

GAME OVER

• Anul I • Nr. 5 • 64 pagini • 7500 lei •

RED ALERT



C&C mult mai... ROSU

Urmatoarele trei razboaie mondiale:

SYNDICATE WARS

M.A.X.

GENEWARS

Si totusi...

Tomb Raider

F22 Lightning II

Mechwarrior 2: Mercenaries

Euro '96

EF2000, simulatorul
care te va lovi

CÂȘTIGAȚI LA CONCURSUL MICROPROSE



RAFFLES

COMPUTERS SHOP

Calea Victoriei nr. 25

Tel: 2107348. 3112682. 3111962. 3124620. 6152316 / Faxes 3121786. 3120581

A&S
COMPUTER

NOVELL

Microsoft®

SISTEME DE CALCUL PENTIUM

GARANTIE 2 ANI

Ar trebui
să ne dotăm
și noi!

SYMANTEC

COREL

**HEWLETT
PACKARD**

OKI

A&S
COMPUTER



CUPRINS:

Cover Story:

18. Red Alert

Red Alert, pregătit și anunțat de un câr de vreme, debarcă în forță pe calculatoarele din întreaga lume, acaparând primele poziții în topuri și lăsând cu gurile căscate de bucurie hoarde dezlănțuite de gameri pasionați

Time Line:

4. Microprose

Stând pe vine:

9. Starcraft

10. Magic: The Gathering

15. Dreadnought

16. MAX

22. GeneWars

25. Worms

28. Afterlife

30. Muppets

32. Syndicate Wars

Simulatoare:

37. F 22

40. EF 2000

44. Normality

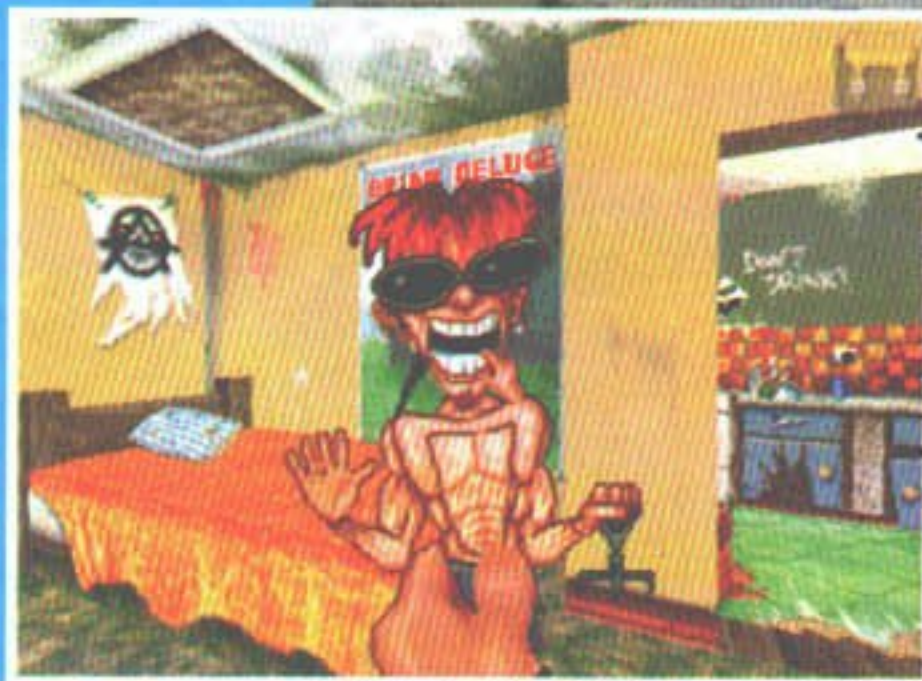
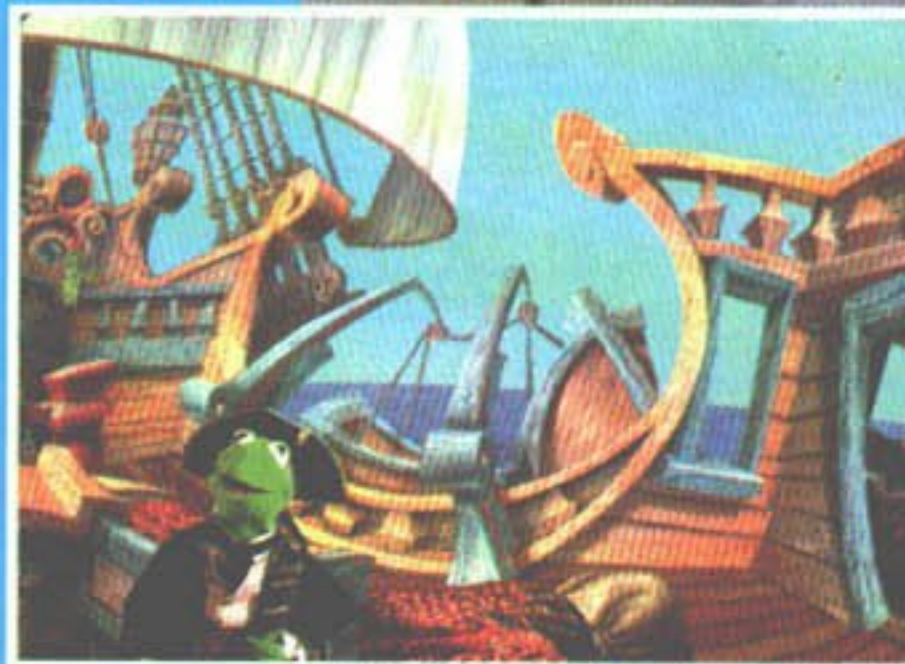
46. Bedlam

48. Tomb Rider

50. Mechwarrior 2

Power Collection:

56. Myst



Ajutooor! Anormalii au năvălit peste noi și sunt gata să ne-o tragă. Singura soluție, lupta focului contra focului. deveniți anormali, cu Normality, treaba-i gata în cinci minute.

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redactie (gex)
Daniel Buhanita
director tehnic (nexus)
Andrei Fantana
șef de director (afantana)
Paul Friciu
director de fisiere (bugs)
Razvan Jianu
criticul (roger)
Stefan Zamfir
complicele (cz)
George Ionescu
șef strategii neeconomice (mazer)

Au colaborat:

Bogdan Iaru (dexter)

Editat de **EXIM TURIN** srl
ISSN 1224-2403

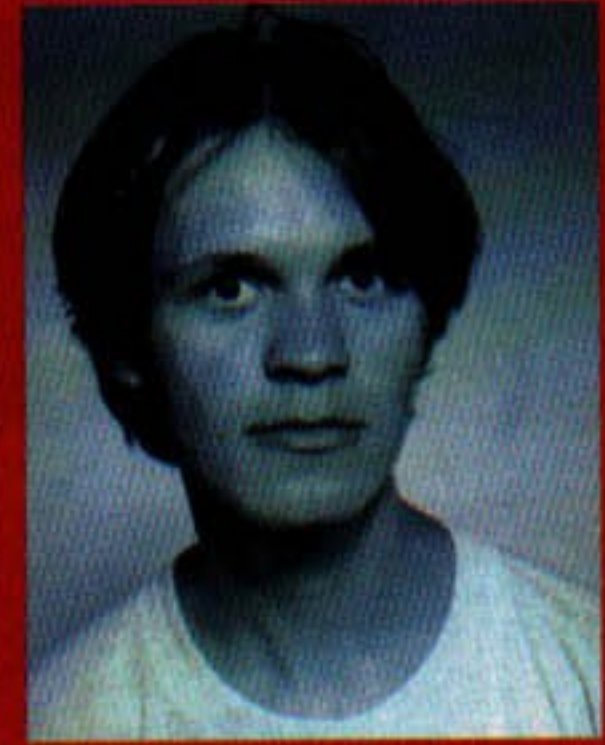
Adresa redactiei:

Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: nume@gameover.kappa.ro
WWW: <http://gameover.kappa.ro>
Tel: 621.5560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 613.9669

Notă: pentru E-mail folosiți numele din paranteze

Decembrie.

Luna atâtor vise și a numai câtorva împliniri. Și, nu știu de ce, îmi zboară gândul tot la calculator.



Dragă prietene,

În alți ani pe vremea aceasta, călăream muntii și umblam de nebun, căutând involuntar un moșneag. Acum stau noaptea în această cămăruță pe ușa căreia scrie generic „numele unei reviste” și mă întrec în discuții interminabile cu prietenii mei, care savurează aceeași soartă. Discutăm despre un CD, de un poster, de „oare ce v-ar bucura”, și ne certăm și pufnim în răs. Ne gândim că va începe un alt an, cu alte sesiuni și nopți pline de draci și visăm și noi, că de aia e decembrie, la un monitor bun, la un cozonac bun și la împlinirea toastului nostru, rămas așa din martie: „pentru numărul 12!”. He, he, cum se mai uita lumea la noi...

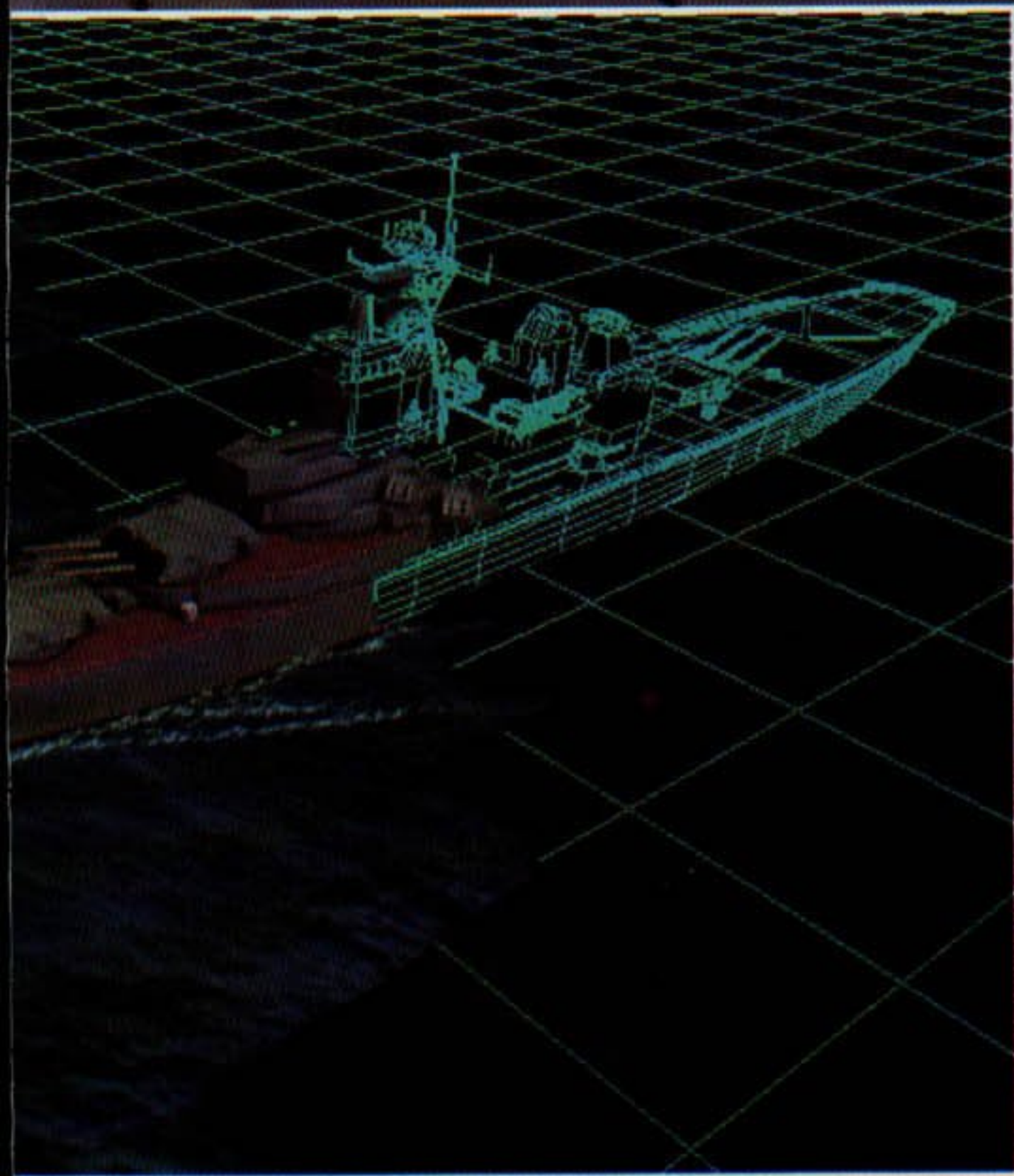
Și tot așa, cu rânjetul pe buze, am rămas și când am aflat că nu se mai poate face CD-ul. A rămas pe luna viitoare. Sau pe lună... Cu poster-ul, tot așa. Dar, printre veștile din redacție, mai uitate una. De ce să nu-ți atragem atenția asupra unei bucurii, în sensul real al cuvântului. Numele ei (de fapt a lui), este: Georgică fără frică. Are și maimuțoi de pus în caseta tradițională. Da, ne-am multiplicat, precum extraterestrii de pe prispa casei lui Mehmed, care ne-a povestit cum turna apă pe ei, iar ei se multiplicau... Dar să lăsăm dușmanii.

Spune-mi, prietene, dacă ai să întâlnești în locul meu acel moșneag, ai să-i spui din partea mea, că-mi doresc să mă găsească și în anii viitori tot aici? Și-ți promit că, dacă trece el pe la noi, o să-l rugăm să-ți aducă dramul acela de împlinire. Iar dacă nu l-ai visat încă, o să-i sugerăm noi: un alt calculator mai bun, Dungeon-Keeper-ul în cutie frumoasă (sau altceva), Internet gratuit și...

Fie, prietene, ca aceste zile să le sărbătorești la lumina focului din screen-saver-ul DN-ului, sau al cărui joc vrei tu, cântându-ți muzica din MW 2-Mercenaries sau a altei bestialități, și printre invitații tăi intimi să ne numărăm și noi: Game Over.

P.S. - Spune-mi prietene, nu-i așa că la paharul de șampanie, exact la ora zero, vei toasta odată cu noi pentru NUMĂRUL 12?...

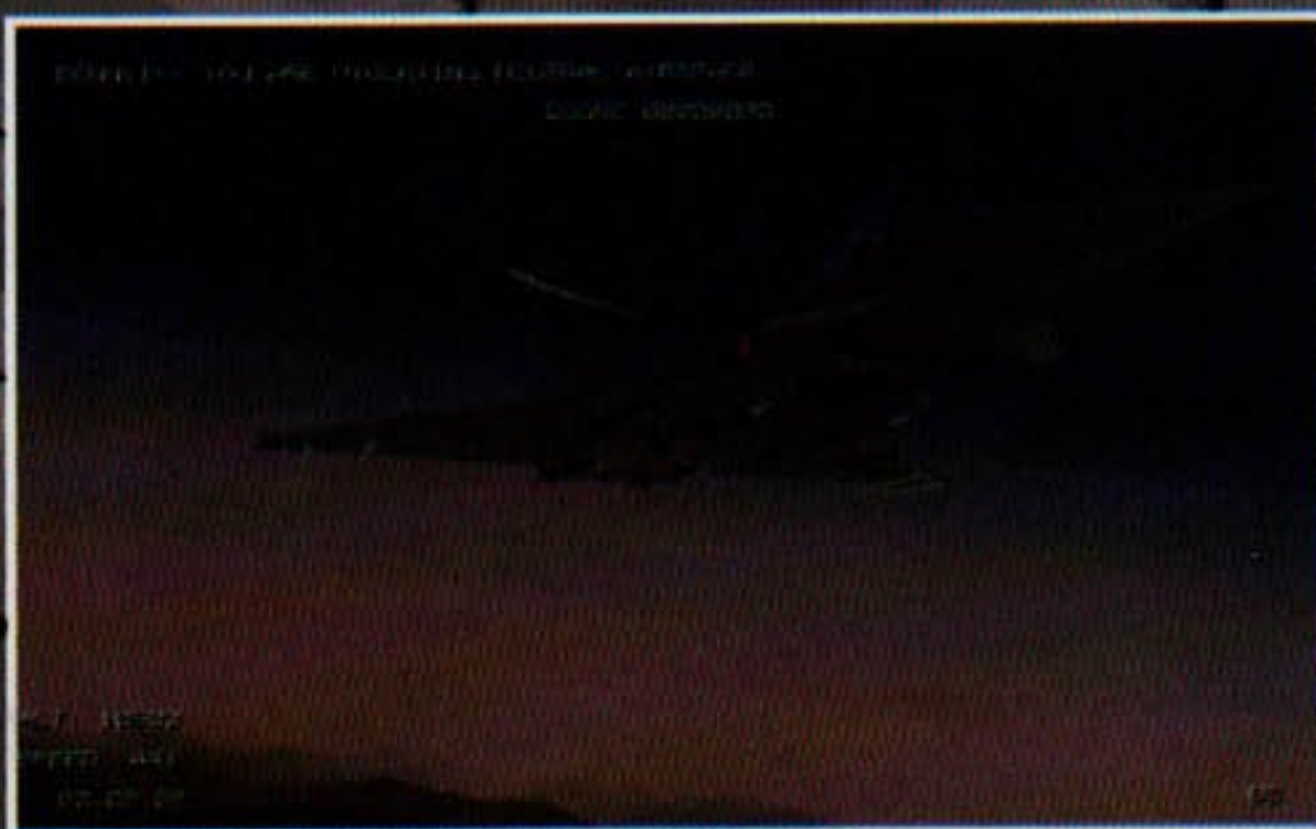
Andrei Fântână



Tombradați
alături de
frumoasa și
gustoasa
tombraderița
din
Tombrader.



Microprose se
pregătește să
ne ulmească
din nou. Acum
Septic se
întâlnește cu
strategia pe
domeniul
magiei.



MICRO PROSE

Multe bătălii s-au dat în redacția GAME OVER, nici una însă, nu este mai aprigă decât cea contând pentru cine să NU scrie TIME LINE. La numărul ăsta a fost rău de tot, pentru că TL-ul vizează o companie foarte veche, cu foaaaarte multe jocuri la activ. Se pune problema, dacă să se vorbească de toate jocurile ei, ceea ce ar fi consumat un spațiu prea mare și ne-ar fi sărit oamenii în cap, sau să se pomenească toate, dar să nu se dea amănunte decât acolo unde „se merită“.

Și după ce am stat și ne-am socotit, am ales pe cineva (mereu eu) care să dea cu băta-n balta Microprosiiană. Uite că v-am spus prea devreme, dar asta e: Time Line - Microprose.

Pentru a organiza cât de cât lucrurile, o s-o iau în ordinea alfabetică a genurilor abordate de Microprose. Așadar, ăăă...

QUEST

Trei la număr, mari și late, questurile de la Microprose poartă nume foarte răsunătoare: **Dragon Sphere**, **Rex Nebular** și **Return of the Phantom**.

Primul te plasează în rolul unui proaspăt rege luptând cu un vrăjitor puțin binevoitor, pe



Update my target? Unde?

tărâmurii fantastice. **Rex Nebular** face din tine aventurierul țicnit, mascul semi-feroce, pseudo-inteligent, gata de orice pentru bani. Acțiunea are loc în viitor pe o planetă ciudată unde ai fost trimis spre a recupera un vas prețios. Locul fiind populat numai de femei gata să-ți pice în mreje, poante se ivesc la tot pasul. Când îți schimbi sexul cu ajutorul unei mașinării ciudate, e mai mult decât haios: e bizar.

Jocul cu fantoma are o intrigă fantastico-polițistă, cu iz de polițier de modă veche.

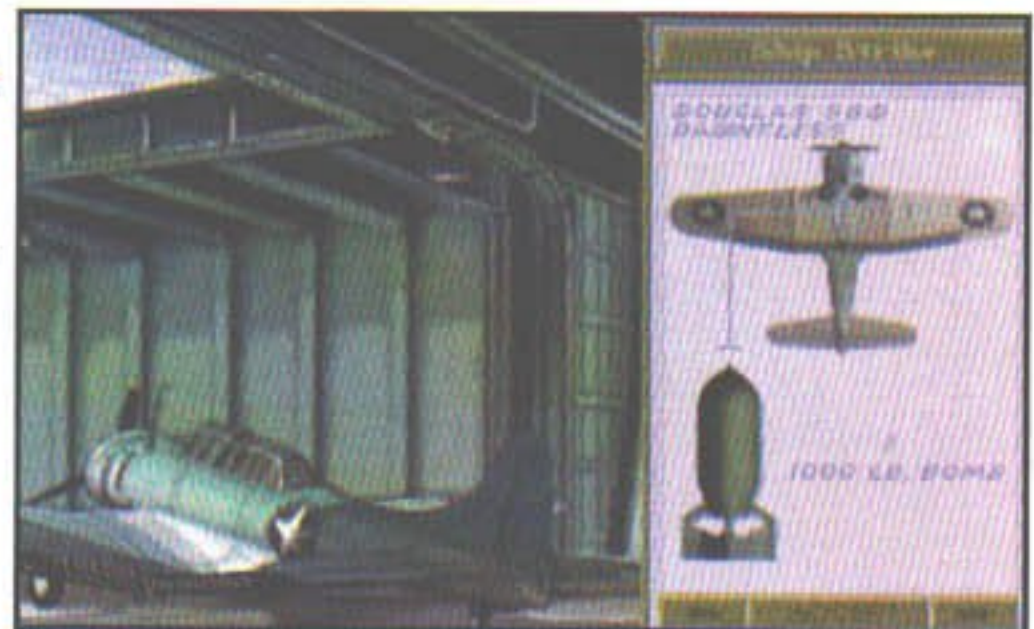
Grafica celor trei jocuri e în același stil, personajele având mișcări naturale, iar peisajul îndeajuns de încărcat, pentru a da un șut de jos în sus indicelui de dificultate. Acest indice mai poate fi setat și din opțiunile cele de bază unde îți mai sunt permise și niște ghidușii legate de interfață. Verdictul: dacă n-ai jucat e mare păcat.

RPG

Aici domnește cu o măreție suverană **Bloodnet**, demența de joc ca poate fi încadrat la



...căci pe vremea aceea RP-urile arătau altfel față de ce cunoaștem astăzi (Darklands).



fel de bine la quest, strategie sau rpg. Un cyberpunk furios, cu o intrigă și un subiect bune de pus omul pe gânduri, te aruncă într-un univers în care vampirii, cyberspațiul, implanturile inteligente și drogurile electronice sunt realități palpabile. Chiar prea palpabile uneori. De o mare complexitate, **Bloodnet** este recunoscut ca unul dintre cele mai nervoase Questo-Rpg-uri de până acum. De-aia a și fost protagonistul Remember-ului din GO4.

Mai pe la începuturi au fost create **Darkland** și **Legacy**, alte două RPG-uri, deloc arătoase însă cât se poate de clasice și complexe.

SIMULATOR

Odată terminate rubricile „pitice“, să intrăm puternic în brânza reprezentată de puzderia de simulatoare ieșite din creierele de la Microprose. Se disting trei mari categorii:

F(lying)-Sims

Primele sim-uri de avion se datorează celor pomeniți mai sus, ei făcând **F-19**, **F-117A**, **Falcon 3.0**, seria **Aces of Pacific**, **Europe...**

F-19 a fost, probabil, cel mai jucat simulator la vremea sa. Merge și pe XT,

asa încât tot omu' putea să se dea cu F-ul prin casă. F-117A, ceva mai complex, nu era prea departe, având aceeași grafică vectorială, atât de obișnuită, apreciată și... normală în timpurile lui 80286.

Seria Aces of... este constituită din simulații de avioane „clasice”, dotate cu mitraliere și piloți normali. Se întâlnesc două categorii de jucători: unii care susțin că seria e o prostie și alții care afirmă contrariul cu maximă tărie. E drept, astăzi e greu să judeci obiectiv un joc făcut acum 7 ani, dar cred că adevărul e undeva la mijlocul părții din stânga, un pic spre dreapta, orientat spre NV.

Tot la capitolul ăsta ar trebui pomenite încă cel puțin două jocuri. **1942: Pacific Air War**, joc unde te poți specializa în specialități aviatricești japoneze și/sau americane: bombardiere, torpiloare și interceptoare.

F-15 III se vrea (și chiar este) un simulator mult evoluat față de F-19, dar asta nu înseamnă prea mult. O grafică slăbuță, cu un engine de mișcare preistoric, evidențiind cât se poate de bine conceptul „avionul ca funcție de taste” și nu ca un corp în aer.

D(riving)-Sims

Deși iubitori ai căilor aeriene, tipii de la Microprose (mai precis Geoff Cramond) au făcut două jocuri cu mașini de F1. Aceste două jocuri se numesc, sugestiv și plin de imaginație, **Grand Prix** și **Grand Prix 2**. Împreună, aceste două idei (fixe) ale lui Crammond au reușit să sfărâme tot în domeniu. GP 2 cel puțin, apropiat la maximum de realitate, excelent realizat tehnic și cu un mare profesionalism, a ajuns pe primele locuri în topuri, încă înainte de a fi lansat pe piață (numai din zvonuri și poze), așa că vă dați seama cum stă treaba. Este și el în GO 4.

S(ubmarining)-Sims

Odată cerurile și pământurile cucerite, Microprose s-a îndreptat furios spre adâncurile mărilor. Invazia s-a produs cu **Subwar 2050** și **Silent Service**. SW 2050 este un simulator de submarin, în care te afli efectiv la comenzile unei scule de mers sub apă, din viitor. Cu o grafică bunicică, un engine de mișcare interesant și un grad de complexitate potrivit pentru toate gusturile, Subwar 2050 a fost bun, chiar



Sus: F19, simulatorul de acum mult timp. Nu arată grozav dar merge și pe XT.

foarte bun. E și el pe undeva, prin GO 1.

Silent Service a reușit pentru prima dată să recreeze pentru prima dată atmosfera unui submarin clasic într-un simplu dormitor. Îndeajuns de simplu și suficient de complex, SS-ul a fost la vremea sa demn de toată stima, acum fiind un clasic în viața al genului.



Băiete, să-ți explic: uite-aici e dușmanul, aici e casa lui, asta trebuie să distrugi, aici trebuie să te întorci. Ok?

Microprose, F15III și arsenalul ecologic.



S(space) Ship(ing)-Sims

Demnul reprezentant al genului sus titluit este mai degrabă un arcade gen primul Wing Commander, în care ai ocazia să-i îndopi pe ticăloșii spațiali de formă insectoidă cu ceva mult mai

Master of Magic și-ale sale vrăji.



eficient decât Raid-ul din zilele noastre: TOR-PILELEEE! Meichitso!

Stați o țără să nu uit! A mai fost și **Knights of the Sky**. Un joc jucat de mulți curioși, să vadă pentru ce a murit Aurel Vlaicu într-o chestie mai grea decât aerul, pe vremea când încă avionul nu se inventase bine și aerul se cerceta în laborator.

STRATEGIE

Fidel principiului „De ce să faci azi, dacă poți să faci mâi... altădată”, am lăsat la urmă bucățița cea mai gustoasă a istoriei total neis-

torice despre M-prose: strategiile.

Strategiile lui M-prose? Floare de fier forjat, la o ureche degerată. Așadar:

Seria Civilization

Mai întâi a fost **Civilization**, o strategie în care se presupunea că, prin metode mai mult sau mai puțin cinstite, trebuie să-ți aduci

poporul de gorile primitive de sub conducerea-ți măiastră, la gradul de civilizație spațială (aplauze). Așadar, stimați colegi, să nu uităm că, înainte de Dune 2, de C&C și de alți monștri sacri ai prezentului și viitorului, flamura strategiilor a fost purtată cu demnitate de Civilization, jocul... JOCUL (aplauze).

De curând, o nouă stea s-a ivit de sub laserul CD-ROM-ului. **Civilization 2** extinde ideea primului, îmbunătățindu-l totodată, sub toate aspectele: grafic, sonor... și strategic. Dovada că este un joc bun, se poate găsi, pe lângă topurile mondiale, în GO 3 (aplauze prelungite).

Seria UFO (X-COM)

Primul din serie se numește **UFO: Enemy Unknown**, al doilea, din motive de copyright a trebuit să-și schimbe numele în **X-COM** și a devenit **X-COM: Terror from the Deep**, ultimul urmând să fie **X-COM: Apocalypse**.

Povestea spune, urmând o idee deosebit de foarte originală, că alienii vor să se stabilească pe Terra. X-COM-ul, organizația la conducerea căreia te afli, dispune de suficienți oameni hotărâți, precum noi, pentru a opune rezistență. Și ce rezistență! Îmbinând armonios strategia economico-managerială cu tactica-n-lupta-efectivă, seria UFO reprezintă una din cele apreciate strategii. După ce în **Enemy**

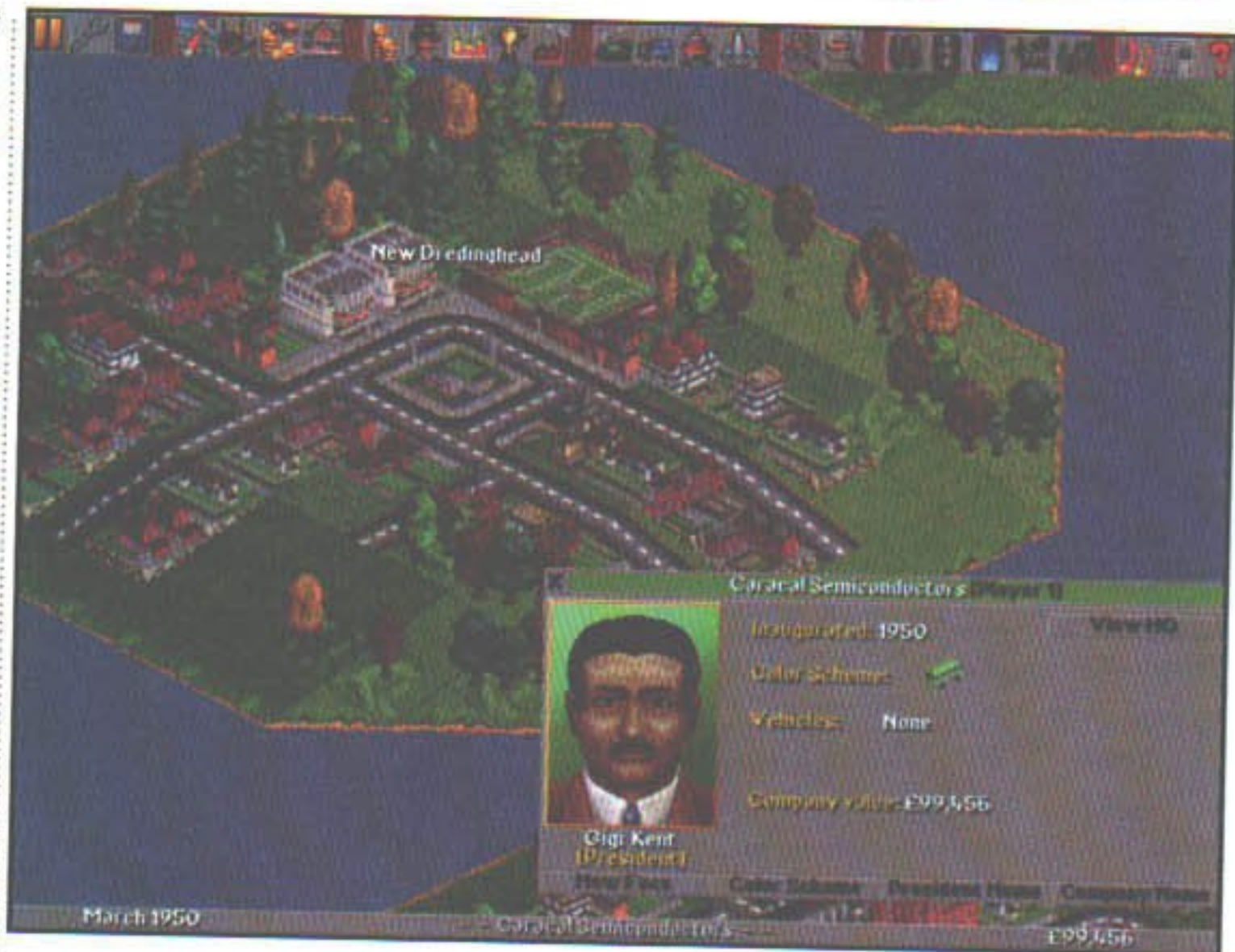


Master of Orion 2. O continuare mai mult decât necesară.

UFO2, o strategie cum nu sunt multe.



Transport Tycoon. o capodoperă în domeniul strategiilor economice. Grafică, sonor, idee, realizare, engine, DOS. Toate atributele pentru a fi considerat o realizare de prestigiu a Microprose-ului.



Unknown ești zbir pe pământ solid și faci praf baza aliană de pe Marte, în **Terror From the Deep** ai ocazia să te bați pe fundul mării, împotriva străstrămoșilor alienilor făcuți terci în prima parte, care se trezesc din somnul milenar în care se aflau. Care ei? Care se aflau ei, în. Pe care l-am... băut.

X-COM: Apocalypse are darul de pe acum de a stârni pasiuni, bune sau rele. Eu chiar eram gata-gata să sparg capul unuia care mă-ntreba a zece mia oară: „A apărut?”. Un AI mult mai rău de bun, posibilități extinse de comandă și control, grafică SVGA, iată câteva din atributele

Apocalipsului promis de Microprose.

Seria Tycoon

Arată adevărata față a capitalismului. Scopul, în toate jocurile seriei, este îmbogățirea, de pe urma unei afaceri oarecare.

Primul reprezentant este **Railroad Tycoon**, joc în care „afacerea” este cum să te folosești eficient de căile ferate. Pe aceeași temă a apărut **Tycoon Transport** unde opțiunile tale sunt mai numeroase (ai în plus, sub direcția îndrumare, camioane, vapoare și avioane), dar scopul este același. Ca un fel de bonus, în cazul în care te-ai descurcat bine, a apărut **Tycoon Transport Deluxe** unde, suplimentar, dispui de diferite reliefuli, scenariii, etc. În GO 2 vă lămuriiți mai bine.

Apartinând tot seriei în discuție, este și **Pizza Tycoon**, în care întrupezi un spaghetar pus pe afaceri cu pizza (evident). Jocul este absolut genial prin numeroasele meniuri și posibilități pe care le scoate pe fundalul monitorului.

Seria Master

Privitor la **Master of Orion**, conceput inițial ca un fel de Civilization în spațiu, putem spune că băieții au cam dat-o în bară. Dacă am studia însă jocul dintr-un punct de vedere independent de alte preconcepții despre ce ar trebui să fie sau nu, am putea remarca o deosebită originalitate și creativitate. Un lucru frumos este că poți face alianțe cu alienii atât de dușmăniți în alte ocazii, aici devenind chiar... aliați. Scopul este să creezi un imperiu atotputernic în galaxie, prin orice mijloace (forță, diplomatie, spionaj, terorism, comerț).

În GO 4, v-am spus câte ceva despre ce vă așteaptă, privitor la **Master of Orion II**, care după cât se cunoaște, se va apropia ceva mai mult de atât visatul Civ spațial.

Master of Magic este produs de **Simtex**

Software, Microprose fiind plasat în generic după „and“ Este așijderea Civului devenit clasic și tradițional, dar mult mai complex și cu mai multe puncte de distribuire a atenției. Nou este faptul că te vei folosi vrăji și luptele se duc face-to-face cu ticălosu' de dușman.

Out of series

Special Forces - aflat în zona delimitată de **Laser Squadron**-ul cel bazat și **UFO**-ul cel „cel-mai-bazat“, este o strategie bazată pe ture în care comanzi agenții speciali, rași în cap și cu corp de Rambo, împotriva teroriștilor care

comanzi o gașcă de eroi super-bestiali, fiecare având niscaiva puteri speciale și nume sugestive. Cu o grafică SVGA și o acțiune zice-se îndârjită (tipii știu să facă tot felul de figuri frumoase), AOJ-ul va fi pentru Win 95 (cel puțin atât se știe până acum), urmând să apară în prima parte a lui '97.

BattleTech

În colaborare cu FASA, creatorii primului MW, Microprose se pregătește să ne surprindă cu o strategie. Nu se știu multe dar se pare că e ceva în timp real, gen C&C. Om trăi și-om fi surprinși.

1943: European Air War

Simulatoarele de avioane din zilele noastre au devenit foarte complexe, sarcina zborului fiind preluată în mare parte de aparatura din dotare. Deoarece Microprose se gândește și la amatorii de dog-fight-uri din al doilea război mondial, vom asista la această continuare a 1942-ului, undeva



Sus: *Return of the Phantom*.

Dreapta: *Rex Nebular*. Ăă... pasteboard, that is.

terorează prin zonă fără scrupule. Ca și în UFO, poți alege armele, însă mult apreciată parte de cercetare lipsește cu desăvârșire.

Pirates Gold - un foarte gustat joc de aventuri, comerț, dragoste și bătălii pirateresco-maritime. Întrupezi un prea-frumos nene, ce are de ales națiunea căreia îi va face cinste, timpul în care va apare pe scena istoriei precum și unele aptitudini personale. Țelul de căpătâi este să aduni o cât mai mare bogăție (nu numai materială ci și spirituală).

Creat ca și **Civilisation** de geniul Sid Mayer-ian, **Colonization** ține stindardul sus, prin minunata atmosferă de colonie proaspăt născută din pământ virgin (și mamă colonistă multinațională). Merită să remarcați acest joc și numai pentru melodia de început, care...

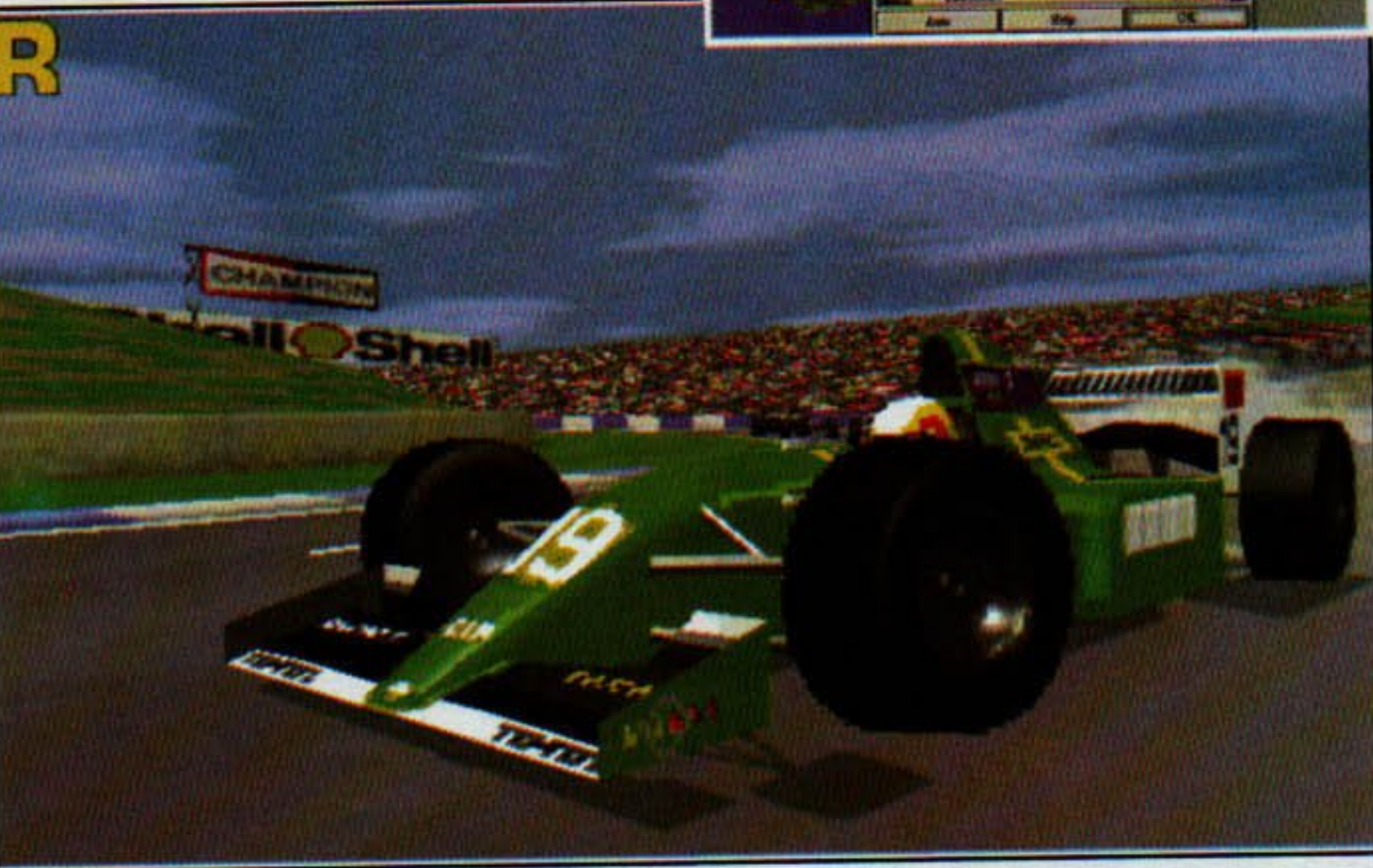
Formula 1 Grand Prix Manager te pune la treabă, în mult râvnita funcție de manager al unei echipe de F1. Deși jocul poate părea cam anost la prima... povestire, viața unui astfel de manager nu este nici pe departe liniștită și calmă, astfel încât manageriatul promite să fie încântător și ațățător.

Across the Rhine și **This Means War** sunt două strategii, foarte interesante și foarte jucate. TMW a obținut pe-afară un frumos scor de 4%. Ssst, lăsați-o așa.

În producție:

Agents of Justice

Pentru a nu strica articolul de la „Stând pe vine“ din numărul următor, vă spun numai că este vorba de o strategie în genul UFO, unde



Grand Prix 2 „rulează“ peste tot domeniul curselor auto.

Pe puntea submarinului din **Silent Service 2**. O servire liniștită.



prin martie 1997.

Vette: San Francisco Thrills

Șapte tipuri de Corvette, sunete ambientale, acțiune în timp real și curse de mașini prin San Francisco sunt elementele care caracterizează jocul ce urmează să apară în februarie 1997

Magic: The Gathering

Circulați, circulați! MTG-ul este pe-aici, pe undeva... Hai că v-am spus destule. Go.



NORMALITY

Quest

ACTUA SOCCER

Fotbal.

EURO '96

Fotbal.

FATAL RACING

Curse auto

SLIPSTREAM

Simulator

TFX: EF2000

Simulator de avion

WORMS

Arcade / strategie

OFENSIVE

Actiune

ATTACK STACK

Actiune (9 cd-uri)

INFERNO

Simulator

SEA LEGENDS

Quest

CHRONOMASTER

Quest

PRISONER OF ICE

Quest

**RIDDLE OF
MASTER LU**

Quest

11-th HOUR

Quest

**CRUSADER:
NO REGRET**

Actiune

GRAND PRIX 2

Simulator

GENE WARS

Strategie

**SYNDICATE
WARS**

Strategie

QUAKE

Actiune

Z

Actiune

**RAPID FIRE
PACK**

Actiune

THE DIG

Quest

**MECHWARRIOR 2:
MERCENARIES**

Actiune

**WARCRAFT 2:
TIDES OF
DARKNESS**

Strategie

LIGHTHOUSE

Quest

DUKE NUKEM 3D

Actiune

SETTLERS 2

Strategie

CAPITALISM

Strategie

TERRANOVA

Actiune

**COMMAND
& CONQUER:
RED ALERT**

Strategie



De la Blizzard:

Starcraft

Din seria ...craft



STARCRAFT-THE RETURN OF THE BLIZZARD KNIGHTS

Intrebarea care bânuie cugetele multora dintre iubitorii firmei Blizzard, provocând reverii majore și vise de perspectivă crunte, se poate rezuma în șapte cuvinte: La-ce-mai-lucrează-firma-Blizzard-acum? În afară,

bineînțeles, de Diablo-cel-de-mult-promis.

Deoarece și noi îi iubim pe Blizzard - și vă iubim și pe voi - iacătă răspunsul: **Starcraft** (pariu pe ce vreți voi, că următoarea va fi: „Ce-i-ai-Starcraft?”).

Starcraft este, așa cum ne-am obișnuit deja, o strategie în timp real, esțialmente asemănătoare cu ruda ei mai cunoscută: Warcraft 2. Spun esțialmente pentru că în locul arcașilor trăpașilor, pedestrașilor, magilor anteriori aici au apărut niște roboți, niște BattleMech-i mai micuți și niște vehicule umblătoare și zburătoare de-ți tremură mâna pe mouse numai când te uiți la ele și care te fac să te simți mic și pierdut numai când încerci să-ți imaginezi la ce folosesc fiecare. De fapt, Adam Maxwell ne-a șoptit, că din engine-ul de War2 a mai rămas cam 11%, muzica fiind făcută tot de Glen. În rest, oceanul a fost înlocuit cu vidul spațial (hopa, am început să mă exprim poetic), harta din

dreapta-sus a fost înlocuită de radarul din dreapta-jos, bătăliile spațiale au înlocuit bătăliile feudale, concepția nouă a înlocuit-o pe cea veche.

Și asta nu e rău de loc, design-ul noii interfețe te face să te simți ca în fața panoului unui centru de comandă, peisajul conține, parcă mai mult 3D (ca, virgulă, concept), iar unii com-

batanți se hotărăsc, nu pur și simplu să moară ci să împrumute puțin din MechWarrior-ul 2, trecând prin ami multe stadii de degradare semnalate pe display prin mai multe culori. Adică, un picior, o armă, un corp, al BattleMach-ului sau a Terrain Space Marine-ului după ce a încasat câteva va apărea reprezentat pe display într-o frumoasă culoare galben, iar după încă vreo câteva lovituri va deveni roșu și apoi va deveni numai bun de livrat la fiare vechi.

Povestea sună în felul următor:

Pământeni încep să colonizeze universul și în expansiunea lor întâlnesc mai multe rase, doar două la fel de expansioniste ca a lor. Războiul este inevitabil, iar tu, ca lider al rasei tale, poți comanda fie pe Terrani fie pe Protoss sau Zurg. În calitate de lider, trebuie să aduni resursele de care ai nevoie, pentru a antrena și extinde forța militară până la cucerirea galaxiei.

Alte amănunte: SVGA, multiplay prin rețea (8 jucători) sau modem, Win95 sau

Deși nu se știu multe lucruri despre joc, Starcraft promite să fie tare. Dacă ne gândim că e făcut de creatorii Warcraft-ului, putem spera ca promisiunea să fie ținută.



Macintosh, programat pentru prima parte a anului 1997.

Până una alta, adică pînă la apariția Starcraft-ului, mai puneți mâna pe mouse și mai terminați odată Tides of Darkness sau Beyond The Dark Portal-u' ca să nu vă pierdeți antrenamentul și

mai lăsați naibii Mortal Kombat-u' ăla că vă fracturați degetele și n-o să mai puteți să mai dați nici măcar un click.

Apropos, blizzard înseamnă viscol. În engleză, bineînțeles.





De la Microprose:

Magic: The Gathering

Acolo unde jocul de cărți...

Ţi plac strategiile? Te-a sedus vreadată ideea să devii un ucenic vrăjitor sau un puternic magician care să-şi folosească puterile în a-i învinge pe alţii asemeni lui? Eşti curios să ştii cum vede Sid Meier un asemenea joc? Atunci hai repede cu mine să-ţi povestesc cum stă treaba cu Magic: The Gathering.

C

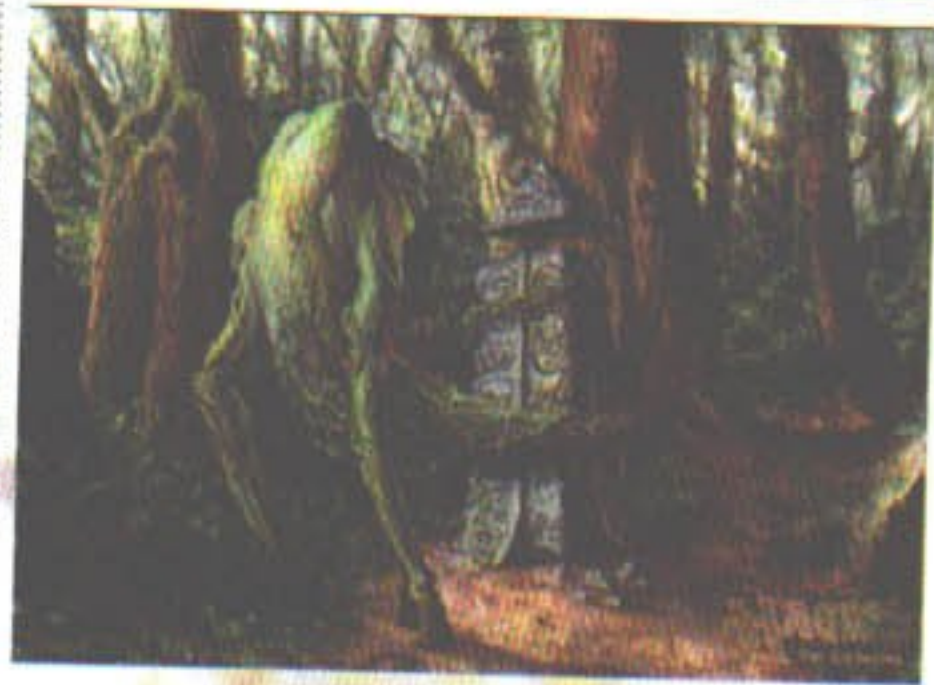
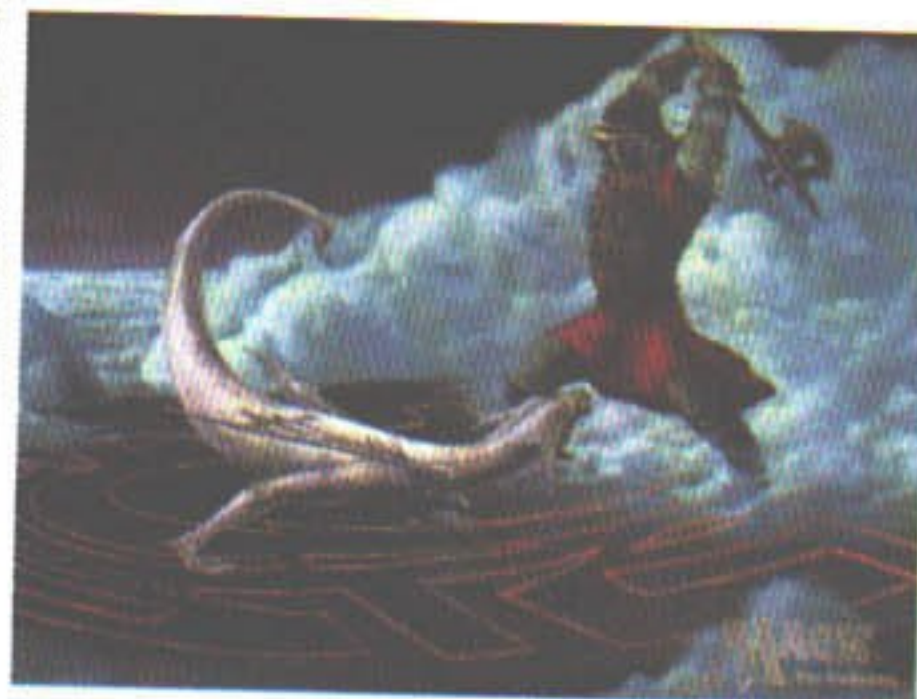
a de obicei, nu ştiu cu ce să încep. Să-ncerc așa:

Prima oară când am auzit de Magic: The Gathering, navigam într-o ignoranță totală. E un joc cu o mulțime de fani? Pe care trebuie să-l scoată Microprose în curând? Păi, dacă n-a apărut, cum de are o mulțime de fani?

Mai târziu am înțeles că e vorba despre un joc de cărți care exista deja, câștigându-și fanii respectivi și care urma să fie transpus pe calculator de M-prose. Și, ce se face atâta tâmbălau pe chestia asta? vă veți întreba. Ce?

Cu Bridge-ul sau Poker-ul nu s-a întâmplat tot așa?

Magic: The Gathering se joacă folosindu-se niște cărți proprii, specifice și nu are prea multe în comun cu un joc obișnuit de cărți, fie el Poker, Bridge, Șeptică sau Popa-Prostu'. Care e istoria lui, în ce constă, cum se joacă și ce urmări a avut apariția sa, vom vedea în cele ce urmează.



Magic: The Gathering - jocul de cărți

A apărut în august 1993, produs de Wizards of the Coast (târnă), firmă specializată în acest gen de jocuri, avându-l drept creator și inițiator al proiectului pe Richard Garfield, prof de mate nebun la cap. A fost catalogat -jocul - ca „first trading game“ al aceluia an de către „Intelligent Games“. Au fost vândute peste 6.000.000 de cărți în primele 6 săptămâni, iar până acum, peste cam un miliard (sic!). Pachete cu add-on-uri pentru jocul original s-au vândut înainte de a ajunge în magazine. A fost tradus în 7 limbi, fiind pe cale să mai fie tradus și în altele. S-au ținut campionate naționale, unii jucători au devenit profesioniști, iar alții consideră M.:T.G. (cichi-

Motto:

„When you're a wizard, trapped in the Netherworlds...“

Magic Carpet



Sus: Cum era arăta jocul imaginat de Sid Meier. Un pic Civilization, un pic Heroes of M&M. Interfața pare simplă, iar grafica muncă și deloc rea.



Dreapta: Probabil unul din personajele pe care le vei întâlni. Nene, nu te supăra, dar cum reușești să-ți fi bată cu ea?



Interfața din timpul jocului de cărți arată excelent și dacă o să fie în totalitate așa cum arată, e de bine.

dau) un mod de viață.

În ce constă, totuși, acest joc, în stare să suscite o atare nebunie din partea fanilor?

Cărțile cu care se joacă, după cum am spus, sunt proprii și nu reprezintă numere ca cele obișnuite, ci tipuri de vrăji, creaturi, artefacte însuflețite sau nu, magii cu ajutorul cărora să-ți înfrânghi oponentul (dealtfel, sper/cred că puteți vedea câteva prin pozele din jur). Cărțile sunt împărțite în 5 culori, după tipul de Mana (energie magică) folosită: Alb, Albastru, Negru, Roșu și Verde.

Sunt 60 de cărți într-un pachet, iar în timpul jocului, 7 se țin în mână. Se alege o „Land Card”, reprezentând teritoriul unde se va desfășura acțiunea/confruntarea, care poate fi „Plains”, „Swamp”, „Island”, „Desert”, „Oasis” etc. Fiecare tip de teren are anumite caracteristici, făcând, de cele mai multe ori, necesară folosirea unei anumite culori de Mana.

După alegerea „Land Card”-ului îți poți aduna Mana necesară ca să-ți ataci adversarul, folosindu-te de tot arsenalul de cărți pe care-l ai, aruncând asupra celui/cei/cei, chestii ca „Nalathni Dragon”, „Mirror universe”, „Call from the Grave”, „Lord of the Rit” și altele asemenea.

În concluzie, reprezintă un vrăjitor, care te duelezi prin intermediul cărților cu vrăjitorii rivali.

În ce constă noutatea jocului? În aceea că fiecare joacă uzând propriul pachet de cărți, DIFERIT de al celorlalți. Cum e posibil așa ceva? Simplu. În primul rând, pachetele origi-



nale care se vând, nu sunt identice, nu conțin aceleași cărți. În al doilea rând, există și add-on-urile de care pomeneam mai devreme. Pentru o partidă, fiecare e liber să aleagă din colecția de cărți pe care o posedă, 60 pe care le consideră mai potrivite în timpul jocului, fie că sunt mai puternice în sine, fie că se pricepe să le mânuiască mai bine.

Contează nu numai cum joci, dar și modul în care ți-ai ales și organizat „armamentul” înainte. Există jucători specializați în folosirea diferitelor culori de Mana, în pachetul cărora există cărți preponderent de culoarea respectivă. Există jucători care folosesc foarte mult

artefactele, însuflețite ori nu, jucători ce folosesc strategii ofensive sau defensive, alcătuiindu-și pachetul în consecință. Culoarele magiilor folosite, au legătură cu, ba chiar impun, strategia de joc.

Să vedem mai de aproape ce-i cu add-on-urile astea. Costă în general „up to 200\$”. Asta n-ar trebui să ne șocheze, pentru că un pasionat (a se citi maniac) de Magic: The Gathering, poate cheltui ușor între 1000\$ și 2000\$, pentru o colecție țapănă.

În al doilea rând, add-on-urile sunt de două feluri: „expansion set” și „booster pack”.

„Booster packs”-urile sunt, pur și simplu, pachetele de 15 cărți, pe care dai banii fără să știi ce vei găsi înăuntru. Ce vă mirați? Când erăți mici, nu cumpărați „gumă cu surprize”, fără s-aveți habar ce „surpriză” vă pică, în speranța că o să completați colecția de mașini, actori, sau ce naiba mai exista pe vremea aia? La fel fac și fanii MTG, în speranța câștigării cărții ultra-rare cu care „să-i sparg pe toți”. Și ce faci dacă ai prea multe cărți de un tip? Păi, cam ce făceați voi cu dublurile de la „surprize”: schimb cu alți jucători. Respectiv le ascund bine, dacă sunt prea puternice și nu vor ca ceilalți să pună mâna pe ele.

Cu „expansion set”-urile, situația devine ceva



Sus: Nu se știe ce e cu poza asta, dar arată foarte bine așa că am pus-o.



Stânga: Abracadabra? Neah, prea banal. Sulughdtfebclk13762pl! Eh, așa DA.





Un joc în doi. Cel mai probabil așa arată „terenul de luptă” și „armamentul din dotarea” armatelor ce se înfruntă. E mai cinstit și mult mai plăcut. Cât de mult, rămâne de văzut.



Câteva imagini pentru impresia artistică. Să mai zici acum, dacă mai poți, că nu sunt artiști ăia de proiectează cărțile.

mai complicată: fiecare nou set este prezentat în câteva numere ale revistei de benzi desenate „Magic: The Gathering”, pe care Armada și Acclaim Comics o editează împreună cu Wizards of the Coast. Asta pentru că W.O.T.C., nebuni cum îi știm, nu s-au rezumat numai la pachetul/pachetele de cărți create, ci au creat un întreg univers în jurul lor: Dominia.

Dominia este de fapt un „multivers” și include în alcătuirea sa o multitudine de universuri magice, fiecare fiind văzut ca o nouă dimensiune. Revista de benzi desenate prezintă, pe fir epic, câte un nou univers din alcătuirea Dominiei, cu tipurile specifice de magie. La sfârșitul fiecărui număr al revistei sunt prezentate posibile tactici de a folosi noul „expansion set”, ale cărui vrăji, personajele benzii desenate le foloseau în timpul povestirii.

Cam complicat, nu? Asta e, nu mă-njurați, oricum trebuia să vă spun toată pologhiia asta când apărea jocul. Ba chiar și la jocul cu același nume pe care vor să-l scoată Acclaim (vedeți voi, Microprose nu sunt singurii care au

sesizat potențialul afacerii).

Magic: The Gathering - jocul pe computer

Ce a început Microprose să facă, va fi numai pentru Win 95. Grafica o să fie 24bpp (adică 16,7 mil culori), SVGA, astfel încât cărțile nu-și vor pierde nimic din statutul de opere de artă pe care îl au. Și astea nu sunt vorbe goale. Cărțile nu au fost create de JECO sau omonimul său de peste ocean, ci de artiști înrăiți și, dacă e posibil, cât mai duși cu pluta, astfel că merită pe deplin calificativul de „artă”.

Din ce se știe, MTG va avea trei părți. O parte de strategie la care lucrează Sid Meier, având rolul să familiarizeze jucătorul cu regulile jocului. Reprezinți un magician (ce altceva?) a cărui sarcină e să elibereze Shandar-ul, lumea în care se desfășoară acțiunea, din mâinile a 5 vrăjitori cu puteri malefice. În acest scop va trebui să explorezi un peisaj făcut în cel mai pur stil Sid Meier, să discuți cu diverse persoane, să te bați cu mareașă colecție de creaturi ce populează

Shandar-ul și să parcurgi labirinturi, așa... ca fapt

divers. De fiecare dată când te lupți cu ceva sau cineva, o faci cu ajutorul cărților și, dacă învingi, îți revine arsenalul celui învins, de care te poți folosi ca să-ți faci un pachet mai





fața va fi mult diferită, dar sper ca cele două companii să se completeze una pe cealaltă. MTG-ul o merită din plin. Cam atât.

puternic. Jocul e randomizat conform tradiției microprosiene, ceea ce-i conferă o mare jucabilitate (ah, ce de neologisme se impun de când cu calculatoarele astea!).

A doua parte este un joc pur de MTG, inamicul fiind AI-ul calculatorului, care se pare că va fi foarte performant. Poți să-ți alegi din - atenție! - 500 de cărți, în care există două „expansion set”-uri: Arabian Nights și „Antiquities” și 12 cărți complet noi numite „Astra Cards”.

Partea a treia constituie acel atât de așteptat „multiplayer game”, fiind de fapt o uriașă confruntare colectivă.

După cum spuneam, și Acclaim are de gând să scoată un joc, bazat tot pe MTG-ul celor de la Wizards of the Coast și se pare că au o înțelegere cu Microprose, care le permite să scoată ei primii jocul. Din câte am aflat, inter-

Stai mamă cuminte că altfel chem Leviathanul. Dacă nu ești cuminte te bagă-n sac. Ahem, în ăla stomacal.



Magie

ALB:

este magia ordinii și a artei luptei cavalești. Dăruit cu puteri de vindecare și protecție, albul este cea mai protectivă dintre toate magiile. Deși poate apăra un vrăjitor, nu poate folosi într-o ofensivă puternică.

ALBASTRU:

este magia aerului și a apei, ca și a iluziei și artificului. Este cea mai înșelătoare dintre toate culorile, forțându-l întotdeauna pe oponent să ghicească. Deși deține cele mai mici resurse concrete, compensează prin deturnarea celorlate vrăji.

NEGRU:

este magia decadentei și a morții. Vrăjile negrului sunt puternice, dar periculoase chiar pentru cel care le folosește, de cele mai multe ori distrugându-l pe acesta. Are cea mai mare putere de distrugere asupra creaturilor și jucătorilor, însă lipsa ei de precizie îi diminuează eficiența.

ROȘU:

apartine magiei haosului și elementelor pământului și focului. Este o forță brutală, agresivă, care distruge tot ce întâlnește în cale. Toate celelalte culori au posibilitatea de a contracara efectele roșului.

VERDE:

este magia naturii și vieții. Sub aparentul ei calm, se ascund puternicele forțe pe care le dirijează. Deși incapabilă să atace direct oponentii, el îi poate copleși ușor cu un puhoi de creaturi.

Fiecare lucru trebuie făcut la vremea sa!

ABONAMENTUL

E MOMENTUL SĂ-L FACEȚI !



COMPUTER PRESS AGORA



Doriți să obțineți o reducere de la publicațiile noastre?

DA!



Doresc să închei un abonament la revistele*:



1 an
6 luni



1 an
6 luni



6 apariții
3 apariții

Prețul Dvs.

36.000

18.000

27.000

13.500

20.000

10.000

Numele și prenumele:

Funcția:

Firma:

Adresa:

.....

Cod poștal/Localitate:

.....

Telefon/Fax :

V-am expediat.....lei,

cu mandatul poștal/ordinul de plată

nr.:din data

Doresc să-mi trimiteți și factură.

.....

Data Semnătura

* Vă rugăm să bifați căsuțele corespunzătoare și să expediați suma totală prin MANDAT POȘTAL sau ORDIN DE PLATĂ pe adresa:
Computer Press Agora, CP 172/1, 4300 Tg.-Mureș, România
Cont: 31003017110178, Banca Transilvania, Suc. Tg.-Mureș.

Abonamentele la PC REPORT și BYTE România se pot încheia și prin rețeaua RODIPET S.A. la orice oficiu poștal din țară. În catalogul publicațiilor PC REPORT figurează la poziția 4150, iar BYTE România la poziția 4332. Cititorii din străinătate se pot abona prin RODIPET S.A. P.O.Box 33-57, fax: +40-1-312.94.32 sau 312.94.33, telex: 11995, P-ța Presei Libere nr.1 sect.1, București, România.

De la Ocean:

Dreadnought

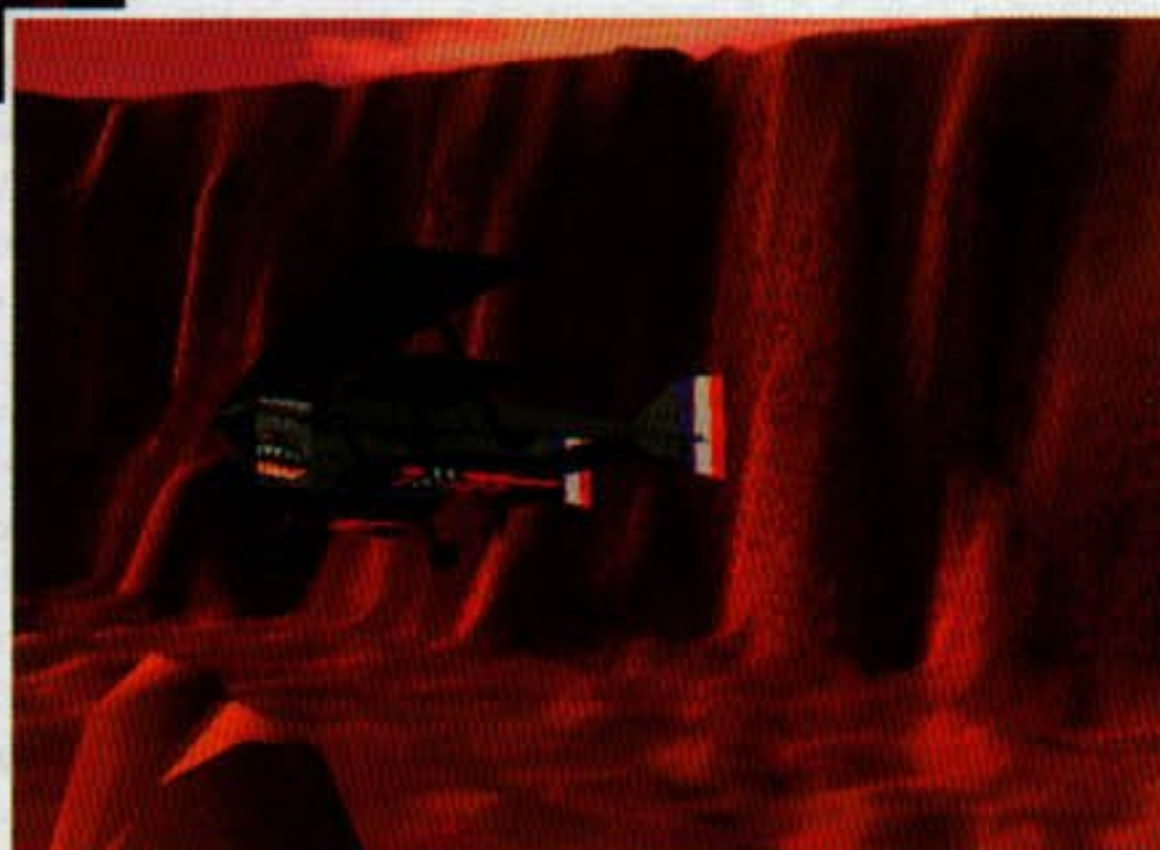
Bătălia pentru deșerturile lui Marte

Ultimul proiect al celor de la „Tribe Product“ se numește Dreadnought (crucișător, n.r.) și urmează a fi distribuit de Ocean. Interesul realizatorilor pentru acest proiect este destul de ușor de explicat dacă ne uităm la screen-shot-urile alăturate.

Nici scenariul nu e mai prejos. Ne aflăm în



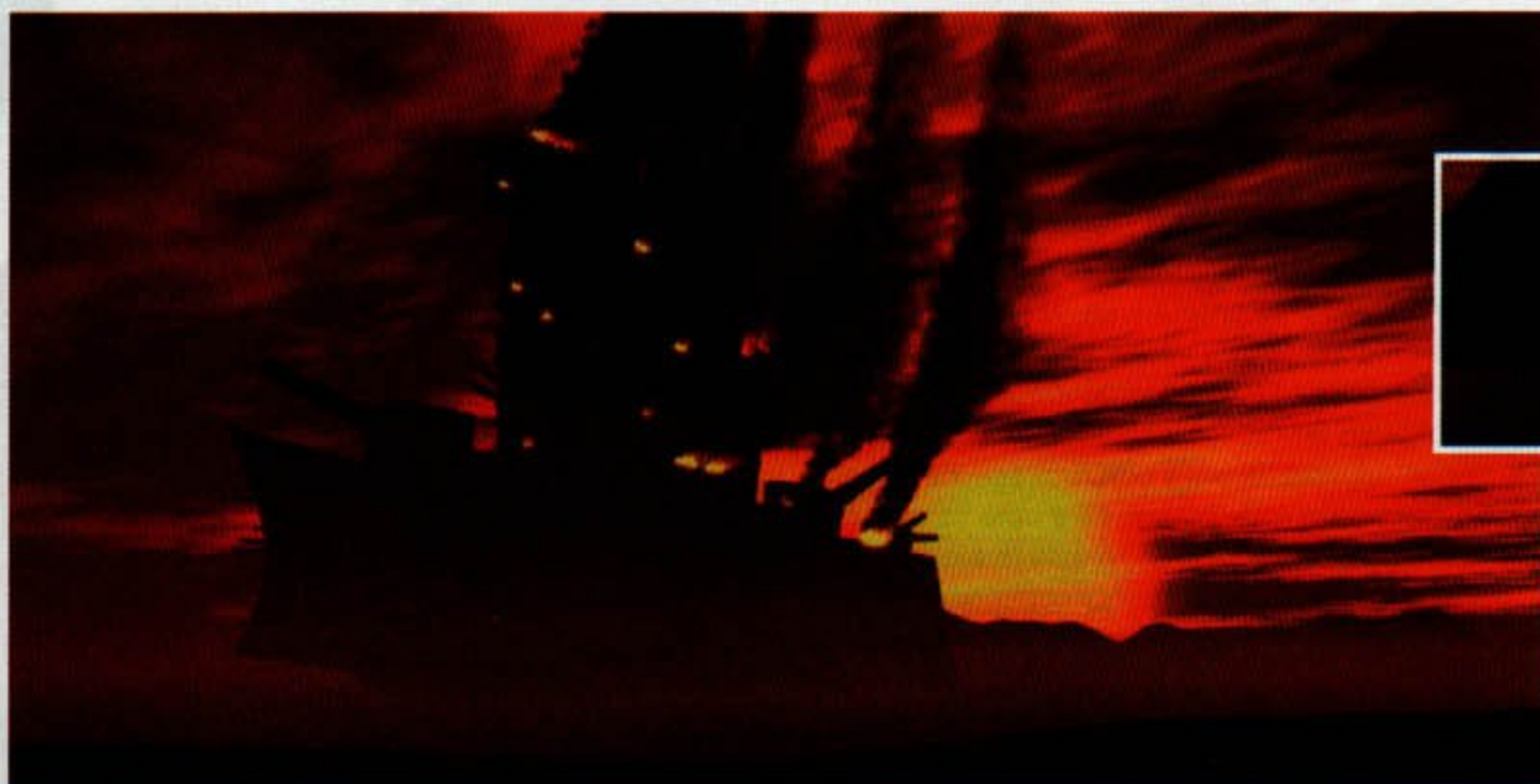
viitorul unei lumi posibile, unde regina Victoria stăpânește întreaga lume, iar energia electrică n-a fost încă descoperită. Unde ideile lui Leonardo Da Vinci, l-au ajutat pe om să ia cerul în stăpânire, cu mult înainte ca misiunile Apollo să ajungă pe Lună. Asta a permis „Baronilor“ - nobili europeni exilați - să se stabilească pe Marte unde duc o bătălie necruțătoare împotriva Angliei. Tu servești ca ofițer pe „H.M.S. Carnage“, un imens crucișător de... teren (știi că sună aiurea, dar găsiți-mi voi o exprimare mai bună pentru un crucișător care, în loc să se plimbe liniștit pe mare, se încăpățânează să cutreiere deșerturile de pe



6 Nici n-am văzut bine pozele primite de la Ocean, c-a și ieșit un articol de-o pagină.

Marte). În calitate de ofițer, va trebui nu numai să pilotezi vehiculele pe care H.M.S. Carnage le poate arunca în luptă, dar și să comanzi flotei strategii și tactici pentru a-i înfrânge pe Baronii răzvrățiți. Jocul va fi structurat în șapte capitole, legate printr-un scenariu original și plin de inovații, după cum susțin cei de la Tribe, care sunt generoși în promisiuni: „*ultra fast 3D graphics... over 250 detailed objects and features, detailed campaign based scenario*“.

Tot ce pot să spun e că grafica bazată pe poligoane și - probabil - texturi, nu arată deloc rău, și sper să se adeverească spusele celor de la Tribe în privința aces-



tui „futuristic battle simulation“, cum îl numesc realizatorii. Adică: „*Dreadnought is a worthing title for an epic computer genre project wich is set to push the limits of both technology and human imagination*“

M.A.X. *Mechanized Assault and Exploration*

Ce-ai zice să luăm un ceaun lucios (unul cât mai asemănător cu un CD-ROM) în care să punem o halcă de Dune2. A doua zi, tăiem mărunt câteva bucăți de Panzer, amestecăm cu inspirație, și fierbem la minim 66 MHz câteva luni. Apoi adăugăm muzică după gust. Punem în farfuria calculatorului și... se pare că am greșit-o bine. Așa a fost pregătit Mechanized Assault and Exploration de către bucătarii Interplay-ului.



Iată că INTERPLAY-ul s-a hotărât să producă un war-game demn să rămână în istoria genului. La început a fost materia. Apoi a apărut Pământul. Pe urmă s-a dezvoltat Civilizația. Apoi a apărut Arakis, Atreides și bătălia pentru Dune(2). Și după toate aceste glorioase file de istorie, urmează în mod firesc un fel de revoluție (nu vă gândiți la ... împușcături și împușcați) prin apariția Warcraft-ului sau al generalului Panzer cel viteaz. Practic de aici au apărut două moduri de a vedea lucrurile: poți înfrunta adversarul în timp real sau să te întâlnești la un joc pe ture.

Ca o paranteză, aș vrea să vă spun că prima dată când l-am pornit era pe la ora 11 noaptea și cu greu m-am hotărât să mă culc în zori, știind că am o zi încărcată care începea peste vreo 2 ore. Adevărul e că acțiunea te prinde destul de bine de la început, tot timpul fiind în situația de a face față unei noi probleme de natură strategică, tehnică sau organizatorică, toate acestea contra cronometru.

Când a apărut Z-ul, credeam că s-a ajuns la un nivel suficient de ridicat al AI-ului încât să se oprească. Dar M.A.X.-ul vine să mă contrazică. Dacă te consideri un bun strateg și ești suficient de îndrăzneț, ți-aș recomanda să începi direct la nivel mediu (aici numit „Expert“). Cred că vei fi destul de mulțumit cu problemele și situațiile dificile cu care va trebui să te descurci. Dar despre asta vom vorbi mai târziu.

Încă de la începutul jocului vei fi pus în situația de a lua decizii ce vor atâna greu în balanța desfășurării campaniei tale de cucerire și colonizare. De mare importanță este alegerea clanului sub al cărui steag vei lupta, având de ales între 8 clanuri, fiecare cu talente și preferințe pentru anumite arme: aviație, marină, blindate, cercetare, construcții, rachete, unități rapide sau o bună organizare a defensivei. De asemenea vei avea de ales, în limita creditelor stabilite, ce unități urmează să te însoțească pentru începutul aventurii. Alege cu multă grijă, pentru că de ele depinde efectiv soarta partidei.

Și iată-te cu campania pornită împotriva unuia sau a mai multor adversari (după cum te simți de tare la curea). Pentru început ai doar o mină și un generator electric, plus mașinăriile care le-ai ales. Ca recomandare ți-aș propune să nu te avânți de la început prea departe în explorare pentru a nu-ți face cunoscută poziția. De asemenea ar fi bine să ai cu tine cel puțin un radar mobil și un cercetaș care să le ții mai departe de bază pentru a descoperi de departe ce te amenință (nu uita că e bine să aibă escortă dacă nu ai de gând să renunți la ele).

Trebuie știut că inginerii pot construi doar structuri fixe ușoare și diferite elemente auxiliare precum conectori, poduri, platforme plutitoare, depozite, etc. Constructorii, în schimb, vor fi folosiți la înălțarea de stabilimente importante (fabrici,

mine, ateliere, porturi, etc.).

Pentru a-ți asigura resursele necesare desfășurării în bune condițiuni a misiunii, va trebui să utilizezi un fel de păienjenea care, plimbată din loc în loc, îți vor releva zăcămintele ascunse în

adâncurile scoarței planetare.

Generatoarele și centralele electrice vor prezenta o importanță strategică în desfășurarea campaniei, deoarece distruse în totalitate te vor pune în situația, vorba ceea, să te uiți la televizor cu lumânarea. Așa că ai face bine să păzești cu sârguință măcar o centrală electrică. Ele folosesc combustibilul extras din mine, deci vor trebui legate direct de una dintre acestea, sau dacă vrei bătaie de cap, le poți aproviziona periodic cu cisterna (bineînțeles dacă nu te lovește vreo criză a combustibilului după cum se poartă pe la noi).

Din punctul de vedere al tehnicii de luptă, nu prea văd ce-ar mai putea lipsi. Pe lângă tradiționalele și nelipsitele tancuri, lansatoare de rachete, tunuri, transportoare, radare, avioane de vânătoare și de bombardament, distrugătoare, submarine și fregate putătoare de rachete, îți mai sunt puse la dispoziție cel puțin încă o dată pe atâtea arme, care mai de care mai interesante și mai utile, parcă desprinse dintr-o desfășurare a forțelor NATO în fața balconului lui Saddam Hussein. Dar vorba unui prieten aici de față (care nu prea scrie la strategii): „dacă n-are aruncător de flăcări, n-are farmec“. Ca un ultim sfat, nu subestima puitoarele de mine (terestre sau marine). Minele plasate înțelept în anumite zone, pe lângă faptul că îți vor semnala mișcările inamicului în zonă, te pot apăra mult mai bine și mai sigur decât oricare altă mașinărie.

PRINCIPII ȘI STRATEGII

Principiul de bază constituind sămânța din care răsare înfruntarea strategică precum vrejul de fasole din bobul lui Jack, este acela că fiecare unitate este

Strategie
Interplay
1 cd

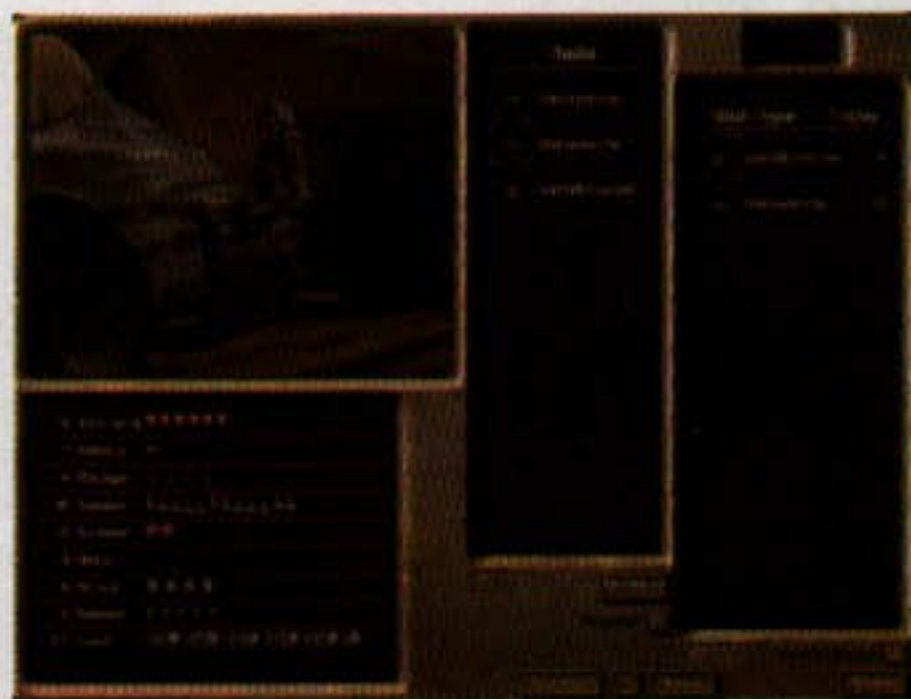
CATEGORIA:
PRODUCĂTOR:
FORMAT:

486/66
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

486/120
16MB
Placa de sunet





caracterizată, pe lângă alți parametri, de două raze de acțiune: a radarului (cât „vede” unitatea în jur) și a armelor (distanța la care poate trage). Acești doi parametri, combinați cu un Ai foarte performant al calculatorului și cu faptul că fiecare unitate are un anumit număr de „puncte” în limita cărora poate să se miște și să tragă turul respectiv, generează niște înfruntări care pot face Panzer General-ul să pară anost și desuet (nici nu e prea greu, dealtfel).

„Este unul din puținele jocuri care a plăcut într-un grad îngrijorător tuturor celor care au avut ghinionul să-l vadă, chiar așa, în faza de test.”

Cum e faza cu acele „puncte”? Fiecare unitate poate muta și trage într-un anumit tur, atât cât îi permite acel număr, fiecare „pas” făcut sau foc tras scăzând din acest număr. Ce mai e interesant este că, atunci când te apropii de o unitate adversă (care stă nemișcată, pentru că e turul tău), aceasta poate riposta automat când intri în raza de bătaie a armelor sale. Nu prea merge, deci să te lupți „corp la corp”. Tactica cea mai comună este să înaintezi cu o unitate ieftină, să-l faci pe respectivul să-și consume focul

trăgând în ea și de-abia apoi să ataci cu adevărat.

Bineînțeles, nimic nu e așa de simplu cum pare. Există tot soiul de unități, fiecare având diferite caracteristici și nu e simplu să te gândești la toate în același timp și să iei în considerare toate aspectele. Cea mai

comună greșală este aceea că nu-ți dai seama unde este limita până la care „vezi” unitățile adverse. Există o opțiune care-ți arată distanța până la care vede unitatea

selectată, însă, pe ansamblu, poți să te păcălești crezând că într-un anumit loc nu e nimic, de fapt nefiind nici un radar care să bată până acolo. Ca să fie mai clar, închipuiește-ți un fel de „fog of war” din Warcraft 2, dar care nu-ți este indicat.

Jocul suportă două moduri de joc: pe ture succesive sau mutări simultane. Nu te sfătuiesc să joci în al doilea mod atunci când înfrunți calculatorul, pentru simplul motiv că te bate rău de tot. Nu pentru că e neapărat mai bun strateg, însă „el” mută mult mai repede unitățile decât poți tu să o faci cu ajutorul unui sărman rozător, fie el și supercablat. Astfel, o să te vezi pus în situația de a rata atunci când tragi pentru că inamicul respectiv tocmai fuge, sau de a fii atacat înainte de a putea riposta.

Modul ăsta cu mutări simultane este destinat jocului în doi sau mai mulți, pentru ca cel care termină turul să nu semene foarte mult cu nefericitul conte de Monte Cristo în al 13-lea an de închisoare, atunci când ter-

mină adversarul.

Pe total, combinația dintre strategia pe câmpul de luptă și cea din „curtea casei”, adăugată la o varietate impresionantă de arme și clădiri disponibile, face din MAX un „must” pentru cei doritori de strategie.

SĂ AȘTEPTĂM, DECI

Toți cei care au atins MAX-ul, l-au tot atins ore în șir, chiar dacă erau înnebuniți după Dune2, Warcraft2, C&C, Panzer General, UFO sau Z. Este un fel de soi de combinație foarte reușită între câteva concepte și stiluri de joc, susținut de o grafică tare și având niște designeri tare supărați în echipa care l-a făcut.

Nu mai trebuie decât să așteptăm versiunea finală, pentru că aceștia, pentru „play testing”, n-am putut să-i dăm scor și tare suntem curioși să vedem dacă o să fie pătrat perfect.



La munte și la mare, în orice-mprejurare, lansatorul atomic... e o încântare!

Dându-și probabil seama ce imens potențial reprezintă pentru crearea unui joc de strategie, al doilea război mondial,

Westwood a hotărât să amâne producția anunțatului Tiberian Sun, și să-și concentreze forțele pentru lansarea Red Alert-ului. Mulțumită acestei concentrări, prequel-ul respectiv a fost lansat la sfârșitul lui noiembrie și s-a cățaraat rapid în fruntea topurilor.

Nerespectând linia istorică a evenimentelor, Red Alert pornește de la ideea că rușii au reușit să devină amenințarea pe care fasciștii au reprezentat-o în realitate. Bătălia se duce astfel, între forțele aliate și armata roșie.

Strategie
Westwood
2 cd
CATEGORIA:
PRODUCATOR:
FORMAT:

DOS: 486/66, 8M
Win95: Pentium, 16M
2x CD-ROM

RESURSE

DOS: P75, 16M
Win95: P120, 24M
Placa de sunet

RED

„He, who controls the past, commands the future.

Aspect 'n stuff

Primul lucru pe care îl reții este că Red Alert merge sub două sisteme de operare, DOS și Win 95. Ce e mai important e că sub DOS aleargă VGA, iar sub Win 95, merge SVGA. Astfel, grafica îmbunătățită promisă de către Westwood nu poate fi savurată decât sub acest ultim OS, fiind necesar, pentru o satisfacție totală, un Pentium. Unul rapid.

În ce privește peisajul, este mai variat și mai aglomerat, plin de copăcei, stânci, podulețe, faleze, plaje, vaduri (nu de Doom!), asta plăcând ochiului și urchii interne.

Noua interfață sugerează mai mult atmosfera de WW II, harta pe care îți alegi misiunile fiind mai din linii drepte, iar cursorul de joc este mai mare.

Sunetele & muzichia sunt, așa cum ne-a obișnuit Westwood-ul, adică de nota zece. Am remarcat cu toții plecarea de la microfonul de comandă a tipei corespunzătoare și apariția unui tip nesuferit. Vocile care-ți raportează prin eter sunt excelent făcute, vo(d)cile rușești, cel puțin, fiind pline de savoarea unui accent autentic.



„Pornește spre Eindhoven mâine, băiete, nu e nici o grabă. Am pierdut un pod”.

Gen. Norman Gwatkin

Structuri și unități

Ca într-o continuare, fie ea și prequel, apar o mulțime de unități, structuri și alte bazaconii, care vin să îmbogățească peisajul, să complice lucrurile și să mărească satisfacția mânuitorului.

De-a lungul jocului pui la treabă hoți, medici, spioni, câini fiecare cu priciperea sa specifică. Într-un spionul fluierând la inamic în bază, pentru că acesta te vede ca pe unul de-al lui, dar numai atât timp cât nu se află vreun câine prin preajmă.

Medicii, mai ceva ca ăia din Star Trek, reușesc să-ți vindece soldații de la distanță într-un timp

Bum! Bum! fac proiectilele tancurilor pe carcăsele ălor alți. Vâj! Vâj! fac bombele avioanelor. Fiul! Fiul! face vântul prin capetele dușmanilor.



ALBERT

He, who commands the future, conquers the past" - Kane

STRATEGIE



record. Hoții... fac și ei ce știu.

Mașinuțe și tanculețe sunt pentru toate gusturile și nevoile. Dispui de stații de bruiaj mobile, de putoare de mine și lansatoare de rachete, de tancuri grele, medii, ușoare și mamut. Au dispărut unitățile foarte rapide gen motocicletele NOD-ului din C&C și pe bună dreptate, erau un pic prea bune pentru posesorul lor și prea rele pentru adversar.

Pasul cel mare și așteptat de toți, a fost

ANDREI ZICE:

La ECTS era mai frumos. De ce? Pentru că nu știam că va fi SVGA doar în WIN95. E trist să vezi cum...plouă. În rest, plăcut impresionat de îndârjirea Westwood-ului. Mă bucură să mai dau peste joace adevărate. Dezvoltarea principiilor clasice, și a engine-urilor mă bucură oricum. Și cu toate că e doar un fel de urmaș în gen, cu tot prequel-ul lui îmi place evoluția. Și la urma urmei, nu uitați: ESTE UN JOC MAI ALES DE REȚEA.

Motto:

„Închipuiește-ți, băiete, că aici e nițeluz război!”

cpt. Colin Maud

făcut însă, prin aducerea în luptă a unităților aeriene și maritime comandate direct. Lansezi parașutiști în spatele inamicului, faci fotografii aeriene ale terenului și ataci la sol cu ajutorul avioanelor și elicopterelor. Pe mare se îngrămădesc submarine nedetectabile, crucișătoare cu o rază de acțiune înspăimântătoare, gun-boat-uri, distrugătoare și, bineînțeles transportoare de trupe.

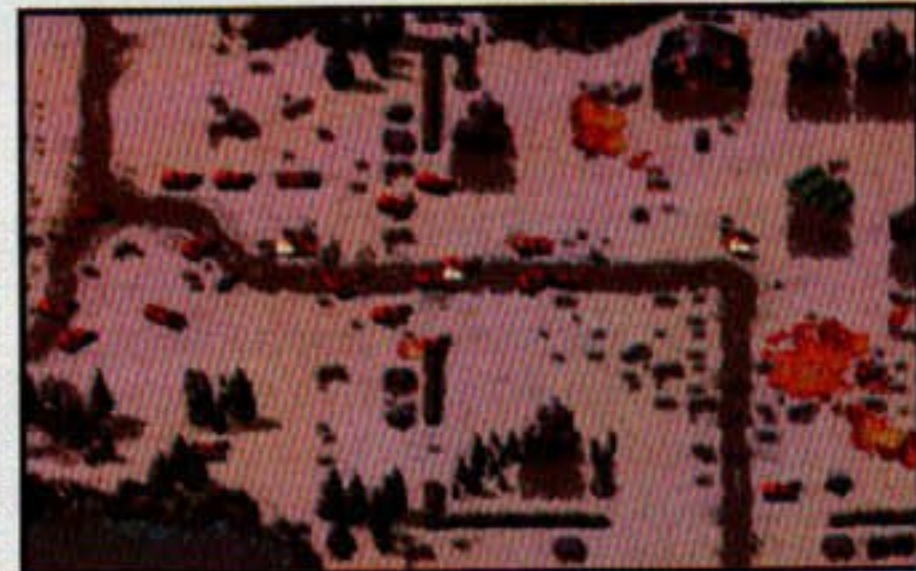
Conform adevărului istoric, rușii se bucură de puterea muschiului, aliații fiind însă mai subtili și mai buni la unitățile speciale. De exemplu, rușii au tancuri mamut și lansatoare de rachete V2, în schimb aliații posedă sateliți, hoți și unități mai rapide dar cu putere de foc mai mică.

Abundența și varietate ne întâmpină și din partea structurilor pe care le poți construi. Oferi locuri de muncă în șantiere navale, cronosfere, centre de cercetare, turele camuflate, aruncătoare de flăcări, bobine Tesla, aeroporturi, heli-pad-uri, stații de bruiaj și altele, la fel de bine plătite și de productive.

Conform adevărului istoric, rușii se bucură de puterea mușchiului, aliații fiind însă mai subtili și mai buni la unitățile speciale. De exemplu, rușii au tancuri mamut și lansatoare de rachete V2, în schimb aliații posedă sateliți, stații de bruiaj, hoți și unități mai rapide dar cu putere de foc mai mică.

Strategie

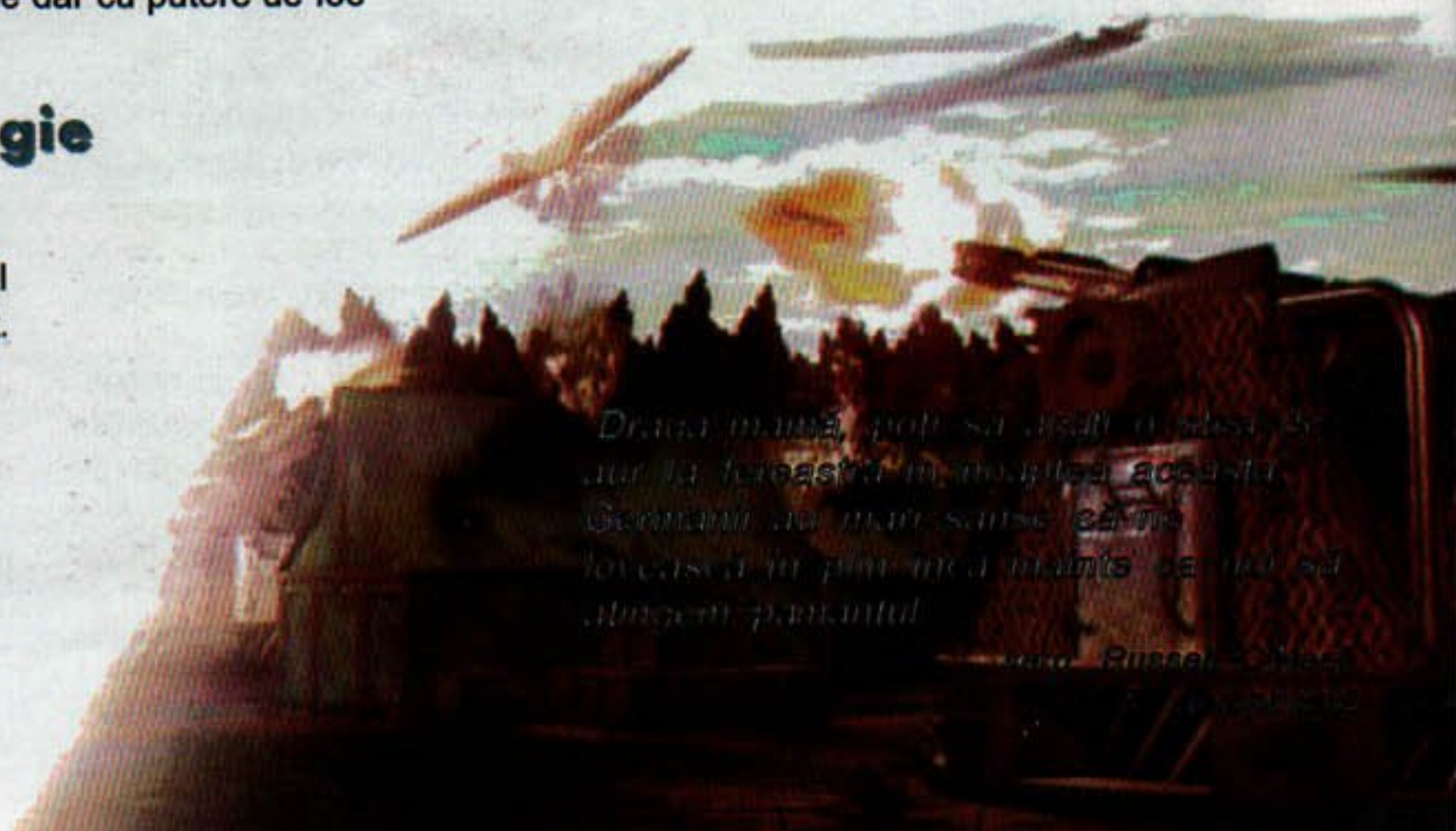
Westwood promisese un AI mult îmbunătățit. Privind cu tot obiectivismul posibil,



Misiunile au uneori ca scenă de luptă baza inamică și-ale sale capcane.

îmbunătățirea este sublimă, dar lipsește cu desăvârșire. Calculatorul se comportă la fel, doar că este mai rapid în a repara acolo unde ai stricat, respectiv în a vinde, atunci când nu mai are nici o șansă. A fost introdus conceptul de nivele de dificultate, având de ales între cele trei tradiționale (E, M, H).

Vecinătățile unei clădiri au fost extinse cu o „pătrățică” (poți construi în consecință, ba chiar mai departe în cazul turelelor), în schimb sacii cu nisip și sârma ghimpată nu sunt considerate structuri. Așadar, adio strategiei „îl atac încet-încet cu baza”.



Draba mare, poți să asali o masă și să-ți dai la fuga în modurile adevărate. Germanii au mai scris că nu le-ai lovită în pu-mă mână ce nu să atingem pământul.

www.Russel.com



Ca o diferență în bine față de C&C, hărțile au căpătat dimensiuni impresionante. Apa este mult mai prezentă și asta, împreună cu faptul că podurile au devenit mai lungi și pot fi distruse, dau o mare importanță unităților maritime. A fost luat în considerare faptul tancul nu poate sări de pe faleză în cala transportorului, deci, pentru o îmbarcare/debarcare, este necesară o plajă. De aici reiese importanța strategică a podurilor și plajelor.

Alături de apă, a fost împânzit și aerul cu mașinării de război. Trecând peste neputința de care dau dovadă renumitele avioane sovietice (pot fi doborâte de un pitic de bazookar și abia zgârie ținta), avioanele, parașutiștii și elicopterele nu pot fi neglijate.

Unitățile pedestre capătă mai multă importanță. Asta din cel puțin două motive: tiberiumul fiind înlocuit de minerale și pietre prețioase, nu mai împiedică marile manevre, secondo, poți obține rezultate notabile folosind spioni, hoți și ingineri.

Poftiți, poftiți! Costă numai doi cenți. Pentru soldați e pe gratis. Cronosferal Cine are curaj să intre va ajunge în comunism mai repede decât și-a dorit-o vreodată.

„Îndrăznește dacă poți să vii aci/ Îndrăznește dacă poți să te apropii,/ Scoate-ți jobenul și nu te mai lăuda,/ Mai bine te-ai lăsa de smecherii,/ Îndrăznește dacă poți să vii aci.”

„I Double Dare You” cânticel

O dovadă că se făcea mai bine școală pe vremuri este puțința inginerilor de a repara o clădire indiferent de cât de stricată este. Mai puțin descurcăreți ca generația din C&C, oamenii cu geantă de scule nu pot captura o clădire decât dacă aceasta este pe roșu (știți voi cum vine asta). Fiecare inginer strecurat într-o structură adversă o deteriorează într-o anumită măsură, astfel încât un grup de patru poate pune mâna pe o clădire nou-nouță.

Tot nou-nouță rămâne și Tanya, comando-ul, după explozia unei clădiri dinamitate. În C&C tipul cu lunetă și dinamită era

afectat de explozia obiectivului sfărâmat și era dificil să-l pui la treabă en-gros. Tanya, odată scăpată în curtea dușmanului, o poate transforma rapid în Apa Sâmbetei, pe care să se ducă clădirile acestuia.

Un motiv în plus pentru valoarea bazookarilor, este eficiența lor împotriva avioanelor și elicopterelor. Adăugând asta la modul în care poți să-i miști prin bază, rezultă un efect defensiv chiar mai bun decât cel al unui AA Gun (valabil doar pentru aliați).

Cum e faza cu rețeaua?

În rețea jocul capătă aspecte tragi-comico-dramatico-strategice. Aliații dispun de clădiri false (șantier terestru și naval, war factory) pentru a te pune să ghicești în cazul lansării unei bombe atomice.

Ambele părți pot antrena brigăzi Tanya pentru atacuri surpriză.

În C&C puteai să angajezi în conflict și niște așa numiți AI Players, care, controlați de calculator, erau destul de amărâți, dis-



SARPELE EMITE:

Nu știu de ce trebuie lo neapărat să-mi dau cu părerea-n scris de Red Alert, când cel mai bine și mai bine ar fi să faceți rost singuri de unde-oți ști de jocu' ăsta și să terminați cu atâtea citit de reviste (am auzit că strică la ochi, mai ales la stăngu'), scărpinat, mâncat, băut, fumat și-n general orice acțiuni cu implicații dubioase.

Și vă vorbește unu', NU care-o văd prea multe filme, ci unu' peșteră.

Dacă la C&C, să zicem că pe ici, pe colo, mai prindeai un moment de respiro, la RA n-ai șanse TATAI Aaaa... bine, dacă vrei să joci pe Easy, atunci poți să te uiți și la Cassandra, da' lo zic că un adevărat bărbat, care-a trecut de C&C și Covert Operations, nu se coboară la nivel de

Sucker. Sa

1. În primul rând că, până de fost (viitor) Tiberium sunt aici minunate și pline de diamante. DAI DAI

P.S. Nu-ți mai „sug” trupele. Încă un DAI

2. Aliații au de la bun început avantaj asupra „soldatului sovietic eliberator” și asta nu-frumos. Ex. Dacă ajungi să-ți faci și băruțe cu tunulețe, crucișătoare (să te ferească Mega de Ram să ai o bază pe-aproape de mal, ba chiar și mai departe, că trag frate...), tu, ca aliat, le ai, dar ei, ca sovietic, nu-și poate convinge submarinele să se comporte la fel de feroce ca niște crucișătoare. NUI NUI

3. Față de C&C ai nespuse, ba uite, spuse, posibilități, de a-ți schimba strategia pe parcurs. DAI DAI

4. La jocul „hai Paul în re-

ultranani”, am plans după rețelele cu rachetele cele avansate ale GDI-ului, ce ai aici ca aliat ca defraivă nu e cine știe ce școală. NUI NUI

5. Spionii zic foarte frumos „For King and Country”. Căinii sunt foarte buni la descoperirea indivizilor de mal sus și singurii care le sar la gât (dac-ar avea și niște grenade ar fi și mai buni). Săci Duduța Tanya este mai mult decât domnă de menționat. După ce-o mai dezvolți un pic și-o scoți din bazarma cu soldați (ce-o fi făcând ea acolo?) devine un fel de echivalent al comandoului din C&C, dar de zece ori mai potentă. Iubiți-o pe Tana că merită.

6. Noutăți pentru impresia artistică:

- Cronosfera. Bun instrument. Dacă ai și o bombiță

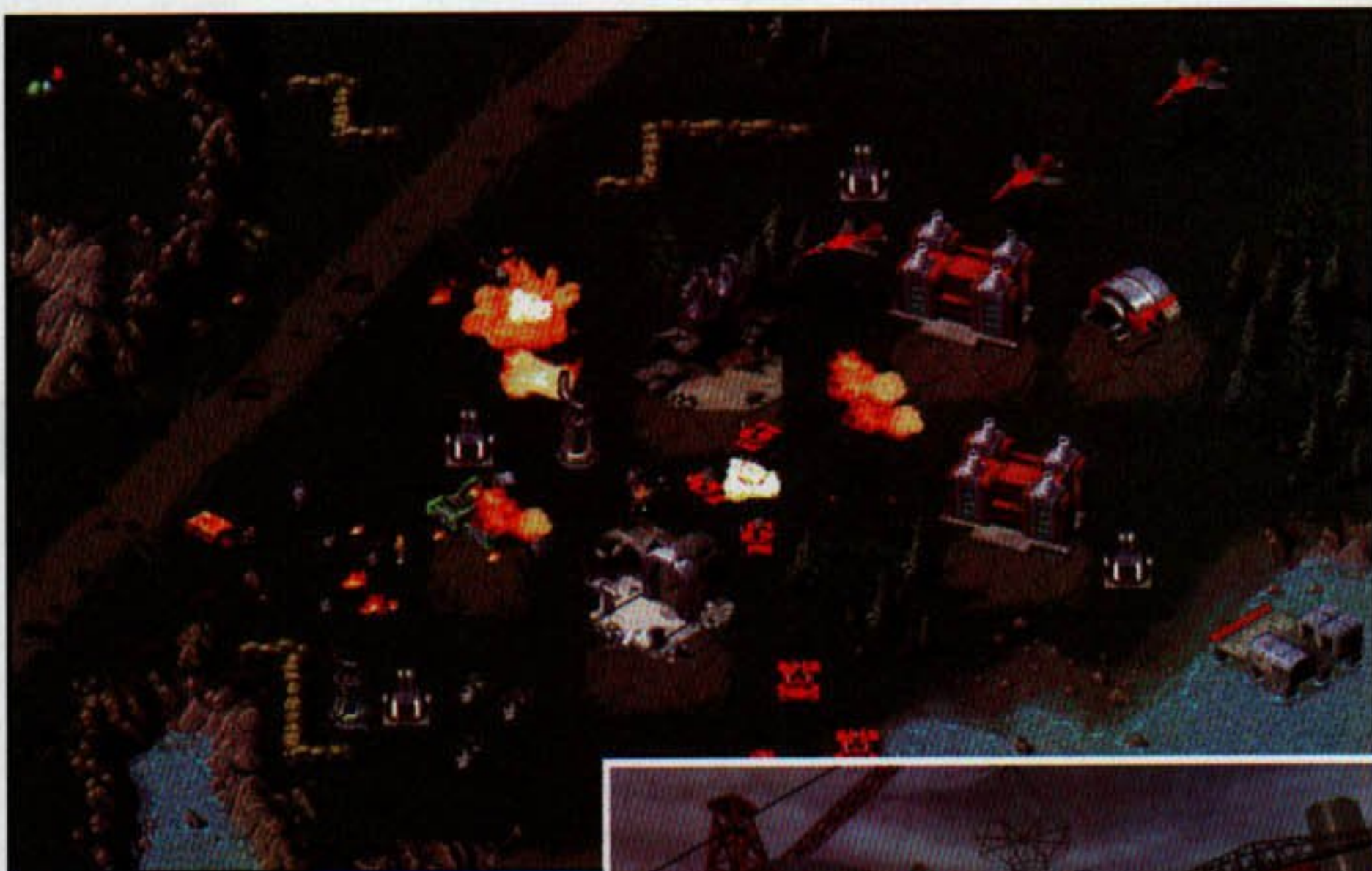
mentare.

- Invulnerabilitate. Nu ține mult și n-o poți pune pe soldați. Ducă-ei!

Față de C&C simți în apendice o mai mare lipsă tancurilor invizibile. E și bine, e și rău că, față de fratele mai mic, Red Alert are o hartă mai mare. Dacă-ți scapă de la început mâna pe mouse și mouse-ul într-o parte, riști să te pierzi în întunericul ecranului iar când-ți regăsești oaza de lumină cu unitățile, o să constăți că nu mai ai decât un puzdel. (BUMI BUMI Da' ce credeți, că inamicul vă așteaptă pe voi să învățați comenzile?)

Ia, hai, mai lăsați-mă cu comparația RA față de C&C. Am puțină treabă cu Tanya și voi mă țineți de vorbă. Sau...

TE FAK UN RA, SUCKER?



„Bombele și obuzele vor cădea aici... și aici... și aici... în fața zidului, în spatele lui și deasupra lui. Dar trupele vor fi în siguranță înăuntru. Apoi vor ieși să se bată!”

Adolf Hitler

punând doar de câteva unități și neavând bază. Situația este alta acum, cei 6 AI players având fiecare câte o bază micuță și câte un potențial de loc de neglijat.

Mai sunt câteva opțiuni specifice jocului în rețea (terenul descoperit se poate acoperi, cu timpul, de întuneric, miza jocului este posibil să fie capturarea steagului advers, necum distrugerea unităților) toate venind să porească farmecul.

În meniul de multiplayer găsești și opțiunea "skirmish", adică te poți pune în același timp contra cinci jucători controlați de calculator. Asta pentru cei îndârjiți.

Frumusețea principală în rețea este posibilitatea de a se face alianțe (selectezi o unitate inamică și apeși „A”). Chiar și cu participării controlați de calculator. Ar fi de remarcat aici slăbiciunea următoare: calculatorul nu trage în tine dacă nu-i declari război și astfel îl poți ataca folosind tasta CTRL (știți voi cum) și distruge agale.

Toate astea, alături de hărțile mult mai mari și de varietatea armelor dau opțiunii multiplayer votul celor mai mulți jucători. După noi, pe bună dreptate.



THE ALLIED FORCES

„Sunt ferm convins că trebuie să dăm ordinul... Nu-mi place, dar nu avem încotro... Nu văd altă soluție.”

Gen. D. Eisenhower



Înainte de scor

Oricum am lua-o, Red Alert este un pas înainte în seria C&C, chiar dacă nu unul de șapte poșteșpe tărâmul strategiilor în timp real. Westwood a reușit încă odată să oprească din creștere puștii care-și pierd nopțile în wargame-uri, să ruineze afaceri întregi datorită funcționarilor ce joacă Red Alert în rețea, în loc să mărească productivitatea și să dea un subiect excelent de discuție, ceartă și bătaie, tuturor stratego-maniacilor de pe mapamond. Go.

91

Excelent sub multe aspecte, vine să dea un nou pupic iubitorilor de C&C

Legat oarecum de Win95 și de cerințele ciudate de sistem. Un AI slăbuț.

SPUNE GEORGE:

Eu cum să vă spun... am avut sarcina să-l disec mai pe îndelete timp de câteva nopți, ceea ce mi-a permis să-i observ organele interne (gen AI, părți bune ori părți rele).

Interfața grafică, prezentă în fața ochilor tăi, poate varia de la VGA la SVGA, după cum ai instalat tradiționalul DOS ori, respectiv, minunatul Windows 95. Ciudată această mică diferență de rezoluție (care, credeți-mă, nu este de neglijat), ținând cont că un Tycoon Transport sau chiar un Warcraft II se mișcau excelent SVGA sub DOS.

Marii iubitori de strategii... strategii, probabil se vor vedea frustrați de plăcerea unei confruntări reale cu inteligența artificială în favoarea culorilor frumoase și a animației bogate. Trebuie admis că jocuri precum Dune II, Warcraft sau C&C nu excelează într-un AI cât de cât competitiv, dar nici nu au displăcut. Jocul este atractiv prin faptul că ai o multitudine de mașinării de război la dispoziție, deci poți să concepi numeroase procedee de anihilare a adversarului.

Având în vedere că jocul a apărut pe tărâmurile străineze abia la începutul lunii decembrie (în noaptea de 30 noiembrie spre 1 decembrie - ca să împăcăm pe toată lumea), eu am avut parte de o versiune proaspăt apărută abia după o săptămână. Am jucat ce am jucat și, în loc de concluzie, vă pot spune că, cine are hoarda mai mare, câștigă. Asta presupune să „umblați” la salvări, să fiți fanatici, sau să aveți o răbdare imensă. În general, de la nivelul al 12-lea jocul nu vă mai rezervă nici o surpriză într-ale armamentului, restul misiunilor decurgând fără momente geniale.

Ceea ce face din Red Alert un joc ce merită să-l cam posezi la tine acasă, este opțiunea de multi-player. În cazul în care te vei confrunța cu o minte care să și gândească, nu doar să facă act de prezență, totul devine mai atractiv și te cuprinde o nouă senzație de uscare și catifelare. Deci, vă recomand cu toată încrederea să-i dați drumul direct în rețea.

Oricum, zic eu, merită să vă pierdeți ceva timp cu Command & Conquer - Red Alert.

Gene Wars

V-ați întrebat vreodată cum ar arăta un joc de strategie în timp real „gen Dune 2” în care combatanții nu sunt oameni sau roboți, ci animale - fie ele create pe bază de inginerie genetică?

Ideea acestui joc a apărut în 1989, proiectul fiind preluat succesiv de mai multe companii, dar neajungând să fie dus până la capăt din diverse motive. Este meritul firmei Bullfrog de a fi reușit să pună în practică această idee ce se afla în faza de proiect, de mai bine de 7 ani.



POVEȘTEA

In momentul în care pământeni au reușit să treacă de limitele sistemului solar și au pornit la cucerirea spațiului, au descoperit încă trei specii care încercau același lucru. Având aceleași intenții, Saurienii, Schnozzoizii, Boemienii și Oamenii, s-au trezit antrenați într-un conflict de mari proporții privind dominația asupra noilor teritorii de curând descoperite. Astfel, zeci de planete colonizate împreună cu speciile aferente de floră și faună au fost pulverizate, doar pentru că un comandant aparținând uneia dintre forțele implicate, avea impresia că un tufiș arată suspect. Lucrurile s-au precipitat când comandantul Boemilor, Jean-Luc Pontiac a setat laserul navei sale pe „Supărat Rău” și a încercat să-l folosească pe un monolit negru, ce părea să ascundă sabotori saurieni. După cum reiese din jurnalul de bord, căpitanul a fost oarecum surprins să constate că monolitul a reflectat fascicolul, decimând cu acest prilej o mare parte din membrii echipajului. Aceasta a fost prima întâlnire cu Eteralii, o rasă suprad dezvoltată ce se retrăsese de prin aceste locuri cu câteva miliarde de ani înainte.

Apariția alienilor a însemnat sfârșitul ostilităților, deoarece combatanții s-au trezit cât ai



Dreapta: Ce? O piuliță de 6? Na două ca să ai una de rezervă!

spune „pește” depredați de toate mijloacele de distrugere (arme în principal), asta ca să nu mai vorbim de sentința pe care au primit-o: coexistență pașnică întru ajutorarea aproapelui, pentru repararea moștenirii de tristă amintire. Ca speciile noastre să nu fie tentate din nou de violență, Eteralii le-au supus unui proces în cursul căruia fiecare individ a fost lipsit de capacitatea de a face rău oricărei viețuitoare, fie și unei muște.

În acest moment s-ar putea spune

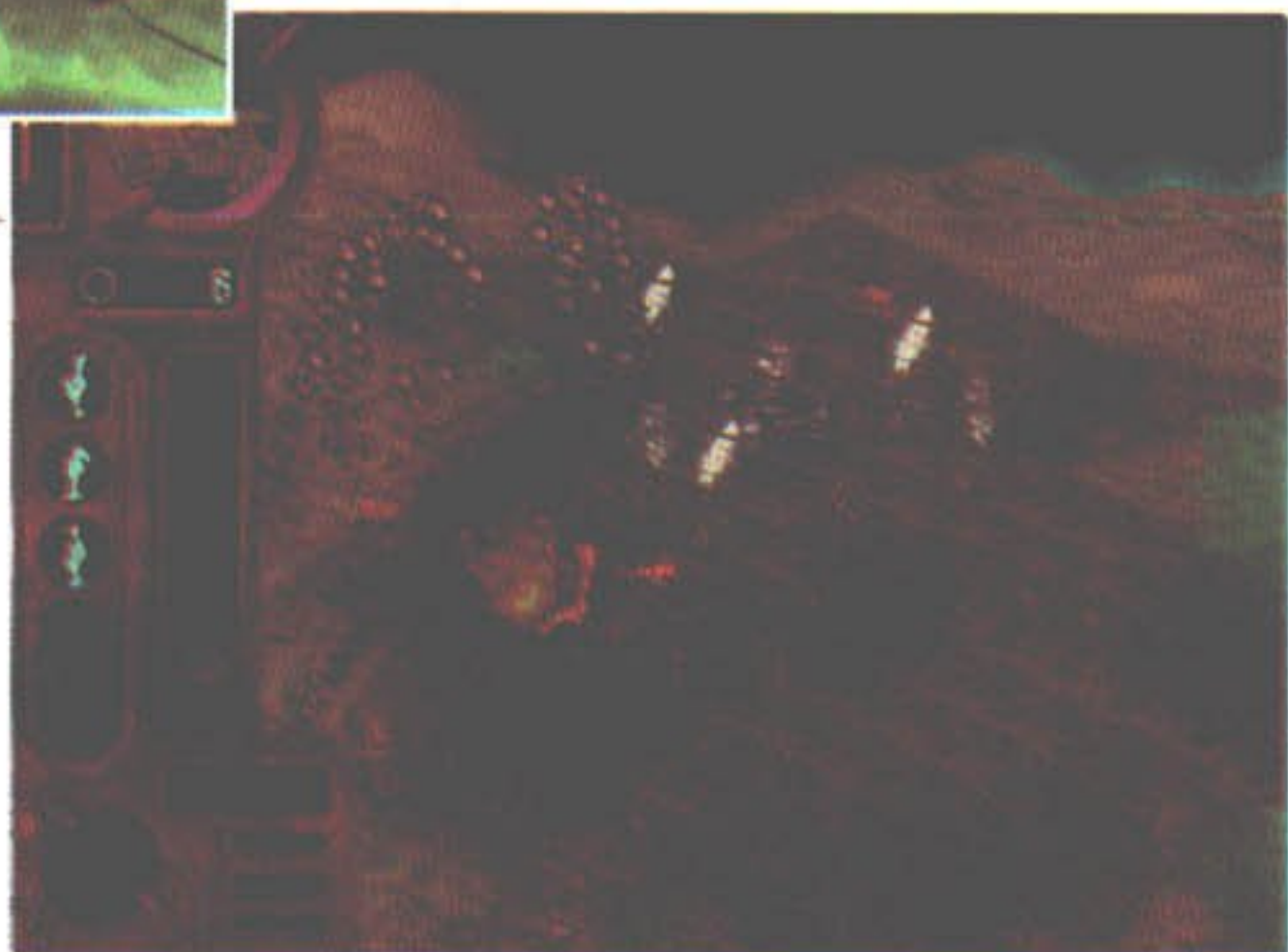
că vom avea de-a face cu un joc cam plictisitor, ceva de genul SC2000 în care conviețuirea pașnică se îmbină armonios cu alte prostii d-astea, de iese ceva fără nici o finalitate. Lucrurile nu stau tocmai așa, deoarece conflictul, sau cel puțin amenințarea acestuia a impulsionat întotdeauna tehnologia, ceea ce în cazul nostru particular se observă din soluția găsită: incapabili fiind de a lupta ei însuși, indivizii se folosesc de animale create pe bază de inginerie genetică pentru a ruina agoniseala vecinului.



JOCUL

Să recapitulăm deci: 4 rase se înfruntă, dar nu direct, ci prin intermediul unor creaturi bizare capabile de a provoca mult rău celor ce le stau în cale. Aceste animăluțe sunt fie pure, fie hibride, cele din urmă rezultând din încrucișarea celor cinci specii existente și anume: catâri, crabi, broaște, păsări și dinozauri. Speciile sunt caracterizate de anumite atribute cum ar fi rezistență, viteză și durată de viață ceea ce le face să fie utile în diferite împrejurări.

Orice rasă dispune de specialiști, fiecare având



Strategie
Bullfrog
1 cd

486/66
SM
2x CD-ROM
SVGA
RESURSE
Pentium/75
16M
4x CD-ROM

un rol important în îndeplinirea misiunii ce îți este încredințată. Specialiștii sunt dotați cu rezistență și un anumit grad de măiestrie ce determină eficiența cu care își îndeplinesc sarcinile primite. De exemplu, inginerii pot construi, repara sau distruge clădiri, în timp ce botaniștii se ocupă cu studiul și creșterea plantelor. Există o mare varietate de viață vegetală, fiecare plantă având pretențiile sale în privința solului și a climatului, acești doi factori influențând valoarea lor nutritivă și viteza de răspândire.

La fel ca și în cadrul celorlalte jocuri de acest gen, banii (generic spus), ocupă un loc central. „Moneda” de schimb în acest caz poartă numele de „goop”. Goop-ul este o substanță foarte bogată în carbon ce se poate obține fie forând în locurile în care „crește la suprafață” fie prin reciclarea corpurilor animalelor decedate sau extragerea din vegetația existentă. De extragerea din sol se ocupă un fel de burghie intitulată sugestiv „extractor” în timp ce pentru reciclare există instalații specializate exclusiv în această activitate. Cu toate acestea, există un mic inconvenient: vegetația susmenționată nu vine de bunăvoie la tine să fie reciclată, așa că trebuie să-ți trimiți catării să pună mâna, nu, copita, pe ea.

Energia electrică, sau lipsa acesteia îți spune și ia cuvântul. Fiecare tip de instalație are consumul energetic propriu, trebuind să se afle în raza de acțiune a unui distribuitor, care la rândul său trebuie să fie alimentat cu energie de la un procesor solar sau unul eolian. Cu toate că instalația de reciclare și extractorul pot înmagazina goop, există containere special construite în acest scop. Pentru a putea aduce specialiști noi sau a-i înlocui pe cei căzuți în luptă se poate construi un spațioport - soluția optimă în aceste împrejurări.

Asemeni tuturor jocurilor care se respectă, GeneWars permite „upgradarea” instalațiilor pentru a mări gama de opțiuni disponibilă jucătorului, dar doar în cazul în care a fost construit în prealabil un centru de cercetare. Sarcina îmbunătățirii cade în capul inginerului, ajutat de crabi care târăsc lemnele de la gater la locul construcției. În tot acest timp, instalația în discuție nu este funcțională, așa că ar fi bine să mai construiești una similară înainte de a te apuca de treabă.

Soiul de specialiști numiți geneticieni se ocupă cu studiul creaturilor, precum și cu vindicarea acestora și a colegilor de specie. Lor le revine sarcina de a se ocupa de orice ființă nouă, deoarece nu poate fi produsă în

laboratoarele tale decât după ce este cercetată măcar în proporție de 50%.

Toate aceste animale sălbatice ar începe să-și facă de cap dacă nu ar exista inginerii zootehniști care să se ocupe de alimentația și reproducerea acestora. Creaturile hibride rezultate din încrucișarea speciilor diferite sunt mai



apoi cercetate de geneticieni și clonate în centre upgrdate, pentru că cele inițiale nu suportă hibridi.

ETERALII

Din timp în timp, taberele în conflict sunt vizitate de o farfurie zburătoare aparținând Eteralilor, care vor să se asigure că totul merge după cum a fost stabilit. Diferitele



Sus: Catării prinși în raza exploziei, vor sări în aer precum construcțiile din imagine

Stânga: Dacă nu ești gigea, atunci vine ozenelul și-ți arată el...

acțiuni pe care oamenii sau celelalte rase le întreprind sunt interpretate de către alieni ca Bine și Rău, nivelul variând în funcție de modul în care te încadrezi în limitele impuse de aceștia. În caz că te prind că nu-ți îndeplinești sarcinile la timp, ești surprins demolând cu inginerul vreo clădire de-a concurenței sau omori cu zootehnistu' vreo creatură care nu-ți aparține (nu contează că tocmai ți-a dărâmat o casă sau ți-a mâncat botanistul), Eteralii zic că ești Rău și încep să te maltrateze, pentru a-ți băga mințile la loc în cap. Dacă îți faci treaba la timp, crești animale și plantezi plante așa cum ai fost învățat, atunci devii Bun și vei fi răsplătit cu un monolit negru, acesta având capacitatea de a îmbunătăți rezistența și abilitatea specialistului care l-a atins. Cu toate acestea, diferitele rase nu pot atinge valori maxime la toate abilitățile, oamenii spre exemplu





Stânga: Unul din designurile originale al GeneWars

ajungând la 100% abilitate și 70% rezistență, spre deosebire de Saurieni care pot atinge 100% la rezistență, dar numai 75% la abilitate. Oamenii nu sunt singurii beneficiari ai monolitului, creaturile putând și ele să capete abilități deosebite în urma contactului cu respectiva rocă. Fiecare specie pură sau hibrid capătă un dar special. Astfel, cătării pot lovi în plus și cu cu copitele, racii pot reflecta proiectilele trimise asupra lor, broaștele pot scuipa la distanță iar dinozaurii pot inflama tot ceea ce se află în zonă.

MISIUNILE

Au loc pe diferite planete ce trebuie recolonizate, scopul fiecăreia și condițiile inițiale variind de la caz la caz. Prima misiune este gândită în așa mod încât să te ajute să te familiarizezi cu interfața, cu punerea la punct a instalațiilor și cu controlul specialiștilor. Totodată, cercetezi prima creatură, și anume nobilul cătâr. În misiunea următoare, îți pui în practică cunoștințele și manufacturezi niște cătării pentru a-i pune la treabă.



Altă imagine din jocul inițial. Se observă clar îmbunătățirile versiunii finale

De aici încolo, sarcinile variază de la strângerea unei anumite cantități de goop sau construcția unor structuri, la restabilirea echilibrului ecologic distrus al unei planete sau la colonizarea acesteia, pornind de la botaniști, zotehniști, 4 cătării și tot atâția raci. Această slujbă din urmă nu este deloc ușoară, deoarece ai de înfruntat o hoardă întreagă de creaturi care sunt hotărâte să-ți pună bețe în roate, profitând de lipsa bazei tale sau de faptul



Jos: Diverse construcții upgrdate



Dreapta: Generatorul de câmp este o alegere foarte inspirată

că pot zbura iar tu nu (e vorba de păsări).

Climatul diferitelor zone variază, porțiuni cu iarbă alternând cu porțiuni de deșert sau zone unde se află zăpadă. Dacă tot am vorbit de zone cu climă variabilă, ar trebui amintită încă o idee a realizatorilor, și anume faptul că porțiunile cu zăpadă încetinesc metabolismul animalelor care le traversează, o staționare îndelungată a acestora provocându-le moartea prin înghețare în interiorul cubului cristalin ce se formează în jurul lor.

După cum spuneam mai devreme, oamenii sunt incapabili să facă rău în mod direct adversarilor, așa că această sarcină cade în seama animalelor. Deoarece adversarii nu au nici o remușcare când își trimit hoardele asupra-

ți, tu rebuie să faci la fel, ținând însă seama de caracteristicile animalelor pe care le folosești și de rezistența pe care te aștepti să o întâmpini. La primele misiuni aceasta nu este o problemă, deoarece oricum nu ai decât cătării, iar inamicul nu are cine știe ce sisteme de apărare, dar pe măsură ce înaintezi vei constata că nu mai este la fel de plăcut atunci când întâlnești câmpuri de protecție sau turele care trag animalele tale. De asemenea va trebui să ai grijă să nu ai prea multe animale lângă o clădire care este pe punctul de a fi distrusă, deoarece explozia sa va afecta starea sănătății acestora (le omoară, adicătelea), același lucru fiind valabil și pentru fragmentele care cad de sus cu această ocazie.

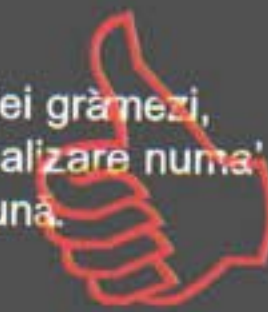


CONCLUZIA?

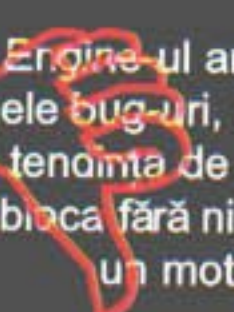
Îndeajuns de complex și de novator ca să nu poată fi acuzat de vreun plagiat. Nu îndeajuns de... strategic. Se poate să nu fie pe toate gusturile, așa cum se-ntâmplă cu unele concepții mai originale.

81

Idei grămezi, realizare numai bună.



Engine-ul are unele bug-uri, și are tendința de a se bloca fără nici un motiv



Worms

Hei, hei, mult este de când ne jucam Prince și eram extaziați în fața Lemingsilor. N-aș vrea să mă înțelegeți greșit, jocurile pomenite mai sus au fost, la vremea lor, bestiale și chiar acum au doza lor de farmec. Cum totul progresa, conceptele amintite au evoluat și ele. Astfel, Prince a căpătat o pușcă și s-a materializat în Flash Back sau în Blackthorne, iar Lemingsii... au căpătat fiecare voință proprie și, cu un arsenal pe cinste, se pregătesc să ne impună sloganul lor în Worms.



Un joc serios pentru oameni neserioși. Sau invers?

5

Închipuiți-vă, așadar, un peisaj gen Lemmings, cu două dimensiuni și conținând poduri, prăpăstii, statui demonice, mingi de plajă, cruci sinistre etc., toate amestecate și aruncate pe ecran într-un talmeș-balmeș cât se poate de încântător. Acum populați peisajul cu două echipe rivale de viermișori isterici, cărora le insuflați o puternică dragoste pentru violență și cărora le încredințați un adevărat arsenal. Fluierați, vă rog, începutul partidei.

PARTIDA

Ești pus la cârma unei echipe de patru nevertebrate, fiecare având asupra-i o căruță de arme, respectiv o bazooka, un Uzi, câteva grenade, niște Homing Missiles, un shotgun și alte câteva. Trebuie ca, într-o confruntare bazată pe ture succesive, să-i faci pe cei din echipa adversă să regrete că au intrat în luptă. Peisajul fiind, de obicei, aglomerat și relieful accidentat, dispui și de echipament de forare, săpare, cățărare, teleportare și altele asemenea. Fiecare viermișor are în trusa de supraviețuire un ciocan pneumatic, o „ninja rope”, niscaiva scări, mă rog, tot ce e necesar pentru a putea ajunge în cele mai ciudate locuri.

Când începe turul tău, ți se dă controlul asupra unui vierme din echipă și poți, în timpul pus la dispoziție, să înaintezi, precum și să tragi în ce ai chef. Peisajul se comportă la explozii, precum cel din Lemmings,



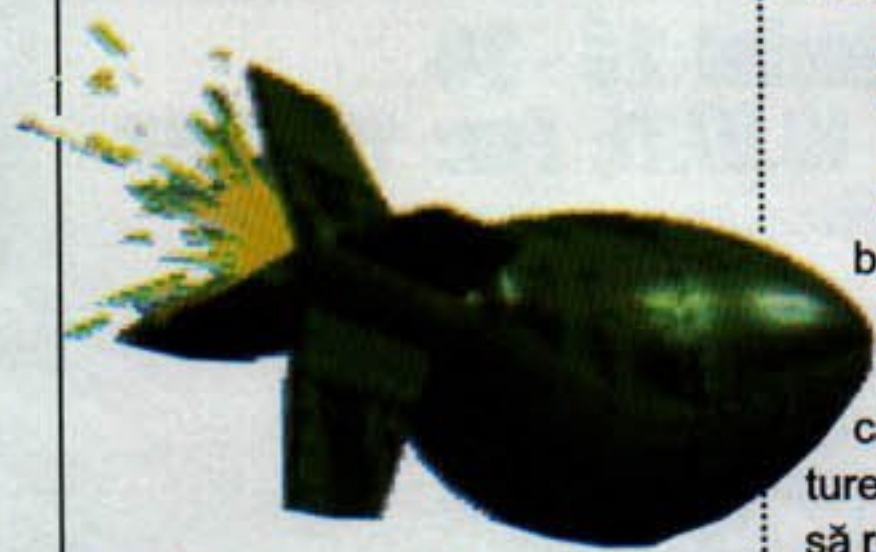
adică explozia sapă o gaură în locul unde are loc. Alegând arma cea mai potrivită, te străduiești să ochești unul din inamicii cei ticăloși. Când tragi cu ceva gen bazooka, lansator de rachete sau când arunci o grenadă, trebuie să ții seama de forța vântului și să adaptezi forța loviturii în consecință (ai un soi de potențiomteru pe care dacă-l vedeți, pe loc îl recunoașteți ca fiind la fel cu cel din Video Pool-ul de pe HC), altfel poți, fără un efort prea mare, să-ți arunci singur grenada în cap.

Varietatea de arme fiind foarte mare și având o mare libertate de mișcare, poți încerca tot felul de stratageme, mai mult sau mai puțin inspirate: „Ce-ar fi să sap un tunel până sub viermele ăla de colo, să pun dinamită, să mă depărtez frumușel și apoi... BUUUM!!!!”

Fiecare războinic bun de pus în undiță are 100 de puncte de viață și poate acționa atâta timp cât mai are cât de cât vlagă. În momentul în care unul dintre sărmani simte că i s-a apropiat ceasul (respectiv are 0 puncte de viață) scoate din buzunar un estetic detonator, și-l folosește pentru a-și pulveriza propria persoană.

Asta poate avea efecte din cele mai benefice pentru cei aflați în jur, cred că vă dați seama.

Ca să sporească farmecul jocului,



Snirf, snirf...

Strategie
Team 17
1 cd

386DX/33
4M

RESURSE

486DX2/66
8M

Hotel Transilvania

Piața Trandafirilor 46. Tel: 065 16.01.85; 16.33.71; Fax: 16.60.28

La dispoziție:

212 locuri în apartamente, camere duble, camere cu un loc - dotate cu telefon, televizor, radio. Hotelul dispune de restaurant, bar de zi, parcare.

Servicii oferite:

Servirea mesei în cameră, organizarea de recepții, cocteiluri, mese festive; păstrarea obiectelor de valoare, diverse prestații turistice, servicii de comisioner.



HOTEL GRAND

Plata Victoriei 28 - 30

Tel: 065/16.07.46; 16.07.11; Fax: 16.02.88

La dispoziție:

234 locuri în apartamente, camere duble, camere cu un loc - dotate cu telefon, internațional, televizor, radio și televiziune prin cablu. Hotelul dispune de restaurant cu orchestră și ring de dans, bar, salon Bingo, cofetărie, parcare.

Servicii oferite:

servirea mesei în cameră, organizarea de recepții, cocteiluri, mese festive, păstrarea obiectelor de valoare, diverse prestații turistice, servicii de comisioner.



peisajul este împănăt de mine. Acestea detonează dacă te apropii prea mult de ele și au un rol foarte important în planificarea unui atac. La fel de importante sunt și cutiile (conținând diferite arme sau muniție) ce sunt parașutate din timp în timp, de nu se știe cine. Cel ce reușește să ajungă primul la o cutie, pune mâna pe conținut și scoate limba la adversar.

STRATEGO-ACTIUNE, SAU CE?

Să nu vă închipuiți că Worms este ceva unde să-ți spargi creierul. Dar să nu vă închipuiți, însă, nici că s-ar juca ținând ochii închiși, urechile pe raft și mâinile... mă rog. Deși lupta împotriva calculatorului poate oferi multe satisfacții, jocul e mult mai plăcut de jucat între noi, oamenii. Hopa-tropa, fiecare își alege o echipă (patru e numărul maxim), se setează toate zecile de opțiuni care permit customizarea jocului până în cele mai mici amănunte: arme, muniție, mine, explozii, puncte de viață etc.; se alege un peisaj (sunt generate aleator așa că sunt grămezi) și gata, conflictul e în toi. Pe lângă faptul că un om judecă mult mai bine și este mult mai spontan decât un CPU, este și mult mai puțin exact atunci când vine vorba de tras cu mare precizie. Calculatorul e de-a dreptul nesimțit dacă are o echipă tare și poți fără mare efort să capeți nervi plăți pentru că te calcă pe ei.

Și, pe urmă, dacă Worms se vroia un joc fioros, nu se chema Worms. Găseau băieții niște super agenți á la Șvaițer, care să joace rolurile de fioreși și să dea titlul jocului. Worms este, însă, jocul pe care-l joci râzând

cu gura până la urechi și chiar mai departe. Filmele ce punctează acțiunea sunt, de departe, unele din cele mai haioase animații produse pentru PC.

Unde mai pui că viermii au o muzică și niște sunete total războinice. Vă-nchipuiți un vierme cu o voce de bas? Eu nu. Tot așa și



6 Parașute, muniție, viermi, CocaCola, Uzi, muzică, poante, clenciuri... WORMS.



Team 17. Așa se face că replicile și țipetele sunt haioase și nu distrugătoare.

CEVA RĂU? VINEEEE...

Eu, dacă aș fi fost în echipa care a făcut jocul, aș fi zis așa: Măi fraților, de ce să vadă jucătorul ce face inamicul? Dacă, de exemplu, între un vierme de-al meu și altul de-al lui există o ridicătură a terenului, să nu se vadă unul pe altul. Și apoi, de ce să nu faceți câmpul de bătălie ceva mai mare?

Probabil că s-ar fi câștigat la strategie și s-ar fi pierdut pe alte părți, câștigându-se astfel, niște gameri dar pierzându-se alții.

AHEM!

Și-uite-așa, am reușit să zăpăcesc pe cât mai mulți. Ceilalți, dacă aveți curajul și responsabilitatea de a vă-ncumeta la luptă, n-aveți decât. Eu vă spun însă: fiți buni la Worms că a apărut Worms Reinforcements. Zice că e un add-on și hă, hă, când v-o adona odată... las că vedeți voi!



O idee bestială și o strategie extrem de haioasă. Și se joacă în patru pe același calculator.

Putea fi o țără mai complex, chiar dacă asta ar fi răpit din umor.

Dumnezeu a plecat în vacanță. Îl poți înlocui în

Afterlife

Puterea absolută!... Cine nu o dorește? Acum îți este îngăduit să te folosești de ea în noua ta postură de Demiurg. Dar numai în acest joc.

Ne fimem cu tot dinadinsul cuvântul pe care l-am scris în GO no.3 și vă aducem pe tapet (tapetul ecranului cu care e tapetat monitorul... adică înțelegeți voi), acel simulator de viață după moarte și tinerețe după aceea, jocul pe care prietenii noștri și ai voștri, cei de la Lucas Arts, ni l-au promis încă de la prima jumătate a anului care tocmai se va termina. Dar cum totul e bine, înseamnă că și jocul va fi bine.



SUS: un viitor locatar al teritoriului pe care îl ai în grijă.
DREAPTA: la început a fost... Jasper și Aria.

Pentru început, s-a prezentat într-o versiune de Win 3.1 și bineînțeles fratele mai mare Win 95. De curând mi-a picat în computer și o versiune de DOS (slavă cerului!), deci este prezentat în gama completă.

După ce Mr. Mike Stemmler a șezut și s-a socotit bine pe tema simulatoarelor și a problemelor de viață și de moarte, a reușit să compileze un joculeț destul de hazliu.

Se face că a fost o dată ca nici o dată un pacient ce se afla pe masa de operație. Și el era bine, sănătos, până ce la un moment dat veni și timpul să se întâmple ceva care să mai învieze atmosfera. Deci cum vă povesteam, el, pacientul, a murit. Și asta nu ar fi nimic, căci au mai murit și alții înaintea lui și nu au pățit nimic, dar cu toate eforturile doctorilor acolo de față nu a putut fi salvat de la eterna întrebare: "To be or not to be... in Hell or

Heaven". Cum tu ai fost numit de când noul manager al S.C. H&H srl, asta ar trebui să te bucure nespun deoarece ai mai căpătat un mușteriu.

Dacă tot am ajuns până aici, ar trebui să te lămuresc un pic, neicușorule. În prezentul joc tu ești responsabilul cu sufletele celor ce s-au hotărât să părăsească Planeta temporar sau definitiv (în cărțuia de prezentare se fac numeroase precizări că nu este vorba de Pamânt, nu este vorba de suflete



și că nici prin gând nu le-a trecut să considere locuitorii Planetei ca fiind oameni). Deci ai sub controlu-ți luminat și Raiul, și ladul. Și ca să-ți fie munca mai ușoară, ți-au fost repartizate, cu inventar complet, două personaje extrem de simpătice: mr. Jasper Wormsworth - un demon cu nas de porcușor și lady Aria Goodhalo - ca reprezentantă din partea Raiului. Vei avea mari satisfacții auzindu-le cum se ceartă politicos, și totuși explicându-ți foarte clar ce ai de făcut. După ce vei fi citit articolul, merită să nu recunoști nimic în fața lor și să le dai satisfacția să te pună în temă cu



STÂNGA: și uite așa înfloresc civilizația ailaltă: mai un butic, un restaurant, o discotecă...
DREAPTA: ...când nu plouă cu asteroizi.

CATEGORIA: Strategie
PRODUCĂTOR: Lucas Arts
FORMAT: 1 cd

486/66
8MB
SVGA

RESURSE

Pentium/100
16MB
Placa de sunet

ce urmează să faci.

Acum, cum să vă spun? Cei care au sperat prea multe de la acest joc, s-ar putea să fie ușor dezamăgiți. Cei care n-au auzit ce se pregătește, se vor distra copios la prima vizionare. Doar cei care sunt fani SimCity, or SimCity2000, vor avea momente de satisfacție profundă parcurgând într-o buclă eternă sim-ul, deoarece el nu se termină

pentru îngeri și demoni, bănci (de la care te poți împrumuta la nevoie) sau clădiri speciale. Toate acestea sunt desenate foarte colorat și sugestiv.

Punctul central de interes este reprezentat de zonele care vor găzdui sufletele. Acestea sunt de șapte culori diferite, fiecare reprezentând unul din cele șapte

virtuți/păcate lumești: invidie/mulțumire, avariție/dărnicie, lăcomie/cumpătare, lenevie/hărnicie, destrăbălare/decentă, ură/pace și mândrie/umilință. Fiecare zonă poate răsplăti sau pedepsi (în mod vesel, trebuie să recunoaștem) sufletele celor care au fost suferinzi de respectivul atribut. Tot în domeniul zonelor „rezidențiale” se mai încadrează și o zonă multicoloră, care este la jumătate de preț și este universal utilizabilă.

Toate aceste zone

trebuie să fie legate la o șosea pentru a fi funcționale.

De asemenea vei avea parte de „Karma Stations”, adică un fel de zone de teleportare a sufletelor celor doritori de a se reîntoarce pe Planetă. Stațiile propriu-zise se află la egală distanță de Rai și Iad, fiind agățate și colo și colo de un fel de ancore. Legătura între stații și zonele de transfer se va face cu trenulețul (ca la Mamaia în parcul de distracții). Rețineți că și trenulețul se află în imponderabilitate între cele două împărății, pe suprafața lor apărând doar umbra lui.

După un anumit timp de joc, care depinde de cât de dibaci ești, populația se va înmulți corespunzător și astfel vei avea parte de mici surprize din partea superiorilor, care îți vor da voie să construiești unele din clădirile speciale de care vorbeam mai sus.

Dacă te vei uita cu atenție pe suprafața



Odată cu creșterea demografică, vei admira și poza de deasupra, cu care ocazie vei putea primi o nouă clădire. Acum poți să-ți pui și un teatru de vară...



Treaba se complică, dar nu ca în SimCity 2000. Acolo erai doar primar, în Afterlife ești aproape Dumnezeu Tatăl.

niciodată. Pur și simplu nu are nici o finalitate. Nu poți câștiga, dar fiți pe pace, există multe modalități să pierzi. Scopul tău principal este rentabilitatea exploatarea entităților imateriale (SOUL-uri denumite aici), care petrecându-și sejururile în Rai sau Iad, îți vor aduce oareșce venituri și numai atât.

Adevărul este că în Afterlife, lucașii au pus accentul pe partea cu umor a lucrurilor, și nicidecum pe latura practică sau de alt fel. Încă din prezentare ești pregătit pentru a



SUS: nu vă faceți iluzii, nu este apa Iordanului, așa că nu veți putea să-i botezați pe vecinii de vizavi care...

DREAPTA: ...au de rezolvat unele probleme de politică tribală (?).

vedea lucrurile sub alt unghi, cu totul altfel decât ar fi impus la o analiză ca atare a problemei existențiale.

În joc vei avea parte de tot felul de structuri construibile precum porți de intrare, drumuri, porturi, locuințe



TRIBAL CONFLICT!

3,765 EPICs Killed
3,096 Injured

pe care construiești, vei găsi un fel de stânci. Acestea îți vor folosi la extragerea de nuștiu-ce-smac cu ajutorul sifoanelor și care va ajuta clădirile să se dezvolte mai repede. Ingenios, economic, simplu, genial și cum mai vrei voi.

În joc s-ar putea întâmpla să ai pierderi de suflete. Precum se sparge conducta de apă caldă când se apropie iarna și ai mai mare nevoie de ea, așa se poate petrece și cu străzile tale. Cauza e posibil să fie și de natură organizatorică (asta îți vor explica Aria și Jasper). La toate acestea, cei care au conceput jocul, au găsit și un remediu: barurile, care conțin o cantitate de bere ce va ține ocupate sufletele o bucată de vreme până apuci să remediezi defecțiunea. Este suficient să construiești unul lângă locul faptei și care după epuizarea stocului de bere va exploda.

Dar știți ce? De ce s-o mai lungim la vorbă? Restul va trebui să descoperi tu. Eu mai am de adăugat doar că este posibil din când în când să te lovească vreo nenorocire-dezastru care să-ți mai taie din elanul muncitoresc care te-a cuprins. Așa că nu te speria când vei vedea un diavol raper dansând peste clădirile tale din Iad, sau când o pasăre zburând pe deasupra Raiului va lăsa unele amintiri peste clădirile care va trece. Asta-i viața și atât avui de scris.

75

E hazos, gazos, superfluid și plasmonec.

Lipsa unei finalități și a unor rețele solide.

Muppets Treasure Island

Da, doamnelor, domnișoarelor și domnilorrr, avem deosebita plăcere, de a vă oferi în exclusivitate acest articol despre ultima producție a echipei Muppet's.

Pentru aceasta însă, am fost rugați să ne încadrăm în standardele lor publicistice, rugându-vă așadar să citiți cu voce mai Tare majuSculele ce apar în cuvinte, accentuând astfel, altfel, cuVântul.

Cuvintele ce se repetă, sau al căror înțeles se regăsește în cuvântul următor, se vor lua ca aFare. Rrr-ul prelung se frantuzește, iar diftoangele „oa“, „io“ și „gb“, se moldovenizează.

Așadar, să-ncepem!



Ok, FILMAM, YUHUU!...

Mupet Treasure Island este versiunea interactivă a filmului de lung metraj (metraj normal, normal) cu același nume, ce se află în producție la Kasa de Philme 1 a lui Jim Henson Productions și care va fi distribuit de către Walt Disney Pictures. Cele două producții au la bază povestea „Treasure Island” de Robert Louis Stevenson. Jocul este produs de Activision, actiVision și distribuith de Activijiän. Plecând cu un handiCap de-i zice WindoWs, 256 de culori și mișcându-se infect pe configurația minimă, cu alte cuvinte, probleme cu tehnica, jocul are impulsul necesar pentru a învinge forțele răului, fiind



chiar apreciat, ce-i drept, numai de mine.

După cum, la categoria de vârStă, stă deschis de la 6 ani, am apelat adresa de memorie care mirosea cel mai bine a lapte cu KKO, m-am rugat de taticu să-mi pună să mă joc și, încălecând pe mouse, am purces spre mupPetși. Firea mea de copil n-a rezistat ritmului nebun impus de plecarea vijelioasă a windows-ului cu cache pe roți dințoase și cu reacție, și am adomit. Acum, văzându-mă cum dorm așa mic și urăcios cum eram, nu m-am deranjat și am rămas în luciditatea matură de care ar fi trebuit să dea dovadă tata, care dăduse în mintea copiilor și juca Muppets.

I kill me!

i kill me!

Muppets Treasure Island face parte din familia jocurilor de familie. Se află undeva între educativ și distractiv, cu o mai mare înclinație spre a doua virtuTe, fiind un compus grafic între un „video-engine” ce combină secvențe filmate, cu desenul static sau animat, cu o mai mare înclineală spre prima.

Fiind practic un film, tragem cu o ureche la distribuție și aplecăm un ochi la muzică. Ăăă, inVers! Așadar, celebra distribuție cu Miss Piggy în rolul lu' Benjamin Gunn, Broscoiul Kermit în rolul Căpitanului Smollet, Gonzo și Rizzo jucându-se pe ei și pe lângă mulți alții, Ursul Fozzie în Squire Trelawney Jr., Oaca-Oacaaa! Muzica a fost scrisă special pentru film, fiind obsedanto-fredonantă și magistral orchestrată. Și, că veni vorba de muzică, să ne ocupăm oleacă și de sunet.

ALO, LUMINILE!

SuneTele și vocile completează mereu muzică într-O îmbinare bună, constituind un mare procent din umorul jocului. E un moșuleț care vinde țoale în Bristol Town. Îți trebuie țoale frumoase ca să poți intra la guvernator, ca să iei sigiliul, să poți lua o corabie, care să te ducă pe insulă, de unde, dacă ai luat toate cele patru pietre care tre-



buiou luate, poți să iei comoara, și la care te angajezi ca trăgător la arbaleta cu plăcinte, ca să faci rost de bani, și de la care îți alegi unul din costume. Ai de ales între un costum de Super Hawkins, unul cu cravată, un costum de lacul lebedelor, o salopetă și o rochiță cu buline. Ei, are moșu niște replici de te strici, iar când zice „Bin-gooo”, e prăpăd (cel puțin pentru mine). Interfața nu e complicată deloc. Un banal point&click, unde fiecă obiect face ceva, în genul „Putty-Putt goes to the Moon”, care place atât vârstelor fragede. Un copil se poate juca până crește mare, ținând cont de implicarea lui afectivă în tot ceea ce face. Părțile educative vizează doar câteva rubrici bine vizate. Astfel, în crâșma piraiților din Bristol, căreia poți să-i dărâmi acoperișul (nu întrebați de ce), ai un pian care măcăne în mai multe limbi. De la el poți învăța niște cântecele. Apoi, vei avea de asamblat o corabie din părțile ei principale (catarg, prora, cârmă etc). Au uitat de butoiul cu vin de Dobrogea. Mai aduni niște stele și, sub pre-textul că înveți să navighezi, înveți ceva constelații. Ce dacă-i poluare și nu se mai vede

nici una? O frumoasă inovație stă sub pana lui Stevenson. Nu scriitorul, ci papagalul (la ei nu-i același lucru), personaj care apare pentru prima oară în echipa Muppilor și care e pe post de „Help” și/sau „Inventory”. El, tot ajutându-te să salvezi și să te descurci, are la subțioară, un pic mai jos, un aparat de tipărit. Poți să scoți la imprimantă poze color, alb-negru sau line-art. Adică niște contururi, contururi pe care le poți folosi ca Carte (ce, asta-i cacofonie?) de colorat (păi atunci, dimineața devreme, așa, pe la ora 7:30, ce-o fi?).

UNA PESTE ALTA

Unul peste alta, jocul este o comedie, filmată pe trei CD-uri, cu intrigă și punct culminant, faze de nota 10 și un farmec aparte. Nu este recomandată unui jucător înrăit de aventuri, ci părinților, care vor aprecia foarte mult jucăria copilului și care vor fi mulțumiți că a meritat grămada de bani (asta în cazul în care n-au ei treabă la calculator).

Distribuția de mare efect, interpretarea excelentă și scenariul foarte reușit, nu există să nu încânte.

Așadar, cum spuneam, aș mai spune ceva, nu că n-aș fi spus ce era de spus, dar

OPRIȚI EXPERIMENTELE NUCLEARE DIN PACIFICI

72



VERSAILLES



Cryo a înnebunit. În curând, Atlantis va fi dovada.



... iar în stânga
puteți vedea până
unde poate
merge dorința
unora de a ne
uimi.

Ieșiți din sfera normalului de mai mult timp, în ceea ce privește grafica, tipii de la Cryo s-au hotărât să mai ofere o probă a extraordinarelor posibilități pe care le dețin. **Atlantis: the Lost Tales** va beneficia de același engine Omni-3D folosit la crearea Versailles-ului.

Grafica dă clasă la tot ce s-a văzut până acum pe PC în domeniul jocurilor, atenția dusă până la extrem pentru cel mai infim detaliu justificând intrutotul cuvintele: „Uau! Țștia nu-s normali!” rostite la vederea micii demonstrații oferită până acum publicului.

Povestea: regina Rhea a atlantiților este răpită și singurul care o poate salva este Seth, un tânăr aventurier pe care urmează să-l întrușipezi. Totul se transformă curând într-o luptă disperată, nu numai pentru propria existență, dar și pentru cea a lumii întregi.

Om trăi și-om vedea. Da, da, mai ales „om vedea”!

Syndicate Wars

Prima dată am văzut niște imagini, apoi am văzut câteva secvențe din jocul propriu-zis, peste încă un timp am jucat un demo conținând trei misiuni și o puzderie de bug-uri. Din câte văzusem și îi cunoșteam pe Bullfrog, se părea că Syndicate Wars va fi un joc bun. Acum, după ce l-am jucat, situația e clară și calificativul sec: EXCELENT.

Celor care nu au auzit de Syndicate sau Syndicate Plus: The American Revolt, le spun că principiul e simplu în general și genial în particular. În Syndicate acțiunea se petrece în viitorul nu foarte depărtat și lucrezi pentru una din organizațiile (sindicatul) angajate în lupta pentru cucerirea lumii.

Lupta nu se duce pe față și nu există o linie a frontului. Greul îl duc trupele special pregătite pentru lupta în interiorul orașelor, iar fondurile sunt obținute din taxele impuse acolo unde deții controlul.

Bineînțeles că, fiind în viitor, armele au fost perfecționate, iar soldații nu mai urmează modelul puțin fiabil tip Rambo, preferând unui corp athletic, un schelet intern de titan.

Combinând economia cu strategia în timp real, având o mulțime de idei noi și beneficiind de o grafică și un sunet excelente, Syndicate a fost la vremea apariției unul din jocurile cele mai bune ale acelor timpuri (Hm, nici acum nu stă prea rău). Nici una, nici două, îi echipai pe băieți cu niscaiva mitraliere grele, scuturi magnetice, bombe cu ceas, laseri, puști cu lunetă și aparate de sucit mintea oamenilor și le dădeai drumul prin oraș. Cu butonul din stânga te deplasai și cu cel din dreapta încercai să-i ții la distanță pe tipii din sindicatele adverse, puțin doritori să te ajute în misiune.

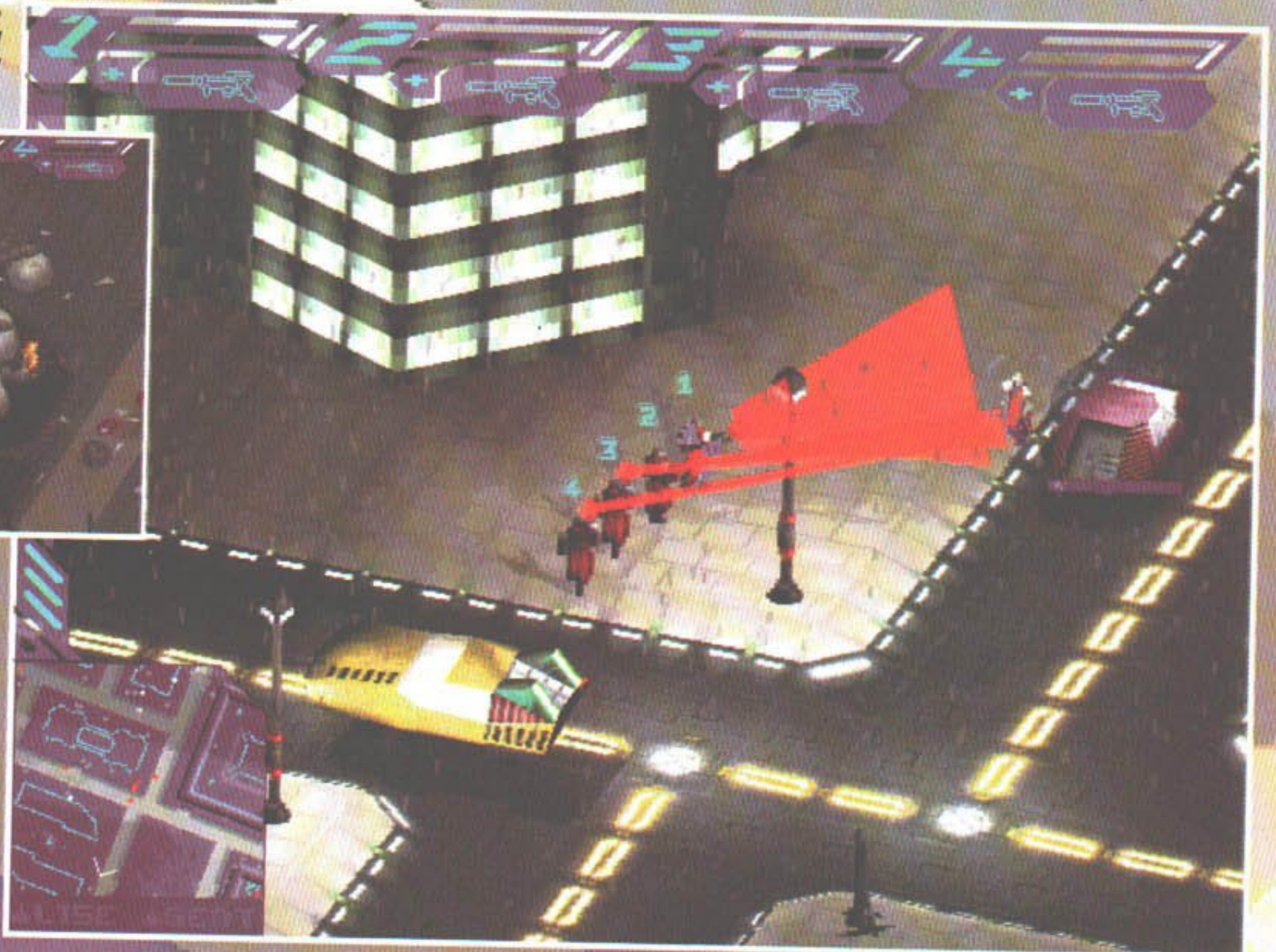
„Unul din cele mai bune jocuri văzute și/sau jucate vreodată”.

Syndicate Plus: The American Revolt e cam același lucru, numai că mult mai dificil și cu vreo două arme în plus. Succesul semi-seriei Syndicate fiind deosebit, continuarea devenise pentru Bullfrog o obligație. Și-uite-așa...

DIN LAC ÎN PUT

După victoria glorioasă a EuroCorp-ului, a urmat o perioadă liniștită de 50 de ani. EuroCorpul, în grija sa pentru oameni, a avut grijă ca fiecare să-și găsească fericirea. Oamenii au acum implantat un chip care-i face să vadă viața în roz și să confunde o existență puțin fermecătoare într-un peisaj cu nimic mai prejos, cu o viață perfect normală într-o lume mirifică. Confruntat doar cu câteva frământări mărunte, sindicatul a reușit ușor să mențină controlul, până când, o organizație secretă s-a dezvoltat îndeajuns din punct de vedere tehnic ca să constituie o amenințare serioasă. Având agenți speciali la fel de bine puși la punct ca cei ai EuroCorp-ului și nefiind cu nimic mai prejos ca tehnică militară, The

Laser-ul rămâne una din armele de bază... În primele misiuni, până când realizezi că... NU MAI ȚINE!!!

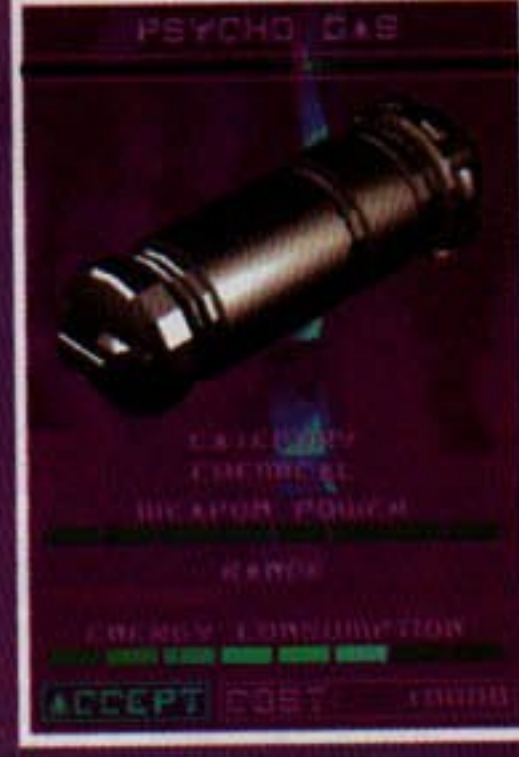


CATEGORIA: Strategie
 PRODUCATOR: Bullfrog
 FORMAT: 1 cd

486/66
 8M

RESURSE

Pentium/100
 16M
 Placa de sunet



Curch of the New Epoch, a fost clasată în dosarele Hexagonului ca o amenințare de grad Alfa 1. Așa stau lucrurile în momentul în care intri tu în scenă.

ALBĂ SAU NEAGRĂ?

Ai de optat între EuroCorp Syndicate și The Curch of the New Epoch, urmând să devii, după caz, Executiv sau Acolit. Capeți așadar controlul deplin asupra centrului de cercetări militare al organizației, asupra cuvelor criogenice de păstrare a agenților speciali, precum și asupra arsenalului. Ți se dau pentru început 50.000 de credite, 8 agenți și 4 cercetători, urmând ca în continuare să te descurci singur. Misunile de îndeplinit le primești direct de la înaltul comandament al organizației, iar eșecul într-o misiune nu este acceptat. Care-i treaba cu misiunile? Păi, să asasinezi pe unul sau pe altul, să cooptezi (un pic forțat) pe cutare sau cutare cercetător, să eliberezi un oraș de oamenii organizației rivale, mă rog, chestii de genul. Simplu ca b.. b.. bu..n. bună.. ziu.. a.

LET'S GET TO WORK

Ca să ai o șansă cât de mică să duci la capăt o misiune, trebuie să-ți trimiți



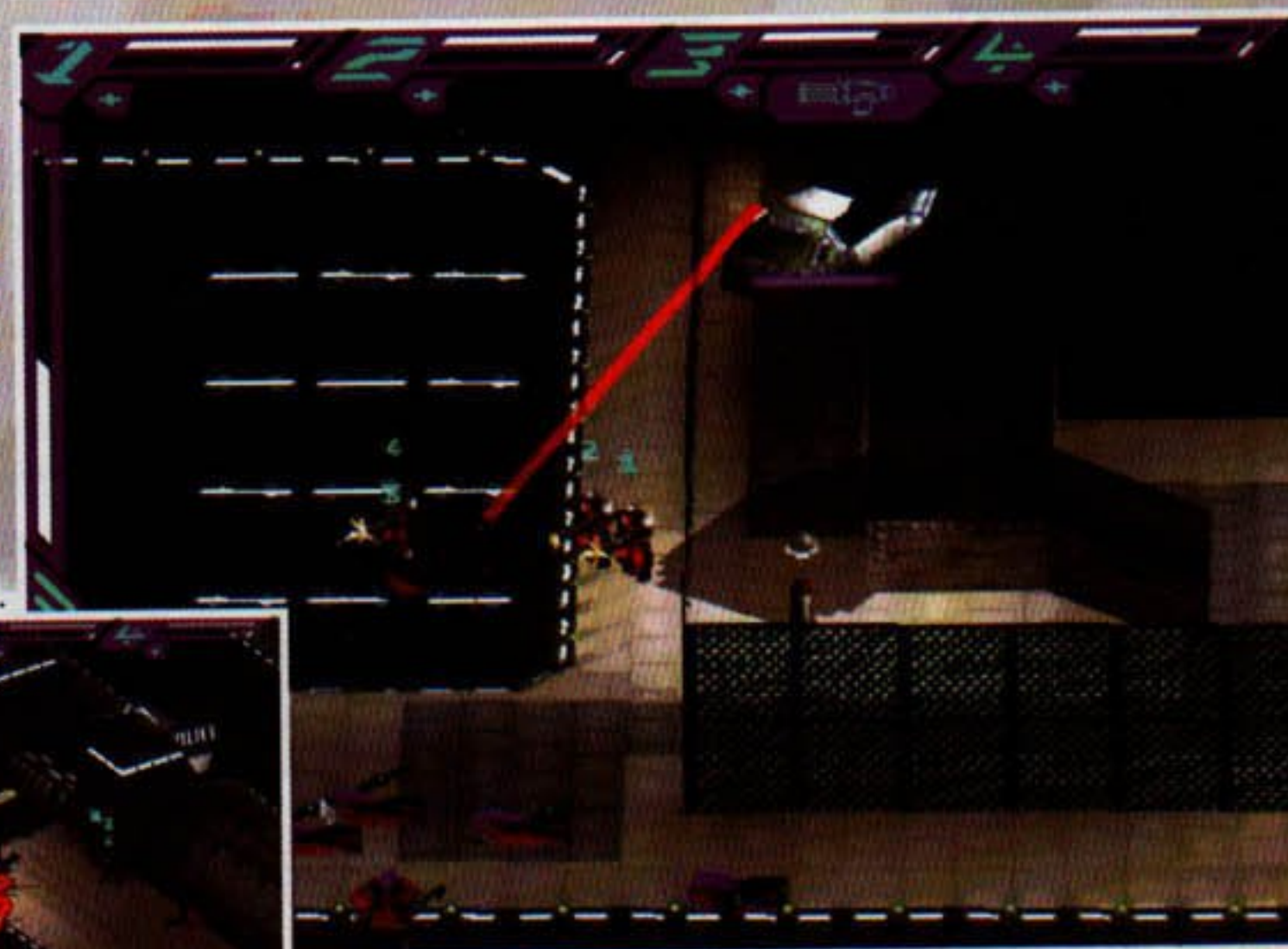
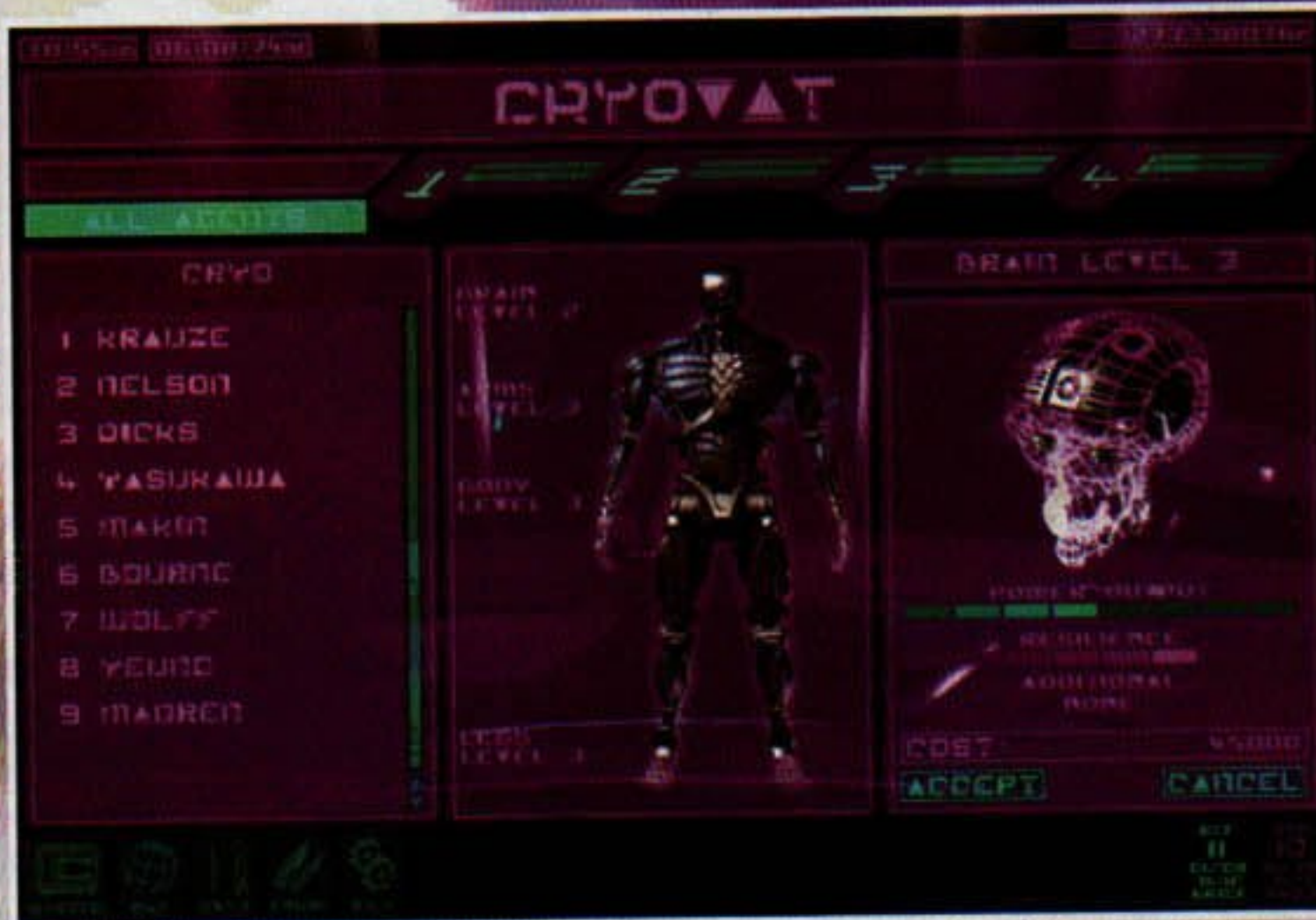
Ce plăcere mai mare decât să faci pe nebunul în fața porților poliției.

„Ok, guys. Let's look for that bloody Jack The Ripper”

Polițiștii au renunțat la vechile tactici conform cărora victima este orbită cu un reflector. Nu, acum băieții preferă să bage în ochii victimei o rază laser care, eventual, îi va orbi definitiv.

Sus: o mașină de tocat, un uscător de păr, un fier de călcat, niște pirostrie... eh, de prin casă

Dreapta: unul din băieții tăi echipat cu uniforma de vară, iarnă, primăvară și toamnă.



agenții în zonă echipați corespunzător. Echipamentul ăsta, după ce că nu se dă pe gratis, nici nu se găsește pe toate drumurile, astfel încât trebuie să-l inventezi personal. Ai inițial 4 cercetători pe care-i poți pune la treabă pe două mari direcții: diferite arme și sisteme ofensive sau defensive, (capturate pe câmpul de luptă sau idei proprii) și module pentru modificarea structurii interne a agenților. Fiecărui tip îi pot fi implantate membre artificiale, precum și o armură pentru protejarea organelor interne, ba chiar și un creier pentru micșorarea timpilor de reacție, mărirea acuității vizuale și a capac-



Ouch, chestiile alea sunt chiar neplăcute atunci când descarcă prin tine tensiunea necesară formării unui arc electric de 10 metri. În altă dezordine de idei, vedeți cum se ondulează umbra năvușel cele roșe, pe zid?



Stânga: Alo, domnu' vezi că-ți bate lanțu' și-a ajuns la reactor. A se observa umbra din timpul cel real.

ității de a lua decizii rapide.

În funcție de câți bani alocați pentru cercetare, timpul necesar pentru definitivarea unui proiect poate fi scurtat. În primele misiuni mai reușești să cooptezi câțiva cercetători astfel încât treaba să meragă o țără mai bine.

Odată intrat în misiune ai controlul direct asupra celor patru agenți (căci patru sunt), putându-i comanda ca pe indivizi separați sau grupați pe echipe.

Și cu asta, am cam terminat cu principiul, dar cuvântul din poveste înainte mult bla bla...

OH, GRAFICA!

Când dai drumul la joc ai parte de o introducere care numai ea singură constituie o capodoperă și asta nu numai ca realizare tehnică. Apoi, conform principiului „ziua bună de dimineață...” apare o interfață grafică și începe o muzică și un zgomot de fond care, nu-știu-cum se face, dar tare mai sunt țapene. Mă rog, explorezi, te minunezi, setezi, mai gândești, mai cumperi, mai vinzi și intri în misiune.

SW acceptă două rezoluții: „320” și „640”. Față de Syndicate se vede clar o schimbare de optică și nu numai. Prima chestie e că peisajul se poate roti. Da, vrei să-l vezi mai dintr-o parte, mai din cealaltă, se poate. Asta te scutește de momentele în care tipii pe care-i comanzi sunt ascunși de o clădire și o încasează în timp ce tu cauți disperat adversarul, aflat și el prin zonă. Apoi, totul este pe bază de poligoane și texturi, arătând mai puțin exact și cu mai puține amănunte ca în Syndicate, dar dând o mobilitate extraordinară peisajului.

În ce privește structura orașelor în care se duc luptele, aceasta face cinste imaginației celor de la Bullfrog și concepției

lor despre arhitectura viitorului. Totul e un labirint 3D conținând tot soiul de clădiri și structuri: domuri, blocuri turn, poduri, șosele suspendate, porți imense, blocând accesul la anumite zone, șanțuri, garduri, metroui exteroare... și mai sunt.

Natural, pe lângă civilii cei pașnici și inocenți în fericirea lor halucinoasă (ce cuvânt o fi ăsta?), circulă prin peisaj hover-crafturi aparținând diferitelor instituții (poliție, salvare), taxiuri, mașini blindate, tancuri (mai rar), ba chiar unele capabile să părăsească suprafața șoselei de care celelalte vehicule sunt inseparabile.

Acum închipuiți-vă cum reacționează toată aglomerarea asta de elemente atunci când se duce o luptă cu arme care mai de care mai supărate.

În Syndicate nu se puteau distruge clădiri (doar mici părți ale acestora reacționând cât de cât atunci când trăgeai în ele), aici DA. Dacă ai nevoie să treci printr-o poartă care nu se deschide decât în

prezența unei mașini (de fapt hover-craft) pe care n-o ai, poți pune, dacă ai la îndemână, o bombă cu ceas la fața locului.

Tipii de la Apogee erau mândri de faza din Duke Nukem 3D în care năruie un bloc. Mă întreb cât de mândri ar trebui să fie Bullfrog dacă în Syndicate Wars poți reduce la zero un oraș întreg, încetul cu încetul. Vrei să tai accesul pe un anumit pod? O clădire îți blochează drumul? O șosea suspendată arată urât? Soluția e simplă. (Mda, având în vedere că o bombă costă 65.000 de credite, nu știu cât de simplu mai e)

Vehiculele, fie ele metroui, mașini blindate sau ce-or mai fi, pot fi și ele distruse, în urma exploziei rezultând fragmente care sar care-ncotro. Combinația dintre modul de realizare a exploziilor și efectele de iluminare, la care Bullfrog a fost mereu pe primul loc, dă o senzație de catifelare unică.

Apropos de efecte de iluminare. Acțiunea se petrece, în majoritatea misiunilor, pe timp de noapte (normal, de altfel), iar uneori mai și plouă. Locurile sunt luminate de diferite surse, în principiu stâlpi cu felinare, ca pe la noi. Chestia mai interesantă e că felinarele pot fi foarte ușor distruse. Mai de plăcere, mai de nevoie, te poți trezi la un moment dat că nu mai ai lumină și nu mai vezi într-o anumită zonă mai nimic. Atunci, fie folosești vederea în infraroșu (ai și așa ceva), fie te resemnezi. Bineînțeles, focurile rezultate în timpul bătăliei, luminează în jur, farurile mașinilor de asemenea, la fel luminile de la ferestrele clădirilor.

Ca o chestie „minoră”, obiectele au umbre realiste și e o plăcere să vezi cum își schimbă poziția umbra unui tip când acesta trece pe lângă un felinar.

Unde mai pui că, prin oraș mai există câte un ecran mare, unde se face publicitate la diferite chestii, iar reclamele luminoase pâlăpăie sau au

Jos: Nu e o bombă atomică, nu e o bombă H, este efectul produs de apăsarea tastelor ALT-D (autodistrugere), atunci când este selectat un agent posedând Body Level 3.



SFATURI:

- cel mai important lucru este să cercetezi cât poți de repede high-explosive. Asta îți va permite mai târziu să distrugi clădirile băncilor, să pătrunzi în seifurile acestora, aflate la subsol și să-ți rotunjești frumusețea veniturile. Fii cu ochii în patru după poliști că nu prea sunt de acord cu ceea ce faci;

- este (uneori) bine să strângi pe lângă tine o mulțime de oameni, fie ei și civili nevinovați. Pe lângă faptul că iau arme de la inamicii căzuți și te ajută efectiv în luptă, au rolul de a forma un fel de scut viu. Mda, se poate să nu fie tocmai în conformitate cu principiile morale, însă în lupta dintre Sindicate nu încap prea multă moralitate;

- mai ales în misiunile în care ți se cere să „persuadezi” pe cineva, este bine să faci mai întâi un control al hărții pentru a descoperi eventualii dușmani publici care stau ascunși și cu care nu o să poți lupta având în grijă și siguranța celui cooptat, și care, fiind de obicei, un savant cu capul în nori, este total cretinoid;

- pentru a face rost de mașină poți încerca următoarea tactică: împuști civili cât mai mulți în apropierea șoselei, după care, în momentul în care doctorul sosește cu ambulanța și se dă jos să-și facă de lucru... ahem, îl împuști fără multă vorbă și-iei mașina;

- atunci când ești asaltat de inamici, încearcă să fii atent la eventualele bombe pe care aceștia le lasă să cadă atunci când mor. Dacă tragi într-o astfel de bombă, poți scăpa dintr-o lovitură de o mulțime de băieți răi care se află prin preajmă și mai ai și parte de un spectacol. Civillii fug de obicei când prin jur se dă o luptă, astfel că n-ar trebui să sufere prea mulți de pe urma exploziei. Și-apoi... asta e;

- atenție, dacă în Syndicate un agent bine implantat putea să scape cu viață dintr-o mașină care explodea, aici, chiar module level 3, mori fără drept de apel dacă explodează mașina în care te afli. Hm, bănuiesc că asta urma să o aflați și singuri;

- suprafața cuprinsă în cadrul ecranului este funcție de arma curentă. Astfel, dacă ai în mână un Minigun, ecranul nu arată o zonă prea mare, pentru că arma are o rază mică de acțiune, altfel stau lucrurile când ai în mână o Long Range Rifle. Poți astfel să stai în mână cu o armă cu rază lungă de acțiune pentru a vedea inamicii mai de departe (radarul poate să fie un pic derutant din pricina aglomerației) și să schimbi arma atunci când e nevoie;

- n-ar fi poate rău să dai volumul la „tension music” un pic mai tare. Astfel, atunci când primejdia se apropie, ești avertizat prin schimbarea temei muzicale și poți să iei măsuri înainte ca pericolul să-și facă apariția.



Sus: Whoops, se pare că n-o să fie o misiune ușoară. Tipii de colo nu par să fie ieșiți la înviore

Dreapta: Mă, și le-am zis să nu mai tragă cu rachete că mă ustură gâtul de la praf



câte o literă stricată, chestia contribuind la coolness, realism și ce mai vreți voi.

Pe total, la aspectul grafic, SW este foarte tare, chiar dacă la prima vedere pare schematic. Este cu atât mai tare, cu cât nu trebuia să fie excelent la capitolul ăsta, pentru a fi un joc bun.

OH, OH, SUNETUL

CD-ul pe care vine jocul are 4 track-uri, unul e de date, trei de muzică. Pe lângă melodia pe care o cântă CD-ROM-ul și care e în genul Bullfrogian, adică psihedelicoasă, mai există și o muzică MIDI, care se modifică în funcție de acțiunea din timpul misiunii, purtând numele de Tension Music.

Zgomotul exploziilor, al armelor, al mașinilor, îmbinându-se armonios cu vocile poliștilor și cu cele ale reclamelor, dau o atmosferă de oraș aglomerat și speriat cât se poate de țapănă.

Pe lângă sunetele din timpul misiunii, mai poți savura o voce care te anunță că ți-a sosit ordinul pentru următoarea misiune (prin E-mail) și că ar fi cazul să te duci să studiezi harta aferentă și să citești informațiile disponibile, cumpărând eventual unele în plus.

Ei, dar dacă stau bine să mă gândesc, în primul rând Syndicate Wars e o strategie, chiar dacă e combinată cu o doză mare de acțiune, împușcături și explozii, așa că...

OOO, STRATEGIA!

Syndicate avea o mai mare doză de acțiune... oarbă, decât Syndicate Wars, deși la prima vedere poate nu pare. E drept și aici, în SW, tragi din toate puterile și cu toate armele, însă după ce te distrezi distrugând în stânga și în dreapta, punând bombe (dacă-ți dă mâna sau disk-edit-ul) și explodând mașini, observi că după câteva misiuni treaba devine destul de grea și că, fără să gândești nu ai mari șanse.

Există, dealtfel, multe arme care imprimă un anume caracter jocului și care sunt concepute pentru a fi folosite cu cap și nu cu coadă. Este, de exemplu, o chestie pe nume Razor Wire (Sârmă Ghimpată, să zicem) și care poate fi folosită pentru a restricționa accesul civililor într-o anumită zonă. Sârma asta e așa de subțire, încât, fără ochi artificiali, este invizibilă și poate fi un impediment serios chiar și pentru agenții bine pregătiți. E clar, cred, că nu ai cum să folosești chestia asta în scopuri ofensive, ci trebuie să judeci înainte unde, când și cum să o pui.

N-ar fi rău, deci, să te gândești bine la echipamentul pe care-l alocați pentru fiecare misiune. Un agent nu poate fi încărcat până peste cap și nu-ți poți permite luxul de a lua în luptă tot ce CREZI că-ți va fi necesar. În timpul misiunii poți culege arme de la inamicii căzuți, după cum te poți dispensa de

armele de prisos, astfel încât să te descurci cât mai bine.

O îmbunătățire clară adusă interfeței și o schimbare în strategie, este eliminarea muniției. Fiecare agent are un mini-reactor propriu, iar armele, chiar cele cu proiectile, funcționează pe baza acestuia. Nu mai ești forțat să cari mai multe arme de același tip (ca în Syndicate) pentru a dispune de muniție în plus.

Tot la interfață s-a umblat și când a fost schimbat întrucâtva sistemul de drogare, a hai să-i spunem drogare, a agenților. Concret, fiecărui agent îi poate fi injectat automat un drog care să-l facă mai mult sau mai puțin paranoic. Îl injectezi cu Blue Ink, trage în tot ce mișcă, indiferent de naționalitate, sex, agresivitate, convingeri politice etc. Îi dai puțin drog roșu, devine mai sensibil la vederea potențialelor pericole. În orice caz, drogurile nu pot fi folosite oricum, având efecte secundare asupra preciziei de tragere a celui drogat, precum și asupra sănătății respectivului.

Ce e îmbucurător pentru noi (oare?) este că s-a umblat mult la AI-ul inamicilor. Dacă nu te așezi cu spatele la zid, băieții au grijă să vină din două părți, pentru a-ți face viața cât mai roz. Am văzut cum unul din cei care atacau a încercat să vină de după un colț și, când am tras în el, a dat bir cu fugiții... ca să ocolească clădirea și să vină din partea opusă.

Cel care nu dau dovadă de un AI prea dezvoltat sunt polițiștii și civilii. Agenții inamici mai au și prostul obicei de a se plimba în diferite mașini, blindate sau nu, așadar bătaoarea la ochi sau nu, și să tragă în tine când ți-e lumea mai dragă. Unde mai pui că armamentul pe care îl au în dotare ține foarte bine pasul cu dezvoltarea arsenalului tău și nu e deloc plăcut să se tragă în tine cu un Long Range Rifle, de exemplu, care, după ce că e foarte puternică, are și un range... long. În plus, zealots-ii (așa le spune) de la The Church of the New Epoch, mai dețin și un frumos păianjen mecanic ce trage cu laser și care, deși nu foarte rezistent, nu e deloc simpatic.

E de rău spuneți? Stați așa.

Un alt element ce vine să sporească dificultatea și provocarea, este că nu mai poți opri mașinile din mers pentru a te urca în ele. Mașinile pe care le poți captura sunt cele goale, singurul rezultat pe care-l are tirul asupra unei mașini, fiind în final, o



6 Hm, de ce oare tipii ăia doi care fug disperati și frumoasele care-i urmează au desupra câte un număr familiar? Un Clone-Shield? Nici vorbă...

explozie. Mai puneți un punct la dificultate și pentru faptul că nu ai voie să-i dai unui tip decât un singur medi-kit și nu-ți poți permite să-l folosești la orice suferință a sărmanului agent.

Apoi, dacă în Syndicate mașinile opreau când traversai falnic strada, aici dau peste tine cu cea mai mare nonșalanță, oprindu-se numai dacă ești pe trecerea de pietoni. Asta n-ar fi foarte important pentru agenții tăi, care oricum sunt tari ca piatra, iuți ca săgeata și mai au și-un scut energetic pe deasupra (o chestie bună), însă poate fi un adevărat genocid să mergi pe mijlocul străzii, cărând după tine o turmă de oameni „persuadați”.

Na, tot am spus-o. Termenul vine de la Persuadertron, un aparat din dotarea Euro Corp-ului, care reușește să influențeze mințile oamenilor, făcându-i să te urmeze orbește, indiferent de consecințe. Nu oricine poate fi „persuadat”, însă civilii sunt cei mai expuși. În Syndicate Wars, The Church of the New Epoch folosește o sculă similară, Indoctrinator-ul.

De altfel, între cele două organizații există mici diferențe tehnologice. Astfel, la începutul jocului diferă o armă din dotarea fiecăruia, iar în cursul jocului, textele explicative de la fiecare armă sau modul cercetat, sunt diferite.

Tot la capitolul strategie ar trebui pomenit și faptul că, dacă Syndicate avea unele mici slăbiciuni de concepție ce puteau fi exploatate pentru a scoate un anumit profit, aici situația e alta.

Dacă puneai să cerceteze ceva, intrai în misiune (timpul trecea foarte repede în cursul acesteia), după care, în caz că nu reușeai să termini treaba,

renunțai la luptă, muniția îți era înapoiată și cercetarea era mult avansată.

Bullfrog a avut grijă și de lucrul ăsta. În Syndicate Wars, fie termini misiunea învingător, fie ieși în meniul principal, adică din jocul curent.

Un lucru bun, ca să vedeți că mai sunt și dintr-astea, este acela că cercetarea merge simultan pentru arme și module, netrebuind să renunți la una în favoarea celeilalte.

AH, CE MAI E?

Opțiunea de multiplayer a devenit ceva banal pentru jocurile de strategie în timp real. Totuși, Syndicate Wars are câteva lucruri interesante. Având în vedere că jocul merge și pe taste, și pe joystick sau mouse, se pot aranja lucrurile astfel încât să joace pe același calculator 4 simultan, fiecare controlând unul din agenți (ecranul va sta fixat pe lider). Aceeași opțiune poate fi valabilă și în cazul jocului prin rețea IPX, dacă nu se optează pentru varianta luptei „unul împotriva altuia”. Se poate juca și prin modem, iar meniul de joc multiplayer arată impresionant, fiind permise tot felul de setări, echipe, grupuri etc.

PE LOCURI...

Luând în considerare ce am spus până acum și o mulțime de alte lucruri pe care probabil nici eu nu le-am sesizat, dar pe care subconștientul le-a înregistrat (altfel nu-mi explic de ce-mi place atât jocul ăsta), rezultă un joc bestial. Faptul că poți să faci o misune în mai multe moduri, alegând o cale sau alta, mobilitatea foarte mare pe care o dă posibilitatea modificării peisajului în care se duce lupta, calitatea engine-ului grafic și de AI, toate vin să susțină scorul pe care l-am dat. De fapt.. l-am dat? Nu? Ah, uite-!! Go.

96

Nimic special doar că generează un univers în care odată intrat uii să mai ieși.

De ce? De ce trebuie să găsească mereu ceva greșit la toate jocurile?

F22 Lightning 2

Când se vorbește despre un simulator făcut de Novalogic, toți se gândesc la Comanche 1 sau 2, iar cei mai critici spun imediat „Ah, e făcut de Noalogic? Trebuie să fie în genul lui Comanche, ușor de pilotat și mai mult acțiune decât simulator”. Fanii Novalogic n-au putut până acum decât să înghită în sec și să rabde, pentru că, într-adevăr, Comanche este mai apropiat de acțiune decât de un simulator complex și real, ceea ce nu-l împiedică să fie un joc excelent.

Vești bune, stimați iubitori ai noii logici, F22 Lightning 2 e un simulator de la Novalogic, gata să-l faci pe cel ce nu și-ar pune centura de siguranță, să regreta că s-a așezat la calculator.

ALARMĂ!

Cu o interfață foarte asemănătoare cu cea a US Navy Fighters, cu o listă de Quick Missions impresionantă, cu un manual de 1cm grosime, cu un avion bestial de simulat și cu o gașcă de turbați care l-au făcut, F22 Lightning 2, este pentru cei de la Novalogic un prim pas pe calea simulatoarelor complexo-realiste.

Ți se oferă ocazia să probezi, într-un mic zbor de agrement, printre colegii ruși de pe contrasens, o micuță bijuterie aparținând aramtei aeriene a SUA. F22-ul nu este un avion mare, solid, înarmat până-n dinți cu tone de rachete și bombe precum frații săi. F15 Strike Eagle poate duce în cârcă (vorba vine), până la 24.000 lb. de armament comparativ cu F22-ul care nu-și poate permite decât 2000 lb. Avantajul ultimului este că, dacă F15 apare pe ecranul radarului dintr-un SAM site sub forma unei cruci gigantice, F22 nu dă naștere decât unui semn greu observabil. Aceste caracteristici... semi-stealth, îi permit Lightning-ului cel 2 să-i ferească pe cei de la sol, înainte ca aceștia să știe care, unde, de unde, cum și cu ce.

Haidem dar, să vedem de ce e în stare un F22 și, pentru că n-avem timp s-ajungem până în SUA, o să utilizăm un frumos program pe care aș evita să-l numesc didactic. Heh, heh...

AȘA, DA!

Am spus că s-a pus accentul acolo unde se cerea și anume la... partea de simulare. Novalogic nu se putea însă, dezminți și astfel se face că, fără puțință de tăgadă, F22 este simulatorul de avion _militar_ cu cea mai bună grafică.

Am spus avion militar pentru că, nu vreau să ies pe stradă și să-mi cadă în cap un ghiveci inscripționat „Flight Unlimited e mai tare”. Oricum mă zbat precum peștele pe uscat atunci când îmi pun problema să compar grafica din cele două jocuri. Numai faptul că s-a putut pune o astfel de problemă și ar trebui să dea de gândit în ceea ce privește grafica din F22 și engine-ul bazat pe poligoane texturizate, al celor ce l-au făcut.

Sunt acceptate trei moduri grafice: 320x200, 400x300 și 640x480. Oricum, că survolezi deșertul, jungla sau munții înzăpeziți ai unei insule, nu conțenești să te minunezi. Atunci când joc un simulator cu intenția declarată de a scrie despre el, încerc tot felul de lucruri ca să văd ce merge și ce nu merge și să observ cât ai multe calități și defecte. Oh, și

multe sunt de observat la F22.

Este unul din puținele simulatoare care au umbre asociate obiectelor. În ce privește avioanele nu era musai să aibă umbre, pentru că oricum, în timp

ce pe bord scrie INCOMING MISSILE nu ai timp să te uiți după umbre, fie și neverzi, pe pereți, fie și nepereți. Mai important e că, stâncile, ridicăturile pe care le întâlnești au și ele umbre și că, dacă pe un versant al unui munte e soare, poți să fi sigur că pe celălalt este mai întuneric.

Este unul din simulatoarele în care poți să distingi în carlingă silueta pilotului, atunci când privești avionul din afară și, chiar dacă nu poți vedea ce culoare de ochi are sau dacă mestecă Orbit fără nici un pic de zahăr, îți place. În plus, poți privi pilotul după ce s-a ejectat, inclusiv atingând solul cu parașuta alături, chestie care m-a lăsat un pic uimit. Bine că mai văzusem ceva asemănător în EF2000.

Rachetele lasă dăre de fum, în funcție de tipul căruia aparțin, unele fiind chiar foarte greu observabile pe radar și putând fi detectate tocmai datorită fumului degajat.

Pe lângă chestiile astea, care poate ies un pic mai tare în față, jocul are o mulțime de alte mărunțisuri ce vin să atârne greu de tot la capitolul grafică. Avionul are luminițe la capătul aripilor (verde în dreapta, roșie în stânga), norii sunt realizați de nu se poate, iar munții înzăpeziți se văd de nu se mai poate chiar deloc.

Ce-am spus până-acum, sunt elemente ale graficii relativ statice. Tot frumos este și că, atunci când îi prinzi în radar pe inamici, poți să-i vezi mai de aproape pe aceștia (nu știu cât de aproape de realitate este tre-

„Novalogic se află la început în ceea ce privește simulatoarele de avion. Halal început”



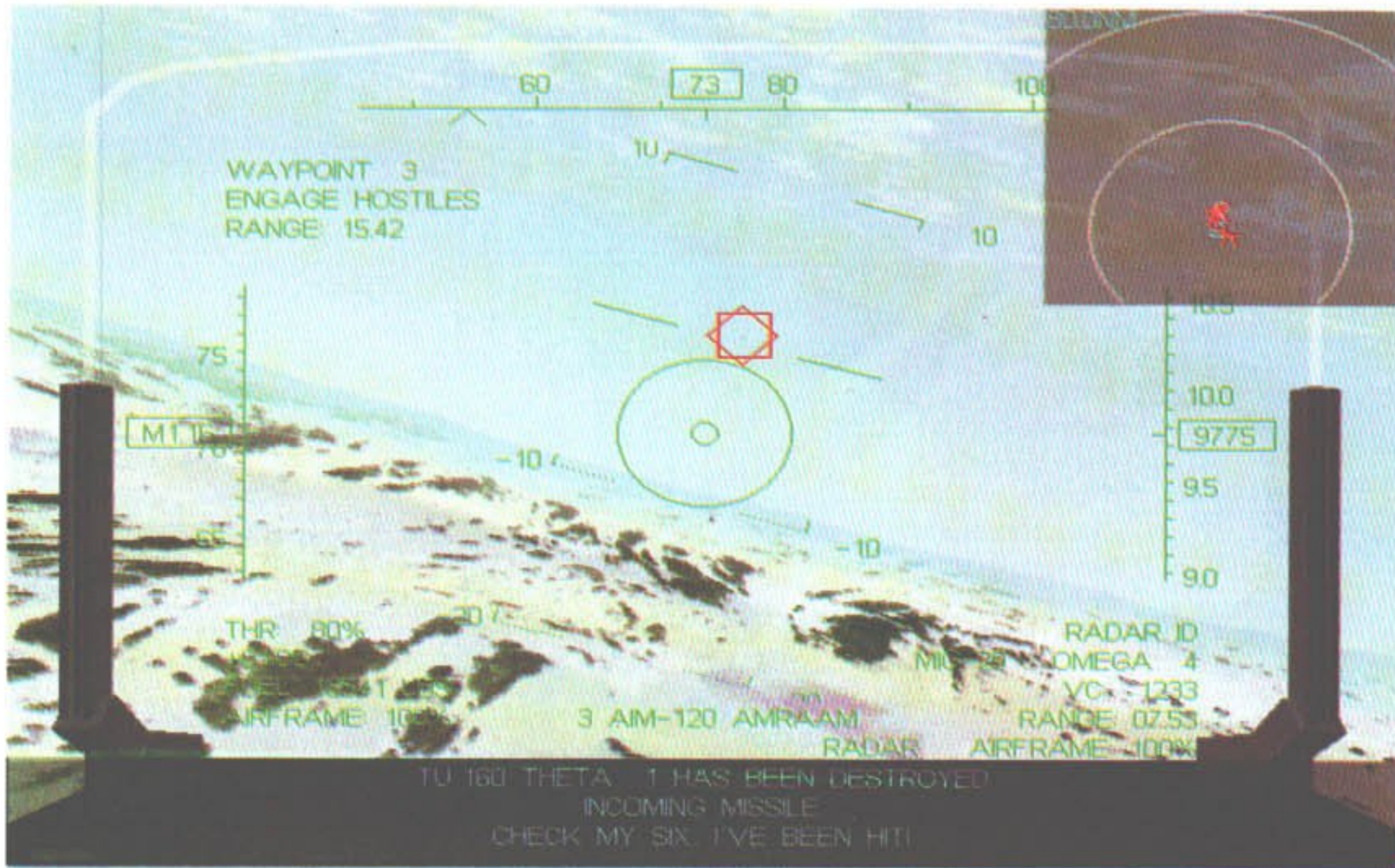
Simulator
Novalogic
1 cd

CATEGORIA:
PRODUCĂTOR:
FORMAT:

486/100
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
16MB
Placa de sunet



A	alpha
B	bravo
C	charlie
D	delta
E	echo
F	foxtrot
G	golf
H	hotel
I	india
J	juliet
K	kilo
L	lima
M	mike
N	november
O	oscar
P	papa
Q	quebec
R	romeo
S	sierra
T	tango
U	uniform
V	victor
W	whisky
X	xray
Y	yankee
Z	zulu

6 Unde-o fi vârful Omu?

aba asta). E plăcut să vezi că se mișcă și ei, se agită, fac manevre, scheme, nu zboară precum săgeata lui Robin Hood, drept și fără muștrări de conștiință înspre AAM-ul lansat de tine. Wing-man-ul tău e și el băiat bun și, dacă-i dai ordine potrivite, poate, pe lângă să te ajute, să-ți ofere și un mic spectacol de acrobație, punctat cu replici gen Top Gun. Mișcările astea dau un dinamism jocului și capeți un soi de respect pentru inamicul care pare un pic mai deștept decât de obicei.

FOC? NU ÎNCĂ.

F22 e un aparat a cărui forță stă în manevrabilitate, viteză și măiestria pilotului, acolo unde este (pilot sau măiestrie) și nicidecum în forță brută. Eu n-am acasă F22, că n-am avut bani să-mi completez colecția

decât până la F14 Tomcat, așa că nu știu cum stau lucrurile cu sistemul lui de armament. Cert e că nu poți să-ți configurezi armele înainte de a pleca în misiune, fiind nevoit să te-aventurezi mereu cu aceeași muniție, singurele care pot apărea/disparea fiind bombele pentru atac la sol. E clar deci că nu-ți poți permite să tragi în tot ce ți se pare că ai șanse să ochești și să risipești muniție, având o listă măricică de obiective de îndeplinit. Mai precis, ai la dispoziție două tipuri de rachete aer-aer, niscaiva bombe, precum și un Vulcan Cannon, pentru luptele „corp la corp”.

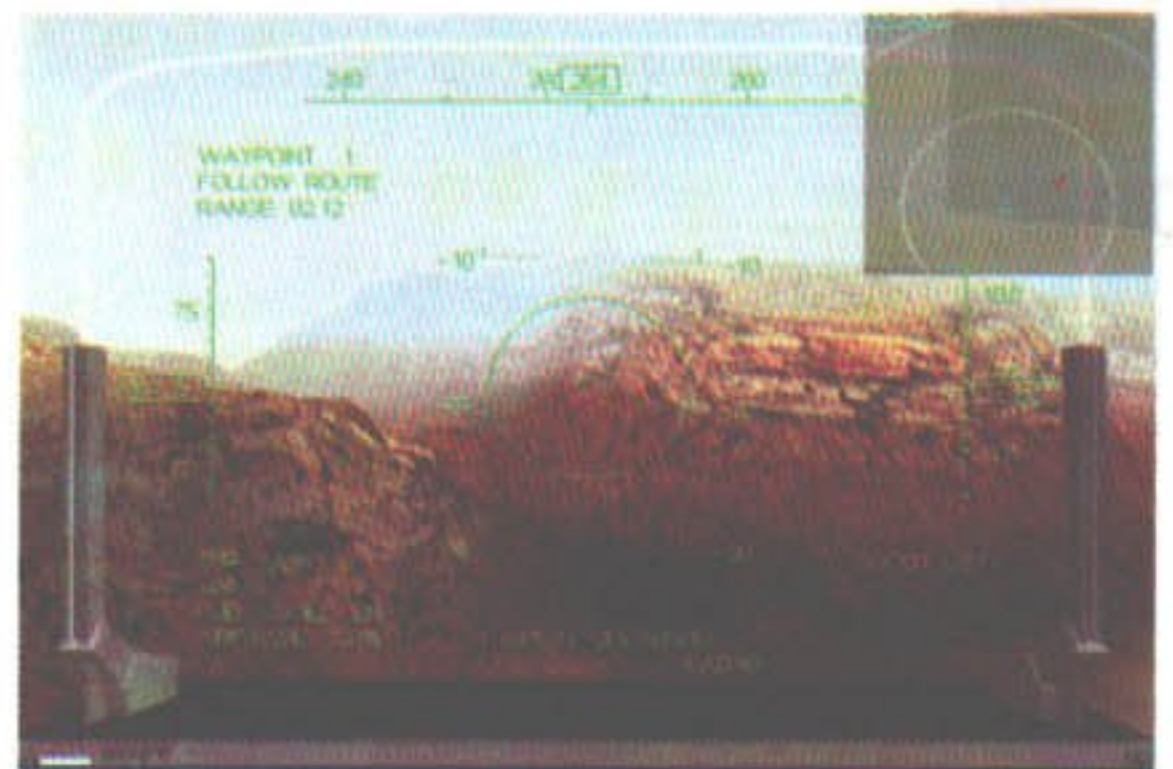
Din ce-am simțit eu, jocul urmărește foarte bine realitatea, așadar lipsa sistemului de văzut în IR nu cred că este o omisiune ci o crudă realitate. Atunci când zbori

noaptea, nu te poți baza decât pe instrumentele de bord - în trecut fie spus, arată bestial - și pe eventualele luminițe de la sol.

În situația asta veți spune că e imposibil să aterizezi. Mda, probabil. Nu te oprește nimeni să-ncerci, însă după îndeplinirea tuturor obiectivelor poți apăsa END și misiunea se termină fără să fie musai să aterizezi.



6 Avionul arată impresionant. Și când te gândești că acum câțiva ani F19-le era al mai tare!



DE CE MUZICA?

Mereu am spus că partea cea mai slabă a jocurilor de la Novalogic o reprezintă sonorizarea. În F22 bara este îndoită de muzică. Nu spun că muzica nu e bună, ci că se aude într-un fel oarecum prost. Scrie mare la început ceva legat de Dolby și alte chichițe d-astea însă tot sună un pic ciudat. Având în vedere că ce-am jucat eu nu era chiar versiunea finală-finală de tot, poate se mai aranjează din probleme.

Sunetele din joc, în schimb, sunt perfect puse la punct, motorul are niște schimbări de tonalitate care te ung pe suflet, iar tunul de bord simți că trage și vibrează scaunul sub tine, nu ca în alte simulatoare unde bâzâie patetic (tunul, nu scaunul).

ÎN CINE TRAG?

Patru campanii „pe bune” și una de antrenament, alături de o listă de misiuni „Quick” vin să alcătuiască tabloul opțiunilor de „răzbel” pe care le ai în F22. Zbori noaptea, ziua, sau la apusul soarelui, cu sau fără wing-man, având de distrus ținte la sol sau în aer, sau având de apărut diferiți amărăți care ți-au acordat încrederea.

Opt jucători se pot împărși în peisaj dacă se dispune de o rețea IPX, numărul acestora fiind redus la doi dacă te rezumi la un cablu serial sau la varianta modem-ului. Există obișnuita opțiune Cooperative alături de la fel de obișnuitul Deathmatch, astfel încât cei care au jucat Retal-ul, pot continua conflictul armat deasupra solului.

Poate mai mult decât în alte jocuri, modul Cooperative este mai de preferat într-un simulator de supersonic. Trebuie să împarți țintele între wingman-i, să încerci să protejezi de interceptoare pe cel care se pregătește să lovească o țintă la sol și, mai



6 *Relieful e foarte variat și, pe lângă partea estetică, ai unde să te ascunzi de radarele celor de la sol.*

ales, să încerci să nu lovești avioanele amicilor tăi aflați pe pistă, atunci când aterizezi.

Modul Deathmatch nu mai are nevoie de explicații...

HAI, GATA!

Întotdeauna când analizezi ceva prea în amănunt, astfel spus când despici firul în patru sute patruzeci și patru, riști să pierzi din vedere tocmai esențialul. Situația trebuie privită în ansamblu, iar în cazul de față e simplu de pus întrebarea esențială:

„Amice care ne împui capul cu prostii, este F22 un simulator bun, sau rău?”

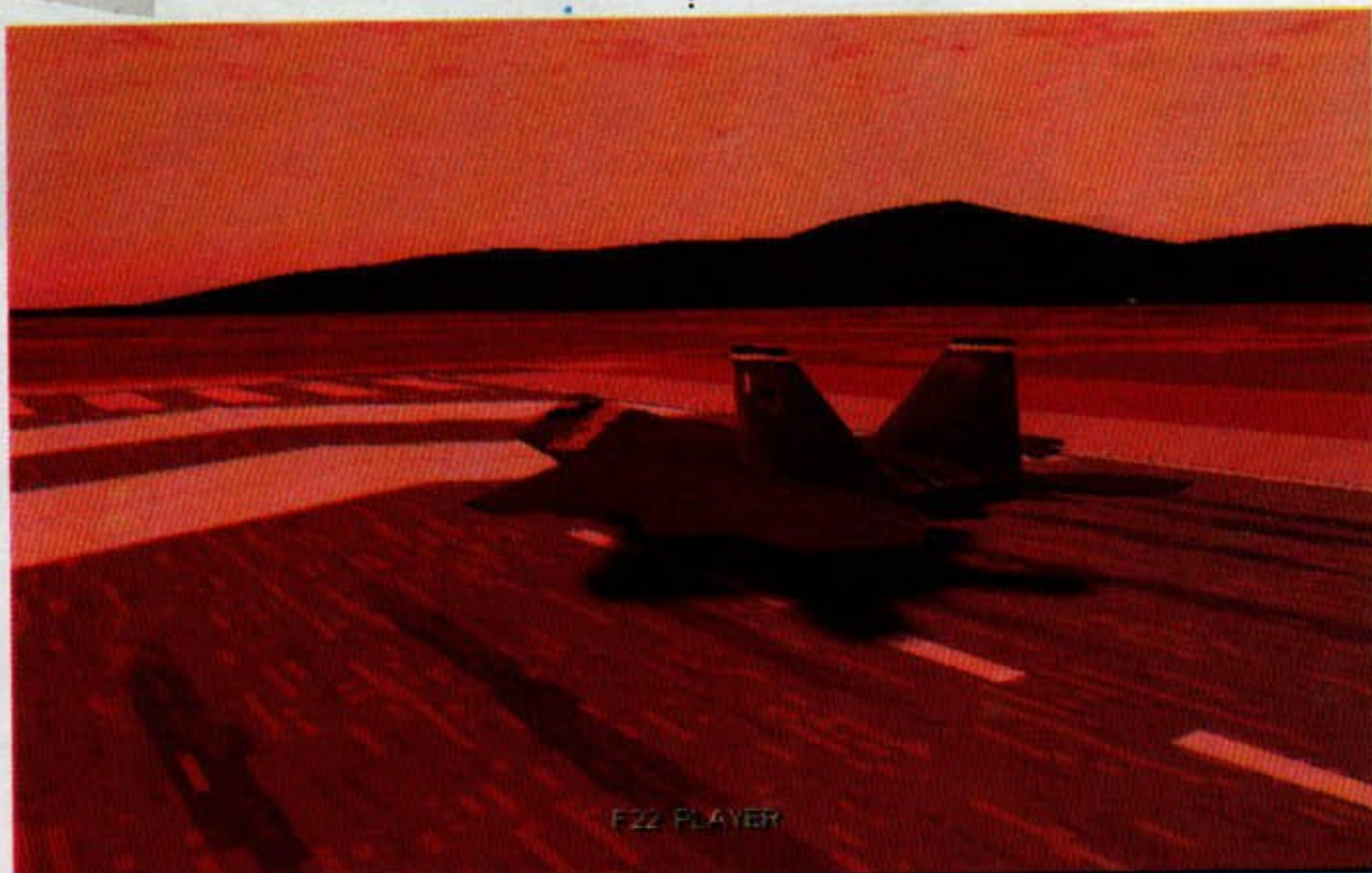
Răspunsul? „Aș dori mai întâi să subliniez

că, așa cum am spus și mai înainte, având în vedere coordonatele în care ne situează actualul context și care, deși nu foarte...”

„Alo!”

„Ah, scuze! Dacă e bun sau rău? Păi nu e clar? E bun, dom'le! E bun.”

Vedeți deci, cam care e concluzia. Novalogic știe să facă și simulatoare serioase, păstrând în același timp coolness-ul grafic atât de căutat. Deși, prima dată când joci F22 poate părea un pic cam lipsit de profunzime, nu trece mult timp și-ți dai seama că „Hai să mai joc un F22” a devenit o replică des întâlnită în discuțiile cu propriul e... Go!



6 *Hal, zi odată Airborne!*

82

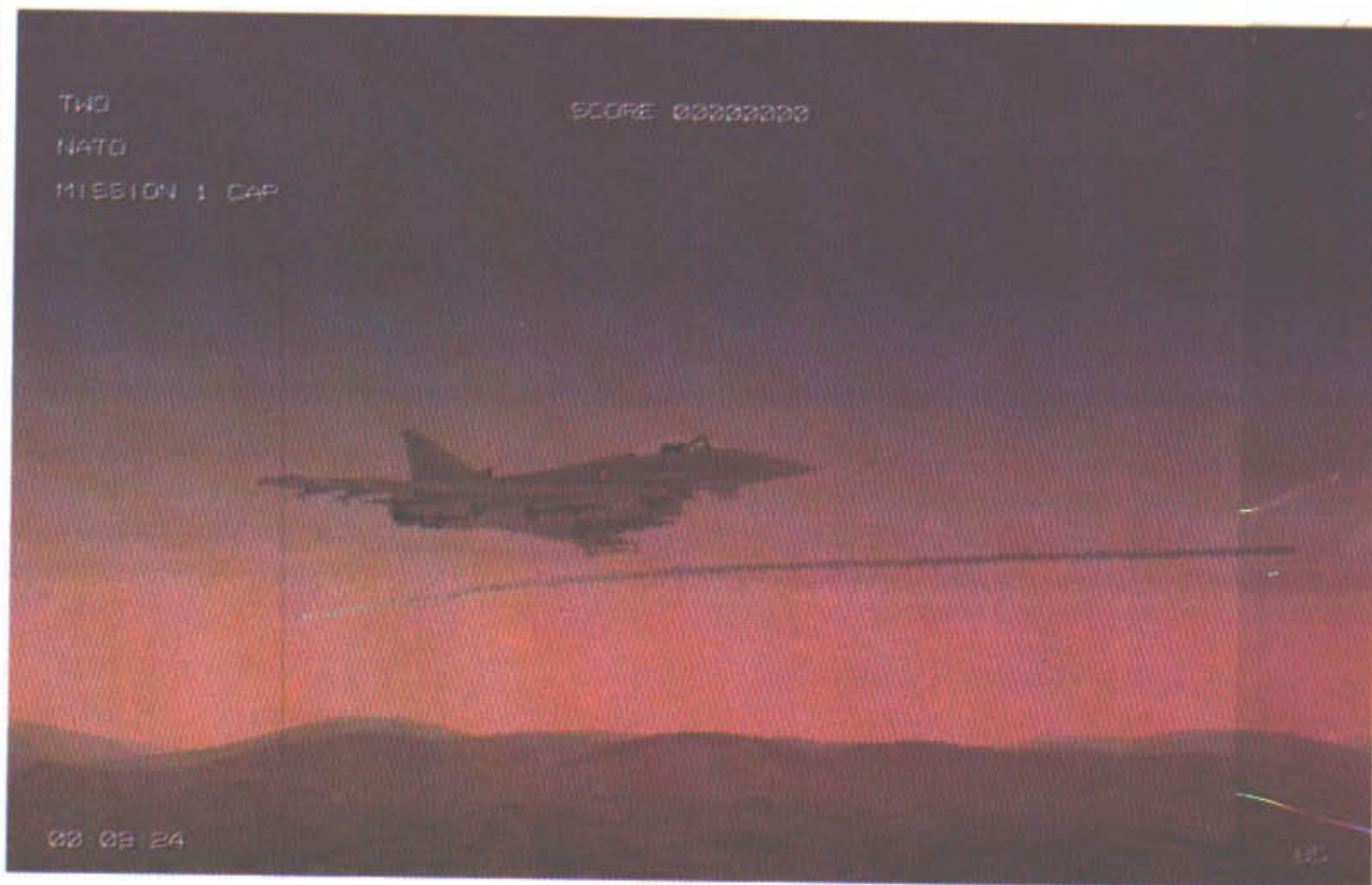
În primul rând grafica. În al doilea rând și în al treilea rând.

Sunetul un pic... altfel și lipsa unei senzații de viteză nebunească.

Eurofighter 2000

Când e vorba de simulatoare în general și de cele de interceptoare în special, este greu să diferențezi jocurile și să stabilești un clasament.

Totuși, se întâmplă ca un joc să apară și să spulbere toate standardele în domeniu, făcând toți play-tester-ii și toate firmele de pe planetă să tresară de bucurie sau de invidie. Așa s-a întâmplat cu un simulator care a sfârșit TOT, iar acum mărunțește rămășițele. Este continuarea TFX-ului și se numește EF2000.



HMIII

Hm - veți spune - cum se entuziasmează unii mai slabi de înger!". E drept, sunt entuziasmat. Nu numai eu ci și o mulțime de alți oameni cât se poate de grași de înger - unii cu un număr mare de ore de zbor - care au văzut și testat produsul celor de la Digital Image Design. Cum însă, nu trebuie să te lansezi în afirmații fără acoperire, să ne uităm mai de aproape la minunea asta de joc.

CA SI FIGP2...

EF2000 vine într-o cutie de juma' de kil, 300 de grame fiind numai manualul. „Eh - îmi spun bănuitor - tre' să fie în zece limbi

diferite, de-aia e așa de groasă. Nu. Are 280 de pagini, e numai într-o limbă și nu bate de joc câmpii. În general, orice joc se poate juca „pe orbăcițe”, EF2000-ul nu face excepție, însă numai căgă despățurești harta diferentă (tot conflictul are loc în jurul peninsulei scandinave) și vezi lista de taste, te lei cu mâinile de cap. În cărțile există câte în lună și în stele, inclusiv mesaje codificate ce se folosesc în comunicații, fără de care... ce faci când îți-o spune wingman-ul: „Music!”? Că CD-player nu ai la bord.

EF2000

Pentru cei care nu știu, EF2000, mai

pe românește Eurofighter 2000 sau și mai pe românește, Rafale, este un proiect inițiat de Mirage-Daewoo, care este controlizat printr-un consorțiu franco-germano-balo-britanic. Masina este o adevărată bijuterie și, în momentul în care va apare (în jurul anului 2000), va fi unul din cele mai noi și bune interceptoare, dacă nu chiar cel mai.



CATEGORIA: Simulator
PRODUCATOR: DID / Ocean
FORMAT: 1 cd

486/66
8M
2x CD-ROM

RESURSE
Pentium/120
16M
Placa de sunet
4x CD-ROM



Piloții de la DID, au pretenția că nu le-a fost nimic în joc, astfel că vei putea proba școala în amănunțime. Eu nu știu dacă are și ce nu are un EF2000, că dacă ai, pe noi, nu se prea folosește, întrucât nu pot fi sigur că n-a scăpat chiar nimic, dar din câte am văzut, e grav. Grav de tot.

CE-AM VAZUT

În primul rând, jocul, fiind extrem de serios, nu are intro. Ești vârat direct în meniul de unde poți alege diferite misiuni. Să le luăm oarecum pe rând.

Antrenament

Poți să studiezi în amănunțime fiecare armă și să faci o misiune presupunând un obiectiv specific respectivei arme. Când îți echipezi avionul îți la dispoziție o listă impresionantă de rachete și bombe, ghidate prin tot soiul de sisteme și e foarte posibil ca, atunci când intri în misiune, să te uiți ca la sudură (ha?) la ce apare și se mișcă pe ecran. Target (ce?) fire? S-a dus vremea așa (eh, nu chiar). Dacă lansezi o bombă, poți să te hazardezi dacă nu știi ce anume și unde să porțivești.

Dacă misiunea începe la sol, începe în ușa hangarului, precum în capătul pistei, așa că trebuie să faci pe taxiul până acolo, să te poți orienta și să-i dai bătăie. Hai să ai spus, dacă apeși SHIFT-S (skip screen) ești pus automat pe poziție.

Antrenamentul poate fi ceva usor de trecut cu vederea în alte jocuri, dar nu și aici. Asta dacă vrei să ai șanse mai târziu. De ce? Pentru că, de exemplu, în mod sigur nu vei reuși din prima o alimentare în timpul zborului dacă nu încerci în prealabil, de mai multe ori.

Quick Mission

Ai de ales dintr-o colecție de 12 misiuni cu diferite obiective, în care treci direct la acțiune, fără multă treabă prin hangar, briefing room sau ceva de genul. Dacă mai ai jumătate de oră și trebuie să pleci la școală, dar vrei cu tot dinadinsul să mai dai câteva

Mig-uri, originale de la mama lor, cu nasul de pământ, ăsta e meniul unde trebuie să te uiți. În luptă, variază numărul de wing-man-i, după cum alegi gradul de dificultate.

Campanie

O campanie înseamnă... ăă, o campanie. În care campaniești. Nu, campanizezi. Adică ești însărcinat la modul foarte serios, fără zâmbete, mesaje de încurajare sau filmulețe simpatice, cu o serie de misiuni. Ți se oferă spre studiu aprofundat o hartă - poate fi politică, fizică, seismică, geologică și ce balamuc mai există în domeniu - împănată cu indicatoare ale pozițiilor inamice, aliate și neutre. Ai fixate way-point-urile, ți se indică ținta, ești pus în temă cu rezistența pe care o s-o întâlnești și, cu asta, basta. Îi dai drumul.

COMPLEX PUTIN SPUS

Ce e de bază în EF2000 și ce îl diferențiază net de alte încercări în domeniu este engine-ul de AI al computerului. Ha? vei spune. Unde intervine AI-ul așa de mult într-un simulator? Intervine rău de tot.

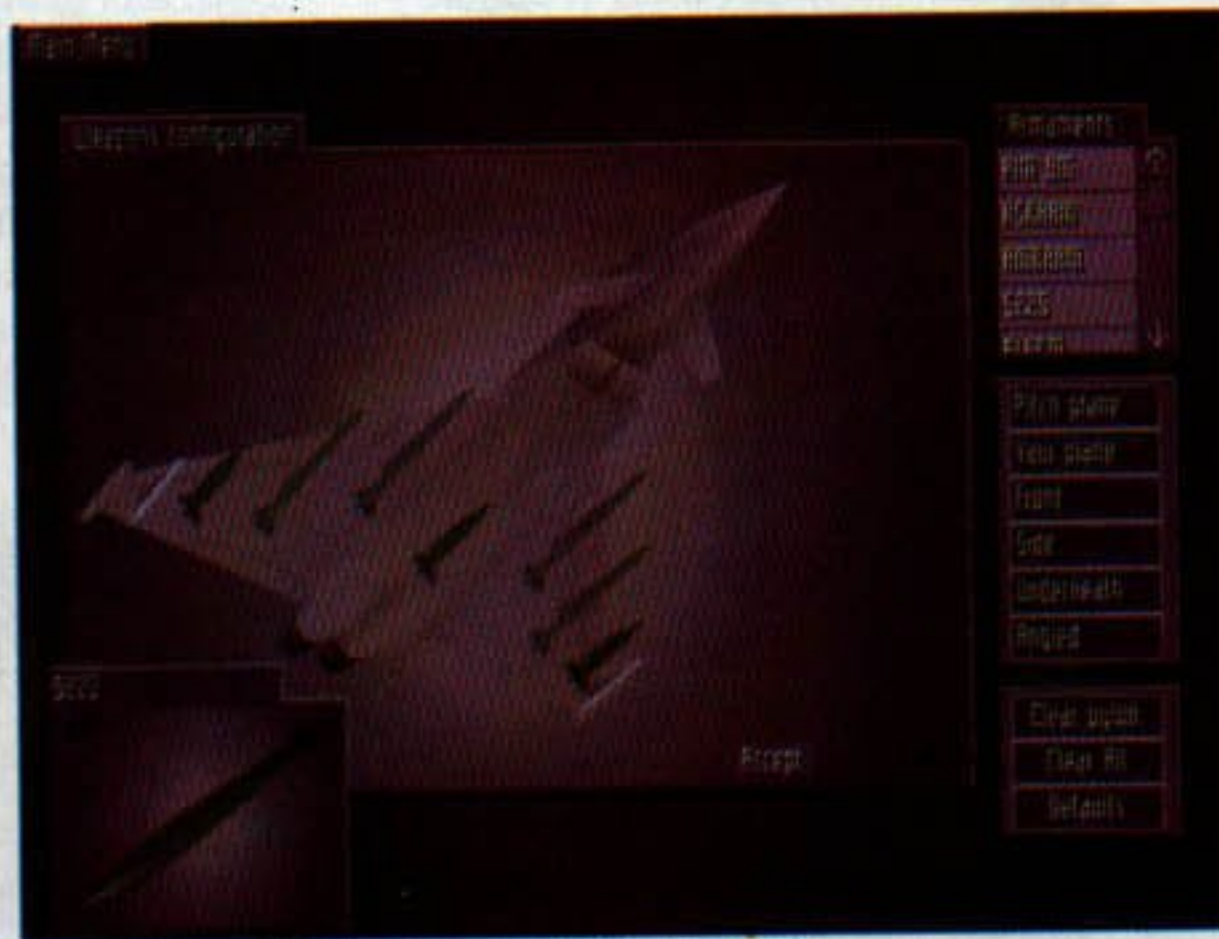
În primul rând, o misiune nu este un sistem temporal închis. Adică nu este separată de celelalte misiuni, iar succesul sau insuccesul într-o luptă, influențează toată campania, nu numai scorul.

Apoi, toate vehiculele din zona de conflict se comportă logic. Mai precis, nu sunt poziționate alandala, ci cu cap și se mișcă după un algoritm bine pus la punct. La fel se întâmplă și în alte cazuri. Dacă o pistă a fost avariata, în cursul aceluiași zile încep operațiunile de reparație. Spune-mi un simulator care să mai știe așa ceva.

Deși probabil cel mai viteaz dintre toți piloții aliaților și aflat mereu în postură de lider, nu înseamnă că ești neapărat trimis să rezolvi o



EF2000 dă scurt cu capul de pereți toate simulatoarele de jeturi existente la ora asta pe PC. Mai bune sau mai puțin bune, deși pot genera pasiuni, toate se pleacă în fața produsului de la DID





Sus: Bordul cum îl vezi în joc

Dreapta: Ok, ok, engage și să-mi aduci capul dușmanului să-ți semnez de primire.



situație dacă nu ești și cel mai aproape de zona respectivă. Într-o misiune de patrulare, este foarte posibil să zbori singur cuc tot timpul și să te întorci la bază fără nici o liniuță scrijelită pe fuselaj.

Se poate să fii „întrebat” de către un AWACS (radar aerian): „Hostiles at 23 degrees, 15 nm. Can you intercept?”. Iată, va să zică, acel caracter de interactivitate atât de dorit. Răspunzi cu „Yes” sau „No”, iar acțiunea se desfășoară în consecință: AWACS-ul respectiv te ghidează în continuare spre țintă, sau te lasă în pace și încearcă să asigneze alt grup obiectivului respectiv.

PILOT? NUUUI

Dacă întrebi un puști ce vrea să devină când va fi mare, ai șanse puternice să-ți răspundă „pilot”. Văzând însă, cum arată bordul unui interceptor, ai toate motivele să-ți schimbi opțiunile din copilărie. În EF2000 poți vedea această interfață om-avion în amănunt, și chiar poți învăța s-o folosești. Moda care s-a impus în ultima vreme, în simulatoare, este ca aparatele de bord să nu fie puse toate odată pe ecran, astfel că poți privi radarul, MFD-ul sau ce mai e pe-acolo, full-screen. Vrei să te uiți pe radar? Apeși o tastă. Vrei harta? Altă tastă.

Atenție, în general radarul e perceput - profesioniștii sunt excluși - ca o chestie rotundă pe care vezi puncte verzi (ai tăi) și puncte roșii (ai lor). Treaba nu stă

chiar așa. Altfel puzderia de butoane din jurul fiecărui monitor nu și-ar mai găsi utilitatea.

Pe lângă radar, trebuie să fii atent la hartă, way-point-uri, combustibil, damage display, motoare, viteză, arme, soare, muniție, altitudine, comunicații și wing-man-i. Ah, am uitat: inamici și rachetele cu nasul la tine.

ROGERI

DID a reușit să se apropie puternic de atmosfera din timpul unei lupte, iar unul din rolurile cele mai importante îl au comunicațiile. Mesajele sunt vorbite și afișate, așa că poți să te descurci și fără o placă de sunet, dar nu e deloc plăcut. Wingman-ii nu sunt singurii cu care comunici, AWACS-urile, bazele de la sol sau alte patrule, pot interveni în „discuție” în orice moment. Ce e foarte plăcut și te face să te simți precum un pilot supărat, este faptul că toate mesajele sunt codate. Nu zbiară nimeni la tine și nu face glume. Tot ce poți auzi sunt mesaje de genul „Buddy spike”, „I'll engage, you cover”, „Clear to join” și tot așa. Frumos este că așa se întâmplă și în rețea. Nu poți trimite replici de genul: „Gogule, vino și ia-l p-ăsta de pe capu' meu!!!”, putând să folosești mult mai civilizatul și mai grozavul „Engage my target” sau „Mayday, mayday...”. Nu știi când un mesaj vine de la un partener uman sau de la un pilot controlat de calculator.

Unde mai pui că fiecare pilot raportează ceea ce vede, simte sau face, astfel încât, dacă nu ești atent la radar sau te fură peisajul, poți fi trezit de un incitant „Bandits!” rostit de un coleg de

breaslă aliat. Îți place cum Wingman-ii îți cer permisiunea înainte să atace, cum îți vin în ajutor atunci când îi chemi, sau cum păstrează tăcerea radio, atunci când le ordoni să oprească radarele pentru a nu fi detectați.

Pe total, DID au reușit să creeze niște piloți pe care, deși nu i-ai văzut niciodată și nu i-au auzit decât prin radio, îi percepi ca fiindu-ți colegi, ajutoare, prieteni sau salvatori, depinde de situație.

ENGAGING...

AI-ul jocului este făcut astfel încât nu poți deosebi un pilot uman de unul virtual, nici dacă privești avionul din afară. În EF2000 piloții nu sunt absolut deloc apatici. Wingman-i sau inamici, toți piloții din joc par animați de o puternică dorință de afirmare. Când, aflat în postură de lider de escadron, comanzi unui wingman să-ți atace ținta, chiar îl vezi pe acesta cum trage, degajează și se agită de mai mare dragul. De obicei, piloții umani sunt mai agitați și mai înclinați spre acrobație, aici însă, poți să admiri tot felul de manevre acrobatice când are loc o luptă „corp la corp”, sau când pilotul respectiv are în urmă o rachetă iubăreață.

În simulatoarele mai de doi lei, dacă ai pus ținta pe un nefericit și a țiuit frumos „Target locked”, ai mari șanse să dai cu el de pământ. În realitate lucrurile sunt mai complicate, în EF2000 deasemenea. Fără mult efort poți ajunge să te bați de-aproape cu niște elicoptere care au evitat cu mult succes rachetele trase și-acum vin să-ți explice adevărul.

AMANUNTE

Conform principiului „avionul nu e o funcție de taste”, pomenit și în GO2, fiecare obiect ce se mișcă în aer este interpretat și tratat ca atare. Pe lângă caracteristicile

Eurofighter 2000. O rafală de tehnologie printr-o apăsare de tastă.

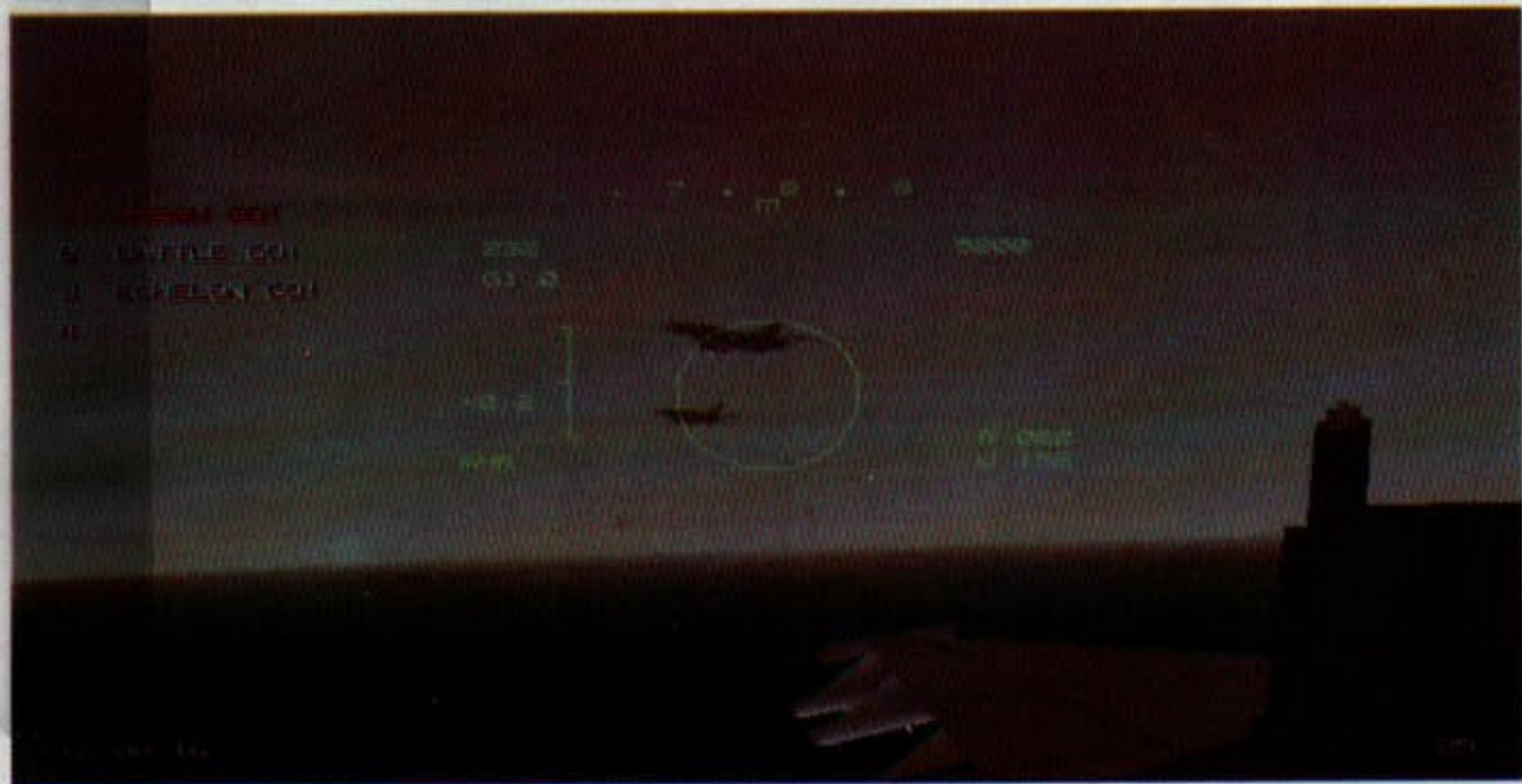
tehnice ale fiecărui tip de avion existent în joc (deloc puține), sunt luate în considerare forțele de frecare, inerție etc.

Toți cei care au jucat un simulator de avion, au redresat măcar odată la limită, trecând la rasul solului. Mda, frumos. Am încercat aici aceeași figură și odată, deși am reușit să ridic botul avionului înainte să ating solul, m-am izbit de pământ cu mare succes, dovadă că luarea în considerare a inerției nu este o vorbă goală. Dealtfel se simte la orice viraj.

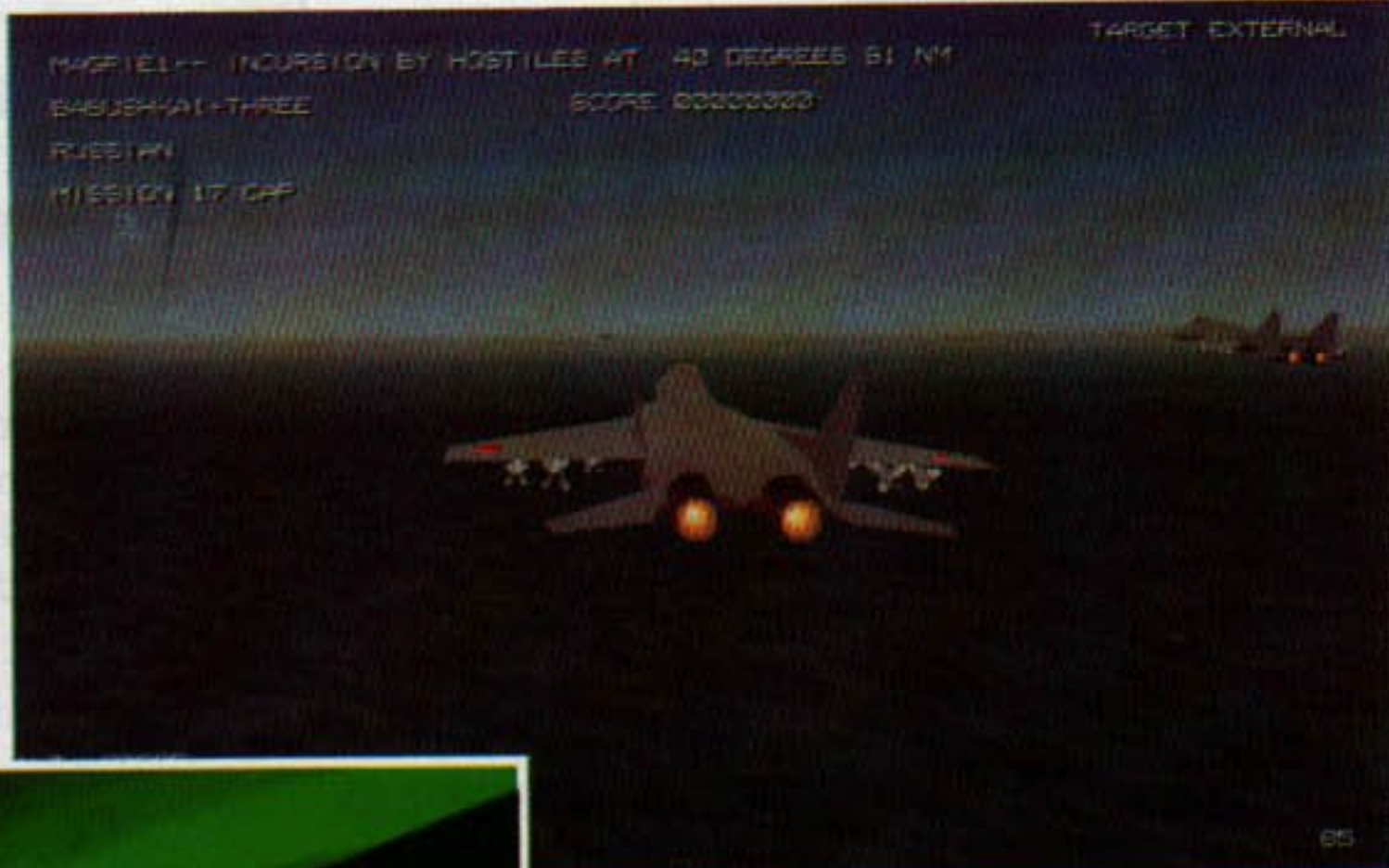
Dacă avionul e tratat ca obiect, pilotul e tratat ca o ființă omenească și, ca orice ființă omenească, chiar special antrenată, resimte din plin efectele g-urilor suplimentare. Sunt integrate cât se poate de armonios frumoase efecte de „fade to black” și „fade to red”, însoțite de gâfâituri agonizante. Am un amic care a trăit un viraj la 3g și mi-a mărturisit că e un pic îngrozitor. Nu știu cum o fi la 9g dar îmi închipui că gâfâitul nu e un moft.

UITE ACOLO. AUZIP

Chiar dacă pe lista preferințelor gamerilor, grafica excelentă stă pe primul loc, complexitatea EF2000-ului și nevoia de a analiza celelalte capacități ale jocului, m-au făcut să las aspectul grafic la urmă. Dar, după cum cine râde la urmă râdemai bine și cei din urmă vor fi cei dintâi, în același fel, grafica cea analizată pe ultimul loc este fruntașă în a ne face să ne minunăm. Având un engine bazat pe poligoane și texturi, cu o acțiune ce se petrece într-un peisaj variat, EF2000



Babușca? Three? Wow!



Spre deosebire de F22, simulatorul de la DID dispune de vedere în infraroșu.



poate trece orice examen grafic. Sunt suportate cele două rezoluții de bază, 320 și 640, precum și trei nivele de detaliu pentru peisaj.

Într-un simulator există trei părți ale graficii care contează: peisajul (am lămurit-o cât de cât), obiectele cu umbrele aferente și exploziile.

În ce privește obiectele țineti minte numai un lucru: dacă privești avionul din afară și din spate poți vedea prin geamul carlingii luminițele de pe bord și nu sunt puse

de formă, ci chiar pe bune. Exploziile sunt făcute destul de bine, iar impactul unei rachete cu apa provoacă tromba aceea atât de cunoscută din filmele cu vapoare sau din simulatoarele de submarin.

După ce că nesimțitul de joc are câteva track-uri audio

Din afara sau din interiorul carlingii, EF2000 arată a fel de bine.

pe CD (alături de muzica MIDI), asigurând o muzică bestialicoasă și atmosfericoasă, sunt prezente, deasemenea, toate acele mirifice efecte sonore inerente când este vorba de un simulator de supersonic. Alături de comunicațiile care sună țapăn (tipii respectivi au tonalități diferite și mai ales unul cu accent hispanic este parfum) poți să te delectezi cu foșniturile rachetelor, bubuiturile exploziilor, totul pe fondul mugetului generat de motoare, în forțaj sau nu.

Fără chin, poți genera un fond sonor capabil să înfrunte sonorizarea oricărei secvențe de luptă, din orice film Top-Gun-ic.

AR MAI FI DE SPUS...

Ar mai fi de spus...

- Băi, ai de gând să termini o dată!
- Da, imediat!

...us câte ceva, dar dacă nu vă e clar până acum ce au reușit EF2000 și cei 49 de inși care l-au lucrat alături de alte câteva sute... nu știu ce să mai zic. Poate scorul să fie punctul de pe „j”. Go.

94

Cel mai <tare> simulator militar de până acum

În legătură cu cerințele de sistem

Normality

Dacă mergi pe stradă și întrebi gamer-ii, ăia pe care reușești să-i găsești, care joc e ăl mai bestial venit de la Gremlin, cu siguranță că răspunsul va fi ori ceva de genul: „Care Gremlin?”, ori „Actua Soccer” sau „Euro 96”, că doar de-aia e românul fotbalist înfocat cu sânge latin clo-cotind. Ah, am uitat o variantă de răspuns: „Băăă, derbedeilor, ia-ntindeți-o și vedeți-vă de școală și de viitorul țării!”.

Aceste răspunsuri dovedesc o lipsă de informare pe care noi, ca revistă, trebuie să facem tot posibilul pentru a băga-o pe gâtul celor care fac imprudența să ne citească. Astfel, nu vreau să spun aici că cel mai bun joc venit de la Gremlin e ăla sau ălălaltu', însă n-ar strica să aveți o idee și despre ultimul quest făcut de „firma cu G-ul”: Normality.

„Bună seara, zunt normal. Lammol mziift... raes nbonmsss... nu-s normal”, a început la un moment dat, o emisiune radio făcută de mine și Andrei, în vremurile când de-abia jucasem demo-ul de la Normality și ne formasem niscaiva impresii despre el.

UN PIC DE ORIGINAL

Jocul e un ceva pe care unii și-l doreau de mult. Adică un quest în care să vezi acțiunea prin ochii personajului. E drept, ceva asemănător ar putea fi considerate RPG-urile sau, știu eu, System Shock-ul și eventual Cybermage-le, însă nu e bine să amestecăm infernul și labirinturile din creațiile de mai sus (unde vrând nevrând te trosnești că băieții răi de prin zonă) cu atmosfera mai mult decât normală din Normality.

Așa se face că Normality este un quest pur, în care nu-ți vezi mâna cu arma pe centrul ecranului și nu vine nimeni să-ți taie capul sau să-ți ia gâtul. Este un 1st person, cu toate avantajele și dezavantajele aduse de genul ăsta. Cu mâna stângă stai pe săgeți și cu dreapta miști bezmetic mouse-ul peste obiectele din ecran, mai minunându-te de priveliște, mai storcându-ți creierul ca să găsești soluția la un puzzle.

Ar fi cazul să știți că soluțiile astea sunt...



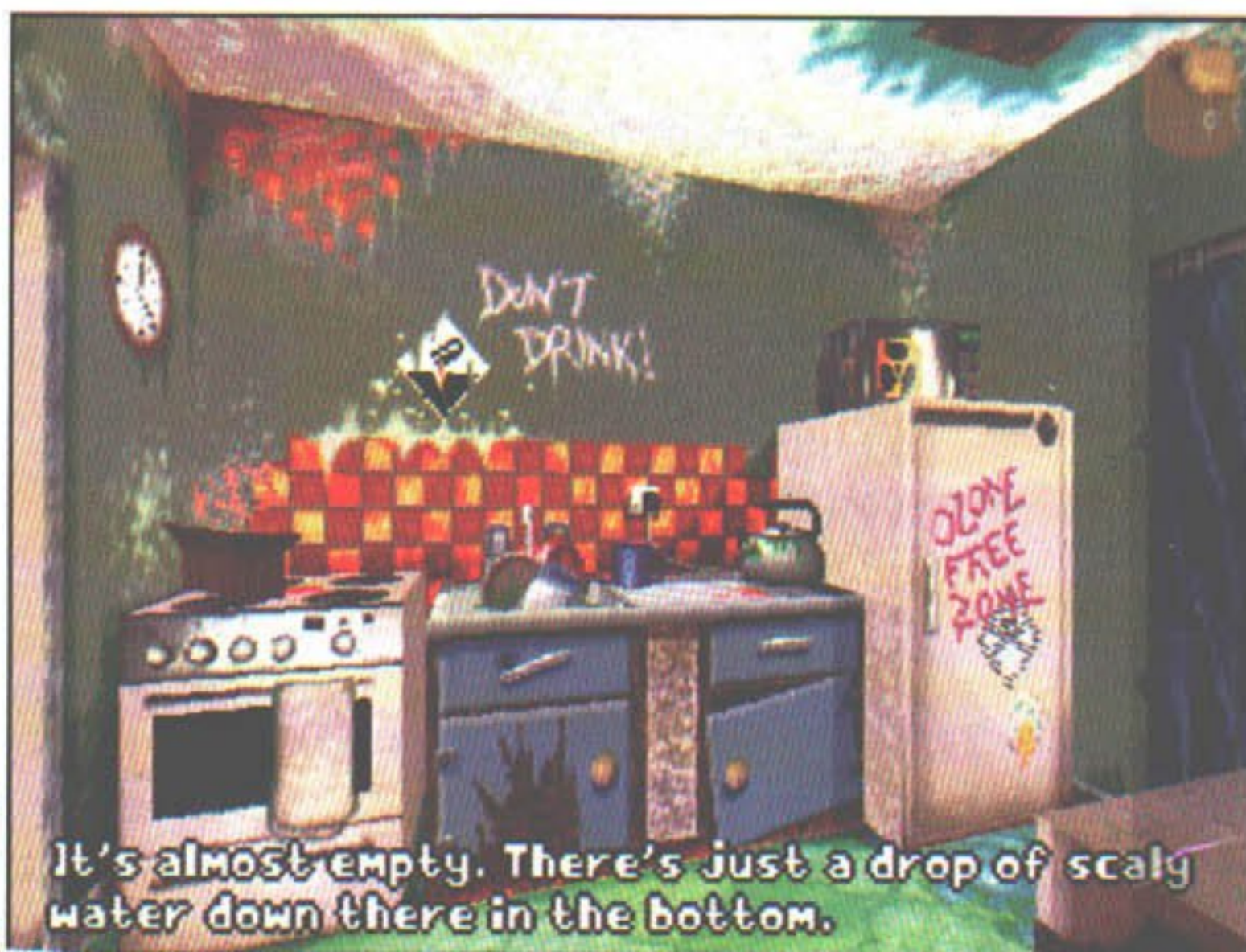
NUMAI NORMALE NU

Acțiunea se petrece undeva, într-un viitor, unde lumea este ținută sub control de „normi”, un fel de polițiști, dar mai sadici. Introducerea are grijă să te pună la curent cu situația și astfel afli toată povestea până în momentul începerii jocului propriu-zis.

Personajul pe care ești chemat să-l reprezinți este unul rar în lumea ținută forțat în normalitate. Tipul poartă cercei în ureche, tricou dement cu un scris mare pe el, vestă fără mâneci, bocanci de rocker, tunsoare de punker, centură de karateka, bermude de rapper, ochelari de mafiot, bărbuță de omu' negru și... în cap, creier. Or something.

În cap, creier. Or something. Ți se pare că ăsta fiind personajul, vă dați seama că soluțiile găsite de el nu pot fi foarte obișnuite, mai ales dacă ținem cont și de ochelarii de cal ai celor din jur. Un exemplu? Vrei să te angajezi la o instituție care testează mobila și, pentru a fi un tester cât mai bun, trebuie să fii gras. Neavând la dispoziție inelul lu' Arabella pentru a te face obez, nu-ți rămâne decât să îmbraci un tricou pe care scrie mare „I'M FAT”. Cu asta, treaba-i gata.

„Aș vrea un joc... unde să merg ca la DOOM, dar să nu mă-ngrozesc și să tresar la fiecare colț de clădire, ci să fie... un quest”.

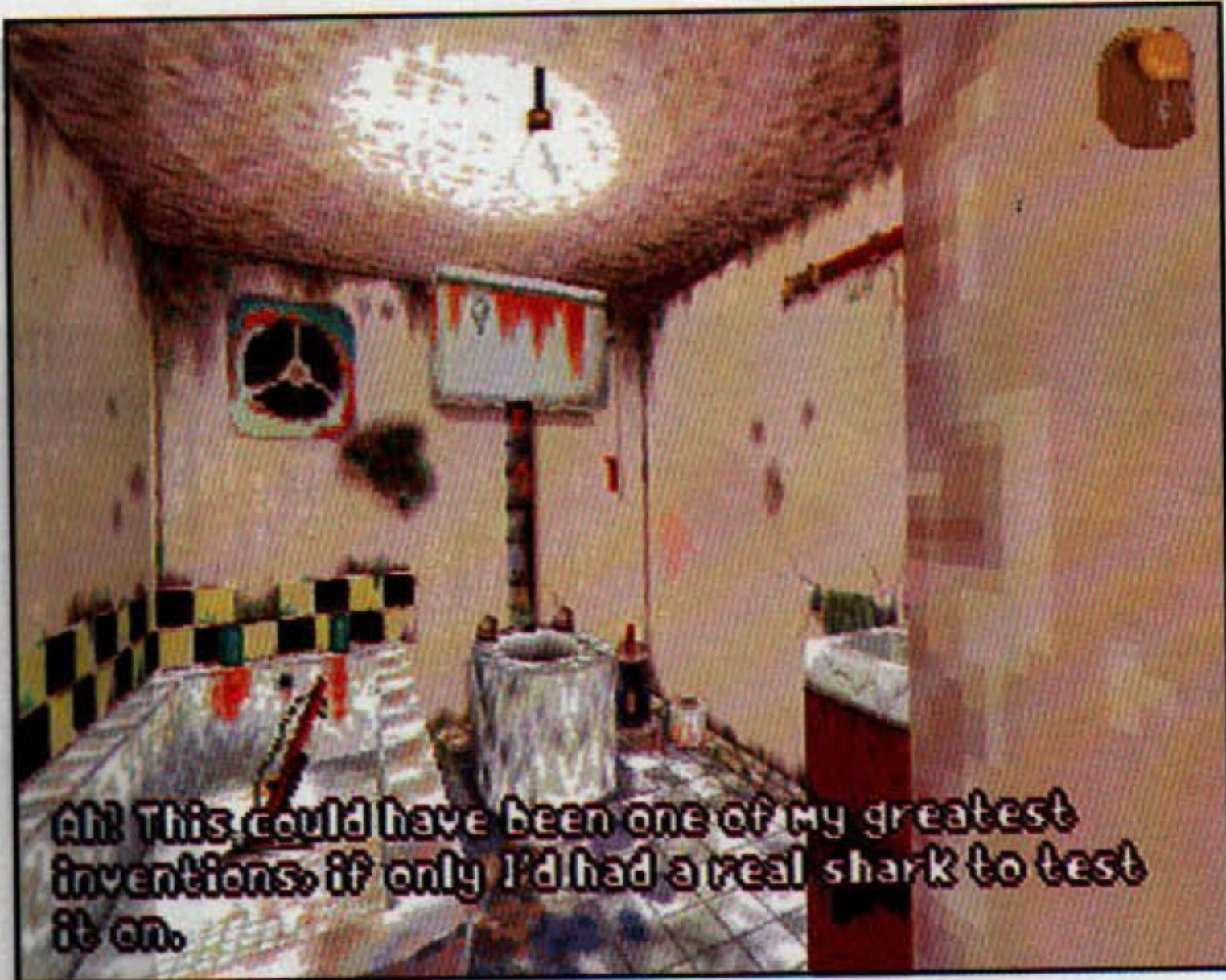


It's almost empty. There's just a drop of scaly water down there in the bottom.

O bucătărie normală. Într-o lume normală. Locuită de oameni normal. Brrr!



CATEGORIA: Quest
PRODUCATOR: Gremlin
FORMAT: 1 cd
486/66
8M
RESURSE
Pentium/100
16M
Placa de sunet



Stânga: Dacă reușești totuși să faci rost de un rechin autentic, cu pedigree, nu-l păstra în cada de acasă. Jocul e doar un joc.

Dreapta: Pentru cei ce nu s-au hotărât încă în privința viitoarei ocupațiuni, există aici o sugestie interesantă, apropo de lampa cu oxiacetilenă...



Nimeni nu poate contrazice ceea ce este scris negru pe alb (nu mai țin minte exact culoarea tricoului, da-nțelegeți voi).

Chestia asta cu ideile trăsnite o fi ea amuzantă, însă poate fi ciudat să-ți dai seama de soluția respectivă. Dacă unul îți cere cafea cu frișcă, poți foarte bine să-i oferi cafea cu aracet, tipul nesesizând diferența, iar tu minunându-te de cât de tare ai fost.

Accentul este pus, deci, pe umor și nu pe

trosneală, pe haios și nu pe scrînteală. Pardon, retractez. Pe scrînteală, da, e pus un mare accent. Unul circufi... circumflesc... of, of!

DE LA UN CAP LA ALTUL...

este scrîntit Normality, iar grafica și sunetele nu sar departe de trunchi. Poți să joci VGA sau SVGA, după cum te țin puterile. Există unele probleme cu texturile (știți voi, efectul ăla care apare atunci când te uiți în sus sau în jos, în Duke Nukem 3D și/sau te rotești), care poate părea ciudat până te obișnuiești. Principalul este că ți se oferă sentimentul ăla de explorare atunci când mergi prin peisaj și îți tot vine să te învârti, să studiezi inscripțiile de pe pereți și să citești toate afișele. Și-apoi, la un quest nu stă totul în grafică, chit că de asta întreabă toată lumea. De ce se-ntreabă mai

puțin este sonorizarea. Vă dați seama că tipul de personaj descris ceva mai sus n-are cum să fie prea conformist în ce gândește și - natural - în ce vorbește. Full speech, cu voci demente și muzică asemenea, partea ce se îngrijește de asurzirea celor cu SB, nu e nici de ridicat în slăvi, nici de călcat în picioare. Ba, parcă plutește așa... pe undeva, pe sus.

NU ATINGEȚI: ANORMALI

Trebuie să-ți placă să joci questuri. Trebuie să ai răbdare și imaginație. Bolnavă, dacă e posibil. Trebuie să fii în stare să termini seria Goblins (aia unde tragi mâța de coadă ca să se aprindă lumânarea). Și, cel mai important, n-ar strica să fiți normal. Sau ar strica? Don't know. Go.



Sus: texturi mapate cu iz de DOOM.



Dreapta: tipu' e chiar supărat rău dintr-un motiv pe care... las' că vedeți voi.

76

O idee de adventure îndeajuns de simpatică pentru a merita toată atenția

Ceva probleme cu texturile, dar mai știm noi câteva jocuri cu aceleași neajunsuri.

Bedlam

„Freewheel burning... freewheel burning...” și uite-așa se scurge timpul, încetșor în camera mea de la redacție (nu doar a mea), cu Judas Priest „loop”-ând în casetofon și cu mintea-mi încercând să fie cât mai haotică-atrăgătoare. Și cum să nu fii atrăgător când ai drept momeală un joculeț demn de epoca post-Crusader-iană a arcade-ului 3D? Gloanțe, plasmă roboți, flăcări, butoaie, secrete și mouși sfârâmați. Bedlam, ce mail

Cei care ați jucat Crusader faceți așa: eliminați din joc partea umană a problemei, măriți numărul de arme, quadruplați numărul de monștri, încălciți harta unui nivel cât se poate de tare, simplificați interfața și tot așa. Cei care nu v-ați jucat de-a Cruciatul închipuiți-vă un robot, dronă, omuleț de tablă, sau ce vă place mai tare, zburând la trei centimetri de sol, încărcat cu arme de la pușcă mitralieră până la aruncător de flăcări, încercând să-și păstreze calmul în mijlocul unui miting pro-anarhie preocupat să-l facă arșice.

Principiul „în ce tragi se face praf” a reușit să mai dea naștere unui reprezentant al 3rd person-arcade-ului 3D. Fără multă vorbă, ai de făcut o serie de misiuni, cu obiective deloc subtile dar păzite cât se poate de bine. Îți alegi armele și echipamentul dintr-o listă impresionantă, totul în limita unui buget, și-i dai drumul.

Heavy duty

Iată-te așadar într-un peisaj 3D, aglomerat puternic și, de obicei, derutant. Ai la dispoziție o hartă, un radar, o interfață simplută gen Syndicate și un număr de până la trei luptători cocoșați sub arme. Dacă am folosit ceva mai sus cuvântul Syndicate, nu uitați vă rog, că și mai sus am folosit cuvântul Crusader, așa că nu vă închipuiți o strategie cât de cât violentă ci inversul acesteia.

Ce trebuie ținut minte este că ești limitat de un lucru foarte important: muniția. În nivel se găsesc power-up-uri, precum și muniție, dar e departe belșugul în acest domeniu. În plus, odată un inamic împrăștiat pe pereți, acesta revine în luptă nou-nouț după un anumit interval, fiind astfel imposibil să golești zona de agresori.



O listă de maximum 7 arme îți stă la dispoziție pentru a pune la respect pe cei ce vor răul lumii. Și clădirile dimprejurul lor.

În timpul luptei, intervalul cel mai lung în care nu se trage, nu trece de 30 de secunde, iar numărul celor făcuți terci este de ordinul sutelor. Totuși, dificultatea majoră din Bedlam nu stă în numărul adversarilor ci în încălceala de clădiri, platforme, teleportoare, lifturi și câte și mai câte, unde are loc confruntarea. Dacă primele niveluri sunt relativ simple, de la a doua zonă de conflict, cea industrială, lucrurile devin haotice rău.

Ți se pare că un teleportor e inaccesibil? Trebuie numai să-ți vină ideea de a trece prin clădirea aia precum un tirbușon printr-un dop de plută, croindu-ți drum fără multă vorbă dulce.

All guns blazing

Tot omul când joacă așa ceva așteaptă cu sufletul la gură să vadă ce arme mai apar la misiunea următoare, ce echipamente minunate îl vor face mai mare și mai tare.

În Bedlam, armele sunt structurate pe categorii: grenade, mine, arme cu energie, rachete etc. Folosești o armă în funcție de ce ai de distrus și poziția în care de afli față de obiectiv. Dacă vrei să distrugi un câmp minat, folosești grenade. Tot cu grenade dai în capul celor aflați sub tine, atunci când ești cocoțat undeva. Rachetele sunt radicale împotriva clădirilor, iar minele or fi și ele bune la ceva.

Banzaaaa! Deși goodies-urile din joc (alci, S-ul ăla) arată un pic benivol, á la jocuri cu fise, restul peisajului compensează din plin.



CATEGORIA: Arcade
 PRODUCATOR: Mirage
 FORMAT: 1 cd

486/66
 8M
 SVGA
 2x CD-ROM
RESURSE
 Pentium/100
 16M
 Placa de sunet
 4x CD-ROM



Stânga: Studiarea briefing-ului înainte de intrarea în misiune este opțională și poate fi sărită fără mari probleme de conștiință. Camera cu armele însă...

La magazin găsești și ceva echipament ca un soi de scut, un scanner mai performant, un radiator pentru zilele mai fierbinți etc.

Pe măsură ce înaintezi în joc și se mai oferă spre vânzare câte ceva nou, numai bani să fie. Bani vin din două surse: bonus pentru cât de viteaz ai fost în luptă și goodies-urile culese din zona de conflict.

Oleacă de sunet și nițică imagine

SVGA, natural. 3D rendered objects, normal. De ce așa natural? Pentru că Bedlam este făcut de miraj, cei care au produs Rise of the Robots. Dacă vă amintiți, jocul e un combat-game de o prostie sinistă, grafica și sunetele fiind în schimb super-super.

Bedlam beneficiază de aceleași atribute, începând chiar cu introducerea. Înfațișarea peisajului se schimbă dramatic de-a lungul unei misiuni, dar arată marele de bine. Singurul lucru care scârțâie, este partea cu



exploziile, acolo unde Crusader dă clasă. Aici, o clădire trece de la starea de imobil de lux la cea de morman de moloz fără să existe multe stadii intermediare și asta poate fi interpretată ca o slăbiciune. Oricum, atenția pentru detaliile mici și care pot trece ușor neobservate este lăudabilă.

Ai parte, de-a lungul întregului joc, de un fond sonor numai bun pentru o fanfară militară. Un ritm apetisant de marș militar te însoțește în briefing-room și în camera armelor. În misiu-



Dreapta-jos: Gaura ala din perete arată voința și migala designer-ilor de la Mirage.



ne, tipii pe care îi conduci protestează când nu le dai atenție - și o încasează - replicile picând tocmai bine în atmosferă.

Da, de fapt, ca la orice joc, atmosfera este cea care contează. Deși Bedlam nu excelează la capitolul ăsta, nu este de lepădat. Depinde ce aveți în minte în momentul ăla, de distanța la care se află teza la mate și examenul la fizică și de sensul în timp al acestei distanțe.

OK, Die!

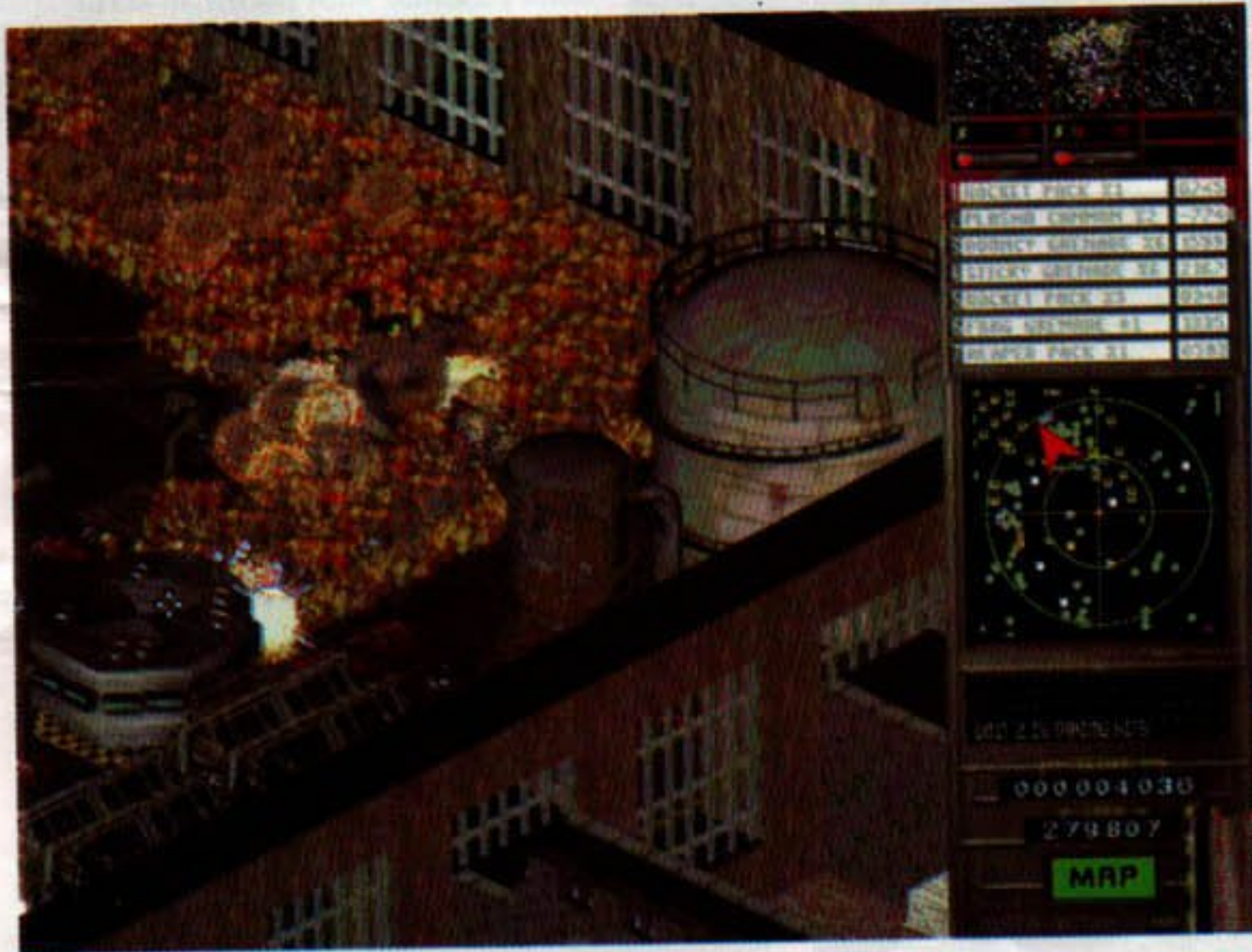
Și-uite-așa, din vorbă-n vorbă, am ajuns la final. Recomand călduros Bedlam tuturor celor dornici de acțiune fierbinte, arme fioroase și monștri de toate sexele și culorile. E frumos, te sprijini calm de spătarul scaunului, mâna stângă pe F1, F2, F3, să schimbi între băieții pe care-i comanzi, mâna dreaptă pe mouse, două trei click-uri și uite mesajul mult așteptat: „Launch checking in, I'm ready to kick some ass!”. Go.

Val, ce puternic sunt. Ce mare de flăcări am creat. Măi, măi, gata-gata să golesc radarul. Ha?

81

Fără multe probleme principale, fără multă vorbă un arcade total.

Riscă să devină un pic monoton și obositor datorită arhitecturii nivelelor.



Tomb Raider



Dacă faci parte din una dintre casele Sferei Interioare, fără îndoială că i-ai întâlnit pe Mercenari. Fie că au luptat împotriva ta, fie că au făcut diferența între înfrângere și victorie, într-unul dintre conflictele la care ai participat. Luptători excelenți, eficienți și neiertători, luptând nu pentru onoare, ci pentru cine oferă mai mult, detestați de către toți ceilalți, însă folosiți, au hotărât totuși, soarta multor bășalii.

Dacă faci parte din unul dintre clanurile care l-au urmat pe Alexander Kerenski în lungul său exod în afara universului cunoscut și care se întorc acum pentru prima dată să redobândească Terra, ai grijă! Căci din ruinele omenirii decăzute și slăbite de războaie, pe care ai lăsat-o în urmă, s-au ridicat niște luptători care, într-adevăr, vă pot înfrunța. Iar dacă, pur și simplu, ca jucător de Mechwarrior, ți-era dor să te arunci în luptă pulverizându-ți toți adversarii, de la bordul unui monstru de oțel de 100 de tone, încearcă-ți norocul alături de mercenari. Poate astfel vei afla cum, la Tukayyid, în 3044, clanurile lui Kerenski au fost înfrânte de o Sferă Interioară aflată în haos, sfâșiată de lupte interne pentru putere și stpânind o tehnologie mult inferioară. În schimb, cu siguranță vei afla cum e să lupți pentru bani și nu pentru onoare. Nu uita: acum TOTUL se plătește.

Eh, uite că termenul de „sequel” poate fi aplicat și altundeva decât în cazul Red Alert-ului, Activision plasând acțiunea din Mercenaries în anul 3044, la 300 de ani după marele Exod și înainte de retragerea clanurilor învinse în confruntarea de la Tukayyid, așadar înainte de acțiunea din Mechwarrior2: The Clans. Dar

„O continuare completă? Nici că se putea găsi o caracterizare mai scurtă, mai la obiect și mai plină de adevăr”

poate că asta e mai puțin important pentru unii dintre cei care au jucat Mechwarrior 2. Pentru ei și pentru toți ceilalți, mai oameni de onoare sau mai

MECHWARRIOR 2



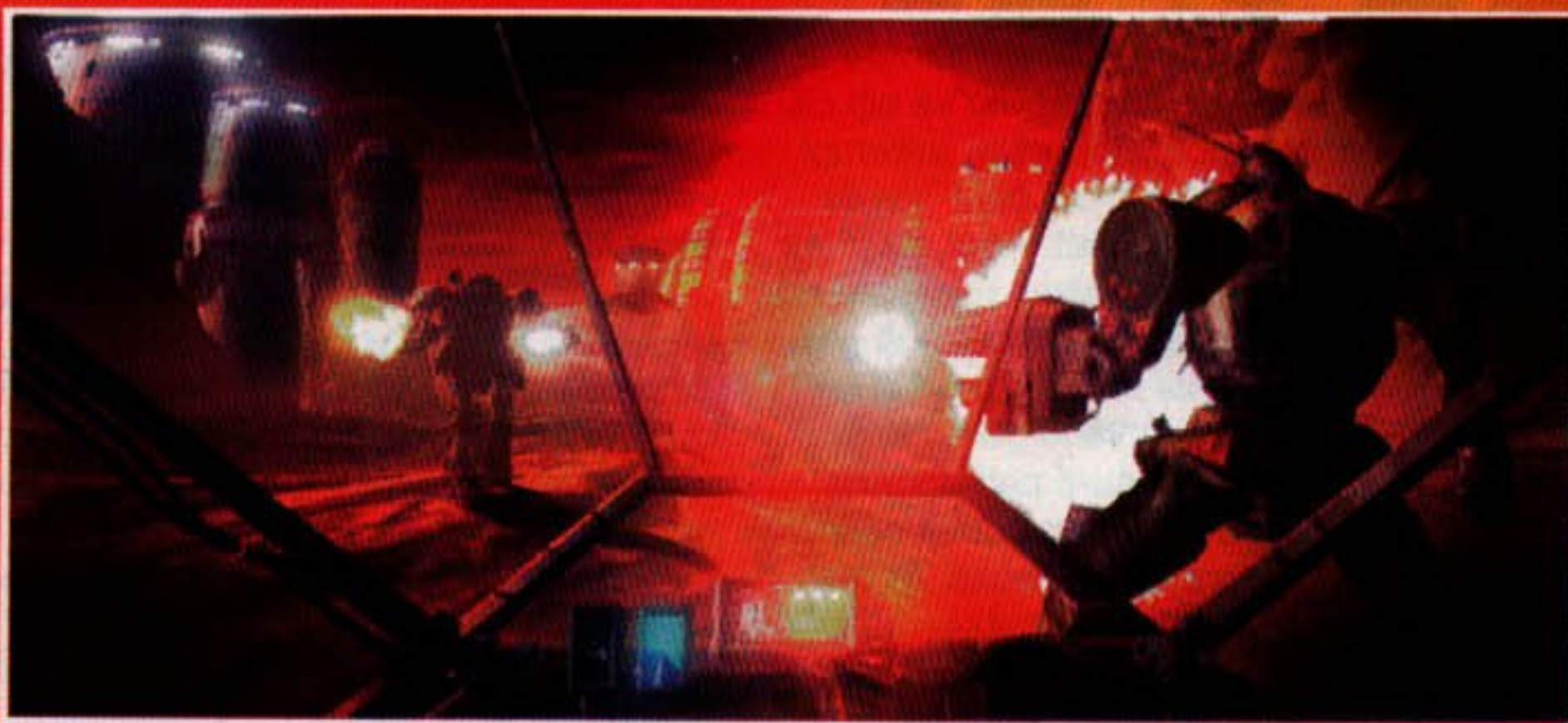
Inclinați spre cariera de mercenar, mă voi strădui să fac limpede un lucru: MW2 Mercenaries e un „sequel”... cum n-am văzut multe continuări.

MAI MULȚI BANI MAI MULTE TONE

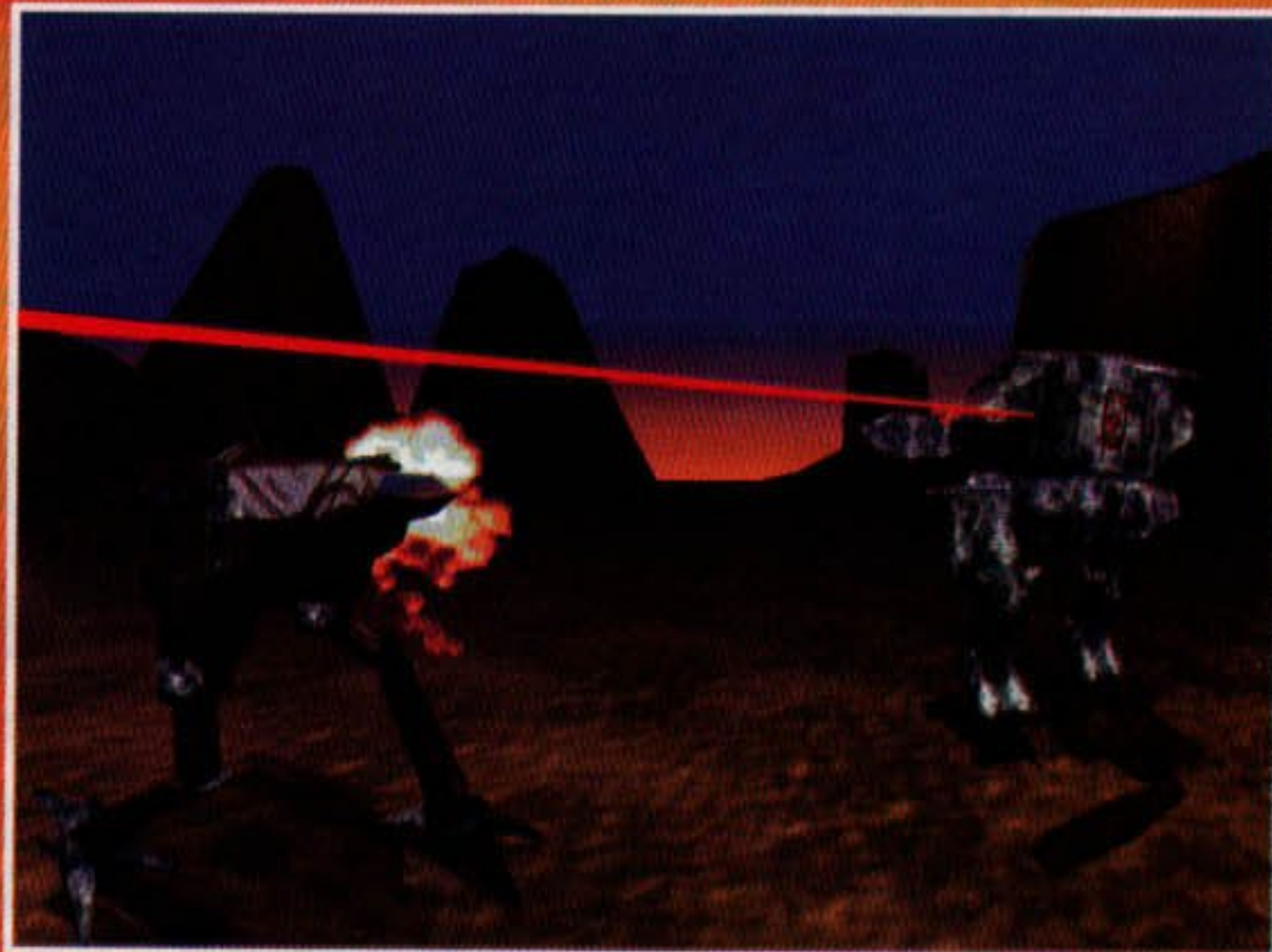
În 3044, când demarează acțiunea din Mercenaries, banii aveau - cel puțin așa cred producătorii - o importanță mult mai mare. Făcut sub deviza: „Life is cheap, Battle Mechs are expensive” sau mai pe românește, „Pe stăpân poți să-l omori, numai lasă calul în pace”, jocul îți oferă posibilitatea să alegi două variante: fie ești mercenar fără altă grijă decât înăvuierea prin îndeplinirea misiunilor, fie te afli la comanda propriei organizații și, pe lângă lupta propriu-zisă, mai ai grijă și de aspectele legate de aprovizionare, reparații, economie etc.

Varianta a doua e mai dificilă, însă oferă o mai mare libertate de mișcare și, bineînțeles, satisfacții mai mari.

Ce ai de făcut, dacă ești comandant pentru ca treaba să meargă bine? Prins cum ești în lupta dintre casele Sferei Interioare, care se luptă pentru supremație, poți opta pentru diferite contracte



Începând cu introducerea (sus) și terminând cu grafica din jocul propriu-azi, se simte că cei de la Activision n-au tăiat frunză la câini. Pelișajele sunt în general, mai aglomerate și mai mai să te calci pe bățături cu roboșii inamici.



„Treceți batalioane române Carpații...”
Ăăă, then again, maybe not.

ce presupun îndeplinirea anumitor misiuni pentru casa care te plătește. În rest, te îngrijești de aprovizionarea bazel cu armament, muniție

și roboși, cumpărându-le de la diferiți negustori. Bineînțeles, poți angaja să lucreze pentru tine piloții dispuși să-și riște pielea de dragul banilor. Pare simplu, însă nu e chiar așa.

În primul rând, n-ar strica să lepezi eventualele deprinderi căpătate jucând



Mechwarrior 2, cele legate de onoare și lupta până la capăt. Nu trebuie să uiți că, dacă te retragi din misiune sau întrerupi un contract NU TU ești cel care pierde, ci clanul care te-a angajat. Apoi, deși ies bani frumoși din mercenarie, misiunile nu sunt chiar simple, iar dacă nu-ți poți permite niște roboți mai acătării, treaba nu tinde să devină roz, bătând puternic în ultramarin. Reține că nu-ți poți permite principiile morale decât doar atunci când ai în spate o avere respectabilă. Ar mai fi un motiv pentru care nu trebuie să faci pe heroul, dar... mai încolo.

MORALITATE? ONOARE? AȘI

Ca să vedeți cât de jos se aflau pe scara onoarei, mercenarii și cel care-i angajau, există posibilitatea ca, în lipsă de altceva mai bun, să culegi compo-

aruncat direct în meniul de început (nici măcar n-au pus un mesaj gen Game Over) și se cheamă că, dacă n-ai o salvare relativ recentă, poți servi neuroni flambați.

Ei, acum înțelegeți cum stă treaba cu onoarea? Cel răi ar putea să se ambiționeze și să nu salveze decât atunci când ies din joc, pentru a se duce să se odihnească; astfel miza ar fi mult mai mare. Ai sta un pic mai mult să te gândești înainte să dezactivezi opțiunea AUTO EJECT, cea care îți salvează viața atunci când Mech-ul îți este făcut arșice.

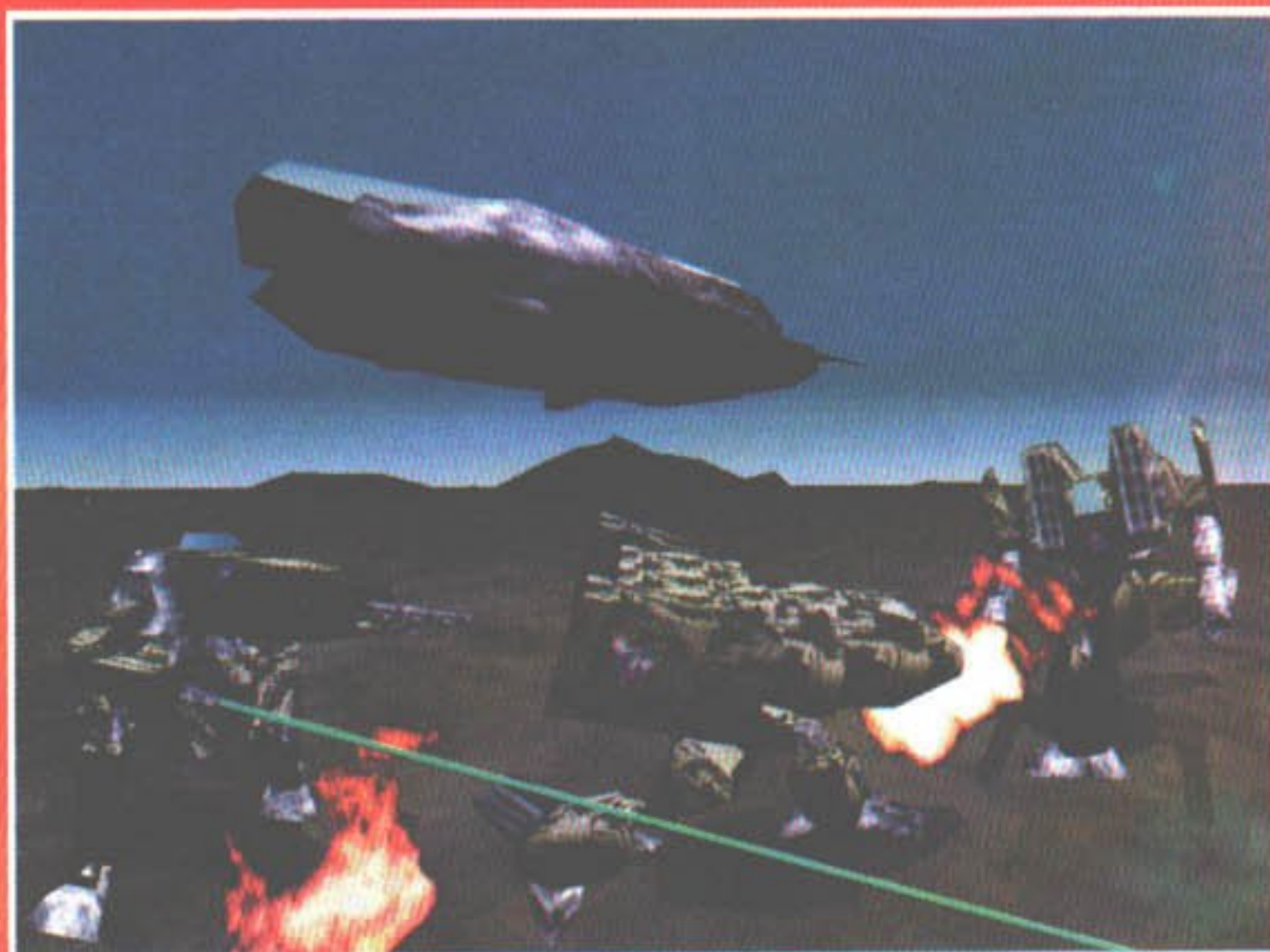
AM FĂCUT BINE CE-AM FĂCUT?

ACTIVISION a prevăzut jocul cu acea caracteristică pe nume nelinearitate. Adică acțiunea nu este mereu

aceeași, schimbându-se în funcție de cât de bine te-ai descurcat în luptă. O misiune poate avea deznoăminte diferite, chiar dacă în ambele cazuri este terminată cu bine.

De exemplu, ți se dă un anumit timp pentru a ajunge la Drop Ship. Dacă ai un robot rapid ca un struț, reușești să ajungi și pleci fericit, scoțând limba la cei de la sol. Ești însă cu un mastodont care de-abia se târăște? E ok și-așa. Te bați, îți croiești drum și, deși nava a plecat, mai există o posibilitate de terminare a misiunii, care conduce spre altceva. Frumos e că nu-ți dai seama întotdeauna când o misiune se poate termina și în alt mod, și când nu.

Aflat în luptă poți avea surpriza ca obiectivele să se schimbe brusc. Mergeam odată vijellos spre Nav Point Alpha, unde trebuia să întâlnesc omul de contact al rebelilor, și-aud în căști: „This is your rebel contact. Nav Alpha is guarded, go to Nav Beta. I repeat. Go to Nav Beta”. Bine că era noapte târziu, era liniște și-am auzit ce-a spus, pentru că tipul n-a mai zis-o a doua oară și mândreptam cu seninătatea pe care numai inconștienta ți-o oferă, spre gura deschisă a lupului, fără a avea o salvare



Un Crab, un Stalker, un (sau o) Dropship și încă unul... nu pot să văd exact... ȚȚ, hel, cel scuzi mai în față, mai în față!

Noapte, lună, rachete, laseri, romantism total.

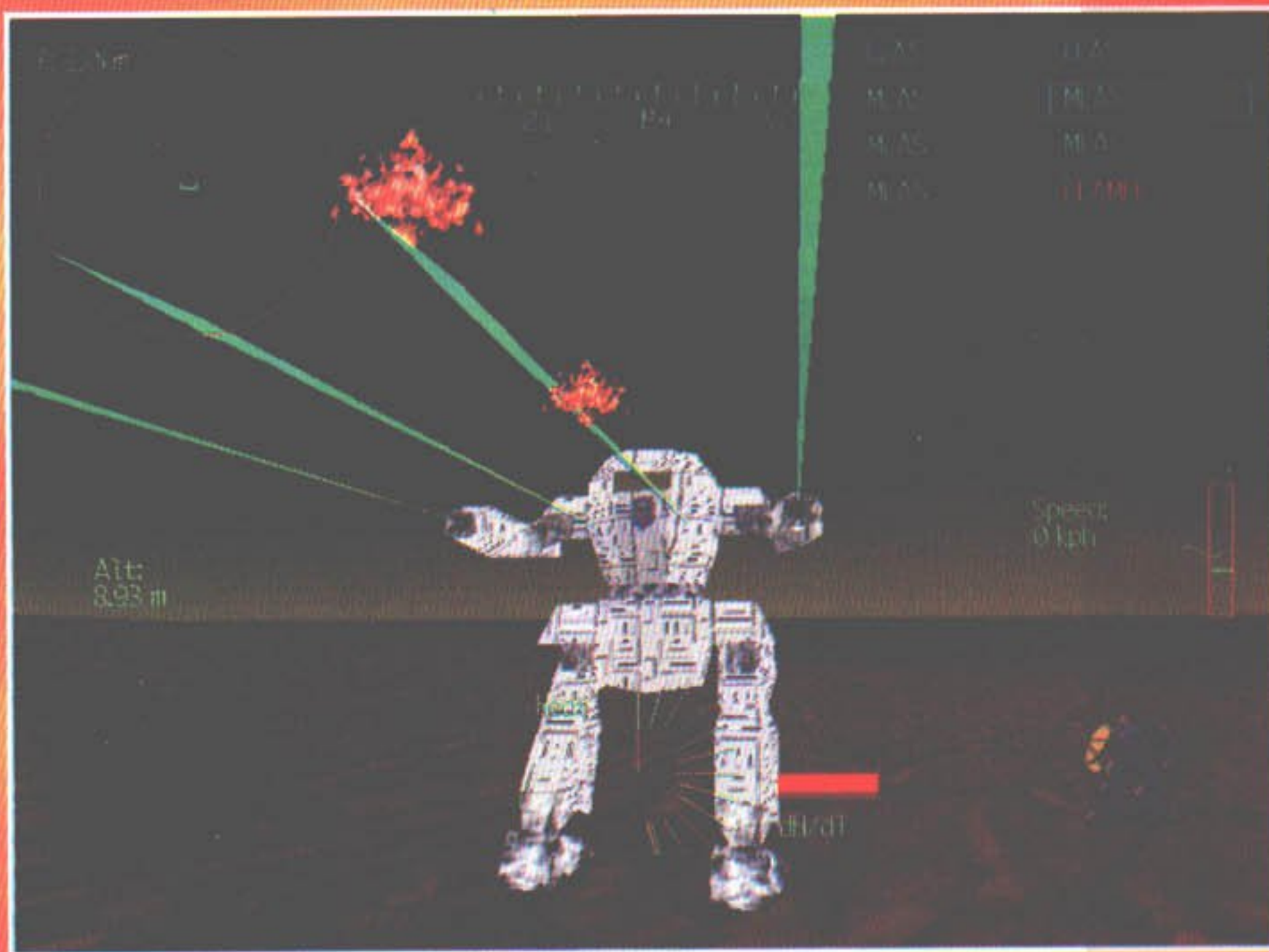
Indivdul din imagine se numește Flashman, reușește să atingă 200 kph și, chiar dacă arată un pic ca o butelie de aragaz, nu e deloc la fel de pașnic.

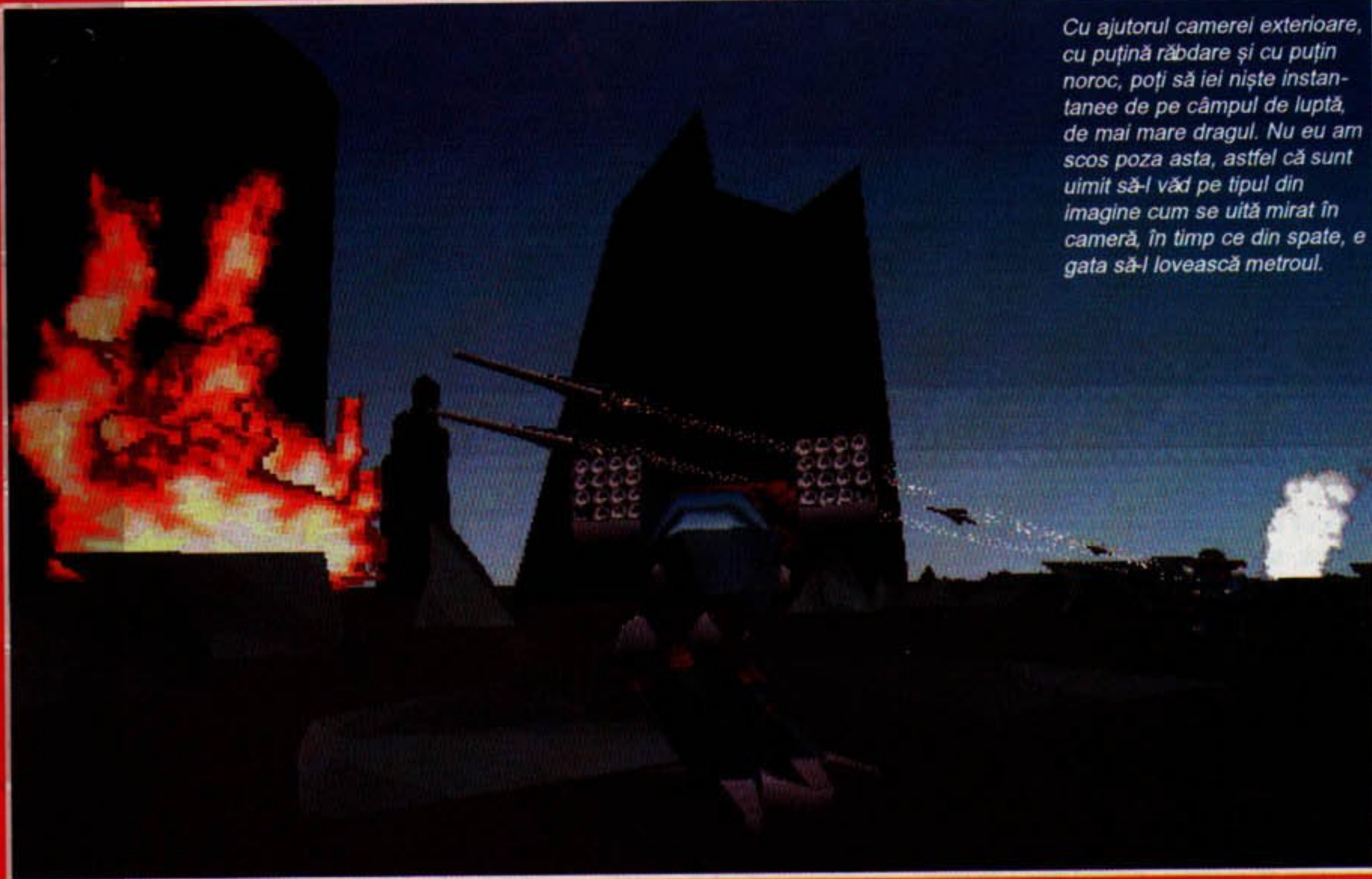


nente (roboței, lansatoare de rachete, gun-uțuri) de pe câmpul de luptă. Atunci când nu te culeg alții pe tine.

Iar dacă vrei să faci pe comandantul și să ai propria-ți organizație, ai de dus o luptă dură. De ce? Să vă explic.

În Mercenaries sistemul de salvări este schimbat. Nu mai există un fișier în care este notată misiunea curentă pe care o poți încerca de câte ori vrei, până reușești să treci de ea. Nu. Acum sistemul de salvări este unul normal, adică ai un meniu unde salvezi, încarci etc. Și ce-i cu asta? Mda, dacă joci ca simplu mercenar n-ar fi mari probleme. Dacă mori într-o misiune sau o ratezi, butonul pe care ar trebui să scrie „Next Mission” este inscripționat cu un frumos „Replay”. Dai „Replay” și mai încerci o dată. Până când îți iese pasența. Dacă, însă, ești comandant și ratezi o misiune, treci obligatoriu la următoarea, cu roboții făcuți țandări și fără nici un sfanț încasat. În cazul în care mori în misiune ești





Cu ajutorul camerei exterioare, cu puțină răbdare și cu puțin noroc, poți să iei niște instanțane de pe câmpul de luptă, de mai mare dragul. Nu eu am scos poza asta, astfel că sunt uimit să-l văd pe tipul din imagine cum se uită mirat în cameră, în timp ce din spate, e gata să-l lovească metrul.

un laser, peisajul se luminează pe traiectoria respectivului „proiectil”.

A fost la un moment dat o misiune pe timp de noapte unde, după ce mi-a fost distrus sistemul de vedere în IR (acum îl zice Thermal Optics și arată ceva mai ciudat), neavând altă posibilitate de a vedea structurile din jur (nu mai există acel Image Enhance), a trebuit să luminez în jur, trăgând nebunește cu laserii. Era ca și cum ar fi fulgerat la fiecare jumătate de secundă. Bestial!

A mai fost îmbunătățit și modul în care sunt gener-

ate exploziile, țândările sărind mai interesant din nefericita chestie aflată sub tir.

Adunând cele de mai sus cu faptul că există și furtuni de zăpadă sau nisip, efecte de ceață și fum și că peisajele sunt mult mai aglomerate și mai plăcute ochiului și creierului, rezultă că la grafică s-a umblat destul de mult, astfel încât a fost ameliorat capitolul la care MW2 primea, de obicei, cele mai multe critici.

AUDIȚIE

Ceva legat de echinox. Da, ceva de genul, este numele celor care au compus muzica de la MW 2: Mercenaries. Special pentru joc. Sunt 21 de melodii, care mai de care mai plină de chitări dure, tobe sinistre și ritmuri războinice, care mai de care mai plină de geniu.

Atunci când stai și socotești dacă muzica unui joc e bună, există de obicei

APARIȚIE

Citeam odată un FAQ (Frequently Asked Questions) despre MechWarrior 2, minunându-mă cum, un tip de la Activision explica de ce nu au pus texturi pe obiectele din MW2. Cu alte cuvinte, de ce dealurile arătau ca niște piramide golașe și clădirile de asemenea, în loc să albă niște oareșce modele populare pe dânsule. Tipul spunea cum că nu se poate, pentru că jocul s-ar mișca foarte greu.

Ei, uite că se poate. Iar de mișcat se mișcă... potrivit. Mai exact, în 640x480 nu-ți recomand să setezi nivelul de detaliu prea sus dacă nu ai măcar un P120. Yuck, sună oribil cred dar... Nu vă speriați. Motivul pentru care nu recomand această acțiune, este acela că jocul arată foarte bine, uneori chiar mai bine în 320x200 și se mișcă fără mari probleme. Așadar, de ce să te încapățânezi să utilizezi rezoluții mari, unde jocul merge prost (sunt disponibile și 800x600 și 1024x768), dacă nu e vreun câștig grozav pe plan estetic? Oricum, există un meniu care te lasă să alegi diferite nivele de detaliu, pentru a mulțumi pe cât mai mulți.

Cel mai grozav lucru e că băieții nu s-au oprit numai la texturi atunci când au îmbunătățit grafica. Cea mai spectaculoasă ridicare a nivelului graficii o aduc efectele de iluminare. Dacă tragi cu un aruncător de flăcări sau cu

destul de recentă.

Natural, neliniaritatea vine și din posibilitatea alegerii oricărui contract care-ți place (dacă ești comandant). Asta, oricând. Te enervează cel pentru care lucrezi și ai început să simpatizezi inamicul? Îl poți lăsa baltă pe unul și trece de partea cealaltă. Sună bine, nu?

BY MYSELF BUT NOT ALONE

Dacă ești mercenar simplu și câștigi destule C-Bills, ți se alocă automat până la doi camarazi. În misiunile care permit tovarăși de luptă, îi poți folosi și pe cei doi, nu sunt chiar bătuți în cap și, în plus, au niște replici prin radio destul de cule.

Vestea cea bună și nouă, este că, atunci când ești comandant și-ți angajezi singur negrii pe plantație, poți să iei maximum trei, plus un pilot de navă care te poate ajuta în luptă, ouându-se în capul celor de la sol.

Vestea mai proastă este că tipii/tipele cer bani (salarii) și mai pot să și să moară dacă sunt nepricepuți. Că pierzi pilotul n-ar fi nimic, da' pierzi robotul pe care îl pilota în momentul respectiv și valorează o avere.

Faptul că nu ești singur dă, oricum ai lua-o, un farmec în plus. Poți să comanzi acești „lancemates” (nu știu cum să fabric un plural adecvat și nici nu le pot spune „wingman”-i) ordonându-le să atace sau să apere anumite ținte, să se țină după tine, sau (o treabă bună) să „shut-down”-eze roboții pentru a nu fi detectați pe radar.



semne de întrebare. Dacă îmi place numai mie? Dacă oi fi eu ăla ciudatu'? În cazul Mecs-ului, când eu stau toată ziua cu CD-ul în unitate și cu CD-Player-ul pornit, unul zice că muzica e ultra-șapănă, altul spune că e nervoasă și un altul mă roagă să-i trag o casetă, nu mai încap multe discuții. Ia ascultați! Auziți? Gin, gin, giilin, giin... Tare, nu?

Cu sunetele, vocile și tot ce înseamnă FX jocul stă la fel de bine. Au fost îmbunătățite, un pic, replicile camarazilor de luptă. Chiar dacă par câteodată monotone, există momente, deloc puține, în care ceea ce spun cei din roboții alăturați pare foarte spontan. E plăcut atunci când tocmai ai prefăcut un robot advers într-o formă fără formă, să auzi cum râde unu' și zice: „Ha, haaa, YES!”, simultan cu tine.

UN STROP DE STRATEGIE

Pe lângă strategia din teren trebuie să ai în vedere cum îți echipezi mașinile de luptă înainte de misiune. Oferta de roboți pe care o ai la dispoziție este impresionantă cam 30. De toate formele și mărimile și cu niște nume de să îngheți.

Ca și în MW2, o mare parte din reușita unei misiuni se bazează pe alegerea robotului și a echipamentului potrivit. La o primă vedere, s-ar părea că robotul e cu atât mai performant, cu cât e mai greu, măcar pentru că poți să pui mai multe arme pe el, până arată ca un porc

ghimpos. Raționamentul e bun, în general, însă dă rateuri în particular, mai ales când trebuie să faci o misune contra cronometru (în rest, poți aplica tactica probabil cea mai folosită: „enervant de necet, dar sigur”). Așadar, deși un Atlas de 100 de tone poate căra destul armament pentru a distruge o clădire dintr-o singură salvă, micuțul Kit Fox de numai 35 de tone, sau Jenner-ul cel cretin (am rămas cu impresia asta de când am jucat Mechwarrior 1), se pot dovedi alegeri mult mai inspirate în unele cazuri.

Dacă ești comandant, ar fi bine să nu încerci să faci praf și pulbere roboții inamici, ci doar să-i scoți din luptă, afectându-i cât mai puțin, astfel încât să mai rămână ceva de capturat în cazul unei victorii. Am reproșat MW2-ului faptul că, atunci când distrugeai piciorul unui robot acesta rămânea la verticală precum un cocostârc SF. Problema e rezolvată acum: roboții cad dacă le sfărâmi un picior și sunt aproximativ inofensivi. Spun aproximativ pentru că mai sunt cel puțin două moduri în care te pot ataca: folosind Jump Jet-urile pentru a se ridica de la sol, trag în tine, sau încearcă să-ți cadă în cap (asta e chiar o manevră pe care o poți încerca). Te surprinde măcar un pic să vezi cum maldărul de oțel fumegând ce tocmai s-a prăvălit la pământ, își ia zborul și trage în tine precum... nu știu ce, n-am mai văzut până acum ceva asemănător.

Ah, și-ncă o chestie care crește dificultatea dacă ești comandant: nu-ți poți configura roboții decât înainte de începerea campaniei, adică a unui contract și nu înaintea fiecărei misiuni.

AJUTOR, INTER-FAȚAI

Mecs-ul permite mai toate sculele pe care nu și le permite oricine. Pedale, joy-stick-uri dintr-alea urâte, Phoenix-uri cu 24 de butoane, căști fioroase și tot așa. Un control destul de bun îl poți obține cu mouse-ul cel banal și e chiar mai indicat decât un joystick slăbuț.

În rest, se lucrează cu tastele din plin și nu e deloc rău. Chiar dacă numărul acestora este impresionant, nu se folosesc toate în mod curent; în plus, ai șanse să cânti frumos la pian după aia.

Jocul vine cu un mare

carton pe care sunt explicate și pe față și pe dos comenzile și indicatoarele folosite. E drept, sus scrie mare „Novice keyboard commands”.

MY FRIENDS OF MISERY

Pe cutia jocului scrie tot mare, cu roșu: MERCNET. Atenția pe care producătorii au acordat-o dorinței jucătorilor de a se căpăci reciproc, a fost mult mai mare. MW2-Mercenaries se joacă prin modem, cablu serial sau rețea IPX (8 războinici maxim). Internetul a fost și el băgat în seamă, măcar așa, ca să ne facă nouă în ciudă.

O luptă multi-player poate fi generată în cele mai mici amănunte (echipe, escadroane, peisaj, temperatură, vreme) și nu e deloc neplăcut să știi că ai alături niște unii mai pricepuți decât calculatorul, după cum ai în față o echipă pe măsură.

Așadar, poate nu trebuia spus „... Misery”, deși uneori...

Ah, apropo, jocul merge și sub Windows 95, necesitând ce-l drept, o configurație mai tare (probabil din pricină că Win95 e „optimizat” puternic de tot și folosește mult mai bine (?) resursele puse la dispoziție).

CONCLUZIONUL

Concluzionul e că jocul merită să fie jucat, dacă nu pentru luptă, măcar pentru poveste, istorie, atmosferă sau universul creat. Dacă nu pentru una din acestea, atunci măcar pentru muzică. Și dacă nici pentru muzică, atunci măcar pentru strategie, bani, economie, furt și comerț. Iar dacă nici pentru asta, atunci măcar pentru scorul dat de Game Over. Dacă nici pentru ASTA, atunci măcar pentru faptul că la ora 2:29 AM, stau și scriu rândurile de față, în loc să lupt la Tukayyid. Și dacă NICI pentru asta, măcar așa, de chestie. Go!



Sus: Biroul tău de la servici. Calculator? Este. Fax? Este. Iprimantă? Este. Sunete ca de Star Trek? Sunt și d-astea.

Stânga: Roboți și iar roboți. Și-n ei, maniaci și iar maniaci.



Complexitate, acțiune, grafică, muzică, sunet, idee. E greu, greu de tot.

De ce n-a fost așa de la început domnule? Cum? Nu existau atâtea P-uri. Mda, poate e un răspuns.

Data stelară 7 277 Y40076077
 Kryptonienii au înconjurat WC-ul public
 din piața Universității...

Asta-mi aduce aminte de primele jocuri pe care le-am jucat. Aveam un Amstrad CPC 6128 cu CPM pe el. Primul program a fost o agendă telefonică. Primul joc a fost unul cu un cavaler „tebufon” care trăgea cu, să-mi fie scuzat, bășini. Așa omora el albinele. Ehee, 3 tipuri de animație, caractere transparente, hîrtie milimetrică, rutine de scroll... Ce viață! Al treilea joc a fost strămoșul Kryptonienilor. Ce dacă se numea FSSPOC? Așa i-am zis eu. Se pare că acum Kryptonienii aduc un omagiu a ceea ce prin megasofisticitatea mea, mă autonumesc cloșca Egg-ului civilității lor.

KRYPTON

ARDE-O, FRIGE-O ȘI...

Ram-pam-pam! De-a lungul istoriei ludice (ludo-ludere= (lat.) a juca), Arca lui Noe s-a materializat aproape pentru fiecare dintre noi, măcar odată în Arca lui Noid. Jocul mic și cul din această ediție, nu este decât o extensie spre bestialitate a stră-genialității astrale a Arcanoidului, pre zilele prezentului viitor, hermeneutica* fiind puțin metaforizată destructiv (asta spre binele nostru).

Sinergia** dintre cele două elemente opuse temporal (Arcanoid-Krypton Egg) aduce reflectoarele prosperității asupra prezentului mai apropiat. Filosofia genezei din Krypton Egg, această metamorfoză între găină și porc (Heretic-Hexen) este măiestral simfonizată cu ouă mici și mari. Jongleria specifică tinereții este surprinsă subtil tot în

*, ** Aceste expresii aduceau 2 puncte în plus oricărei analize literare în cadrul căreia erau folosite (vezi: gimnaziu și liceu)

această creație de geniu, care, prin viziunea arhitecturală asupra cărămizilor bucluba-cublașe* transmite posibilul act de Crăciun din viitor. Pătrățelele ce iau urma fizicii Newtoniene, înviate de zburdălnicia „spermatozoizilor virtuali” se desfac precum Cutia Pandorei și scot la iveală bogăția substratului mitic al zeului Noid, Arca Noid, ca niște micuțe daruri de Crăciun. Halal cadourii!

REFLECTAȚI

Fac apel la cei mai critici dintre voi. Doinaș însuși ar fi fost invidios pe transpunerea Oului non-dogmatic al Kryptonienilor. Reflectați. Reflectați precum pereții claustrofobiei Kryptoniene și, poate din impulsul primit, îmi veți da dreptate. Ce dacă aberez? Reflectați oricum...

Cloșca.



QUAKE 2?

id-ul lucreaza, fiți pe pace. Sau, mai bine, nu!

Mai repede decât ne așteptam, aflăm că se lucrează la continuarea unui joc de care toți am auzit și pe care destul l-am jucat. Mai mulți monștri, condiții mai bune pentru toată lumea, arme mai frumoase, patch-uri devenite oficiale. Denumiri (precum Gatling gun sau Grappling Hook) care până acum erau cunoscute doar celor care au auzit de QuakeC vor deveni familiare pentru toată lumea, în QUAKE 2. Da, da, Quake 2 se află pe masa de lucru a celor de la id și, din ce-am văzut - nu prea multe - promite să fie încă și mai îndârjit în a trage preșul de sub picioare concurenței.

DOOM

un concurs permanent

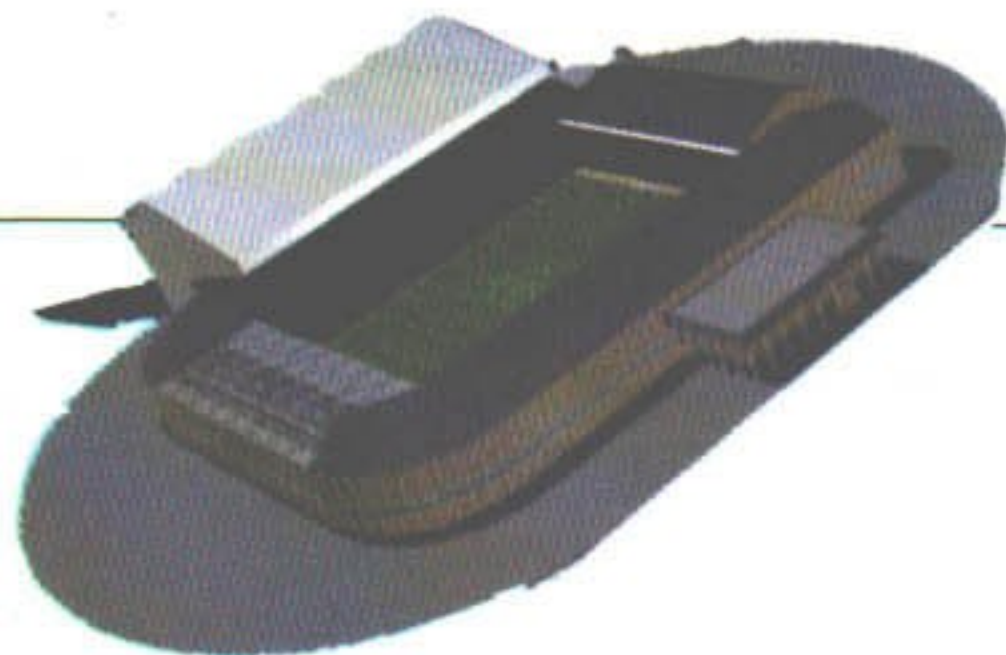
A fost cândva un concurs de DOOM, cândva, prin mai. Și la el, la concurs, au venit muuulți concurenți, cam vreo 200. Așa se face că, mai de curând, s-a mai



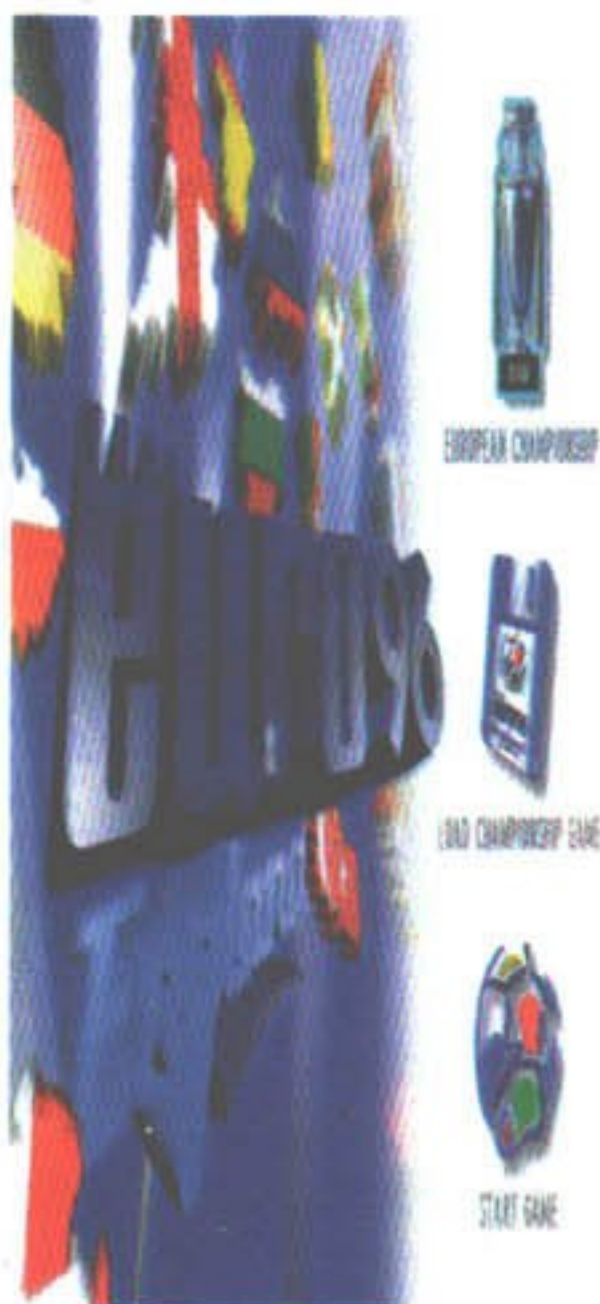
organizat un concurs, tot de DOOM și tot cu mulți dori-tori. Unde a fost concursul? La Internet Cafe. Ce s-a făcut la concurs? S-a jucat DOOM în rețea și fiecare a fost mulțumit de rolul său, călău sau martir. O să mai fie concursuri, zicem noi, numai voi să ne fiți alături, să nu vă temeți să luați taurul de coarne, pușca sau „adidașii” virtuali din cul și să concurați.



Euro '96



De când joc eu fotbal cu băieții prin curtea școlii, sau pe nu știu ce maidan, n-am avut și noi, măcar odată, un scor normal. N-am avut galerie, comentator, arbitru, ce să mai vorbesc de reluări și alte nebunii. Acum avem teren internațional, jucăm de ne sar capacele și nici măcar nu-mi pasă dacă Gianina Goronduță vine cu cizmele de... plouă.



Bună ziua doamnelor și domnilor, transmitem în direct din camera mea, din Vințu de Jos.

Asistăm astăzi la mult așteptata partidă a echipei locale, formată din Gheorghită, Nicu și Marin (restul sunt din echipa națională comandați de 5x86-le personal), cu marea echipă a celor de la Măneciu Pământeni, care au descalificat pe rând echipa celor din Conmana și pe săracii frați Apetrei din Vințu de Sus.

Trebuie să recunosc că Actua Soccer, ca titlu vorbind, nu-mi inspira nimic, nici măcar cât o expirație. Vijelia unui titlu ca Fifa xx era deja monopolizată. Și, cum UEFA rămăsese liberă, s-a stărnit acest Euro. Astfel, Brazilia e înlocuită cu Bulgaria, iar Croația cu.. alții. Ce vreau să spun, este că ne restrângem raza de acțiune la echipele europene. Asta e rău. Ce e bine?

ÎN REST, NUMAI DE BINE!

Engine-ul superior al lui Actua față de celelalte clone de foot, a fost ÎMBUNĂTĂȚIT, lansând astfel cea mai crâncenă provocare pentru titlurile concurente. Fifa 97 este prima care a răspuns, trecând pe poligoane. He, he, i-a cam fentat Gremlin-ul aici. Cu toate că EA sunt o firmă de prestigiu, din punct de vedere tehnic, Fifa 97 rămâne sub nivelul Euro. N-ai să vezi transparențe aiurea la Euro asta. Rămâne pe aceeași poziție de lider profesionist. De ce lider „profesionist”? Pentru că Euro 96 se adresează celor pasionați, în special de football. Astfel, jocul are



Sus: Hai Romania! Hai Romania! Ia uite la Hagi, l-o fi dușnd piciorul s'racu'

Jos: L-am pus pe L'c'tuț în poart' c' cic' e tare la treaba asta.



adâncime. O să râdeți: un fotbal cu adâncime? Da, și asta pentru că lupta nu e distractivă, e doar atractivă, pentru că e o luptă adevărată. Dinamica jucătorilor s-a schimbat, au apărut figuri de genul stop pe piept, și tras de ciorapi (la corner). Eh, ar fi multe de zis,

iar eu vroiam să fac un „versus” cu Fifa 97, dar nu e loc și pe deasupra s-a mai făcut în nr. 3 cu Actua. Aș mai putea spune, că partea artistică mai lasă de dorit. Comentariul e destul, chiar prea sărac, (într-o scrisoare primită la redacție, cu mult timp în urmă, un amic spunea în comentariul său, că speech-ul e bun. Poate la el a fost ceva mai bun, eu jucând o versiune originală. Scrisoarea lui m-a făcut să joc Euro, ca apoi să nu mă pot abține să scriu de el, mai ales



Sport/Act.
 Gremlin
 1 cd
RESURSE
 CATEGORIA:
 PRODUCATOR:
 FORMAT:
 486/66
 8MB
 Pentium/100
 16MB
 Placa de sunet

PLAYER STATS

1 Bogdan STELEA

Stevan Bucharest

33

GOALKEEPER

SPEED 58

TACKLING 55

PASSING 72

SHOOTING 89

SKILL 85

FITNESS 99

DONE

- 1 B. Stelea
- 2 D. Petrescu
- 3 D. C. Prodan
- 4 G. Mihali
- 7 I. Lupescu
- 6 M. Belodedici
- 5 T. Selymes
- 8 G. Popescu
- 9 I. Dumitrescu
- 10 D. Munteanu
- 11 G. Hagi
- 12 F. Prunea
- 13 I. Viadoiu
- 14 B. Panduru
- 15 D. Mateut
- 16 M. M. Lacatus
- 17 F. Roducloiu
- 18 I. O. Sabou
- 19 C. Goico
- 20 R. Niculescu

mult o luptă de „cum să păcăleşti portarul“, ca în MUCF, care e, vă mai aduceți aminte sper, unul dintre jocurile mele preferate în materie. Yuck, ce frază încălțită. Mai bine caut scrisoarea aia. Avea și un desen...

MULTIPLAYER

O, dragi prieteni! Cineva spunea: „Dacă n-ai rețea, FĂ-ȚI, CUMPĂRĂ-ȚI, FUR-O PE-A ALTORA, dar nu sta indiferent. Caută la toți vecinii, poate are unul vreun calculator. N-are? Cumpără-i, fă ceva!

Inventează, colorează, desenează...”

Euro 96 se joacă până la 20 de playeri în rețea. Adică toată echipa, mai puțin... ați ghicit, portarul. Am zis bine? Doar doi jucători pot fi Autoplayer, ceea ce înseamnă că respectivul îl va conduce pe cel mai aproape de minge, unul la o echipă și altul la ailaltă. Lucru valabil când nu joacă 20. Cum toți se pun atacanți, mai trebuie și un fel de libero. Și FIFA 97 se joacă în rețea, are și joc de sală, dar mai multe, poate într-un număr viitor.

Uite-l [i pe Stelea ras în cap. Gremlin au fost suficienți de r'bd'tori ca s' reprezinte fiecare juc'tor aproximativ dup' vnf][i[area real'.

că nici nu mai știu ce-am făcut cu scrisoarea. O luasem acasă și... și așa cum sublinia un corespondent (ăla cu scrisoarea), portarul este omul meciului, jocul la simplu (căci dacă nu v-ați dat seama, SE JOCĂ ÎN REȚEA!), este mai



Acțiunea la Euro 96 poate fi privit' din mai multe unghiuri, de sus, de jos, de pe s#rm', de pe h#ng' s#rm'. Dacă s-ar putea face așa ceva [i-n realitate, s-ar duce de r#p' „Procesul etapei”.



ÎN VIITOR:

„Noi, comitetul executiv al...”

- Șterge bă, prostia asta.

- Reformulez: În ceea ce ne privește, noi, comi... bine, bine, ne luăm anagajamentul

- Iei pe dracu'. Mai bine zi-i că vrei, adică te gândești că ai mai promis odată să te

gândești, la un campionat de fotbal. Vă spun io ce vrea ăsta să zică. Citez: „Noi, comitetul...”

Nu e bine. Sintetizez: „Mă gândesc, cum să fac, un micuț campionat.”

Încheiaz, ăăă, închei citatul.



Reu[efte s' dea senzația de fotbal profesional. Complet complex [i compl... esc.

Grafica putea fi [i mai bun'.

CTS Computers

Magazinul tău de calculatoare

Peste 1000 de produse în stoc!
Prețuri excelente!
Mărci de referință!

SISTEME complete
486, 5x86, Pentium
Garantie: 3 ani
MULTIMEDIA
CD-ROM, CD-uri,
Fax-Modem, Video Cards

Acum și la noul magazin din Calea
Moșilor 335, tel 610.56.67

B-dul Regina Elisabeta nr. 5
(mag. Laura Trading), București
Tel: 5125521, Fax: 6795742, 6155878.

MYST

**Cine a auzit de el, cine l-a jucat și cine l-a terminat?
Nu prea mulți, nu-i așa?**

Întrebare: cine a auzit de Myst, cine l-a jucat și, dacă l-a jucat, cine l-a terminat? Nu prea mulți, nu-i așa?

Ei bine, Myst este creația cunoscutei firme Broderbund care l-a lansat în anul 1993 și bine a făcut, produsul cucerind premiul întâi la jocuri pe calculator în anul 1994, lucru de așteptat, realizarea grafică și cea sonoră precum și ideile de bază fiind inovatoare la vremea respectivă. Designul e superb, sunetul trăznet, iar aventura a naibii de încălțată. Singura parte mai puțin strălucită e animația, sacrificată pentru calitatea grafică.



De jucat, sunt sigur că nu l-au jucat prea mulți, fiind întâlnit foarte rar în România și doar în versiune germană sau numai pentru Macintosh. De terminat, chiar dintre puținii care l-au jucat, sunt sigur că și mai puțini l-au terminat, jocul nefiind doar foarte lung, dar și foarte aiurit, pentru fiecare dintre cele patru lumi pe care le poți explora trebuie să citești dintr-o ceaslovul. Mai mult, anumite salvări pot compromite totul și e musai s-o iei de la început.

Iar dacă v-am făcut curioși, am vă dau și soluția Myst-ului (n-o folosiți dacă nu aveți ce face vreo două săptămâni!).

Așadar, pici din cer pe insula Myst (un loc cam bizar, cu o mulțime de clădiri și construcții ciudate și un port gol-goluț, fără picior de navă), așa că bagă mare, că-s multe de făcut.

Pornește, ia scrisoarea care-ți stă la picioare, documentează-te și mai plimbă-te pe insulă.

Esențialul este, la început, să umbli la toate

manetele întâlnite în cale, să le sucești, ca să poți merge cumva mai departe. În total sunt opt pe întreaga insulă.

Pun pariu că nu ai dat decât de șapte manete, cea de la orologiu rămânând neatinsă și cunoscută și motivul: nu ai reușit să ajungi la insula cu ceas. Dar nu dispera, soluția se află prin apropiere:



SUS: Vehicul sau ce?

STÂNGA: O imagine pe care nu o veți găsi nicăieri în Myst și totuși de acolo este.

îndreapă-te spre port unde vei găsi o ușă care dă în subteran.

Mergi tot în jos până dai de un proiector (nu prea seamănă cu altceva cunoscut, dar sunt sigur că asta ar trebui să fie). Împinzi și-l deschizi cu butonul cel mare. Odată închis, vei observa, în capătul camerei, un panou de comandă unde trebuie să introduci numerele 40-67-47. De-acum, la proiector, poți urmări mesajul lui nenea. Bagă-l la cap!

Din nou la panou, introduci numărul 08 (numărul manetelor, foarte logic, de altfel) și din nou la proiector, unde vei vedea și ultima manetă activată.

Nu te agita, că ăsta e doar începutul, acum poți să începi quest-ul propriu-zis pe insula Myst, de unde pot fi accesate patru lumi, fiecare în urma rezolvării unui puzzle, mai mult sau mai puțin complicat.

Pentru început, mergi în bibliotecă, ia paginile de lângă cele două cărți și adaugă-le cărților respective, dar nu care cumva să încerci să le iei pe amândouă, că e jale: prima va fi pierdută și același lucru se va întâmpla în tot restul jocului. Nu vei putea să ai mai mult de un obiect asupra ta.



Templul din copac. Destul de sinistru și totuși nu te furdică pe spinare ca în Quake. Ciudat, nu?



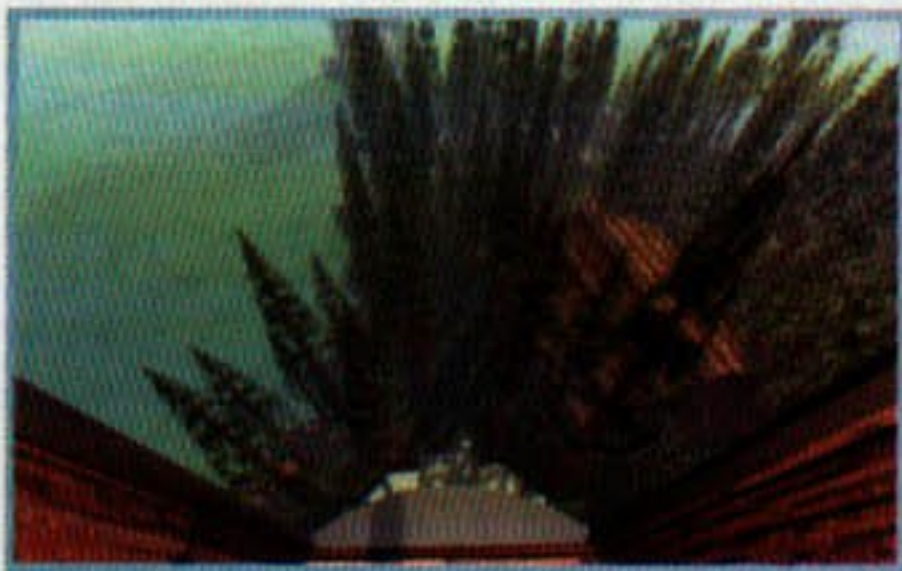
Camera lui Sirius. Un loc confortabil, luminat discret, a la Plaza.

După ce încerci să ascuți mesajele celor doi tipi închiși (de-a binelea) în cărți, în caz că-i înțelegi, ei îți cer mai multe pagini. În caz că nu ai înțeles (și sunt sigur că nu ai înțeles mai nimic din cauza bruiajului care are chichirezul său absolut necesar), tot aia spun ei ce-ți zic și eu.

În bibliotecă vei observa două tablouri: unul reprezentând o ușă deschisă, iar celălalt, o ușă închisă (o adevărată capodoperă a stilului renascentist). Tablourile chiar asta fac: deschid și închid ușa, ultimul deschizând un pasaj printre cărți, ce te va duce într-un turn de unde vei putea să localizezi (ce altceva ai putea să faci cu observatorul de acolo?) cele patru căi spre celelalte lumi și puzzle-ul care o deschide pe fiecare în parte.

Pasajele spre lumi sunt în port, orologiu, copac, rachetă.

Primul loc în care te duci (n-are nici o importanță ordinea) este planetariul. Da, chiar ăla care seamănă cu un cabinet stomatologic. Stinge lumina și așază-te pe scaunul „de execuție“, de unde poți activa o mașinărie ce are o bază de date cu mai toate evenimentele astrale petrecute în ultimele câteva mii de ani și cele vor urma să se întâmple, iar matale trebuie să cam vezi așezarea astrilor pe data de 11



Stînga: cam așa se vede de sus, din copacii de pe insul'.

Jos: camera tronului aparținând lui Achenar.



Oct. 1984, 10:04 AM; Ian 17, 1207 5:46 AM și Nov. 23 9791, 6:57 AM. Hărțile astfel obținute pot fi comparate cu o carte din bibliotecă și se pot afla trei simboluri, fiecare aparținând uneia dintre hărți. Aceste simboluri (frunză, gândac, șarpe) trebuie activate pe stâlpii din

îndreptându-se spre rachetă. Aici trebuie să produci un anumit voltaj pentru deschiderea rachetei, așa că bagă un șoc de 59 de volți, dar mare, mare atenție: această valoare trebuie atinsă din prima, că, dacă nu, racheta nu se va mai deschide niciodată. Combinația de butoane este 1, 2, 3, 6, 7, 8 și 10.

Odată nava deschisă, cei care nu au ureche muzicală au încurcat-o rău de tot, căci, pentru



Fort'reaja din lumea mecanicii. O alternativ' la invențiile lui Leonardo da Vinci.

față bibliotecii și o navă apare în port cu prima carte.

În continuare, mergi spre copac dar oprește-te la cabană, deschide seninul aflat înăuntru (combinația

este 7, 2, 4), deschide cutia de chibrituri, ia un băț, aprinde-l și dă foc la soba cu gaz, după care te poți să rotești cu inversunare de roțița de presiune a gazului (avertisment: nu încerca la aragăzi!) și, dacă ai Sound Blaster, vei auzi o bubuitură, dacă nu... nu. Dar un lucru e cert: copacul a crescut cu circa douăzeci de picioare și, undeva, pe la etajul opt, poți observa ditamai scorbura unde trebuie să ajungi. Bine-bine, o să zici, dar cum ajung eu în scorbura? Răspunsul se află tot în cabană, unde, conform zicalei, ce zboară pe sus trebuie să vină și jos. Pune-te să tai presiunea gazului și astfel scorbura coboară, sari în ea când e în dreptul tău, și ar trebui ori să fie până de curent și să te afli prins între etaje pentru tot restul zilei (lucru ce nu se va întâmpla), ca să nu ajungi undeva, un locșor a cărui singură ieșire este o altă carte.

La ceas nu poți ajunge, dintr-un motiv sau altul, decât la ora 2:40 așa că pune-te să dai ceasul înainte cu ajutorul roților din stînga.

În ceas, nici urmă de carte, doar niște manete de care trebuie să tragi în așa fel, încât roțile mecanismului pe care îl acționează să apară numerele 2-2-1 și a treia carte este disponibilă lângă roțile cât casa, din apropierea portului.

Ultimul loc nexplorat până acum este camera mașinilor de unde se pot vedea cabluri electrice

început, trebuie să cânti la orgă (notele sunt într-o carte din bibliotecă) și apoi să reproduci exact fiecare sunet pe care l-ai auzit, tocmai la panoul de comandă din capătul celălalt al navei.

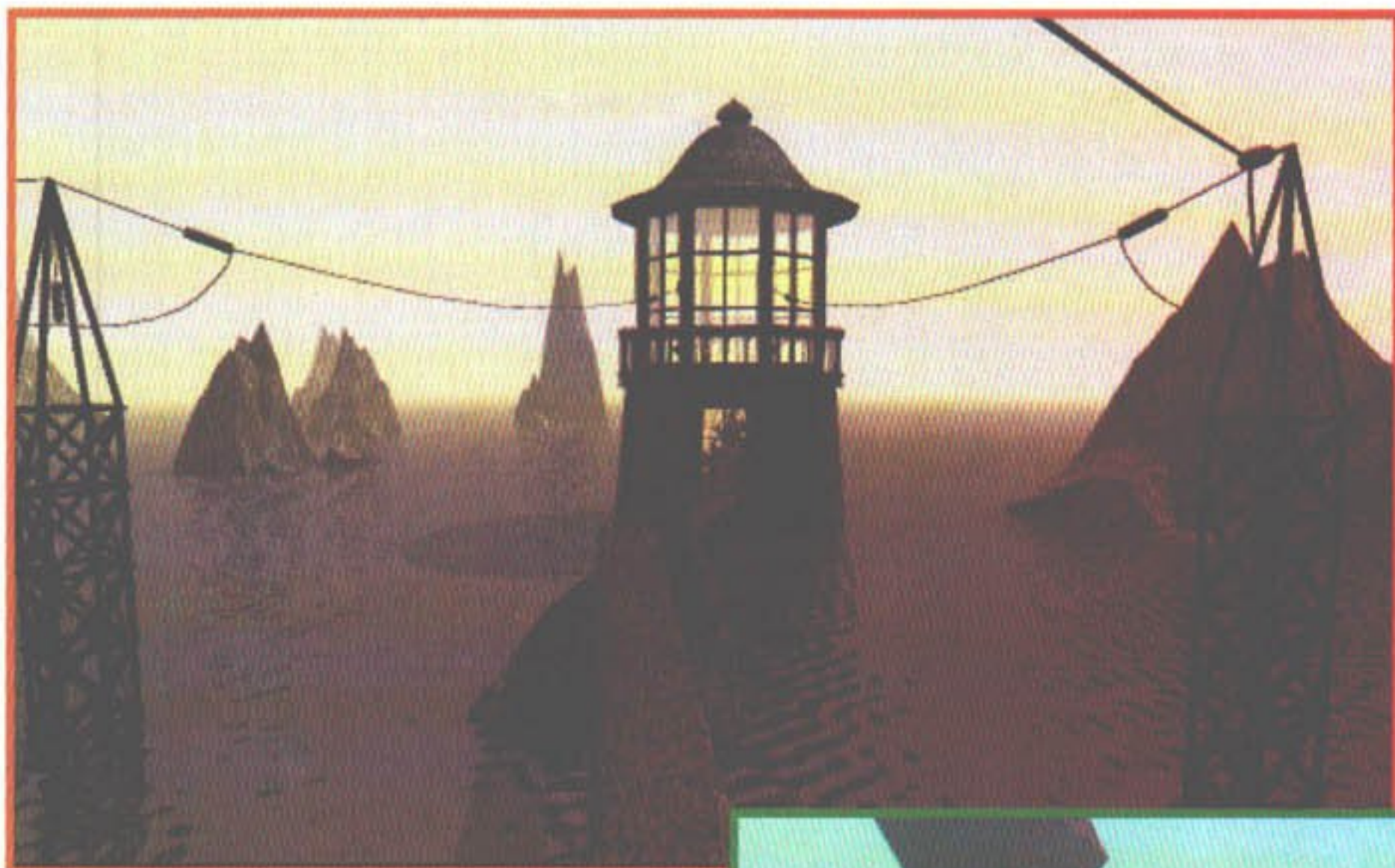
Pentru cei care nu stau prea bine cu acustica, doar din cauza SB-ului, bininteles, considerând baza 1, notele sunt: 8; 20; 23; 13 și 6 și, firește, acum ai toate cele patru cărți ale Myst-ului.

Impresionant, nu?

Cu nava din port poți ajunge undeva pe o insulă (numită Stoneship) în care este înfiptă o corabie, sau invers, vă asigur că nu vă veți da seama. Du-te în celălalt capăt al corăbiei și urcă scările spre a privi prin telescop, află unde se află farul (135 de grade), apoi mergi până la umbrelă și apasă pe primul buton, fapt ce va goli farul de apă. În far vei găsi, în apropierea unor trepte ce coboară undeva la subsol, o cheie care este legată cu un lanț de podea, iar undeva, jos, după ce cobori scările până te apucă amețea vei găsi un cufăr încuiat care, după robinetul pe care îl are la bază, pare a fi plin cu apă. Acușica întrebarea ar fi: cum să aduci cheia de sus la cufăr. E foarte simplu (dacă afli asta de la mine). De data asta, răspunsul zace într-o altă veche „zicală“: dacă nu merge muntele la Mahomed atunci se duce Mahomed la munte. Dar cum, că blestematul ăla de cufăr e mare cât juma' din dormitorul meu și, pe deasupra, nu e deloc ușor! Ei bine, golește cufărul de apă cu ajutorul robinetului și apoi închide-l la loc.

Mergi din nou la umbrelă și apasă pe primul buton, pentru a umple din nou farul și, astfel, aduci cufărul pe linia de plutire.

Folosește cheia de pe cufăr și vei găsi o altă cheie. Cu aceasta, poți deschide partea superioară a farului unde vei găsi un generator de curent electric, cu manivelă, așa că pune-te pe manivelat și încă repede, altfel se descarcă.



SUS: Podul spre far, un alt loc pitoresc, dar mai puțin potrivit pentru excursii campestre
DREAPTA: așa arată ceea ce a fost denumit în lumea Myst-ului ca „P'durea de piatră”. Dar Harap-Alb nu era acolo.

Acum poți să apeși și pe butonul din mijloc pentru a scoate apa din stânca înfiptă în mijlocul corabiei. Intră și, după ce ai explorat toate camerele și holurile, du-te în camera lui Achenar (unul dintre cei doi zurbagii închiși în cărțile din bibliotecă), pe care o vei recunoaște după aceea sublimă dezordine. În cameră vei găsi o jumătate dintr-o scrisoare foarte importantă pentru terminarea jocului.

Undeva, pe un perete, vei găsi un panou care conține un compas. Apasă pe butonul de sus-est și luminile submarine se vor aprinde. Acum chiar poți goli corabia de apă (cu butonul din stânga).

În corabie vei găsi o masă din care va ieși o carte ce te va trimite din nou pe insula Myst-ului.

De pe rachetă vei fi trimis în lumea sunetelor. Aici, în apropierea fiecărui edificiu important se găsește câte un microfon, iar la cristal și apă vei găsi câte o pagină pentru cele două cărți.

Pornește toate cele cinci microfoane și, în plimbarea ta pe insulă, vei găsi o stație de emisie-recepție de unde trebuie setate frecvențele celor cinci microfoane pentru apă (153.4), foc (130.3), ceas (55.6), cristal (15.0) și vânt (212.2).

Apasă butonul care combină sunetele și, cu melodia obținută, te duci frumuseț și deschizi ușa din apropierea recheții. Odată intrat, mergi și vei vedea o... dar vă las pe voi să hotărâți ce e.

Intră în drăcovenia aia și ghidează-o după direcțiile N-V-N-E-E-S-S-V-SV-V-NV-NE-N-SE. Când ajungi, ieși afară, iar cartea este acolo, gata să te trimită la locul de baștină (nu e ce credeți voi, e chiar pornirea).

Din subsolul copacului vei fi trimis într-o lume plină de copaci și de apă. Aici mergi spre construcția care seamănă cu o moară de vânt, de unde lași apa să curgă pe jos (ce risipă a resurselor naturale!). Ai să întâlnești aproape la tot pasul niște cutii rotunde, cu manetă, care direcționează cursul apei la stânga sau la dreapta. Logica spune că-i f. f.



importantă direcția!

Alimentază cu apă primul lift și mergi sus. Acolo vei găsi un complex de camere și pasarele suspendate. În centrul acestui complex, se află o cameră cu o manetă care deschide drumul către scară. Coboară scările și trimite apă generatorului din apropiere, care va alimenta liftul de sus (pentru etajul doi).

Sus, în camera lui Sirrus (celălalt șmecher închis între pereți), vei găsi și cealaltă jumătate a scrisorii.

De-acum, înapoi. Jos, poți folosi cutiile să conduci apa până la generatorul din capăt (cel care arată mai ciudat) și, după formarea podului în partea cealaltă, folosește deja tradiționalele cutii pentru a alimenta ultimul lift, care te duce la cartea cu pricina.

În cele din urmă, prin roțile de lână port ajungi în lumea mexicană.

Paginile celor două cărți pot fi găsite în căutele secrete ale celor doi (în apropierea „tronului” din fiecare cameră). Undeva, pe hol, vei găsi o cameră ceva mai joasă. Coboară și folosește mecanismul cu tub, mișcând tubul până apare o lumină roșie. Fii atent, să nu lași tubul să treacă de lumina roșie!

Ieși afară, unde vei găsi un lift, urcă și apasă

butonul din mijloc, înainte ca liftul se coboare din nou. Aici vei găsi „controlul” de rotire a insulei (poți exersa pe simulatorul din camera lui Achenar).

După ce rotești insula, ai acces la alte două insule mai mici, conținând, fiecare, câte o bucată dintr-un password care, folosit pe insula de unde ai început, te poate trimite acasă.

Pentru cei ce nu s-au descurcat cu rotirea insulei, password-ul este un O fără fund; jos, triunghi; la mijloc, dreptunghi; iar sus triunghi; un cerc peste trei triunghiuri; în partea stângă, jumătate de cerc umplut.

Acum, că te-ai întors din nou pe insulă, conform scrisorii și după acționarea tuturor manetelor, suntem la final. Mai dai o dată de maneta din port și astfel vei căpăta o pagină albă. Dacă ai fi răsfoit toate foile găsite celor doi închiși

în cărți, amândoi ți-ar fi spus să copiezi desenul de la pagina 158 și să îl desenezi la rândul tău pe șemineul care se va roti și te va lăsa în fața unui birou pe care se află o pagină roșie, una albastră și o carte verde, în care (ai fost avertizat de cei doi, de fiecare dată), ai putea fi închis la rândul tău.

Ei bine, acum există patru finaluri ale jocului.

1. Duci ultima pagină lui Sirrus, el te va prinde în carte și în timp ce te batjocorește, rupe pagini din carte, iar tu începi să vezi din ce în ce mai puțin, până nu mai vezi nimic (sădiu, nu credeți?).

2. Duci ultima pagină lui Achenar și el îți face la rândul lui același lucru.

3. Poți să intri în cartea verde fără pagina albă și să fii într-adevăr prins. Sau...

4. Poți să intri în cartea verde cu pagina albă și Dunny (creatorul Myst-ului) se duce și distruge cele două cărți ale fraților blestemați (fii lui Dunny) și, după ce te felicită, îți propune să stai cu el în așteptarea unei aventuri următoare.

Cu asta am terminat, eu articolul și voi Mystu', fiecare cu bucata sa de treabă. Vă mai dau io mai incolo și alte rezolvări, depinde de preferințele celor care descid gura și ne spun în scrisori ce doresc. Acum vă las.

Fliu, fliu, fliu... (wings sound).



Au ăştia tot ce-ţi trebuie ca să te poţi juca în voie: de la mauşi ergonomici, până la claviaturi pe care poţi să cânti tot ce-ţi trece prin cap, obţinând imediat partitura gata scrisă pe calculator. De la sound-blastere care ştiu nişte efecte de te doare capul, şi până la joystick-uri foarte fidele, au de toate. Şi, chiar mai mult decât atât, au şi nişte chestii de care precis nu ai mai auzit, cum ar fi ochelarii ce te fac să vezi ecranul în exact trei dimensiuni, 3D MAX le zice, şi poţi să juri că eşti acolo, în plin joc. Şi au şi programe pentru ochelarii ăştia, de nu te mai poţi dezlipi de ei. Iar dacă nu eşti mulţumit de cum îţi merge calculatorul, tot cu ei trebuie să vorbeşti, că se pricep să ţi-l configureze, de se face avion, sau pot să-ţi facă upgrade la el, să ai şi tu calculator adevărat. Dacă nu ai de loc, tot de la ei poţi să-ţi cumperi, că-ţi dau garanţie doi ani şi te mai şi țin la curent cu chestiile noi care apar şi cu cele mai tari preţuri.



Cel mai bun raport preţ/calitate
Idei novatoare
Mereu la curent cu ultimele noutăţi
Realizări foarte bune
Feeling-ul este pe măsura aşteptărilor



Riscaţi să rămâneţi fără bani în faţa atâtor tentaţii

Ei sunt

IMA COMPUTERS

şi pt fi găsiţi în strada Popa Nan, nr. 9, Bucureşti sau
la tel. 64.24.197 şi fax: 250.36.05

ECONOMISIȚI BANII DE TIMBRE...

- jocurile „Din numărul viitor” nu au intrat acum în totalitate, fiind „outperformate” de către chestii mai tari și mai de interes.

Pentru că nu vrem să fim îngropați în scrisori de protest și nici să nu se topească firele telefoanelor, iată aici câteva frumoase lămuri, pe cât de necesare, pe atât de utile. Așadar:

- „Hardware la greu” n-a dispărut, numai s-a ascuns nițeluș, din motive de spațiu. Am preferat să „băgăm joace” în loc de micuțul hardware, mai ales că pentru numărul ăsta n-ar fi fost chiar micuț

ceea ce plănuisem noi;

- Numărul de răspunsuri corecte la concurs este acela înregistrat până la data decolării revistei de pe hard-urile redacției pe masa de montaj a tipografiei. Dacă ați dat răspunsul corect și nu sunteți nominalizat, nu fiți trist: noi știm că ați știut răspunsul și asta e cel mai important lucru, nu? Then again, maybe not.

Bun, acum banii economisiți prin nedarea telefoanelor de protest, îi puteți folosi în scopuri mai nobile, de exemplu ca să ne scrieți ceva frumos. E ok, așa?

ȘI TELEFON!!!

BUCUREȘTI 96,1 FM
BAIA MARE 88,5 FM
CONSTANȚA 91,1 FM
CLUJ 89,8 FM
IAȘI 91,9 FM
PLOIEȘTI 92,8 FM

PITEȘTI 90,7 FM
RM. VÎLCEA 66,1 FM
SIBIU 91,8 FM
TG. MUREȘ 90,2 FM
CÎMPULUNG
MUSCEL 94,1 FM



radio
CONTACT

PRIETENUL PUBLIC NUMĂRUL UNU

RADIO CONTACT ROMÂNIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București
tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46;

Regie publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. M. Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București. Tel/fax: (40-1) 211.11.92; tel. (40-1) 211.11.60

TOURING

Athénée Palace

Invitații la călătorii turistice:

- * la munte, în stațiunea Sinaia
- * vacanțe și cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
- * circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenți sau elevi
- * organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele țării
- * asigurăm cazare pentru invitații dvs. din țară sau străinătate
- * rezervăm saloane pentru banchete și recepții.

Contactând în timp util agenția Touring Athénée Palace, veți avea garanția reușitei opțiunii dumneavoastră.

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, București, ROMÂNIA
Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23



STUDIATI PE ÎNDELETE

HORRO PROSE

PREMIII:

CD-uri în valoare de:

Întrebări:

1. Numiți echivalentul Cydoniei din Enemy Unknown, în Terror From the Deep.
2. În ce joc de la Microprose apare ca personaj Van Helssing și ce fel de persoană e dânsul?

1. 400.000 lei
2. 300.000 lei
3. 200.000 lei

Răspunsuri:

1.

2.

Nume:

Strada:

Localitatea:

Trimiteți imediat cu plata ramburs următoarele numerele:

Dacă vreau să mă-nscriu și eu în club?

Prenume:

Nr.

Bl.

Apt.

Sector/Județ:

Telefon:

Vârsta (pt. dosar):

HAI! LA CLUB!

Se pare că am reușit să vă băgăm în ceață cu întrebările concursului lansat în nr 4, pentru că altfel nu se explică de ce, din zecile de scrisori primite, nu am obținut decât 7 răspunsuri corecte. Dintre cei șapte concurenți, sorții au decis ca fiind câștigători următorii:

Alexandru Mardare - Bacău
Florin Voicu - Constanța
Vlad Dinulescu - Târgoviște

Îi așteptăm pe câștigători să vină pe la noi. Pe ceilalți patru, îi procopsim cu câte un abonament gratuit pe șase luni, la o revistă, Game Over.

Răspunsurile corecte, uite-le:

- 5 (cinci, cinq, five, funf) cyber-daemoni bântuie prin DOOM2, când jucăm pe Ultraviolete
- Virgin Interactive Entertainment. Ha! Ha!

Nu vă descurajați și nu vă băgați unghia în gâtlee că mai ie concursuri și mai ie premii de dat.

Clubul?

S-a reușit organizarea a încă două filiale:

Pitești - în cadrul Studioului TV Pitești (cât de curând vă așteaptă ceva și la TV), din Piața Vasile Milea, Casa Cărții, mezanin 1. Persoana de contact: DI Grigorescu George. Tel: 048/63.45.22

Constanța - Bl. Mamaia, nr. 152. Persoana de contact: DI. Iulian Țoncu, Tel: 018/61.03.00.

În ce privește vechile filiale, avem câteva lămuriri de adus:

Filiala Brașov s-a mutat în Str. Verii, nr.13, apt 1. Persoana de contact: DI Corneliu Țălu, Tel: 068/32.30.77

Filiala Buzău a deschis un magazin de CD-uri cu joace în cadrul magazinului Sorriso, din Str. Cuza Vodă, nr 33-35.

Îi anunțăm pe cei doritori să se aboneze, că pot face acest lucru direct la filialele GO sau la Mag. Muzica din București. Cei fără filiale sau Muzică pot plăti prin mandat poștal destinat: SC EXIM TURIN srl, cont bancar 401010700000312013. Prețul unui abonament pe 6 luni este de 22.500 lei, iar pe 1 an, 45.000. și cu asta, basta, pa și la revedere, mulți ani, bani, curcani, guzganii, gologani, bolovani și bostani. Pa!

Cosmin - Pitești

Nu văd în viitorul apropiat un BBS Game Over. Numai dacă se oferă un BBS cunoscut, să se alieze cu noi. Deocamdată, punem la punct site-ul.

ICE

Mulțum pentru felicitările cu Voxel2. Ice, tu vrei să ne semnăm. Am mai practicat ceva de genul, prin nr. 2. Nu cred să fie o idee prea fericită, atâta timp cât scriem atât de puțini. Monstru' mare din Quake, îl omori teleportându-te prin oglinda-oglinjoară în momentul în care trece prin dansul (dânsa) chestia cea cu colțuri ce se agită prin cameră. Sală.

CD-ul. Grea problemă. Pot să vă spun, că era programat pentru acest număr, că avea aproape 600Mb, matrița e făcută, dar... nu s-a putut. A rămas, la fel ca și poster-ul, pentru data viitoare. Cât despre întrebările de concurs, Ice ne-a scris următoarele rânduri, undeva într-o poveste spasmodică: „Îmi suflec mânecile pijamalei și m-apuc de terminat nivele”. BRAVO, în caz de urgență e bine și așa. Cum de ai greșit răspunsul?

Black Rose - București

Nu știu ce placă ai, dar mai mult ca sigur, merge. Ce s-a întâmplat cu Hobbit-ul? A dispărut subit. Ce este Fan-Clubul ăsta? Dacă vîi pe 21 o să affii. Da, orice soluții, la jocuri, dacă vin în formă de articol, și chiar fără formă, sunt bine venite.

Mihnea Moroșanu - București

Pe toată lumea interesează lista de mutări MK3 a lui Gal Cristian. Eu, personal, am pirdut-o.

Crisi A. - 96133

Vom scrie cu siguranță și de INFERNO, mai ales dacă-i jocul tău preferat.

Cap Theodor Daniel

Joacele mici și cool: Dacă ai jucat X-Quest, nu te-nțeleg. Faptul că la C&C am scris doar o pagină și la Z am scris 4, se datorează evoluției noastre jurnalistice, și atâta tot. Sper să te satisfacă rubricile din acest număr.

Călița Bogdan

Da, spune-i tatălui tău, că fără CD-Rom ești mort.

Dan - P. Neamț

Cheia de aur la nivelul 5 episodul „A dark secret” din Wolfenstein-3D se află... pe undeva p-acolo. Jocurile le găsești la Mag. Muzica, tel.: 613.96.69.



Păc

Dragă Păc. Comanda de care ai întrebat, se numește „subst”. Iar în cazul tău ea poate substitui un director un drive logic. Ex.: „C:>/pac/subst z: . . Pe drive-ul Z: nou creat, vei găsi tot ce aveai în directorul „pac”, inclusiv subdirectoare. Să te uiți prin config.sys să ai un „lastdrive=z:” De obicei, asta nu-i suficient. Ca să emulezi un CD, trebuie „să aplici” pe drive-ul respectiv un program care să emuleze unitatea cd. Ex: cdemu2, fakecd etc. Pentru dezactivare: „Subst z: /d:”. Să nu dai comanda când ești chiar pe z: că n-o să meargă. Lămurit?

Marius

Mulțum pentru joacele mici și cul. Se încadrează. Am realizat și noi Bug-ul din HMM. Sper să ne revanșăm cu HMM2.

W- Cluj

Poate ne dai tu o sugestie pentru un băiat de treabă, care să

vrea să organizeze un Fun GO și la voi în oraș.

Pop Ioan Lucian - Baia Mare

Înlătură lobul occipital și vei scăpa și de durere și vei comunica și mai bine cu Windozu95. Scoate-l dă-l dracului. Dacă poți fără cu at3t mai bine. Până la o versiune onorabilă, lasă-ți prietenii să trăiască.

Bel Cristian- 96007

Vezi ce faci cu 3DS-ul ăla, lasă prostiile.

Rența Cezar

Vrea almanah. Să împlinim 12 numere și poate facem și un almanah. Deși după cum sună, o să fie altceva.

Pancu Constantin

Oameni buni, avem aici un Quake-fob. Susține că acest Quake e „un rahat”. Poate are dreptate. Ce ziceți?

Piratu'

Când mă critică, când mă laudă! P.S. Ai un poster la redacție. Zună!

I.A.Lee

Fraților, această fată, ca și Piratu' de altfel, a făcut greșeala să ne trimită o poză. N-am avut eu timp să mă ocup de ea. Dar dacă o termin, v-o prezint. Cât despre jocurile de la „Stând pe vine”, ia poziția corespunzătoare și așteaptă să apară. Dacă tot nu vin, mai caută-ne. Noi, fumăm ca turcii. A, Frank, o să-i transmitem!

Bogdan Călin

Vrea să ne spunem vârsta și ceva din istoria GO. După ce împlinim un an, sau doi, voi face istoricul. Ce e aia un „bug”? Adică o greșeală, eroare, nepotrivire, cu alte cuvinte UN DEFECT. Bugs, am zis bine?

Bun! Cei care n-au primit răspuns să facă bine și să mai scrie că așa e frumos și muncitorește. Nu prea e loc de agitație că altfel vă-ngropam în răspunsuri. Deh, mai vedem noi...

Cita-m-ai!

Caut surse PASCAL sau ASSEMBLER pentru citirea fișierelor .mod și .jpg sau .gif, sau ale unor jocuri „bune”. Adresa: Tale George, str. Dunării, bl. BM 2E, sc. E et. 3, ap. 9, Alexandria, cod 0700, Teleorman.

Schimb jocuri pe dischete, numai pentru 8 MB ram. Adresa: Aleea Baraj Lotru, nr. 8A, bloc M7B, et. 1, ap. 6, sector 3, București, pe numele Alexandru Pancu.

Caut disperat driver de CD-ROM SONY 8X (CDU 311), și sursele în C la jocul Wolfenstein 3D. Piratu': russen2c.vega.unitbv.ro sau str. M. Kogălniceanu bl. L11, et. 6, ap. 86, 0600 Roșiorii de Vede, Teleorman, 047/460060.

Schimb jocuri. Bogdan, tel. 030/311206.

Schimb jocuri de acțiune și 3D care merg pe 286 cu 2 MB RAM. Tablă Ovidiu, Calea Caransebeșului, bl. 1, sc. 1, ap. 5, loc. Reșița, cod:1700, Caraș-Severin. Schimb jocuri pe dischete. Caut X-Com Apocalypse și Red Alert. Tel: 037/ 625.636, Traian.

Caut Reunion și Steel Panthers. Ofer: Battle Isle2, Wing Commander Armada și multe altele. Tel: 627.59.19, cereți cu Tudor.

Schimb jocuri. Mircea, tel: 776.78.48.



Afterlife

Apasă simultan SHIFT și 421 pentru a primi o grămadă mare de bani.

Body Blows

Ține apăsată tasta foc minim 5 secunde pentru a obține un meniu „cheat”

Chaos Overlords

Fiecare dintre aceste nume au câte un efect dacă sunt folosite în momentul începerii jocului:

SMGHUBBLE, SMGKICKASS, SMGMILD

Crusader: No Regret

LOOSECANNON16 activează codurile

CTRL-F10 invulnerabilitate

F10 toate armele, energie maximă, și toate obiectele

H hack mover

F afișează în wireframe

CTRL-V informații referitoare la versiune și starea engine-ului

F7 afișează o grilă deasupra nivelului

ALT-F7 afișează o grilă diferită deasupra nivelului

CTRL-F7 afișează o altă grilă deasupra nivelului

Parametrii din linia de comandă:

-warp # teleportează la nivelul #

-skill # nivel de dificultate #

Fire Fight

În timpul jocului, apasă „C”, „W” și „+” gri simultan. Acum, tasta F12 accesează un meniu suplimentar, de unde te poți înarma, reface scuturile, sau deveni invulnerabil.

Gender Wars

Pentru a avea energie, vieți și muniție infinită, salvează un joc cu numele “BUY A PLAYSTATION”. Pentru a putea juca orice misiune, salvează un joc cu numele „WORLD OF FISH”

Hellbender

IMPUMPD = toate armele

URDEAD# = arma #

TOTLPWR = reface energia

MAXMEUP = hull 100%

AUNTEM# = planeta # (1-8)

IMSTUCK = misiunea următoare

MW2: Mercenaries

Ține apăsat Control-Alt-Shift și tastează:

superfunkicalifragisexy invulnerabilitate

iseenfireandiseenrain muniție infinită

ooohhhllaaallaaa heat tracking

itsdabooomb inamicul din țintă se va autodistrage

crazysexycool jumpjet-uri nelimitate

inmybeautifulballoon jumpjet-uri

likethecomstarbaby finalizează misiunea curentă, fără obiective completate

ontimeeverytime activează tasta de „time compression”

antijolt activează tasta de „time expansion”

bubbleboy face vizibile sferile care mărginesc roboții

beholdmyglory Imfree-eye

undflashyflashy activează opțiunea de „autogrouping” (toate armele trag odată de la primul impuls)

walkthisway dușmanii te iubesc grozav

wediditagain la fel ca și dores în MW2

Powerslave

lobocop toate armele + muniție

lobosphere toată harta

lobosnake activează „snake-cam”

lobopick toate cheile

lobolite dezactivează efectele optice ale exploziilor și armelor

loboslip treci prin pereți

loboswag toate obiectele

loboxy arata coordonatele jucatorului

holly afișează un cursor în partea de sus a ecranului, ocazie cu care se pot introduce codurile

level # sare la nivelul #

doors activeaza toate butoanele,

deschizând cu această ocazie majoritatea ușilor și activând trapele

exit termină nivelul curent

creature # pune creatura # în locul în care te afli

te afli

Rayman

kom0ogdk = 5 vieți

trj8p = 99 vieți

86e40g91 = 10 Tings

en5gol2g = toate puterile

2x2rmfmf = Golden Fist power

o8feh = nivelul următor

4ctrepfj = permite accesul la oricare dintre cele 6 lumi

b76b7081 = permite accesul la un joc

Breakout ascuns

Shattered Steel

Pentru a folosi codurile apăsați ENTER (ca la transmiterea mesajelor), apoi tasteți codul și ENTER.

SMITE = distruge obiectul din țintă

CAPONE = apar vehicule aliate.

RODRIGO = apar zburătoare aliate

HENCHMAN = apare un tip grozav

GONZALES = mărește viteza

RAGNAROK = eject

FNORD = 210 mm

RATSNEST = Md laser

DINGLEBERRY = Hv laser

BLIPPLEBLOODS = Rpd laser

BCUA LIB = pack

CGQ LB = pack

GFY = 18 pack

KWAHAMOT = Rd missiles

FISHHEADS = IR missiles

BUMSAUCE = Hrp laser

EATMYSHORTS = mortieră

KICKSOMEBUTT = H plas

BIGONES = 70 mm

PYROTEK = omoara TOT

DOGAN = 120 mm

TINKERBELL = nova

CHERNOBYL = wow!

CURVEDLINES = 50 mm

HARDCODE = 30 mm

STOOL = mină

NAPALMINTHEMORNING = ceva cu

efecte asemănătoare napalmului

NUMBERCHANGER = R mine

TELEPORT = teleportează jucătorul din

afara zonei în care are loc lupta

IMOUTTAHERE = termină misiunea

LOCKANDLOAD = reîncarcă armele

Pray for Death

moves v.0001 (nu sunt toate)

D-Down, U-Up

B-Back, F-Forward

Sp - Speed Punch

Hp - Hard Punch

Sk - Speed Kick

Hk - Hard Kick,

— Toți răii —

SP+HP Extra Punch

D-SP+HP Supa Uppercut

SK+HK Extra Kick

D-SK+HK Slide

F-F Run/Attack

B-B Retreat

— Anubi —

Sphinx Enigma B-D-F +HP

Other moves:

Projectile B-D-F +SP

Meditate hit F-D-B +SP

Teleport Attack F-D-F +SP

Power Kick B-D-F +HK

Double Roundhouse F-D-F +HK

Double Flying Kick D-F +HK

— Cthulu —

Stranger Tentacles F-D-B +SK

Other moves:

Projectile B-D-F +SP

Armor Taker B-D-F +HP

Double Punch F-D-F +HP

Flying Kick D-F +HP

Invisibility F-D +HK

— Jan Fun —

Dragon's Tail B-D-F +SK

Other Moves:

Projectile B-D-F +SP

Long Punch B-D-F +HP

Panzerfaust B-F +HP

Tripple Blow D-D-F+HK

— Maelstorm —

Ancient Magic F-D-B +SK

Other Moves:

Projectile B-D-F +SP

Fire Punch B-F-B-F +HP

— Mugan —

Astaroth Rage D-F +HK

Other Moves:

Arm Check D-F +HP

Talisman Power D-B +HK

Red Grot D-F-B-F +HK

— Painbringer —

Thunder Slash F-D-B +SP

Other Moves:

Hard Projectile B-D-F +HP

Fast Projectile B-D-F +SP

Flying Kick D-F +HK

— Pantera —

Psycho Maniac F-D-B +SP

Other Moves:

Knifes B-D-F +HP

Projectile B-D-F +SP

Claw Attack B-F +SP

Nail Devense D-F +HK

2-Hit D-F-D-F+SK

— Uriel —

Apocalypse D-B +SK

Other Moves:

Projectile B-D-F +HP

Flying Kick F-B +HK

Holly Wings D-F +HK

— Wolfrich —

Thunder of Thor D-B-F +SK

Other Moves:

Hammerthrow B-D-F +SP

Super Slide F-D-B +SK

Hammer Attac B-F +SP

— Xenobius —

Icy Hurricane F-D-B +SP

Other Moves:

Hard Projectile D-B-F +HP

Fast Projectile D-B-F +HP

Roll Uppercut D-F-D-F +HP

Intercircle B-F +SP

Syndicate Wars

Pornește jocul cu „main /w” pentru o surpriză, credem noi, plăcută.

TOP "GAME OVER"

QUEST		ROLE-PLAY	
SECRET OF MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ANVIL OF DAWN	NEW WORLD COMPUTING
INDIANA JONES IV	LUCAS ARTS	EYE OF THE BEHOLDER II, III, I	SSI / WESTWOOD
I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM CYBERDREAMS		ULTIMA UNDERWORLD I, II	LOOKING GLASS / ORIGIN
THE DIG	LUCAS ARTS	LANDS OF LORE	WESTWOOD
ETERNAM	INFOGRAMES	BERTAYAL AT KRONDOR	DYNAMIX
SPACE QUEST IV	SIERRA	ULTIMA VII, VIII	ORIGIN
SPELLCASTIG 301	LEGEND ENTERTAINMENT	SHADOWCASTER	RAVEN / ORIGIN
DARKSEED	CYBERDREAMS	MIGHT & MAGIC	NEW WORLD COMPUTING
REX NEBULAR	MICROPROSE	ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ACCOLADE
WOODRUFF	SIERRA	DUNGEON HACK	STRATEGIC SIMULATIONS INC

ARCADE		STRATEGIE	
XENON 2	BITMAP BROTHERS	WARCRAFT II	BLIZZARD
ABUSE	CRACK DOT COM	Z	BITMAP BROTHERS
WETLANDS	HYPNOTYX / NEW WORLD COMPUTING	COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	SETTLERS II	BLUE BYTE
PROJECT X	TEAM 17	STEEL PANTHERS	STRATEGIC SIMULATIONS INC
TYRIAN	APOGEE	CAPITALISM	ENLIGHT SOFTWARE
RAPROR	APOGEE	UFO 1+2	MICROPROSE
TUBULAR WORLDS	DONGLEWARE	HEROES OF M&M	NEW WORLD COMPUTING
FLYING TIGERS	TICSOFT	DUNE II	WESTWOOD
ZONE 66	RENAISSANCE	REUNION	GRAND SLAM

ACTION		SIMULATORE	
BIOFORGE	ORIGIN	FLIGHT UNLIMITED	LOOKING GLASS
CRUSADER: NO REGRET & NO REMORSE	ORIGIN	EF 2000	DIGITAL IMAGE DESIGN / OCEAN
BEDLAM	MIRAGE	F1 GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MAGIC CARPET II	BULLFROG	AH-64D LONGBOW	JANE'S / ORIGIN
FADE TO BLACK	DELPHINE SOFTWARE	THE NEED FOR SPEED	PIONEER / ELECTRONIC ARTS
GENDER WARS	SCI PRODUCTIONS	SILENT HUNTER	STRATEGIC SIMULATIONS INC
ALIEN ODISSEY	ARGONAUT	US NAVY FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS
CYBERMAGE	ORIGIN	ARMORED FIST	NOVALOGIC
CREATURE SHOCK	ARGONAUT	APACHE LONGBOW	DIGITAL INTEGRATION
CYBERIA II, I	XATRIX	COMANCHE VS. WEREWOLF	NOVALOGIC

LOGICA		ALTE	
PUSHOVER & STEP BY STEP	OCEAN	BLOODNET	MICROPROSE
BOXWORLD	UN CHINEZ SADIC	CAVEMAN NINJA	JOE & MAB
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	FIFA '96	EA SPORTS
SUPAPLEX	DREAM FACTORY / DIGITAL INTEGRATION	MW2: MERCENARIES	ACTIVISION
LEMMINGS 3	PSYGNOSIS	QUAKE	ID SOFTWARE
NIBBLY	COSMOS	SPYCRAFT	ACTIVISION
BOPPIN	APOGEE	SYSTEM SHOCK	LOOKING GLASS / ORIGIN
TINY SKWEEKS	LORICIEL	TERRA NOVA	LOOKING GLASS
HUMANS	IMAGITEC DESIGN	XQUEST	ATOMJACK
BRIX	RADIESEL	WORMS	TEAM 17

un magazin numai pentru gameri

Calculatoare in rate

SISTEME

486-Pentium

JOCURI

Enciclopedii pe CD

Sound/Waveblaster:

YAMAHA, CREATIVE

PINE

BOXE ACTIVE

CD-ROM:

ACER

SONY

MITSUMI

PANASONIC

HARD DISK-uri

MONITOARE

TASTATURI

MOUSE

MICROFOANE



Aici gasiti si revista

GAME OVER

EXIM TURIN srl. în cadrul magazinului Muzica din București, Calea Victoriei nr. 41-43
telefon/fax: 613.96.69