

# RC

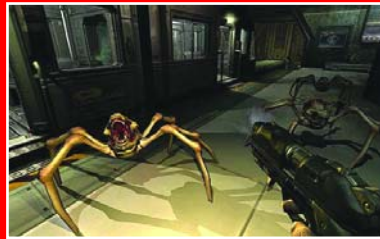
revista

lu'

claude

## Doom 3 GOLD

Ceea ce puțini mai credeam să se întâmple este acum o realitate. Vine Doom 3!



Anul 1- Numărul 6 - Săptămâna 3 - Iulie 2004

Se distribuie GRATUIT!

# Aura: Fate of the Ages

# Transport Giant

# Shade: Wrath of Angels





**Cele mai noi jocuri**

**Sâmbătă, ora 11.00**

**Numai la ANTENA 1**

**GigaBit**







## Lumina din tunelul tranziției

Nu acesta este editorialul pe care îl planificasem pentru acest număr, însă după cele văzute la televizor în ultimele zile nu am putut rămâne impasibil. Înainte de bacalaureat la Colegiul Sf. Sava a avut loc obișnuita festivitate de încheiere a anului școlar. Această festivitate va fi însă una ce nu va fi uitată mult timp de acum încolo. Cu un curaj incredibil, conferit cu certitudine doar de inconștiența și naivitatea vârstei, Roxana Iosif, elevă a clasei (acum fostă) XII-C a citit un discurs extrem de inflamatoriu la adresa profesorilor din liceu, a celor patru ani pe care i-a petrecut acolo și a întregului sistem de învățământ din România. „Timp de patru ani am fost învățați că nu avem dreptul să comentăm, să avem o altă părere decât cea care ne este impusă, că minciuna e cel mai bun mod de a ne descurca în viață, că necinstea poate fi o calitate, că a fi corupt nu atrage pedeapsa, că putem câștiga fără să muncim, că păcăleala și copiatul sunt paravane în spatele cărora ne putem ușor ascunde.“ Acesta este un scurt fragment din ceea ce Roxana a citit în fața unor profesori șocați de cele ce auzeau.

Mie nu îmi mai rămâne altceva de făcut decât să exclam: Bravo Roxana Iosif! Bravo celor 15 elevi care au susținut-o și ajutat-o în această inițiativă! Aveți sincerele mele aprecieri. Ați dovedit că România încă mai are loc pentru adevăratele valori, pentru adevărații lideri. Fie ca aripile voastre să nu fie frânte prea devreme...

*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)



## Seal of evil

Prin intermediul unui comunicat de presă am fost informați de faptul că GMX Media și-a asigurat drepturile de publicare a jocului Seal of Evil, continuarea unui alt RPG cunoscut, Prince of Qin. Richard Wallis, CEO al Object Software, s-a declarat foarte mulțumit de finalizarea negocierilor.

Seal of Evil este un RPG inspirat din istoria și mitologia chineză. Acțiunea sa se petrece în jurul anilor 400 - 200 î.Ch. în perioada turbulentă ce a urmat căderii uneia dintre cele mai prodigioase dinastii chineze: Zhou. Spre deosebire de predecesorul său ce s-a bazat numai pe realități istorice, Seal of Evil va combina elemente tradiționale cu elemente fantastice specifice genului RPG.

## Doom 3 este GOLD

Ceea ce la început părea a fi doar un alt zvon declanșat pe Internet a fost confirmat recent de către Activision și id Software. Doom 3 este GOLD și va fi în curând disponibil în toate magazinele.

Lansarea oficială va avea loc pe 5 august în Statele Unite, urmând ca jocul să ajungă în Anglia pe 6 august, iar în restul teritoriilor pe 13 august.

„Mulțumim tuturor pentru răbdarea de care au dat dovadă“ - declara Todd Hollenshead, CEO al id Software, în comunicatul de presă prin care se anunța definitivarea proiectului. Tot el se declara mulțumit de ceea ce a realizat echipa sa și este convins că Doom 3 este cel mai bun joc creat până acum.

Doom 3 este în lucru de peste cinci ani astfel încât entuziasmul ce a cuprins comunitatea la auzul acestei vești este de înțeles.



# Football Manager 2005



Football Manager 2005, noul nume sub care va fi relansată celebra serie Championship Manager sub tutela Sega, este pregătit pentru prima sa apariție publică. Aceasta va avea loc în Scoția la Edinburgh în cadrul Edinburgh International Games Festival.

Evenimentul se va petrece pe 13 august la ora 7.00 seara în sala cinematografului Odeon.

Producătorii se declară extrem de optimiști asupra modului în care va fi primit jocul de către scoțieni, mizând pe sentimentele lor exagerate de mândrie națională.

Sports Interactive a semnat anul acesta, în februarie, un contract cu Sega pe cinci ani care cuprinde și recent lansatul NHL East Side Hockey Manager.



# NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



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



Campanie inițiată și susținută de către  
DARK TIMES MULTIMEDIA



## The Roots - amânare

Distribuitorul ceh Cenega și-a anunțat toți partenerii și presa, în același timp, că a decis amânarea RPG-ului The Roots. Noua dată de lansare a jocului este 28 februarie 2005. Amânarea a fost justificată prin constatarea faptului că au nevoie de mai mult timp pentru a defini-tiva acest proiect la standardele de calitate cerute de piața actuală. În același timp compnia își cere scuze pentru



neplăcerile cauzate de această schimbare de planuri.

The Roots este un RPG fantastic produs de către Tannhauser Gate și este istoria unui tânăr, pe nume Yan, ce se trezește implicat într-o bătălie epocală dintre forțele răului și cele ale binelui. The Roots este totodată primul proiect al producătorului polonez și probabil cel care îi impune în industria de jocuri.



## Brooke Burke în NFS Underground 2

Domnița ce recent a prins locul 11 în topul celor mai sexy femei din lume al celebrei reviste de gen masculin FHM, a pus mâna pe un contract cu multe zerouri semnat de Electronic Arts. Brooke Burke, căci despre ea este vorba, își va etala nurii în viitorul joc Need for Speed Underground 2.



## Tony Hawk's Underground 2

Iată că mai avem o veste bună pentru voi. Tony Hawk's Underground 2 a fost lansat. Deocamdată doar versiunea pentru cele două console, urmând ca cea pentru PC să sosească luna viitoare. Jocul sosește cu moduri noi de joc, cu foarte multe trucuri noi, cu control slow motion pentru a învăța mai repede mișcările și cu multe-multe ore de distracție în compania prietenilor.



## Ghost Master pe console

Empire Interactive se pregătește să-și lanseze Ghost Master pe cele două console: Xbox și PlayStation2. Acest lucru se va petrece abia la sfârșitul vacanței, mai precis în septembrie 2004.

Versiunea pentru PC a fost lansată în martie 2004 și v-a fost prezentată în emisiunea Bit, difuzată pe Antena 1.



În acest joc, plictiseală din viața de dincolo vă transformă într-un mic „diavol” împielit care se distrează sperind cu creaturile sale sărmanii locatari ai unor case vechi. În jumătatea de an scursă între cele două lansări, echipa producătoare a refăcut complet sistemul de control pentru a se adapta consolelor.



# Shade: Wrath of Angels

Anul 2004 pare să fie anul jocurilor horror. Aproape că nu a existat un număr al revistei în care să nu prezint cel puțin un joc aparținând acestui gen. Nici acest al șaselea număr nu face excepție de vreme ce o să vă prezint jocul cehilor de la Cenega, Shade: Wrath of Angels.

Acesta este un action horror în spatele căruia se află o poveste ciudată despre legătura dintre doi frați și destinele lumii. Eroul primește o scrisoare de la fratele său în care acesta îl invită într-un mic orașel de munte. În pachetul cu care a sosit scrisoarea se află și un obiect misterios ce aduce a cheie. Intrigat, dar și îngrijo-

rat de soarta fratelui său, eroul se decide să dea curs invitației. Încet și fără să își dea seama se trezește aruncat în mijlocul unor evenimente ciudate ce-i vor purta pașii prin patru dimensiuni (cea prezentă, cea medievală, cea a Egiptului Antic și The Shadow Land). În fiecare dimensiune sălășluiește un înger de la care eroul va trebui să recupereze patru artefacte



importante. Aparent doar așa își poate salva fratele de la o soartă destul de crudă.

În cruciada sa eroul nostru se va întâlni cu vreo douăzeci de specii de oponenți incluzând aici și demonii, îngerii, mumiile, zombii, spirite, strigoii și mulți alții.

Luptele se vor da fără mare fason, în stilul





este anunțat pentru toamna acestui an, ne păstrăm rezervele în ceea ce privește respectarea acestei promisiuni.

*Claude*

---

*Cenega Publishing and Tri Synergy, Inc. teams up with Black Element Software to bring you one of 2004's most promising PC games - Shade: Wrath of Angels.*

---

jocurilor action. Mai precis, cu sabia înainte marș! Se pare că această acțiune eroică va fi punctată de execuții spectaculoase astfel încât jocul să nu devină doar un macabru sus-jos realizat cu o unealtă ascuțită. Până acum, din materialele prezentate, jocul își păstrează intactă reputația ce-l plasează pe lista celor mai promițătoare jocuri ale acestui an. Atmosfera sa terifiantă întreținută cu un engine grafic performant și susținută de o poveste pe măsură poate deveni combinația de aur a cehilor.

Cenega, ne-a obișnuit în ultima vreme cu jocuri destul de bune. În același timp pare să calce pe urmele unui studio celebru, Blizzard, în privința seriozității cu care-și respectă datele de lansare anunțate. Prin urmare, deși Shade



# Transport Giant

Acesta este unul din acele articole care ar putea începe așa: „Vă mai aduceți aminte jocul Transport Tycoon? Cum ne mai pierdeam noi zilele și nopțile construind trasee între fabrici și uzine și le umpleam cu vehicule de tot soiul?“ Dacă vă aduceți aminte atunci veți primi acest material cu multă bucurie. JoWood Productions a preluat ideea și a refăcut acest joc, bineînțeles sub un alt titlu: Transport Giant. Versiunea în limba germană este deja pe piață, dar cum nu mă descurc foarte bine cu limba lui Schroeder prefer să o aștept pe cea în limba engleză.

Între timp am pus mâna pe demo și am jucat prima misiune a campaniei americane (în versiunea finală vor fi două campanii, una americană și una europeană). Jocul începe undeva pe la mijlocul secolului XIX în plină expansiune industrială. Peste tot răsar orașe și fabrici noi, se descoperă resurse noi ce trebuie exploatate, iar toată această

avalanșă constituie o adevărată mină de aur pentru un întreprinzător vizionar. În timp ce în Transport Tycoon începeam de la primele camioane, în Transport Giant vom începe meseria de pe capra căruței, de la frâul cailor. De aici veți parcurge întreaga istorie a transportului cu toate perioadele sale glorioase, apariția automobilului, apariția avionului, a locomotivelor electrice, ș.a.m.d.

Avem promisiuni de la JoWood că sis-



temul de semnalizare a traficului feroviar este foarte eficient. Dacă mai țineți minte prin Transport Tycoon stăteam uneori să ne căutam câte un tren care nu reușea să-și mai găsească gara. Din păcate nu am putut testa acest lucru în demo, dar vom avea suficient timp să o facem în versiunea finală ce nu va întârzia să apară. Alte noutăți, neverifica-



bile prin demo, sunt cele vreo 300 de vehicule disponibile precum și posibilitatea de a crea garnituri extrem de lungi. În comunicatele de presă se amintesc trenuri de 64 de vagoane. Asta chiar sunt curios să vad cum o să arate. În plus aceste garnituri gigantice vor putea fi trase de mai multe locomotive deodată, lucru

firesc de altfel. Gările se pot dezvolta la infinit, potrivit producătorilor, iar acesta este un element pe care personal îl salut. În transport Tycoon eram deseori nevoit să construiesc câte două-trei gări pentru același oraș pentru a putea primi tot traficul feroviar ce se dezvoltase în jurul lui. Demo-ul, în care se poate juca doar



prima misiune, a fost foarte scurt, dar suficient pentru a-mi redeschide apetitul pentru acest gen de jocuri. În plus sentimentele de melancolie după acei ani petrecuți la coada mouse-ului trăgând căi ferate și șosele peste munți și văi sunt veșnic vii.

*Claude*

*„Ingenious signalling and guidance system for trains.“*

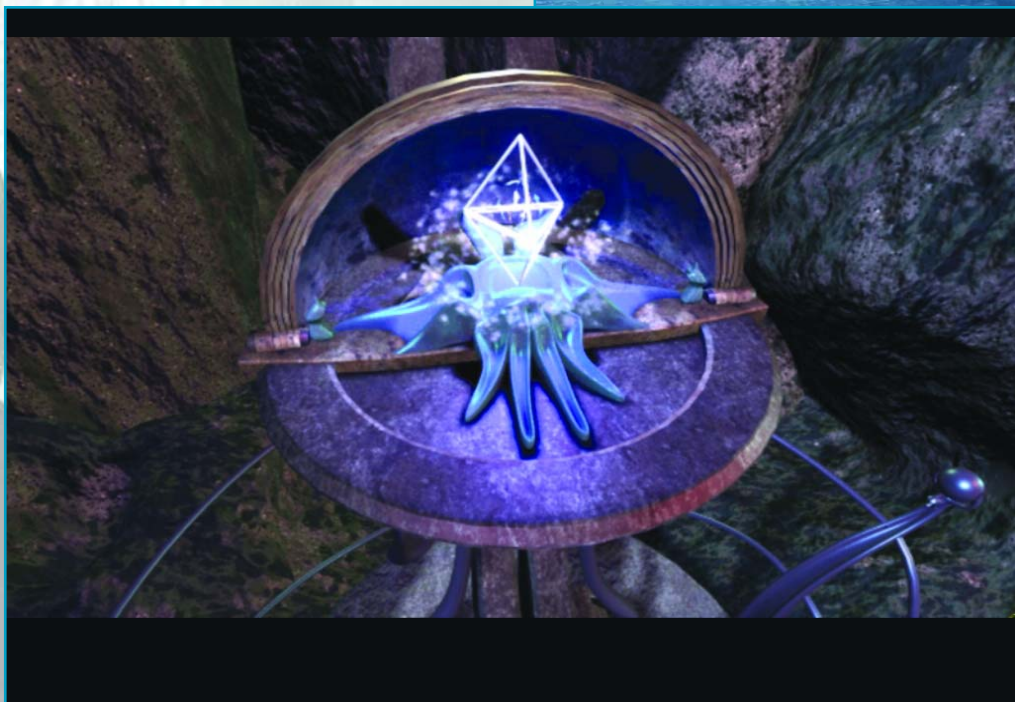
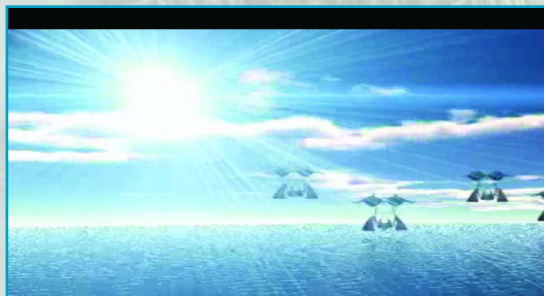
# Aura: Fate of the Ages

Aura: Fate of the Ages este un joc pe care l-am așteptat cu nerăbdare. Comunicatele de presă și imaginile oferite de către The Adventure Company își făcuseră din plin datoria de a ne trezi interesul. Săptămâna trecută am primit și jocul astfel încât l-am putut testa.

Povestea este una destul de simplă și clasică. Stabilitatea omenirii este întreținută cu ajutorul a cinci inele magice. Aceste inele sunt practic cheile către alte dimensiuni, iar cel care va pune mâna pe ele va căpăta puteri nemăsurate și își va asigura imortalitatea. Bineînțeles că cineva nu rezistă acestei tentații și fură inelele, iar eroul

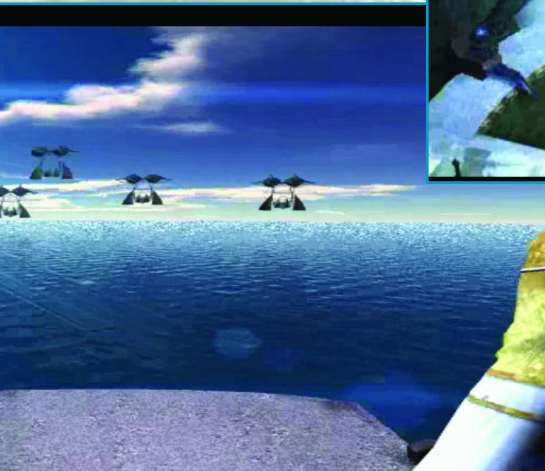
nostru, Umang - unul din studenții clanului The Keepers (păstrătorii inelelor) - este cel însărcinat să le recupereze.

La nici câteva minute după ce am început jocul am avut acea senzație ciudată pe care ți-o creau primele ten-





tative de VR. Decoruri abstracte, obiecte și mașinării ciudate presărate peste tot într-un amalgam neinteligibil. Dar cel mai acut se simte lipsa personajelor, fie ele fantastice, reale, umane, monștri, demoni, zei sau simple animale. Aura: Fate of the Ages este un joc pe care îl parcurgi de unul singur de la un capăt la celălalt singurele interacțiuni avân-



du-le cu acele mașinării presărate pe toate coclaurile. Ca joc adventure Aura dezamăgește însă este o capodoperă la capitolul puzzle-uri. Cei care doresc să-și stoarcă creierii pentru a da de capăt obstacolelor din Aura vor avea o experiență pe cinste.

Aura Fate of the Ages este un joc tipic pentru o lansare de vară, un joc ce nu ar rezista unei concurențe serioase, dar care în această perioadă de penurie este o apariție binevenită.

*Claude*



## VERDICT

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

# Jocul - Zeul Mileniului III

Ați remarcat probabil cât de des am pomenit expresia game design document în articolele mele de până acum. Acest lucru se datorează faptului că acest document, care din păcate este ignorat cu desăvârșire de către cei mai mulți dintre voi, este piatra de temelie a oricărui proiect. Nu numai că fără un astfel de document, serios și bine conceput, nu sunteți luat în seamă de nici un eventual distribuitor, dar veți vedea pe parcurs cât de anevoios se desfășoară producția în lipsa sa.

Toate ca toate, dar ce este un game design document? Cum se realizează? Cine îl face? Ce conține acesta? Acestea sunt câteva întrebări, pe care probabil vi le-ați pus și la care voi încerca să vă răspund acum.

## Ce este un game design document?

Un game design document este acel document ce conține toate detaliile legate de concepția, producția, managementul, marketingul și distribuția jocului. Și când am spus toate detaliile m-am referit la absolut toate, indiferent cât de ne semnificative par. Dacă vrei să păstrezi 10 cutii cu jocuri pentru verișorii tăi atunci trece acest lucru în document.

## Cine realizează acest document?

Firește, game designerul. Acesta trebuie să aibă o relație foarte strânsă cu toate departamentele pentru a se putea documenta și a înjgheba acest document. Nu vă speriați. Acest lucru nu înseamnă că această persoană trebuie să fie un fel de guru care să le știe pe toate. Este suficient să aibă o idee clară despre joc și strategia de producție și marketing. Detaliile specifice, de genul, cui se va distribui jocul, ce tip de engine se va folosi, ce resurse tehnice sunt necesare pentru programarea jocului se pot obține de la cei ce lucrează

în departamentele specifice (adică marketing, resurse umane, programare, etc...).

## Ce conține acest document?

După cum am spus deja el trebuie să conțină absolut tot ce este legat de acel joc, indiferent cât de nesemnificativ pare, indiferent dacă se va folosi sau nu până la urmă. Ca o idee generală (voi reveni asupra acestui aspect cu altă ocazie) trebuie să conțină următoarele capitole: *Introducere* (o scurtă descriere a proiectului cu elemente cheie), *Scopul și Clientul țintă* (cui se adresează și de ce), *Descrierea proiectului* (cu toate amănunțele), *Planificarea procesului de producție* (termenele de execuție), *Strategia de popularizare* (cum faci jocul cunoscut), *Strategia de vânzare* (cum vinzi jocul), *Echipa* (descrierea fiecărui om cu responsabilitățile și atribuțiile fiecăruia), *Costurile de producție*, *Proгноza financiară* (estimarea câștigurilor - preferabil pe 2-3 ani).

Acest document nu este un element fix, el evoluează pe parcurs deoarece vor fi adăugate mereu elemente și idei noi în măsura în care acestea apar. Un alt element important, ce trebuie să fie conținut de către un design document sunt imaginile. Nu contează dacă sunt schițe, printuri publicitare, artwork-uri, capturi de ecran sau imagini din joc. În momentul citirii lui de către distribuitor aceste imagini vor valora cât o mie de cuvinte și pot face diferența între o ofertă și un refuz.

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

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

Ne vedem din nou săptămâna viitoare cu alte informații.



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

