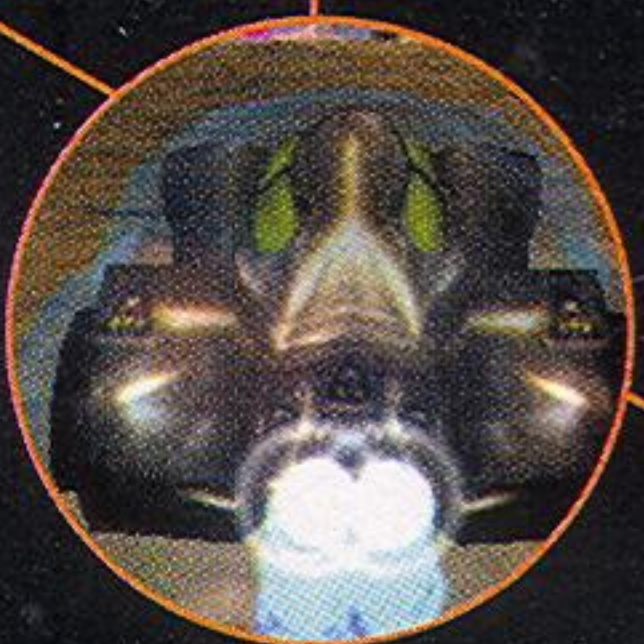


Problema e că ai noștri sunt mai deștepți și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

# Made in Romania

## ...producătorii romani de jocuri...

Tip articol: Reportaj - Redactor: Dan Dimitrescu



**I**n ultimii ani, țările din fostul bloc sovietic au început să se afirme tot mai mult în domeniul jocurilor pe calculator, exemplele cele mai notabile fiind, cred, Rusia și Cehia. Ne întrebăm oare de ce nu suntem și noi printre ele? Oare nu avem și noi matematicienii noștri? Oare pe băncile școlilor noastre nu se formează suficienți designeri de jocuri? Ori poate, din contră, problema e că ai noștri sunt mai deștepți și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

Sigur, lipsa banilor pune sub semnul întrebării orice asemenea inițiativă. Totuși, acest factor trebuie luat în considerare și pentru alte țări estice.

De-a lungul timpului, mai multe echipe autohtone au creat vâlvă în țară cu proiectele lor, dar nu multe dintre ele au ajuns într-un stadiu foarte avansat. Lansările pe piață sunt aproape inexistente dar sperăm ca acest lucru să se remedieze în curând.

Firmele prezentate în acest articol, sunt în cea mai mare parte profesioniste. Mai mult, ele chiar au ceva de arătat, și cred că în viitorul apropiat ne vor bucura cu jocuri complete.

În timpul realizării acestui articol, am călătorit în lungul și latul țării Bucureștiului. Lucruri frumoase și mai ales oameni pasionați am văzut. Ce va fi mai departe? Veți vedea în numerele viitoare ale revistei.

# AMC Creation

<http://www.amc.ro>

**Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sămânța mai departe**

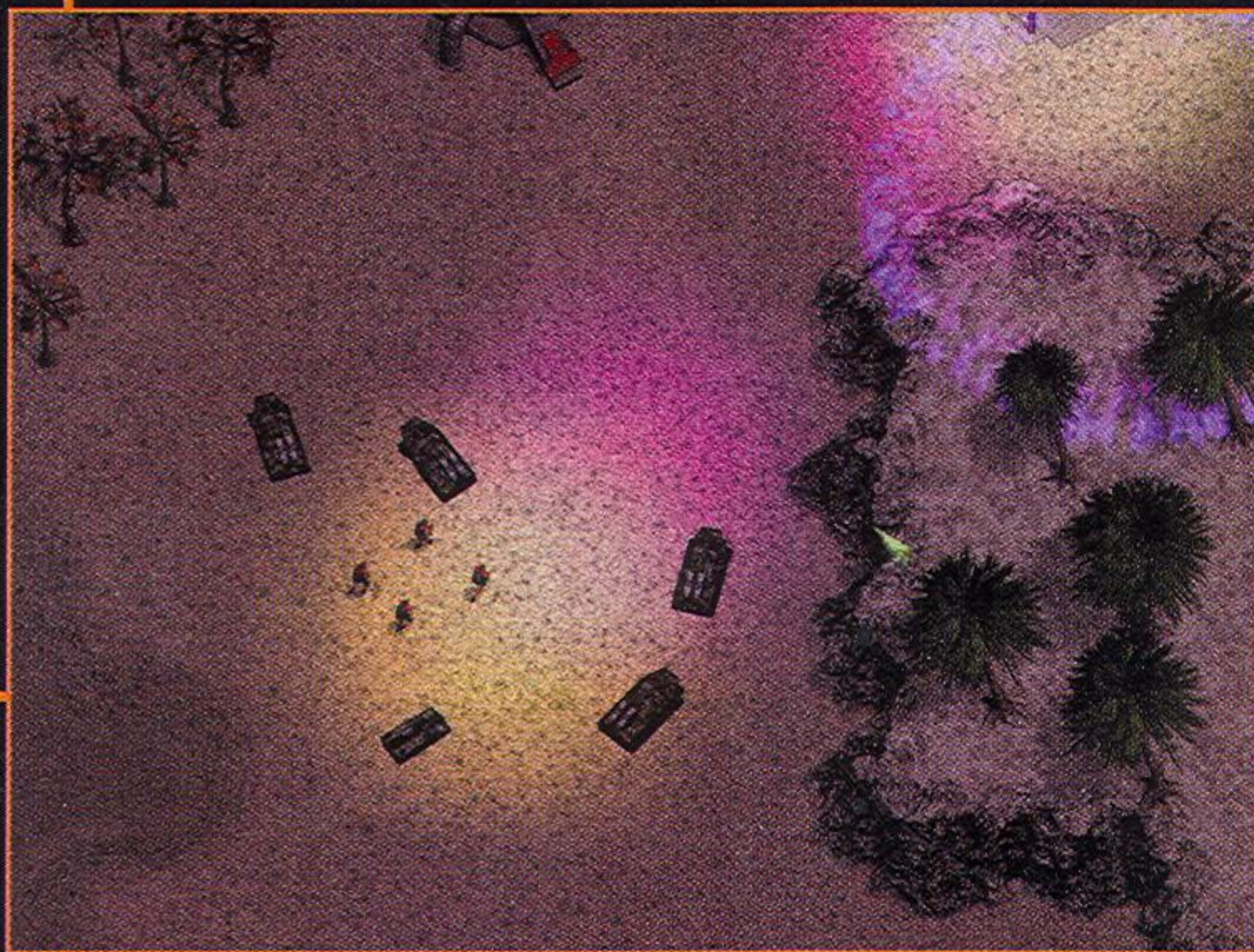
**R**elativ necunoscuți publicului larg, AMC Creation se ocupau prin 1994 de comerțul cu hardware pentru PC-uri. Din 1998, ei au trecut la jocuri pe calculator, eforturile lor concretizându-se în No Name War, un Real Time Strategy destul de revoluționar în esență, dar ascuns sub o aparență clasică.

De la început trebuie să menționez că cei de la AMC își păzesc cu strânsie secrete, astfel că deși am vizitat sediul firmei și am stat de vorbă cu echipa de design a NNW, au rămas multe semne de întrebare din partea mea. Este de înțeles, ei nu vor ca povestea și "latura filozofică" a acesteia să ajungă cunoscută prea devreme, scăzând astfel o parte din appeal-ul jocului.

Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sămânța mai departe. Aceștia sunt îmbarcați pe câteva nave spațiale și ajung să colonizeze cu succes o altă planetă. De aici intervin obișnuitele certuri între unii și alții, totul sfârșindu-se cu prăbușirea în necunoscut a unui transport militar trimis să "calmeze" spiritele încinse.

Intuiția mea de fier mă face să cred că jucătorul comandă oamenii din acest transport, dar cei de la AMC au refuzat cu strânsie să arunce lumină peste aceste chestiuni. În joc se înfruntă combinații de 3 luate câte X (unde  $X > 1$ ) din următoarele rase/națiuni : Coloniști, Kluna, Kaldari. După cum este la modă acum, evoluția conflictului va fi îmbârligată, purtând eroul principal dintr-o tabără în alta și așa mai departe.

Dacă în privința scenariului strădaniile de detectiv nu mi-au fost încununete de succes, în schimb mi-au fost servite pe tavă detalii despre cum va fi jocul. NNW se vrea un "simulator de comandant suprem", realist (în limitele scenariului SF) și complex (pentru că realitatea este complexă). Fiecare campanie (câte una pentru fiecare parte combatantă) va fi compusă din doar 3 hărți, dar acestea vor depăși cu mult dimensiunile celor din jocurile de strategie obișnuite. Dimensiuni ca 100x100 ecrane sună foarte bine pentru urechea mea, mai ales că vom petrece mult timp în fața fiecăreia dintre ele. Datorită spațiilor mari, nu se va mai ajunge la victorii rapide, existând, ca și în realitate, posi-



bilitatea să te retragi (de data asta ai unde) din fața unui inamic sau să evoluezi în "țara nimănui".

O idee accentuată de cei de la AMC a fost libertatea de acțiune pe care o ai pe hartă, obiectivele tale la un moment dat fiind mai mult o chestiune de gust personal decât ceva impus de calculator. Jucătorul primește anumite informații despre ce se

întâmplă în teritoriul pe care îl are în față, dar nu știe de la început care va fi finalul. Periodic, anumite evenimente aleatoare înaintează povestea, ele dând și nota de RPG a jocului. Ideea mi se pare foarte bună, transformând jucătorul într-un veritabil strateg nevoit să-și împartă resursele în mai multe direcții și să se ocupe de orice criză apărută pe neașteptate.

Dat fiind că vom petrece așa mult timp în fața unei singure hărți, implementarea ciclului zi-noapte este ceva absolut necesar, iar luminile dinamice ar trebui să facă noaptea foarte spectaculoasă. Poate că nu se va ajunge la standardul unui Earth 2150, dar tot sună bine. Mergând pe aceeași idee, meteorologia este un pas logic, și se pare că vor exista ploaie, frig, ninsoare și îngheț.

Tehnic vorbind, se poate spune că NNW este continuatorul lui Total Annihilation, folosind aceeași combinație de teren pseudo-3D cu unități 3D poligonale. Tot în stilul TA, jucătorul are la dispoziție foarte multe tipuri de unități, care acoperă întregul spectru de capacități ale unei armate mod-

erne. Tipurile de unități se completează una pe alta, deci numai un atac combinat poate avea succes asupra unei defensive bine pregătite. Spre deosebire de TA, aici avem însă și infanteriști, de multe tipuri chiar. Comportarea soldaților nu va fi "robotică", ei reacționând la evenimente și ordine în funcție de caracteristicile lor personale.

Momentan totul sună foarte bine, și, sincer să fiu, de abia aștept să pun mâna pe acest joc. Rămâne de văzut dacă realizatorii săi îl pot duce la capăt, pentru că în decursul vizitei mele la AMC, nu mi-a fost prezentată o versiune jucabilă a lui. Multe din module erau deja funcționale, și tehnica părea destul de bună, dar până la a pune toate ideile în cod poate să mai fie cale lungă.



## FunLabs

<http://www.funlabs.com>

### Revelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată

**R**evelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată. Pornind la drum cu un proiect de action-adventure asemănător cu Unreal, intitulat Broken Balance, cei de la FL au asimilat foarte repede orice tehnologie pe care puteau pune mâna. Ajuns mai degrabă în stadiul de showcase tehnologic decât de joc, BB impresionează fără doar și poate prin diferitele efecte speciale întâlnite la tot pasul. La capitolul design, jocul stă mai slab, este adevărat, fiind cam liniar în opinia mea. Recunosc însă că și o poveste liniară poate fi gustată, iar faptul că jocul vroia să îmbine părțile de acțiune și cele de aventură după rețeta filmelor Die Hard mi se pare un punct pozitiv pentru aceasta. Între timp, Broken Balance a fost abandonat, datorită lipsei unei finanțări exterioare, dar FL a mers mai departe. Au urmat câteva demo-uri tehnologice pentru Matrox și Nvidia, care i-au adus în atenția lumii întregi. Imediat au răsărit și căutătorii de

talente, printre care îi notăm pe Illusion Softworks (cehii ce au făcut Hidden & Dangerous) și Activision Value. Cum s-au desfășurat tratativele, nu știm, cert este că Funlabs lucrează acum cu Activision. Personal, mi se pare că e o afacere foarte bună pentru aceștia din urmă, și

toate semnele arată că ambele părți sunt mulțumite de contractul încheiat. Care este obiectul acestui contract, nu se știe, dar putem face unele supoziții. Ar putea fi vorba despre trecerea lui Daemons (un proiect multiplayer al Fun Labs, descris pe scurt ca "mai mulți predatori hăituindu-se

pe întuneric") de pe hârtie pe ecran. Un astfel de joc poate avea un succes imens, oferind teren propice pentru implementarea multor idei nemaivăzute până acum. Pe de altă parte, cred că realizarea lui ar necesita un efort deosebit la capitolul design, pentru balansarea armelor, a puterilor demonilor șamd. Din câte știu, termenul de realizare al jocului pentru Activision este relativ scurt, și nu cred că este loc pentru toate aceste treburi. Dacă nu despre Daemons este vorba, înclin să cred că avem de-a face tot cu un proiect ce poate pune în valoare puternica tehnologie 3D a FL. Dar, supoziții poate face oricine. Secretele trebuie să rămână secrete, deci să nu ne băgăm nasul mai departe (Adrian Filipini, manager-ul firmei, poate fi foarte convingător în această privință). Rămân la părerea că în domeniul jocurilor pe PC avem cel mai mult de așteptat din partea acestei firme. Eu unul mi-am pus deja microfoanele în studioul lor, vă recomand să faceți la fel.



## Interviu

**Exact când a fost pornit Fun Labs, și cu ce scopuri?**

În mare, totul a început în primăvara lui '99. Ca prim obiectiv ne-am ales încheierea unui contract cu un publisher străin în termen de 24 de luni. Acest lucru s-a întâmplat, urmează să ne îndeplinim cealaltă ambiție - de a fi prima firmă românească care se poate lăuda cu un joc ajuns în stadiul de retail box, făcut 100% în România.

**Cum te privește lumea atunci când vii din România? Cât de greu este să obții un contract cu o firmă de afară?**

Ținta Fun Labs a fost dintotdeauna piața americană, net superioară la momentul înființării firmei. În consecință, nu pot vorbi decât despre modul în care te privesc americanii. În general, primele replici se refereau la Nadia Comăneci, echipele noastre olimpice, sau o presupusă apartenență a României la Federația Yugoslavă. De asemenea, toată lumea își exprima uimirea aflând că suntem latini în blocul comunist. Pe de altă parte, spiritul american, al afacerilor corecte, nu se dezmințe. Nu contează cine ești și de unde vii, câtă vreme faci lucruri de calitate și îți respecti termenii.

Aflându-ne încă la început încă, și venind dintr-o țară a cărei piață de jocuri este subdezvoltată, suntem întrucâtva "necivilizați".

**În ce măsură se pot compara programatorii români cu cei din alte țări? Mă refer atât la cei din Vest cât și la cei din noul val, estic ...**

Programatorul român nu se poate compara cu cel din Vest momentan, pentru că îi lipsește experiența lucrului în echipă și a "milestone"-urilor. Acest lucru este perfect valabil și pentru restul țărilor estice.

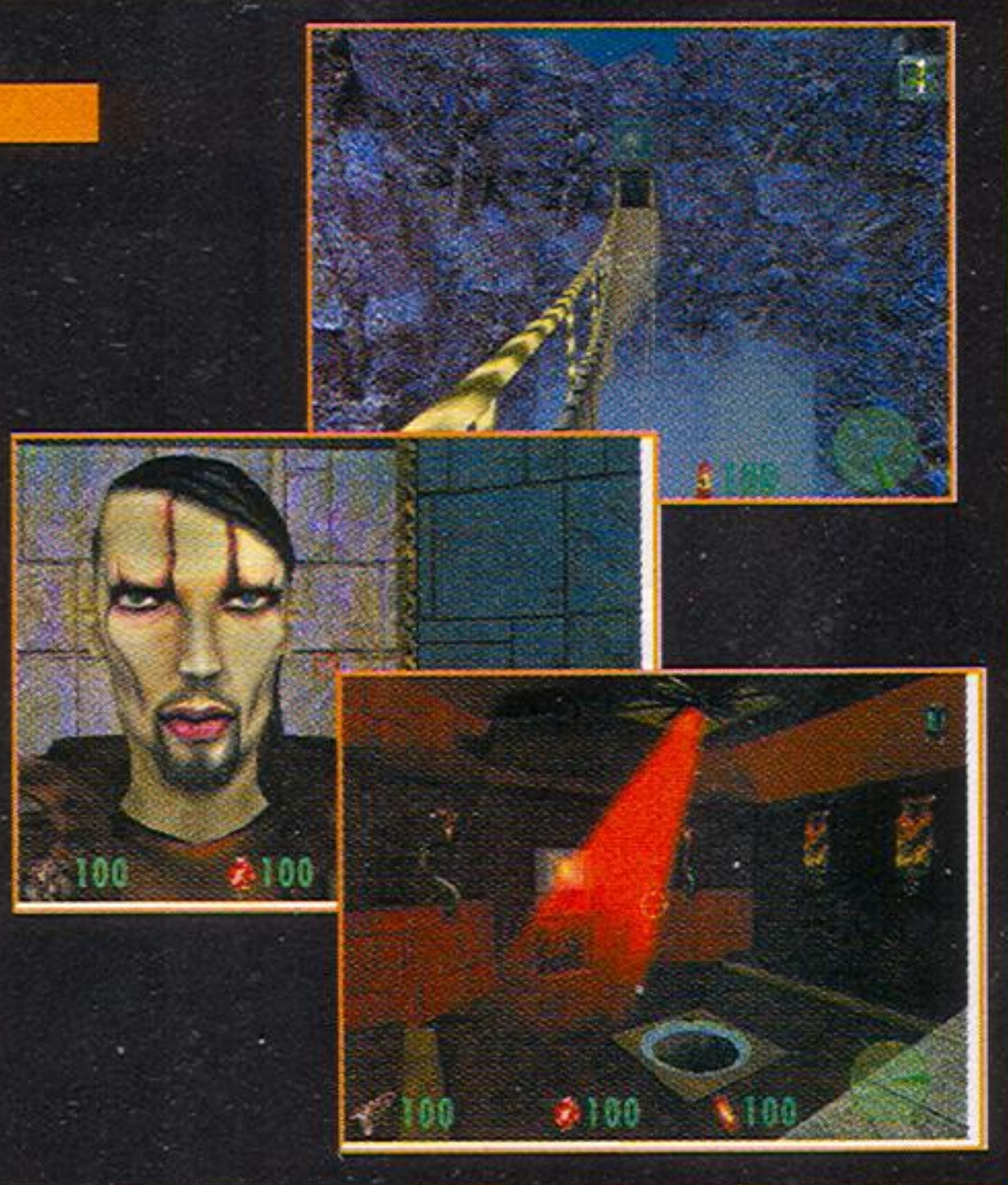
**Ce părere ai despre publicul amator de jocuri pe PC din România? Dar despre piața de jocuri de aici în general?**

Nu există public de jocuri în România. Atâta timp cât omul nu plătește aproape nimic pe un joc, nu îl va aprecia la justa lui valoare. Cu totul altceva este atunci când trebuie să dai o sumă de bani (ce-i drept foarte importantă în România) și să cumperi un singur joc.

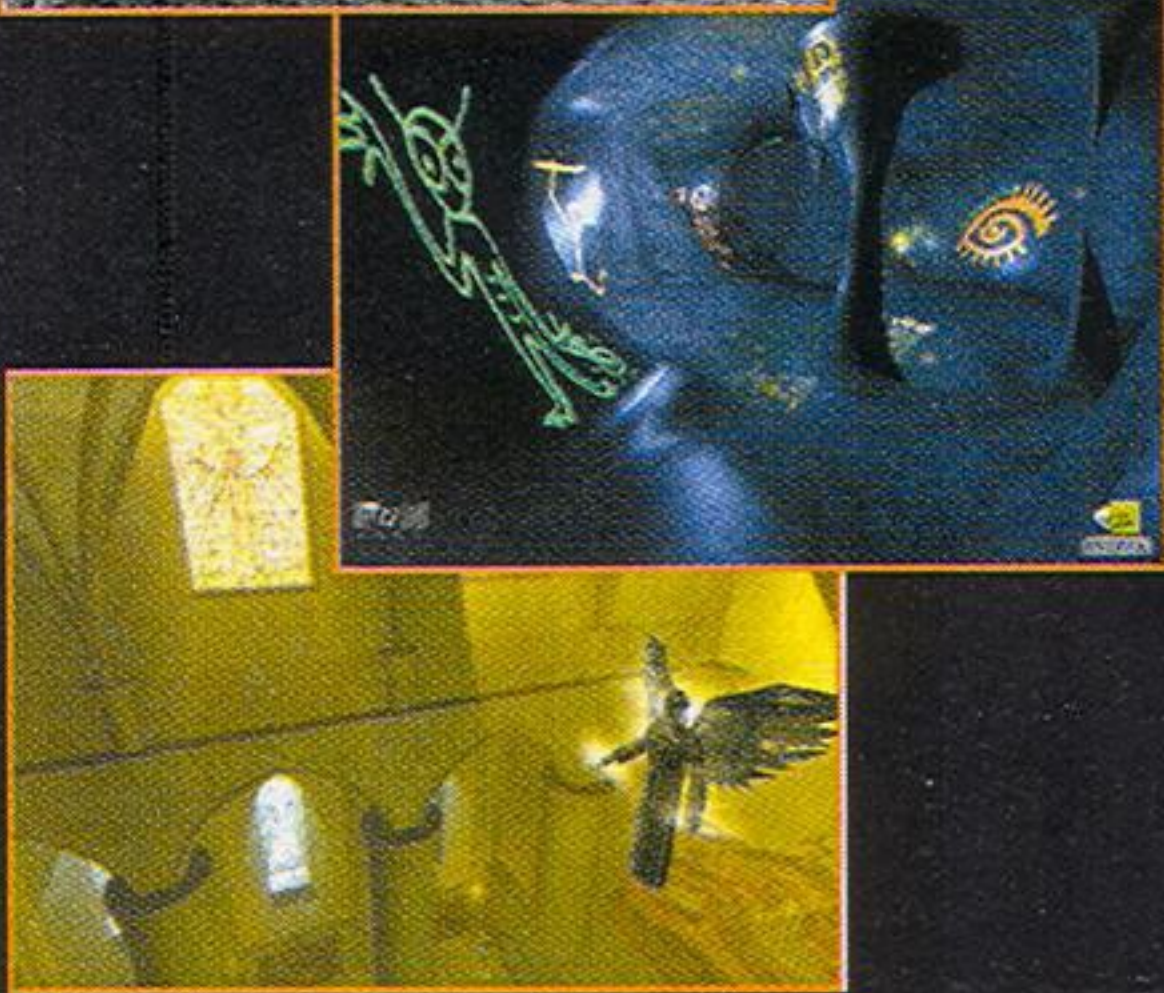
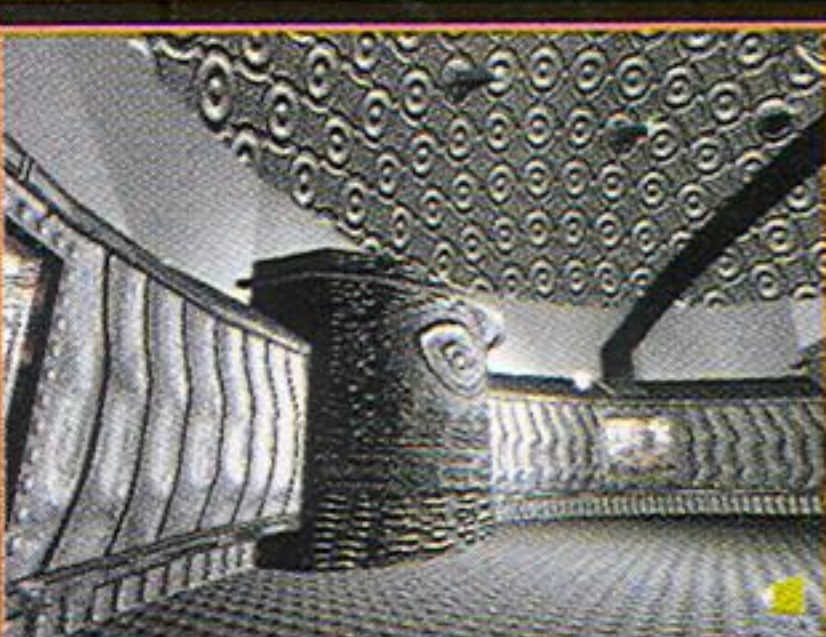
Cât despre piața de jocuri, aceasta are un specific bulgăresc, și de aceea nu o pot comenta prea mult. ▶

### Broken Balance

Proiectul personal al celor de la FL, este tras pe tușă momentan. Multă muncă mai trebuia băgată în el până să ajungă joc, dar poartă marca tipică a FL - efecte speciale la tot pasul. Ca design, prototipul nu strălucea, dar după discuțiile purtate cu Adrian sunt convins că existau suficiente idei pentru a-l îmbunătăți.



[ O ]



### Demo-uri Tehnologice

3 Demo-uri pentru Nvidia și unul pentru Matrox nu sunt deloc de lepădat, mai ales dacă ținem seama de calitatea lor. Imaginile nu sunt suficiente pentru a reda frumusețea îngerului străbătut de raze de lumină din Capela Gotică, sau fermecul supranatural al cavernelor mișcătoare din Alien Technology. Demo-urile scot cu adevărat în evidență puterea unor plăci de talia Geforce 2, iar comentariile publicului de pe net au fost mai mult decât pozitive.

[ O ]

### Daemons

Lansat (drept concept) puțin înainte de evenimentele legate de Activision, Daemons se vrea un joc de deathmatch în care personajele (demoni) evoluează permanent, ajungând să aibă trăsături, arme și puteri unice. Ideea este demnă de luat în seamă, rămâne de văzut dacă va fi transformată în joc.



**Cum poți să ne descrii relația voastră cu cei de la NVIDIA? Ce avantaje v-a adus această colaborare?**

Relația noastră cu ei a fost impecabilă. Este și normal, cât timp îți faci treaba toată lumea se poartă bine cu tine. Cum era de așteptat, colaborarea aceasta ne-a adus o publicitate imensă. Am ajuns cunoscuți și am învățat foarte multe.

**Dacă ar fi să realizați un joc exact după bunul vostru plac, cum ar fi acesta?**

Neterminat. Nimeni din această industrie nu ar vrea să-și lanseze vreodată jocul, adăugând permanent elemente noi și eliminând bug-uri.

Dacă vrei să afli ce fel de joc aș realiza, ei bine, nu îmi permit să am preferințe de acest fel. Ca manager al Fun Labs mă voi concentra exclusiv pe ceea ce ne va duce acolo unde dorim noi să ajungem.

**Ce joc lansat în ultima vreme v-ar fi plăcut să fie realizat de firma voastră?**

(În continuare am asistat la o abilă manevră de evitare a unui răspuns la obiect, Adrian fiind de părere că acesta mi-ar putea indica despre următorul proiect al studioului pe care îl conduce).

... pot să-ți spun însă câteva jocuri pentru care am un respect deosebit (acest "câteva" descrie practic o discuție foarte interesantă, de peste jumătate de oră, în care Adrian își amintea momentele de glorie ale jucătorului pasionat ce se ascunde sub haina managerului dur, rece, eficient, fără sentimente.): Day of the Tentacle, The Dig, Full Throttle, Loom, Sam & Max, Gabriel Knight, Simon the Sorcerer; quest-urile de la Sierra; Formula 1 Grand Prix, Stunts, Need 4 Speed; X Wing și TIE Fighter; Dune 1; Z; Secret Weapons Of The Luftwaffe, Chuck Yeager's Air Combat, LHX, Comanche, F-22; System Shock; Battle Zone; Doom, Quake, Half Life, Sin, Hexen, Heretic, Blood; Terra Nova; Episode 1 Racer; Dark Forces, Jedi Knight; EF2000; Blade Runner; Kyrandia; Cybera; Push Over, Lemmings, Worms, Supaplex; Minesweeper, Solitaire, Tetris.

După părerea mea, atunci când te joci un joc, ori o faci ca lumea, ori nu o faci de loc. Nu există jumătăți de măsură dacă vrei să guști cu adevărat un joc, iar din păcate timpul meu liber actual nu îmi mai permite să fac asta prea des.

# Impale Entertainment

<http://impale.nemira.ro>

**Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariției lui Zamolxe**

**L**iteratura SF și jocurile pe calculator merg mână-n mână, așa că implicarea unei edituri ca Nemira în această industrie nu poate fi privită decât pozitiv. Impale Ent., produsul acestei implicări, este o companie mai mult decât ambițioasă, având în lucru simultan două jocuri.

grafic (ceea ce înseamnă că imaginile pe care le vedeți nu mai sunt de actualitate) ne poartă în Dacia premărgătoare cuceririi romane. Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariției lui Zamolxe, purtând în același timp un război de anvergură cu cealaltă tabără. Atenție, nu am folosit cuvântul "anvergură" degeaba, pentru că războiul se desfășoară simultan pe mai multe hărți, fiecare reprezentând o provincie. O astfel de structură impune o abordare mai strategică a jocului,



Primul dintre ele, mai cunoscut publicului român, este Zamolxe, un joc de strategie asemănător la prima vedere cu AOE sau Warcraft 2, iar cel de-al doilea, 2nd Project, un revoluționar joc de strategie pe echipe.

Discutând cu Andrei Fântână (deloc întâmplător același A.F. care a făcut parte din colectivul redacțional al defunctei reviste Game Over) de la Fun Labs, m-am convins că ambele jocuri au un potențial foarte mare, ca de obicei semnele de întrebare apărând mai degrabă la nivelul tehnic decât la cel al designului.

Să vorbim însă mai pe larg despre ele. Zamolxe, aflat în mijlocul unei rescrieri a motorului

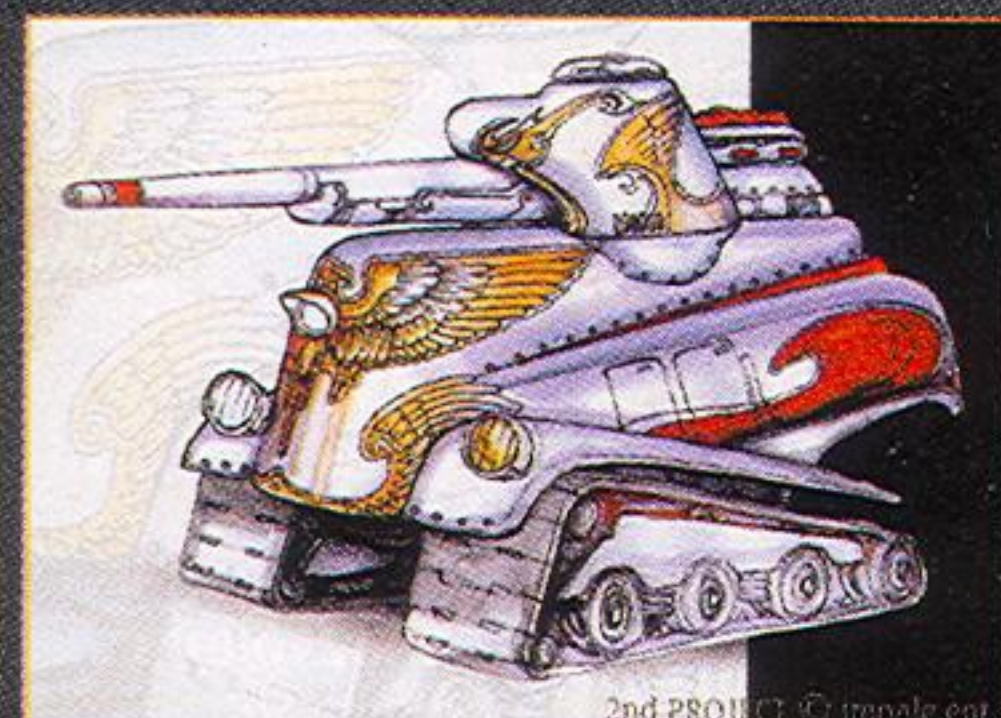


prin faptul că teritoriile cucerite trebuie păzite în continuare și deci îți solicită o parte din trupele necesare continuării atacului. Construcția fortificațiilor ajută mult în acest sens, pentru că o armată mică poate rezista pentru un timp uneia superioare numer-

## 2nd Project



Dacă Zamolxe este un joc clasic cu doar câteva concepte noi, în schimb 2nd Project este revoluționar în esență. Prin acesta, noțiunea de echipă ia o formă nouă. Fiecare jucător își alege la început anumite unități pe care le va putea produce, printr-un sistem asemănător în esență cu cel al alcătuirii deckurilor din jocul de cărți Magic :



The gathering (fiecare tip îl costă un număr de puncte, totalul neputând depăși o anumită limită). Unitățile sunt împărțite în patru categorii: construcții, luptă, exploatare și operațiuni speciale, iar numărul de puncte alocat nu îți permite să obții decât o parte dintre ele. Eventual poți alege să fii expertul într-unul din domenii, dar pentru asta trebuie să renunți la toate celelalte. De aceea, vei avea întotdeauna nevoie de restul echipei. Un comandant militar nu își poate construi baza singur, nu se ocupă de minarea resurselor. Pentru a păstra jocul interesant pentru toți cei care iau parte la el, fiecare din specialități presupune multe atribuții ce te vor ține ocupat. Chiar și constructorul bazei are multe lucruri pe cap, cum ar fi studiile de seismicitate vitale pentru supraviețuirea ulterioară a structurilor. Pe lângă modul inedit de joc, 2nd Project merită menționat și prin universul în care ne transpune. Este vorba despre un fantasy Tolkienesc transpus în viitor, combinând deci tehnologia SF cu elemente de magie și mitologie. Dintr-un asemenea melanj se pot scoate multe idei interesante, rezultatul final depinzând de calitatea implementării.

ic atunci când se află pe zidurile unei cetăți. Asediile sunt tratate cu toată seriozitatea în joc, fiind modelate diferite arme/instrumente specifice atât apărării cât și atacului, cum ar fi: turnuri de asalt, scări, berbeci, proiectile incendiare sau otrăvite, pietre și ulei fierbinte. Cu toate aceste detalii, nu trebuie să se înțeleagă că Zamolxe ar fi un simulator al bătăliilor din antichi-

tate. El rămâne legat destul de strâns de genul din care face parte, dar are totuși un feeling cu totul special, datorită accentului pus pe comunicarea dintre jucător și trupele sale și a muzicii de foarte bună calitate.

Despre Impale Entertainment și proiectele lor vom vorbi însă mai pe larg într-unul din numerele viitoare, deci să trecem mai departe.

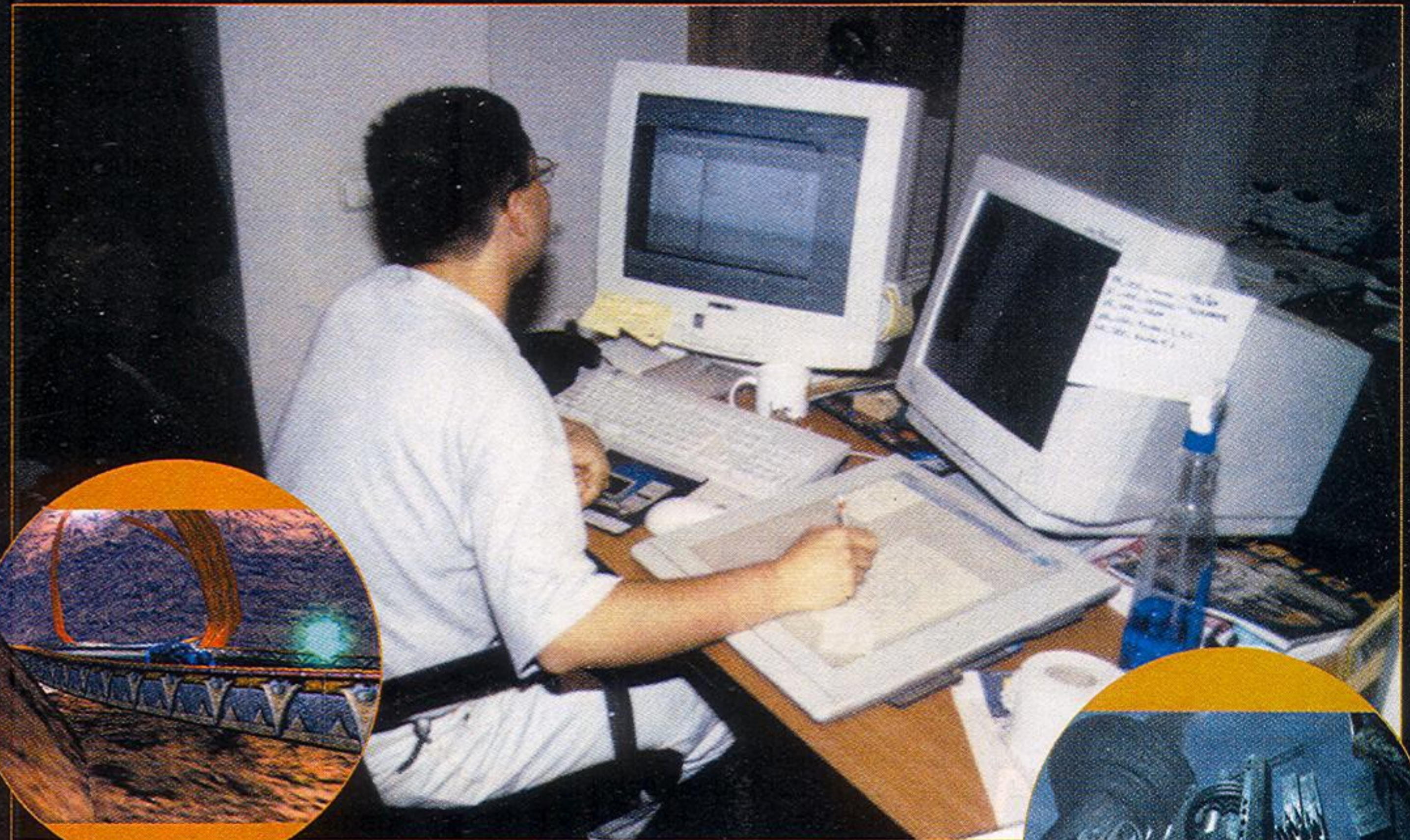
# UbiSoft Romania

<http://www.ubisoft.ro>

**P**rezenta unei firme ca Ubi Soft pe piața românească nu poate decât să ne bucure, chiar dacă ar fi vorba numai despre distribuția produselor acestei firme (care includ, printre altele, tot ce poartă numele Guillemot și Thrustmaster). Dacă însă avem de-a face și cu un veritabil studio de producție software, bucuria noastră crește. Să analizăm problema.

Înființat în 1993, studioul local al Ubi Soft s-a ocupat atât de testarea software-ului produs în alte țări, cât și de producția unor elemente ale acestora. Printre victimele lor se numără World Football 98, Tonic Trouble, seria Rayman, Guitar Hits, Artist, și în mare cam tot ce se lucrează în concernul Ubi Soft.

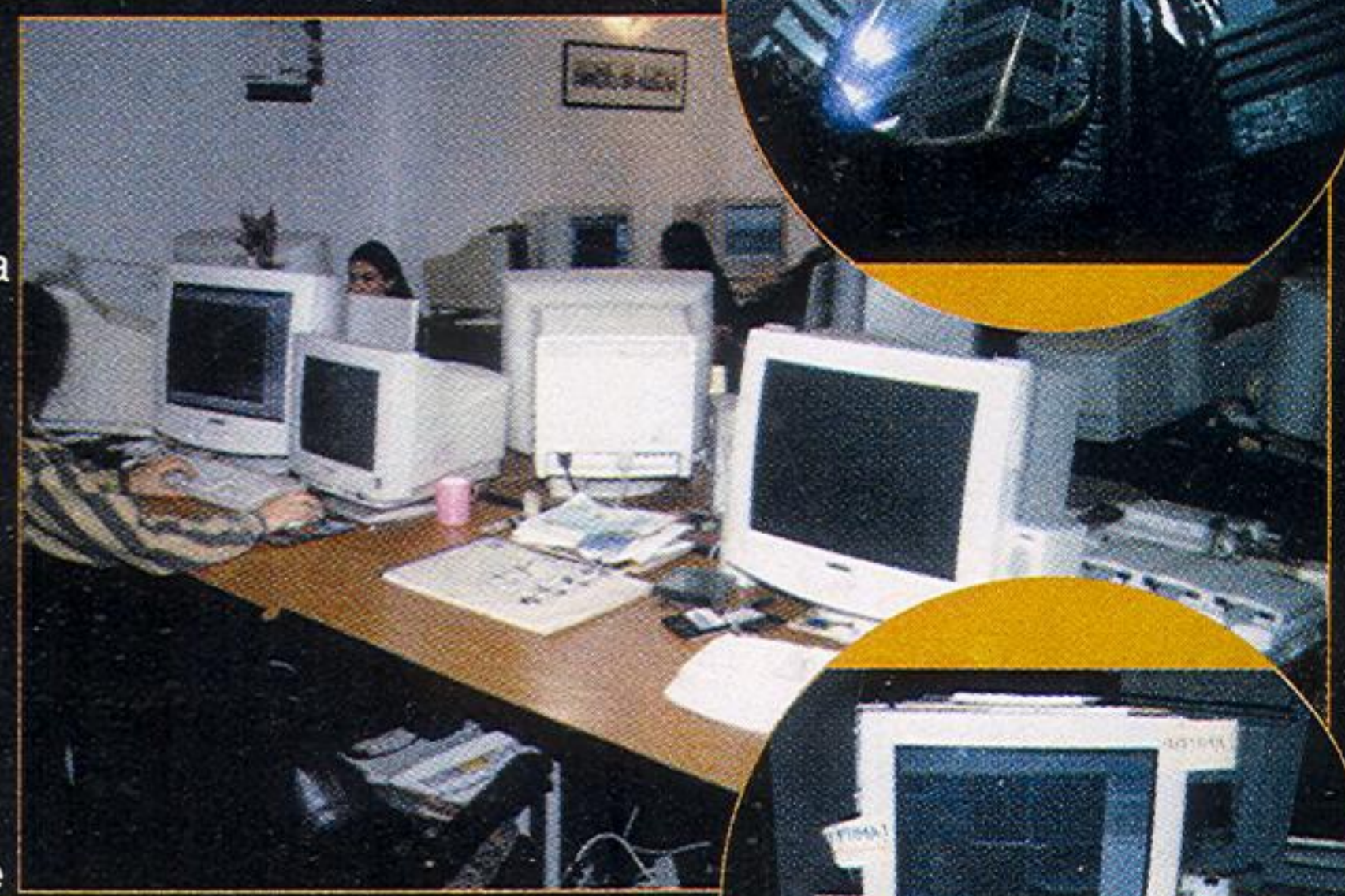
Evoluția firească a lucrurilor face ca acum să fie aproape gata primele două jocuri produse complet (sau aproape complet) aici. Este vorba de Monaco Grand Prix 2 și Pod 2 : Speed Zone, ambele destinate exclusiv consolei Sega Dreamcast. Despre cel din urmă am avut ocazia să stau de vorbă cu Florin Boitor, programatorul șef al proiectului. Dânsul și echipa sa au avut amabilitatea să mă ilumineze asupra dedesubturilor (publice) ale producției acestui joc. Iată deci ce am aflat: Proiectul Pod 2 durează cam de un an de zile, lansarea pe piață fiind programată pentru luna Noiembrie. Jocul este făcut special pentru rețeaua SEGA Net din SUA, partea sa multiplayer având deci o importanță vitală. S-au traversat trei faze ale execuției: off line (single player); on line pe rețea locală, versiune prezentată la E3; on-line integrat pe Internet. Structura echipei de lucru se prezintă cam așa: 6 programatori, 17-18 graficieni (care se ocupă și de modele 3D și texturi), 1 "sunetist" (această parte a jocului a fost lucrată în Franța, unde Ubi Soft are un studio foarte bine dotat), 3 programatori de rețea, 4 game designeri și un număr mare de testerii. Motorul grafic nu a fost scris de la zero, ci îl are la bază pe cel din Speed Demons, un racer retro destul de reușit. Asta nu înseamnă însă că programatorii români nu au avut de lucru, pe lângă transformarea engine-ului ei având în sarcină și realizarea unor editoare (mult mai problematice, se pare)



cu care să lucreze designerii și graficienii echipei.

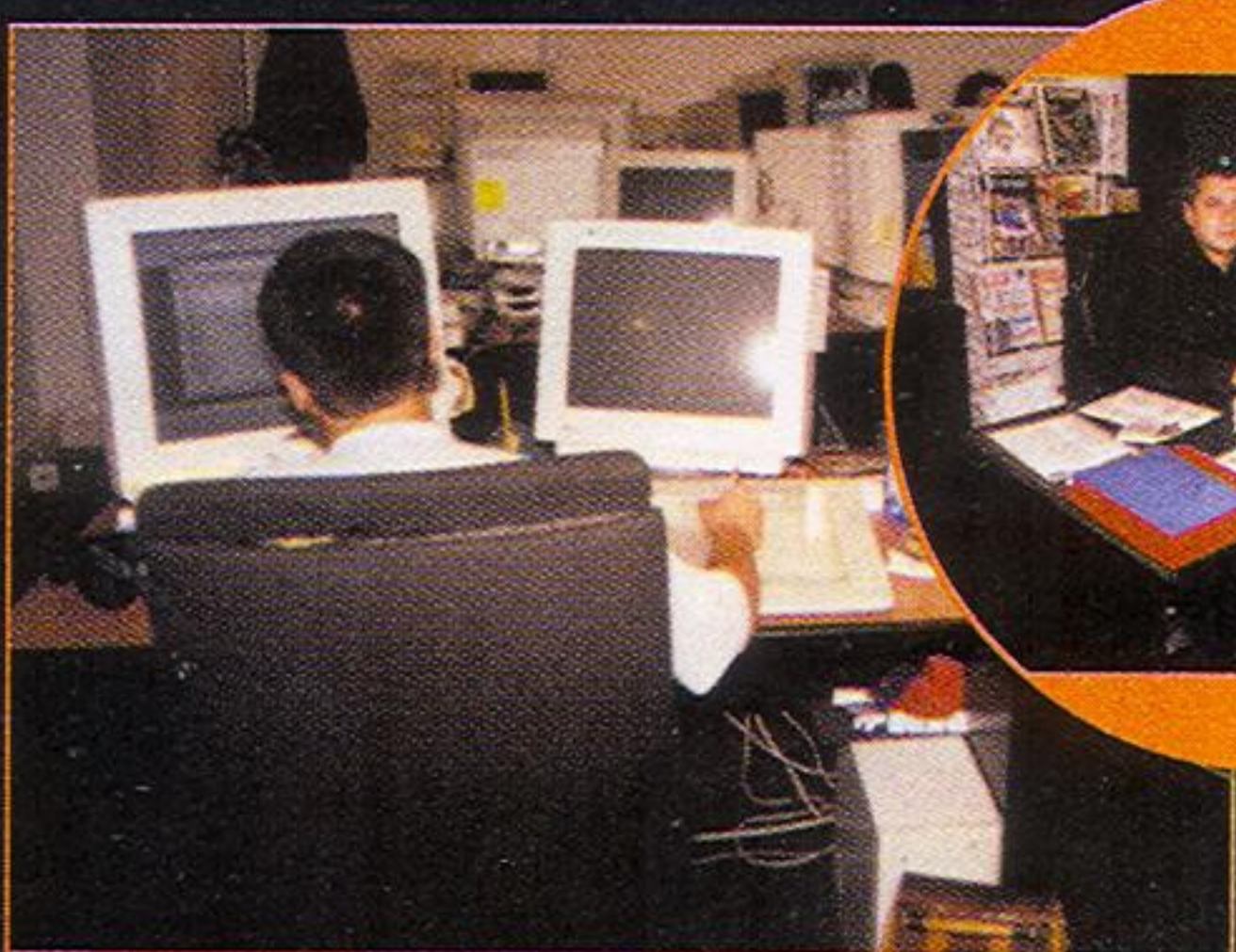
Când l-am întrebat care este părerea sa despre pasionații de jocuri și programatorii din țara noastră, Florin s-a plâns de gândirea "deformată" a românului. Acesta joacă aproape numai 3D shooter-e și strategii în timp real, iar producția Ubi Soft este în principal orientată spre altfel de titluri. "Ce crezi, și la noi în studio tot Counter-Strike se joacă lumea cel mai mult", a admis Florin. Cu toate acestea, nu par să fi apărut probleme în design-ul jocurilor pe care le-au avut de lucrat, iar Pod 2 a fost lăsat aproape în totalitate pe mâna lor. Singura influență externă a fost cea a celor de la Sega, care au propriile standarde și trebuie să aprobe orice titlu realizat pentru consola lor.

Fiindcă tot am vorbit despre acest Pod 2, să dau câteva explicații în legătură cu el. Este un racer futurist, orientat spre acțiune arcade și nu spre realism. Scenariul SF crează baza pentru niște trasee fanteziste, presărate cu scurtături bine ascunse și elemente capcană, menite să facă cursa interesantă la mult timp după prima abordare a ei. Față de Pod 1, Speed Zone aduce în plus și arme, dar nu în sensul în care se



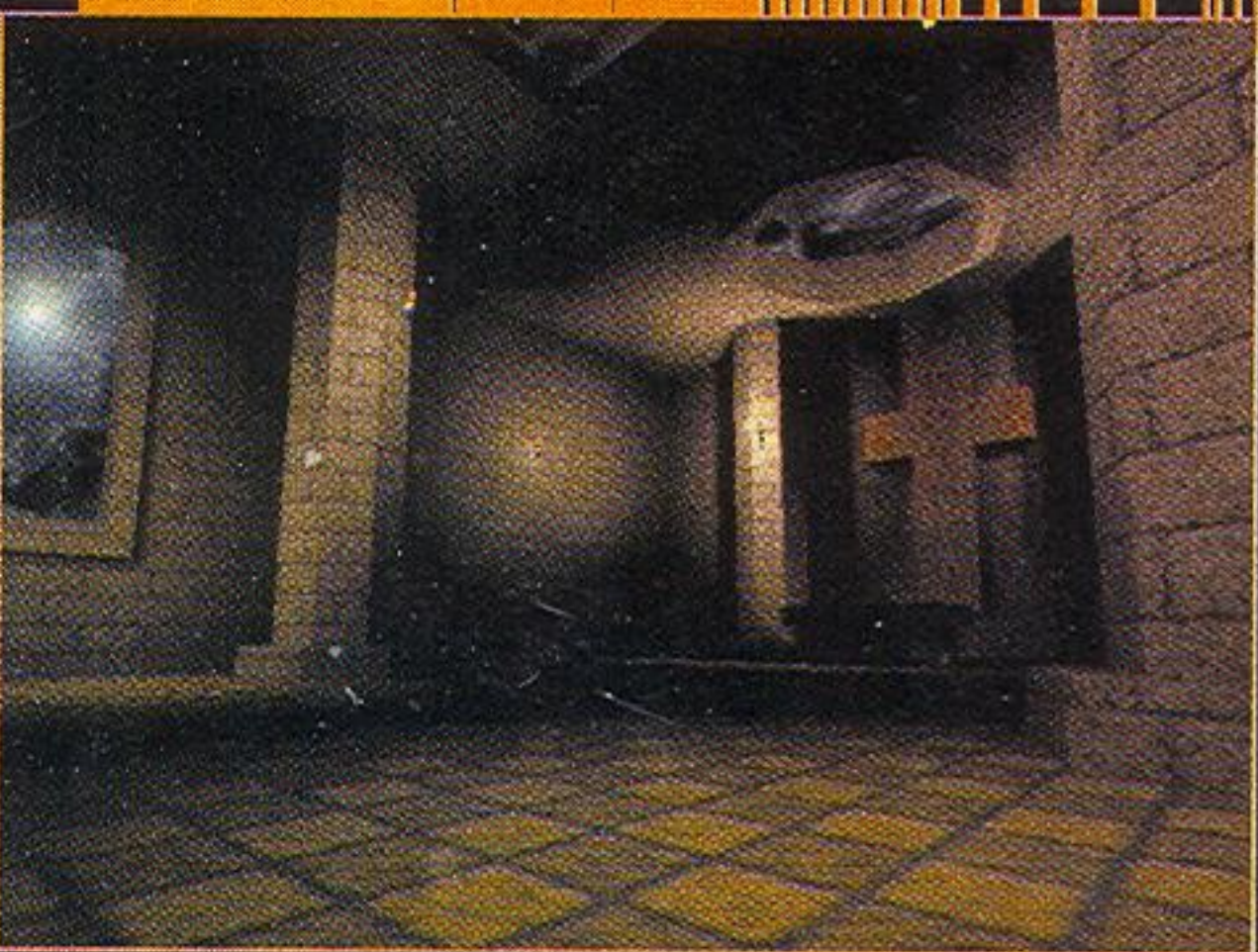
gasesc ele în Interstate 82 & Co. Aici cele două arme, disponibile ca pick-up-uri de pe traseu, sunt o mină care încetinește adversarul ce are neplăcerea să treacă peste ea, concomitent cu scăderea "sănătății" acestuia, și un zid energetic care este propulsat în față și îndeplinește cam aceeași funcție. Se mai preconizează și niște moduri noi de joc, special făcute pentru a crește interesul jucătorilor.

Lăsând producția de jocuri la o parte, cred că trebuiesc amintite și eforturile celor de la Ubi Soft pentru crearea unei piețe de jocuri legale la noi în țară. Nu de foarte mult timp ei au lansat pe piață, la un preț foarte modest, așa zice, versiunea localizată a jocului Tonic Trouble. Această inițiativă, după cum îmi explica Sorin Șerban, unul din responsabilii cu marketing-ul firmei, nu a fost un eșec, dar nici succesul scontat. Mai grav este că de rezultatul acesteia depinde existența unor localizări viitoare ale altor jocuri. Ori, în condițiile în care un joc este cumpărat în versiunea pirat și jucat până la capăt, imediat după apariția sa în Europa/America de Nord, el nu va mai prezenta o mare atracție la un an de la lansare, când va putea fi localizat la un preț suficient de mic pentru publicul român. Un cerc vicios se închide, și soluția stă numai în mâna autorităților.



## Dark Alliance Software

<http://www.slayproject.ro>



**A**că până aici am vorbit despre studiouri profesionale, e timpul să trecem și la rubrica "amatori". Primul grup amatori prezentat aici este format din Cosmin Aioniță, Ștefan Aloman și Vlad Filimon-Năstase. După cum recunosc și ei, experiența lor de programatori este destul de limitată, fiind dobândită aproape exclusiv pe băncile școlii. În schimb, ca graficieni au lucrat mult mai mult, având câteva pagini de web și ghiduri pentru jocuri (toate realizate din pur entuziasm) la activ.

Pasionați la maxim de Blood (1), cei trei s-au gândit să recreeze atmosfera acestuia cu un motor grafic mai nou. Cum un motor grafic nu se scrie imediat, ei au optat pentru cel de la Quake, disponibil gratuit sub forma codului sursă. Sunt plănuite totuși anumite modificări pentru acesta, dintre care ar fi de menționat renunțarea la render-ul software, trecerea la texturi pe 16 biți, păcălirea unora dintre limitările

de distanță, explozii poligonale, implementarea oglinzilor și a geamurilor și apei transparente.

De fapt, cei de la Dark Alliance și-au împărțit proiectul în două jocuri. Slay: Slaughter, care urmează să fie realizat primul, este exclusiv multiplayer, în timp ce Slay: Satan Lurks Around You pune mare accent (aducând pe alocuri a RPG) pe experiența single player.

Demnă de menționat este și promisiunea unor Gates Of Hell ce vor lega mai multe servere, permițând o mișcare relativ fluidă a jucătorilor între ele. Mănânci bătaie pe serverul X? Nici o problemă, te duci până pe Y și te întorci cu niște prieteni. Posibilitățile sunt mari, trebuie văzută implementarea.

Realist vorbind, cei de la Dark Alliance se află de abia în faza de început a proiectelor lor. Dar, nu cred că firmele de jocuri românești vor ajunge "prea multe" în curând, așa că este loc oricând și pentru ei.

# Piron

<http://asp.c.cs.utt.ro/~karg>

**C**el de-al doilea grup de amatori cu care am luat contact în timpul căutărilor mele este grupul timișorean Piron. Evident, resursele lor sunt foarte limitate, și la fel de evident, pasiunea lor pentru ceea ce fac este cel puțin egală cu cea a membrilor celorlalte echipe.

Jocul aflat în lucru la ei, Pure Power, este descris ca un Real Time Tactics asemănător cu Mech Commander. Suntem plasați într-un univers SF, nu

neapărat foarte original, dar relativ complex și interesant de explorat. După cum afirma Karg, designer-ul principal al PP, un asemenea univers creat "din neant", dacă este suficient de convingător, poate foarte bine atinge succesul altora deja consacrate.

O primă versiune a jocului, caracterizată drept "alpha", a fost lansată la site-ul Piron. Ceea ce am văzut în ea e nu este fantastic, fiind în primul rând departe de standardele unui

demo normal. AI-ul inamic lipsește cu desăvârșire, același lucru putându-se spune și despre alte elemente cheie ale gameplay-ului. Ceea ce este implementat nu funcționează foarte bine, dar măcar există, lucru meritoriu pentru Piron. De asemenea, din punct de vedere tehnic, totul este la standardele de acum câțiva ani.

Cum va evolua Pure Power mai departe, și, mult mai important, cum va evolua grupul Piron de aici, merită să urmărim. În

caz că nivelul lor tehnic actual ridică semne de întrebare printre voi, aduceți-vă aminte de VGA Planets. Acesta era la rândul lui realizat de 1 (un) amator, tehnic era la pământ, dar a avut un succes incredibil. Orice este posibil cu suficientă dăruire. Și încă ceva ... cum, necum, Pure Power folosește drept coloană sonoră o melodie a lui Thy Veils. Să mai zică cineva că fără resurse nu poți să faci nimic.

