

RC

revista

lu'

claude

ALIAS

Jennifer Gardner dă cu pumnul și în comunitatea virtuală. Mai că ai fi tentat să o chemi pentru o mică demonstrație particulară



Anul 1 - Numărul 4 - Săptămâna 4 - Iulie 2004

Se distribuie GRATUIT!

F.E.A.R.



Ground Control II



Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





Vechi, da' bune

Surpinzător, însă, acum când ar trebuie să joc mereu cele mai recente jocuri de pe piață, ce credeți voi că fac? Joc Master of Orion II... Deunăzi am găsit CD-ul jocului, rătăcit printr-o cutie și de atunci îmi petrec timpul la cârma Mrrshan-ilor conducându-le destinul printre izele Universului.

Pur și simplu nu mă pot abține... Oricât de grandioasă este grafica din jocurile moderne, oricât de multe facilități avem, cică, la dispoziție. Eu tot la pixelii din Master of Orion II am revenit. O fi de vină faptul că sunt eu prea pretențios, o fi un pic de melancolie după vremurile în care eram june fără griji sau pur și simplu nu se mai fac jocuri ca altădată.

În fiecare număr al revistei am prezentat cel puțin un joc foarte bun, foarte reușit. Totuși nici unul dintre ele nu mă mai subjugă așa cum o făceau Master of Orion, Privateer, Leisure Suit Larry, Day of the Tentacle, North and South, Colonization, Reunion, Heroes of Might and Magic, Ultima Underworld, Eye of the Beholder, Wing Commander, Sim City... continuați voi lista...

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

Sentinel: Descendants in Time

The Adventure Company tocmai a anunțat public noul său proiect. Acesta este un joc adventure, situat într-un univers fantastic construit cu ajutorul engine-ului 3D JupiterTM. Acest engine, este același cu cel folosit pentru jocul No One Lives Forever 2.

În Sentinel: Descendants in Time eroul, pe numele său Beni, pătrunde în Caverne. Acesta este locul în care se găsesc mormintele unei civilizații foarte avansate ce a dispărut cu mulți ani în urmă. Expediția lui Beni nu va fi deloc ușoară deoarece mormintele sunt păzite de o santinelă. Această santinelă este de fapt o hologramă susținută de un AI foarte avansat al cărui scop este acela de a ține intrușii departe de locurile de odihnă ale creatorilor săi. Jocul va fi lansat cel mai probabil în Noiembrie 2004 și este produs de către Detalion.



Robots

Vivendi Universal împreună cu creatorii filmului Ice Age pregătesc o dublă lansare pentru începutul anului viitor. În ambele cazuri va fi vorba despre o producție cu numele Robots, cu diferența că unul va fi un film de animație, iar celălalt un joc (pentru toate platformele).

În joc, veți intra sub carcasa eroului principal al filmului, Rodney Copperbottom și veți distruge răul ce amenință comunitatea mecanică. Veți călători prin toate locațiile filmului și, se pare, veți trăi cu impresia că sunteți în film deoarece producătorii vor folosi foarte multe elemente din film (de la decoruri și secvențe cinematice până la personaje).

Regizorul Chris Wedge, care a stat în spatele camerei și la Ice Age, este cel care regizează Robots (filmul) și supraveghează producția lui Robots (jocul).

BETA TEST european



Blizzard a anunțat că începând cu data de luni, 5 iulie 2004, primește înscrieri pentru beta-testul european al jocului World of Warcraft. Pentru înscrieri accesați una din adresele:

www.blizzard.co.uk

www.blizzard.fr

www.blizzard.de

WORLD WARCRAFT™

F.E.A.R.

În urmă cu vreo 5-6 ani în industria jocurilor începea să se audă tot mai des numele Monolith. Era numele unui studiou de producție nou, mic dar cu ambiții foarte mari. În perioada ce a trecut de atunci Monolith a lansat câteva jocuri, toate aparținând genurilor Action sau FPS, care au fost foarte bine primite atât de către presa de specialitate, cât și de către jucători. Printre acestea la loc de cinste se află nume precum No One Lives Forever și Tron. La târgul E3 de anul acesta, Monolith împreună cu Vivendi Universal au arătat publicului la ce lucrează ei acum, prin intermediul unui film. În acest film vizitatorii târgului au putut vedea câteva secvențe de acțiune din prima misiunea a jocului. În aceste secvențe jucătorul tocmai a fost lăsat la sol de un elicopter în apropierea unei baze militare ultra-secrete. Aici va nimeri în mijlocul unui schimb de focuri foarte

intens și a unor evenimente ce par să depășească posibilitățile de înțelegere umană.

Povestea jocului, de altfel, este una destul de simplă și de clasică. Există o bază militară secretă, de existența căreia știu doar o mână de oameni. În această bază au loc tot felul de experimente militare, mai mult sau mai puțin legale. Problemele apar însă când, dintr-o dată și fără nici o explicație, o



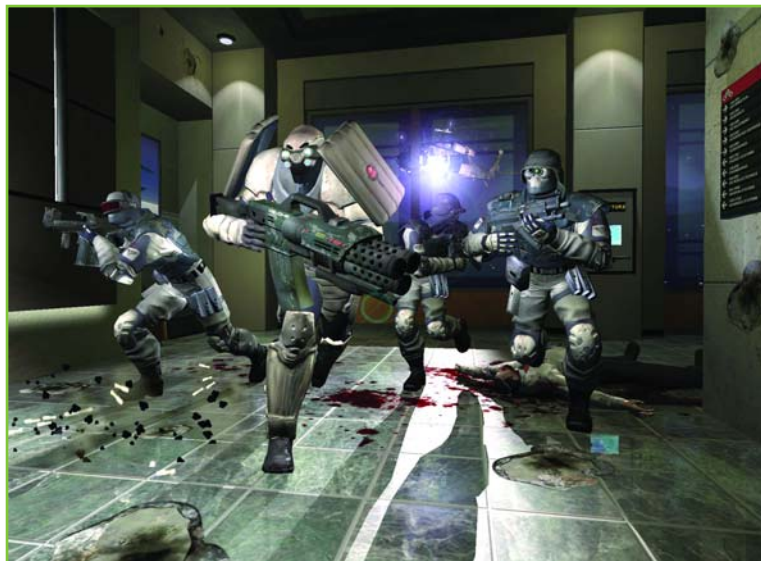
forță paramilitară atacă această bază. Imediat este trimisă o echipă de intervenție, însă aceasta este la rândul ei masacrată, după ce, în prealabil, se pierduse contactul cu ea datorită unui semnal foarte ciudat. În acest moment este trimisă la locul evenimentelor o echipă

specială, din care face parte și jucătorul, al cărei scop este acela de a neutraliza elementele ostile din baza și de a afla sursa acelei transmisii radio extrem de ciudate. F.E.A.R. nu este numai numele jocului ci și al unității speciale ce trebuie să descâlcească ștele intrigii și provine de la First Encounter Assault and Recon.

Jocul promite

să combine acțiunea delirantă din Half-Life cu atmosfera horror a filmelor japoneze (recunoscute ca fiind cele mai reușite).

Deocamdată va trebui să ne mulțumim doar cu aceste imagini fugare, din filmul prezentat la E3. Monolith sunt destul de zgârciți cu detaliile în acest moment, iar până la lansarea oficială a jocului mai avem de așteptat un an de zile. O să vă țin la curent cu orice noutate



legată de acest joc, pe care, după ce am văzut demonstrația, îl aștept cu nerăbdare chiar și eu - se știe că nu mă dau în vânt foarte tare după jocurile FPS.

Claude

„F.E.A.R. is an intense first person close-quarters combat experience with rich atmosphere and an engaging storyline.“



KREED

Nu știu cum se face, dar toate viziunile asupra viitorului umanității sunt catastrofice, apocaliptice. Oricât de mult am avansa în timp și termeni de „civilizație“ vom sfârși inevitabil într-un conflict sângeros. Rușii sunt și ei convinși de acest lucru sau cel puțin așa lasă impresia printr-unul din proiectele lor: Kreed, produs de Burut Software și Russobit-M.

Kreed este numele unei anomalii galactice, asemănătoare unei găuri negre. Nu se știe cum a apărut, ce caracteristici are sau cum poate fi remediată. Tot ce se știe este că toate navele care s-au apropiat prea mult de ea au dispărut fără urmă. Din fericire, această anomalie există undeva în viitorul omenirii, un viitor în care rasa noastră a început colonizarea Universului întâlnind în calea ei nenumărate civilizații extraterestre. Cum era de așteptat războiul s-a

declanșat și pentru a putea face față tehnologiilor extraterestre oamenii au folosit mutațiile genetice pentru a crea niște super-războinici ce vor fi cunoscuți ca Legionari. După terminarea războiului acești soldați sunt folosiți pentru paza unor obiective de maximă importanță.

Eroul poveștii din Kreed este un astfel de Legionar, ce a fost detașat pe o navă interstelară. Această navă reușește performanța de a cădea pradă anomaliei



despre care tocmai vă povesteam, iar Legionarul este cel care își asumă rolul de salvator. În acel spațiu, în care este nava captivă, se află nenumărate alte nave intergalactice, unele aparținând oamenilor, altele diverselor rase extraterestre. Unii sunt prietenoși, alții sunt ostili, dar cu toate acestea Legionarul va trebui să interacționeze cu toți pentru a găsi o soluție de salvare. Din cele văzute până acum,



Kreed este un proiect ambițios, mai ales pentru un joc FPS. Susținut de un engine 3d - X-Tend Direct3D8-based - jocul tinde către acea grafică absolut grandioasă cu care ne uimește Unreal la fiecare apariție. Multe poligoane, efecte de lumini și umbre... animații realiste... și o întreagă pleiadă de termeni tehnici cu care de abia reușim să ne obișnuim.

În același timp misiunile din Kreed se anunță a fi suficient de variate pentru a nu ne crea acel sentiment de deja-vu la fiecare încărcare. Chiar dacă în toate misiunile va trebui să scoți la un moment dat pușcociul scopul nobil din spatele acestui gest poate fi oricare dintr-o listă ce cuprinde: eliberarea de ostatici, escortarea VIP-urilor sau cucerirea unor obiective. Toate acestea constituie deocam-

dată o listă de așteptări, adevăratele reușite, le vom vedea abia peste un an, după ce Acclaim, distribuitorul jocului, îl va lansa pe piață.

Claude

When a brutal war erupts t humankind develops genetically modified soldiers in order to achieve victory.losing the whole city!

Ground Control II

Ground Control II: Operation Exodus... un nume pompos pentru un joc grandios. Trebuie să recunoaștem că am așteptat cu multă nerăbdare acest joc, fiind cuceriți încă de pe vremea când ne tocam nervii în primul Ground Control. Eram curioși să vedem dacă această continuare va reuși să păstreze toate acele finesse-uri ale jocului anterior.

Din fericire așteptările nu a fost înșelate. De data aceasta vom călători în timp vreo 300 de ani după evenimentele din primul joc. Situația NSA nu este deloc bună deoarece The Terran Empire a reușit să străpungă

liniile defensive spațiale și a debarcat trupe pe ultima planetă deținută de NSA. La un moment dat, în acest conflict se va implica și o nație extraterestră, Viron, al cărei scop îl veți afla pe parcurs.

Într-un decor absolut feeric, se va duce o luptă crâncenă între cele două forțe. Ne-au surprins cât de multe unități pot încăpea pe o hartă pe parcursul unei misiuni. Din fericire AI-ul acestora este suficient de dezvoltat încât să-și poarte singuri de



grijă în cele mai multe situații. Ground Control II ar trebui să se numească Rebirth of the Infantryman.

De obicei în strategiile futuriste unitățile cu cel mai mare succes în lupte sunt tot felul de vehicule ultra-blindate. De data aceasta infanteriștii sunt cei care duc greul luptelor, este de altfel destul de dubioasă vulnerabilitatea extrema a unor unități grele de luptă (ca tancurile sau „zburătoarele“). Misiunile suficient de vari-



ate ale jocului, grafica impozantă (aprope vă trebuie un calculator dopat serios) și romantismul primei serii sunt suficiente elemente pentru a asigura succesul acestei strategii lansate, acum, în toiuul verii.

De departe cel mai reușit element al acestui joc este grafica sa. Eu personal nu am găsit suficiente epitete pentru a o mai descrie. De aceea m-am decis să scriu un articol mai scurt și să folosesc imagini mai mari. Reflexiile apei, apusurile de soare, vegetația luxuriantă sunt doar câteva din pesajele mirifice în care va trebui să vă desfășurați forțele armate.

Claude

VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

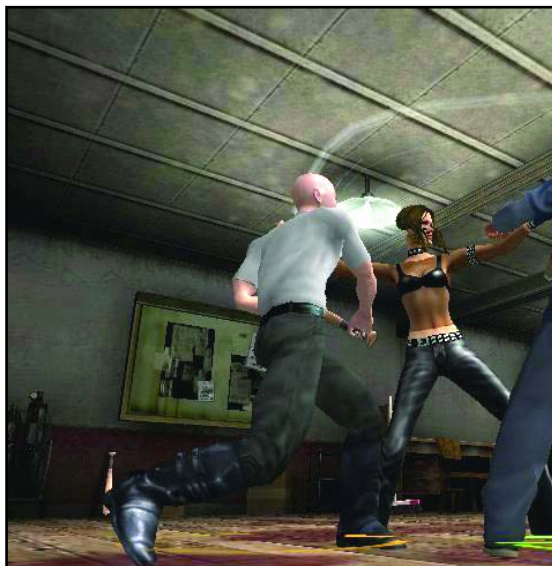
A.L.I.A.S.

După ce a apărut în urmă cu aproape două luni pe cele două console Playstation 2 și Xbox, jocul Alias, inspirat din serialul cu același nume, este acum disponibil și pentru posesorii de calculatoare.

Din păcate trecerea de la console la PC s-a făcut păstrând (așa cum se întâmplă de obicei) sistemul de control al personajului.

Iar acesta este total nepotrivit pentru un PC și generează dureri cumplite de cap și crampe ale degetelor. De altfel acesta este punctul cel mai slab al jocului. Cât de prost conceput este controlul se va vedea cel mai bine în momentele de acțiune febrilă când unghiul camerei se schimbă brusc, iar tasta care până atunci însemna „înainte“ se transformă brusc în „înapoi“.

Pe de altă parte jocul are o grafică menită să te lase perpelex.



Decorurile par vii, personajele sunt modelate după chipul și asemănarea actorilor care i-au interpretat pe Sydney Bristow, Vaughn sau Marshall în serial. Actorii nu s-au limitat doar la aspectul fizic, ei împrumutându-și și vocea încarnărilor lor virtuale.

Jocul se dorește a fi un action-





stealth în care o vom însoți pe Sydney Bristow în misiunile sale. Pentru a susține aspectul de stealth producătorii au introdus split screen, prin care poți, în momentele cheie, să vezi acțiunea din două unghiuri diferite simultan. Din pă-

cate acest split screen se „întâmplă” atunci când vrea calculatorul, nu când vrei tu. Partea de action este susținută puternic de abilitățile combative ale agentului Sydney Bristow. Și așa cum ne-a obișnuit, fetița asta știe să lovească. Deși a fost lansat cu surle și trâmbițe și are în spate o licența de succes, acest joc nu a reușit să mă impresioneze decât prin aspectele tehnice. Ca joc, pe măsură ce înaintezi, tinde să devină tot mai plictisitor, cu atât mai mult cu cât ești întrerupt destul de des de superiorii tăi. Aceștia par a fi genul de șefi



care vor să se știe că există și ei cu orice preț, chiar dacă nu se simte nevoie de prezența lor.

Claude



VERDICT

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

Jocul - Zeul Mileniului III

Vă povesteam săptămâna trecută cât de important este să lăsați jucătorului dreptul de a-și folosi propriile idei și soluții pentru rezolvarea unei situații de joc. Acesta a fost unul din motivele principale pentru care jocuri precum Civilization sau Master of Orion au avut un succes atât de mare. Astăzi vom vorbi despre un alt aspect la fel de important: soluțiile multiple.

În trecut, foarte multe jocuri erau abandonate deoarece jucătorul se împotmolea la un moment dat. Fie că nu găsea soluția potrivită pentru rezolvarea unui puzzle, fie că monstrul pe care trebuia să-l învingă era prea puternic. Atunci și-au data seama producătorii de jocuri că este benefic pentru joc să permită rezolvarea situațiilor prin mai multe metode, renunțându-se astfel la soluția unică.

Ca să înțelegeți mai bine vă voi prezenta unul dintre cele mai simple cazuri, cel al ușii încuiate. Soluția evidentă este aceea de a lua cheia din sertarul de alături și de a descuia ușa. Dacă aceasta ar fi singura soluție de trecere atunci jocul ar fi nu numai nerealist, dar ar și crea probleme (frustrări) jucătorilor care nu deschid acel sertar în care se află cheia. Din acest motiv acea ușa ar trebui să poată fi deschisă și prin alte metode:

1. Folosirea unui șperlaclu.
2. Dărâmarea ușii cu piciorul.
3. Bătut la ușa pentru a determina persoana din cameră să deschidă ușa.
4. Dinamitarea ușii sau distrugerea ei cu armamentul din dotare.
5. Deschiderea geamului de lângă ușa.
6. Capturarea proprietarului cheii și forțarea lui să descuie ușa.

Iar lista de exemple poate continua. Cu toate acestea ne lovim deseori în jocuri de situații în care nu reușim să găsim rezolvarea potrivită și nici nu avem posibilitatea să facem altceva până când ne vine inspirația. Asta în ciuda libertății de mișcare pe care ne-o promit producătorii la fiecare lansare. Acest lucru se datorează unor considerente economice. Orice element inserat într-un joc presupune niște costuri (mai mari sau mai mici). Și atunci se ridică următoarea problemă: Ce rost are să investești resurse (financiare, umane, etc) într-o soluție alternativă a cărei probabilitate de a fi utilizată de către jucător este foarte mică. Din punct de vedere al game design-ului aceste alternative sunt obligatorii. Din punctul de vedere al contabilului, însă, se poate renunța la ele. Și cum în ultima perioadă contabilul are un cuvânt mai greu de spus decât game designer-ul atunci este evident de ce ne mai blocăm din când în când în câte un joc.

Alte două aspecte, legate oarecum de acesta al soluțiilor multiple, sunt libertatea de mișcare și soluțiile logice. Despre acestea vom discuta în numerele viitoare ale revistei.

Aștept în continuare întrebările voastre pe adresa de e-mail a redacției:

office@dark-times.com

Tot la această adresă aștept răspunsurile la întrebarea din această săptămână:

La ce gen de joc doriți să lucrați?

convorbiri internaționale

PCNET VOICE

Vorbești cât vrei, fără întreruperi!



Valabilitate nelimitată

Acces de pe mobil

Tarifare la 6 secunde după primul minut

0.09 Euro/minut

Rețele fixe: Statele Unite, Canada, Europa de Vest, Australia, Noua Zeelandă, Asia* și America de Sud*

*Nota: Tarif valabil pentru unele destinații.

www.voice.ro

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
シ
ヒ
ナ
エ
内
モ
ウ
エ
ウ

