

RC

revista lu' clauda

Medieval Lords

Jocul care mută genul city-builder în timpul cavalerilor, prințeselor și cruciadelor.



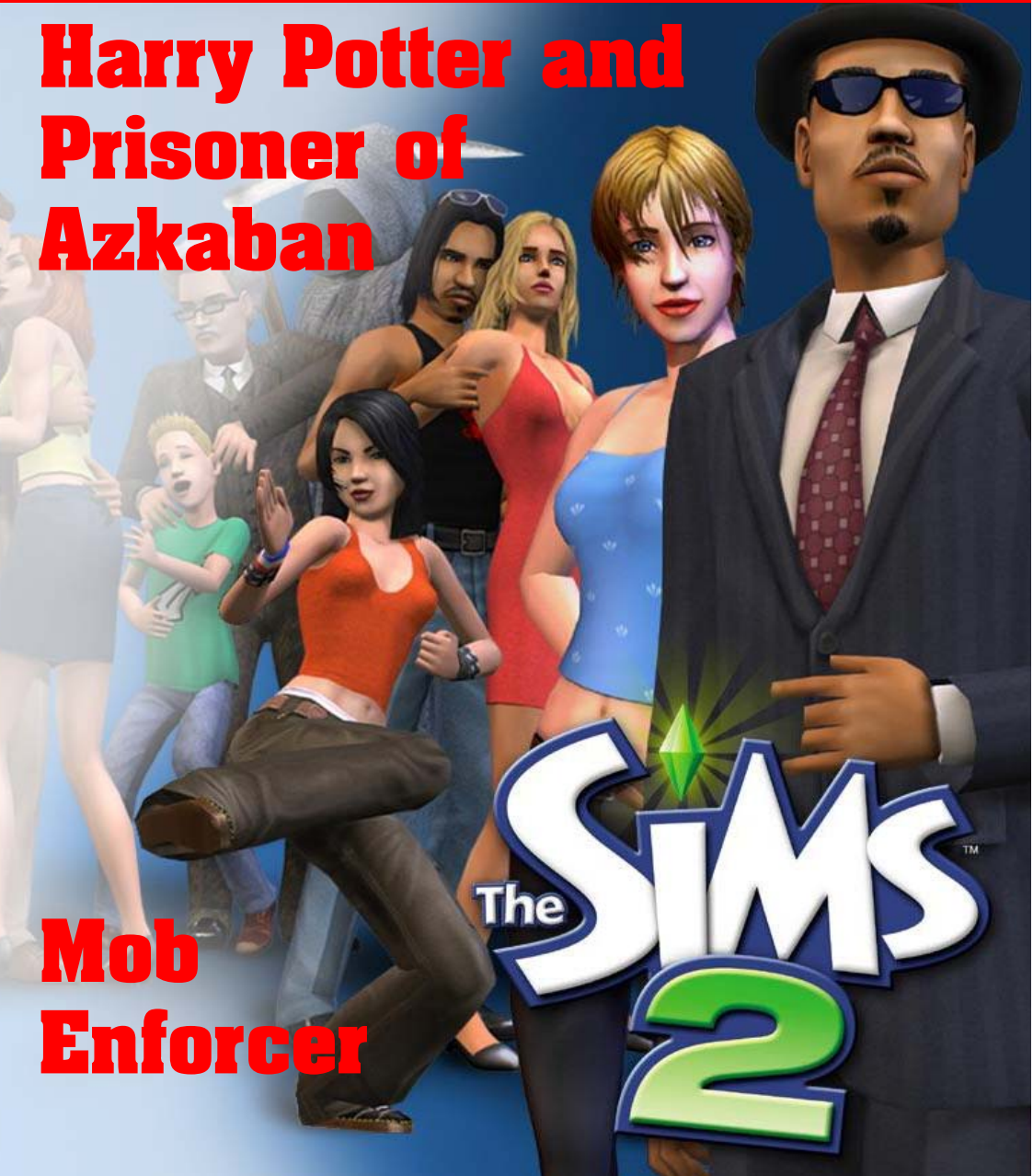
Anul 1 - Numărul 3 - Săptămâna 3 - Iunie 2004

Se distribuie GRATUIT!

Harry Potter and Prisoner of Azkaban

Mob Enforcer

The Sims 2





Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





Tot mai greu

Săptămâna trecută vă spuneam că producția de jocuri nu este deloc un lucru ușor de îndeplinit. Ce altă dovadă mai clară în favoarea acestei afirmații poate fi decât cele întâmplate în ultima perioadă la Vivendi Universal, un nume greu în această industrie. În urmă cu aproximativ două luni Vivendi a închis două dintre studiourile sale: Papyrus Games și Impressions Studios. Nici nu trebuie să mai amintesc ce au însemnat aceste nume pentru mulți dintre noi. Jocuri de legendă precum Caesar, Pharaoh, Nascar sau Lords of the Realms ne-au parvenit din mințile și eforturile angajaților acestor studiouri.

Acest pas nu a fost de ajuns, pe 21 iunie Vivendi Universal a anunțat închiderea filialei sale din Statele Unite, ceea ce echivalează cu 350 de șomeri, precum și a studiourilor Sierra. Un alt nume de legendă în arhiva căruia se află jocuri ca Leisure Suit Larry sau King's Quest.

Nu are rost să intrăm în polemici acum, se știe că astăzi dictează contabilii și oamenii de marketing. Genialitatea este din ce în ce mai puțin recunoscută. De aceea asigurați-vă că proiectele voastre, în cazul în care aveți vreunul, sunt în primul rând comerciale, abia apoi vă puteți gândi dacă să le faceți și geniale.

Claude

Director General

Claude

Redactor-șef

Claude

Redactor

Claude

Colaborator

Claude

Tehnoredactare

Claude

Distribuție

Claude

Marketing

Claude

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

Această revistă este editată de către

DARK TIMES MULTIMEDIA

Adresa redacției:

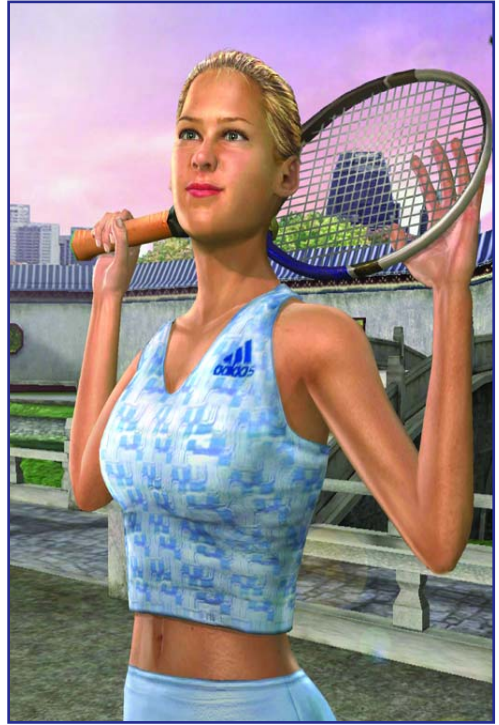
www.dark-times.com

Pentru informații, sugestii și reclamații ne puteți contacta la:
office@dark-times.com

Top Spin

Atari și Microsoft au bătut palma pe 19 iunie anul acesta. Rezultatul acestei înțelegeri este portarea jocului Top Spin de pe X-Box pe PC.

Jocul, ce urmează a fi lansat în septembrie, a avut un succes remarcabil în versiunea sa pentru console. Pe PC-uri jucătorii se vor putea înfrunța cu 16 dintre cei mai buni tenismeni ai momentului. Printre aceștia se află și Anna Kournikova (vezi poza alăturată). Pe langa oponentii virtuali, jocul oferă posibilitatea confruntărilor interumane deoarece jocul va suporta un număr foarte mare de provocări online. Christian Gloe, membru al consiliului director Atari, s-a arătat foarte încântat de încheierea acestei înțelegeri și speră ca jocul PC să înregistreze același succes ca și versiunea pentru console. Dacă așteptările sale sunt îndreptățite, vom vedea la toamna.



Silent Hill 4

Vin vești dinspre Țara Soarelui Răsare. Se pare că locuitorii insulelor nipone sunt privilegiați, deoarece producătorul japonez, Konami, a lansat deja în această țară Silent Hill 4. Potrivit producătorilor acest joc se dorește a fi cel mai terifiant produs multimedia din istorie.

Trailer-ul, pe care am avut cu toții ocazia să-l vedem după E3, pare să susțină afirmațiile producătorilor.

Acțiunea jocului se petrece în micul orașel South Ashfield, la mică distanță de Silent Hill, iar eroul este un tânăr pe nume Henry Townshend. Acesta se trezește într-o bună dimineață după un coșmar teribil, doar pentru a descoperi că realitatea îl va atrage într-un alt coșmar și mai îngrozitor. Aventura sa îl va purta inclusiv pe un tărâm paralel unde se va confrunța cu tot soiul de demoni.



Psychotoxic și-a găsit vânzător

Vidis s-a decis să distribuie în lumea largă un FPS cu un nume impozant: Psychotoxic. Comunicatul de presă prin care și-au anunțat această intenție atrage atenția asupra a trei aspecte considerate importante în garantarea succesului acestui joc.

Primul este grafica revoluționară oferită de un nou engine grafic Vulpine.

Al doilea este o poveste tumultuoasă care, se presupune, va ține captiv jucătorul în lumea ciudată a acestui joc.

Iar ultimul, ați ghicit, este superba eroină Angie Prophet care ne va delecta cu nurii ei... pe alocuri.

Fiind jumătate om, jumătate înger, Angie are capacitatea de a intra în mintea perversă a adversarilor ei, iar acest lucru va deschide nivele noi și

deosebit de ciudate (ex. fabrici de zombie, orașele de desene animate) în care veți putea să vă demonstrați aptitudinile de demolator.

Psychotoxic va fi lansat cu surle și trâmbițe la sfârșitul acestei luni.



UFO: Aftershock

Ceneza, binecunoscuta companie cehă, a semnat un acord de distribuție cu Altar Interactive. Elementul central al acestui contract este UFO: Aftershock, jocul ce va continua celebra serie de la mijlocul anilor '90.

Acțiunea se reia din momentul în care Consiliul Planetar se decide să predea Pământul savanților extraterestrii ce o vor transforma într-un organism viu. Oamenii vor fi relocați pe un satelit artificial conceput special pentru acest scop. Însă capacitatea acestuia nu a permis mutarea întregii populații.

După foarte mulți ani, oamenii vor dori să afle ce s-a întâmplat cu fosta lor planetă și cu cei care au rămas acolo. Iar acesta este rolul jucătorului. Să se intereseze de soarta planetei și să înfrunte amenințarea unor noi „vizitatori“.

Jocul este încă departe de finalizare, lansarea lui fiind planificată pentru anul viitor.

The Sims 2

De la lansarea sa, aproape nu a existat lună fără ca în topul vânzărilor să nu se afle jocul The Sims sau unul dintre multele add-on-uri care i-au urmat. Acest joc, în ciuda unor probleme serioase de concepție, a creat o adevărată isterie în lumea civilizată, occidentală. Ideea de a avea grijă de un personaj virtual, care să te reprezinte, și de a-l ghida prin toate încercările unei vieți „reale” a prins atât de mult încât producătorii nu au ezitat să înceapă lucrul la o continuare.

The Sims 2, cel puțin din informațiile pe care producătorii le-au trimis presei până în acest moment, va încerca să revoluționeze acest gen de jocuri. The Sims a fost unul din primii pași, astfel încât sunt încă destul de multe lucruri care mai pot fi corectate sau implementate.

Prima mare noutate, asupra căreia au insistat foarte mult și Electronic Arts, este introducerea codului ADN la per-

sonajele ce vor popula cartierele și orasele din The Sims 2. Acest cod ADN va fi folosit pentru a transmite mai departe, urmașilor, trăsăturile părinților, bunicilor, străbunicilor, stră-strămoșilor. Începând cu noul joc, toți copiii care se vor naște vor păstra din trăsăturile fizice, psihice și intelectuale ale părinților săi. Influența părinților nu se va opri însă aici, deoarece copilul va învăța și își va modela carac-



terul pe tot parcursul copilăriei. Modul în care este tratat, educația primită din partea părinților vor avea efecte asupra personalității copilului și a adultului ce va deveni. Acest aspect devine și mai important prin prisma faptului că și adulții (părinții copilului) evoluează și îmbătrânesc. Deocamdată nu se știe nimic dacă vor și muri. În

cazul în care acest aspect se va dovedi real atunci The Sims 2 va deschide perspective cu totul noi, iar introducerea ADN-ului va avea un suport cât se poate de practic. Spuneam că adulții evoluează la rândul lor. Stilul de viață adoptat va influența puternic direcția acestei evoluții. Un sim ce își petrece serile tolănit pe canapea lângă o pizza și o bere va dezvolta în timp o frumusețe de burtă ca și un complex de inferioritate. Pe de altă parte cel care muncește din greu, la haltere, își va menține corpul în formă și cercul de amante intact. Una din promisiunile cele mai atractive făcute de către producători se referă la ridicarea nivelului de inteligență la personajelor și la reproducerea mult mai fidelă a emoțiilor și interacțiunilor umane. Se pare că omuleții vor fi capabili să dezvolte relații destul de complexe, vor putea să facă diferența între amicitie, flirt și dragoste și vor reacționa mult mai inteligent la stimulii externi.

Problema mea majoră, cel puțin până pun mâna pe un demo, este aceea legată de timpii necesari



executării operațiilor de bază. Spălatul pe mâini nu poate dura 2 ore oricât de maniac al curățeniei corporale ai fi. Dar să lăsăm speculațiile pentru mai încolo. Deocamdată este timpul să ne roadem unghiile de nerăbdare în așteptarea unui nou joc Sims, care promite să fie pasul înainte necesar seriei.

Claude

„Sims truly come to life expressing moods and feelings through more realistic body animations“



Medieval Lords

Au trecut ceva ani de când nu am mai avut ocazia să jucăm un city builder serios. Iar odată cu închiderea studiourilor Impressions (creatorii jocurilor Caesar, Pharaoh și Zeus) speranțele în reeditarea experiențelor de citor aproape că s-au năruit complet. Maxis, creatorul celebrei serii Sim City, este în acest moment concentrat pe dezvoltarea francizei prin jocurile The Sims, astfel încât era nevoia ca un alt producător să ia taurul de coarne și să umple acest gol de pe piața de jocuri. Acest producător se dovedește a fi Monte Cristo Games, un studio francez de jocuri fondat în urmă cu nouă ani.

Jocul lor se numește Medieval Lords și va consta în construirea unor burguri medievale.

Producătorii nu și-au ascuns deloc ambițiile în ceea ce privește acest joc. Și nici nu au de ce... dacă produsul final va fi așa cum este reflectat de comunicatele de presă atunci vom avea parte de o experiență unică. Medieval Lords va fi primul city builder

complet 3D. Acest lucru ridică, cel puțin la prima vedere, o serie de probleme. Construirea unui oraș necesită o viziune de ansamblu asupra obiectivului și a zonei în general. Un engine 3D se justifică pentru experiențele first person acolo unde capacitățile sale sunt exploatate la maximum. Producătorii ne garantează că au prevăzut acest aspect și că jocul nu ne va crea probleme. Astfel vom putea urca în sfere înalte pentru a vedea orașul în între-

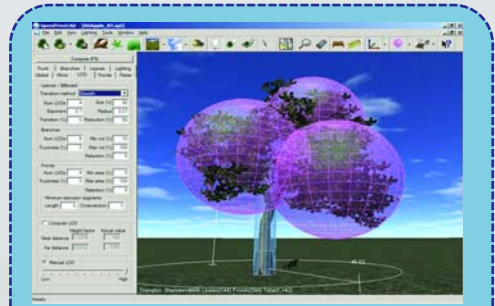


gime și a putea da ordinele necesare după care, în momentele de respiro, vom reveni cu picioarele pe pământ, în mijlocul târgoveților. Aici, printre străzile înguste ale cetăților, printre țărani și pajiști pline de vite, producătorii ne asigură că vom avea acea experiență unică despre care vă vorbeam. Asta deoarece Monte Cristo Games folosește o aplicație deosebită care se numește SpeedTreeRT și a fost produsă de către Interactive Data Visualization. Cu ajutorul acestei aplicații se poate reproduce aproape orice membru al regnului vegetal, care apoi



să fie animat într-un mod extrem de realist. Se pare că vom vedea în Medieval Lords copaci ale căror crengi se vor mișca atunci când îți agăți pălăria în ele, iar frunzele vor adia ușor în bătaia vântului. Calmul nu va dura însă prea mult timp.

Vom fi invadați foarte repede atât de cererile propriilor supuși, cât și de armate ale burgurilor vecine și invidioase pe prosperitatea și viața tihnită pe care o ducem. Inevitabil se va ajunge și la confruntări militare, chiar dacă acestea nu sunt tratate cu foarte multă seriozitate. Deocamdată nu se știe nimic despre modalitățile de colaborare sau de interacțiune cu orașele vecine. În afară de faptul că ne



SpeedTreeRT a fost lansat în decembrie 2002 de către Interactive Data Visualization.

Această aplicație conține o bibliotecă cu peste 80 de specii de plante și cu ajutorul ei pot fi animate, li se pot aplica efecte de vânt și multe altele, toate în timp real. Pentru informații puteți vizita pagina:

www.idvinc.com

vom lupta cu ei, atât pentru a ne apăra cât și pentru cucerirea unor teritorii noi. Medieval Lords va apărea cel mai probabil la sfârșitul acestei toamne, numai bine pentru a fi în coșurile de cumpărături în perioada Crăciunului. Deocamdată am încrederea și speranța totodată că vom vedea, atunci,

un joc pentru care să merite să facem curățenie pe hard-disk. La ce engine și ce facilități va avea în mod sigur va fi destul de consistent în termeni MB și probabil ne va determina să scotocim pușculița pentru un upgrade serios.

Claude

The stakes of managing a medieval city are high: it's not about losing elections, but about losing the whole city!

Harry Potter

AND THE
PRISONER
OF AZKABAN™

Până va apărea filmul și pe la noi, ne vom putea delecta cu jocul Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Asta cu atât mai mult cu cât jocul urmează firul poveștii din film cu foarte mare acuratețe, doar pe ici pe colo mai deviind puțin, mai mult pentru a crea senzația de libertate de mișcare jucătorilor.

Marea noutate adusă de joc îl constituie faptul că acum veți putea juca nu numai cu Harry Potter, ci și cu cei doi buni prieteni ai săi, Ron și Hermione. Iar jocul te va obliga deseori să faci rocada între aceste personaje, deoarece fiecare dintre ele are anumite magii și abilități ce trebuie folosite pe rând pentru a trece peste obstacolele întâlnite. Harry este personajul athletic, singurul capabil să sară peste râpe sau să se cațere pe ziduri, Ron este cel care poate detecta din timp o capcană sau o ușă secretă, în timp ce Hermione devine utilă atunci când trebuie să se strecoare prin locuri înguste pentru a ajunge în locații inaccesibile celorlaltor doi eroi.

Prisoner of Azkaban izbește prin simplitatea sa. Situațiile în care se trezesc cei trei eroi au rezolvări de bun simț și logice (lucru pe care îl punctăm acum două săptămâni în articolul Jocul - Zeul Mileniului III). Ori de câte ori va fi nevoie de folosirea magiei acest lucru se va realiza foarte ușor. Pur și simplu îndrepti bagheta magică înspre țintă iar jocul va decide automat care este magia potrivită pentru situația respectivă. Tocmai aceasta simplitate poate să constituie marele dezavantaj al jocului,



deoarece un jucător mai versat poate termina Prisoner of Akaban într-o după-amiază. Din acest motiv pare a fi un joc îndreptat spre un public cu o vârstă destul de fragedă, undeva în zona 8-10 ani.

Este cât se poate de clar că acest joc este dedicat fanilor lui Harry Potter, iar pentru aceștia această apariție va fi un nou prilej de bucurie. Jocul este reușit, este frumos, este interesant și este antrenant, motive pentru care poate fi încercat chiar și de către cei care nu au auzit de Harry Potter până acum (dacă există o astfel de persoană).

Claude



VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

Mob Enforcer

Mob Enforcer este un FPS inspirat din poveștile cu gangsteri ai anilor '20. În acest joc veți avea marea onoare de a fi mâna dreaptă a lui Scarface, Jimmy "Machine Gun" DeMora. Din această postură veți instaura teroarea pe străzile din Chicago. Oricine îndrăznește să nesocotească instrucțiunile capului mafiei va avea de a face cu tine. Numai că pe străzi nu se află doar civili nevinovați și comercianți mărunți. Bandele rivale vor încerca să-și impună dominația și pe teritoriul șefului tău, iar acest lucru este de nepermis. Războiul se va declanșa astfel pe străzile din Chicago, numai că oricât de mulți ar fi adversarii au prea puține șanse în fața brutalității cu care veți manevra mitraliera (Tommy Gun) sau Shotgun-ul.



Când nu veți avea grijă să trimiteți gangsteri rivali să-l întrebe de sănătate pe Sf. Petru veți efectua și alte activități în favoarea mafiei. Îi veți convinge pe comercianți să plătească taxa de protecție, îi veți convinge pe polițiști să se uita în altă parte atunci când schi-lodiți din bătaie un "neascultător" sau îi veți convinge pe trădători că au luat o decizie foarte proastă. Până la urmă Mob Enforcer se dovedește



a fi un FPS de duzină salvat doar de aerul romantic al poveștilor cu gangsteri din

care își trage seva inspirației. De bună seamă aerul de vacanță bănuie și prin studiourile de producție deoarece luna aceasta, precum și luna viitoare se anunță mult prea puține titluri serioase, fiind în schimb invadați de joculețe de duzină precum acest Mob Enforcer.

Claude

VERDICT

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



Jocul - Zeul Mileniului III

După ce v-am bătut atat la cap cu generalități (mare parte din ele negativiste) a sosit momentul să intrăm în pâine, cum se spune. Am să încep astăzi să vă povestesc câteva lucruri legate de unul din primii și cei mai importanți pași: design-ul.

Cu toții am jucat jocuri, cu toții am descoperit elemente care ne-au plăcut, altele care nu ne-au plăcut și, nu în ultimul rând, cu toții am visat la anumite lucruri pe care le-am dori în jocuri. Însă atunci când începem să punem pe hârtie ideile pe baza cărora se va dezvolta ulterior design doc-ul trebuie să ținem minte faptul că jocul pe care îl vom crea este destinat „lor“, nu „nouă“. Am spus că design-ul este un pas extrem de important. Asta deoarece el decide în proporție de 80% succesul viitorului joc.

Prima întrebare care ar trebui să și-o pună un game designer este: Ce se așteaptă de la un joc? Răspunsul, probabil evident, este o experiență unică, exuberantă, antrenantă, plăcută și, mai ales, relaxantă. Toate bune și frumoase... dar cum reușim acest lucru?

Teoretic este simplu, trebuie să eliminăm din joc toate acele elemente frustrante și care pot determina jucătorul să renunțe și să creăm situații unice și distractive în care jucătorul să se manifeste după pofta inimii.

Unicitate

Mulți designeri se iau cu mâinile de păr când aud că trebuie să conceapă soluții unice pentru diverse situații. Să fim serioși, s-au produs enorm de multe jocuri astfel încât apariția unei idei, cu totul nouă și unică, este improbabilă.

Greșeala constă însă în modul de interpretare a acestei cerințe. O soluție unică nu înseamnă neapărat ceva la care nimeni nu s-a mai gândit să facă până acum. Ea înseamnă de fapt să permiți jucătorului să folosească, pentru rezolvarea unei situații din joc (un quest, o luptă, etc) soluțiile sale unice. Haideti să luăm un exemplu că să înțelegeți mai bine.

În foarte multe jocuri RPG am fost nevoiți la un moment dat să trecem de un anumit obstacol cu ajutorul unor plăci de presiune (o ușă secretă care se deschide atunci când pe o anumită dală din pardoseală se așează o greutate). O soluție evidentă este să duci personajul deasupra dalei pentru a o acționa cu greutatea lui. O altă soluție, la fel de folosită și de evidentă, este amplasarea pe dala respectivă a unui bolovan sau a unei lăzi găsite prin apropiere. Ce se întâmplă însă dacă jucătorul se decide să depună pe dală o armă sau o armură? Va fi trapa acționată? Dar dacă acel jucător controlează un mag ce poate crea un monstru, va acționa greutatea monstrului „chemat“ dala respectivă? Dar dacă magul respectiv lovește dala cu „Meteor Shower“? Toate acestea sunt soluții perfect valabile la care un jucător se poate gândi. Dar dacă trapa respectivă a fost configurată din concepție să fie acționată numai de greutatea personajului sau a bolovanului, atunci jucătorul se va afla în situația de a fi găsit o soluție logică la care jocul nu va răspunde așa cum ar trebui.

Și atunci vă veți întreba care ar fi soluția. Ați putea, de exemplu, să atribuiți fiecărui element din joc o greutate, indiferent dacă este un obiect real sau

unul magic. Apoi să setați pentru trapa respectivă o greutate minimă necesară pentru a fi acționată. Astfel în momentul în care jucătorul se va apuca să depoziteze „obiecte“ pe trapa respectivă va reuși să o acționeze în momentul în care greutatea critică a fost atinsă.

Acest procedeu poate fi folosit pentru aproape orice situație dintr-un joc. Va trebui să încercați să anticipați aproape orice lucru la care se va gândi un jucător, chiar dacă pare imposibil.

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

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

Claude

Întrebarea săptămânii

Să presupunem că tocmai v-ați dus la un interviu pentru a vă angaja la un studiu ce urmează să producă un joc PC.

Care este postul pe care doriți să-l ocupați și de ce?

Aștept răspunsurile și argumentele voastre pe adresa:
office@dark-times.com

Aici poate fi reclama ta



Pentru detalii ne puteți contacta la adresa de e-mail:
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

ラ
ウ
ア
ク

ナ
エ
内
モ
ウ

内
ウ
ヒ
ナ
エ
内
モ
ウ
エ
ウ

