

RC

revista

lu'

claude

Transport Giant

Renașterea unui gen
care ne-a marcat tuturor
copilăria



Anul 1 - Numărul 12 - Săptămâna 1 - Octombrie 2004

Se distribuie GRATUIT!

Pacific Fighters

A hooded figure with a blue eye, wearing a dark hooded robe, holding a large, ornate sword. The background is a cloudy sky.

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN™



Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





Vremuri bune

În sfârșit am reușit să trec peste sincopa tehnică ce a dus la această pauză lungă între aparițiile RC. Din acest moment voi putea relua frecvența de o revistă pe săptămână, după cum v-am promis și v-am și obișnuit deja.

Ba mai mult în această scurtă pauză am avut posibilitatea să pun la punct câteva idei mai vechi care vor avea ca rezultat o revistă mai bună, mai informativă și... nu în ultimul rând... mai stufoasă.

Ne vom revede foarte curând!

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

MMORPG în open beta

Risk Your Life este un MMORPG despre care nu se știa foarte multe lucruri până de curând. Începând de astăzi cei care doresc să încerce acest joc o pot face fără restricții deoarece producătorii au anunțat deschiderea „open beta“.

Jocul poate fi descărcat de AICI.

Risk Your Life este un joc 3D ce propune jucătorilor săi un sistem nou de skill-uri. Evoluția acestora va determina, în timp și clasa de care aparține jucătorul respectiv. În acest mod jucătorii nu se vor mai simți restricționați de alegerile făcute la începutul jocului (mai ales dacă acestea nu au fost cele mai inspirate).



Student la jocuri

Rezidenții canadieni au posibilitatea ca începând de anul acesta să se specializeze în Game Art & Design, Media Arts & Animations și Graphic Design. Acest lucru este posibil deoarece Institutul de Artă din Vancouver a semnat un protocol de colaborare cu Institutul de Artă California. Conform acestui protocol studenții canadieni care au urmat anumite cursuri și au obținut anumite rezultate pot urma cursuri de specializare (în domeniile mai sus amintite) la universitatea americană amplasată în orașul San Francisco.

Ubisoft angajează

Ca urmare a dezvoltării producției UbiSoft este în căutare de tinere talente.

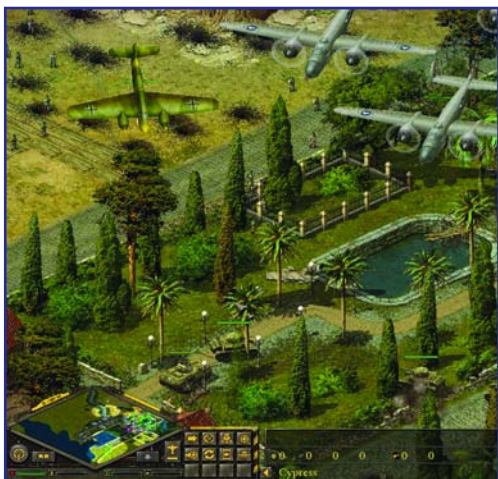
Dacă aveți cunoștințe și abilități solide în unul din următoarele domenii:

- programare
- grafică
- design

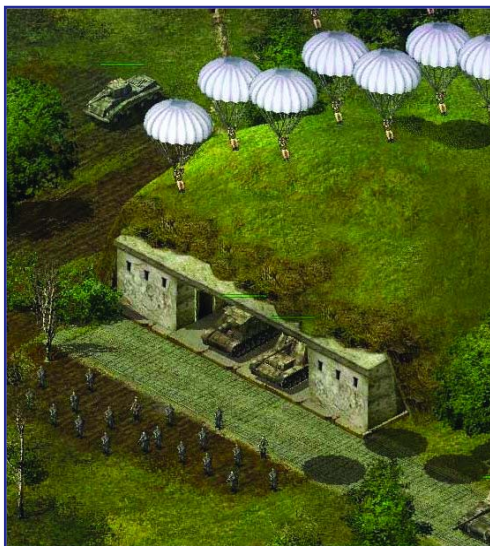
atunci puteați trimite un CV și portofoliul la adresa:

hr@ubisoft.ro

Blietzkrieg: Rolling Thunder



Producția noului mission-pack **Blietzkrieg: Rolling Thunder** se pare că evoluează conform planului. De curând producătorii au dat publicității o serie de imagini noi pentru a mai astâmpăra setea de informație a publicului larg. Pozele sunt disponibile pe pagina oficială a jocului.



NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



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



Pacific Fighters

În vremuri nu tocmai îndepărtate jocuri precum LHX, Red Baron sau Microsoft Flight Simulator ne făceau să stăm ore întregi în fața monitoarelor. Aceste jocuri au fost nevoite însă să se dea la o parte în fața invaziei de FPS-uri și RTS-uri care au inundat piața. După căderea regimului comunist rușii au realizat potențialul pe care îl are industria jocurilor și ca urmare mulți ingineri, tehnicieni de prin colosurile industriale falimentare s-au decis să migreze către producția de jocuri. Unul dintre aceștia a fost Oleg Maddox, omul care a îndrăznit să revitalizeze simulatoarele de zbor într-un moment în care se părea că nu mai este loc pentru astfel de jocuri.

Războiul din Pacific

Pacific Fighters păstrează jocul în sfera celui de-al doilea Război Mondial (unde a început în urmă cu 3 ani prin IL-2

Sturmovik), dar mută teatrul de acțiune deasupra Oceanului Pacific acolo unde avioanele americane și britanice au avut serios de furcă cu piloții japonezi. Deși nu se poate încă spune cu certitudine se pare că vom avea trei campanii, câte una pentru fiecare parte implicată în conflictul desfășurat în Oceanul Pacific. În timpul misiunilor desfășurate veți putea zbura pe majoritatea aparatelor de zbor aruncate în luptă de către cele trei combatante, în total aproximativ 40 de avioane (de vânătoare sau bombardiere). Asemeni predecesorului său Pacific Fighters este un joc complex ce te aruncă în mijlocul unor lupte aeriene (dog fights) foarte dinamice și greu de stăpânit. Din fericire primele misiuni, avem promisiunea certă, vor consta în câteva zboruri de antrenament în care se poate învăța cum să stăpânești un astfel de aparat.

Eroare la aterizare

Exact ca și în timpul războiului, în centrul atenției se vor afla portavioanele. Decolarea și aterizarea pe aceste aerodromuri plutitoare constituie unul dintre cele mai frumoase, dar dificile, experiențe. La realizarea acestui joc au participat câțiva foști piloți și destul de mulți tehnicieni din aviația rusă și ca urmare acest aspect al utilizării portavioanelor a fost recreat până la





cel mai mic amănunt. Aceia dintre voi care au sânge în vine pot încerca o decolare sau o aterizare pe cel mai înalt nivel de dificultate, nivel în care succesul acestei operații depinde de foarte mulți factori: vântul, dinamica apei, experiența echipajului de la bordul navei. Începătorii pot, din fericire, opta pentru automatizarea acestei manevre astfel încât să se evite contactele violente cu corpul portavionului sau o aterizare direct în abisurile oceanice.

tiona fără probleme. Maddox declara într-un interviu că singura limită impusă numărului de avioane (și implicit de poligoane) este ce a puterii procesoarelor cu care sunt dotate fiecare calculator în parte. După cum îl cunoaștem noi pe Oleg Maddox, declarațiile sale nu sunt fără acoperire, astfel încât lansarea din această toamnă a lui Pacific Fighters a devenit un nou semn important pe calendarul așteptărilor.

De văzut...

IL-2 Sturmovik a fost un joc al cărui engine grafic a impresionat pe toată lumea, inclusiv producători veterani de jocuri, care au fost luați prin surprindere de ingeniozitatea rivalilor lor ruși. După cum se prezintă și Pacific Fighters nu va dezamăgi nici el, putând fi considerat un demn urmaș al lui IL-2 Sturmovik. După cum spuneam mai devreme, majoritatea misiunilor va implica un număr foarte mare de avioane în luptă, situații pe care engine-ul grafic al jocului le va ges-

Claude



Prince of Persia: Warrior Within

În ciuda celor patru milioane de euro primite de la statul francez și a unei poziții fruntașe în topul celor mai mari distribuitori și producătorii de jocuri, produsele UbiSoft sunt primite cu răceală de public. Erorile trecutului (cea mai celebră fiind bug-ul de dezinstalare al lui Pool of Radiance) se uită greu, iar publicul este acum circumspect și precaut atunci când vine vorba de UbiSoft. Cu toate acestea anul trecut majoritatea publicațiilor de specialitate au declarat Prince of Persia: Sand of Times (produs și distribuit de către Ubisoft) ca fiind cel mai bun joc pentru console al anului 2003. Iar acest premiu nu este nemeritat, jocul a fost într-adevăr o realizare de excepție, în ciuda câtorva critici ce vizau sistemul mult prea simplist de luptă.

Reîntoarcerea

Parcă pentru a specula acest moment favorabil, Ubisoft se grăbește să



finiseze și să lanseze al doilea joc al seriei, Prince of Persia: Warrior Within. Deși jocul este aproape gata, iar lansarea va avea loc în această toamnă, Ubisoft este destul de zgâr-



cită cu informațiile. Din fericire pentru fanii jocului, unul dintre oamenii cheie ai acestui proiect (producătorul Bertrand Helias) a avut amabilitatea de a răspunde întrebărilor care i-au fost adresate de către membrii presei. Din cele declarate de el am putut să ne facem o idee destul de clară a ceea ce Prince of Persia: Warrior Within se dorește a fi.

La câțiva ani de la evenimentele din Prince of Persia: The Sand of Time, prințului îi este prezis un destin tragic. Moartea. Atunci când s-a jucat cu Timpul, în producția anterioară, a reușit să perturbe mersul firesc al lucrurilor, iar acum acestea se întoc împotriva lui. Dahak, încarnarea uma-



nă a destinului, este pe urmele prințului și dorește să pună mâna pe sufletul lui. Însă prințul are alte planuri, încă nu este pregătit să părăsească aceste țărâmurii. Acrit de viață și de încercările ei, dar și mult mai puternic și mai bine antrenat, acesta nu are de gând să cedeze atât de ușor în fața destinului ce i s-a prezis.

Împotriva destinului

Prin urmare prințul va lupta practic împotriva propriului său destin. Fie că este sau nu o parabolă asupra condiției umane și a încercărilor noastre disperate de a o depăși sau nu, încercarea prințului este una pe care oricare dintre noi am dori să o încercăm măcar o dată în viață. Evident că în



această situație luptele vor constitui elementul central al noului joc Prince of Persia. Însă producătorii ne asigură că Prince of Persia: Warrior Within nu se va limita doar la acest aspect. Secvențele de salturi și echilibrice, precum și cele de rezolvare a diverselor puzzle-uri presărate în calea eroului vor fi prezente și la fel de importante. Mai mult din cele declarate reiese faptul că aceste momente se



vor îmbina cu cele de luptă. Astfel un trailer, lansat recent, lasă să vedem o secvență în care prințul sare de pe un pedestal pe altul în timp ce se descolțosește de câțiva urmăritori.

Concepția și realizarea adversarilor prințului a constituit o muncă titanică, după cum declara Bertrand. Acest lucru s-a datorat faptului că s-a dorit crearea unui număr foarte mare de oponenti fiecare dintre aceștia având particularitățile sale. În timpul luptelor ei vor încerca să se comporte cât mai inedit speculând orice slăbiciune a prințului și orice avantaj pe care și l-ar putea crea. Toată această muncă are în final un singur scop. Acela de a conferi veridicitate și soliditate noului sistem de Free Form Fighting conceput special pentru acest joc și despre care vom vorbi în continuare.

Free Form Fighting

Deși pare a fi numele vreunei competiții K1 locale, Free Form Fighting este de fapt un sistem de luptă conceput de UbiSoft pentru Prince of Persia: Warrior Within ca un răspuns la criticile primite pentru simplitatea celui din Sand of Time. Prin acest sistem producătorii doresc să lase la latitudinea jucătorului modul în care dorește să se desprindă de o prezență nedorită. Fiecare lovitură are o fluiditate și o continuitate ce le permite jucătorilor să treacă de la un atac la altul creând astfel combo-uri dintre cele mai năstrușnice. Toate mișcărilor sunt deosebit de spectaculoase, iar producătorii sunt extatici asupra rezultatelor lor asupra psihicului celor care au avut deja plăcerea să testeze acest joc. Pentru realizarea acestui sistem, producătorii s-au inspirat foarte mult din filmele produse în studiourile din Hong Kong, aceleași care au lansat actori celebri precum Bruce Lee sau Jet Li.



Acest sistem de luptă mai include pe lângă posibilitatea combinării loviturilor după pofa inimii încă două avantaje importante: interactivitatea și momentumul. Astfel te poți folosi de elanul luat pentru a pune la pământ un adversar pentru a expedia o lovitură către următorul. În felul acesta lupta împotriva unui număr mare de adversari devine un adevărat spectacol comparabil cu cel cinematografic. Interactivitatea mediului este și ea, conform declarațiilor producătorilor la fel de impresionantă. Aproape orice element din decor poate fi folosit în luptă, fie pentru atac, fie pentru

apărare. O combinație extrem de spectaculoasă de atac, momentum și interactivitate a fost scena în care prințul, în plin fuleu, s-a agățat de o coloană și s-a rotit masacrându-și adversarii.

Interactivitatea mediului nu se va rezuma doar la a sprijini jucătorul în condiții de luptă. De exemplu, prințul va putea coborî un zid înfingându-și pumnalele



între pietre sau sfâșiind cu spada o draperie lungă până la sol.

Destin...?

Ultima dată când am jucat Prince of Persia ne-am minunat cu toții în fața realizărilor engine-ului grafic și am



aplăudat încântați coloana sonoră a jocului. Nici de data aceasta nu vom fi dezamăgiți, dacă am fi să dăm crezare declarațiilor producătorilor și imaginilor pe care le-au oferit cu zgârcenie. De altfel,unicul trailer disponibil pentru presă până la această dată,pare să dea câștig de cauză optimiștilor.

Așteptăm cu toții fie lansarea oficială, din preajma Crăciunului, fie un eventual demo care să anticipeze această lansare. Iar dacă toate promisiunile făcute de către producători se vor împlini atunci probabil vom avea un nou hit care se va lupta pentru obținerea unui titlu de joc al anului.

Claude

www.nudaspaga.ro



avansarea în campanii începi să sesizezi o mulțime de probleme ce afectează bunul parcurs al trenurilor și, implicit, al mărfurilor. Primul lucru care m-a șocat a fost lipsa semnalelor. Nu am înțeles niciodată de ce au luat producătorii această decizie. Această omitere are o serie de repercursiuni

dintre care câteva foarte grave și generatoare de frustrări. Prin lipsa semnalelor controlul asupra traficului feroviar este inexistent, iar gările cu mai multe peroane absolut inutile. Asta deoarece toate trenurile se vor îngheși la primul peron. Chiar dacă pe prima linie se află garat un tren, iar celelalte 2-3 linii sunt libere, garniturile de trenuri vor aștepta în afara gării să se elibereze linia întâi. Această lipsă a semnalelor colaborată cu faptul că trenurile nu se bușesc chiar dacă vin din sensuri opuse pe aceeași linie (ele trecând unul prin celălalt) face ca liniile duble să devină, la rândul lor, inutile.

Tot la capitolul elemente negative am trecut și sistemul de macaze care este absolut execrabil. Nu poți compune decât macaze în „N”, cele în „Y” (de altfel foarte utilizate) lipsind cu desăvârșire. Și să nu uit una dintre cele mai serioase și incredibile probleme întâlnite. Practic dacă ai apucat să construiești un tronson de cale ferată, nu mai poți construi altul decât dacă este conectat la cel inițial. Practic dacă ai unit orașele X și Y nu vei mai putea construi cale ferată între orașele A și B decât dacă în prealabil unul din ultimele două orașe este conectat la calea ferată ce unește primele două orașe.



La drum lung

Transportul mărfurilor și persoanelor în Transport Giant se poate realiza și cu alte mijloace, adică cu autovehicule, vapoare, avioane, elicoptere și zeppeline. Partea aceasta a jocului nu ridică probleme, din fericire și este de preferat alternativei feroviare, chiar dacă uneori mai circulă goale fără vreun motiv aparent.

Pe scurt, Transport Giant a fost un joc care mi-a stârnit nenumărate aduceri aminte și care avea potențialul unui joc de excepție. Din păcate pentru el câteva decizii de design incredibile au distrus cea mai frumoasă și mai importantă parte a jocului: transportul pe calea ferată. De aceea recomandarea mea în acest domeniu al jocurilor PC rămâne fără nici o umbră de îndoială: Transport Tycoon.

Claude

VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★

Jucabilitate ★★★

Atractivitate ★★★

RC se extinde!

După câteva luni bune de la prima apariție a sosit momentul ca RC să devină o revistă profesionistă în adevăratul sens al cuvântului.

Din acest motiv ne-am decis să ne extindem (să mărim numărul de pagini cu informație nouă și pertinentă).

În vedere iminentei mutări avem nevoie de voi. Cei care doresc să colaboreze cu noi sunt bineveniți.

Începând cu acest număr vom lansa o campanie de recrutare în urma căreia unii dintre voi vor primi statulul de colaboratori RC.

Doritorii sunt rugați să trimită pe adresa redacției:

office@dark-times.com

un articol conținând între 2000 și 2500 de caractere al unuia dintre jocurile de mai jos:

- Doom 3
- Transport Giant
- Catwoman
- Spartan: Gates of Troy
- NHL 2005

CENTRUL UNIVERSULUI TAU ONLINE

okay.ro

Stiri, Forum, Director Web, Bancuri,
Anunturi, Chat, Cautare Prieteni, Afaceri,
Articole Interesante, Jocuri Web, Trivia,
Sondaje, Horoscop, Curs BNR, Jurnal

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

