

RC

revista

lu'

claude

Cold War

Cine spunea că s-a încheiat războiul rece?
Iată una dintre dovezile că acest „conflict”
încă mai mocnește



Anul 1- Numărul 7 - Săptămâna 4 - Iulie 2004

Se distribuie GRATUIT!

Missing since January

Moment of Silence





Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





ditorial

2 luni

Se încheie astăzi primele două luni de existență ale revistei RC. Ceea ce a pornit ca o idee nebună în spatele căreia nu se putea afla decât pasiunea bolnavă pentru jocuri, tinde acum să devină o tradiție. Acest lucru nu l-aș fi putut realiza fără ajutorul și aprecierile voastre.

Am dat drumul acestui proiect, lumea se minunează, unii mai și descarcă și citesc revista (destul de mulți pentru doar două luni de existență). Iar eu o să merg mai departe și o să încerc să construiesc pentru voi, aici la RC, una dintre cele mai frumoase reviste de jocuri PC.

*Vă mulțumesc,
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

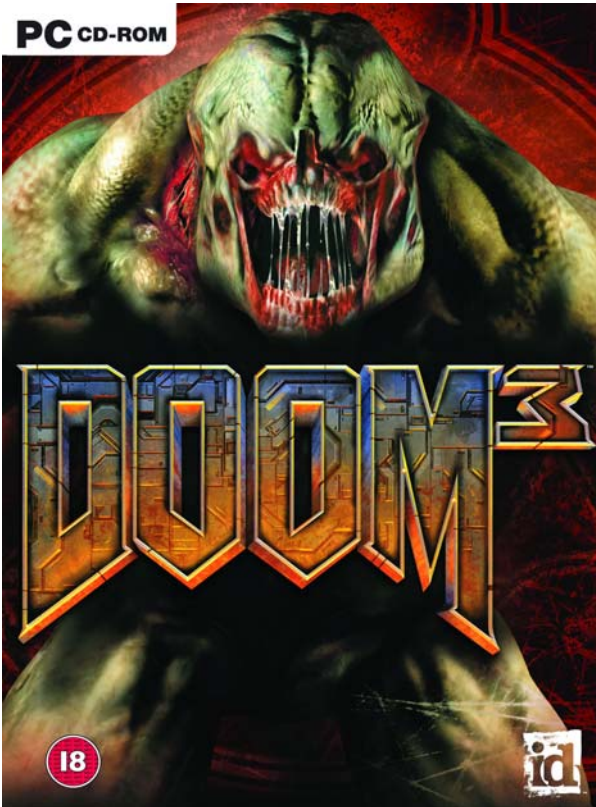


S.T.A.L.K.E.R. se amână

THQ a anunțat oficial faptul că unul dintre cele mai așteptate shootere ale momentului a fost amânat. Noua dată de lansare nu a fost fixată, însă jocul nu va apărea mai devreme de sfârșitul anului 2005.

Darren Williams, Global Brand Manager, THQ declara: „S.T.A.L.K.E.R. este o idee inovativă și este din această cauză un proiect important pentru THQ. De aceea am luat decizia de a-l muta în anul financiar următor.“ Astfel THQ va putea să ofere producătorilor ruși suficient resurse materiale și timp pentru a duce la bun sfârșit acest proiect.

PC CD-ROM



Ca să nu vă plictisiți de DOOM 3



Fallen Kingdoms



Warthog, o companie britanică, a trâmbițat în piața publică pentru a anunța faptul că lucrează la un nou RPG. Jocul va trimite eroii în ținuturile Aegion pentru a dezlega mistere ce dăinuiesc de milenii. Numai că aceste mistere sunt bine păzite de către slujitorii lui Undrath, The Wraith Lord. Din lista de elemente cheie a jocului amintim următoarele:

- * Sistemul moral - faptele jucătorilor influențează modul în care sunt văzuți.
- * Coregrafie de luptă - personajele se vor feri, vor ataca și vor para în funcție de mișcările oponentilor.
- * Efecte vizuale nemaipomenite - aici cică vom vedea cam tot ce s-a putut crea până acum în acest domeniu.



NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



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



Star Wars: Episode III

Luca Arts pregătește un nou joc pentru fanaticii serie Star Wars. Inspirat din filmul cu același nume, jocul va fi lansat pe 5 mai 2005. Star Wars: Episode III va fi un action/adventure în care îi vom vedea la lucru pe cei doi grei ai artei Jedi: Anakin Skywalker and Obi-Wan Kenobi.

A pus mâna pe Unreal

Midway Games a anunțat cu fală faptul că a ajuns la o înțelegere cu Epic Games. Prin contractul semnat respectiva companie a pus mâna pe drepturile de distribuție ale jocurilor: Unreal Championship 2 pentru Xbox și a următoarele două jocuri Unreal Tournament pentru PC și console.

La o cifră de vânzări ce depășește bariera de 200 milioane de dolari, seria Unreal este una dintre cele mai bănoase în acest moment. Astfel încât putem înțelege mândria Midway pentru acest contract.

Activision si Best Distribution

Prin amabilitatea nou înscăunatului director de marketing al Best Distribution, Mihail Stegaru (aka Mike), am aflat că Activision s-a decis să meargă pe mâna acestei companii în vederea distribuției jocurilor sale în România. Iată lista de jocuri ce vor fi de acum accesibile și gamerilor români:

- *Call of Duty: Finest Hour - Activision
- *Mercenaries - Lucas Arts / Activision
- *Rome: Total War - Activision
- *Star Wars: Battlefront - Lucas Arts
- *Star Wars: Knights of the Old Republic II - Lucas Arts
- *Star Wars: Republic Commando - Lucas Arts
- *Tony Hawk's Underground 2 - Activision
- *Vampire: The Masquerade - Bloodlines - Activision
- *X-Men Legends - Activision

Playboy: The Mansion

Carmen Electra și Tom Arnolds sunt două nume ale căror tizi virtuali vor putea fi văzuți în jocul Playboy: The Mansion.

Odată cu anunțarea numelor celor două vedete, producătorii jocului, Groove Games și ARUSH Entertainment, au anunțat lansarea paginii de Internet oficiale a jocului. La adresa www.PlayHef.com veți putea găsi imagini ale altor vedete Playboy ce au pozat pentru acest joc precum și alte detalii legate de producția în cauză.

Ca și în realitate, vila lui Hefner va găzdui petreceri peste petreceri la care vor fi invitați celebritățile americane. Fiecare dintre acestea va avea emulată o personalitate, prin prisma căreia va reacționa la stimulii prezenți în vilă.



Beta test: Saga of Ryzom

Saga of Ryzom se află în acest moment în closed beta, dar producătorii s-au decis ca în week=end-ul 30 iulie-2 august să facă o demonstrație a noului lor engine: Realtime Army Invasion Deployment (RAID) Engine. Prin urmare în această perioadă, oricine vrea să guste din plăcerea de a juca acest MMORPG o va putea face înscriindu-se la :

<http://www.nevrax.com/>



Desperados 2 - Cooper's Revenge

Trinigy GmbH ne-a anunțat săptămâna aceasta că al doilea joc al seriei Desperados, și anume Desperados 2 - Cooper's Revenge va beneficia de noul și mărețul engine 3D: Vision Game Engine.

Ceea ce pentru noi este o noutate, pentru Spellbound Studios, producătorii



jocului, este deja o obișnuință, deoarece ei lucrau la adaptarea jocului pentru acest engine încă de acum un an.

În Desperados 2 vom putea, deci, viziona acțiunea atât din modul clasic izometric, dar și dintr-o perspectivă nouă, 3D.

Cold War

Dacă întrebați pensionarii, în mod sigur majoritatea vă vor spune că era mai bine pe vremea comuniștilor. Se pare că nu numai în România mai există astfel de nostalgici.

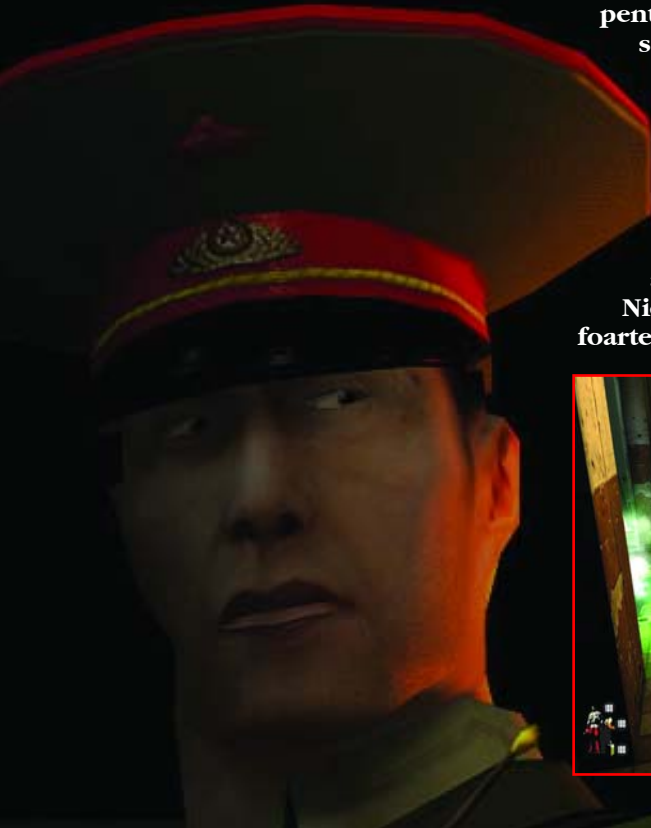
Dreamcatcher s-au întors și ei puțin în timp, în perioada în care Războiul Rece se afla la apogeul său.

Un ziarist american independent face marea greșală de a pleca la Moscova pentru a realiza un material nesemnificativ. Dar nici nu a pus bine piciorul pe pământul sovietic și a și fost luat pe sus de miliție, dus în beciurile KGB-ului, deposedat de toate bunurile, bătut până și-a pierdut cunoștința și apoi

uitat într-o celulă infectă. După ce își revine, spirit liber american, tipul își dă seama că singura lui speranță de a scăpa de acolo sunt propriile lui forțe. Așa că nu stă mult pe gânduri și, punând mâna pe orice poate fi cărat, începe să-și croiască drumul către libertate, încercând în același timp să afle de ce a fost tratat în acest mod de către autoritățile sovietice.

Cold War este un joc de acțiune cu tente stealth. Aflați în pielea ziaristului nefericit veți traversa mai multe nivele, ce includ aici vestita centrală atomică de la Cernobîl sau și mai celebra și nefasta închisoare politică de la Ljubljanka. Aici vă veți folosi talentele pentru a vă strecura printre gărzile sovietice sau pentru a folosi obiectele culese pe parcurs din care creați capcane în calea acestora. Din când în când veți pune mâna și pe câte un AK-47 și atunci soldații armatei roșii își vor da seama că nu este de glumit cu eroii americani.

Nici eroului, se pare, nu îi va fi foarte ușor. După cum au dezvăluit





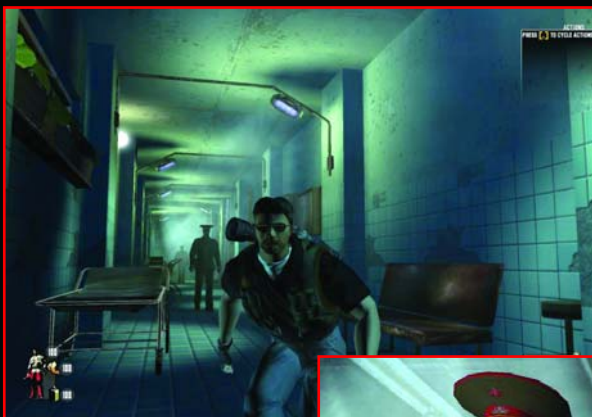
producătorii, inamicii vor reacționa destul de eficient și inteligent. Având în vedere că mai au de partea lor și



ceva timp până vom lămuri această necunoscută. Oricum perspectivele sunt plăcute, înseamnă că în viitor dacă mă vor răpi extraterestri sau vreo grupare teroristă voi ști cum să scap din ghearele lor.

Claude

„Players match wits and strength against the powerful Russian enemy using only recovered weapons and improvised gadgets to eliminate opponents.“



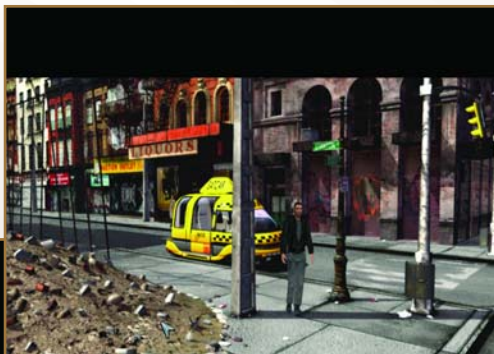
numărul și tehnica militară mai bună situația ziaristului nu pare a fi cea mai roză. Cum reușește un biet ziarist să se transforme în Rambo, este un lucru pe care nu vi-l pot explica, deocamdată, și nici producătorii nu sunt dispuși să lămurească situația. Iar jocul fiind anunțat doar pentru iarna anului viitor cred că va mai dura



Moment of Silence

Digital Jesters și House of Tales sunt două nume ce-ți trezește imagini fantastice de la curtea cine știe cărui lord medieval. Acestea sunt însă numele a două companii ce și-au unit forțele pentru a crea un joc adventure situat... în viitor. În New York-ul anului 2030, Peter Wright, un specialist în telecomunicații ce lucra în cadrul programului „Freedom of Speech“ asistă la ridicarea unui vecin de către o echipă SWAT. Curios din fire, încearcă să afle de ce se face vinovat acel om, alături de care a trăit o bună bucată de vreme. Mare greșeală a făcut însă, deoarece, astfel, s-a trezit în mijlocul unei conspirații mondiale ce ar face pe orice teoretician/obsedat să fie mândru.

Fiind un joc full 3D, producătorii au transpirat din greu și au reușit să pună la punct un engine performant, care să suporte atât decorurile „luxuriante“ cât și poligoanele personajelor. Mai mult, pentru ca animațiile să fie cât mai realiste au intrat în studiourile MOCAP (Motion Capture) și au filmat ore întregi. Totodată au angajat câțiva oameni cu





experiență (vezi Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader) pentru a filma vreo 30 de minute de secvențe cinematice care să contribuie la crearea atmosferei tensionate, de spionaj și conspirație necesare jocului.

Pe lângă cele 30 de minute de film, pro-

ducătorii ne promet multe ore de joc atractiv și palpitant, cu quest-uri atractive și incitante, personaje bine conturate, acțiuni, dialoguri complexe (cu opțiuni multiple).

Moment of Silence va fi lansat în această toamnă, doar în Europa. Producătorii se străduiesc încă să găsească un distribuitor pentru celelalte continente. Deși a fost prezentat și la E3 încă nu există nici o informație privitoare la vreo negociere sau vreo discuție în acest sens. Dar ca proaspeți aspiranți la bogățiile UE, putem să ne bucurăm măcar de atât, s-ar putea să avem un joc înaintea americanilor.

Claude



„The Moment of Silence is a high-tech political thriller scribed by German adventure masters ‘House of Tales’.”

Missing since January

Când mi-a picat în mână Missing since January nu am fost teribil de extaziat. Îmi lăsa impresia unui adventure de duzină pe care probabil l-aș fi abandonat după prima jumătate de ora. Ei bine, acest joc a reușit contrariul. Nu numai că nu l-am abandonat dar nici nu m-am mai putut despărți de el până nu am aflat misterul dispariției celor doi jurnaliști. Stăteam ore întregi scanând internetul și verificând căsuța de e-mail după indicii care să mă pună pe drumul cel bun.

Ce treabă are căsuța de e-mail? Missing since January este un joc puțin diferit în sensul că el continuă drumul deschis de Majestic în urmă cu ceva vreme. O parte din soluțiile enigmei nu se găsesc în jocul propriu-zis ci în mai multe pagini de Internet asociate jocului. Uneori aceste indicii pot fi găsite pe paginile respective, alteori va trebui să încercați o căutare după cuvinte cheie și veți primi răspunsul pe e-mail. Atenție, însă, pentru acest



joc folosiți o căsuță de e-mail care să nu aibă o protecție anti-spam, altfel riscați să nu primiți mesajele cu indiciile necesare.

Revenind la misterul pe care trebuie să-l descifrăm... Doi jurnaliști investighează o crimă produsă în 1975. Unul dintre jurnaliști a găsit un film vechi

pe care se aflau secvențele unei crime atroce. Celălalt jurnalist este implicat mult mai personal, tatăl ei fiind cel care a filmat crima respectivă, lucru pentru care a și fost ucis.

Investigațiile celor doi, Jack Korski și Karen Gijman, i-au pus pe urmele unui asasin periculos cunoscut sub numele de Phoenix. La puțin timp după aceasta, cei doi dispar fără urmă, iar jucătorul intră





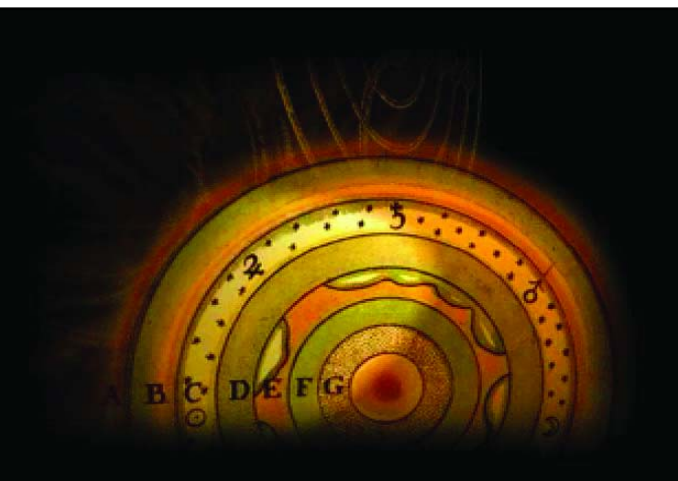
în pielea anchetatorului care trebuie să dea de urma lor.

Jocul este împărțit în mai multe capitole, în fiecare dintre acestea, jucătorul fiind nevoit să rezolve diverse puzzle-uri pentru a putea înainta. Povestea este liniară astfel încât factorul de rejucabilitate este inexistent, însă atât timp cât nu știi ce urmează să se întâmple

este suficient de palpitanță și cu întorsături de situație pentru a te menține lângă calculator. După fiecare puzzle rezolvat veți vedea o secvență cinematică nouă în care îi puteți vedea pe cei doi jurnaliști anchetând crima și din care veți putea extrage noi indicii.

Deci, dacă vara asta credeți că este prea banală, iar marea este prea departe încercați să dezlegați misterul crimei și al dispariției celor doi jurnaliști.

Claude



VERDICT

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

Atractivitate ★★★★★

Catwoman

Electronic Arts este în acest moment cel mai mare producător și distribuitor de jocuri din lume. Această poziție, invidiată, nu a fost atinsă ușor, respectiva companie fiind și una dintre puținele care au reușit să reziste din era Amiga și Spectrum. În acest moment Electronic Arts domină distribuția de jocuri la nivel mondial, are câteva francize de mare succes și a înțeles că dacă îmbină jocul cu filmul poate câștiga și mai mult. Anul trecut Electronic Arts a dovedit lumii întregi cum trebuie să îmbini cele două domenii pentru a lansa pe piață o franciză care să uimească o planetă întreagă. Lords of the Rings a fost în mod cert cântecul de lebedă al anului trecut. Anul acesta Electronic Arts încearcă să reediteze performanțele de anul trecut, iar unul dintre așii săi se numește Catwoman. N-am avut încă ocazia să văd filmul și grațiile mulatrei Halle Barry, însă jocul este un action mediocre, mult sub nivelul la care țintește

Electronic Arts.

La modul în care este conceput Catwoman ne aduce aminte de jocuri mai vechi, precum Indiana Jones and The Infernal Machine (și aici eroina are un bici pe care îl folosește pentru a se agăța de diverși piloni și a se balansa peste obstacole). Jocul constă în primul rând în traversarea nivelurilor



în clasicul stil Jumping Jack: te cațeri pe ziduri, sari peste garduri, te arunci de pe un acoperiș pe altul, puțină echilibristică pe diverse firide sau țevi punctate sporadic de înfruntări cu niște adversari al căror rost nu l-am înțeles eu prea bine. Toată această escapadă citadină este însă distrusă aproape în întregime de modul de imple-

mentare al controlului personajului principal. În versiunea pentru PC manevrarea personajului (chiar și pentru acțiuni simple) este o operație dificilă și frustrantă. Producătorii, în goana lor disperată de a lansa jocul pe toate platformele posibile, uită că tastatura nu este atât de „finuță“ precum gamepad-ul unei console. Parcă pentru a turna și mai mult sare pe rană camera se mișcă mereu astfel încât îți arată acțiunea din cel mai nepotrivit unghi. Între un oponent care te lovește fără să poți să-l vezi și un pilon de care nu poți să te agăți pentru că nu poți direcționa biciul ăla din taste așa cum trebuie e greu să alegi care moment este mai enervant. Contactele fizice cu adversarii au reușit să mă facă să ridic o sprânceană, așa a urmă de mirare. Eu acum înțeleg că în SUA s-a pus la zid violența din jocuri (deși recent un judecător a fost de altă părere) dar parcă mă așteptam ca cei pe care îi caftesc să dea colțul. În schimb ei se retrag într-un colț ținându-se cu mâinile de cap. În ce privește stilul de luptă al grațioasei eroine, arată destul de spectaculos. În timp, cu ajutorul punctelor obținute, se pot



achiziționa mișcări noi, dintre care unele sunt chiar utile (culmea!), cum ar fi Disarm, prin care folosești biciul pentru a-i ușura pe adversari de arme. Ca să nu închei acest articol într-o notă exagerat de negativă o să vă mai spun că există ceva în acest joc ce merită admirat și acel lucru este grafica. Aici chiar că nu am avut nimic de reproșat, mai ales că și Catwoman (Patience Phillips) a avut parte de un modelator cu un simț artistic dezvoltat.

Catwoman, jocul, este o creație mediocră ce naște mai multe momente de frustrare decât cele de divertisment. Să sperăm că filmul, nu va cădea în același păcat.

Claude



VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★

Control ★

Jucabilitate ★★★

Atractivitate ★★★

Jocul - Zeul Mileniului III

În urmă cu câteva numere v-am întrebat dacă v-ar place să lucrați într-un studio ce produce jocuri PC și ce funcție ați dori să ocupați acolo. Am primit foarte multe răspunsuri la această întrebare, însă am fost dezamăgit de ceea ce am citit. Toți fără nici o excepție vor să fie programatori sau modelatori. Trăiască plebea!!!

Văd că, deși această revistă se adresează unei generații tinere și care vine din urmă, aceasta nu a reușit să scape de metehnele comuniste. Toți, fără nici o excepție, preferă să primească ordine și să le execute fără să încerce să se implice mai mult sau să-și asume niște responsabilități.

Nici unul nu dorește să fie game designer, nici unul nu dorește să fie Lead Programmer sau Lead Artist. Asta ca să nu mai amintesc de funcții precum Marketing Manager sau PR Manager care se pare nici nu există într-un astfel de studio. Și mai stăm să ne mirăm că producția de jocuri este un domeniu economic inexistent în România, asta în ciuda faptului că poate aduce nenumărate satisfacții, atât profesionale cât și materiale.

Știu că este mult mai ușor să stai la calculator și să scrii linii de cod sau să generezi un model în Studio Max, dar nu pot să cred că asta este tot ceea ce puteți face, că aici se oprește creativitatea tineretului românesc.

Chiar și pe meseriile amintite, cele de programator și grafician 3D, cei mai mulți sunt convinși că se pot descurca în orice situație. Că pot fi un fel de Meșterul Știe-TOT. Ei uită că IT este un domeniu prea vast pentru a putea să cunoști toate detaliile. N-am primit nici un răspuns în care cineva să-mi fi spus că el vrea să fie programator de AI sau

să modeleze monștri. Nu, toți suntem niște generalști, le știm pe toate și putem să facem de toate. Ei bine, am vești proaste. Astfel de oameni sunt extrem de puțini, iar cei care există valorează cât greutatea lor în aur. Ceilalți nu au altă opțiune decât să se specializeze pe o ramură anume a domeniului ales și să încerce să învețe cât mai mult, punând totodată în practică ceea ce a citit sau aflat. Numai așa vom putea crea programatori AI, level designeri, modelatori 3D, modelatori faciali sau texturieri capabili să ducă la bun sfârșit un proiect PC.

Haideți, este timpul să lăsăm în urmă toate lucrurile proaste care le-am învățat în cei 50 de ani de comunism. Este timpul să ne descătușăm, este timpul să avem curajul de a face ceea ce vrem, de a ne exprima creativitatea, dar și de a ne asuma mai multe responsabilități.

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

office@dark-times.com

Întrebarea săptămânii

Presupunem că sunteți implicați în crearea unui joc pentru PC.

În ce univers ați amplasa acțiunea acestuia și de ce?

Aștept răspunsurile și argumentele voastre pe adresa:
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

ラ
ウ
ア
ク

ナ
エ
内
モ
ウ

内
シ
ヒ
ナ
エ
内
モ
ウ
エ
ウ

