

RC

Anul 1 Nr. #1 MAI 2005
www.dark-times.com

FREEWARE

BEYOND BLITZKRIEG
Al Doilea Război Mondial... on-line!

LULA 3D

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PREZENTARE

X

Star Wolves

Adică lupi stelari sau un soi de mercenari ai spațiului infinit

PROIECT

X

Codename Panzers: Phase two

Germanii se pregătesc de al doilea tur de negocieri... pe țeva tunului

PREZENTARE

X

Silent Hunter III

Primul joc de calitate făcut
100% în România!



ȘTIRI

Heroes of Might and Magic 5
lete că baba nu era așa de moartă

Deci, se întoarce Lara, oare cum
o arăta cu zece ani mai bătrână?

SE DISTRIBUIE
GRATUIT

● graphic design ●

● prepress ●



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

DARK TIMES MULTIMEDIA

Creativitate Inovație Profesionalism

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

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

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

CONTACT

office@dark-times.com

0722 433 448

www.dark-times.com

simply creative.



Nu vă ciupiți...

Nu visați și nici nu trebuie să vă fie teamă că o să picați din pat, că o să vă treziți, iar acest lucru frumos pe care îl țineți acum în mână și-l răsfoiți se va volatiliza în neant. Este adevărat, aveți în mână RC, singura revistă românească de jocuri PC, care mai este și gratuită pe deasupra. Deja sunt convins că ați răsfoit-o, că v-ați crucit în fața calității grafice și informaționale a materialelor prezentate. Tot atât de convins sunt că încă nu vă vine să credeți că este real. Dar o să vă obișnuiți, pentru că începând din acest moment veți primi această revistă gratuit în fiecare lună pe data de 25. Sau, mă rog, o veți găsi (locurile de distribuție le puteți afla citind revista din scoarță în scoarță). De ce facem noi acest lucru? Pentru că informația nu mai este un privilegiu al elitelor, ci este un drept al maselor. Revistele de jocuri sunt privite ca ceva elitist, foarte scump și care trebuie să ajungă doar pe biroul unor „maniaci”. Această revistă este acum aici pentru a demonstra tuturor că se poate face ceva foarte bun, că jocurile și publicațiile lor sunt un fenomen de masă și că lângă fiecare calculator trebuie să existe o sursă de informații. Care... sperăm noi... va fi această revistă. Să ne auzim cu bine, luna viitoare!

Claudiu Gedo

CUPRINS

+ ȘTIRI	
- BLACK AND WHITE 2	5
- FINAL FANTASY VII	7
- DELTA FORCE: RELOADED	8
- PSP TRECE OCEANUL	10
- DESPERADOS 2	11
- TOMB RIDER: LEGEND	13
+ PROIECTE	
- EL MATADOR	14
- BEYOND BLITZKRIEG	16
- CODENAME: PANZERS PHASE TWO	18
- LULA 3D	22
+ PREZENTĂRI	
- STAR WOLVES	24
- MEDIEVAL LORDS	28
- SILENT HUNTER III	30
- PRO EVOLUTION SOCCER 4	36
- STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	40
+ PROFESIONAL GAMERS LEAGUE	
- PGL	44
- TOP COUNTER-STRIKE	45
+ HATTRICK	
- SAGA ROMÂNEASCĂ PE SERVERE SUEDEZE	46
+ MOBILE	
- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	49
+ ONLINE	
- KNIGHT ONLINE	50
+ GAMEDEV	
- SPEEDTREE	56
- LIFESTUDIO: HEAD	58
+ DISTRIBUȚIE RC	
- UNDE NE GĂSIȚI	60
+ CHESTIONAR	62



Editor:
DARK TIMES MULTIMEDIA
www.dark-times.com
ISSN: 1584-7012

REDACTOR ȘEF:
Claudiu Gedo (Claude)

Redactori: DVL, Jack The Ripper,
Pakatosu, Damage

Corectură: Gabriela Muntean

DTP: Gabriel F. Mihăilescu

DTP asistent: Marian Dumitru

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

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

NINTENDO DS ZGUDUIE EUROPA



Abia lansată pe 11 martie 2005, consola Nintendo DS se dovedește a avea un fenomenal succes printre jucătorii din Europa, aceștia cumpărând peste 500.000 de exemplare până la data de 26 martie 2005. Aceasta reprezintă 77% din totalul consolelor Nintendo DS aflate în magazinele din Europa în ziua lansării.

Multe dintre ele au rămas fără stoc, însă Nintendo face livrări masive pentru reaprovisionarea acestora.

Vânzările de jocuri au fost, de asemenea, mult peste medie, Super Mario 64 DS vânzându-se în peste 250.000 de exemplare, iar rezultatele pentru WarioWare Touched! sunt și ele foarte bune. Există în acest moment o mare varietate de titluri pe rafturile magazinelor și acest succes inițial va fi urmat de

lansarea altor mari jocuri precum

Yoshi Touch & Go de la Nintendo (6

mai 2005), Need for Speed

Underground 2 de la Electronic

Arts (27 mai 2005) și Star Wars:

Episode III - Revenge of the Sith de

la Ubisoft (tot mai 2005). Multe alte titluri vor completa lista disponibilă pentru Nintendo DS până la finele anului.

www.nintendo.com

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Na de-acum și o știre pe care probabil o să o citiți de acum cam din două în două luni. Electronic Arts pregătește un nou add-on pentru megasuccesul lor, The Sims 2. De data aceasta, el se numește Nightlife și îi aruncă pe omuleți în vâltoarea vieții de noapte a metropolei. Fie că ieși pentru o aventură trecătoare sau pentru o bere cu prietenii, cică add-on-ul va avea suficiente elemente „picante” pentru ca această escapadă să se facă dorită încă o dată... și-ncă o dată...

www.sims2.com

MARFĂ NOUĂ DE LA BLIZZARD



Începând cu 15 aprilie, în magazinele europene se va regăsi un lot nou de 250.000 de pachete, conținând jocul World of Warcraft. Acest nou transport sosește după ce, de la lansare și până acum, s-au vândut în

Europa peste 600.000 de bucăți, motiv de laudă și glorie pentru producătorii săi. Noutatea acestor pachete constă într-un bon de 10 zile, prin care cel care a cumpărat jocul îl poate face cadou unui prieten să joace pe

această perioadă. După expirarea celor 10 zile prietenul va putea continua să joace pe contul creat și cu personajul său, dacă va cumpăra și el o copie a World of Warcraft.

www.blizzard.com

BLACK&WHITE 2

Mania Tamagochi continuă

După ce i-a fost anunțată lansarea inițial pentru anul 2004, acum Lionheads a decis că cea mai apropiată perioadă în care s-ar putea ca Black & White 2 să apară pe piață este toamna anului 2005.

Peter Molineaux și echipa sa de producători sunt cuprinși de o activitate febrilă pentru a încheia producția în timp util. Black & White 2 este continuarea jocului Black & White (logic) apărută în urmă cu mai bine de șase ani. La fel ca și atunci, veți avea posibilitatea să vă credeți un mini-zeu cu puteri

absolute asupra unor omuleți naivi și creduli. Pentru a vă dovedi calitățile dumnezeiești, veți efectua câte un miracol ocazional și veți avea grijă de un animaluț care este reprezentatul vostru pe pământ. Această vietate va fi, la rândul ei, o creatură supranaturală, crescând la dimensiuni colosale și învățând în timp să efectueze tot felul de trucuri mai mult sau mai puțin ortodoxe, pentru a-ți asigura locul în religia locală.



www.lionhead.co.uk

CU MIC CU MARE LA OKTOBERFEST

Berea e frate cu românul... hâc... sau cu neamțul...



Cine nu a auzit de Oktoberfest, celebrul festival al berii ce are loc an de an la München. Ca să profite și ei de pe urma unui succes de faimă ca acest festival, 10tacle Studios au achiziționat drepturile PC și WAP pentru jocuri Oktoberfest.

Cu alte cuvinte, nu mai contează, neică, dacă ai sau nu ăia 500 de euro ca să pleci în Germania, pui mâna pe joculețul Oktoberfest și dai cu berea germană pe gâtleej. Așa să moară de oftică toți vameșii ăia de la graniță care nu-și mai iau șpaga de trecere „necurată”.

Ce anume or să conțină aceste jocuri nu se știe cu precizie în acest moment, dar se pare că va fi o adunătură de mici puzzle-uri reprezentând tot felul de competiții trăsnete specifice acestui festival.

www.oktoberfest.de

BĂTĂLIE PE ACON 5 LUPTE CRÂNCENE PENTRU SUPREMAȚIE



Clanul britanic 4Kings, cel mai renumit în acest moment, și-a anunțat participarea la calificările Counter Strike și Warcraft III: Frozen Throne din cadrul competiției ACON5. Deși sunt considerați favoriți, 4Kings vor avea parte de o competiție crâncenă, de vreme ce și alte clanuri puternice, ca și jucători independenți reductabili, și-au anunțat intenția de a participa la acest eveniment.

Calificările vor avea loc la Uttoxeter între 22 și 24 aprilie. Sponsorii principali ai evenimentului sunt ATI și Intel, iar baza de premii este substanțială cuprinzând: procesoare Intel, plăci grafice Radeon X850, plăci de sunet, mp3 playere, căști Creative și multe altele. Câștigătorii vor reprezenta Marea Britanie la competiția finală ce va avea loc în China.

www.acon5.com



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

lete că baba nu era așa de moartă

După ce falimentul 3DO ne-a lăsat cu buzele umflăte și cu speranțele unui nou joc Heroes of Might and Magic năruite, Ubisoft, cel pe capul căruia a picat năpasta acestei licențe, s-a decis să cedeze presiunilor publice și să revigoreze o serie ce părea pierdută pentru totdeauna.

Deși zgârciți în informații, s-a putut afla că jocul este produs acum de către studiourile rusești Nival Interactive, aceleași care ne-au dat Etherlords sau Sudden Strike.

Și nu cu mult timp în

urmă au apărut public patru imagini din noul joc. Acestea au fost lansate special pentru a testa reacția comunității fanilor la vederea noului stil adoptat. Reacțiile au fost atât de variate încât va fi greu să se ia decizie optimă. Acestea au variat de la opoziție vehementă, pe motiv că se distruge tot farmecul universului Might and Magic, până la un optimism rezervat în ceea ce privește șansele de a egala succesul lui Heroes III, considerat de mulți vârful seriei.

www.mightandmagicworld.com

ȘOARECI NOI DACĂ VREI PRECIZIE LA LUNETĂ AIA DIN COUNTER

Cineva, la un moment dat, a spus un mare adevăr: indiferent ce gen de jucători există prin lumea asta largă, invariabil, au nevoie de un șoarec ca să-și etaleze talentele gameristice. De acest adevăr s-au prins și niște tipi de la Logitech așa că s-au pus pe studiat, neică, să afle ce mouse i-ar mulțumi pe toți gamerii din lume. După luni de zile, în care au

stat închisi în laboratoare de li s-au încins creierii, au ieșit, pare-se, cu soluția. Au construit un mouse nou, MX518, cu o inovație pe cât de simplă pe atât de eficace. Au luat două butoane inutilizate de mouse și le-au configurat astfel, încât să modifice timpul de răspuns ai acestuia, în funcție de necesitățile de moment ale utilizatorului. www.logitech.com



THE GATHERING 5200 DINTR-O LOVTURĂ



Undeva pe lângă Oslo, an de an, mii de nebuni se adună pentru a-și etala dotările hardware. An de an, aceștia se întrec cu vecinii lor suedezi, pentru titlul de cea mai mare adunare LAN din lume. Anul acesta, la Hamar, în incinta patinoarului olimpic The VikingShip s-au adunat 5200 de tineri pentru a participa la o nouă ediție The Gathering.

Înghesuiala a început cu o zi înainte de deschiderea evenimentului, toți participanții fiind nerăbdători să intre și să se instaleze. La final, toți s-au declarat extaziați și consideră că acei 100 de dolari, taxă de participare, le-a făcut rost de cea mai demențială vacanță de Paște pe care o puteau avea.

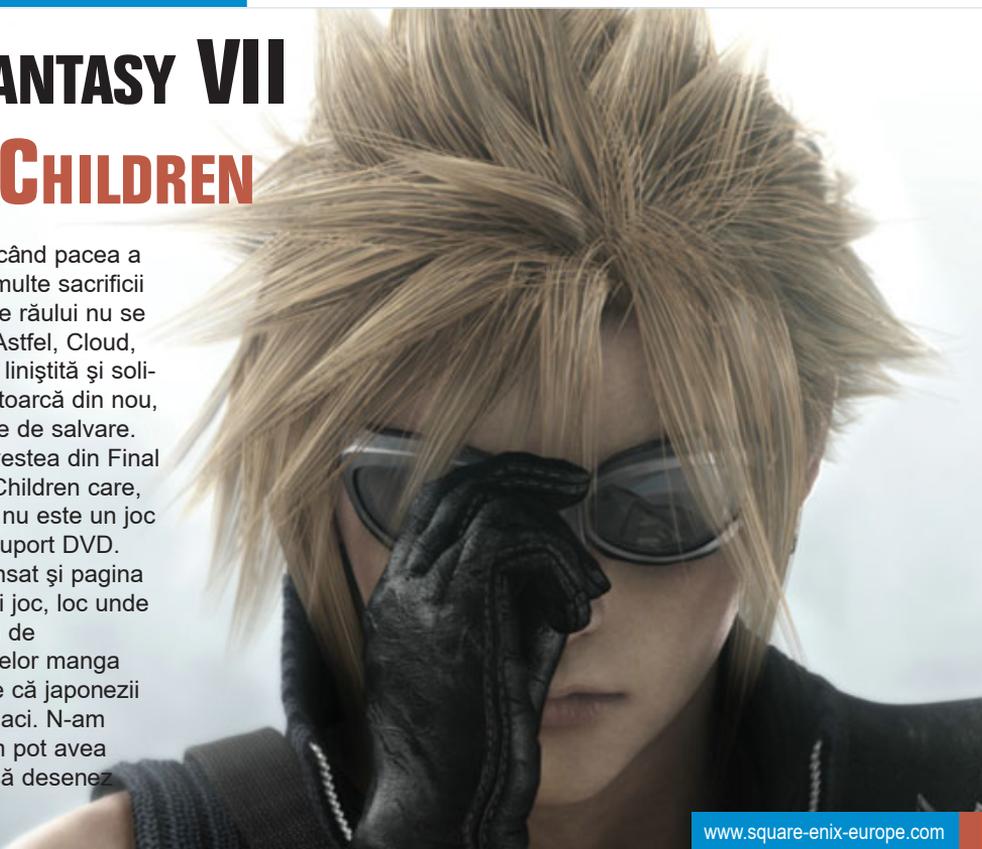
www.thegathering.org

C:\MOVIES\FINAL FANTASY VII

FINAL FANTASY VII

ADVENT CHILDREN

Au trecut doi ani de când pacea a fost reinstaurată cu multe sacrificii în Midgar, însă forțele răului nu se odihnesc niciodată. Astfel, Cloud, care spera la o viață liniștită și solitară, trebuie să se întoarcă din nou, pentru încă o misiune de salvare. Cam așa începe povestea din Final Fantasy VII Advent Children care, în ciuda așteptărilor, nu este un joc video, ci un film pe suport DVD. Recent, Square a lansat și pagina web dedicată acestui joc, loc unde puteți să vă minunați de frumusețea personajelor manga preferate. Adevărul e că japoneziiăștia sunt chiar maniaci. N-am înțeles niciodată cum pot avea atâta răbdare încât să deseneze părul eroilor fir cu fir.


www.square-enix-europe.com

PDXLAN NU E TEHNOLOGIE... E NEBUNIE

Nici americanii nu se lasă mai prejos, când e vorba să se adune laolaltă și să-și facă de cap în stil gameristic. Ei nu o fac la The Gathering (Norvegia) sau Dream Hack (Suedia), ci la PDXLan (Oregon).

Toată nebunia a început cu vreo doi ani în urmă, când Matt Conwell a fost nevoit să realizeze un plan de afaceri pentru un curs de marketing. În loc să se străduiască să vândă lapte sau gogoși, el a conceput un LAN Party, ce s-a dovedit un real succes. După doi ani, party-ul reușește să adune aproximativ 500 de participanți, care se întrec în turnee, oficiale sau nu, și urmează cu strictețe motoul adunării: have fun. Participanții pot folosi un soft special, Autonomous Lan Party, care le permite să se înscrie la turnee, dar și să comande mâncare de la restaurantele din zonă.

www.pdxlan.com

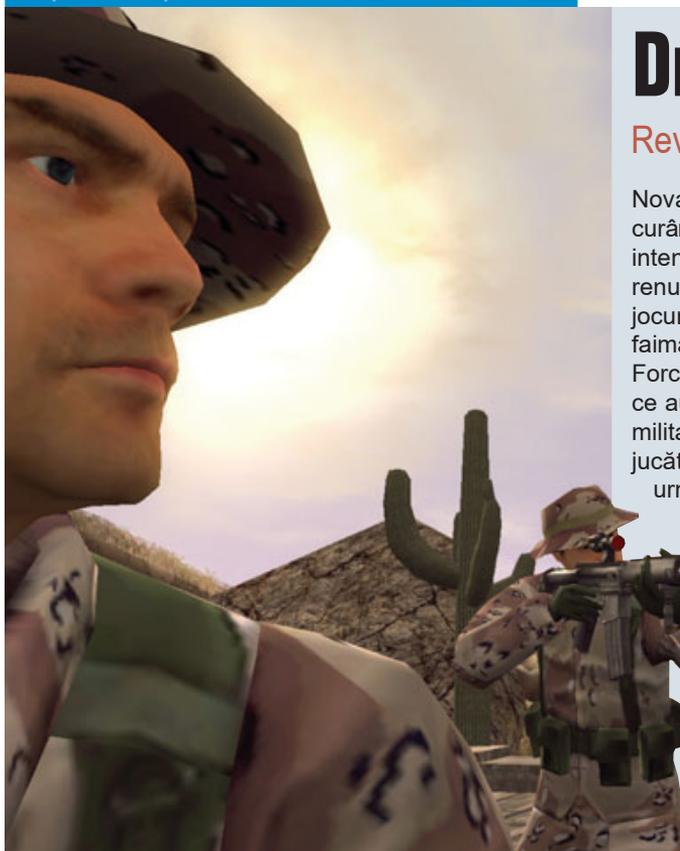
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

PE LA SPATE, AȘA VOR DOAR AMERICANII...

După atâtea jocuri, în care i-am lăudat pe nemți și mașina lor de război incredibilă, e timpul să echilibrăm oarecum balanța. Iar de acest lucru pare să se ocupe Oxygen Interactive, un producător cvasinecunoscut, al cărui următor proiect este Pilot Down: Behind Enemy Lines. Această producție, ce ne va lovi mișelește pe la spate în luna mai a acestui an, vrea să ne demonstreze că un pilot american

doborât deasupra Germaniei își poate crea singur drum către liniile aliate. Bah!!! Eu nu cred! Aștept să văd cu ochii mei ce poate face acel om așa de extraordinar, încât să scape nevătămat și nedescoperit de ochii ageri ai slujitorilor Führer-ului.

www.oxygenint.com

DELTA FORCE: RELOADED

Revenirea unei serii de succes

Novalogic a anunțat de curând faptul că nu intenționează deloc să renunțe la unul din jocurile care le-au adus faima mondială. Delta Force, unul din jocurile ce au impus FPS-urile militare în conștiința jucătorilor, va avea un urmaș, al cărui nume

sugestiv este: Delta Force: Reloaded. Evident, principalul element de noutate îl constituie engine-ul grafic, mult îmbunătățit față de cel

precedent. Acesta va fi însă susținut și de un AI mult mai performant și mai uman, de o serie de misiuni noi concepute special pentru acest joc și de o serie de facilități pentru adepții măcelurilor online.

Cei care vor dori să joace online ar fi bine să știe că toate reușitele lor sunt atent monitorizate și trecute în lista de performanțe, astfel încât să le vadă toată plebea, dar și faptul că producătorii au decis război total trișorilor, dezvoltând metode noi de capturare și pedepsire a acestora.

www.novalogic.com

FĂ-ȚI SINGUR UN JOC 3D



clocit un editor de jocuri 3D cu care, cică, noiăștia mai ageamii, ne putem crea singuri propriile jocuri 3D, în funcție de viziunile și coșmarurile fiecăruia. Cică, putem face cam orice joc (strategii, aventuri, curse de mașini, shotere etc.), avem o bibliotecă imensă de obiecte și texturi, putem importa modele 3D, texturi și mp3-

uri. Iar, în final, putem salva joculețele ca fișiere *.exe, ca să umplem mailurile prietenilor cu ele.

www.fmselect.co.uk

Dacă tot e lumea nebună după jocurile 3D, Focus Multimedia s-a gândit să scoată un ban cinstit din această manie. Așa că s-a pus pe muncă și a

SPACE RANGERS TĂȚII SPAȚIULUI COSMIC... ÎN VIZIUNE RUSOFONĂ



laca mi se umplu căsuța de e-mail din cauza unui comunicat de presă, sosit tocmai de la Excalibur Publishing. Auzi poveste aici! Vor lansa pe 20 mai, în America și Țările Scandinave, un joc turn based space RPG/3D real time strategy. Cu alte cuvinte, un joc pac-pac cosmic, în care navele spațiale se vor

bate pe ture, iar tancurile și soldații de pe solul planetelor într-un decor 3D surrealist. Jocul este făcut de ruși și, până să fie remarcat de restul lumii, apucase deja să se vândă în vreo 100.000 de exemplare. Și să mai spună cineva că nu au rușii bani pentru jocuri.

www.excalibur-publishing.com

AUTO ASSAULT

CAFTEALĂ PE PATRU ROȚI

DetDevil și NCsoft au pus mână de la mână pentru a gădila orgoliul tuturor șoferilor frustrați care bântuie șosele lumii. Dacă nu poți să cobori din mașină cu ranga în mână și să-i explici colegului de trafic cum stă treaba cu prioritatea prin intersecție, o să ai posibilitatea curând să-l provoci la un duel online. Căci Auto Assault este un joc online în care îți vei construi o mașină ben-goaasă, numai bună de dat cu ea în toți pereții, stâlpii și autovehiculele ce au tupeul să se așeze pe traiectoria vitezistului. Pentru a nu răni orgoliul nici-unui proucător de vehicule pe patru sau două roți, scenariul este amplasat într-un viitor apocaliptic, în care mașinuțe ciudate, îmbuibate cu scuiptoare de plumbi și plasmă, împânzesc fața planetei.



www.autoassault.com

STRONGHOLD 2 GOLD OȘTENII PE METEREZE



Fanii strategiilor medievale au așteptat cu sufletul la gură anunțul pe care Take Two Interactive l-a făcut cu doar câteva zile în urmă. Stronghold 2 există acum sub forma unui CD master trimis la fabrica de multiplicat, ceea ce înseamnă că va fi gata să dea năvală pe tara-

bele comercianților americani în zorii zilei de 19 aprilie. Dacă n-ați auzit până acum de Stronghold, să vă fie rușine. Acesta este unul dintre cele mai impresionante jocuri de strategie. Este de altfel singurul care pune accent (și reușește să simuleze ca lumea acest

aspect) pe asediile prelungite ale fortărețelor medievale. Așadar, să ne frecăm mâinile de staisfacție, să mai turnăm o carafă de... ceva și să ne scoatem mouse-ul din teacă, deoarece ne așteaptă zile de glorie sub zidurile Stronghold.

www.stronghold2.com

ALFA: ANTITERROR

CU TERRORISMUL ESTE SAU NU DE JOACĂ?

Încetul cu încetul, o să umple revista asta numai cu jocuri rusești. Căci, iacătă cum rușii mai fac și team tactical shooter, în care unitățile de elită se luptă cu tot felul de bin ladeni, că doar e la modă acum. Și, ca să fie totul ca la carte, urmașii lui Ivan au pus de un site în limba engleză, ca să înțeleagă tot poporul american că rușii sunt frați cu ei și le înțeleg durerea și frustrarea stârnită de atacurile teroriste.

www.alfaantiterror.com

PSP TRECE OCEANUL

DRUMUL DIN ȚARA SOARELUI RĂSARE SPRE COLINELE DIN BEVERLY HILLS

După senzațiile create la lansarea japoneză, Sony s-a decis să treacă oceanul și să lovească piața americană cu noul său PSP. Lansare, trâmbițe, spectacole de modă, artificii... cam asta a însemnat evenimentul de lansare. Se pare însă că toată această risipă este justificată.

Deja Sony se laudă cu niște cifre de invidiat: 500.000 de bucăți vândute în primele două zile și venituri de 150 milioane dolari.

Magazinele au fost luate cu asalt încă din prima zi de gameri

fanatici, oameni de afaceri și... țineți-vă bine... FEMEII. Chiar și conducerea Sony s-a arătat surprinsă de volumul vânzărilor declarând că lansarea a avut loc într-o

perioadă mai slabă, când majoritatea populației și a magazinelor își revin după eforturile impuse de Sărbătorile Paștelui.



www.sony.com

COMERȚ ELECTRONIC



Dacă nu v-ați săturat încă să parcurgeți în lung și în lat Caraibele în căutarea comorilor, poate vă interesează un nou joc. Tradewinds 2 vă pune din nou în postura unui căpitan de corabie ce face puțin comerț,

puțină piraterie, puțină aventură prin Mările Caraiabelor... doar-doar o reuși și el să pună deoparte un sfanț alb pentru zile negre. Dacă vă ten-tează, treceți pe la www.shockwave.com și vedeți cum stă treaba.

MP3 LA ȚIGARETĂ... TERMENUL DE „HOT MUSIC” CAPĂȚĂ NOI DIMENSIUNI

Alpha Omega Computers s-au dat peste cap de trei ori și au inventat un nou mod de a asculta mp3-uri la purtător. Purtătorul este de această dată mașina personală. Ei au conceput un model minuscul, intitulat MP3onChannel, care poate fi conectat la aprinzătorul de țigări cu care este dotat orice autovehicul. Conectarea player-ului nu este suficientă pentru că acesta nu este dotat și

cu o memorie. Are, în schimb, un port USB, unde pot fi inserate flash-uri de toate mărimile și toate categoriile. Defectul său major îl constituie lipsa unui display astfel încât vei rula melodiile orbește, fără să știi ce urmează.

www.alphaomegacom.com



C:\GAMES\DESPERADOS 2

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Filmele cu John Wayne trebuie să fie încă la mare preț prin Germania, de vreme producătorii de jocuri din această țară, mai precis Spellbound, nu mai pridesc cu realizarea unor versiuni PC ale universului western. După ce, în 2001, a cules ceva lauri cu jocul Desperados: Wanted Dead or Alive, compania germană a bătut palma cu Atari pentru a continua aventurile pistolarului Cooper.

Al doilea joc al seriei este deja o certitudine, se numește Desperados

2: Cooper's Revenge și aduce ca o noutate absolută posibilitatea de a trece din vederea izometrică în cea first person pentru a gusta din plin acel glonț în ceafă.


www.atari.com

CENEGA LA E3

Cehii se pregătesc de marea adunare, ce va avea loc la E3 anul acesta. Deja au început să trimită invitații tuturor partenerilor, asociațiilor și membrilor presei. La standul lor, aceștia vor avea ocazia să vadă pentru prima dată câteva titluri ce se anunță a fi destul de interesante. Dintre acestea au fost exemplificate UFO: Aftershock, El Matador și The Roots.

www.cenega.com

RAP-UL PE STRĂZILE CRIMEI



Konami va scoate ceva bani din buzunar pentru finalizarea proiectului lor, Crime Life: Gang Wars. Aceasta în primul rând pentru că a optat pentru angajarea grupului D12 și a altor artiști emeriți ai Hip-Hopului, pentru a compune coloana sonoră a jocului. Se pare că linia melodică impusă de acest grup se potrivește de minune cu atmosfera pe care Konami dorește să o re Creeze în jocul lor.



SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

CELE ȘAPTE REGATE ÎN MILENIUL III

Vă mai aduceți aminte de Seven Kingdoms? Joculețul acela în care ne chinuiam cu civilizațiile antice să scăpăm omenirea de hoardele de demoni ce o invadaseră? Enlight Software se încapățânează să mai scoată și

al treilea joc al seriei, în ciuda faptului că cel de-al doilea a fost un eșec total. Travro Chan, un oficial de pe la Enlight, declara: „Seven Kingdoms: Conquest va păstra toate elementele de spionaj, comerț și diplomație care au făcut din jocurile anterioare un succes de piață.” Apăi, dacă jocul o să fie la fel ca cele anterioare, iar singura îmbunătățire să fie acel nou engine cu care s-au lăudat la conferința de presă, nu cred că dau prea multe parale pe noul joc Seven Kingdoms.



www.infinite-interactive.com

DOUĂ MĂINI PESTE OCEAN

Dacă noi am fost capabili să dăm mâna peste Milcov acum vreun secol, americanii și englezii ne arată constant că ei pot da mâna peste ocean. Ultima scuturătură zdravănă a avut loc la ultima ședință dintre Digital Jesters, englezul, și Take Two Interactive, americanul. Aceasta a parafat o nouă înțelegere prin care Take Two o să ia jocuri din Anglia și le va vinde în America, neuitând, bineînțeles, să cotizeze generos la visteria Digital Jesters.

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE CUM SE NUMEA ASTA? MENAGE A TROIS?



Iaca minune, nu-i de ajuns că ne procopsisem cu un joc Singles, de care nimeni nu a auzit. Acum vine și partea a doua, într-o zi de 27 mai a acestui an, datorită Deep Silver.

De data asta, eroul este un looser de primă clasă, ce reușește în aceeași zi să-și rateze și cariera (de cântăreț) și viața amoroasă (fiind aruncat ca o măsea stricată). Zdrobit de aceste evenimente nefaste, în solitudine sa, are ilustrația de a închiria o garsonieră de la o tipă focoasă. Și ca să fie tacâmul complet îi mai pică pe cap încă o duduie la fel de „fierbinte”. Și să vezi trai neneacă la domnișorul nostru care din cel mai fraier s-a trezit brusc cu două bombe sexy.

www.deepsilver.net

C:\GAMES\TOMB RIDER: LEGEND

TOMB RIDER: LEGEND

DECI, SE ÎNTOARCE LARA... OARE CUM O ARĂTA CU 10 ANI MAI BĂTRÂNĂ

Eidos, după ce a scăpat de criza financiară prin care a trecut, s-a trezit cu vreo câteva planuri mărețe. Printre acestea, ideea de a o convinge pe Lara Croft să mai apară într-o producție a genului care a consacrat-o. Pentru realizarea acestui joc au fost angajați niște băieți noi, Crystal Dynamics, care și-au petrecut foarte mult timp cercetând fenomenul Tomb Rider. Au făcut tot felul de studii, sondaje etc... pentru ca, în final,

să se decidă că cea mai bună soluție este întoarcerea la origini. Așadar, următoarea producție cu Lara Croft în rolul principal se va numi Tomb Rider: Legend și este o întoarcere 100% la atmosfera și game-play-ul din primul joc al seriei. Ca o garanție a acestui fapt este angajarea lui Toby Gard în funcția de game designer șef. Pentru cei necunosători, Toby Gard este „tatăl” Larei Croft.


www.eidos.com

SCAR, SQUADRA COURSE ALPHA ROMEO

500.000

DE DOLARI PAGUBĂ



Black Bean a pus mâna pe o licență Alpha Romeo și a bătut palma cu producătorul Milestone, așa încât acum poate anunța liniștit faptul că va lansa simulatorul de curse SCAR, Squadra Course Alpha Romeo. Bineînțeles, mașinile ce pot fi

alese pentru a zburda pe șosele sunt doar modele Alpha Romeo (e adevărat toate niște bijuterii). Iar noutatea avangardistă constă în faptul că evoluția se face nu prin tuning-ul mașinii, ci prin cel al pilotului. Acesta va trebui să învețe trucuri noi și să se

pregătească optim pentru particularitățile fiecărei curse, dând astfel jocului o mică notă de RPG. Motiv pentru care Black Bean a anunțat cu mândrie lansarea unui nou gen de joc CARPG, la sfârșitul lunii mai.

www.blackbeangames.com

Data: 5 aprilie 2005...
 Locația: Staffordshire...
 Forțele implicate:
 ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), FACT (Federation Against Copyright Theft), poliția din Staffordshire și vânzătorii de jocuri pirat.
 Rezultatul: 20.000 de CD-uri confiscate și o pagubă în gestiunea „piraților” de aproximativ 500.000 de dolari. Iar, în final, ELSPA a ținut să mulțumească tuturor celor care i-au ajutat să stârpească vipera pirateriei care distribuie jocuri fără discernământ copiilor noștri.



EL MATADOR

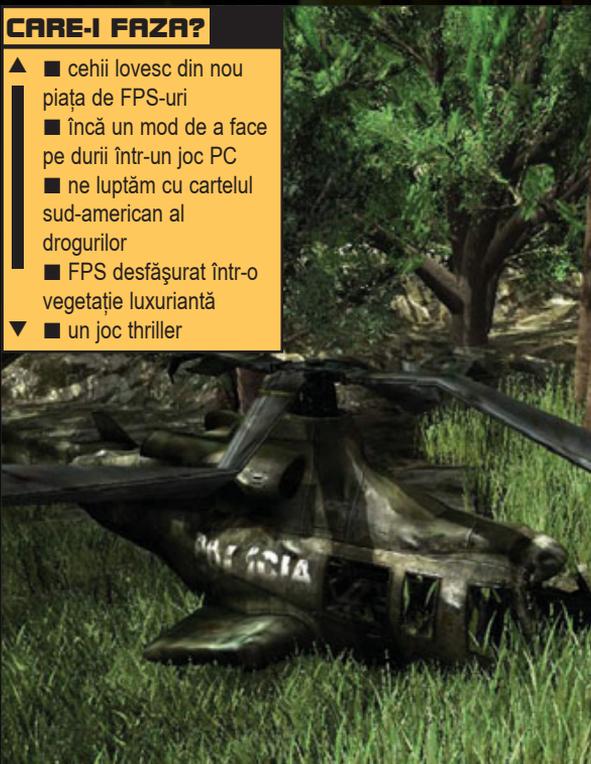
Nu este coridă, dar e tot un sport bărbătesc

FPS

■ **Producător:** Plastic Reality Technologies ■ **Distribuitor:** Cenega ■ **Sistem minim:** To be announced (TBA) ■ **Sistem recomandat:** To be announced (TBA) ■ **Apariție:** vară 2005

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ cehii lovesc din nou piața de FPS-uri
- încă un mod de a face pe durii într-un joc PC
- ne luptăm cu cartelul sud-american al drogurilor
- FPS desfășurat într-o vegetație luxuriantă
- ▼ ■ un joc thriller



Stiu, o să vă închipuiți în acest moment că o să vă fac cronica vreunei coride sau că o să vă prezint vreo idee trăsniță a cine-știe cărui producător de jocuri. Chiar dacă mi-ar fi plăcut ca acesta să fie adevărul, El Matador este, deocamdată, doar un FPS conceput de niște cehi și în care matadorul este un agent DEA, iar taurul un cartel mafiot al drogurilor, cu reședința pe undeva prin junglele amazoniene. Matadorul, adică agentul, o să cam ia taurul de coarne, adică acel cartel mafiot, cândva pe la începutul toamnei, pentru a-l scutura bine și a afla ce au avut cu fratele lui de l-au trimis în lumea celor sfinți.

IARBA ALBASTRĂ

Drogurile sunt una dintre cele mai periculoase și mai îndărătnice maladii ale societății moderne. Iar oamenii care luptă împotriva acestui flagel, la modul serios, și nu doar pentru a da bine la televizor, sunt cu adevărat demni de respect. Printre ei se numără și agenții DEA (Drug Enforcement Administration). El Matador este povestea unuia dintre acești agenți, poveste ce începe imediat ce a ieșit pe porțile garnizoanei în care s-a antrenat și pregătit pentru această meserie. La scurt timp de la investitura sa oficială ca agent DEA, află de moartea fratelui său, la rândul său un



agent DEA. În timpul înmormântării face cunoștință cu șeful acestuia, care (este adevărat, pare un clișeu cinematografic) îi propune să ia locul fratelui decedat. O dată cu numirea în această funcție, agentul urma să primească toate cazurile la care lucra fratele său, inclusiv cel care a dus la asasinarea lui. Acest lucru constituie un punct foarte bun de pornire pentru investigația personală (ca și vendetta) noului agent, împotriva celor care i-au ucis fratele.

AVENTURĂ LATINO

Dacă El Matador ar fi fost un film, atunci ar fi fost categorisit ca un thriller, așa a primit doar statutul de FPS în care jucătorii vor putea să-și încordeze mușchii, să pună mâna pe cea mai mare armă și să salveze omenirea de încă o problemă serioasă. Dacă în cele mai dese rânduri această tactică dă roade, se mai poate întâmpla prin acest joc ca totuși opoziția să fie mult prea numeroasă și bine înarmată pentru a putea fi pusă la punct de un singur om. E o tendință modernă a FPS-urilor supuse tot mai des tirului

criticilor acuza-toare la adresa exagerării hollywoodiene a capacităților umane. El Matador intră în acest trend și pune la dispoziția jucătorului o serie destul de largă de unelte și echipamente ce îl pot ajuta să treacă neștiut și neobservat prin diverse locații.

Adversarii întâlniți nu sunt tocmai niște mielușei, iar producătorii ne promit că imixtiunea în treburile lor nu va rămâne fără repercusiuni. De-a lungul misiunilor, jucătorii vor fi întâmpinați de o varietate destul de mare de inamici, de la simpli civili, care îți arată degetul mijlociu, până la adversari pe patru picioare precum maidanezi sau crocodilii Amazonului. Însă de departe cei mai temuți

vor fi locotenenții și boșii de nivel a căror capacitate de luptă este impresionantă. Pe deasupra, se pare vor fi ajutați și de un AI sofisticat, care le va permite să dea ordine subalternilor pentru a-i asista în eliminarea intrusului.

CU MÂNILE LA VEDERE

Spuneam ceva mai devreme de acele păduri luxuriante ale Amazonului. Cehii din studiourile Plastic Reality dețin secretele unui engine grafic destul de performant, ce le permite să introducă elemente de vegetație foarte bogate, element susținut de o serie de imagini date publicității și prezentate

pe la târgurile internaționale. Să sperăm însă că nu acesta va fi asul din mânecă al jocului, deoarece, în ciuda calității grafice, nu știu dacă va putea face față concurenței destul de acerbe de pe această piață. Sper și vreau să cred că jocurile vor deveni interesante și captivante prin elementele de joc pe care le propun și nu vor încerca să ne mai cucerească doar cu efectul de „uau” al graficii ■

Claude

NU MAI AI RĂBDARE?... JOACĂ ASTA

▲ HALF-LIFE²

- **Producător:** Valve
- **Distribuitor:** Vivendi Universal

Apărut toamna trecută, după o serie destul de lungă de amânări, jocul a reușit să cucerească pe toată lumea, inclusiv pe acei sceptici, care considerau că seria e moartă, iar acest joc va trăi de pe urma faimei predece-

sorului său. În ciuda unor glitch-uri grafice și a câtorva bug-uri de gameplay, Half Life 2 a rămas un joc fascinant, bine încheșat și cu o atmosferă de invidiat. Chiar și după atâtea luni, Half Life 2 este încă un joc de referință al genului FPS, titlu care îi va fi smuls cu mare greutate.



VARA 2005

NIVEL DE AȘTEPTARE

MEDIU

BUN



RC



BEYOND BLITZKRIEG

Al doilea război mondial începe în Europa... Iar?

MMOFPS

■ **Producător:** Cornered Rat Software ■ **Distribuitor:** GMX Media ■ **Sistem minim:** 1.2 GHz CPU 512 MB of RAM 64 MB 3D Video Card 56K Modem or High-Speed Internet Access 1 GB Free Hard Drive Space DirectX 9.0 or higher ■ **Sistem recomandat:** 2 GHz CPU 512 MB of RAM 128 MB 3D Video Card, 1 GB Free Hard Drive Space DirectX 9.0 or higher

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ măcel organizat online pentru mii de maniaci ai FPS-ului
- lupta de partea Axei sau a Aliaților
- arme specifice WW2 (puști, mitraliere, tancuri, avioane, baterie antiaeriană - nebunie curată!)
- personaj personalizabil, în stil RPG

Fără îndoială, cotoageala generalizată stârnită de Hitler în Europa secolului trecut a fost, este, și cu siguranță va fi o vacă numai bună de muls în industria de

jocuri. Producțiile croite pe calapodul celui de-al doilea război mondial au devenit atât de numeroase, încât ar putea fi numărate pe degete doar de un miriapod extrem de răbdător. Încet, încet fundalul istoric a dus în cârcă tot ce se putea, de la FPS la RTS și de la TBS la ce vreți voi. Și tocmai în momentul în care speram că poate s-au mai calmat spiritele, Claude rânjește malefic și-mi trânteste bucuria: „Măi, au făcut unii un MMOFPS despre WW2. Vezi ce e cu el, că promite multe.”

BLITZKRIEG FILE DE POVESTE

Mania online-ului de față a început acum 4 ani, când GMX Media a intrat în cârdașie cu Cornered Rat Software și împreună au dat americanului prilejul să-și omoare compatrioții de-a lungul și de-a latul Internetului. Prilejul se numea WW2 Online și era primul MMOFPS zămislit de mintea ome-nească. Am răscolit acest capitol din istoria de acum antică a jocurilor pentru că între MMO-ul din titlu și cel prezent în paragraf există o puter-

nică legătură. Aceasta se bazează pe o listă lungă și laborioasă de argumente: jocul e tot ăla. Singura diferență notabilă e titlul, schimbat atât cât să sune mai pompos și mai comercial în Europa, pentru că aici e toată chichița: jocul se lansează în Europa.

NIMIC NOU PE FRONTUL DE VEST

Ca orice războinic care se respectă, fiecare amator de WW2 Online - Beyond Blitzkrieg are de făcut o serie de alegeri înainte de-a purcede la vărsare de pixel nevino-



vat. În primul rând, trebuie să-și aleagă hoarda de partea căreia va săvârși samavolnicile de pe câmpul de luptă. Și cum asta nu ar fi fost destul, bietul luptător trebuie să adere și la una din națiunile ce compun respectiva hoardă. Nu vă faceți iluzii, aberații de gen nazist de partea Angliei nu există, deși „Ein Volk, Ein Reich, Ein Churchill” suna îmbietor. Prima variantă de măcel este cea în care nimeni nu-și face griji pentru rang, avansări, retrogradări și alte nimicnicii ale oricărei campanii decente. Câmpul de luptă este acolo doar pentru a permite fiecăruia să testeze tot ce are jocul de oferit. Varianta a doua taie libertinajul din rădăcini, dar oferă în schimb avansări repetate în grad, făcând apel la obsesia occidentală numită „carieră”. Cine

avansează pe specialitatea sa are mai mult control asupra misiunilor tematice și, ulterior, stabilește el însuși misiuni.

STIMA NOASTRA ȘI MÂNDRIA

Cred că ar fi cazul să prezentăm cum se cuvine și câmpul de luptă, nu de alta, dar deja bate din picior și amenință să facă scandal dacă nu e amintit în articol. Ei bine, dragilor, ogorul destinat măcelului este marea mândrie a realizatorilor. Spațiul pus la dispoziție năvălitorilor este într-adevar imens. Parcurgerea lui pe jos devine un adevărat maraton, pentru că el se întinde leneș pe 354.000 de mile pătrate, adică e o replică a Europei la scara 1/2. În al doilea rând, ogorul în cauză nu e gol, ci presărat cu 450



JURNAL DE RĂZBOI



Evenimentele majore din WWII online sunt raportate în ziarul site-ului în cel mai pur stil gazetăresc al perioadei 1940-1945, când jurnalele de război erau cele mai urmărite materiale.

potențialii interesați de online-uri venerează altceva decât dial-up.

TRECETI BATALIOANE DE GAMERI OCEANUL

Va reuși Beyond Blitzkrieg? Va eșua lamentabil? Greu de spus în acest moment. Cred că, în final, lupta se va da între gameplay (care are multe de oferit) și urâtenia grafică. În orice caz, dacă va câștiga gameplay-ul, ar fi bine să câștige detașat, altfel victoria va fi inutilă, iar lansarea Beyond Blitzkrieg în Europa un... fâs ■

Jack The Ripper

iunie 2005

NIVEL DE AȘTEPTARE

MEDIU

BUN



RC



CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Germanii se pregătesc de al doilea tur de negocieri... pe țeava tunului

RTS

■ Producător: Stormregions ■ CDV Software ■ Sistem minim: Pentium sau AMD, 900 MHz, 128 RAM, 64 MB video, DirectX 9, Win98 SE ■ Sistem recomandat: Pentium sau AMD, 1.5 GHz, 256 RAM, 128 MB video, DirectX 9, WinXP ■ Apariție: iunie 2005

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ trei campanii: Axa, Aliații, Iugoslavia
- 20 de unități de luptă noi
- ciclul zi/noapte cu toate implicațiile sale
- scenariștii americani ai serialelor Law and Order și Buffy, The Vampire Slayer angajați pentru a scrie misiunile
- Peter Weller (RoboCop) printre actorii angajați pentru a citi replicile din joc.
- al doilea joc din serie, sperăm noi, nu și ultimul

Cine a apucat să citească topul preferințelor noastre de anul trecut a putut constata faptul că am considerat Codename: Panzers Phase 1 unul dintre cele mai bune jocuri ale anului 2004. Grafica sa extraordinară, campaniile captivante și complexitatea gameplay-ului au fost câteva dintre elementele cheie ale succesului acestui joc. Din păcate însă, pe piața americană Codename Panzers a avut parte de o primire foarte rece, vânzările sale atingând un nivel incredibil de mediu. Acesta a și fost motivul pentru care

la sfârșitul anului trecut presa americană de specialitate au declarat acest joc ca fiind „Cel mai bun joc nevândut”. Din fericire, vânzările europene au fost peste așteptări și, având în vedere faptul că această piață este la fel de puternică și de importantă ca și cea americană, acest lucru a fost suficient pentru a da încredere producătorilor în continuarea acestei serii.

REMOBILIZAREA

Ca urmare, cel de-al treilea Reich virtual își va mobiliza din nou recruții începând cu luna iunie a

acestui an pentru a participa la Operațiunea „Codename: Panzers Phase Two”. Teatrele de război ne vor purta pașii din deșerturile Africii prin zonele urbane ale Italiei și prin ținuturile muntoase și ostile ale Iugoslaviei, unde unitățile de partizani s-au dovedit a fi niște adversari redutabili. Chiar dacă voi rămâne un fan devotat campaniei Axei germano-italiene, trebuie să amintesc și prezența celorlalte două campanii, cea a aliaților și cea a iugoslavilor. Noua configurație a campaniilor a permis producătorilor introducerea unor noi

seturi de elemente care să atingă fiecare aspect al jocului, de la cele tehnice, care țin de sunet și grafică, până la cele de joc legate de misiuni, obiective sau unități de luptă.

special cele aliate care, prin tradiție, sunt puțin mai neglijate decât cele germane. Deh, ce să-i faci, dacă Patton și Montgomery nu au reușit să fascineze generațiile precum Rommel sau Model. >>>



ECHIPAMENTUL

În principiu, nu ar trebui să ne așteptăm la modificări radicale în ceea ce privește echipamentele de luptă ce vor fi puse la dispoziția noastră. La urma urmei, indiferent cât de bogată este imaginația noastră, trebuie respectat adevărul istoric și implementate doar acele unități ce au fost implicate realmente în acest conflict. Evident, introducerea unor națiuni noi precum Italia sau Iugoslavia înseamnă și apariția unor unități de luptă specifice precum „Semovente Basotto”. În același timp, armatele mai vechi au fost și ele dotate cu câteva unități de luptă noi, în



GHERILA IUGOSLAVĂ

Dintre toate națiunile ocupate pe parcursul WW2, Iugoslavia este una dintre puținele despre care se poate spune că s-a eliberat de una singură. Acest deziderat a fost atins nu prin luptă directă pe front, ci prin lupta de gherilă, în care grupuri mici și compacte de partizani atacau neîncetat unitățile germane de ocupație. Deși partizanii lucrau oarecum dispați, a existat, totuși o urmă de organizare. Majoritatea partizanilor luptau sub Armata Populară de Eliberare, în fruntea căreia se afla Josip Broz (mai cunoscut sub numele de luptă Tito). Partizanii iugoslavi au fost aprovizionați de-a lungul războiului atât de armatele americane, cât și de cele sovietice.



...vom avea parte și de ceva noutăți interesante cum ar fi introducerea ciclului zi/noapte și implicit a unor elemente caracteristice. Vehiculele vor avea faruri ce vor putea fi aprinse sau stinse pe timpul nopții fiecare acțiune în parte având avantajele și dezavantajele sale. Cu luminile aprinse, de exemplu, te poți deplasa mai repede, dar, în același timp, ești mult mai ușor de reperat.

TICHIA DE MĂRGĂRITAR
Nu știi acum dacă insuccesul din America a avut vreun cuvânt de spus, însă echipa de producție a luat câteva decizii, zic eu, nu tocmai inspirate. Pe de o parte au angajat echipa de scenariști a serialelor Law and Order

și Buffy, The Vampire Slayer pentru a scrie campaniile și misiunile jocului. După cum știm cu toții, noi europenii, suntem puțini diferiți în ceea ce privește consumul de divertisment, lucru destul de vizibil în muzică și cinematografie. Și, în ciuda unor succese cinematografice americane, noi vom aprecia mereu mai mult un film cu actori britanici sau francezi. Dar dacă aceasta este singura modalitate de a cuceri și piața americană... asta e. Tot din același motiv, cred eu, au angajat o serie de actori americani care să-și împrumute vocile personajelor din joc. Ați auzit cumva de Peter Weller? Eu nu, dar cică el l-a interpretat pe Robocop, mare succes cinematografic american de la mijlocul anilor '80. Să sperăm că atmosfera jocului și complexitatea gameplay-ului nu vor fi alterată iremediabil de aceste invazii americane, iar în iunie ne vom putea bucura de un joc cel puțin la fel de bun ca în prima parte ■

Claude

EFFECTUL TUNURILOR

Una din fascinațiile primului joc consta în posibilitatea de a distruge mare parte a elementelor peisagistice de pe ecran. Aproape orice clădire, buncăr, copac, gard, vehicul sau ființă putea fi trimisă către zărilor albastre dacă erau supuse tirurilor Panzerelor. Phase Two promite să transforme acest lucru într-o tradiție și chiar să accentueze puțin efectele adăugând și mai multe elemente destructibile în decor. Se anunță de asemenea și ceva moduri noi de a exploda, sări în

aer, dispărea în neant... dar mai bine ne păstrăm entuziasmul pentru luna lui iunie.

MOTOARELE

...cele grafice, că sunt mai importante acum decât cele Diesel. StormRegion vor folosi în Codename: Panzers Phase Two o versiune îmbunătățită a engine-ului Gepard 3D, datorită căruia vom putea vedea culori mai frumoase, poligoane mai multe pe centimetru pătrat, vom putea roti, suci și manevra camera în orice mod dorim. Pe lângă acestea se pare

ȚI-A PLĂCUT?... JOACA ASTA

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

■ **Producător:** Storm Region
■ **Distribuitor:** CDV Software

Deși este predecesorul jocului prezentat în acest material Codename: Panzers Phase One nu este nici pe departe un „moșulică”. Apărut la începutul toamnei 2004 a reușit în scurt timp să se impună ca unul dintre cele mai bine închegate jocuri de strategie din ultima vreme.

Din păcate, deși presa a elogiat în toate modurile cu puțință acest joc, succesul său pe piața americană a fost extrem de redus.

Europenii în schimb, mult mai apropiați și mai fascinați de evenimentele celui de-al doilea Război Mondial, au primit foarte bine acest joc, fapt ce a și permis producătorilor să continue lucrul la cel de-al doilea joc din serie.



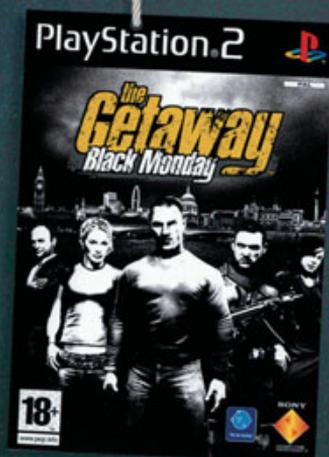
iunie 2005

**NIVEL DE AȘTEPTARE
RIDICAT**

EXCEPȚIONAL



RC



numai

999.000

lei
TVA inclus

(= ieftin)



PS2 RULZ



Importator și distribuitor: Best Distribution Srl
tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro

Jocuri disponibile in magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Selgros, Sony Reference Shop cât și in toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.



LULA 3D

Mai există cineva care nu a auzit de Lula?

HOT ACTION

■ Producător: CDV Software ■ Distribuitor: CDV Software ■ Sistem minim: To be announced (TBA) ■ Sistem recomandat: To be announced (TBA) ■ Apariție: august 2005

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ Ura!!! Se întoarce Lula!
- Producătoarea de filme porno e în 3D
- Lula ne arată cum poți cafti bandiții purtând fuste mini și bustiere invizibile
- Extravaganța sânilor gigantici
- Cică au fost sesiuni de MOCAP pentru a simula mișcările sânilor

Unul din primele jocuri ce mi-au picat pe mână în vremea uceniciei mele în ale presei gasteristice a fost Lula: The Sexy Empire. La vremea aceea, a trebuit să o ajut pe blonda voluptuoasă să se lanseze în lumea

22 RC

filmului pronografic și să devină starleta de necontestă a acestui domeniu cinematografic. Se pare că am făcut o treabă foarte bună (și nu mă întrebați dacă mi-am căpătat recompensa), deoarece anul acesta Lula se va întoarce în atenția publicului.

REVENIREA

După zece ani de când s-a retras de pe platourile de filmare, unde ne încânta cu „jocul” său artistic, Lulei îi merge tot mai bine. Este acum ea însăși posesoarea unui studio, în care produce, evident, pornografie. Bineînțeles că trebuie să se întâmple ceva care să

tulbure viața în acest paradis erotic. Iar acest ceva se manifestă sub forma unor mascați care pătrund prin efracție în vila somptuoasă a Lulei,

plecând de acolo cu trei giuvaeruri neprețuite, și anume cele mai fierbinți și mai proaspete actrițe porno descoperite de Lula. Se pare că, în acești zece ani, Lula a mai învățat câte ceva în afara jocului de scenă, pentru că, în loc să fugă precum o căprioară speriată, cu minijupul în cap, la poliție, pentru a cere ajutorul, ea





pornește singură pe urmele răpitorilor ca să-și recupereze protejatele. Iar pentru aceasta, nu va ezita să-și folosească toate talentele cu care natura virtuală, atât de generoasă, a categorisit-o din plin.

BIG'UNS

Unul din locurile cele mai adulate, la un moment dat, a fost probabil un anume studio MOCAP, în care au fost adunate de-a valma tot felul de domnițe, foarte dotate în ceea ce noi bărbății denumi generic sâni. Și pentru ca deliciul privitorilor să fie deplin, acestea și-



au dat jos petecul de pânză ce ascundea acele splendori și au început să țopăie în stânga și în dreapta. Tot acest ceremonial a fost executat pentru ca unduirile și balsansul sânilor să fie înregistrat pe calculator și apoi alocat persoanelor din Lula. Cu alte cuvinte, chiar dacă sunt desenați, vom avea ocazia să vedem niște sâni obraznici,



care se vor comporta suficient de realist ca să facă să saliveze orice puști pistruiat și plin de coșuri. Jocul va abunda în scene erotice, dansuri din buric și cam orice alte elemente pe care ele le fac, iar noi le apreciem. Umblă zvonul că jocul va avea vreo două variante, una softy - mai cenzurată - și una hard, în care, cică, vom avea parte de

full exposure. Internetul este deja împânzit cu calendare și imagini care o reprezintă pe Lula în toată gloria ei, iar de la sfârșitul verii vom vedea și ce poate cu adevărat în 3D. Vom vedea cum știe să dea cu pumnul, cu piciorul, cum știe să dea din buric, dar și cum știe să conducă limuzina roșie cu 200 km pe oră pe străzile orașului.

Cu alte cuvinte, blonda Lula ne pregătește o vară fierbinte. Atenție să nu vi se topească monitoarele ■

NU MAI AI RĂBDARE?... JOACĂ ASTA

PLAYBOY: THE MANSION

- Producator: Cyberlore Studios
- Distribuitor: UbiSoft

Chiar dacă nu este un joc la fel de siropos și de „expozant”, Playboy: The Mansion se



adresează aceluiși public ca și Lula 3D. Adică puștilor mucoși și plini de coșuri, care nu vor vedea o femeie goală nici măcar în poză. De mila lor mai apare câte un astfel de joc în care se mai vede un sân virtual ca să le mai ostoiască dorul după cel real, la care nu au șanse să ajungă.

Nu-i așa că voi nu faceți parte din categoria asta de jucători? <<twisted laughter>>



august 2005

NIVEL DE AȘTEPTARE

FIERBINTE

BUN



RC

STAR WOLVES

ONLY THE FEARLESS NEED APPLY

STAR WOLVES

...adică „lupii stelari”... sau un soi de mercenari prin spațiul infinit

SPACE SIM

■ **Producător:** XBow Software ■ **Distribuitor:** 1C Company ■ **Sistem minim:** Pentium III 800 MHz or higher CPU 128MB or more of RAM 3D videocard GeForce2 MX400 32MB or better ■ **Sistem recomandat:** Pentium IV 1800 MHz higher CPU 256MB or more of M. 3D video card GeForce4 128 MB or better ■ **Apariție:** disponibil

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ mi-aduce aminte de Privateer
- e făcut de ruși
- combină elemente de RPG cu simularea spațială
- arată spectaculos
- îmi place la nebunie ideea de a fi mercenar spațial

Aproape vreo 50 de ani i-am tot înjurat pe ruși pentru că ne-au luat Basarabia, pentru că sunt bețivi, violatori, țărani proști și incuți și pentru că ne-au adus pe cap nenorocirea aia de comunism. A venit anul 1989, am scăpat de comunism și de influența rusească. Și, evident, am început

să privim cu un soi de superioritate stupidă către vecinii noștri care, încă, teoretic, se zbăteau în mizerie și prostie. Numai că acolo există și oameni care pun umărul să muncească și să investească. Sunt conștienți că pentru a alimenta orgoliul național trebuie să depui, totuși, un efort și în

câmpul muncii. De aceea au ajuns rușii acum să fie extrem de apreciați pe piața producătorilor de jocuri. Și de aceea am ajuns noi acum să ne uităm la ei cu invidie cum scot joc după joc. Așa cum este și această ultimă lansare venită din partea 1C Company a jocului Star Wolves.

UN ALBASTRU INFINIT

Star Wolves este un joc ce a apărut pe piață fără prea mult tam-tam în jurul său, chiar și eu am dat peste el întâmplător. Ceea ce mi-a atras atenția au fost câteva rânduri din descrierea jocului, care m-au dus cu gândul la perioadele mele de pionierat când deslușeam tainele Elite-ului pe un amărât de CIP 03.

Star Wolves nu mai spune povestea solitară a unui pilot spațial, ci lupta pentru supraviețuire a doi parteneri, fondatori ai unei companii de mercenari spațiali. Unul dintre acești parteneri este jucătorul, iar celălalt este Ace, un pilot veteran versat, care a prins multe războaie galactice la viața lui. Jocul este bazat pe misiuni, cam același gen cu care ne-am confruntat în jocuri gen Wing Commander sau Tie Fighter. Primim mesajul în care sunt descrise condițiile misiunii, obiectivele principale precum și recompensa aferentă. După pregătirile specifice, urmează saltul hipergalactic în sectorul misiunii și acolo va trebui să ducem la bun sfârșit acțiunea pentru care am fost angajați.

În spatele acestor misiuni se află o poveste despre nu știu ce căpetenie de pirați, care ar fi trebuit să fie de mult în lumea celor dreți și care se bănuiește că s-a apucat să unească toate clanurile pentru a reuși să acapareze cât mai multe sisteme. Această poveste este însă atât de lipsită de importanță, încât am parcurs jocul în întregime fără să-i acord prea multă atenție.

PIRAȚII VIITORULUI

Misiunile sunt destul de variate și pot consta în simple patrulare prin sector, în recuperarea unor relicve sau capsule de supraviețuire, în interceptarea unor nave, escortarea unor personaje importante, însă de cele mai multe ori va însemna curățirea sistemului respectiv de



AMINTIRI

ELITE

- Producător: BBC Microcomputers (adică David Brabem și Ian Bell)
- Distribuitor: Acomsoft



Vă vine să credeți că, în 2005, mai sunt o mulțime de oameni care își aduc aminte cu mare plăcere de un joculeț lansat în 1984? Un joc produs de doar doi programatori a creat ani la rând o adevărată isterie în lumea gamingului, fascinand generații după generații. Universul său fantastic și complex în care jucătorul trebuia să devină Elite, indiferent de mijloacele folosite, a fost de departe elementul cheie al succesului înregistrat de acest joculeț.



Star Wolves este genul de joc care te lasă mut de uimire în momentul în care îi dai drumul. Calitatea engine-ului său grafic este indubitabilă.

ciua piraiților spațiali. Flotila aflată la dispoziția mercenarilor constă dintr-o navă mamă, un colos cu o capacitate de luptă fenomenală, și o escadrilă de fightere (câte unul pentru fiecare mercenar în parte).

Mercenarii, în afara celor doi fondatori, vor putea fi recrutați din bazele prin care se mai face câte un popas la sfârșitul fiecărei misiuni. Toți mercenarii au calități și specializări

ce pot fi dezvoltate pe parcurs. Fiecare luptă

generează experiență ce poate fi utilizată ulterior pentru a-l învăța pe respectivul mânuitor de manșă vreo specializare nouă, care să-l ajute să dezintegreze mai rapid și mai eficient un adversar.

Luptele se rezumă, de obicei, la depistarea adversarilor, lansarea fighterelor și împrăștierea acestora pe toate coordonatele spațiului. Vor fi însă și confruntări în care numărul adversarilor este covârșitor. Din fericire, nava mamă poate face față cu succes unei

invazii impresionante și poate repara în același timp fighterele avariate sau vindeca piloții răniți. Chiar dacă obiectivele principale ale misiunii sunt prioritare, odată ajunși în sistem pot fi descoperite diverse misiuni (obiective secundare), dar și o serie de misiuni secrete, ce pot aduce recompense surprinzătoare.

EXPLOZIE GRAFICĂ

Star Wolves este genul de joc care te lasă mut de uimire în momentul în care îi dai drumul.

Calitatea engine-ului său grafic este indubitabilă și ne amintește de acel Homeworld care la lansare a făcut furori.

Elementele spațiale, meteoriți, stele, supernove sau nebuloase, sunt realizate excepțional. Nici modelele navelor, bazelor și stațiilor orbitale nu sunt mai prejos. Iar exploziile, modul în care aceste obiecte se dezintegrează, sunt un adevărat deliciu.

Îți vine să distrugi tot ce întâlnești în cale numai ca să asigți la un spectacol grafic magnific.

Chiar dacă nu este un joc atât de complex precum Elite sau Privateer și nu reușește să ne aline dorul după o asemenea creație, Star Wolves este un joc demn de băgat în seamă. Motiv pentru care i-am și acordat încredere și un calificativ destul de generos ■

Claude

GOOD CLAUDE

- calitate grafică
- concept interesant
- varietate în misiuni
- combinație între Elite și Homeworld
- dezvoltare gen RPG a piloților
- bonusuri secrete în timpul misiunilor

EVIL CLAUDE

- poveste ca și inexistentă
- marketing prea discret

BUN

86% RC

NINTENDO DS™

FII ATOTPUTERNIC!

Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!

WWW.NINTENDO.DE

TOUCH ME!



12+

www.pegi.info



Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro

Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP

MEDIEVAL LORDS

→ Build, Defend, Expand →

MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

Secera, ciocanul și arma în slujba iubitului conducător

CITY BUILDER

■ **Producător:** Monte Cristo ■ **Distribuitor:** Digital Jesters ■ **Sistem minim:** WIn 98, DirectX 9.0b, 256 RAM, 1.2 GHZ, 64 video RAM
 ■ **Sistem recomandat:** WinXP, DirectX 9.0b, 512 RAM, 2 GHZ, 128 video RAM ■ **Apariție:** disponibil

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ simulator city builder medieval
- concept interesant, execuție pe măsură
- concentrat pe construcție
- axat pe expansiune
- ▼ ■ decis de apărare

Genul city builder este unul care pare nepieritor. Se pare că oamenilor le place ideea aceasta de a fi ei stăpânul atotputernic al unor comunități virtuale. Succesul unor jocuri precum Settlers sau Sim City este deja binecunoscut, astfel că nu ne mai miră faptul că și alți

producători se avântă încercând să conceapă asemenea jocuri. Printre aceștia a început de ceva vreme să se remarce Monte Cristo, un producător francez cu un potențial deosebit. De data aceasta, ei ne propun o aventură prin Evul Mediu timpuriu. Este vorba despre jocul lansat la începutul acestei primăveri, Medieval Lords: Build, Defend, Expand.

Jocul, după cum îi spune și numele, se învârtă în jurul acestor trei elemente caracteristice: construcția, apărarea și expansiunea. Iar în continuare am să vă prezint opiniile

personale asupra fiecăreia dintre ele.

CONSTRUIREA

Este, evident, elementul cel mai important și care va ocupa și cea mai mare parte a timpului de joc. Stilul este deja arhicunoscut, prea multe noutăți nu sunt de menționate. Începi prin a alege o locație pentru viitoarea așezare, un lucru de altfel destul de important. Spațiul construitibil este destul de limitat, iar pentru a obține mai mult teren, cel mai adesea va trebui cucerit cu arma în mână de la vecini. Pe lângă aceasta, terenul are diverse porțiuni ce oferă anumite

particularități cum ar fi fertilitatea solului, prezența apei potabile sau a unor terenuri cu potențial epidemic ridicat (ex. mlaștinile). De aceea, alegerea locației nu este tocmai un lucru pe care să-l tratați cu superficialitate. După aceea activitatea se derulează conform tiparului. Construiești case pentru locuitori începând de la niște banale colibe și până la palate somptuoase. După care începi să apară diversele servicii de distribuție, producție și multe altele, prin care vor fi satisfăcute nevoile cetățenilor.

Aș aminti două aspecte

care mi-au atras atenția în mod deosebit. Primul dintre acestea este faptul că poți „desena” terenul agricol după cum dorești, fapt ce îți permite să îl înghesui prin cele mai neașteptate locuri. Al doilea ar fi că te poți plimba „pe viu” pe străzile orașului, iar acest lucru conferă un sentiment de apartenență mai special.

APĂRAREA

Viața în Evul Mediu nu era lipsită de pericole, iar după ce te-ai chinuit ore în șir să construiești o mândrețe de cetate, este păcat să o lași pradă invadatorilor și tâlharilor. Ca urmare, va trebui să iei măsuri pentru a-ți proteja opera, în primul rând, și supușii, în al doilea rând. În acest scop ai la dispoziție o listă bunicică de structuri defensive de genul palisade, porți, turnuri de apărare, ziduri de piatră și chiar ceva piese de artilerie. Însă cea mai importantă resursă rămân soldații ce trebuie recrutați din rândul populației și antrenați. Unde? Evident în cazarmele dedicate. Apărarea este un proces automatizat, soldații atacând cam orice inamic le intră în rază. Ceea ce este apre-

ciabil, având în vedere că ești destul de ocupat cu satisfacerea propriilor nevoi.

ATACUL

Evident că o agresiune nu trebuie să rămână nepedepsită. În plus, nevoia de spațiu de construit te obligă să te extinzi peste teritoriile vecinilor. Și prin urmare, de voie de nevoie, va trebui la un moment dat să suni încorporarea și să mășăluiești în teritoriile inamice. Din păcate, acest aspect este cel mai slab din tot jocul. În primul și în primul rând, nu înțeleg de ce sunt obligat să construiesc o tabără militară în teritoriul inamic ca să pot declanșa un atac. Oare de marș forțat nu se auzise prin Evul Mediu? Iar al doilea mare păcat este faptul că și rezolvarea atacului este complet automatizată. Controlul tău asupra unităților în timpul atacului se reduce la a le duce la locul luptei. De acolo nu mai poți spera decât ca ei să-și facă treaba cu brio. Acest fapt reduce de obicei luptele la o confruntare numerică. Cine are armata mai numeroasă câștigă, cu



precizarea că în cazul unui asediu sunt necesare ceva mai multe unități de luptă, inclusiv artilerie.

ÎN FINAL

Deși a fost unul din jocurile de pe lista mea de așteptări, Medieval Lords nu a reușit să mă acapareze total. Este un

joc bunicel, dar care nu strălucește. Faptul că bate ana-n piua pe o temă clasică precum și automatizarea excesivă a părții militare au fost elemente care mi-au afectat negativ entuziasmul. Pe de altă parte este o creație interesantă, un joc ce se bucură de o rețetă de succes, de un concept atractiv și de o realizare destul de bună ■

Claude



GOOD CLAUDE

- topografia zonelor agricole
- first person view
- decorurile medievale
- atmosfera de burg

EVIL CLAUDE

- automatizarea militară excesivă
- nu sunt prea multe inovații

MERGE

71% RC

SILENT HUNTER

III

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ un joc produs 100% în România
- un simulator aproape perfect
- nivel de dificultate ajustabil pe tot parcursul campaniei
- modele fizice foarte bine realizate
- o lansare discretă, dar apreciată

Teroarea românească lovește din adâncuri

■ **Producător:** Ubisoft România ■ **Distribuitor:** Ubisoft Entertainment ■ **Sistem minim:** Win XP, DirectX 9, 512 RAM, 2 GHZ, 64 video RAM ■ **Sistem recomandat:** WinXP, DirectX 9, 1024 RAM, 2.4 GHZ, 128 video RAM ■ **Apariție:** disponibil

Dintre toate „aventurile” celui de-al doilea război mondial, cea a submarinelor a fost una dintre cele mai frumoase. După 60 de ani de la încheierea războiului acțiunile îndrăznețe ale submarinelor, în special ale celor germane, continuă să fascineze generație după generație. Aproape că nu mai există om pe planetă care să nu fi văzut măcar o dată filmul *Das Boot* (1981) și să nu privească cu invidie la acei lupi de mare, care și-au construit gloria prin sânge și sudoare.

Încă din „preistoria” jocurilor PC s-a încercat reproducerea evenimentelor de pe mare (un exemplu elocvent fiind jocul *Ocean* pe care mă chinuiam să mi-l încarc de pe casetă zi de zi), însă capabilitățile calculatoarelor de atunci nu ofereau prea multă libertate de creație. Abia apariția PC-urilor a permis producătorilor să realizeze jocuri cu adevărat excepționale, iar printre acestea există un nume de referință: *Silent Hunter*. În acest moment, licența *Silent Hunter* este deținută de către UbiSoft și fiindcă această companie are un studio de producție foarte bine dezvoltat aici în România am avut plăcuta surpriză de a constata că ultimul joc al seriei, *Silent Hunter III*, a fost conceput, produs și finisat în întregime aici la noi.

OFIZIER LA BORD!

Foarte pe scurt, *Silent Hunter III* încearcă să spună povestea marinarilor aflați la bordul unui submarin german. Înainte însă de a ajunge aici, vă recomand să parcurgeți



faza inițială a Academiei (tutorialul), în care veți avea ocazia să deprindeți manevrele de bază ale unui submersibil. Credeți-mă nu este deloc recomandabil să intrați direct în campanie. În primul rând, pentru că manevrarea cu succes a unui submarin nu este atât de ușoară pe cât pare, iar în al doilea rând, pentru că trecerea testelor din Academie vă va asigura o cantitate consistentă de puncte de reputație la începutul campaniei, puncte cu

care puteți aduce diverse îmbunătățiri submarinului. Odată terminate cursurile Academiei, unde, repet, învățați manevrele de bază, aveți posibilitatea să vă înrolați în flota germană de submarine din orice moment al Războiului, adică oricând între anii 1939-1945. Indiferent de acest moment, războiul se va încheia pe 9 mai 1945, deci și cariera de comandant. În consecință, dacă vreți să doborâți niscai recorduri, e bine să vă apucați de treabă cât mai devreme,

DAS BOOT (1981)

În regia lui Wolfgang Petersen, *Das Boot* a fost filmul dedicat submarinelor germane care



a avut cel mai mare impact la public. A fost de altfel și filmul care a demitizat viața la bordul submersibilelor. În perioada războiului, a servi la bordul unui submarin era o mare onoare, iar tinerii germani se luptau să ajungă aici. Realitatea, ca de obicei, nu a fost atât de roză, iar *Das Boot* este primul film care o prezintă așa cum era: o experiență dezuumanizantă. Acțiunea filmului prezintă o patrulă a submarinului german U-96 văzută prin ochii unui corespondent de război. Senzația claustrofobică, stările de anxietate și stresul greșelilor sunt creionate admirabil în această peliculă.

chiar dacă acest lucru va însemna să vă descurcați cu submarine mai puțin performante. „Carieră” este un mod de campanie dinamică, ce a fost introdus în joc doar în fazele finale de producție



ȚI-A PLĂCUT?... JOACĂ ASTA



PACIFIC FIGHTERS

■ **Producător:** Maddox Games
 ■ **Distribuitor:** UbiSoft

Chiar dacă nu este un simulator de submarine și nici măcar unul naval, Pacific Fighters este un simulator de zbor cu un succes deosebit. Inspirat din teatrul de război de deasupra Pacificului și creat de legendarul Oleg Maddox, jocul a

fost, putem spune, binecuvântat încă din faza incipientă. Pacific Fighters s-a dovedit a fi jocul care să mulțumească deopotrivă fanii înrâiți ai genului laolaltă cu novicii ceea ce pare să fie o nouă politică a giganților UbiSoft.

CARIERA

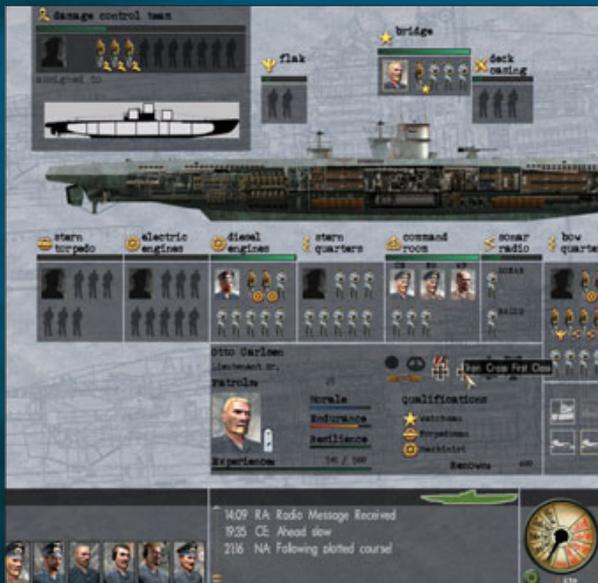
Construirea unei cariere de succes în Silent Hunter III nu este deloc o treabă ușoară. După absolvirea academiei, urmează înrolarea. Odată ajuns la bordul submarinului poți folosi punctele de reputație primite în urma calificativelor cu care ai absolvit academia

sau a misiunilor îndeplinite pentru a recrutat noi marinari și ofițeri sau pentru a aduce îmbunătățiri submarinului. Toate îmbunătățirile vor apărea treptat, în timp, încercând să respecte momentul istoric al apariției lor, oferindu-ți suficient timp pentru a aduna punctele necesare achiziționării lor. Marinarii prezenți pe docuri și pregătiți să se înroleze, au de obicei, cam aceeași calitate, cu foarte mici variațiuni, ceea ce te obligă, într-o oarecare măsură, să ai grijă de echipajul deja existent la bord. Acesta căpătând experiență va fi din ce în ce mai eficient în cadrul manevrelor de pe mare și al situațiilor conflictuale. Oamenii de la bord se împart în trei categorii. Cadeții, cei mai numeroși, care sunt marinari de rând, subofițerii și ofițerii. Oricare dintre acești oameni pot îndeplini orice rol la bordul submarinului, diferențele dintre ei fiind date de eficiența cu care

îndeplinesc ordinele. Cu cât rangul este mai mare cu atât sunt mai buni. Pe lângă aceasta subofițerii pot obține o specializare, iar ofițerii trei, ceea ce le va ridica și mai mult eficiența în acel domeniu. La sfârșitul fiecărei patrule pe lângă obșnuitele distincții personale, se vor primi și o serie de promovări sau medalii care pot fi împărțite echipajului. Acestea vor avea un mic efect în ridicarea moralului și anduranței marinarilor.

MUNCA

Campania dinamică, despre ea vom vorbi mai mult în acest articol, înseamnă de fapt o serie lungă de misiuni de patrulare. Bazinul Atlantic și cel mediteranean este împărțit asemeni unei grile. Fiecare misiune înseamnă de fapt o patrulare, timp de 24 de ore, a unui sector anume cu libertatea de a ataca și scufunda orice țintă consideri că este potrivită. Călătoria spre punctul de destinație ar trebui să fie în principiu o acțiune de



rutină, unde chiar este recomandat să folosești Time Compression. Lucrurile se complică serios, însă, în momentul în care detectezi o țintă sau ești detectat de vreun avion sau de vreo navă de război.

Oricât de simplu și banal ar părea la prima vedere, manevrele de evaziune și interceptie nu sunt chiar așa. În timpul deplasării marinarilor din „turnul de veghe” pot sesiza prezența unei nave sau a unui convoi și îți însemnează pe hartă câteva informații preliminare, cum ar fi ultima poziție cunoscută, viteza și direcția de deplasare sau tipul ambarcațiunii. Din acest moment, îți intri serios în rol și va trebui să conduci operațiunile de interceptare. În prima fază, va trebui să iei în față harta de navigare și să analizezi toate informațiile despre țintă. Apoi folosindu-te de cunoștințele de geometrie, desen tehnic și fizică pe care le-ai dobândit în școala generală (nu-i așa?) trasezi pe hartă câteva elemente importante cum ar fi:

deplasarea posibilă a țintei, drumul cel mai scurt către punctul de interceptie, raza posibilă de prezență a țintei, traseul patrului în zona de interceptie pentru a descoperi poziția exactă a țintei. Dacă ți-ai făcut treaba cum trebuie, la un moment dat vei fi anunțat că ținta a fost localizată, iar atunci intri în situația de luptă. Înainte de a te angaja, asigură-te că toată lumea e lumea e la post (tasta F7). Din ecranul de Crew Management poți trimite



marinarilor în orice loc de pe submarin, iar ei vor efectua automat operațiile specifice zonei. Aici trebuie să ții cont de specializarea și experiența fiecăruia, dacă vrei să obții rezultate maxime. Există posibilitatea de a alege câteva situații pre-setate, cum ar fi atac la suprafață sau navigare submersibilă, care pot fi folosite cu încredere, deoarece calculatorul are bunul obicei de a alege oamenii cei mai potriviți pentru a îndeplini necesitățile acelei situații. Puțin mai complicată este poziționarea ofițerilor. Numărul lor mic, ca și multiplele specializări pot crea ceva dubii în privința celei mai potrivite alegeri. Recomandarea mea este să îi poziționezi manual în funcție de strategia personală de abordare a fiecărei situații. De exemplu, dacă vrei să fugi, ține neapărat un ofițer navigator în sala mașinilor, iar dacă vrei să ataci, introdu un ofițer torpilelor în camera torpilelor.

ATACUL

Ei bine, cel mai palpitant moment al jocului este invariabil cel în care stai cu inima cât un purice, cu ochii zdrelți în periscop și cu degetul pe butonul roșu, așteptând momentul propice pentru lansarea

LANSAREA...

X

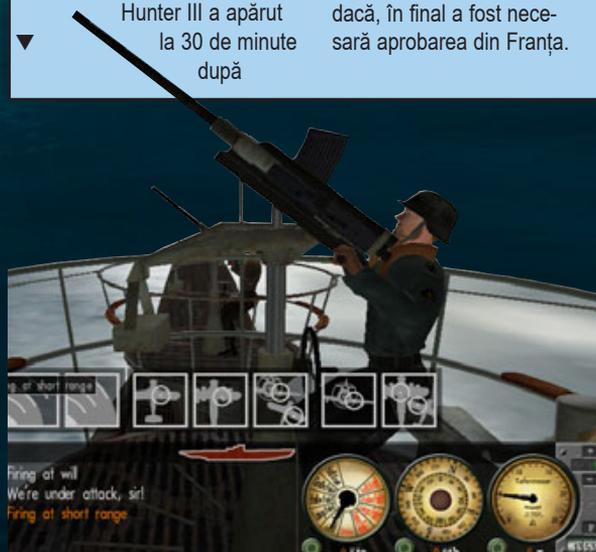
▲ Pe 24 martie a avut loc în București, la sediul Ubisoft, o conferință de presă în cadrul căreia a fost lansat oficial și în România jocul Silent Hunter III. În fața jurnaliștilor au apărut Florin Boitor (Producător), Tiberius Lazăr (Lead Game Designer) și Cristian Hristu-Badea (Game Designer) care ne-au povestit ce experiență uluitoare a fost pentru ei să producă un astfel de joc de la zero și cât de mândri sunt de ceea ce au realizat. După o scurtă prezentare a jocului Silent Hunter III, aceștia au răspuns întrebărilor puse de către jurnaliști și astfel am putut afla o serie de lucruri interesante legate de joc. Cum ar fi:

- primul mod Silent Hunter III a apărut la 30 de minute după

lansarea worldwide și a constat în inserarea zvasticilor pe submarinele germane;

- că vor pune la dispoziția jucătorilor un editor de porturi prin care aceștia vor putea modifica aproape orice există în aceste locații din joc;

- că, deși anunțată deja lansarea lui Silent Hunter IV în martie 2006, aceasta nu este chiar atât de certă;
- că sunt puține șanse ca Silent Hunter III să aibă vreun add-on sau mission pack;
- că au amânat aproape șase luni lansarea acestui joc, pentru a putea introduce sistemul de campanie dinamică ce nu fusese prevăzut în proiectul inițial;
- că tot conceptul a fost realizat în România, chiar dacă, în final a fost necesară aprobarea din Franța.



JOACHIM SCHEPKE

Născut: 1912
 Decedat: 1941
 Patrula: 14
 Nave scufundate: 37
 Nave avariate: 4
 Tonaj: 155.882 tone



A avut parte de una dintre cele mai fulminante cariere din istoria U-Boat. Într-un timp extrem de scurt a reușit să se facă cunoscut, datorită atacurilor sale extrem de îndrăznețe asupra convoaielor din Atlanticul de Nord. Aproape la fiecare patrulă scufunda câte 4-5 nave. Agresivitatea sa, precum și aspectul fizic foarte plăcut l-au făcut un personaj foarte popular, fiindu-i atribuit titlul de „cel mai chipeș comandant”. Cariera sa s-a încheiat brutal pe 17 martie 1941, lângă insulele islandeze, când a fost surprins și scufundat de două distrugătoare britanice (HMS Walker și HMS Vanoc).

OTTO KRETSCHMER

Născut: 1912
 Decedat: 1998
 Patrula: 16
 Nave scufundate: 46
 Nave avariate: 5
 Tonaj: 272.958 tone



A fost cel mai prolific comandant de submarin din flota germană, reușind să scufunde nave totalizând cel mai mare tonaj din întreg războiul. Cea mai reușită patrulă a sa a avut loc în noiembrie 1940, când a reușit să scufunde navele: Laurentic (18.724 tone), Patroclus (11.314 tone) și Forfar (16.402 tone), aventură ce l-a propulsat pe primul loc în topul comandanților de submarine. Otto a impus sintagma „O torpilă, o navă”. A fost capturat pe 17 martie 1941 și a petrecut 6 ani de detenție într-un lagăr din Canada.

ERICH TOPP

Născut: 1914
 Decedat: -
 Patrula: 12
 Nave scufundate: 35
 Nave avariate: 4
 Tonaj: 197.460 tone



Al treilea în topul comandanților de submarine, Erich Topp a fost căpitanul submarinului U-552 cunoscut sub numele „Submarinul Diavolului Roșcat”. În foarte scurt timp Topp, și-a câștigat o reputație de căpitan abil, reușind să scufunde nave chiar și în condiții potrivnice. Cea mai reușită patrulă a sa s-a petrecut în martie/aprilie, 1942 când a reușit să scufunde singur 8 nave dintr-un convoi. Sfârșitul războiului l-a prins la comanda submarinului U-2513, pe care l-a predat singur aliaților în portul norvegian Horten.

torpilei. Ca și în cazul interceptății, lupta este compusă dintr-un set de operații destul de complicate ce încep prin poziționarea discretă a submarinului în locația optimă pentru atac. Urmează localizarea țintei, focalizarea, alegerea metodei de atac (submersibilă sau de suprafață), obținerea traiectoriei perfecte a torpilei, iar, în final, agonia așteptării impactului. Atacul poate fi dus atât scufundat (doar cu torpile), cât și de la suprafață (torpile și tun). Pot să spun că am fost extrem de mulțumit de modul în care marinarii mânuiau tunurile în situațiile de luptă la suprafață, reușind să mă surclaseze fără drept de apel. În schimb, mi-am păstrat plăcerea și onoarea de a lansa personal torpilele. Ofițerii de la bord sunt extrem de utili, chiar dacă nu sesizezi acest lucru în prima fază. De exemplu, ofițerul de armament îți calculează imediat soluția optimă pentru torpile. Lipsa lui sau setarea unui nivel mare de dificultate te va obliga să calculezi singur această soluție și nu este deloc o treabă simplă. Această operație constă în identificarea țintei, căutarea ei în manualul de nave pentru a culege de acolo caracteristicile tehnice, introducerea unor date în aparatura de control și abia apoi calcularea unei soluții pentru torpile.

FINALUL

Poate o să vă întrebați de ce nu am menționat nimic despre aspectele tehnice ale jocului. Asta pentru că jocul din acest punct este

aproape ireproșabil, cu excepția anumitor scăpări obișnuite. Pe de altă parte, complexitatea jocului te va acapara imediat și nu îți va lăsa decât rareori posibilitatea de a admira frumusețea valurilor, violența exploziilor sau profilul superb al submarinului cum se deplasează neștiut prin adâncuri.

Am fost foarte mulțumit de acest joc, iar singurul element care m-a dezamăgit puțin a fost modul de atribuire a punctelor de reputație. O patrulă simplă fără nici o scufundare realizată îți poate aduce uneori mai multe puncte decât un convoi scufundat dar fără a mai ajunge în sectorul de patrulare. M-aș fi așteptat să primim o recompensă mai generoasă pentru acțiuni îndrăznețe în afara ordinelor stricte. Pe de altă parte mi-a plăcut foarte mult ideea de a permite jucătorilor să-și seteze nivelul de dificultate al jocului la începutul fiecărei patrule. Astfel, fiecare dintre noi își va putea ajusta jocul din mers potrivit lui cât mai bine stilului personal ■

Claude

GOOD CLAUDE

- grafică bună
- un joc foarte complex care poate fi jucat simplu
- nivelul de dificultate poate fi ajustat din mers
- atmosferă fascinantă
- engine grafic foarte bun, ce permite obținerea unor imagini cinematice în plin joc

EVIL CLAUDE

- atribuirea punctelor de reputație pentru navele scufundate
- porturi cam fade

FOARTE BUN

91% RC



 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY™



UBISOFT™

PRO EVOLUTION SOCCER 4



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Cineva încearcă să spargă monopolul FIFA

SPORT

■ Producător: Konami ■ Distribuitor: Konami ■ Sistem minim: CPU 800 MHz, 128 RAM, 32MB video, DirectX 9, Win98 SE
 ■ Sistem recomandat: Pentium sau AMD, 1.5 GHz, 256 RAM, 64 MB video, DirectX 9, WinXP ■ Apariție: disponibil

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ Singurul joc care face concurență seriei FIFA
- Lipsesc numele reale ale jucătorilor
- Se poate juca online
- Se situează undeva la mijloc între un simulator de fotbal și unul de manager

FIFA 2005. La asta ne gândim când vine vorba de un joc de fotbal. Sincer, la asta m-am gândit și eu când am pus mâna pe „Pro Evolution Soccer 4”. Am crezut că este o clonă fidelă a acestuia. Dar, credeți-mă, m-am înșelat. Produs de japonezii de la Konami, PES4 este cel de-al patrulea fecior al seriei (după cum reiese și din

titlu) și, cred, cel mai reușit dintre toate. Jocul a fost conceput inițial pentru consolă, fapt resimțit în cerințele de sistem incredibil de mici pentru un joc scos în 2004. Minimul necesar este un procesor de 800 MHz, 128 MB RAM și o placă grafică de 32 MB. De asemenea, trebuie să vă spun că jocul rulează atât pe Windows 98, 2K cât și pe NT sau XP, fără a exista vreo diferență de viteză.

PRIMUL FLUIER

Încă de la început, vreau să vă spun că jocul nu excelează la capitolul grafică, deși, între noi fie vorba, aceasta nu e rea deloc. Chipurile jucătorilor sunt foarte expresive,

putând să-i recunoști cu ușurință pe marii jucători, dar și pe Mutu & Co. Ambianța sonoră este și ea reușită, fiind foarte realistă. Pe lângă zbireretele galeriei, existente în mai toate jocurile de sport, aici vei auzi adevărate cântece de galerie și chiar greșeli ale comentatorilor care se autocorectează. De asemenea, să nu fii surprins, dacă, la un meci în deplasare, vei fi huiduit și fluierat atunci când te apropii de careul advers sau, dimpotrivă, dacă auzi adevărate ode ale bucuriei, atunci când ești atacat. Foarte stresant este când vezi comentarii cum țin partea echipei de acasă și spun că arbitrul s-a pripit atunci

când a dictat offside la o fază evidentă. Apropo, arbitrul mai și greșește, și acest lucru nu este un bug al jocului! Comentarii sancționează imediat greșeala arbitrilor.

JOC DE GLEZNĂ

La capitolul mișcare scenică, jucătorii din PES4 se prezintă remarcabil, aceasta fiind cât se poate de realistă. Poziția jucătorului în timpul șutului sau al loviturii de cap este hotărâtoare în finalizarea execuției. Astfel, în urma unei centrări primite un pic în spate, lovitura de cap nu va avea niciodată rezultatul așteptat. Un inconvenient al lui PES4 este faptul că

jucătorii nu au numele lor reale, așa că, să nu fii surprins dacă echipa națională a României va fi formată din „Pitre”(Fl. Petre) sau „Nicholas” (Marius Nicolae). Dar, cu răbdare, acest mic inconvenient ți-l poți remedia de unul singur, jocul având un editor unde poți modifica absolut tot ce-ți trece prin cap, de la fețele și frezele jucătorilor, până la steagurile țărilor și emblemele cluburilor.

(Dacă ești nesănătos, ca mine, în vreo 3 ore de editat poți să-ți alcătuiești chiar echipele de club românești cu care poți să-ți tragi o adevărată „Divizia A” în modul „Custom League”)

Punctul forte al lui PES4 este însă gameplay-ul, capitol la care își surclasează clar rivalul FIFA.

ÎN PARTICULAR

Meniul jocului este impresionant de complex și, totodată, simplu de navigat, existând chiar și o bandă derulantă în care cei mai grei de cap pot afla ce face fiecare icon în parte, și cam la ce să te așteți dacă îl selectezi. În ceea ce privește

tastele, va trebui să-ți configurezi singur combinația optimă, jocul având o configurație a tastelor asemănătoare cu cele de pe un controller de Playstation.

Partea cea mai grea pentru un microbist înrăit vine chiar de la început, când trebuie să te hotărăști în ce ape te scalzi. Poți opta pentru un război între echipe naționale sau, dacă nu ești „naționalist”, poți foarte bine să duci o luptă intercluburi. Aici ai la dispoziție moduluri gata presetate, cum ar fi „International Cup” sau „European Cup”, dar și „Custom League” sau „Custom

Cup”, în care tu vei fi cel care va stabili regulile jocurilor.

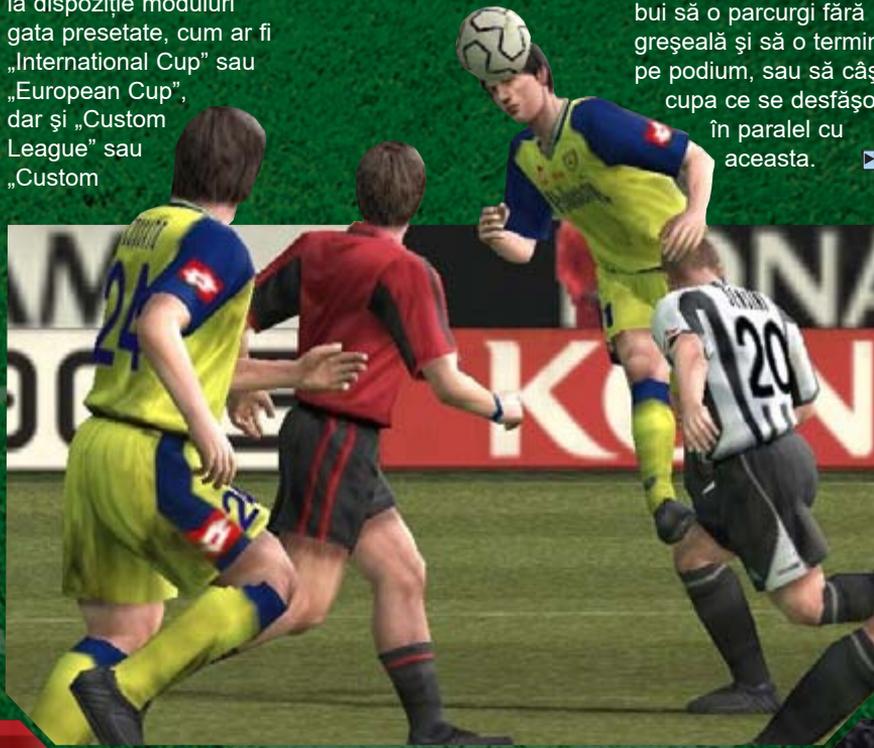
LIGA CAMPIONILOR

Dar adevăratul challenge al lui PES4 îl reprezintă „Master League”, care este, de fapt, cunoscuta „Champion's League”, în care cam toți românii ar vrea să ajungă cu echipa lor favorită. Fiind concepută de japonezi, această ligă are însă mici deviații de la cea pe care o știm cu toții. Astfel,

NOUĂȚI KONAMI

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Actiune)
- Silent Hill 4: (Actiune Horror)
- Crime Life - Gang Wars (Beat'em up)
- Casino inc. The Management (Aventura)
- The Regiment (FPS)

dacă optezi pentru acest mod de joc, nu vei începe direct ascensiunea către titlu, fiind necesară întâi promovarea din liga secundă, pe care va trebui să o parcurgi fără greșeală și să o termini pe podium, sau să câștigi cupa ce se desfășoară în paralel cu aceasta. >>>



Experience points

Player	Age	Exp.
GK Lobont	27	Attack 46% 73
CB Valeny	31	Defence 6% 51
CB Dulic	38	Balance 44% 64
CB Stremer	27	Stamina 20% 83
DMF Celnili	35	Top speed 18% 82
DMF Iouga	32	Acceleration 18% 84
DMF Harty	38	Response 18% 66
SB Edingson	34	Dribble acc. 44% 86
SMF F. Petre	29	Dribble sp. 18% 84
CF Nicolae	24	S-Pass acc. 6% 73
CF Castolo	30	S-Pass sp. 44% 66
GR Ivarov	29	L-Pass acc. 6% 78
CB Ceciu	31	L-Pass sp. 44% 68
SB Nachdecal	34	Shot acc. 6% 68
		Power 44% 70
		Shot tech. 6% 67
		FK acc. 6% 61
		Curling 6% 70
		Header 6% 64
		Jump 18% 74
		Technique 24% 85
		Keeper skills 0% 50
		Team work 6% 70

Close



ECHIBE ROMÂNEȘTI ÎN JOCURI DE FOTBAL

De-a lungul timpului, în mai toate jocurile de fotbal pe calculator am avut surpriza plăcută de a regăsi și o mostră din fotbalul autohton.

Primul joc de fotbal electronic pe care l-am jucat a fost Super Soccer. Asta se întâmpla prin 1993. Aveam jocul pe Nintendo și nu mă puteam abține să nu câștig campionatul cu echipa României. Tot în '93 apărea și FIFA 94 (urmat apoi după cum știți de apariția anuală de titluri FIFA) unde tot tricolorii erau baza. Apoi a urmat UEFA 94 pe PC în care am avut ocazia să fiu la cârma Stelei împotriva restului Europei. După care în 1995, pe Super Nintendo și PC a apărut Sensible Soccer, un joc unde aveai o echipă de statura furnicilor pe care trebuia să o conduci spre victorie fie în meciuri intercluburi, fie interstate. Ce era interesant la SS era că aveai deja predefinită divizia A a României și puteai să joci cu oricare dintre echipele românești din acea vreme. Ce s-a întâmplat după 1996 probabil că știți și voi; FIFA a câștigat supremația jocurilor de fotbal și după trecerea de la echipe naționale la echipe de club am putut vedea în fiecare an fie pe Dinamo, fie pe Steaua, fie pe Rapid în funcție de cine lua campionatul anul precedent.

Oricum, dificultatea sporită a acestui mod de joc este evidentă. Chiar dacă vei alege dificultatea minimă, vei vedea că este mult mai greu în ML decât în orice alt mod de joc, la același grad de dificultate. Dificultatea crește și mai mult atunci când promovezi din divizia secundă în cea principală sau când ajungi în rundele finale ale

cupei. În ML nu vei mai fi doar un simplu jucător, ci și un manager în toată regula al echipei tale (Becali, ce mai). Trebuie să ai grijă să-ți plătești jucătorii cu banii câștigați în urma victoriilor și să-ți achiziționezi noi jucători la final de sezon sau în "minimercato", căci echipa cu care începi ML-ul este una realmente varză. Să nu-ți închipui că, dacă ai ales Real-ul ca echipă, îi vei avea din prima pe Ronaldo sau Beckham. Trebuie să te descurci întâi cu ciurucurile pe care o să le primești, și, poate, după vreo trei sezoane, ai să reușești să achiziționezi echipa cu care se mândrește Real-ul în zilele noastre. Tot aici trebuie menționat faptul că unii jucători îmbătrânesc (ceea ce este și normal) și se retrag din viața sportivă, iar tu rămâi cu buza umflată fără vreun supervârf sau fără un mijloc de excepție.



ESTE... EVOLUȚIE?

Un lucru interesant este că fiecare jucător din ML are anumite skill-uri (cam ca într-un RPG), ca speed, technique, shooting power, shooting accuracy și altele, skill-uri care pot crește sau scădea, în funcție de evoluția sportivului în meciuri. De exemplu, dacă, într-un meci, jucătorul X a reușit un gol cu capul, vei vedea la sfârșit că acesta va câștiga niște puncte la header, putând astfel, după câteva meciuri de acest gen, să facă Level-up în acest skill. Alt lucru impresionant în ML este moralul jucătorilor, un moral scăzut al unui jucător rezultând într-o evoluție ștearsă a acestuia. Și când zic ștearsă, mă refer la faptul că acesta nu va mai avea viteza și acuratețea paselor și a șuturilor din alte meciuri, fapt pe care îl vei resimți din plin în jocul echipei. Un alt factor important în evoluția echipei tale este antrenamentul pe care trebuie să-l faci înainte de fiecare meci. Dacă te încapățânezi să sari peste acesta, te vei trezi cu o echipă de morți care de-abia se mișcă și pasează aiurea, ca să nu mai vorbim de șuturile

care numai pe poartă n-o să fie. Antrenamentul obligatoriu durează aproximativ 30 sec., după care fie te poți antrena în continuare, fie te poți întoarce la meciul oficial pe care-l ai de jucat. După terminarea turului, începe intersezonul unde poți face achiziții sau poți vinde jucători, sau poți să-ți scoți echipa la antrenament zilnic, antrenament unde, spre deosebire de cel din sezon, jucătorii câștigă skill points. Același lucru este posibil și după terminarea întregului sezon.

TACTICIANUL

Acum, să vorbim un pic și de un meci în sine. Un meci de ML trebuie gândit superbine, dacă vrei să ai un rezultat favorabil. În primul rând antrenamentul nu trebuie uitat. După care trebuie să-ți prinzi un pic nasul prin setările echipei, uneori formația de început fiind un atu foarte important în stabilirea câștigătorului și aici nu mă refer la valoarea jucătorilor trimiși în teren, ci la așezarea acestora în spațiul de joc. Uneori nu este suficient să apelezi la o așezare standard 4-4-2 sau 4-3-3, ci trebuie să sapi mai adânc în aceasta

și să hotărăști efectiv poziția fiecărui jucător în parte. Strategiile de joc trebuie să fie și ele bine puse la punct. Este vorba de mici șmecherii cum ar fi offside trap sau center attack, șmecherii care se pot dovedi utile în păcălirea adversarului. Pentru începători este recomandată setarea lor pe automat astfel având un pic de ajutor și din partea AI-ului. Pentru cei avansați, folosirea unei tehnici într-un anumit moment al meciului poate fi făcută prin apăsarea unei taste preselectate de acesta, încetarea ei făcându-se la o reapăsare a aceleiași taste. Tot prin apăsarea unei taste poți hotărî înaintarea întregii echipe pe o poziție mai avansată, fapt care îți poate fi util în cazul unui contraatac. Ține cont că și computerul poate folosi aceste trucuri. Poți selecta dacă vrei și tipul de apărare efectuat de fundașii tăi fie optând pentru o apărare în linie, fie atribuindu-i fiecărui fundaș un atacant advers pe care să îl marcheze. Foarte util este și studiul partidei încheiate, unde poți vedea tipul de atacuri soldate cu succes sau tipul de apărare care a dat greș și astfel poți face ajustări pentru următorul meci. În ML poți câștiga dar și pierde. Game over-ul apare atunci când fie nu mai ai bani să-ți întreții echipa, și după trei etape în care nu și-au primit salariul



fotbaliștii își reziliază contractele, fie din cauza lipsei banilor vinzi din jucători și ajungi la un lot mai mic de 16 jucători, fie termini pe ultima poziție în liga a doua (ceea ce nu cred să se întâmple vreodată). Victoria e clară: Câștigi tot ce se poate câștiga cupă+campionat. Dar să nu crezi că se termină aici. Urmează un nou sezon, deci ai grijă.

MULTIPLAYER

O altă secțiune interesantă a jocului o constituie modul multiplayer, unde fie te poți întrece cu prietenii din rețea, fie poți să-ți măsoari puterile cu jucătorii de pe net. Pe net nu-ți recomand să te bagi decât după ce ai învățat să joci foarte bine, jucătorii online fiind foarte bine pregătiți lucru pe care l-am simțit pe pielea mea când un jucător din Turcia a zdrobit cu Besiktas-ul lui Ajax-ul meu. Oricum merită încercat. Nu știi peste cine dai. Jocul nu necesită o conexiune extraordinar de rapidă, putând să te joci liniștit cu o rată de transfer medie de 128 Kbps,



fără să ai surpriza lag-urilor. Jocurile pe net stau cam așa. Eu vin cu cea mai bună echipă de club a mea, tu cu a ta și ne încingem. Din păcate nu este posibilă decât jucarea unui singur meci între utilizatori, dar cei de la Konami au zvonit ceva de un Add-on care ar putea permite organi-

zarea de ligi și cupe online. Vă dați seama ce o să iasă? În așteptarea lui însă nu putem decât să ne mulțumim cu singlenetgame-ul pe care îl avem. Acum vă las că am un meci important în cupă și trebuie să-mi bag băieții în cantonament ■

DVL

ȚI-A PLĂCUT?... JOACĂ ASTA

FIFA 2005

■ **Producător:** EA Sports
 ■ **Distribuitor:** Electronic Arts

Din 1994 și până astăzi, jocurile seriei FIFA au impus standardele în ceea ce înseamnă simulatorul de fotbal. Vârful l-a constituit FIFA 99, urmat de o decădere brutală cu FIFA 2000 și FIFA 2001. Însă, în ultima peri-

oadă, EA Sports și-a revigorat seria, ajungând la un FIFA 2005 foarte reușit atât din punct de vedere grafic cât și din punct de vedere al gameplay-ului.

Succesul acestui joc, pe lipsa totală a oricărui tip de concurență, este în acest moment indiscutabil. De aceea, la toate concursurile din lume FIFA 2005 este o disciplină obligatorie.

GOOD DVL

- gameplay foarte complex
- mișcare realistă a jucătorilor
- ambianță de excepție
- erori intenționate de comentariu și arbitraj

EVIL DVL

- grafica spectatorilor
- numele incorect al jucătorilor

BUN

80% RC

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

În Războiul Stelelor eroi nu sunt doar cavalerii Jedi

FPS

■ Producător: Lucas Arts ■ Distribuitor: Activision ■ Sistem minim: CPU 1.5 Ghz, Memorie 256 Mb RAM, Accelerare 3D 64Mb
 ■ Sistem recomandat: CPU 2,4 Ghz, Memorie 512Mb RAM, Accelerare 3D 128Mb ■ Apariție: disponibil

CARE-I FAZA?

- ▲ ■ un nou joc din universul Star Wars
- personajele familiare lipsesc
- grafica jocului este foarte bună
- multiplayer-ul poate fi considerat ca inexistent
- un joc în care echipa are un AI decent

Trebuie să recunosc că nu am mai jucat ceva din universul Star Wars de foarte-foarte mult timp. De fapt, dacă mai țin bine minte, ultimul joc ce mi-a picat în mână a fost Tie

Fighter. S-a scurs o perioadă destul de lungă așa că am considerat că este timpul să văd în ce stadiu au ajuns aceste jocuri și în ce probleme ne mai aruncă. Așa am ajuns să îmi instalez Star Wars: Republic

Commando. Prima surpriză a fost să constat că nu mai întâlnesc nici unul din personajele familiare, nu tu Jedi, nu tu Tie Fighter sau alte puncte de reper. A doua surpriză a fost modul în care jocul a reușit să mă capteze și



să mă țină la calculator, în ciuda faptului că nu sunt cel mai indicat jucător de FPS-uri.

DIN NOU ELITELE

După cum spuneam mai devreme, nu ești nici Luke Skywalker, Yoda, nici vreun cavaler Jedi. Ești, în schimb, o clonă din armata republicii cu un nume impersonal: 38. Ai trei camarazi de arme cu nume la fel de fade: 07, 62 și 40. Însă ceea ce este însă special la această echipă e faptul că nu sunt niște soldați oarecare, ci o trupa de comando, ceea ce înseamnă că sunt mai bine antrenați și mai bine echipați decât soldații obișnuiți.

M-am ferit de multe ori să joc astfel de jocuri în care nu eram singur în lupta mea împotriva inamicilor (oricare ar fi fost ei), și asta nu din vreun sentiment de grandomanie, ci datorită faptului că ajungeam să pierd mai mult timp indicându-le membrilor echipei ce să facă, decât să joc eu.

Al-ul lăsa de multe ori de dorit, iar situațiile hilare și frustrante, în același timp, în care colegii se blocau în vreo ladă sau după vreun zid erau mult prea dese. Din fericire, Star Wars: Republic

Commando face excepție. Membrii echipei se comportă într-adevăr ca niște soldați de elită, care știu foarte precis ce au de făcut chiar, și fără să stai tu să-i dădăcești.

Îndeplinesc ordinele, fără crâcnire, însă sunt destul de isteți încât să se ascundă când se trage asupra lor, să mănuiască orice tip de armament sau să tragă în inamici cu precizie.



VIAȚĂ FĂRĂ MOARTE

Ei bine, întreaga echipă de comando este dotată cu echipamente dintre cele mai bune. Arsenalul cuprinde o pușcă standard care însă în timp va putea suferi modificări ce îi pot conferi utilități noi, inclusiv de lansator de >>>





►► rachete, iar pe lângă aceasta (pentru situațiile de criză când se termină muniția) există și un pistol laser reîncărcabil. În plus, fiecare soldat are un câmp defensiv care absoarbe o bună parte din focul inamic, permițând-le astfel și câteva manevre a la Rambo.

Cu toate acestea, se poate întâmpla ca și acești luptători să fie până la urmă răpuși, numai că, din fericire, în Star Wars: Republic Commando nu se moare. De fapt, „moartea” este doar o incapacitare temporară. Orice membru al echipei, inclusiv jucătorul, poate fi readus la viață din această stare folosindu-se un fel de electroșocuri. De aici se naște una dintre cele mai interesante situații, aceea în care jucătorul este doborât. În mod normal, aici ar trebui să se încheie jocul, însă

atâta timp cât un membru al echipei mai trăiește aceste poate fi folosit pentru a îi învia pe cei căzuți.

CE URMEAZĂ

Star Wars: Republic Commando dovedește câteva lucruri importante. Și anume că universul Star Wars este atât de vast, încât se pot construi pe el nenumărate povești, fiecare palpitantă și captivantă în felul ei. Mai dovedește că se pot concepe jocuri cu acțiune furibundă care să acapareze atenția oricărui jucător pune mâna pe el, indiferent dacă este sau nu un împătimit al genului. Drept urmare, mă bucur că astfel de jocuri apar în continuare și chiar dacă ele se adresează din ce în ce mai mult maselor sunt capabile să mulțumească și jucătorii veterani (elitiști)■

Claude

ȚI-A PLĂCUT?... JOACĂ ASTA

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

■ **Producător:** Lucas Arts
 ■ **Distribuitor:** Activision

Apărut anul acesta în februarie, Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords a dovedit imediat că

este un bun continuator al seriei. Povestea jocului se situează din nou înaintea evenimentelor din film și este povestea unui tânăr Jedi pornit să-și afle trecutul. Oferind într-un pachet acțiune, dinamism și o atmosferă de mister jocul a reușit să se impună rapid atât printre fanii Star Wars cât și printre jucătorii ocazionali.



GOOD CLAUDE

- acțiune dinamică
- grafică bună
- Al-ul echipei foarte bun

EVIL CLAUDE

- multiplayer dezamăgitor
- mult prea scurt
- foarte liniar

FOARTE BUN

90% RC

RC

best
distribution

CONCURS

RC și Best Distribution îți oferă posibilitatea de a câștiga un joc full. Tot ce trebuie să faci este să completezi talonul de mai jos răspunzând corect la întrebare și să-l trimiți pe adresa redacției până la 1 iunie 2005. Răspunsul îl găsești în paginile revistei. Atenție se acceptă în concurs un singur talon de persoană! Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 3 al revistei RC.

CÂȘTIGĂ JOCUL STAR WARS:
REPUBLIC COMMANDO



Pe ce loc se află acest joc în topul RC?

- a. locul 2
- b. locul 5
- c. locul 11

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

PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE



PROFESSIONAL GAMETTITUDE®

Este o organizație non-profit ce urmărește promovarea conceptului de „sport electronic” a jocurilor pe calculator, privity ca o competiție sportivă, și recunoașterea acestora ca un fenomen cultural de mare importanță pentru generația tânără din România. Totodată, PGL este cel mai mare promotor și organizator de concursuri de jocuri pe calculator din România, având sediul în București și organizații locale în alte 10 orașe.



Din 2002, PGL este partenerul oficial al World Cyber Games pentru România.

Începând cu meciuri de calificare desfășurate pe Internet și continuând cu turnee de calificare locale organizate în 14 orașe ale României, preliminariile au culminat cu finala națională ce s-a desfășurat în cadrul complexului Romexpo între 28 și 30 mai 2004.

Câștigătorii finalei au format echipa națională ce a reprezentat România la marea finală World Cyber Games 2004, ce s-a desfășurat la San Francisco în SUA, în perioada 6-10 octombrie 2004, competiție dotată cu premii în valoare de 400.000\$, la care au participat reprezentanții a peste 60 de țări. Preliminariile World Cyber Games în România s-au aflat la a 3-a ediție, după succesul înregistrat în ultimii doi ani, la ediția 2004 participând peste 4.500 de entuziaști ai jocurilor pe calculator. Competiția, urmărită de peste 2 milioane de români, la televiziune, în presa scrisă și pe Internet, a desemnat câștigătorii ce au reprezentat România la marea finală a anului trecut. Aceștia au ocupat un meritoriu loc 14 din 55 de țări participante, totodată obținând prima medalie pentru România la World Cyber Games, bronz la Warcraft III prin Sorin Popescu. Anul trecut, jocurile la

care România și-a trimis reprezentanții în Statele Unite au fost: Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Unreal Tournament 2004, Starcraft: Brood War, Need for Speed: Underground și FIFA 2004. Înscrierile, începute deja din luna decembrie a anului 2003, au continuat până la data de 16 mai 2004. Turnee locale de calificare au avut loc în București, Constanța, Timișoara, Oradea, Bacău, Cluj, Craiova, Ploiești, Arad, Focșani, Sibiu, Iași, câștigătorii acestor turnee locale fiind calificați pentru finala națională din București.

În zilele de 28, 29 și 30 august 2004, în cadrul complexului expozițional Romexpo din București, câștigătorii turneelelor online și ai competițiilor locale s-au înfruntat pentru a-i desemna pe cei mai buni dintre cei buni în cadrul unui eveniment de mare amploare ce a fost prezentat pe larg de televiziunea și presa națională. Câștigătorii finalei naționale au participat în perioada 6-10 octombrie la marea finala WCG 2004 ce s-a

CAMPIONI WCG 2004

<FIFA 2004>

Daehan Choi - Coreea de Sud

<NFS Underground>

Niklas Timmermann - Germania

<Starcraft: Broodwar>

Jihon Seo - Coreea de Sud

<Warcraft III: Frozen Throne>

Manuel Schenkhuizen - Olanda

<Unreal Tournament>

Laurens Pluymaekers - Olanda

<Counter-Strike: Condition Zero>

Team 3D - SUA

desfășurat la San Francisco în SUA. Alături de sponsorul principal, Samsung Electronics, firmă ce susține fenomenul WCG în România pentru al treilea an consecutiv, Professional Gamers League dorește să mulțumească și următoarelor firme ce și-au anunțat suportul pentru calificările naționale World Cyber Games 2004: Deck Computers, Best Computers, RDS, Computergames.ro, și partenerilor media, PC Games, PC World și www.pixelrage.ro.

Claude

JOCURI PGL

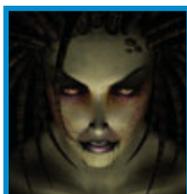
Pentru alte informații și înscrieri: andrei@pgl.ro X



COUNTER-STRIKE



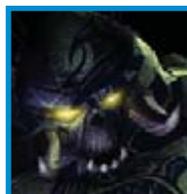
WARCRAFT III



STARCRAFT



NFS UNDERGROUND



UNREAL T. 2004



FIFA 2004

C:\REDACTIA\TOP RC

În fiecare ediție vă vom prezenta în cadrul acestei rubrici jocurile care ne-au plăcut cel mai mult și cele care sunt cele mai așteptate.

- Silent Hunter III**
Pentru că întotdeauna mi-am dorit să fi fost un comandant german de submarine.
- Knight Online**
Pentru că nu mă mai satur de eviscerat orci.
- Sid Meier's Pirates**
Nu vă mirați! Sunt fan Sid Meier de când mă știu.
- Rome: Total War**
Da, încă mai joc acest joc... este de-a dreptul fascinant, mai ales dacă ai un sistem de sunet 5.1.
- SW: Republic Commando**
Nu știu de ce, dar shooterul ăsta chiar mi-a plăcut.

Cel mai așteptat joc:

Codename: Panzers Phase 2

Chiar mai trebuie să vă întrebați de ce?

C:\REDACTIA\WEBGODIES

Skins:

THE SIMS 2 FINAL FANTASY SIM PACK
Dacă sunteți fani manga și în același timp fani The Sims 2 puteți să vă satisfaceți ambele pasiuni descărcând acest skin pack ce conține texturile pentru câteva dintre personajele feminine din seria Final Fantasy, precum: Rikku, Yuna sau Lulu.

Mods:

DOOM 3 LAST MAN STANDING BETA V0.3 MOD
Este un mod DOOM 3 cooperativ în care scopul este să-ți formezi o echipă să intri prin labirinturi și să ucizi cât mai mulți monștri apuci. Ultimul jucător rămas în viață este declarat învingător.

HALF-LIFE 2 PROJECT 22 ALPHA MOD
Este un mod care se bazează în principal pe introducerea de arme noi precum mitraliera sau katana. În acest mod, cu cât ucizi mai mulți cu o armă mai slabă cu atât obții mai multe puncte la final.

CLASAMENT DIVIZIA A

L	Clan	P	P	W	L	D	Run.
1	TeG	14	7	7	0	0	168/42
2	-q-	12	7	6	1	0	122/88
3	pro.forte	8	6	4	2	0	109/71
4	-Eq-	8	5	4	1	0	93/57
5	IGotGame	8	6	4	2	0	96/84
6	oL	6	7	3	4	0	107/103
7	-GP-	6	7	3	4	0	98/112
8	deStiny	6	7	3	4	0	88/122
9	79'rs	4	6	2	4	0	86/94
10	Ninjastyle	2	5	1	4	0	55/95
11	iFORCE	2	6	1	5	0	54/126
12	dTc.seven	0	7	0	7	0	64/146

COUNTER STRIKE

ETAPEA URMĂTOARE

Clan. 1	Clan. 2	Data
dTc.seven	oL	09.04.2005 15:00:00
-Eq-	TeG	09.04.2005 15:00:00
iFORCE	-q-	09.04.2005 16:00:00
deStiny	-GP-	09.04.2005 16:00:00
IGotGame	Ninjastyle	09.04.2005 17:00:00
79'rs	pro.forte	09.04.2005 17:00:00





O SAGA ROMÂNEASCĂ PE SERVERE SUEDEZE

Steaua României la fotbal a apus de mult, o dată cu retragerea jucătorilor ce au făcut parte din generația de aur. Echipele noastre de club lipsesc constant, de ani buni, de la masa Europei, iar naționala ratează turnee după turnee. Fotbaliștii noștri, prinși între scandaluri sexuale, droguri și alcool se pare că nu mai au

timp să practice și acest sport frumos care înflăcărează inimile și unește spiritele. Dar fotbalul este sportul rege, iar românii îl venerază. Iar dacă spectacolul de pe stadioane lasă de dorit, atunci ei s-au îndreptat spre un nou tărâm fotbalistic, un loc unde pot trăi în continuare extazul și agonia unor meciuri memorabile.

Acest tărâm este unul virtual și este găzduit de serverele unor suedezi „nebuni” care au crezut într-un vis și nu au renunțat la el. Istoria României în Hat trick este pe cât de scurtă pe atât de tumultuoasă. Ea a început în urmă cu patru ani, atunci când numărul de utilizatori români înscriși (vreo 400) a fost suficient pen-

tru a justifica introducerea campionatului românesc în joc. După crearea ligilor românești a urmat o perioadă de acalmie ce s-a întins pe durata a 4-5 luni până în momentul în care microbul Hat trick-ului m-a cuprins și pe mine. La vremea respectivă, în calitate de redactor la revistei Level, am scris un articol despre Hat trick, articol ce a stat la baza primului „boom” serios al comunității românești din Hat trick. A fost o perioadă ne bună, în care numărul românilor a crescut subit la câteva sute la câteva mii, lucru ce a dus inevitabil la apariția primilor GameMasteri români. O dată cu această creștere s-au intensificat și aparițiile jocurilor în presa românească, multe publicații (printre care și Gazeta Sporturilor), stații radio și chiar posturi TV prezentând acest fenomen. Din păcate, această creștere nu a fost întotdeauna benefică. Mult prea mulți dintre cei care s-au înscris în Hat trick nu au reușit să înțeleagă no spiritul acestei

NOI PE SCURT

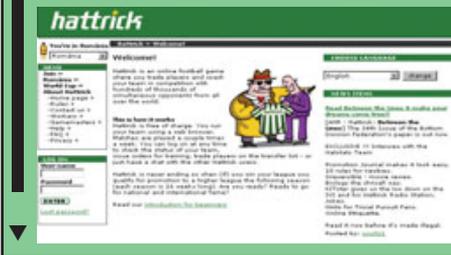
ROMÂNIA

REGIUNE: EUROPA DE EST
CONTINENT: EUROPA

- SEZON Nr: 12
- ECHIBE: 19.112
- ECHIBE ACTIVE: 18.943
- LIGI : 7
- ULTIMA CAMPIONA : AMERICANA PLOESTI
- ULTIMA CASTIGATOARE A CUPEI: URAGANU ROSU

Nationala
Manager: Maniero
Antrenor: Bogdan Tănăsă
Jucători: 22
Internaționali: 3
Naționali: 19
Vedete: Mădălin Mutu (portar), Romeo Vornicu (fundaș lateral), Liviu Lincar (atacant)
 Trofee: bronz WC (februarie 2004)

U-20
Manager: scorbura
Antrenor: Orlando Stirbu
Jucători: 20
Internaționali: 3
Naționali: 17
Vedete: Iulian Țigănuș (portar), Gabriel Cosma (fundaș lateral), Răzvan Groza (mijlocaș)
 Trofee: aur WC (noiembrie 2003), bronz WC (mai 2004), aur WC (februarie 2005)



cominutați și au încercat în dese rânduri să trișeze. Fie că își creau mai multe conturi (lucru interzis de regulament), fie că foloseau cărți de credit false pentru achiziționarea pachetului Supporter (care nu este obligatoriu) aceste acțiuni au dus la subminarea reputației comunității românești. Efectul lor a constat în evitarea românilor de către mulți dintre furnizorii de servicii, ajungându-se până acolo, încât unii scriau explicit pe paginile lor că nu mai vor să aibă de a face cu românii. Aceste lucruri au dus la instaurarea unui regim de paranoia în cadrul comunității românești, care i-a afectat și pe GameMasteri. În zelul lor fervent de a elimina aceste elemente negative, din păcate, au lovit deseori și în utilizatori

onești și nevinovați. Chiar și eu am fost la un moment dat în vizorul lor, acuzat de faptul că aș fi posesorul a două echipe (din fericire, reputația mea din joc m-a salvat de la eliminare). În ciuda vicimelor colaterale, GM au reușit într-un final să elimine trișorii, iar acum cei peste 18.000 de români ce joacă Hattrick pot fi mândri de comunitatea pe care au construit-o. Pe plan fotbalistic, România a ajuns, în doar trei ani una dintre cele mai puternice națiuni. Cele 18.000 de echipe, distribuite în cele șapte ligi ale campionatului nostru sunt o bază foarte bună de recrutare pentru antrenorii naționalelor noastre (seniori și tineret). Astfel am ajuns să fim nelipsiți de la turneele finale ale Campionatelor Mondiale

hattrick Prestons Mail For a UNIQUE shopping experience Enter HERE

You're in Romania Hattrick » Bucuresti din Deal - FC Brasov » Team Setup

Team Setup - FC Brasov
 Venue: Grada din Vale Bucuresti din Deal
 Home team: Bucuresti din Deal
 Away team: FC BRASOV
 Report: Bucuresti din Deal - FC BRASOV

League match 14.10.2004 at 10:00

IS-Line ★★★★★

Sergiu B. Băncu ★★★★★ Defensive	Eduard Sabău ★★★★★ Normal	Constantin Toader ★★★★★ Normal	Mihai Gărbău ★★★★★ Defensive
Dragomir Stănescu ★★★★★ Offensive	Sergiu Ștefănescu ★★★★★ Normal	Ionel Ștefănescu ★★★★★ Normal	Ștefan Ștefănescu ★★★★★ Towards Middle
Andrei Eșanu ★★★★★ Normal	Mihai Gărbău ★★★★★ Extra Inner Midfield		

COMMUNITY
 Mailbox »
 Federations »
 Community »
 Conferences »
 Search »
 Add »
 Log off »

Total player experience: inadequate

și chiar să ne lăudăm cu patru medalii câștigate, dintre care două de aur la tineret. Din nefericire patima de care dau dovadă utilizatorii Hattrick nu are întotdeauna rezultate pozitive. După ultimul titlu câștigat de naționala noastră de juniori, alegerile noului selecționar au generat aprige dispute. Acestea s-au reflectat negative în atmosfera,

încrederea și rezultatele echipei noastre de juniori. Astfel am ajuns ca din campioni mondiali să nu mai fim capabili să ieșim din calificări. Liniștea de care are nevoie un selecționar nu s-a instaurat decât după ce Bradu, cel ce fusese ales, a renunțat la funcția de selecționar. Este păcat că se ajunge la asemenea situații.

Claude

RANK: COMMANDER
 SPECIALITY: PC GAMES
 LOCATION: MIX FM
 TIME: SUNDAY, 12:00 AM

FANATIC GAMER



CU
 CARMEN IVANOV

BUCUREȘTI, RADIO MIX 100.6 FM

Constanța 103,9 Mhz; Sinaia 103,9 Mhz; Bacău 102,1 Mhz; Ploiești 100,6 Mhz;
 Iași 100,4 Mhz; Câmpina 93,9 Mhz; Mangalia 89,0 Mhz. Ascultă Fanatic Gamer
 și pe net la mix.rdsnet.ro!

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

E un joc de fotbal pentru telefoane mobile.
Ce altceva credeți?

- categorie joc: Simulator
Fotbal
- disponibil color,
alb-negru

Adu suporterii în febra jocului participând la Cupa Gameloft 2002 și Campionatul Internațional cu echipa ta preferată! În Cupa Gameloft, vei întâlni echipele reale selectate pentru fazele finale ale competiției. În Campionat, întâlnește fiecare echipă în meciurile

primei etape și ale celei de-a doua etape și adună cât mai multe victorii pentru a câștiga titlul de Campion Intercontinental

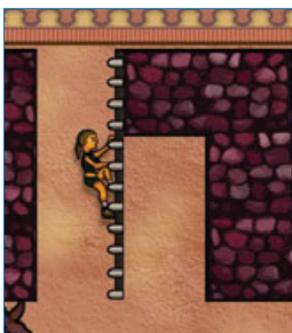
TELEFOANE COMPATIBILE

Nokia 3300, Nokia 3100,
Nokia 3410, Nokia 3510i,
Nokia 3650, Nokia 5100,
Nokia 6100, Nokia 6220,
Nokia 3300, Nokia 3300,
Nokia 6610, Nokia 6800,
Nokia 7210, Nokia 7250,
Nokia 7250i, Nokia 7650,
Nokia NGage, Sharp GX10



TOMB RIDER: QUEST FOR CINNABAR

Sexoasa Lara Croft face senzație și pe telefoanele mobile, asta în ciuda faptului că pe minusculele ecrane nu-și mai etalează nuri cu atâta voluptate ca în precedentele apariții de pe PC și console. In-Fusio a lansat luna aceasta al doilea joc Tomb Rider pentru telefoanele mobile. Quest for Cinnabar o pune pe Lara în postura de a căuta prin Tibet vaza celebră în care este depozitat Cinnabar. Pentru a ajunge la obiectul atenției, va trebui să tragă, să sară, să se agațe, într-un cuvânt, să facă toate giumbușlucurile cu care ne-a obișnuit.



X-MEN DEMONSTRATIV

Nokia și-a anunțat membrii N-Gage Arena că pot descărca de pe site-ul www.n-gage.com versiunea demo a jocului X-Men: Legends. Acest demo le va permite utilizatorilor să descopere câteva dintre ițele intrigii și dintre personajele ce vor popula telefoanele Nokia într-un

viitor foarte apropiat. Astfel jucătorii vor putea să parcurgă un nivel întreg din joc și să testeze abilitățile combative a 8 membri din echipa X-Men printre care Storm, Wolverine sau Rogue. De asemenea se vor putea bate în multiplayer folosind conexiunea BlueTooth.



C:\JOCURI JAVA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fisher, super-
gentul potent și mus-
culos, își face simițită
prezența și pe micuțele
și fragilele noastre tele-
foane mobile. Ca de
fiecare dată, eroul nostru
trebuie să facă tot ce
poate pentru a salva
omenirea de la dezastrul
spre care se îndreaptă.
Dezastrul de acum stă
sub pecetea unui nou
război mondial ce e pe
cale să izbucnească în
Pacific. Așa că nu se mai
stă pe gânduri. Se trimite
cel mai bun agent, adică
pe Fisher, să țopăie
printru etajele bazelor
secrete, să treacă peste

toate capcanele care i se
întind, să ucidă toți
vrăjmașii, iar în final să-l
liniștească definitiv pe
cel care stă în spatele
acestui nou conflict ce
dospește.

TELEFOANE COMPATIBILE

Nokia 6220, Nokia 6260
Nokia 6610, Nokia 6620
Nokia 6630, Nokia 6650
Nokia 6670, Nokia 6800
Nokia 6820, Nokia 7210
Nokia 7250, Nokia 7600
Nokia N-Gage QD,
Samsung E700,
Samsung e800,
Samsung X100,
Samsung x600.



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
Email:
magazin@southshop.ro



extreme sports shop



OSIRIS
OSIRISSHOES™ THE DIRECT INFLUENCE



ADIO



SMITH



KNIGHT ONLINE OAMENII ȘI ORCII DIN NOU FAȚĂ ÎN FAȚĂ

ABOUT BOX

- Producător: Mgame
- Distribuitor: K2 Interactive
- Dată lansare: disponibil

▪ Sistem recomandat:
Pentium 800Mhz, 256MB RAM,
GeForce 4MX/Radeon 7500

▪ Sistem minim:
Celeron 300Mhz, 128MB RAM,
DirectX 7

Încontestabil, în acest moment, jocul MMORPG omniprezent prin toate publicațiile de specialitate este World of Warcraft. În umbra acestuia însă există și se dezvoltă multe alte asemenea jocuri. Knights Online este un astfel de MMORPG a cărui element special îl constituie faptul că există servere „oficiale” pe care se poate juca gratuit.

ÎN LUMEA CAVALERILOR

Universul lui Knight Online este dominat de două rase puternice: oamenii și orcii. În timp ce primii și-au concentrat așezările în ținuturile El Morad, cei din urmă au preferat regiunile mai sălbatice din Karus. Cu toate acestea, există regiuni, precum Delos sau Colony Zone, unde oamenii se pot întâlni cu orcii și bineînțeles că în astfel de situații se lasă cu mult sânge și de o parte și de cealaltă. Începutul jocului ne pune în fața unei alegeri destul de grele. Sângele căreia dintre cele două rase să-l purtăm în vine? (Atenție! Alegerea este definitivă. Dacă vă răzgândiți va trebui să vă creați un cont nou deoarece personajele nu pot fi, deocamdată, șterse). Odată

decizia luată, urmează selecția și personalizarea personajului ale cărui aspect, clasă, sex și caracteristic pot fi modificate în funcție de

preferințe. Din păcate, varietatea nu este tocmai punctul forte al acestui joc, iar aceste limitări sunt uneori frustrante. Odată născut avatarul





care să ne reprezinte, vom face primii pași în lumea cavalerilor.

PRIMI PAȘI

Când intri în joc ești întâmpinat de un NPC Helper din monologul căruia ne putem dăm de seamă cât de cât cam ce se întâmplă în jurul nostru. Acesta ne va îndruma imediat către un alt NPC care să ne înscrie în Beginner's Quest. Ei bine acest quest este destul de important din punct de vedere „social”. În acest

quest se pot înscrie numai personajele care nu au atins level 30, iar cele care sunt înscrise vor putea deasupra capului (chiar lângă nume) un pui de găină (de unde li se și trage porecla de chickens, jucătorilor participanți). Vănatul monștrilor se poate face fie de unul singur fie într-un „party” cu alți jucători. Adunarea în party este însă limitată de diferențele de nivel între jucători, astfel încât un caracter foarte puternic

nu se poate alia cu unul foarte slab. Cu o singură excepție, iar aceasta este Beginner's Quest. Jucătorii „chicken” pot fi luați în party de orice alt jucător, indiferent de nivelul acestuia. În acest fel, jucătorii noi au șansa de a învăța repede mecanica jocului (chiar de la cei mai buni) și de a trece repede peste nivelurile de început, în timp ce jucătorii care îl ajută vor câștiga, în acest mod, mai multă experiență per kill, precum și „manner points”.

MEDALII MMORPG

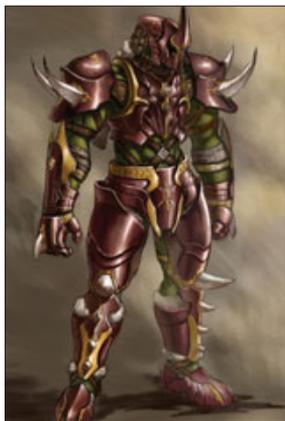
Cele mai bune jocuri de-a lungul timpului...

Asheron's Call
Microsoft
Everquest
Sony Entertainment
Dark Age of Camelot
Mythic Games
Anarchy Online
Funcom
World of Warcraft
Blizzard
Ultima Online
Origin

IERARHIA

Cum era normal, Knight Online oferă posibilitatea jucătorilor de a se organiza și stratifica ierarhic. Orice jucător care deține cel puțin 500.000 de galbeni poate înregistra un clan, el devenind automat liderul acestui. După aceea, el poate recruta alți jucători în încercarea de a realiza un clan puternic și faimos. Aceste clanuri ajută la solidificarea relațiilor de joc, dar mai au și alte roluri, dintre care cel mai important este cel jucat în cele două tipuri de războaie care pot fi duse în Knight Online. Clanurile, la rândul lor, se vor diferenția și clasifica în funcție de numărul





personajelor înscrise ca și de realizările acestora pe parcursul războaielor.

CELE DOUĂ RĂZBOAIE

Unul dintre cele mai interesante elemente din Knight Online este RvR, concretizat sub forma a două tipuri de războaie: Lunar War, care este războiul dintre orci și

oameni, iar Castle Siege War este un război între toate clanurile, indiferent de apartenența acestora. Aceste războaie se duc însă numai între personaje de nivel foarte mare. Acest aspect este forțat de două elemente: unul de design (jucătorii care nu au cel puțin nivel 30 nu pot participa) și al

doilea de joc efectiv deoarece caracterele de nivel mare pot mătura fără probleme armate întregi de „low levels”. Lunar War (războiul între rase) se duce o dată pe săptămână pe un server separat cunoscut și ca Lunar Valley. Aici, la o ora programată, pot intra primii 250 de jucători (în



ordinea sosirii) ai fiecărei rase. După care se închid porțile și începe războiul. Fiecare parte are de protejat o fortăreață și este asistată de trei NPC-uri destul de puternice. Acestea din urmă au caracter strict defensiv, iar rolul jucătorilor este acela de a omorî aceste personaje. Dacă toate cele trei NPC-uri ale unei părți au fost eliminate se vor deschide porțile către lumea acestuia și va începe invazia. Pe durata invaziei, jucătorii de pe tărâmul atacat pot fi oricând luați în colimator

de către hoardele de jucători ale armatei biruitoare.

D'ALEA BUNE... D'ALEA RELE

Knight Online este un joc care te poate cuceri și, care te poate ține conectat cu succes chiar și după ce ai atins nivelurile maxime. Însă este departe de a fi un MMORPG perfect. În primul rând, sunt destule probleme de lag sau deconectări, mai ales în zonele aglomerate. Dar de departe cea mai nenorocită problemă a

acestui joc este monotonia. Diversitatea de monștri, arme, armuri, questuri este un doar un deziderat. Questuri sunt doar câteva la început și constau strict în servicii de colectare. Pe lângă acestea, mai sunt câteva, în urma cărora te poți alege cu anumite armuri sau arme speciale. Dar, în loc să fie un quest de genul „adu' componentele respective și îți construiesc artefactul respectiv”, ele sunt de genul „adu componentele respective, iar eu am să-ți fac ceva... o mizerie sau ceva excepțional, după câtă baftă ai”.

Lipsa diversității la capitolul echipamente (arme - armuri) duce la situații ilare în care majoritatea personajelor de același nivel au practic aceleași armuri și aceleași arme, arătând ca niște frați gemeni. Un alt aspect cu care nu sunt de acord este faptul că armele și armurile au apartenență de clasă. N-am înțeles niciodată de ce un buzdugan de preot nu poate fi mănuit de un războinic și invers, dar este alegerea producătorilor și nu avem momentan o soluție mai bună.

SĂ MĂ DAU MARE

- **Clan:** Draculea_Order
- **Statut:** Clan leader

Nume: dllra
Clasa: Ranger
Nivel: 49
Amură: Goblin Full
 Plate Armor Set
Armă: Horn Crossbow (+6)
Loc de vânătoare preferat:
 Eslant



DEGEABA...

După cum spuneam jocul Knight Online este gratuit. Chitul de instalare poate fi descărcat de pe pagina www.knightonlineworld.com. Există în joc și posibilitatea de a cumpăra anumite servicii prin intermediul unor carduri preplătite (puse în circulație doar prin zonele americane și occidentale). Semnatarul acestei recenzii împreună cu restul redacției ne-am pierdut enorm de multe nopți în această lume ajungând până la senzaționala performanță de a avea propriul nostru clan „Draculea_Order” situat pe serverele Diez. Deci, dacă v-am convins să vă încercați forțele alături de noi, conectați-vă pe Diez și căutați niște ameițiți care aleargă de colo colo cu „Draculea_Order” deasupra capului.

Claude

ȚI-A PLĂCUT?... JOACĂ ASTA

WORLD OF WARCRAFT

- **Producător:** Blizzard
- **Distribuitor:** Vivendi

Fără drept de apel, World of Warcraft este jocul acestui început de an. Produs de Blizzard și fiind continuatorul francizei Warcraft, acest joc nu putea fi decât o realizare de excepție.

Având un engine grafic deosebit, o echipă producătoare foarte talentată și experimentată, dar și o promovare puternică și susținută World of Warcraft a spart cam toate topurile imediat după lansare. Spre surpriza multora,

jocul a avut un succes incredibil și în România, unde distribuitorul său oficial, Best Distribution, a raportat vânzări record într-un timp foarte scurt.



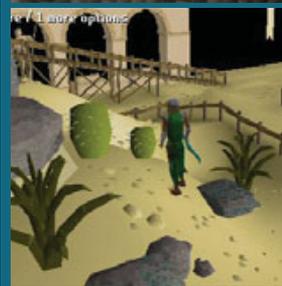
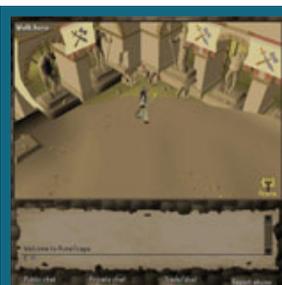


RUNESCAPE: EROI LEGENDARI CE-ȚI CROIESC DESTINUL

Atingând recent frumoasa cifră de 130.000 de utilizatori, Runescape devine încetul cu încetul unul dintre cele mai răsunătoare succese în domeniul MMORPG. Deși este doar un joculeț Java, neputând concura din punct de vedere tehnic cu greii acestui gen (chiar dacă Runescape este 3D), a reușit într-un timp destul de scurt (din martie 2004) să atragă un număr foarte mare de jucători. Șiretlicul producătorilor a constat în faptul că au permis accesul gratuit la o parte din joc. Astfel, cei cu punga strânsă pot juca tutorialul și cam un sfert din hartă, respectiv quest-uri. Cam pe când ai terminat această parte, ești atât de prins de vraja jocului încât nu mai poți renunța la el și vei scoate din buzunar cam 5 USD

lunar pentru a vedea ce ascunde restul jocului. Pentru a vă înscrie în acest joc, vizitați www.runescape.com și instalați-vă clientul de server. După ce ați terminat instalarea, veți putea intra într-o lume surprinzătoare pentru un MMORPG gratuit. Chiar fără achiziționarea pachetului de 5 USD, harta este suficient de mare, iar activitățile desfășurate suficient de variate pentru a nu plictisi pe nimeni. Cum era de așteptat, o mare parte din timp îl veți petrece luptându-vă cu monștri sau discutând cu alți jucători. Însă, dacă sunteți pacifist, puteți să vă dezvoltați un personaj axat pe afaceri. Astfel puteți deveni bucătar, fierar, pescar sau multe alte meserii ce pot fi și

plăcute și utile. Un alt element de remarcă, poate nu chiar din primele ore de joc, este interactivitatea mediului. Aproape orice obiect din preajmă poate fi folosit într-un anumit mod. Stâncile pot fi exploatare de un cărbunar sau un fierar. Copacii pot fi tăiați pentru a se face focul cu lemnul obținut, iar râurile și lacurile sunt o sursă serioasă de hrană pentru mânătorii undiței. Resursele exploatare pot fi vândute direct sau transformate în produse finite, ce vor umple treptat buzunarele istețului care a investit în ele. Dar, de ce să ne lungim prea mult la vorbă, mai bine descărcați Runescape și vă veți putea convinge și singuri că nu a intrat în atenția mea degeaba.



Proiectul **COOLCARDS.RO**, unic pe piața media din București, reprezintă o ocazie excelentă pentru a vă face publicitate, un bun indicator pentru studiul pieței și totodată fiind un excelent suport pentru o campanie de imagine. Acesta are la bază conceptul media vizuală, ceea ce îl face ideal pentru publicul țintă (tineri cu vârste cuprinse între 18-35 ani). Calitățile acestui serviciu oferit de New Europe Media, îl reprezintă viteza de reacție în distribuirea și monitorizarea permanentă a materialelor promoționale ale clienților.

COOLCARDS

Str. General Berthelot 22 (intr. Th. Aman), Sect. 1, București

Paste Ferice!



COOLCARDS.RO

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



SPEEDTREE PĂDURILE VIRTUALE ALE VIITORULUI

CV

I.D.V

INTERACTIVE DATA VISUALISATION

- fondată în 1999 de către Michael Sechrest și Chris King (ambii cercetători și profesori la University of South Carolina)
- a fost fondată cu scopul de a porta tehnologiile vizuale dezvoltate de VTB pe platformele PC.
- a participat la realizarea unor proiecte militare în cadrul EMALS (Electromagnetic Aircraft Launching System)
- a participat la realizarea unor proiecte spațiale
- a fost contractată de Marina Militară pentru proiectul Enhanced Visualization of Modeling and Simulation Processes

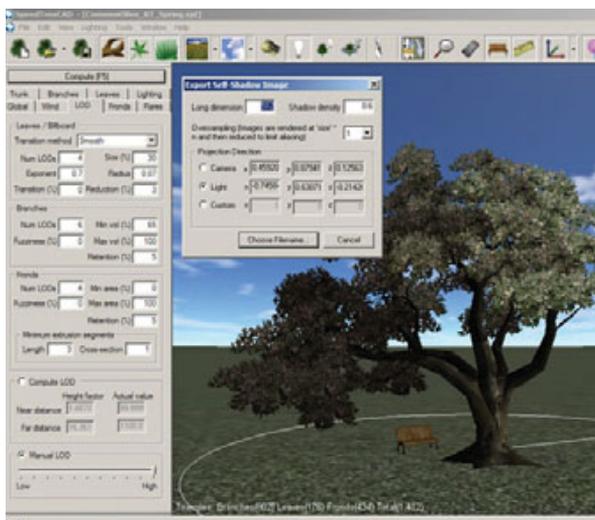
acesteia, iar una dintre ele este Interactive Data Visualization. Rezultatul cercetărilor și muncii lor este un software cu ajutorul căruia se poate genera o vegetație luxuriantă și realistă. Acest pachet software se numește SpeedTree și este disponibil în trei versiuni: SpeedTreeCAD, SpeedTreeMAX și SpeedTreeRT.

SpeedTreeCAD

SpeedTreeCAD este un program versatil, cu ajutorul căruia pot fi editate elemente de vegetație atât offline cât și în timp real. Cu ajutorul său se pot crea efecte de vânt și nenumărate niveluri de detaliu (LOD). Acest pachet nu se oferă însă ca stand alone, el fiind de obicei inclus fie în SpeedTreeMAX, fie în SpeedTreeRT.

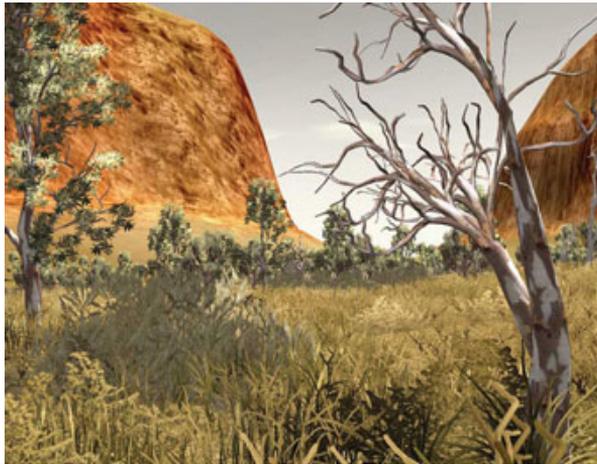
SpeedTreeMAX

SpeedTreeMAX este un pachet de plug-in-uri pentru utilizatorii software-ului 3ds Studio Max, produs de Discreet. Cu ajutorul



Jocurile video sunt într-o evoluție continuă, însă a existat mereu un element ce părea uitat de toată lumea. Acest element îl constituia vegetația. Au apărut poligoanele, accelerația 3D și multe altele însă vegetația continua să rămână la un nivel net inferior. Recent însă, tot mai multe companii și-au îndreptat atenția asupra

său pot fi importate în Studio Max elemente de vegetație full 3D și detaliate, astfel încât nu mai este necesară generarea acestora de către programul propriu-zis (lucru ce consumă o cantitate impresionantă de resurse). Practic, aceste plug-in-uri importă elementele generate de SpeedTreeCAD și le amplasează în cadrul scenei în locația dorită. Apoi îți permite să ajustezi aproape orice parametru al copacului (de exemplu), cum ar fi densitatea, înălțimea și unghiul de expunere. Pachetul SpeedTreeMAX este alcătuit din trei plug-in-uri: SpeedTreeMAX, SpeedShadow și SpeedForest. SpeedTreeMAX este aplicația care citește efectiv fișierele .spt, generate de către SpeedTreeCAD și le renderizează în Studio Max. Tot el controlează dimensiunile elementelor de vegetație precum și efectele de vânt. SpeedShadow ajustează nivelul de umbră generat de Studio Max, astfel încât copacilor și



vegetației importate să le fie asociate umbrele corect și realist. SpeedForest, după cum se și subînțelege din titu-

latură, permite generarea de aglomerări de vegetație. Acest lucru se realizează destul de ușor, prin selectarea zonei ce

trebuie „populată” și a elementelor care să fie amplasate.

SpeedTreeRT

Ei bine SpeedTreeRT este un pachet ce se adresează programatorilor, deoarece conține aplicații C++. Acestea preiau fișierele .spt generate de SpeedTreeCAD și le transmit aplicațiilor C++ cu care lucrează programatorul respectiv. Deoarece este independent de orice sistem de randare, acest pachet este compatibil cu aproape orice aplicație existentă pe piață (cum ar fi OpenGL sau DirectX). Acest pachet, ce conține și SDK, este recomandat pentru studiouri de producție a jocurilor, a aplicațiilor multimedia sau a proiectelor arhitectonice. Acest pachet conține soluții complete de renderizare a vegetației, codul sursă pentru SpeedTreeRT, demonstrații ale renderizărilor în diverse aplicații precum OpenGL sau DirectX și o bibliotecă în care se găsesc peste un milion de copaci.

SpeedTreeMAX poate fi achiziționat la un preț de 395 USD, însă prețul SpeedTreeRT este negociabil, în funcție de proiectul pentru care este cerut.



CONTACT

Kevin Meredith
Director, Business Development
meredith@idvinc.com

Physical mailing
address:
5446 Sunset Boulevard
Suite 201
Lexington, South Carolina 29072

Telephone: (803) 356-1999
Fax: (803) 356-2129



LIFESTUDIO: HEAD SCHIMBAREA LA FAȚĂ A... JOCURILOR

CLIENTI LIFESTUDIO

1N
 producător și distribuitor rus
 FireFly Studios
 producător britanic
 (Stronghold 2)
 Nival Interactive
 producător rus (Sudden Strike)
 Buka Entertainment
 producător și distribuitor rus
 Gaijin Entertainment
 producător rus
 G5 Software
 producător rus
 Ice-pick Lodge
 producător rus
 Imaginary
 Productions
 producător britanic

Anul acesta, în cadrul târgului expozițional ECTS desfășurat, ca de obicei, la Londra, Lifemode Interactive a făcut o mică demonstrație a softului Lifestudio: HEAD o dată cu prezentarea celui de-al doilea joc la seriei Stronghold. Lifestudio: HEAD este un program cu ajutorul căruia se pot crea capete (umane sau animale), se pot anima mișcările feței și, în final, se pot sincroniza buzele cu vorbele rostite. Acest program poate fi utilizat

pentru jocurile video sau PC și pentru orice tip de prezentare multimedia. În timpul demonstrației, asistentul a arătat publicului ce se poate realiza cu acest software, și cel mai important, cât de ușor este de folosit. Lifestudio: HEAD deține un sistem de animație bazat pe mușchi virtuali a căror folosire (alături de sistemul Macro Muscle) oferă rezultate mult mai bune și mai realiste decât se pot obține prin metode tradiționale precum morfismele sau animația scheletului. Practic, fiecare mușchi în parte acționează asupra unui os sau a unei articulații, în timp ce

Macro Muscle combină efectele a mai multor oase și mușchi. În acest mod se pot obține ușor capete de animale care vorbesc sau chiar obiecte cu aceleași proprietăți. Rezultatele muncii pot fi salvate în format .avi sau exportate în 3ds Studio



Max sau Maya pentru a fi renderizate. De apreciat la acest software este faptul că poate genera animații faciale în timp real. Practic, dacă în joc se întâmplă ceva provocat de jucător, ca de exemplu o explozie, Al-ul va forța personajele din zonă să afișeze o anumită expresie a feței, în cazul exemplului nostru aceasta ar putea fi de frică sau de șoc. Sincronizarea buzelor nu se poate realiza însă în timp real, iar această „scăpare” este justificată de producători prin faptul că aproape orice aplicație are dialogurile pregenerate. Din acest motiv și sincronizarea se poate regenera.

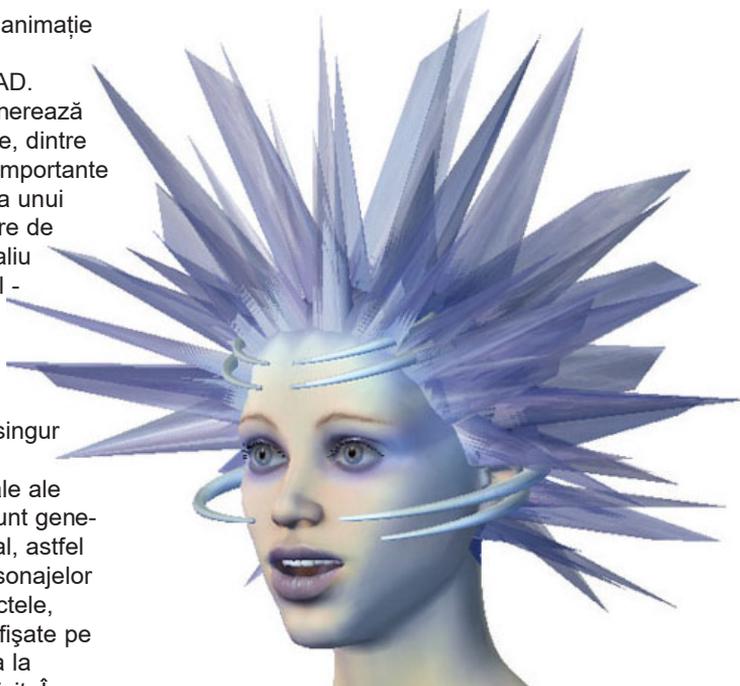
SDK (Software Developer Kit)

Lifestudio: HEAD este un software care lucrează în timp real. El conține, practic, un engine de animație facială ce poate fi ușor inclus într-un engine grafic, precum RenderWare sau Unreal. Engine-ul jocului tratează capul personajului ca pe un obiect separat animat cu ajutorul

engine-ului de animație facială al lui Lifestudio: HEAD. Acest lucru generează câteva avantaje, dintre care cele mai importante sunt suportarea unui număr mai mare de niveluri de detaliu (Level of Detail - LOD), pentru fiecare dintre aceste niveluri fiind necesare salvarea unui singur mesh. Toate animațiile faciale ale personajelor sunt generate în timp real, astfel încât ochii personajelor urmăresc obiectele, emoțiile sunt afișate pe chipul acestora la momentul potrivit. În perspectiva globalizării acestei industrii, munca de localizare a jocurilor este ușurată prin faptul că animațiile faciale se adaptează imediat și ușor la noile sincronizări ale buzelor (datorate schimbării limbii folosite). SDK-ul, în funcție de necesități, poate fi combinat cu alte aplicații Lifestudio. Astfel, alături de Lifestudio: HEAD Standard Artist poate fi folosit pentru proiecte care folosesc personaje umane asemănătoare.

Pe de altă parte, pentru proiectele în care se regăsesc personaje unice sau non-umane poate fi folosit împreună cu Lifestudio: HEAD Pro.

Lifestudio: HEAD nu este un software gratuit. Licența este oferită pentru un singur proiect, iar prețul este negociabil.



CONTACT

Lifemode Interactive Ltd., Office 3
Bolshaya Pionerskaya 20
115054 Moscow, Russian
Federation

Tel: +7 (095) 236 5912
Fax: +7 (095) 959 7446

e-mail: sales@lifemi.com

■ INTERNET CAFÉS - 13 standuri

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

■ BARS & PUBS - 34 standuri

707 Pub – Lascar Catargiu nr. 6
After Dark Club – Bd. Corneliu Coposu, nr. 2
Art Point – Bd. Regina Elisabeta, nr. 2
Antic Bar – Str. Iancu Cavaler de Flondor, nr. 6
Barbar Pub – Str. Ernest Brosteanu
Biblioteca – Bd. Iuliu Maniu, nr. 6
Bistro Mes Amis** – Str. Lipscani, nr. 82
Blue Night – Splaiul Independenței, nr. 290
B52 – Str. Popa Tatu nr. 4
Cardinal Bar Grill – Str. Matei Voievod nr. 65
Casablanca Bar – Bd. Dacia, nr. 39
City Pride – Bd. Magheru, nr. 7
Club Paparazzi – Splaiul Independenței
Daria Bistro – Gutenberg nr. 3 bis
Dark House – Bd. Mihail Kogălniceanu
Deja-Vu – Bd. Nicolae Bălcescu, nr. 25
Dreamers* – Calea Plevnei, nr. 27
Genesis/Evergreen Pub Café – Str. Oborul Nou, nr. 1
Godfather – Calea Moșilor, nr. 145
Hippos Bistro Pub – Str. Dimitrie Cluciu, nr. 9
Lăptăria Enache – Nicolae Bălcescu, nr. 2
Lucky Point Pub – Splaiul Independenței, nr. 204
MXN 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

Amnezia 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. Ștean, nr. 21
Swing House Paprika Restaurant – Str. Babroveni, nr. 20
Tandoor – Str. Teodosie Rudeanu, nr. 3
Taverna La Gigi – Str. Pinului, nr. 16
Torega – Str. Mihai Eminescu, nr. 93
Viță Nobilă (fost Fenicia) – Bd. Decebal, nr. 13

CLUBS - 34 standuri

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

RESTAURANTS & FAST-FOOD - 34 st.

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

THEATRES - 5 standuri

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

CINEMAS - 7 standuri

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

NE MAI GĂSEȘTI ÎN:

MAGAZIN

REȚEAUA
MAGAZINELOR

BEST
COMPUTERS



NET PROVIDER

NETSTORM
FLOREASCA

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

NET PROVIDER

N3T.RO

www.n3t.ro

Șos. Pantelimon, Nr. 358

inu@n3t.ro

NET PROVIDER

SC OPEN NETWORK
MANAGEMENT SRL

www.opennetwork.ro

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

Tel: 324.95.01



CHESTIONAR

lata că am reușit să facem o revistă de jocuri gratuită, ceva ce puțini îndrăzneau să viseze. Noi însă nu vrem să ne oprim aici, iar pentru a evolua avem nevoie și de ajutorul vostru. Completați formularul de mai jos și să-l trimiteți pe adresa redacției noastre. În felul acesta vom reuși să vă cunoaștem mai bine și, pe viitor, să dezvoltăm revista astfel încât să satisfacă cele mai exigente gusturi. Toate formularele completate și trimise la redacție până în data de 31 mai 2005 participă la Tombola RC ce are ca premiu un joc full pe DVD. Bifați răspunsul / răspunsurile dorite:

1. Cum ți se pare ideea unei reviste gratuite?

- a. genială
- b. bună
- c. merge
- d. proastă

2. Ce îți place la RC?

- a. Structura
- b. Grafica
- c. Informația

3. Ce crezi că lipsește revistei RC? (Specifică)

4. Ce alte reviste IT mai citești?

- a. Chip
- b. Level
- c. XtremPC
- d. PC Games 4 Fun
- e. PC Market
- f. My Computer
- g. Altele (specifică)

5. Ce pasiuni ai?

- a. Muzica
- b. Film/Teatru
- c. Telefonie mobilă
- d. Televiziunea
- e. Excursiile
- f. Sportul
- g. Cărți
- h. Altele (specifică)

6. Ce locuri frecvențezi?

- a. Cluburi/Baruri/Discoteci
- b. Parcuri
- c. Cinematografe/Teatre/Săli spectacole
- d. Săli de sport
- e. Internet Cafe
- f. Altele (specifică)

7. Vârsta

- a. Sub 18 ani
- b. 18-30 ani
- c. peste 30 ani

8. Sex

- a. masculin
- b. feminin

9. Venit familial lunar

- a. sub 5.000.000
- b. 5.000.000. - 15.000.000
- c. peste 15.000.000

10. Ocupația

- a. elev
- b. student
- c. angajat
- d. liber profesionist/patron
- e. șomer

11. Revista pe viitor...

- a. aș prefera să rămână gratuită la același format și același număr de pagini
- b. aș plăti între 50-100.000 lei pentru un format și un număr de pagini mai mare, cu CD
- c. aș plăti între 80-130.000 lei pentru un format și un număr de pagini mai mare, cu DVD

CÂȘTIGĂ JOCUL THE MOMENT OF SILENCE



Nume, prenume

Str. Nr. Bl.

Sc. Ap. Localitate

Cod Județ

Telefon e-mail

Trimite întreaga pagină pe adresa Dark Times Multimedia SRL, O.P. 33 C.P. 52, Sector 1, București, 013701.

Atenție se acceptă în concurs un singur chestionar de persoană!

Câștigătorul va fi publicat în numărul 3 al revistei RC.

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

PE FORUMUL RC

INVITAT ESTI CHIAAR TU!



WWW.DARK-TIMES.COM



ai chef de joacă?

testează-ți abilitățile de jucător, dar și pe cele ale telefonului Nokia 3100

Orange îți aduce pe telefonul tău mobil Prince of Persia Warrior Within®, ultima versiune a celebrului joc Prince of Persia®.

Descoperă o grafică de înaltă calitate și un scenariu captivant în fascinanta lume a Persiei medievale.

Dacă ai un abonament din planul Personal, apelează gratuit 411 pentru activarea serviciului WAP, intră în Orange WAP, secțiunea Enjoy, alege Jocuri Gameloft și descarcă jocul.

Plătești 3 USD+TVA și te joci cât vrei.

Peste șazeci de alte titluri celebre te așteaptă în Orange WAP.

Detalii pe www.orange.ro/enjoy

prețul telefonului nu include TVA și este valabil la achiziționarea unui abonament din planul Personal

© 1999 Jordan Mechner. Toate drepturile rezervate. Bazat pe Prince of Persia® creat de Jordan Mechner. Prince of Persia™ Warrior Within este marcă înregistrată a Jordan Mechner, utilizată sub licența Gameloft.

Orange răspunde numai pentru modul în care funcționează jocurile descărcate pe telefoanele achiziționate din rețeaua Orange România și la care nu s-au făcut modificări neautorizate.



NOKIA
3100

