

RC

revista lu' clauda

Immortal Cities:

Children of the Nile

Deși Impressions Games nu mai există, seria de jocuri city-builder nu a murit.

Ne vedem în Egipt.



Anul 1 - Numărul 8/9 - Săptămâna 3 - August 2004

Se distribuie GRATUIT

Rome: Total War

DOOM 3

ELSPA
contraatacă





Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





Luna vacanțelor

Eh, iată m-am întors și eu de pe coclaurile țării. Am evadat și eu vreo două săptămâni din mediul citadin pentru a-mi reîncărca bateriile. Pentru a recupera timpul pierdut vă ofer astăzi un număr dublu al RC pentru ca voi, cititorii acestei publicații, să nu resimițiți, prea tare, lipsa mea. Și încă o precizare, se anunță o perioadă prielnică pentru jocurile PC și, implicit, pentru RC.

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

Janis

Shell Shock: Nam'67

Eidos a anunțat data oficială de lansare a jocului Shell Shock: Nam'67. Aceasta va fi 3 septembrie pentru Europa și 14 septembrie pentru Statele Unite. Jocul, produs de către Guerilla, este un tactical shooter amplasat în timpul conflictului din Vietnam.

Jocul va fi disponibil pe PC, Xbox și PlayStation 2.



Zoo Tycoon 2

Microsoft continuă să dezvolte francize de pe urma cărora să adune cât mai mulți lauri. Ultimul joc ce a intrat în această categorie este Zoo Empire ce se va îmbogăți în curând cu versiunea numărul doi.

Din câte se pare

vom avea ocazia să ne vizităm propriul parc Zoo, atât ca oaspete (Guest Mode), cât și ca îngrijitor (Zookeeper Mode). În prima variantă vom vizita parcul alături de oaspeții acestuia, iar în cea de a doua vom putea urmări modul în care îngrijitorii au grijă de animalele parcului. În felul acesta ne vom putea apropia de vedetele parcului, pe terenul lor, bineînțeles fără frica unor reacții violente din partea lor. Mai multe informații pot fi găsite pe pagina oficială a jocului:

www.zootycoon.com



Codename: Panzers Demo



Producătorul și distribuitorul german CDV Software a anunțat lansarea versiunii demo multiplayer a jocului Codename: Panzers. Aceasta poate fi descărcată de la adresa următoare:

www.panzers.com

Jocul va fi lansat pe data de 1 octombrie și este deja catalogat drept unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestui an. Demo-ul suportă patru jucători împărțiți în două echipe ce se pot înfrunta în modurile de joc Team Match sau Domination.

Jocul este produs de către compania maghiară Stormregion și cuprinde 30 de misiuni împărțite în trei campanii.



NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



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



Surprize Nintendo

Consola Nintendo DS este aproape gata de lansare și urmează să apară pe rafturile magazinelor din America de Nord și din Japonia până la sfârșitul lui 2004, iar pe rafturile europene (și, prin urmare, și în România) în primele luni din 2005.

Nintendo DS, inițial numele de cod al consolei, sugerează ideea unui sistem portabil cu „dual-screens”, ceea ce reprezintă motivul pentru care acesta a fost ales ca nume oficial al consolei.

„Consola Nintendo DS va schimba viitorul jocurilor pe sisteme portabile”, afirmă Satoru Iwata, președintele Nintendo Co., Ltd. „Ecrane duale, funcții de chat, touch



screen, opțiuni wireless, recunoașterea comenzilor vocale – aceste caracteristici le depășesc pe cele ale oricărei console portabile disponibile acum pe piață, iar utilizatorii vor fi cei care se vor bucura pe deplin de creativitatea și de inovațiile

pe care le aduc în lumea jocurilor video noile caracteristici ale consolei Nintendo DS. „Majoritatea companiilor mari pregătesc pentru lansare jocuri cu titluri de renume, precum GoldenEye, Need for Speed Underground, Madden NFL, Viewtiful Joe, Rayman și Sponge-

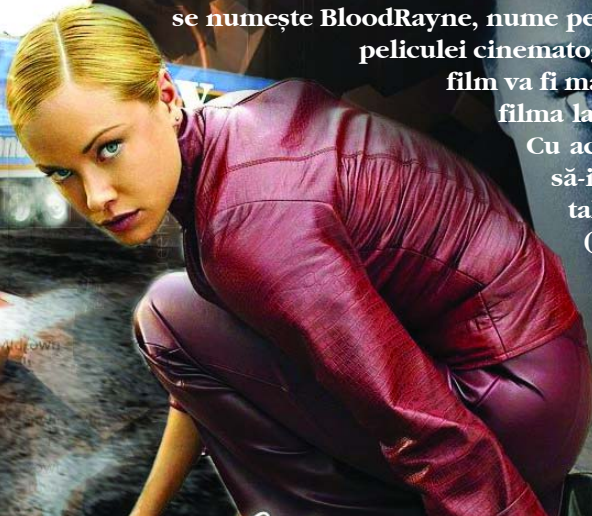
Bob SquarePants pentru Nintendo DS, astfel încât întreaga lume va putea să se bucure de francizele lor preferate.



Kinsley și Loken față în față

Dacă de cele mai multe ori se produc jocuri după filme de succes, s-a dovedit în ultima vreme că tot mai multe jocuri își găsesc locul pe marile ecrane. După Street Fighter și Tomb Rider, un alt joc a ajuns în vizorul cineaștilor. Jocul se numește BloodRayne, nume pe care îl va împrumuta și peliculei cinematografice. Pentru noi acest film va fi mai special deoarece se va filma la București.

Cu această ocazie vom putea să-i vedem pe străzile capitalei pe Kristianna Loken (BloodRayne) și Ben Kinsley (Kagan). Cei doi sunt cunoscuți datorită rolurilor din Terminator 3, respectiv Lista lui Schindler.



Evil Genius pe PC

1 octombrie este data la care Vivendi Universal intenționează să lanseze Evil Genius. În acest joc veți trece de cealaltă parte a baricadei, devenind maestrul răului al cărui unic scop este dobândirea supremației mondiale cu orice scop, chiar dacă asta presupune construirea unui Doom Machine cu care să fie amenințată securitatea planetei albastre.



Pune-ti fata in Football Manager 2005

Personal Details	
	Engl Un
Born	10.7
Age	33 ye
Position	
Preferred Foot	
Value	£
Basic Wage	£1,000 pe
Contract Expires	30.
<input type="checkbox"/> Show effects of training	

Producătorii jocului Football Manager 2005, fostul Championship Manager, au găsit o nouă metodă de a satisface vanitatea fanilor fanatici ai acestei serii. Cei care doresc își pot trimite o fotografie care să fie folosită la regenerarea jucătorilor. Pe lângă fofografie vor putea să ofere și o serie de date personale astfel încât jucătorul obținut să semene cât mai mult cu fanul de origine.

Cei care doresc să „abuzeze“ de acest serviciu o pot face la adresa:

www.sigames.com/faceinthegame

Pozele ce vor reprezenta tineri între 18-22 de ani vor fi folosite pentru jucătorii regenerați, iar celelalte pentru a reprezenta antrenori sau medici. Alte informații pot fi găsite pe site.

Immortal Cities: Children of the Nile

Una dintre cele mai grele lovituri pe care le-a primit industria jocurilor PC a fost închiderea, de către Vivendi Universal, a studiourilor Impressions. Odată cu dispariția acestui studio se stingea și ultima speranță de a mai vedea vreodată pe calculatoarele noastre vreun joc Caesar, Pharaoh sau Zeus. Însă vocea fanilor și succesul jocurilor, succes înregistrat încă de la apariția primului Caesar în 1993, a făcut ca genul city builder să nu fie văduvit de cele mai frumoase și interesante jocuri ale sale. Majoritatea foștilor angajați Impressions s-au regrupat sub egida Tilted Mill și și-au continuat lucrul la următorul joc menit să asigure perpetuarea genului.

Un nou început

Immortal Cities: Children of the Nile, căci așa se numește jocul cel nou, reprezintă nu numai un nou început ci și reîntoarcerea în ținuturile din Valea Nilului, leagănul uneia dintre cele mai mistice și impresionante civilizații antice. Încă din primele clipe producătorii ne-au avertizat să nu care cumva să facem greșeala de a considera Immortal Cities ca fiind Pharaoh 2. Immortal Cities, ne spun producătorii, este jocul ce va redefini genul îndreptându-l către o noua eră. Dacă veți arunca un ochi peste imaginile ce înso-





țesc acest articol, ceea ce cu siguranță veți face, vă veți putea convinge singuri că producătorii nu glumesc. Au cumpărat licența pentru engine-ul lui Empire Earth și cu ajutorul acestuia au pus bazele unui joc care arată mult mai bine decât ne-am așteptat, cu siguranță. Datorită acestui engine 3D s-a putut renunța la perspectiva izometrică adoptându-se în schimb, evident, cea 3D. Astfel vom putea să ne vedem orașele construite din orice unghi și de la orice distanță având posibilitatea de



a corecta orice eventuală „eroare“ apărută. Vom putea folosi ochiul acvilin pentru a vedea construcțiile din înaltul cerului sau vom putea să ne murdărim sandalele în colbul districtelor.

Adio statistici

Ei, și dacă tot ne vom putea plimba în voie prin oraș (se pare că vom și putea intra în anumite clădiri) producătorii au decis că este cazul să se renunțe la anumite elemente informaționale pre-



zente prin jocurile mai vechi. Mare parte a statisticilor referitoare la oraș, cele din care ne dădeam seama dacă și ce probleme aveam nu vor mai prea exista. În locul lor s-a decis introducerea unor elemente mai subtile dar mai bine integrate în atmosfera jocului. Și-au spus oamenii, după îndelungi ședințe de brainstorming, că dacă tot ne-au dat voie să ne plimbăm prin localitate măcar să ne fie și de folos acest lucru. De aceea diverse elemente ce pot fi observate în aceste escapade ne pot informa asupra posibilelor probleme cu care se confruntă orașul. Dacă ai să vezi oameni prăbușindu-se la pământ și murind de inaniție evident vei trage concluzia că este foamete în oraș, pe de altă parte dacă cerșetorii împânzesc orașul acesta este un semn că obținerea unui loc de muncă în acest oraș este o utopie.

Poporul sau familia?

Sigur vă mai aduceți aminte cum începeau campaniile în jocurile Caesar sau Pharaoh. Când trebuia să ne apucăm de trasat drumuri, case, temple și alte asemenea, după care urma perioada de așteptare în care oamenii veneau în oraș. Toate aceste lucruri se vor schimba puțin, în sensul că oamenii sunt deja aici și este datoria ta ca prin ceea ce faci, construiești și le pui la dispoziție să le demonstrezi că ești un lider bun ce va merita să urce pe tronul faraonilor. O altă schimbare de optică majoră este concentrarea asupra fami-



liei în locul populației. Se vor construi case în care vor locui familii. Aceste familii (ce sunt constituite din soț, soție și copii) învață diverse meserii urmând ca apoi să-și câștige existența de pe urma ei. Cât timp lucrurile merg bine în oraș aceste familii vor prospera, vor învăța tot mai mult și, eventual, vor da naștere unor comunități bine structurate și puternice. Când apar problemele nu vor da bir cu fugiții ca „sobolanii“ din jocurile anterioare ci vor continua să spere în șansa lor chiar dacă vor fi nevoiți să doarmă o perioadă pe o rogojină în piața centrală. Am fost dintotdeauna un fan al acestui gen de jocuri și perspectiva sumbră a dispariției lui apăsa ca o piatră de moară. Vestea acestui nou joc are darul



de readuce speranța în inimile multor pasionați de city-builder, care speră ca acest gen să-și continue tradiția nealterată de sindromul comercialului.

Claude



Rome: Total War

De când au apărut cele două jocuri Total War (Shogun și Medieval) au curs râuri de cerneală, iar mânuitorii peniței se întreceau în a proslăvi cele două creații. De când se știe că se lucrează la Rome: Total War același proces s-a declanșat din nou, amplificat de așteptările unor generații întregi de gameri. După ce s-au stins ecourile E3, după ce s-au crucit și minunat în fața standului Activision mulțimi de jucători fanatici, am decis că este timpul să-mi expun și eu părerea despre acest joc. După ce am citit toate comunicatele de presă, după ce am văzut toate filmulețele demonstrative oferite de către Creative Assembly, după ce am vânat toate informațiile legate de acest joc am ajuns la o singură concluzie:

WOW!!!

După șase ani de presă gameristică, după șase ani în care ajunsesem să cred că nu voi mai vedea prea

curând un joc care să mă ridice în al nouălea cer, după șase ani în care credeam că WOW! va fi scos din vocabularul meu... am reușit să văd luminița de la capătul tunelului. Iar această luminiță se numește Rome: Total War. Toate jocurile de strategie pe care am



reușit să le joc până acum, oricât de bune ar fi fost ele, aveau ceva acolo care la un moment dat te plictisea, te enerva și te îndepărta de el.

Rome: Total War se anunță a fi pachetul strategic complet. Are practic tot ce-și dorește un strateg cu vise imperiale. Macroeconomie pentru dezvoltarea imperiului și susținerea armatelor, unități militare specifice și

variate grupate în armate imense, asedii REALE, bătălii spectaculoase în care geniul tactic face diferența, relief ce poate fi utilizat în diverse scopuri militare, evoluție, declin, grandoare, politică, spionaj, iar în final... un zâmbet larg de satisfacție.

Harta lumii

Prima imagine care-ți va desfăta ochiul va fi harta bazinului mediteranean a cărei evoluție de la scrijelitul 2D la coloratul 3D este imposibil de ratat. Provinciile nu mai sunt simple bucăți delimitate pe hartă, iar dacă intri cu armata într-una din ele nu mai înseamnă neapărat că trebuie să te și confrunți cu apărătorii. Fiecare provincie este împărțită în zone mici, iar formele de relief bine conturate, te vor ajuta să-ți dai seama încă din această fază care locație este mai potrivită pentru un atac sau pentru apărare. Oricine a citit



un manual de strategie știe că un râu sau defileu sunt mai ușor de apărat, iar în Rome: Total War veți putea folosi aceste cunoștințe. Armatele vor mășălui către punctul de destinație ceea ce înseamnă că are nevoie de un anumit timp pentru a ajunge acolo. Iar acest lucru poate influența serios succesul unei invazii și chiar deschide perspective tactice interesante. De exemplu un atac direct susținut de o armata ce mășăluieste dintr-o provincie vecină va da dureri de cap apărătorilor.

Asta deoarece în timp ce sunt ocupați să respingă atacul frontal inițial se pot trezi cu a doua armată căzându-le în coaste (armata va apărea întotdeauna din direcția provinciei din care a plecat).

Anotimpurile și relieful sunt alte două elemente importante, de reținut atunci când plănuiești o invazie, altfel pățești ca Napoleon în campania sa din Rusia.





Economia

Până a se ajunge la luptă trebuie să-ți ridici o armată, iar această armată trebuie întreținută. Pentru aceasta va trebui să-ți dezvolți orașele. Și ceea ce este interesant este că acest lucru se va vedea pe hartă. Orașele vor înflori sau vor cădea în ruina, în funcție de evenimentele cărora trebuie să le faci față. Dezvoltarea aceasta va duce cu timpul și la modificarea reliefului din zonă. Pădurile pot fi defrișate iar în locul lor apar lanuri de grâu. Vor fi construite drumuri, care bineînțeles vor permite armatelor să se deplaseze ceva mai repede.



Asediile

Aceste orașe fortificate nu vor mai fi atât de ușor de cucerit. Va trebui să le asediezi, să le ataci cu armamentul adecvat. Acest aspect al jocului este unul dintre acelea pe care-l așteptam de mult într-un joc de strategie. Și trebuie să admit că imaginile de asediu prezentate de producători sunt cu adevărat impresionante. Catapultele își trimit proiectilele, zidurile se prăbușesc, apărătorii trimit salve de săgeți sau aruncă bolovani și ulei încins peste asediatori. Legionurile atacă și încearcă să urce zidurile cu ajutorul scârilor sau să treacă prin poartă cu ajutorul berbecilor (sau al elefanților). Celebrele turnuri de asediu ale romanilor vor fi și ele prezente (nu știu însă dacă vom vedea și calul troian).

Nici luptele în câmp liber nu sunt lipsite de spectaculozitate. Soldații au mai multe animații pentru fiecare mișcare astfel încât deplasarea lor, atacurile, luptele, chiar și așezarea în formație lasă impresia de naturalețe. Comandanții unităților se vor agita mult mai mult, îi veți putea chiar vedea cum se întorc și-și îmbărbăteaza soldații sau





cum transmit mai departe ordinele de luptă. Extrem de spectaculoase au devenit și contactele dintre diversele corpuri de armată. În momentul în care cavaleria intră într-un grup de infanteriști veți putea vedea caii sărind practic peste primele rânduri de soldați, călcându-i în picioare în timp ce călăreții își folosesc armele din plin. Nu mai puțin spectaculoși vor fi elefanții ale căror șarje ofensive pot împrăștia legiunile una câte una.

Ar fi mult mai multe de spus, însă ar fi păcat să divulg toate surprizele pe care ni le

pregătesc producătorii. De un lucru putem fi siguri. Dacă ne ține calculatorul atunci Rome: Total War va fi unul dintre acele jocuri pe care cu greu vă mai trage inima să-l dezinstalați.

Data lansării jocului este 20 septembrie, adică tocmai când foarte mulți dintre fanii lui se întorc pe băncile școlii. Prin urmare aveți grija să vă faceți temele înainte de a vă așeza în fața calculatorului, deoarece vă va fi mult mai greu după aceea.

Claude



DOOM 3

Jocurile FPS nu au reușit niciodată să mă atragă. Nu mă pot mândri cu dibăcia mea în realizarea fragurilor sau evitarea rachetelor lansate de boți sau amici virtuali. Însă DOOM este o legendă, este un joc pe care dacă nu-l parcurgi nu te poți considera un veteran al comunității de gameri. În urmă cu două săptămâni a fost lansat cu multa zarvă a treia încarnare a acestei serii, DOOM 3. În ciuda celor 50.000 de copii pirat ce au fost distribuite în primele 3 zile de la lansare, jocul a reușit performanța de a fi vândut în 300.000 de exemplare în doar prima săptămână. Acest succes vorbește de la sine despre faima pe care și-a dobândit-o în timp acest joc.

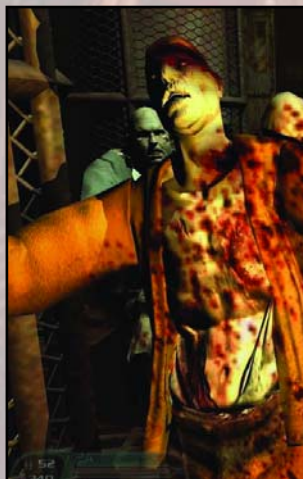
Apocalipsa calculatorului

Într-un final am reușit să pun și eu mâna pe o copie a jocului DOOM 3. Mi-am frecat mâinile de satisfacție, ase-

meni oricărui alt fan înnebunit de așteptare și am purces la instalarea lui. Totul a mers OK până în momentul în care am pornit jocul și am constatat cu mâhnire că filmul introductiv, foarte reușit de altfel, rula sacadat (semn că sistemul meu găfăia din greu).

Am îndrăznit totuși să încerc a juca. Primul nivel, în care mă plimbam de unul singur pe coridoare în căutarea echipei (pe care de altfel nu o vei găsi deloc până la finalul jocului) calculatorul meu a reușit să reziste. Însă după ce am intrat în pâine și

au început să-mi sară în cărcă monștri din toate direcțiile a început săracul să facă mai urât decât o Dacie înne-cata și până la urmă a cedat. Dă-i fugi, fă rost de ceva RAM și de o placă video nouă și încearcă din nou. De data aceasta, chiar dacă nu am folosit detaliile grafice la maxim am reușit să joc DOOM 3 într-o manieră decen-tă. În Occident, să cre-ezi un joc pentru ulti-





părăm ce e mai nou pe piața tehnologică, nu este o veste tocmai fericită.

Arta

Mă văd nevoit să admit că în sfârșit mai există un FPS a cărui grafică și atmosferă să o egaleze pe cea din jocurile Unreal. Un lucru este sigur, artiștii din studiourile iD Software au o imaginație bogată când vine vorba de creat monștri. Realizarea lor grafică și conceptuală te face să crezi că în acele cămăruțe sau birouri s-au strâns toți urmașii lui Picasso. De la primele apariții până în ultimele nivele (când începi să lupți pe teritoriul lor) aceștia nu vor conțeni să te uimească prin

ma generație de componente nu este ceva ieșit din comun, dar pentru noi, săracii români, un asemenea joc, ce ne obligă să cum-

varietatea caracteristicilor și a aspectului. Aproape toți monștri au două tipuri de atac, unul de la distanță și unul de proximitate. Indiferent că sunt gheare sau cângi armele lor sunt deosebit de periculoase iar în cazul în care le simți pe pielea ta rezultatele pot fi deosebit de neplăcute. De altfel atunci când ești lovit foarte repede și foarte mult (iar nivelul de sănătate scade amenințător) ecranul se înceteșează iar personajul se mișcă oarecum legănat indicând starea de slăbiciune care i-a fost indusă.

Tradiția

Faptul că au la dispoziție mai multe modalități de a te trimite în patru zări nu înseamnă însă că acești monștri le și folosesc cu înțelepciune. În acest aspect iD Software a preferat să adopte metoda clasică (ce probabil îi va mulțumi pe fani, dar dezamăgi pe cei noi). Monștrii vor încerca să te anihileze prin numărul lor imens și prin ambus-



cadele pe care ți le pregătesc. Din păcate pentru joc, aceste ambuscade devin, după câteva nivele, destul de previzibile astfel încât efectul lor nu mai este la fel de ucigător. Atmosfera jocului este însă cât se poate de sumbră. Pe tot parcursul celor 30 ore de joc te vei deplasa într-un întuneric aproape deplin, în care singura sursă de lumină este o biată lanternă (ciudată alegere). În acest întuneric singurele elemente care îți pot da de veste că nu ești singur sunt ochii roși ce strălucesc ocazional prin beznă și sunetele lugubre produse de monștri.

DOOM day

A juca DOOM este o experiență. Colinzi coridoarele nivelelor cu degetul transpirat și tremurând pe butonul de foc.

Întunericul este omniprezent, iar în depărtare auzi urlete și scrâșnete sinistre. Jocul nu are mu-

zică pe fundal ceea ce face ca acel sentiment de teroare indus să fie maxim. Dacă mai dispui și de un sistem audio 5.1 atunci impresia de apartenență la universul jocului este deplină.

Personajul înarmat până în dinți își croiește drum printre rămășițele umane pe care le întâlnește răsfirate de-a lungul coridoarelor. Din păcate în aceste situații jocul lasă de dorit deoarece impune jucătorului o

liniaritate exagerată.

Pentru a putea ajunge la destinație nu poți folosi decât un singur traseu, presărat bineînțeles cu tot felul de obstacole mai mult sau mai puțin plăcute. Acest lucru face ca odată încheiat jocul să nu te mai tragă prea tare inima să-l reiei de vreme ce vei trece exact prin aceleași locuri și vei face exact aceleași lucruri. Singurul lucru ce te-ar putea determina să-ți pui din nou degetul la lucru sunt monștri întâlniți și sa-



tisfăcția pe care o simți în momentul în care îi faci una cu pământul. Oponenții mor în moduri spectaculoase, ce depind bineînțeles de tipul de armă folosit pentru a le arăta cine este șeful.

Eroul principal, deși membru al unui corp de elită din viitor, nu pare prea bine pus la punct. În afară de a alerga, sări pe ici pe colo și de a-și slobozi armele în toate direcțiile nu mai știe să facă nimic. Dacă vă așteptați la finețuri gen: uitat pe după colțuri, strafe sau alte asemenea, uitați. Nu veți vedea așa ceva în DOOM 3.



mente ce puteau fi îmbunătățite. Este un joc ce va dăinui cel mai probabil datorită fanaticilor adunați în jurul său și a modului multiplayer. Pentru iD Software DOOM 3 este deja istorie. Au sărbătorit trei zile și trei nopți după care s-au și apucat să lucreze la următorul joc. Ce joc? Nu au vrut să spună. Tot ce le-a scăpat a fost că nu va fi DOOM 4 și că, deși vor încerca ceva nou, vor rămâne în cadrul genului horror.

Claude

Epilog

Ce se mai poate spune în încheiere pentru a concluziona cât mai exact ce înseamnă DOOM 3? Este un joc în care grafica, atmosfera și faima sunt elementele grele. Este un joc simplist (tinzând spre arcade) în care controlezi un personaj destul de grosier în fața unor armate supradimensionate de monștri. Este un joc extraordinar, foarte reușit. Este un joc care mai are câteva ele-

VERDICT

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

ELSPA contraatacă

După cum probabil ați aflat deja, nu cu mult timp în urmă a avut loc în Leicester un eveniment foarte tragic. Un tânăr de 17 ani și-a omorât în parc cel mai bun prieten, în vârstă de 14 ani. Acest lucru poate nu ar fi fost atât de șocant (la știrile de ora 5 vedem zi de zi astfel de evenimente) însă această întâmplare a readus în atenția publicului violența din jocuri și posibilele sale efecte asupra psihicului copiilor. Presa britanică susținută de asociații de părinți au atacat virulent jocurile video, în special un joc produs de Rockstar pentru console (Manhunt), blamându-le pentru crearea condițiilor psihice proplice apariției acestui eveniment. Potrivit acestora tânărul și-a omorât prietenul într-un mod similar cu cel pe care-l folosea deseori în jocul Manhunt.

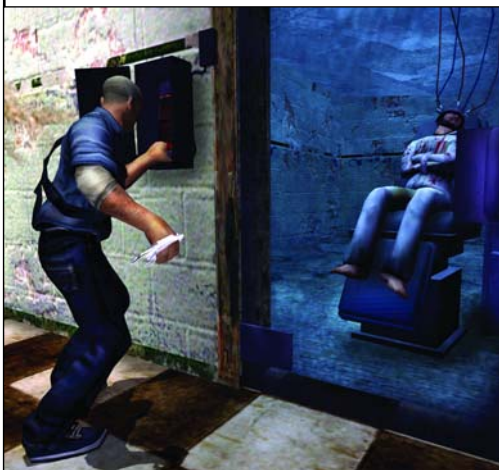
Fiind o problemă extrem de serioasă și de delicată care afecta una dintre cele mai importante piețe de desfacere a jocurilor video, ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) a reacționat la rândul ei

demonstrând acuzațiile ce se aduceau jocurilor video.

În continuare puteți citi declarația oficială a acestei organizații:

„În calitate de reprezentanți ai industriei de jocuri video, suntem deosebit de îngrijorați de rapoartele tendențioase și speculative referitoare la efectele expunerii la aceste jocuri. În special, tragicul incident în urma căruia Stefan Pakeerah a fost ucis în Leicester de către Warren Le Blanc, a fost asociat de către media și de către domnul Keith Vaz cu jocul video intitulat „Manhunt“, joc publicat în conformitate cu legile în vigoare (cu rating 18+) de către unul din membri organizației noastre. Vom continua să apărăm dreptul legal al acestui membru, ca și al altora, de a distribui produsele lor către o piață adultă de jocuri PC și video într-o manieră onestă și legală.

După cum se știe, în ciuda nenumăratelor cercetări făcute pentru a se determina efectul violenței de pe



ecran, dintre care unele au fost făcute de către savanți eminenti în domeniile lor, nu s-a putut determina nici o legătură între aceasta și comportamentul violent al oamenilor. Mai mult, doresc să vă asigur că membrii ELSPA, care cuprind toate companiile responsabile de distribuția jocurilor video pe teritoriul Marii Britanii, se supun legilor în vigoare și Codului de Practică strict pe care sunt obligați să îl adopte la înscrierea în organizația noastră. ELSPA, în numele membrilor săi ca și membrii însăși, își iau rolul în serios atunci când este vorba de asemenea situații.

De altfel, sunt absolut sigur că deja sunteți la curent cu faptul că mai puțin de 1% din jocurile PC sau video distribuite în Marea Britanie primesc rating 18+ și că peste 65% din jocuri sunt pretabile pentru orice vârstă.

Regretăm faptul că domnul Vaz și-a permis să atace irațional companiile implicate în producerea și distribuirea jocului „Manhunt“ și a industriei noastre în general. Dacă s-ar fi deranjat să verifice la Leicester Constabulary, ar fi aflat că aceștia nu au făcut nici o legătură între această crimă brutală și vreun joc video.

Industria de jocuri a Marii Britanii reprezintă o parte importantă pieței mondiale generând 20 de miliarde dolari. Unele dintre jocurile cu cel mai mare succes sunt produse în Marea Britanie, jocuri care oferă un loc de munca unui număr mare de britanici și în același timp constituie avangarda „Britaniei Creative“.

Valoarea economică și culturală a industriei de software pentru divertisment a fost recunoscută de multe departamente guvernamentale ca un factor important al dezvoltării economice și culturale, așa după cum s-a putut vedea, recent, la International Games Festival în Edinburgh. În plus, Londra va găzdui prima ediție a European Games Network (EGN) în luna septembrie a anului acesta și tot Londra este locul ales pentru desfășurarea conferinței internaționale „The Games Summit“ ce are loc în fiecare an în luna iunie.

Cu sinceritate
al dumneavoastră,
Roger Bennett
Director General
Entertainment and Leisure Software
Publishers Association”



Jocul - Zeul Mileniului III

Una din problemele majore cu care se confruntă studiourile românești de producție este păstrarea personalului și a motivației acestora. În Occident oamenii care lucrează în industria de jocuri video sunt considerați voluntari. Acest lucru se datorează faptului că oricare dintre ei ar putea câștiga de 2, 3 sau chiar 10 ori mai mult dacă ar lucra în alte domenii.

Acest voluntariat este și mai evident în țara noastră unde cam toți cei care se apucă de un proiect sunt tineri ambițioși și visători, ce se vor lovi curând de problemele realității.

Este evident pentru oricine că un om are nevoie de o motivație pentru orice acțiune a sa. Mănânci pentru că îți este foame, agăți fete în bar pentru că te stresează hormonii. La fel lucrezi la un joc pentru că ai o motivație. În lipsa unui stimul financiar românii implicați în producția de jocuri trebuie să fie motivați în alt mod.

Cu toate că societatea modernă este caracterizată de un pragmatism feroce (banul dictează), sunt destul de mulți oameni care renunță la posibilitatea de a câștiga mulți bani pentru a lua parte la anumite proiecte. Acești oameni sunt motivați de alte lucruri precum satisfacția unei realizări, aprecierea acordată muncii lor, recunoașterea meritelor, etc.

Cu astfel de oameni trebuie puse bazele unui studio de producție. Faptul că ați reușit să strângeți un nucleu de astfel de persoane nu înseamnă că ați rezolvat problema. Deoarece odată coopțați acești oameni trebuie păstrați cu orice preț, iar aceasta este sarcina cea mai dificilă.

Pentru ca acestor oameni să le fie greu să părăsească proiectul trebuie să

faceți în așa fel încât ei să simtă că bucățica aceea la care lucrează este a lui, să se simtă parte integrantă a proiectului. După cum bine știm cu toții nimănu-i place să lucreze pentru altul. În schimb dacă lucrezi pentru tine se simte deja o schimbare majoră de atitudine.

Studiourile occidentale cu experiență în producția de jocuri folosesc două metode principale pentru a induce acest sentiment angajaților: brainstorming și czar chart. Nu cred că este nevoie să mai explic ce este un brainstorming și ce efecte are el.

Czar Chart este o modalitate de organizare internă a resurselor umane pe orizontală, în locul celei verticale, clasice. Această organizare are avantajul de a genera un sentiment de importanță în rândul angajaților în ciuda faptului că posibilitatea de avansare este practic nulă. Mai multe detalii data viitoare.

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

office@dark-times.com



nu da spaga

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

