

# RC

revista

lu'

claude

## Roma Victor

Un proiect îndrăzneț ce ne va duce de pe străzile Romei antice până în câmpiile barbarilor de la miazăzi.



Anul 1- Numărul 5 - Săptămâna 2 - Iulie 2004

Se distribuie GRATUIT!

# John Deere: American Farmer

# Spider Man 2



# BloodRayne 2



**Cele mai noi jocuri**

**Sâmbătă, ora 11.00**

**Numai la ANTENA 1**

**GigaBit**







## Atacul violentei

Există în România o organizație pe care voi o cunoașteți sub numele de CNA (Consiliul Național al Audiovizualului). Recent, această organizație a început o cruciadă împotriva jocurilor PC prezentate pe la diverse posturi de televiziune. Una dintre emisiunile aflate în vizorul CNA-ului este și GigaBit, difuzată pe Antena 1, emisiune la realizarea căreia sunt și eu părtaș. Motivele pentru care CNA nu este de acord cu prezentarea jocurilor în cadrul emisiunilor TV sunt doua (cel puțin așa susțin ei):

1. Prezentarea de jocuri reprezintă reclamă mascată deoarece se informează explicit publicul asupra calităților produsului respectiv.
2. Jocurile prezentate conțin prea multă violență.

În ce privește primul pretext invocat de CNA o să-i rog pe membrii comisiei să se informeze și să citească și ei puțin presa de specialitate. Poate așa or să se lămurească și dâșii și or să poată face pe viitor diferența între o prezentare cu intenția de informare corectă a publicului și o reclamă mascată.

Așa cum, din păcate, se întâmplă deseori în România întâi se trage și apoi se pun întrebările.

În cazul celui de al doilea motiv invocat nu avem ce face, aceasta este realitatea. Jocurile conțin o doză serioasă de violență. Sper că nu se dorește realizarea unei emisiuni în care să se prezinte doar Solitaire și Tetris.

Nimeni nu contestă rolul și bunele intenții ale CNA-ului, însă, nu ar strica totuși ca înainte de a da cu parul să se informeze cu ceva mai multă atenție. Reclama mascată nu există în aceste prezentări, iar violența din jocuri, în cele mai multe cazuri, este comparabilă cu cea din desenele animate. Oare o să ajungem și noi ca în SUA unde la un moment dat s-a cerut interzicerea lui „Tom și Jerry“ datorită violenței excesive? Eu sper că nu.

*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)

## Close Combat: First to Fight

Close Combat: First to Fight este un joc ce se anunță deosebit de interesant. Din frânturile de informație primite se pare că acest tactical shooter a fost conceput cu sprijinul infanteriei marine americane și va fi folosită de către aceasta pentru a-și antrena soldații. Acțiunea jocului se petrece într-un oraș oriental al anului 2006 și simulează condițiile de luptă urbană cu care s-au confruntat soldații americani în Afganistan și Irak.

Jocul este testat în prezent de către membrii activi ai corpului de infanterie marină. De data aceasta datoria lor este aceea de a se asigura că AI-ul combatanților reacționează uman în condiții de luptă și, mai ales, că soldații se susțin reciproc așa cum o fac infanteriștii în timpul luptelor purtate pe străzile orașelor.



## Scrapland

American McGee tocmai a fost cooptat în funcția de Executive Producer al jocului Scrapland. Se pare că experiența sa în domniul jocurilor și al pieței americane a fost foarte apreciată de către producătorii jocului.

Scrapland este un joc de acțiune situat într-o lume robotică, ciudată construită numai din piese de schimb sau uzate. Personajul jucătorului este un astfel de robot, pe nume D-Tritus. Acesta se va aventura pe străzile orașului mecanic Chimera și se va înfrunța cu un întreg amalgam de dispozitive robotice.

Mercury Steam, echipa producătoare, este încrezătoare în succesul acestui joc și la cum îi cum știm noi pe americani, au toate motivele să fie.



## Rolercoaster Tycoon 3



Avem vești noi și de la producătorii celui de al treilea joc al seriei Rolercoaster Tycoon.

Pe lângă obișnuitul engine 3D, posibilitatea de a încerca personal atracțiile construite și instalare nopții peste parcul de distracții, aceștia au introdus un nou element de divertisment pentru cumpărătorii jocului. Este vorba despre jocurile de artificii. Acestea pot fi reglate de către jucător sau pot fi sincronizate cu melodiile rulate de către acestea.

Sistemul care permite aceste „performanțe” se numește FireWorks Mixmaster. Surprinzător sau nu, jocurile Rolercoaster Tycoon sunt printre cele mai bine vândute din acest gen, depășind bariera de șapte milioane de bucăți vândute.



# NOUA NE PASĂ!

## ȚIE NU?



**Strada nu este  
coșul tău de  
gunoi!  
Folosește  
tomberoanele!**



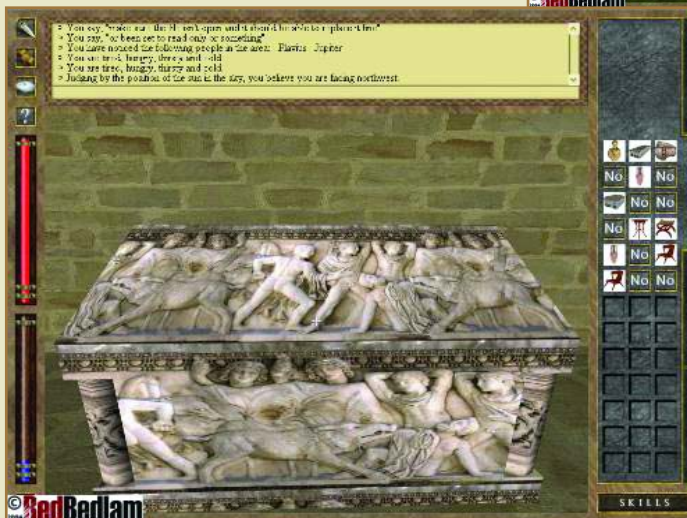
Campanie inițiată și susținută de către  
DARK TIMES MULTIMEDIA



Internetul este o oază vastă de informație. Aici poți găsi aproape orice poate concepe mintea umana. Așa se face, că într-una din zilele mele de căutare febrile după noutăți gameristice, am ajuns și pe site-ul [www.roma-victor.com](http://www.roma-victor.com). Acest site aparține companiei Red-Bedlam și este dedicat primului lor joc, un non-fantasy MMORPG intitulat Roma Victor.

Termenul de non-fantasy i se trage de la ambiția producătorilor de a crea un joc 100% real fără magii, fără monștri, fără creaturi ciudate. Înfruntarea din acest joc va avea loc între cele două părți: legiunile romane și hoardele barbare. Jucătorii vor putea opta pentru oricare dintre tabere, fiecare dintre acestea având avantajele și dezavantajele sale. De exemplu toate casele romane sunt aliate, în timp ce triburile barbare vor trebui să-și construiască alianțele. Acest aspect poate fi impor-

tant mai ales în contextul „vieții” socio-politice pe care producătorii îi încurajează pe jucători să o conceapă. Două ar fi marile diferențe față de restul MMORPG-urilor existente deja pe piață. Despre prima am vorbit deja, este lipsa oricărui element fantastic din joc. Luptele se vor purta numai cu arme tradiționale, fără magii sau alte trucuri. Pe de altă parte în cadrul luptelor jucătorii se pot organiza în



echipe, regimente, legiuni, etc. fiecare dintre acestea având câte un lider, iar fiecare armata având un general. Liderul unui grup are libertatea și responsabilitatea anumitor decizii, cum ar fi de exemplu alegerea țintei atacului. În momentul în care un adversar a fost desemnat inamicul public numărul unu, toți soldații din subordinea lui îl vor vedea scos în evidență și bineînțeles



că îl vor ataca. La lupte vor participa și soldați NPC ce pot fi „angajați“ de către casa sau tribul ce conduce armata respectivă. Această combinație de soldați NPC și umani, organizați ierarhic și disciplinați din punct de vedere tactic, pare să fie o alegere interesantă al cărei rezultat urmează să-l vedem la începutul anului viitor odată cu lansarea jocului.

A doua diferență majoră ar fi organizarea socio-politică și mecanismele din spatele acesteia. Imperiul roman este împărțit în case sau legiuni (ce vor fi create de către jucători), în timp ce barbarii vor fi împărțiți în triburi (la fel create de către jucători). Fiecare casă sau trib, va primi un nume unic în funcție de regiunea în care se află și de civilizația aleasă. Fiecare dintre aceste legiuni sau triburi deține o listă neagră, iar pe această listă sunt înscrși automat acei jucători adversi care au ucis un membru al tribului sau legiunii respective. În acest fel ei devin „Most Wanted“ și orice alt membru al organizației respective îl poate ataca fără frică.

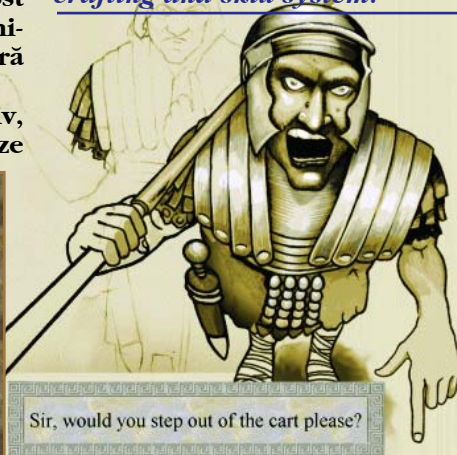
Roma Victor este un proiect atractiv, dar care încearcă să revoluționeze



genul. Iar acest lucru s-ar putea constitui într-un mare dezavantaj, doar știm destul de bine cum este primit un lucru nou, revoluționar de către mase.

*Claude*

*„Roma Victor features social interaction on a massive scale, one on one combat in the Coliseum, tactical warfare on the battlefields of Europe and a deeply rich and varied non-combat crafting and skill system.“*



# BloodRayne 2

Printre proiectele prezentate anul acesta la E3 se numără și cel al studiourilor Terminal Reality și Majesco. Iar jocul nu putea fi altul decât BloodRayne 2, partea a doua a epopeii vampiriste începută în urmă cu doi ani. De data aceasta ne vom reîntâlni cu frumoasa, dar brutala, noastră eroină la 50 de ani după aventurile sale prin conclavele naziste. Iar acum va fi ocupată să-l vâneze pe nimeni altul decât tatăl ei, vampirul. Acesta se pare are vise grandomane de a cuceri planeta și de a transforma umanitatea în cirezi de vite pentru armatele sale de vampiri. Bineînțeles că înainte de a-și pune în aplicare planul trebuie să rezolve o mică problemă, cea a razelor ultraviolete cu efecte neplăcute asupra epidermei vampirilor. Pentru aceasta a purces într-o cruciadă al cărei scop este acela de a descifra misterul „The Shorud“ singurul lucru care îi poate proteja pe vam-

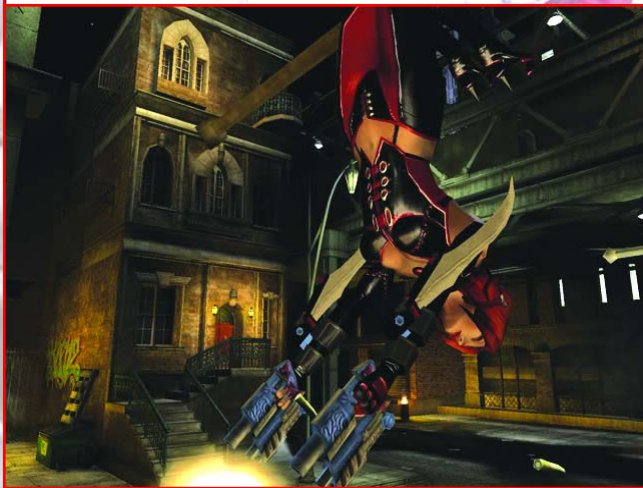
piri de efectele devastatoare ale luminii solare.

Numai că în calea acestor planuri mărețe se află eroina noastră. Iar, după 50 de ani, aceasta este din ce în ce mai dură și mai brutală. Este singurul mod în care se explică tonele de sânge ce se vor revărsa pe ecrane în momentul în care aceasta intră în acțiune. Sau acolo în studiourile de creație se află câțiva puști obsedați de violență. Toate ca toate însă BloodRayne 2 va fi o apoteoză închinată măcelului, o revărsare



furibundă de materie sanguină, un spectacol aerian de membre, capete și trupuri despicate toate păstrând semnătura eroinei noastre. În cei 50 de ani scurși de la ultimele pățanii, eroina noastră a învățat o mulțime de tehnici noi de luptă pe cât de eficiente pe atât de spectaculoase. Una din secvențele deja clasice este cea în care ea alunecă pe bara de susținere a scării în timp ce decapitează tot ce mișcă în





zonă. Sau cea în care se balansează pe cornișele caselor revărsându-și plumbii în trecătorii de pe stradă, nu tocmai inocenți. Pe de altă parte fiind vampiră nu se va sfii deloc să se arunce la beregata inamicului pentru a se răcori și a-și reface forțele. La încheierea festinului va executa câteva manevre fatale pentru victimă și încântător de groșești

și brutale pentru noi, cei care o urmărim din fața monitorului.

La cât de violent este acest joc și la câtă plăcere sadică ne va crea în momentul în care vom despica literalmente monștri prin el, cred că trebuie să ne rugăm ca CNA-ul sau orice altă organizație de acest gen să nu-l vadă niciodată. Parcă vad că ne trezim și noi cu vreo lege de interzicere cum s-a întâmplat cu Quake în Germania. Până una alta, pregătiți-vă serios, deoarece în curând

veți avea de lucru serios cu BloodRayne 2.

*Claude*

*BloodRayne 2 includes new in-game dynamics such as pole combat, rail sliding and advanced melee fighting with fatality moves.*

# Spider Man 2

Având în vedere toată zarva care s-a creat în jurul producțiilor Spider Man 2, fie ele cinematografice sau digitale, ne așteptam ca jocul să fie unul care să ne urce în al nouălea cer. Ei, bine realitatea este cu totul alta.

Jocul este de o mediocritate care înspăimântă, având în vedere bugetul care i-a fost alocat. O echipă de 3 studenți români lucrând doi ani într-un garaj sunt convinși că ar fi reușit să producă ceva mai răsărit. Primul element care a „șocat“ a fost îngrădirea libertății de deplasare prin oraș. Dacă în versiunile anterioare puteam să ne întindem pânza prin orice colțișor, acum nu vom mai

putea să ne agățăm decât de anumite puncte fixe. Nici povestea nu este prea răsărită, jocul rezumându-se la a prelua un rezumat al scenariului filmului în care a mai introdus câteva personaje mai vechi ale seriei (ca Puma, Rhino sau Mysterio). Practic rămâi cu impresia, destul de acră, a unei povești celebre ce peticește un joc de acțiune mediocru pentru a mai storce niște bani pentru franciză.

Controlul personajului este simplu, chiar minimalist (un lucru surprinzător pentru





un joc creat inițial pentru console). Nu ai nevoie decât de tastele direcționale și butonul stânga al mouse-ului care duce tot greul acțiunii.

Jocul pe ansamblu pare conceput pentru o grupă de vârstă foarte tânără, în ciuda indicațiilor de pe cutie. Controlul minimalist, ca și faptul că înainte de fiecare bătălie cu un boss va fi afișată metoda optimă (și aparent unică) prin care acesta poate fi învins sunt argumentele ce susțin această ipoteză. Poate și



din această cauză jocul poate fi dus până la capăt în maximum cinci ore, după care însă nici nu se mai poate pune în discuție o eventuală reluare a acestuia.

Singurul lucru ce se ridică oarecum la înălțimea așteptărilor este grafica și sunetul. Dar chiar și aceste elemente au problemele lor, unele voci au intonația nepotrivită, iar unele NPC-uri par modulate în grabă. Nici măcar vocea lui Tobey Maguire nu sună natural, un lucru surprinzător pentru un actor tânăr și talentat. Dar, după cum se spune chiar și genile au momentele lor slabe.

Nu putem încheia decât spunând un singur lucru. Spider Man 2, versiunea pentru PC, este o mare-mare dezamăgire.

*Claude*

## VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★

Control ★

Jucabilitate ★★

Atractivitate ★★

# John Deere: American Farmer

Ne-am obișnuit deja să vedem jocuri pe sigla căruia să apară numele unui renumit producător de „ceva“. Adidas, Nike, Cabella sunt câteva exemple în acest sens. Aceste jocuri, de obicei simple și fără pretenții prea mari, sunt produse cu ajutorul banilor proveniți din fondurile de marketing ale companiilor numite. Scopul acestei investiții este evident: publicitatea.

John Deere este un celebru producător american de echipamente agricole. Și ce alt gen de joc putea el să sponsorizeze decât un simulator de fermă, în care bineînțeles nu poți folosi sau cumpăra decât echipamente marca John Deere.

În American Farmer-ul lui John Deere veți avea șansa de a vă construi propria fermă. Și astfel veți cultiva orice

plantă doriți (atenție la calitatea solului) sau să creșteți orice tip de animal doriți. Nu vă grăbiți însă să vă faceți







planuri pentru o fermă de tigris. În același timp vă veți confrunta cu problemele curente ale unui fermier.

Acestea s-ar putea împărți în două categorii. Prima ar fi vitregiile naturii în care se încadrează seceta, grindina, atacul lăcustelor sau invazia șobolanilor. Iar a doua ar fi vitregiile civilizației care dictează economia mondială

atât de laudat și mediatizat. Și totuși se mai întâmplă și minuni.

*Claude*



## VERDICT

Grafică	☆☆☆
Sunet	☆☆☆☆
Control	☆☆☆☆☆
Jucabilitate	☆☆☆☆☆
Atractivitate	☆☆☆☆

# Jocul - Zeul Mileniului III

După cum v-am promis în numărul trecut am să continui seria de articole dedicate game design-ului. Astăzi vom vorbi despre importanța păstrării logicii și realității în rezolvarea situațiilor de joc.

Jocurile PC sunt un mediu virtual, fantastic în care de cele mai multe ori limitele realității sunt împinse la maxim și chiar depășite. Din această cauză mulți designeri sunt tentați să exagereze în crearea obstacolelor pe care jucătorul va trebui să le depășească. Rezultatul acestor exagerări constă în apariția unor situații ridicole sau imposibile care nu servesc deloc scopului jocului. Una dintre aceste posibile rezultate îl constituie puzzle-urile nerealiste. Un exemplu elocvent în acest caz este jocul *Indiana Jones and The Infernal Machine*. Dacă l-ați jucat atunci vă amintiți cum trebuia pe alocuri să cărați blocuri imense de piatră pentru a-i permite lui Indie să treacă mai departe. Ei bine unele dintre aceste blocuri erau de doua ori mai înalte decât *Indiana Jones* (un cub cu latura de vreo 3 metri). Ținând cont de densitatea stâncii ne dăm repede seama că acel bloc ar trebui să cântărească aproximativ 20 de tone. Și atunci cum poate *Indiana Jones* să-l tragă cu mâinile goale? Chiar dacă este un personaj incredibil, totuși nu este Superman. Dacă în schimb s-ar fi folosit un sistem de pârghii pentru a muta blocul respectiv atunci situația ar fi fost mai aproape de realitate.

Un alt exemplu de situație ridicolă și nepotrivită îl constituie *Might and Magic VIII*. În finalul jocului descoperăm o navă extraterestră de pe care culegeam arme laser și combinezoane. După ce ai jucat tot timpul într-un univers fantasy să faci un salt atât de brutal la cel SF este o decizie absolut

neinspirată. Ca să nu mai amintim de faptul că armele respective erau extrem de slabe, tot săbiile și topoarele făcând legea. Sunt convins că designerii jocului ar fi putut veni cu un final mult mai interesant și mai potrivit, de ce l-au ales tocmai pe acesta nu pot să înțeleg. Tot în categoria exemplelor negative se încadrează și puzzle-urile cu rezolvări ilogice, neintuitive sau cele care necesită cunoștințe specifice. De exemplu un quest în care pentru a trece mai departe trebuie să știi numele ultimilor cinci primari din *Bolintinul de Vale* este unul foarte prost. Dacă ai locuit în *Bolintin* s-ar putea să deții această informație, dar nu poți avea pretenția ca un american sau un japonez să știe aceste lucruri. La fel sunt quest-urile ilogice, cele de gen combină dalta cu guma de mestecat pentru a obține dinamita. Exemplul meu este extrem dar sunt destul de multe jocuri în care se întâlnesc situații asemănătoare.

Jocurile adventure vă aduc aproape inevitabil în situația de a descifra o combinație de simboluri (fie pentru a deschide un seif, fie pentru a stopa vreun mecanism, etc). În foarte multe cazuri aceste combinații (cel mai adesea de patru) nu erau deloc intuitive și nici nu exista prin joc vreo informație care să te lămurească. Practic odată ajuns în situația respectivă jucătorul trebuia să încerce toate combinațiile posibile până o găsea pe cea potrivită. Acesta constituie un exemplu negativ ce trebuie evitat. În cazul introducerii unei astfel de situații asigurați-vă că jucătorul va avea de unde să culegă informații despre algoritmul necesar descoperirii combinației potrivite.

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

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



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

ラ  
ウ  
ア  
ク

ナ  
エ  
内  
モ  
ウ

内  
シ  
ヒ  
ナ  
エ  
内  
モ  
ウ  
エ  
ウ

