarece crează dependență
- este motivul pentru care luna aceasta RC s-a tipărit cu întârziere
- verificați ce placă grafică aveți înainte de instalare
- probabil unul dintre cele mai complete jocuri

Ultimele două săptămâni au fost monopolizate, fără nici o umbră de îndoială, de jocul celor de la Rockstar Games. Pe la orice colț de stradă, prin orice i-cafe, pe orice forum sau chat room discuțiile despre GTA: San Andreas se întindeau pe ore întregi cu o pasiune greu de egalat de către vreun alt joc. Iar această stare este pe deplin justificată, având în vedere succesul pe care jocul l-a înregistrat pe console.

## CULTURA NIGGA'

Nu știu dacă ați observat, dar în ultimii ani, cultura negrilor se revărsă către noi aproape pe orice canal media, în topul acestora aflându-se filmele, muzica și televiziunea. Știu oameni care nu te mai consideră „cool” dacă nu te îmbraci și nu te porți ca acei nigga' (east coast sau west coast - nu contează). Oricum, deja nu mai miră pe nimeni faptul că apar jocuri dedicate acestui cult (pentru că deja se poate vorbi de un cult). GTA: San Andreas reușește să capteze foarte bine și foarte elegant atmosfera de suburbie americană populată de negri, latino-americani și albi extremiști. Nu știu dacă asta este realitatea, nu am trăit niciodată într-un asemenea cartier, însă aceasta este imaginea transmisă lumii de filmele și videoclipurile cu negri.

E adevărat că sunt momente când ai impresia că se exagerează, iar acele mișcări și alitudini care să puncteze apartenența la civilizația nigga' ies din sfera naturalului. Cum ar fi de



exemplu

modul brutal în care se deschide ușa mașinii, chiar dacă aceasta este mașina personală și nu trebuie să „convingi” pe nimeni să coboare din ea. Sau cum ar fi, un alt exemplu, mersul ăla legănat și puțin cocoșat al băiatului de cartier. Dar acestea sunt mici detalii ce pălesc în momentul în care privești jocul ca un întreg. Din primul moment, cel al introului, până în ultimul toate elementele de joc conlucrează la crearea și menținerea acelei atmo-

feră de ghetou de care am amintit mai devreme. Toate aceste elemente sunt îmbinate superb, cinematografic așa putea spune. Cel mai elocvent exemplu în acest sens sunt dialogurile purtate între membri găștii în momentul în care se urcă toți în mașină și pleacă să mai dea o lovitură. În timp ce conduci mașina spre destinație, aceștia vorbesc între ei, un







touche frecvent și de mare efect, care îți crează acea stare de „viu”. Îți lasă senzația că ai în mașină niște prieteni și nu niște manechine de plastic.

### DIN NOU ACASĂ

Dat fiind faptul că versiunea PC a apărut la mult timp după cea de console, povestea jocului nu mai este un secret. CJ se întoarce acasă, în

cartierul în care a copilărit, fiind adus de moartea violentă a mamei sale. Ajuns acasă constată că s-au schimbat foarte multe în cartier, inclusiv raportul de

forțe dintre găștile străzii. Ca urmare, în timp ce se străduiește să afle cine este asasinul mamei lui se va lupta să readucă gașca lui de verzi la gloria și puterea de altădată.

Imediat ce ajunge acasă este luat în primire de vechea gașcă care în ciuda câtorva reproșuri legate de plecarea sa sunt gata să-l reprimească în rândurile lor. De altfel CJ este și pus imediat la treabă. La început misiunile sunt destul de simple și țin mai mult de deplasarea prin oraș către diverse destinații unde, fie regăsește un vechi amic, fie redescoperă câte un magazin ce-i va fi util (o pizzerie, un magazin de îmbrăcăminte, un bar, o frizerie și alte asemenea locații). Toate aceste misiuni de început au rolul de a-l introduce pe jucător în acțiune, chiar și pe aceia care au pus mâna pentru prima dată pe un GTA. Treptat însă lucrurile se complică și la fel și misiunile. Acestea vor deveni în scurt timp vizite în bătăturile rivalilor, raiduri pe străzile deținute de aceștia, jafuri, crime și bătăi de stradă.

### LUPTA PENTRU LIBERTATE

Așa cum ne-a obișnuit GTA: rămâne același joc liber. Acel joc în care poți să faci orice îți trece prin cap și evident să suporti



consecințele. Poți să urmezi firesc cursul poveștii sau poți să-ți faci de cap prin oraș fără alte opreliști. Producătorii, speculând popularitatea acestui mod de joc, au și introdus câteva elemente de joc care să te ajute cu povestea principală dar care să facă parte tocmai din acest sistem liber de joc. CJ, ca orice tip crescut în suburbii, se descurcă destul de bine cu orice tip de armă. Însă folosirea îndelungată a unui anumit tip va duce evident la perfecționarea modului de mânăuire a acesteia. Și cum altfel poți învăța să mănuiști bâta de baseball cu mai mult dibăcie decât ieșind în stradă și zdrobind câteva cranii. Dacă vrenul are ambiția nefericită de a nu rămâne întins pe asfalt după ce a făcut cunoștință cu amabilitatea ta, un glonț bine țintit îi poate aminti că trebuia să fie umil. Pe lângă abilitatea cu care distribuite lovituri CJ a primit și caracteristici fizi-

## NU MAI AI RĂBDARE?... JORCĂ ASTA

### ▲ GTA RADIO: CYPRESS HILL

De la formarea sa în 1988, cvartetul rap-rock-erilor Cypress Hill - B-Real (Louis Freese, Dj Muggs (Lawrence Mugggerud, Sen Dog (Senen Reyes) și Erico Bobo au parcurs un drum lung, ce a început pe străzile Los Angelesului. De-a lungul carierei lor de peste 15 ani au reșit să vândă peste 15 milioane de albume, au strâns peste 15 discuri de platină și

de aur și și-au creat propriul eveniment muzical: „Somkin' Grooves”. După toate aceste realizări, trupa și-a desă-

vârșit cariera apărând pe Soundtrack-ul jocului Grand Theft Auto: San Andreas cu piesa „How I Could Just Kill A Man”.



ce și anume: stamina, forță, greutate și sex appeal. Ar mai fi încă un atribut, cel al respectului impus, dar acesta se câștigă în primul rând prin efectuarea misiunilor. Ca să își păstreze energia și vitalitatea CJ trebuie să mănânce (evident pe la fast food-uri), însă dacă mănâncă prea mult se îngrașă, pentru a-și controla greutatea

va trebui să facă vizite periodice pe la sală unde să transpire pe bicicletă sau pe platforma de alergare. Sala îi oferă, însă, acestuia și posibilitatea de a-și mări forța fizică ridicând greutatea sau de a-și îmbogăți arsenalul de lovituri exersând cu ceilalți. Jocul oferă însă o gamă variată de activități care nu au nimic de a face cu

povestea și care contribuie doar la crearea diversității de opțiuni. Genialitatea constă însă în modul în care acestea au fost implementate în acest univers astfel încât fiecare element pare la locul său și îi se pare foarte normal ca acestea să existe. De exemplu dacă te duci în discotecă pe lângă banii care-i arunci pe băutură și







camerei este setată automat pe mouse, nimic rău până aici. Dar camera se mișcă independent de personaj, nefiind blocată pe câmpul acestuia de vedere. Ceea ce înseamnă că ceea ce vezi tu nu este același lucru ce ceea ar vedea personajul. Dacă la început acest lucru nu constituie o problemă insurmontabilă, atunci când treaba se îngroașă, iar reflexele constituie diferența dintre succes și eșec, faptul că nu poți controla câmpul de vedere este un obstacol îngrozitor. Am fost nevoiți să reiau de la capăt (blestemat fie sistemul ăla de salvare la punct fix) de zece ori aceeași misiune doar pentru că în timpul cursei de urmărire nu reușeam să-mi dau seama (mai ales la curbe) de obstacolele care îmi apăreau în cale. Acest lucru generează o stare de frustrare mult prea mare, care din păcate poate determina un jucător să renunțe la GTA. De asemeni vă sfătuiesc să vă asigurați că aveți plăci grafice de ultimă

generație și că v-ați instalat cele mai noi drivere pentru acestea. Altfel puteți avea surprize neplăcute, cum ar fi prezența unor personaje fără texturi sau dispariția lor de pe ecran în momentul în care se modifică LOD (level of detail). Grand Theft Auto: San Andreas este în mod clar unul dintre cele mai reușite jocuri și este păcat că în versiunea PC este afectat de câteva probleme tehnice. Sincer aș prefera oricând să joc versiunea de console, este mai stabilă și mai ușor de controlat.

Claude

femei, îți poți încerca dexteritatea falangelor la dans (Dance Dance Revolution vă trezește niscai amintiri?). Oh! Și să nu uiți, dacă sunteți cumva fani ale vechilor jocuri arcade intrați în orice local și veți putea juca o mulțime de astfel de joculețe pe aparatele prezente.

### NUMAI DE BINE?

GTA: San Andreas este evident un joc excepțional care reușește să te captiveze încă din primele clipe. În prima zi de joc m-a uimit mai ales

datorită imaginației producătorilor în ceea ce privește misiunile. Nu țin minte să fi avut două misiuni la fel sau care măcar să semene între ele. Însă această versiune de PC are câteva probleme, rezultate în mare parte datorită portării (eterna problemă). De data aceasta nu controlul personajului este problema, deoarece maparea tastaturii s-a făcut foarte bine, ci controlul camerei. Aici termenul de dezastruos este singurul care se potrivește. Mișcarea

#### GOOD CLAUDE

- atmosfera de ghetou
- activități colaterale
- minijocuri
- diversitate în misiuni
- soundtrack de nota 10

#### EVIL CLAUDE

- controlul camerei
- probleme cu unele plăci grafice
- probleme ocazionale de AI

### EXCELENT

90% RC



# Câștigă jocul Grand Theft Auto: San Andreas

În ce culoare se îmbracă gașca lui C.J.?

- a. roz cu paiete auri
- b. verde
- c. în rochițe portocalii

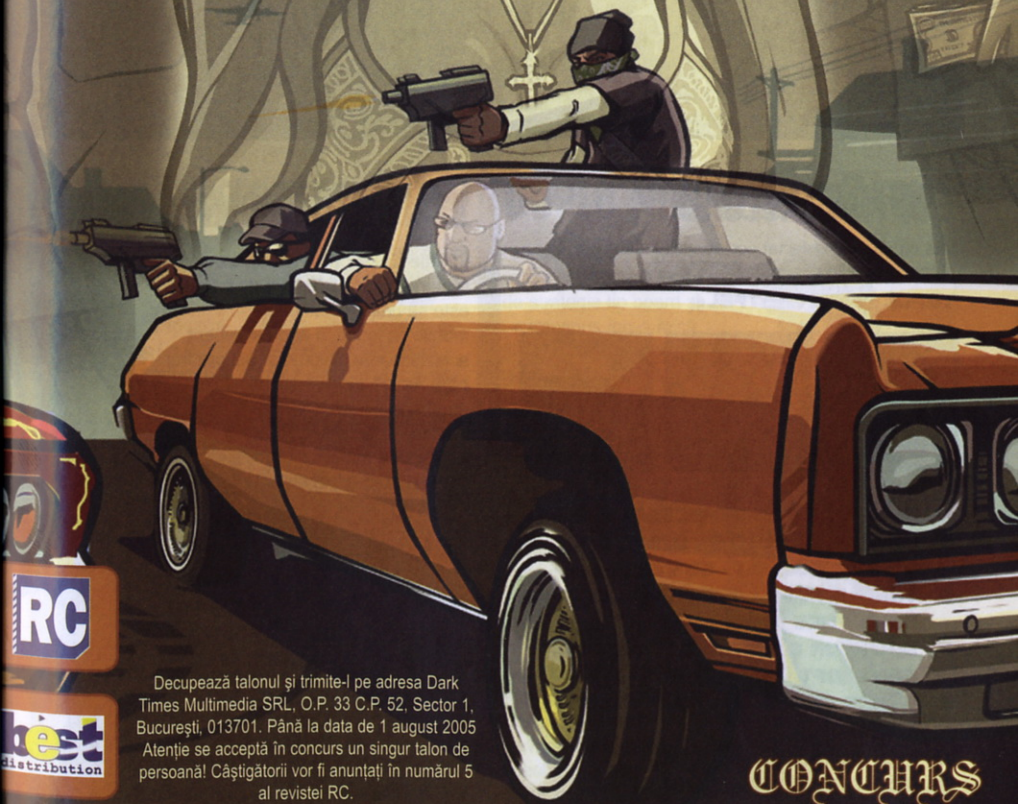
Nume, prenume

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. Până la data de 1 august 2005  
Atenție se acceptă în concurs un singur talon de persoană! Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 5 al revistei RC.

CONCURS

C:\JOCURI JAVA

# LUCKY LUKE

## Pac-pac cu cowboy pe telefonul mobil

■ categorii joc: Action, Adventure

**T**he Mighty Troglodytes, un distribuitor care a colaborat destul de des cu Gameloft, s-a apucat recent de un alt joc java pentru telefoanele mobile. Este vorba despre Lucky Luke și constituie, evident, un compendiu al aventurilor celebrului pistolar al Vestului Sălbatic. Înainte însă de a demara lucrările, producătorii au fost nevoiți să participe la câteva runde de

negocieri cu Lucky Comics, compania care deține drepturile de autor asupra acestui personaj. Nu știm cât au fost nevoiți să decarteze în conturile Lucky Comics, însă știm siguri că jocul va fi gata pentru download la sfârșitul lunii august.



## TOP DOWNLOAD

Iată cu ce s-au delectat occidentalii în luna ce recent s-a încheiat:

### TOPUL ARATĂ ASTFEL:



- 1 LEMMINGS
- 2 MILLIONAIRE
- 3 TETRIS
- 4 PUB POOL - INFOSPACE/SPLINTER
- 5 NEW YORK NIGHTS - GAMELOFT
- 6 STREET SOCCER - SUMER
- 7 TOMB RAIDER - THE OSIRIS CODEX - INFOSPACE
- 8 SPLINTER CELL CHAOS THEORY - GAMELOFT
- 9 SPACE INVADERS - I PLAY/DIGITAL BRIDGES
- 10 PRO BOWLING - MFORMA
- 11 PUB DARTS - INFOSPACE

## WALLACE & GROMIT LA DEBUT

Frontier Developments, un studio britanic cu renume a cărui ocupație de bază este să umple telefoanele mobile cu jocuri, a anunțat recent achiziționarea drepturilor asupra francizei Aardman Animations. Cele două personaje, Wallace și Gromit. Își vor face astfel debutul pe telefoanele mobile în prima producție ce va purta un nume înspăimântător: The Curse of the Were-Rabbit. Motivul pentru care producătorul britanic s-a îndreptat către aceste două personaje este succesul foarte mare pe care aceștia îl au la persoanele tinere, de ambele sexe, ce-și petrec timpul butonând la accesoriiile mobile.

[www.frontier.co.uk](http://www.frontier.co.uk)





C:\JOCURI JAVA

# BLACKJACK

Ca să nu mai susținem că mobilul ne mănâncă banii...

- categorie joc: Platform
- disponibil color

Danezii au dat de curând într-o manie ciudată. Aceea de a juca BlackJack pe telefonul mobil. Și nu e vorba de orice fel de blackjack ci de Badaz BlackJack, un joculeț în care îți testezi nervii alături de goblini. Și nu numai nervii, ci și îndemnarea în ale trișatului, căci jocul, ce permite accesul a patru jucători simultan, dă voie utilizatorilor săi să trișeze. Bineînțeles dacă îi țin pantalonii.



## MUZICĂ EXTRATERESTRĂ

THQ va lansa în curând jocul Destroy All Humans. Până atunci însă, a pus la dispoziția celor interesați un CD ce conține soundtrack-ul jocului, vreo 16 piese remixate de Timo Maas, Junkie XL și DJ Jason

Bentley. Ce legătură au toate acestea cu telefoanele mobile? Una foarte simplă: atât aceste melodii cât și jocul vor fi disponibile pentru utilizatorii din rețelele mobile începând cu data de 21 iunie.



## CUPLU NOU NOKIA-CATAN

Nokia a luat unul dintre cele mai populare jocuri de strategie tip board și l-a transpus într-o mică și interesantă aplicație pentru noile telefoane N-Gage. Cei interesați să colonizeze lumi noi, să creeze și să dezvolte civilizații au acum posibilitatea să o facă pe acest tip de telefoane mobile. În plus, prin intermediul conexiunii Bluetooth, se poate încinge chiar și un joc multiplayer între patru jucători. Jocul este realizat în colaborare cu Capcom și are, inevitabil, acel tușeu specific producțiilor asiatice.





## GHIDUL TACTIC - 4-5-1

**D**eși în realitate cea mai utilizată formulă tactică, de către echipele de fotbal, este 4-4-2, în lumea hattrick-ului acest lucru nu mai este valabil. Până nu demult majoritatea utilizatorilor foloseau cu consecvență 3-5-2, aceasta fiind singura tactică viabilă și cu care aveai șanse să obții vre-o victorie. Acest lucru se datora importanței exagerate acordate mijlocașilor și, implicit, posesiei balonului.

Modificările ulterioare au schimbat această realitate, permițând jucătorilor mai vechi și mai experimentați să încerce tot felul de alternative, multe dintre acestea dovedindu-se a avea succes, chiar și în condițiile unei posesii scăzute a balonului. Astăzi am să vă prezint una dintre aceste tactici, întâmplător sau nu fiind și una

dintre favoritele mele, și anume 4-5-1.

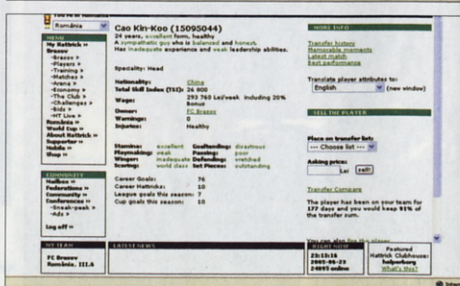
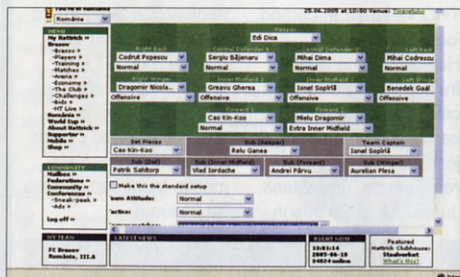
### CHESTIUNI GENERALE

4-5-1 este o formulă tactică destul de robustă, cu o apărare solidă, un mijloc redutabil, dar cu un atac ceva mai slab. Este o tactică ce poate permite obținerea unei posesii ridicate, ceea ce, implicit, poate aduce și goluri, ridicând în același timp un zid defensiv serios în fața atacanților adversi. Este o tactică foarte eficientă împotriva echipelor cu apărare slabă (ceea ce anulează dezavantajul folosirii unui singur atacant) sau cu un atac foarte puternic (pentru care ai nevoie de o defensivă pe măsură). Se poate obține doar dintr-o singură repoziționare și funcționează foarte bine cu ordine precum: pressing, counter-attack sau attack on wings.

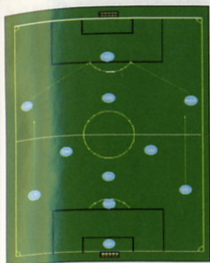
### AVANTAJE

Principalul avantaj este că păstrează cinci mijlocași ceea ce îți poate aduce o posesie ridicată. Un alt avantaj îl constituie faptul că defensiva nu este șubrezită prin adu-

cerea unui mijlocaș în linia mediană. Aceste două elemente pot ajuta echipa să primească foarte puține goluri de-a lungul sezonului. Folosită cu pressing această tactică are mari șanse să







reducă până la zero numărul de goluri primite într-un meci.

### DEZAVANTAJE

Renunțarea la un atacant în favoarea unui mijlocăș este cel mai mare neajuns. Prin urmare numărul de goluri înscrise, chiar în condiții de dominare totală, va fi destul de scăzut. Acest dezavantaj poate fi compensat în două moduri.

Primul ar fi achiziționarea unui atacant foarte bun, mult superior mediei echipei sau ligii. Astfel acesta va putea, de unul singur, să obțină ratinguri acceptabile în atac. O a doua modalitate ar fi utilizarea a două aripi ofensive care să sprijine atacantul solitar. Este o tactică ce mizează foarte mult pe specialitățile jucătorilor.

### JUCĂTORI OPTIMI

În funcție de opțiunea strategică preferată (pressing, counter sau aow) alegerea jucătorilor pentru alcătuirea echipei este foarte importantă. Asta în cazul în care dorești să obții puncte din acel meci. Având în vedere prezența unui

singur atacant, este recomandată folosirea unui număr foarte mare de jucători cu specialități. Quick și Head sunt preferabile pentru atacanți sau aripi, mijlocășii pot fi tehnical sau unpredictable, iar fundașii neapărat powerfull. Nu neglijați deloc nivelul de pase al mijlocășilor și fundașilor, aceștia putând contribui astfel la înscrierea unor goluri, primii prin ridicarea ratingului atacului, iar ultimii prin declanșarea de contra-atacuri.

### OK VERSUS

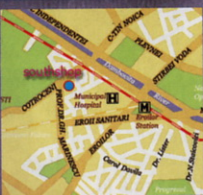
4-5-1 este o tactică ce poate contracara cu ușurință următoarele formule: clasicul 3-5-2 (creând superioritate în

apărare, în timp ce atacantul se va putea descurca cu doar 3 fundași), 3-4-3 (în special folosit cu pressing, poate reduce drastic numărul de ocazii al adversarului și, implicit, golurile înscrise), 4-3-3 (evident datorită supra-mației categorice în apărare și la mijloc). În concluzie, dacă ți-ai achiziționat jucătorii potriviți, 4-5-1 poate fi o formulă tactică redutabilă care să creeze probleme chiar și unor echipe superioare ca valoare. Însă, dacă o folosești, nu te aștepta la un număr prea mare de goluri, decât în cazul în care diferența valorică dintre cele două echipe este abisală.

Claude

the **south shop.ro**

Adresa: Sos Cotroceni,  
Nr. 29, Bucuresti  
Orar: Luni - Vineri  
11.30 - 20.00  
Sâmbătă  
12.00 - 18.00  
Tel: 0724 306 506  
Web:  
[www.southshop.ro](http://www.southshop.ro)  
Email:  
[magazin@southshop.ro](mailto:magazin@southshop.ro)



**extreme sports shop**



OSIRIS  
OSIRISSHOES... THE DIRECT INFLUENCE



**ADIO**



INTERVIU ÎN EXCLUSIVITATE LA  
FANATIC GAMER, RADIO MIX FM

## AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES DE LA BENZI DESENATE LA MMO DE ULTIMĂ GENERAȚIE

### ABOUT TERRI

Terri Perkins s-a implicat în dezvoltarea jocurilor MMO încă din anul 1994. Timp de patru ani a fost administrator pentru Realms of Despair, apoi voluntar Dragon Realms, Senior Volunteer Manager pentru Everquest, pentru ca din 2001 să fie cooptată în echipa Funcom.

**E**chipa care a lucrat la Anarchy Online se pregătește de o nouă lansare, pentru primăvara lui 2006. Nu vom avea însă de-a face cu o



lume robotizată, cu telepoartă, cu nave spațiale, cu personaje pline de implanturi și extraterestrii invadatori. De data aceasta este vorba despre un univers cât se poate de întunecat, violent și plin de păcat. O lume a cruzimii, a zeilor nemiloși, cu civilizații pierdute și creaturi mitice de care omenirea este aproape înghițită. Ei bine, aici, nemilosul barbar s-a așezat pe tron ca rege al Aquiloniei, iar legile lui Conan își au rădăcinile în haos scoțând la iveală

spiritul răului etern. În această lume fantastică ai parte de violență, lupte și magie, pentru că, în acest univers întunecat, adevărata viziune a lui Robert E. Howard, te transformă în

mesager al morții. „Age of Conan - Hyborian Adventures” este un Online Action RPG în care primele 20 de niveluri le vei savura în single player (atenție, conectat





(totuși la internet!) pentru ca apoi să îți continui aventurile online pentru încă 60 de niveluri într-un MMORPG.

În exclusivitate pentru Fanatic Gamer, emisiune realizată la Radio Mix, Marketing Managerul pe produse online al FUN-COM SUA, Terri Perkins a dat câteva detalii despre „Age of Conan - Hyborian Adventures”:

**Carmen:** Ce ne poți spune despre acest joc?

**Terri:** Oooo, despre acest lucru vă pot spune destul de multe... Tocmai a fost prezentat la G4,

care este un program TV 24 din 24 despre jocuri din America. Nu sunt sigură dacă îl puteți recepționa în România.

Oricum, am arătat aproximativ 2 min și 30

secunde din „Age of Conan” și impresia generală a fost uluitoare. Și

ei (n.r. realizatorii emisiunii) au spus că nu au văzut nimic mai înfricoșător ca acest joc. E un

joc profund cu o poveste deosebit de bogată

bazată pe versiunea originală a lui Conan. Este un joc foarte violent, nu

va primi un rating nici măcar teen, (13 ani +), ci

unul superior mature (17 ani +). Este violent, dar

este fidel lumii pe care Robert E. Howard o vede

pentru Conan. El este un barbar, așa că lumea în

care trăiește este barbară. În „Age of Conan”

veți avea parte de un univers întunecat, plin de

păcat, cu o grafică fantastică. Majoritatea

oamenilor care au văzut



grafica au zis că este mai bună decât orice grafică de consolă pe care au văzut-o până acum și suntem încă în fazele timpurii ale proiectului. Aici vom avea zei nemiloși, creaturi mitice, oameni ce se zbat să supraviețuiască. Acțiunea începe cu

momentul în care barbarul Conan a ajuns pe tron devenind regele Aquiloniei, regatul său fiind aproape de a cădea în haos. Este pentru prima dată când oferim un joc single player, pe care







# Fanatic Gamer

E DESPRE  
JOCURI

cu Carmen Ivanov

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).



## SILENT HUNTER III POST MORTEM

### ABOUT UBI

- Fondată în 1992
- Al doilea studiu ca vechime din grupul Ubisoft
- Are peste 400 de angajați și peste 100 de colaboratori
- Distribuie în România produse Ubisoft și Guillemont (Thrustmaster și Hercules)

**S**ilent Hunter este pentru Ubisoft, în general - nu numai pentru Ubisoft România, o realizare importantă în domeniul simulatoarelor. Fără falsă modestie poate fi pus alături de simulatoare de clasă precum IL-Sturmovic, iar în unele aspecte poate fi considerat chiar mai bun. La momentul apariției, a mai fost lansat un simulator, Dangerous Waters, un simulator de submarine navale. Cu această ocazie, Computer Gaming World, una din-

tre cele mai importante reviste de gaming, a scris un articol punând cele două jocuri față în față. Despre Dangerous Waters s-au scris, într-adevăr, lucruri extraordinare, dar Silent Hunter a fost considerat un clasic, care și-a surclasat rivalul. Pe lângă o mulțime de lucruri care dau savoare unui joc de simulare, importante pentru un hardcore gamer, aici regăsim o atmosferă foarte intensă, comparabilă cu filmul Das Boot. Această afirmație a fost un motiv de bucurie pentru noi, deoarece filmul lui Wolfgang Petersen din 1981 (Das Boot) a fost principala sursă de inspirație pentru acest joc.

### CÂND A ÎNCEPUT?

Munca la Silent Hunter III a început în urmă cu doi ani și opt luni. Au existat inițial niște discuții între





producătorul jocului, Florin Boitor, despre posibilitatea realizării acestui joc. A urmat o perioadă de șase luni de preproducție, timp în care s-a studiat foarte bine acest proiect, iar echipei inițiale i s-au alăturat băieții ce-și terminaseră lucrul la alte jocuri. A urmat prima întâlnire cu partea franceză și, în ciuda emoțiilor noastre, am reușit să obținem aprobarea acestora. După ce s-a dat undă verde, am lucrat aproximativ un an la joc suficient pentru a pregăti o versiune prezentabilă pentru E3 2004. La acest eveniment am avut parte de o atenție deosebită din partea presei, în parte datorită faptului că în ultimii ani nu apăruse nimic nou pe piața simulatorilor, iar pe de altă parte deoarece erau uimiți că Ubisoft este dispus să investească bani (în condițiile în care acest gen este unul de nișă) și a dat credit unei echipe nu foarte experimentate. Aprecierile pozitive din articolele momentului ne-au ridicat foarte mult moralul, ce avea să scadă ușor cu cât ne apropiam de termenul de lansare (septembrie 2004) cu atât mai mult cu cât comunicarea începuse să devină foarte agresivă, cerând cu insistență introducerea unei campanii dinamice. Până la urmă, Ubisoft Franța a fost convins de necesitatea introducerii acestui nou mod

de joc și a amânat lansarea pentru martie 2005 acordându-ne timpul necesar pentru implementarea unei campanii dinamice. Au fost atât de multe lucruri de făcut, într-un timp atât de scurt, încât nu am crezut că o să reușim să o scoatem la capăt. În final, calitatea echipei de lucru a fost cea care înclinat balanța succesului în favoarea noastră. Core grupul echipei era format din oameni foarte pasionați de istoria celui de-al doilea război mondial, astfel încât fiecare a putut participa cu idei senzaționale la design, chiar dacă funcția lor în cadrul echipei era cu totul alta.

### DE CE NE-A FOST FRICĂ

Campania dinamică a fost elementul de creație care ne-a produs cele mai mari temeri. Spunând doar campanie dinamică, poate părea un lucru simplu, dar aceasta conține foarte multe elemente care nu existau în proiectul inițial. Cum ar fi de exemplu porturile. Inițial acestea nu existau, noi ne gândisem să facem niște secvențe non-interactive în care jucătorul intra sau ieșea din port. În final, am considerat că ar fi mult mai interesant să lăsăm jucătorul să meargă până la capăt, iar dacă nu este foarte abil în mânuirea submarinului să se lovească de cheiuri și să se scufunde. Un alt lucru important



care ne-a dat câteva pal-pitații, a fost modul în care urma a fi primită și văzută introducerea echipajului. În Silent Hunter III nu mai călătorești pe un vas fantomă, ci ești înconjurat de oameni cărora le dai ordine și care se vor executa. E adevărat, este un echipaj idilic, care nu are probleme, nu se revoltă, chiar dacă uneori mai poate ceda fizic. Un element care ne-a îngrijorat încă din primul moment a fost cererea Ubisoft de atinge cu acest joc atât jucătorii hardcore, cât și pe cei

ocazionali. Acesta a fost probabil lucrul cel mai greu de realizat și, de fiecare dată când ne pregăteam să implementăm câte un element nou, ne gândeam cum să-l facem astfel încât să fie simplu și ușor de învățat, însă în același timp să ofere complexitatea cerută de jucătorii versați. De aceea am și optat pentru acest sistem de dificultate foarte flexibil. Pe cel mai ușor nivel, jocul se transformă într-un shooter arcade, pui periscopul pe țintă, apeși fire, iar rezultatul este garantat. În schimb,



## SERBAN TUDOR



Anul nașterii: 1979  
 Locul nașterii: București  
 Studii: Student Universitate de Arhitectură Ion Mincu  
 Anul angajării la Ubisoft: 2003  
 Proiecte la care a lucrat:  
 Silent Hunter 3  
 Funcția (ptr SH3):  
 Game Designer

Jocul preferat (altul decât SH3): Civilization  
 Pasiuni sau ce face atunci când nu lucrează ptr Ubi:  
 games, pierdut timpul cu prietenii, mers pe munte

## CRISTIAN HRISCU-BADER



Anul nașterii: 1976  
 Locul nașterii: Iași  
 Studii: Universitatea de Arte  
 „G. Enescu” Iași, secția: Actorie  
 Anul angajării la Ubisoft: 1999  
 Proiecte la care a lucrat: Pod 2  
 (Dreamcast), Speed Challenge:  
 J. Villeneuve Racing Vision  
 (PS2, PC), Downtown Run

(PS2, PC), Taxi 3 (GameCube, PS2), Silent Hunter III (PC)  
 Funcția (ptr SH3): Game Designer & 3D Artist  
 Jocul preferat (altul decât SH3): Grand Theft Auto Series  
 (San Andreas, în mod special)

Pasiuni sau ce face atunci când nu lucrează ptr Ubi:  
 Actorie, Muzică, Motociclete (addicted de un Suzuki  
 VL800 pe care îl „călărește” din 2003).

cu setările de dificultate la maxim, această operație devine extrem de complicat, fiecare parametru fiind măsurat manual, introdus într-un calculator și găsită soluția optimă de lansare a torpilei. Elementele de dificultate și realism extrem precum calculul manual al soluțiilor, harta nepopulată decât în aria senzorilor etc au fost în final foarte apreciate de către comunitate.

## CE A MERS BINE?

Comunicarea dintre membrii echipei a fost

OK. Așa cum a fost și procesul de documentare despre submarine. Am avut la dispoziție niște resurse extraordinare, una dintre acestea fiind site-ul [www.u-boat.net](http://www.u-boat.net), al cărui administrator a și primit mulțumirile noastre în credits. Am avut, din fericire, o libertate de creație deplină. Totul este creație 100% românească. Deși am lucrat în cadrul unei licențe, comandate de un distribuitor foarte important, ni s-a permis această libertate, fapt pentru care ne putem

considera norocoși. Engine-ul jocului a fost dezvoltat in-house. S-a lucrat la el mai mult de patru ani și a mai fost folosit și la alte proiecte. Fiind însă conceput modular a fost foarte ușor să-l adaptăm pentru Silent Hunter III, fapt care ne-a redus foarte mult din timpul de lucru. Vizual, jocul arată foarte bine, și nu o spunem noi ci criticii și jucătorii.

Acest lucru s-a datorat faptului că am avut parte de niște artiști foarte talentați care au reușit să realizeze o grafică aproape cinematică. Chiar dacă acest lucru s-a întâmplat după lansare notele pe care le-au acordat lui Silent Hunter III, media fiind de 9, ne-au dat practic aripi, iar moralul echipei este cum nu se poate mai bun.

## CE NU A MERS?

La un moment dat au intervenit în procesul de creație modificări importante, care poate au fost ușor hazardate. Când spun asta, mă refer la faptul că s-a luat decizia, la un moment dat, să se refacă tot ce înseamnă grafică legată de echipaj, lucru ce a creat probleme serioase în respectarea termenelor de producție stabilite, constituind un pas bătut pe loc. Inițial, stabilisem să facem un briefing campaign, prin care jucătorul primea, în funcție de realizări, o anumită patruză, pentru ca, ulterior, să ne răzgândim și să intro-

ducem acea campanie dinamică. Iar aceasta a fost într-adevăr o problemă... o nebulie chiar. S-a ajuns să se stea în studio zile și nopți, pentru ca termenul de lansare să poată fi respectat. În final, aceste sacrificii a meritat, pentru că Silent Hunter III a ajuns să fie cel mai bun proiect care a ieșit din studiourile românești ale Ubisoft.

Pentru cei care au lucrat la Silent Hunter III, timpul petrecut în producție a însemnat multe sacrificii și tensiuni, însă și o mare onoare. Pentru că am avut posibilitatea să arate lumii întregi că românii pot dezvolta jocuri PC și la un alt nivel, că pot face un joc foarte bun și mai pot primi și laude pentru aceste. Singurele regrete constau în faptul că există elemente de design care ar fi putut adăuga profunzime jocului (precum alimentarea pe mare sau wolfpack-urile) și care nu au fost implementate.

Material realizat  
 cu sprijinul:  
**Tudor Șerban**  
**Cristian Hriscu**

## CONTACT

**Ubisoft România**

Str. Siret, nr. 95, sector 1,  
 București, România

**021 305.21.72**

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





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:

## STONEAGE FOOLYMPICS



Crystal Media închiriază:

- a. jocuri PS2
- b. macarale
- c. fete în tricouri ude

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 5 al revistei RC. Data limită este 1 august 2005.



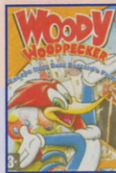
# Crystal MEDIA

software notebook console dvd accesorii muzica

Vino cu revista RC si cu buletinul la  
**Crystal Media Victoria**  
**și închiriază gratuit pentru 24 h un joc PS2!\***

\* Oferta este valabilă până la 25 iulie 2005 și pentru o singură închiriere de persoană!

Crystal Media Victoria - Calea Victoriei nr. 17, Mag. Victoria, parter, tel/ fax: 0314 056 978, victoria@crystalmedia.ro  
 Crystal Media Muzica - Calea Victoriei nr. 41, Mag. Muzica, parter, muzica@crystalmedia.ro , www.crystalmedia.ro



34,90  
 Lei



KBC GAMES NETWORK prezintă în toate magazinele de specialitate  
 noua serie de jocuri PC budget de la DICE MULTIMEDIA.

Pentru distribuție: tel 021 304 60 69/70, fax 021 345 05 23, e-mail: sales@kbc.ro

### ■ 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. 40  
 Sala Royal & Net – Str. Calea Văcărești, nr. 238  
 Silence Café – Căderea Bastiliei, nr. 19  
 Steven Storm Net Café – Str. Mircea Vulcănescu, nr. 27  
 Synchronet 2004 – Str. Ion Cămpineanu, nr. 26, bl. 8  
 Xnes Internet – Str. Luterană, nr. 5

### ■ 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 Cluciu, 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 Tatoo – Piața Amzei, nr. 5  
 Fashion Tatoo – Bd. Ion Mihalache, nr. 42-52  
 Tattoo Salon – Str. Gen. Ghe. Manu, nr. 20, corp B

### ■ CAFES - 25 standuri

- Anezia Cafe – 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  
 Damirco 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 Italiani – Str. Matei Basarab, nr. 67  
 La Nașu' – Str. Viitorului, nr. 97  
 La Romică – Str. Dristorului, 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. Ștefan, 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  
 Vișă Nobilă (fost Feniția) – 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. Orihideelor, 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 Simonne - 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. Lipsani, 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:

### RETEAUA DE MAGAZINE

BEST COMPUTERS

**BUCUREȘTI  
 PLOIEȘTI  
 RM. VÂLCEA  
 BRĂILA  
 TIMIȘOARA**



### 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



## MESSAGE DISPLAY (1)

GLorena

Date: 11/06/2005  
 From: gloreana@cititor.rc  
 To: office@dark-times.com  
 Subject: :p

hellaou :P, ce pot sa zic...m-a mirat faptul ca exista o revista for free de jocuri!hehe...bine,hoinarind alaturi de prietenu meu prin oras..dupa un amarat de 7 seri,(sa vedem ce mai e fun),observam o chestie noua cu o clona pe ea:),ne miram „luom revista si realizam k e marfa.luna asta dupa un mers obositor in cautarea ei,,(prin tot Bucurestiul)..o gasim la Best.

ce pot sa zic..felicitari pentru ea,,este cred cea mai cautata revista a momentului.

dar alta e problema mea..dupa nu stiu cat timp de cautat joburi..am ajuns in sfarsit la ideea k fara pile nu faci nik...it's true..si e nasol..asea k speram k voi sa ma ajutati..k 'ie cul ' la voi si 'vruem' si noi..ne pricepem la jocuri(eu nu aseaa d bine) dar stiu destule..si poate va ajutam cu ceva:anything!..net avem deci ne interesam tot timpul. dak e..si sper sa primesc un mail de la voi..asea 'de bine...!))oricum dak nu se poate..Bafta in continuare !

Mă bucur să aflu că avem și cititoare și îți mulțumim pentru felicitări. În ce privește rugămintea ta nu pot să-ți spun decât că, deocamdată, nu facem angajări. Dar poți colabora cu noi dacă dorești. Condițiile de colaborare le poți afla și de pe forumul revistei situat pe: [www.dark-times.com](http://www.dark-times.com)

Claude

## MESSAGE DISPLAY (2)

S.Radu

Date: 19/06/2005  
 From: s.radu@cititor.rc  
 To: office@darktimes.com  
 Subject: gamedev românesc

Salutare baieti.

Nici nu stiu cu ce sa incep ... Stiti si voi cum e ... din cand in cand mai se aduna gate un grup de romani care incearca si faca un joc ... cel putin asa era o data, in ultimul timp nu prea mai stiu cum stau lucrurile. Am inceput si eu, long time ago, de pe vremea cand No Name War abia se anuntase, si era si el un joculet 2D. Pe vremea aia abia aveam si eu un inceput de joculet in borland C3.1 .. chestia aia de dos. Intre timp am mai evoluat :D am crescut si eu un pic mai mare, si echipa un pic mai mare :P ... intre timp o data cu momentul in care am inceput sa imi portez codul 2d spre 3d a disparut subit si No Name War-ul. (chiar imi placea ce faceau baietii ... erau proiectul romanesc favorit al meu ... le-o fi fost frica de competitie). Adevarul e ca e ff greu sa faci un joc de calitate fara fonduri, dotare, oameni cu experienta ... etc. M-am mai uitat la proiectele si jocurile romanesti, sau cele facute in

colaborare cu roamni ... ceva ceva se misca dar ... eu stiu. Am vaga impresii ca avem chiar vreo 2 mmorpg-uri ... nu stiu acuma cat de bune sunt.

Acuma vreau sa va arat si eu proiectul meu. Un joc RTS, e la stadiul de alpha. ( din pacate nici alpha testing nu prea pot sa ii fac alumea). Pe site puteti gasi chiar si o versiune

'demo' de downloadat.

Daca ma puteti ajuta in vreun fel, ... sugestii de publisher care ar fi interesat sa investeasca, distribuitor (... poate il terminam), sugestii pt realizare, design, gameplay, orice altceva, sau macar un mic articol despre proiect va sunt foarte recunoscator. site-ul: [www.evolutionvault.net](http://www.evolutionvault.net)

Te salutăm și noi. Uite că ți-am publicat mesajul poate te ajută și cititorii noștri în testarea aceluia alpha de care vorbeai. Nu te putem ajuta direct în producție (cred că ar intra sub incidența conflictului de interese), dar dacă ai nevoie de sfaturi suntem oricând dispuși să ți le oferim.

Claude

## MESSAGE DISPLAY (3)

romi

Date: 16/06/2005  
 From: romi@cititor.rc  
 To: office@dark-times.com  
 Subject: RC

Sar peste felicitari pt ca timpul ma preseaza si am atatea pe cap desi le meritati

In primul si in primul rand de ce "RC" de la ce vine,nu pot sa pricep plus ca siteul se numeste dark0times daca revista se numea DC ara altceva.

Cum reusesc totate aceste reviste gratuite sa fie gratuite...adica probabil ca aveti sponsori dar ei ce castiga.Oricum miar placea sa aflu si eu strategia.

In review-ul la BigWorldTechSuite Pakatosu zicea ceva de jocurile online masive,pt care jucatorii platesc bani grei.Exita multe MMOG-uri total gratis. Fiind obsedat de perioada 1936-1945 am cautat si gasit un joc online, masiv, gratis numit WorldWarII - War Of Supremacy. Poate va uitati pe el si adaugati 2 pagini cu impresiile voastre.

Toate jocurile MMO importante și de succes sunt cu plată lunară. E adevărat că există și astfel de jocuri gratuite, în numărul 1 al revistei noastre chiar am prezentat unul dintre acestea, Knight Online. Promitem că o să ne uităm și peste jocul propus de tine și dacă este într-adevăr o realizare interesantă s-ar putea să îl și prezentăm.

Nu avem sponsori, avem în schimb clienți de publicitate care plătesc pentru paginile rezervate în cadrul revistei noastre. Sper că te-am lămurit. Păstrăm legătura.

Pakatosu



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

**PE FORUMUL RC**

**INVITAT ESTI CHIAI TU!**



[WWW.DARK-TIMES.COM](http://WWW.DARK-TIMES.COM)



grand  
theft  
auto  
San Andreas