

# RC

revista

lu'

claude

## Pirates!

Sid Meier se întoarce cu un nou proiect... un remake al unuia dintre cele mai frumoase și apreciate jocuri din istorie



Anul 1 - Numărul 1 - Săptămâna 1 - Iunie 2004

Se distribuie GRATUIT!

# Knights of Honor

Europa se află din nou în pragul războiului

# True Crime: Streets of L.A.



## Thief 3: Deadly Shadows



**Cele mai noi jocuri**

**Sâmbătă, ora 11.00**

**Numai la ANTENA 1**



**GigaBit**





# Virusul

Au trecut deja doi ani de când am părăsit redacția revistei Level. Am crezut atunci că las în urmă acea lume a jocurilor, mult mai potrivită unui adolescent decât bărbatului care a plecat pentru a-și construi un cu totul alt drum în viață.

Însă acolo, în acea redacție, m-am îmbolnăvit definitiv. Iar virusul care m-a cucerit și de care nu voi mai scăpa niciodată poartă un nume simplu și banal: JOCUL. Și fiindcă nu mai puteam sta deoparte am demarat acest proiect. Începând de astăzi ne vom întâlni săptămânal prin intermediul acestei reviste de jocuri.

Se spune că pasiunea stă la baza celor mai mărețe realizări ale omului. Dacă această sintagmă este adevărată atunci această pasiune acerbă pentru jocuri ce ne unește va determina apariția unor stări și lucruri pe care cu greu ni le putem închipui în acest moment. Sper ca revista pe care vi-o ofer acum să constituie acel prim pas, acea bornă 0 sau acel șut în partea dorsală necesar pentru a ne îndrepta în direcția potrivită.

Bine v-am regăsit!

*Claude*

**Director General**

*Claude*

**Redactor-șef**

*Claude*

**Redactor**

*Claude*

**Colaborator**

*Claude*

**Tehnoredactare**

*Claude*

**Distribuție**

*Claude*

**Marketing**

*Claude*

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

Această revistă este editată de către

**DARK TIMES MULTIMEDIA**

Adresa redacției:

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

Pentru informații, sugestii și reclamații ne puteți contacta la:  
[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)

## Fight Club

Cine a văzut filmul „Fight Club“ își aduce aminte care era regula de aur: *Despre Fight Club nu ai voie să vorbești*. Eu voi încălca această regulă și voi vorbi despre Fight Club, dar nu despre film și nici despre cluburile respective, ci despre jocul Fight Club pe care Vivendi Universal îl va lansa anul acesta simultan pentru cele două console: X-Box și PS2.

Jocul, după cum spun producătorii va capta toată brutalitatea luptelor de stradă permițând jucătorului să recurgă la tot felul de lovituri ce nu prea se văd în coreografiile marțiale cu care ne-au obișnuit marile ecrane.



*Fight Club va fi un joc de lupte ce va prezenta experiențele unui luptător de stradă cu ajutorul unor elemente împrumutate din filmul cu același nume.*  
(Luc Vanhal - VU North American President).



## Deadlands

Vă mai aduceți aminte de Origin? Ei bine această companie a lansat în 1994 un joc RPG ce avea să bulverseze piața. Jocul se numea Deadlands și era povestea umanității până aproape de 1860 când datorită unui eveniment necunoscut lumea magică și fantastică s-a descătușat și a invadat din nou pământul. Headfirst Productions a cumpărat drepturile asupra acestei licențe și s-a apucat imediat de lucrul la primul său joc bazat pe acest univers. Pe parcursul E3 au prezentat primele imagini din acest joc în speranța că un distribuitor puternic și vizionar le va aprecia munca și le va propune bineînțeles un contract. Deadlands este programat pentru lansare în vara lui 2005 și sperăm că vom avea parte de un joc de excepție asemeni predecesorului său.

## Everquest II - Beta Test european

Sony Entertainment Online și UbiSoft au anunțat că începând cu 7 iunie primesc înscrieri pentru beta testul european al MMORPG-ului Everquest II. În acest moment Everquest este cel mai popular MMORPG devansând cu aproape o sută de mii de utilizatori următorul clasat, Asheron's Call. Beta testul efectiv va începe în iulie, iar persoanele selectate vor fi anunțate pe parcursul următo-



relor luni. Cei ce doresc să se înscrie o pot face accesând pagina web a jocului:

[www.everquest2.com](http://www.everquest2.com)

Everquest va fi primul RPG online ce va beneficia de suport audio pentru comunicații în trei limbi de circulație internațională: franceză, germană și engleză.

În acest moment istoria antică are foarte mare priză la public. Acesta este unul dintre motivele pentru care producătorii de jocuri se îngheșuie să realizeze jocuri amplasate în această perioadă. Meridian93 are în acest moment în lucru un RTS/RPG 3D în care veți fi puși în fruntea unui grup de elită al armatei lui Alexandru cel Mare. Iar jocul nu se putea numi altfel decât Alexander the Great. Jocul va fi lansat în luna noiembrie a acestui an și va fi distribuit în Europa de către Deep Silver, aceeași companie care a adus pe piață jocuri precum : X2 sau Flirt up your life.

## Alexander the Great



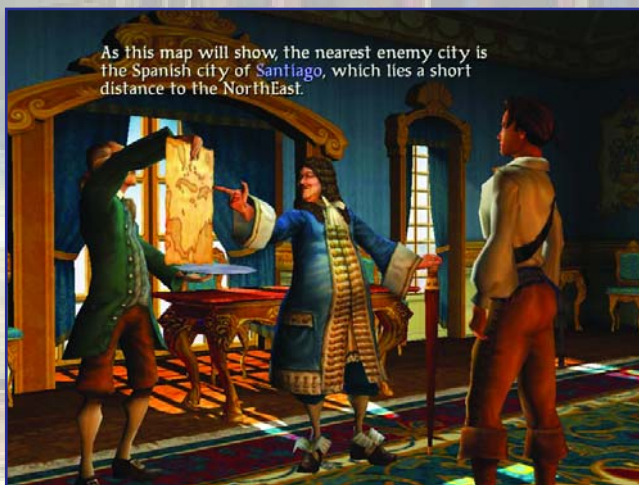
# Pirates!

În urmă cu 17 ani mulți dintre nici nu eram născuți, iar ceilalți nu văzuseră în viața lor un calculator. În acel an, 1987, Sid Meier lansa un joc ce avea să confirme pentru totdeauna genialitatea sa ca producător și designer. Acest joc se numea Pirates! și era povestea unui tânăr căpitan de piraiți ce-și croia un drum plin de glorie și de comori prin apele caraibiene ale secolului XVII.

La aproape două decenii de la acea lansare Sid Meier s-a decis să refacă jocul lui „preferat”, după cum l-a caracterizat. Conceptul de atunci a fost revizuit, engine-ul grafic a fost refăcut și adus al nivelul mileniului III și o mulțime de elemente noi și-au făcut apariția. Povestea rămâne însă aceeași. Jucătorul va intra în pielea unui pirat tânăr cu ambiții mari. Să te impui într-o astfel de lume nu este deloc ușor, mai ales când ești tânăr și cu buzunarele goale. Dar dacă vei ști să-ți folosești resursele inteligent succesul nu va întârzia să apară. În Pirates! ca și în realitate

există două tipuri de resurse vitale: banii și informația.

Banii curg valuri, trebuie doar să ști când și unde să pui „cufărul”. Un guvernator are nevoie de o navă rapidă care să-i facă un comision, o navă de comercianți suficient de naivi încât să se aventureze în apele tale fără o protecție adecvată, comori legendare con-



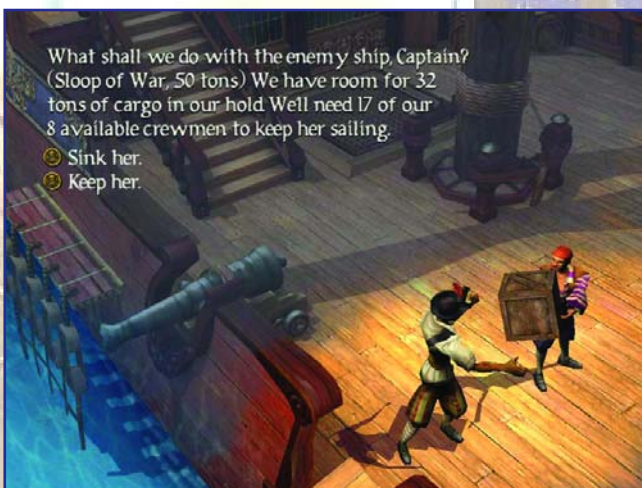
stituiе tot atâtea forme de a-ți umple cuferele cu aur.

La fel de vitală este însă și informația, iar Pirates! oferă câteva modalități ingenioase de a le procura. Poți să te strecoari noaptea în taverne și să ascuți bârfele bețivilor, poți plăti informatori. Însă dacă vrei, poți obține informațiile necesare direct de la sursă, adică de la administrația locală destul de deschisă către „mici atenții”. Fiecare localitate este condusă de către un guvernator, iar fiecare guver-

nator are cel puțin o fiică nu mai bună de curtat, sedus, răpit, salvat sau de cerut în căsătorie.

Însă oricât de atractive sunt saloanele de dans prin care se învârt domnițele adevărate glorie se va culege tot în largul mării, pe puntea corabiei cu sabia într-o mână și cu pistolul în cealaltă. Producătorii ne promit vreo 30 de tipuri diferite de nave ce vor străbate apele carabiene, în diverse stadii de dotare. Acestea pot avea la bord diverse tipuri de muniție, de fapt cele trei clasice cu care ne-am obișnuit deja din celelalte jocuri de gen (fiecare având ca țintă primordială una din cele trei elemente importante ale unui vas – hula, pânzele și echipajul). După obișnuita tatonare și câteva schimburi de salve va urma abordajul în care ceea ce a mai rămas din cele două echipaje se vor ciocni pentru a înclina definitiv balanța victoriei. În acest moment și jucătorul va trebui să pună mâna pe sabia și să-l înfrunte pe căpitanul navei inamice într-un duel pe viață și pe moarte. Fiecare captură va contribui din plin la creșterea bunăstării jucătorului dar și a notorietății lui. Cu timpul își va permite să angajeze oameni mai buni, să cumpere echipamente și nave mai bune. Cu aceste avantaje va deveni și mai curajos, îndrăznind să atace nave militare și chiar să se infiltreze și să cucerească forturi sau porturi.

Având toate aceste premize, precum și geniul lui Sid Meier, sunt cât se poate de convins că la sfârșitul acestui an (când este progra-



mată lansarea lui Pirates!) ne vom bucura de un joc foarte reușit. Și tot atât de convins sunt că ne vom petrece sărbătorile între salonul de dans al guvernatorului furând inimile tinerelor domnițe și întinderea vastă a oceanului unde vom fura avuțiile comercianților bogați.

*Claude*

*„Impress the governor's daughter with your charm, fame, heroism — even your dancing abilities.”*



# Knights of Honor

Din păcate pentru noi, Bulgaria ne-a mai bătut la un capitol, cel al producției de jocuri. În timp ce noi suntem încă la stadiul de tentative de garaj (nimeni nu se grăbește să investească în acest domeniu) bulgarii au deja un studio renumit pe piața jocurilor. Black Sea Studios se pregătește să de din nou lovitura, de data aceasta cu un Tactical/RTS amplasat într-o Europă medievală divizată de conflicte și interese mărunte.

Knights of Honor calcă pe drumul deschis în urmă cu doi ani de către Medieval: Total War. Față de acest joc are un mare dezavantaj, faptul că hărțile sunt 2D ceea ce nu permite rotiri sau alte astfel de manevre. Avantajul constă în faptul că duce realismul simulării la un nivel superior. Astfel hărțile sunt mai largi și conțin mult mai multe elemente ce pot influența strategia de abordare a luptelor. De asemeni sunt populate, oamenii de rând vor fi prezenți și își vor vedea de treburile cotidiene. Încleștările armate pot perturba pentru moment activi-

tățile cotidiene, iar un asediu poate avea repercusiuni serioase asupra vieții în zona de conflict. Pe de altă parte în timp de pace, ne vom putea bucura de câteva touche-uri drăguțe, în sensul că oamenii își văd de treabă, merg la muncă dimineța, seara se întorc acasă sau dau o raită pe la taver-



nă, iar noaptea încep să-și aprindă focul prin case pentru a se încălzi. Ciclul zi/noapte nu este doar un element artistic el constituie și un element strategic important cu impact deosebit asupra armatelor, soldaților și al rezultatului unei bătălii. Noaptea face ca armatele să fie mai greu de descoperit, soldații mai greu de recunoscut făcând posibilă deplasarea nevăzută a forțelor sau lansarea unor atacuri surpriză. Pe de altă parte o armată care a mărșăluit noaptea este extrem de vulnerabilă la un atac în timpul zilei datorită oboselii acumulate dar și scăderii moralului





soldăților. Un argument solid în favoarea realismului spre care tinde acest joc îl constituie faptul că harta Europei este cea reală astfel că fiecare regiune importantă este reprezentată cu acuratețe.

Ca și în Medieval: Total War o mare parte din joc se va derula în fața hărții Europei pe care vom muta armate, diplomați sau spioni și vom administra imperiul pe care îl construim. Politica își are aici un rol important, fiind ca și în Medieval, o unealtă foarte bună pentru alipirea unor teritorii noi sau pentru protejarea celor deja deținute. Manevrelle politice sunt ceva mai avansate și mai delicate decât cele din Medieval și vor genera reacții diverse în funcție de reputația, puterea și temperamentul diverselor națiuni.

Însă nu trebuie uitat totuși că jucătorul este rege și în această calitate nu trebuie să se ocupe de orice detaliu al imperiului său. Pentru acestea există cavalerii. Aceștia vor fi primi în subordine câte o regiune și o vor administra în funcție de calitățile lor administrative și de politica economică și administrativă impusă de către jucător. Titlul de cavalier este însă asociat cu câmpul de luptă și gloria acumulată cu ajutorul spadei. Cei mai mulți cavaleri vor avea calități combative pentru care vor fi respectați sau temuți. Alții însă se vor descurca mult mai bine în spatele unui birou, ocupându-se de moșia ce i-a fost dată în grijă.

Chiar dacă piața actuală de jocuri nu duce lipsă de stra-



tegi inspirate din istoria feudală a omenirii, Knights of Honor se anunță a fi un joc interesant. Detaliile drăguțe, opțiunile tactice noi apărute datorită introducerii ciclului zi/noapte, îmbunătățirea sistemului politic sunt câteva din atu-urile acestui joc.

*Claude*

*„A unique battle-system with tactical elements at the player's disposal.”*



# THIEF

## DEADLY SHADOWS

Nu am fost niciodată un fan al jocurilor first person, însă în 1998 când a fost lansat Thief: The Dark Project am fost nevoit să recunosc că și acest gen de joc își are farmecul său aparte. Atmosfera sumbră creată cu ajutorul engine-ului grafic (extrem de avansat pentru acea perioadă) și de sunetele ambientale constituia unul din elementele de atracție al jocului. Când Looking Glass Technologies, producătorul jocului, a dat faliment cu toții am crezut atunci că nu vom mai vedea niciodată o continuare a seriei Thief. Din fericire pentru noi, Eidos a obținut drepturile asupra acestei francize și cu ajutorul studioului Ion Storm au continuat saga marelui maestru în ale furtişagului, Garrett. Aventurile acestuia continuă în Thief III: Deadly Shadows. Deadly Shadows păstrează esența jocului original. Garrett va continua să îndeplinească diverse misiuni ce constau îndeosebi în „recuperarea” de

obiecte valoroase din diverse locații care mai de care mai bine păzite. Va continua să se ascundă în umbre așteptând momentul prielnic pentru a se repezi la gărzile ignorante asupra pericolului care îi pândeste. Însă acest lucru nu înseamnă că Deadly Shadows este doar vechiul Thief poleit cu un engine grafic nou.

Jocul a suferit o serie de modificări conceptuale al căror impact, îndeosebi asupra fanilor veterani ai jocului, rămâne de văzut. Toată povestea se derulează între zidurile unui burg medieval, care, după primele misiuni, este în întregime liber pentru explorare. În cetate oamenii își văd liniștiți de treburi, din păcate după o rutină mult prea rigidă. Între misiuni acești burghezi naivi pot fi o sursă suplimentară de venituri pentru un hoț ager și abil. Tot aici veți putea găsi și un magazin în care veți putea vinde obiectele culese pe parcursul misiunii și cum-



păra echipamente noi. Personal nu agreez deloc această idee, preluată din jocurile RPG, deoarece limitele de echipament impuse în primele jocuri ale seriei constituiau un element important al jocului și strategiei de abordare a misiunilor. Acum este mult prea ușor (având în vedere că banii nu sunt o problemă) să te echipezi cu cele mai bune echipamente ceea ce pe nivelele de dificultate scăzute răpește mult din farmecul jocului.

O surpriză, neplăcută sau nu, pentru fanii seriei o va constitui faptul că Garrett este extrem de slab în luptă. În înfruntarea directă cu gărzile Garrett are toate șansele să fie învins ceea ce ne va convinge și mai mult să evităm declanșarea alarmei. Al-ul gărzilor are părțile sale bune, dar și rele. La plusuri se poate adăuga că orice discrepanță (o ușă deschisă, o pată de sânge, un obiect care lipsește) îi va alarma. Tot la plusuri intră faptul că vor chema ajutoare sau că au mai multe nivele de alertă ceea ce îi face să se comporte mai uman. La categoria minusuri putem înscrie faptul că se comportă stereotipic odată alarmați (încep să te caute, iar după un timp, dacă nu te găsec, toți deodată renunță la căutare și își continuă rondul ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat).

Jocul are o evoluție non-liniară. După cum aminteam mai devreme te poți plimba oriunde prin oraș încă de la

începutul jocului. Iar dacă ai comis o eroare în timpul unei misiuni, iar alarma a adunat prea multe gărzii pentru a mai avea vreo șansă te poți retrage tiptil pentru a reveni altă dată când nu mai ești primit cu atâtea onoruri.

Thief III: Deadly Shadows rămâne, în ciuda câtorva mici scăpări tehnice, același joc ambițios, superb și atractiv capabil să ne țină în fața monitoarelor ore și zile în șir, făcându-ne să uităm de lumea înconjurătoare.

*Claude*



## VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

# True Crime: Streets of L.A.

True Crime: Streets of L.A. este un nou joc portat de pe console pe PC-uri. Iar acest lucru se simte încă de la primele secvențe. Filmul de intro probabil conceput în grabă special pentru PC este sub orice critică, pe de altă parte secvențele cinematice din timpul jocului se bucură de calitatea grafică pe care o garantează cipurile consolelor moderne.

True Crime: Streets of L.A. este povestea clasică a polițistului renegat datorită metodelor sale neortodoxe de a înfrunta infractorii. Tema clasică a filmelor hollywoodiene poate fi observată prin prisma a nenumărate arhetipuri. Eroul întâi trage apoi întrebă, eroul este expert în arte marțiale, eroul are o parteneră a naibii de sexy cu care bineînțeles nu se înțelege (până la scenele finale), eroul este singur împotriva tuturor, eroul acționează sub impulsul răzbunării și multe altele.

Când joci True Crime ai impresia că vizionezi un film, clișeele hollywoodiene dar și nenumăratele cutscene-uri contribuind din plin la crearea acestei impresii. Practic abia apuci să joci câteva minute că și intervine o astfel de secvență. Pe de altă parte acțiunea nu este atât de liniară pe cât ați fi tentați să credeți. Pe parcursul jocului veți lua anumite decizii care pot influența drastic derularea povestii. Ucide un infractor și s-ar putea să pierzi o informație prețioasă, lasă-l să trăiască și s-ar putea întoarce să se răzbune.

True Crime încearcă să înglobeze trei genuri diferite de jocuri cu un grad de succes destul de ridicat. Aceste genuri sunt Shooter, Fighting și Racing. Partea de shooter este în mod cert cea mai bine reprezentată și ca element specific pot aminti acela plonjoane slow motion impuse de Max Payne. Intervin și acele momente în care armele lasă loc pumnilor și atunci



îndemânarea în mână-irea tastelor trebuie să fie excelentă. Cu puțină imaginație și antrenament puteți reuși o serie de lovituri spectaculoase, inclusiv câteva prize în genul Tekken.

Bonus pentru fanii înrăiți ai acțiunii îl constituie mediul ambiant ce suferă în urma acțiunilor energice ale eroilor.

Zidurile sunt ciuruite de gloanțe și dărâmate de explozii, mobilierul se destramă în urma loviturilor aplicate de luptători, mari maeștrii în tot ce înseamnă „baletul marțial”.

În ciuda acestui amalgam de elemente inedite jocul nu reușește să impresioneze. Mult prea multele taste necesare unui control adecvat al personajului, întreruperile foarte dese datorate cutscene-urilor, grafica ușor depășită și sunetele stridente sunt câteva din minusurile jocului.



Dacă sunteți fani ai acțiunii atunci acest joc va fi pe gustul vostru. Veți avea parte de împușcături, inclusiv scene ala Matrix sau Max Payne, urmăriri cu mașinile pe contrasens, scene de lupte în interiorul barurilor (bineînțeles cu distrugerea mobilierului inclusă în pachet). Dacă veți reuși să vă obișnuiți cu multitudinea de taste necesare, atunci True Crime este un joc suficient de interesant pentru a a-l încerca, măcar câteva zile.

*Claude*



## VERDICT

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

Atractivitate ★★ ★

# Jocul - Zeul Mileniului III

În perioada în care activam încă la revista LEVEL am reușit să scriu, cu ajutorul lui Adrian Filippini (pe atunci director general al FunLabs), o serie de articole ce purtau titlul de mai sus. Acele articole au prezentat, pe parcursul a mai multe numere ale revistei, câțiva dintre pașii importanți și cunoștințele de bază pe care trebuiau să le cunoască orice tânăr sau grup ce dorea să-și încerce norocul în producția de jocuri. Din motive obiective, la un moment dat, din păcate mult prea devreme, acea serie de articole a fost întreruptă. Cu această ocazie doresc să redeschid acesta serie de articole fiind convins că voi, cititorii acestei publicații, încă nu v-ați pierdut speranța experienței unui joc sută la sută românesc.

Din nefericire producția autohtonă de jocuri este la pământ și nu pentru că nu am avea programatori și artiști buni ci pentru că nimeni nu are încă curajul să investească într-un asemenea proiect. Idei au fost și încă sunt, dar fără un plan coerent și fără o investiție șansele de reușită ale unui astfel de proiect sunt extrem de scăzute.

În acest caz ce ne rămâne de făcut? În nici un caz să abandonăm. Trebuie doar să ținem seama de anumiți factori importanți și să regândim strategia.

În continuare am să vă prezint pe scurt câteva puncte de reper pe care să le aveți în vedere atunci când entuziasmul unei idei de joc vă va cuprinde, asta în eventualitatea în care vă și gândiți serios să o transformați în realitate.

## *1. Notează tot.*

Oricât de trăznită, banală sau ciudată pare această afirmație am pus-o prima deoarece este una din acțiunile omise de tinerii întreprinzători. Oriunde te-ai afla, în orice situație să ai la tine o agendă și un pix pentru a nota orice idee legată de joc ce poate apărea. Odată ajunși acasă filtrați-vă ideile și concentrați-le într-un design doc. Asupra acestui aspect voi reveni mai pe larg în viitor.

## *2. Concepe un plan de dezvoltare*

Odată ce ideile de joc apar este absolut necesar să începi încropirea unui plan de dezvoltare sau producție a jocului. Acesta trebuie să conțină câteva elemente importante:

- Necesarul tehnic (echipamente, rețele, etc.);
- Necesarul uman (ce oameni și ce specializări);
- Necesarul financiar (este evident la ce mă refer);
- Documentația necesară (ce lucrări aveți nevoie și de unde le procurați);
- Planul de lucru în timp (în care se regăsesc termenele de finalizare ale fiecărui proces în parte).

## *3. Concepe un plan de afaceri*

Al treilea pas firesc este conceperea planului de afaceri pe baza căruia să încercați atragerea unei investiții (de preferat un om de afaceri deschis noilor oportunități). La rândul său acest plan de afaceri trebuie să conțină câteva elemente precum: planul de dezvoltare (prezentat anterior), o descriere nu foarte detaliată a jocului sau proiectului, o analiză a pieței internaționale de jocuri PC și o estimare financiară profitabilă (reală).

#### 4. Coeziune

Mulți și-au închipuit că pot produce un joc înjghebând o echipă de entuziaști de prin toate colțurile țării. Nimic nu poate fi mai departe de adevăr. Echipa de lucru trebuie strânsă într-un singur loc. Astfel se creează un climat de colaborare între membrii echipei, ideile noi sunt discutate mai aprins și mai eficient, iar apoi vor fi și aplicate cu un grad de succes mult mai ridicat.

De asemeni în ochii unui posibil investitor o echipă unită, serioasă și disciplinată constituie un argument în plus în favoarea alocării unor sume proiectului prezentat.

#### 5. Ambiție și determinare

Producția unui joc nu este un lucru ușor de realizat și nici nu este la îndemâna oricui. Entuziasmul inițial se stinge repede dacă nu se întrevăd rezultate palpabile într-un timp relativ scurt. Iar aceasta este o problemă a românilor. Ne așteptăm mereu să dăm

marea lovitură din prima încercare, într-un timp foarte scurt și cu minim de efort. Pe parcurs vă veți lovi de nenumărate dificultăți, unele din vina voastră, altele datorită lipsei de experiență, altele pur și simplu datorită providenței. Important este ca odată porniți pe acest drum să nu renunțați și să continuați să credeți în ideea voastră, în proiectul vostru și, nu în ultimul rând, în succesul vostru.

În numerele viitoare voi aborda alte aspecte delicate ale acestei probleme. În același timp aștept întrebările voastre legate de acest subiect pe adresa redacției:

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

și promit că vă voi răspunde în cel mai scurt timp cu putință.

*Claude*

# Aici poate fi reclama ta



Pentru detalii ne puteți contacta la adresa de e-mail:  
[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com).

## Print

- **C**oncepție și design
- **T**ehnoredactare
- **F**ilme și plăci tipografice

## Media

- **F**ilmări evenimente
- **M**ontaj
- **C**oncepție și design generice

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

ラ  
ウ  
ア  
ク

ナ  
エ  
内  
モ  
ウ

内  
シ  
ヒ  
ナ  
エ  
内  
モ  
ウ  
エ  
ウ

