

Poster dublu A2: Final fantasy VII / Descent: Freespace

GAME OVER

Oaia foarte neagră a presei românești

numărul 11 - 48 pagini - 24.000 lei

Final Fantasy



VII

*O experiență
absolut nouă
pentru PC*

PLUS

Pe CD

- demo FF7
- alte 14 demo-uri
- filme
- utilitare
- patch-uri
- drivere
- coduri

Concurs

Mortal Kombat IV

O surpriză sau nu?

Black & White

Lionhead nu pierde vremea.

Descent Freespace

The Great War. De la Volition.

Ultim@te Race Pro

Cel mai grav raliu văzut pe PC

Unreal

Tinde să devină ireal

cel mai tare magazin de
JOCURI

și în plus:

orice fel de subansamble pentru calculatoare



plăci de sunet specialized, din gama Yamaha



orice tip de consumabile pentru imprimante



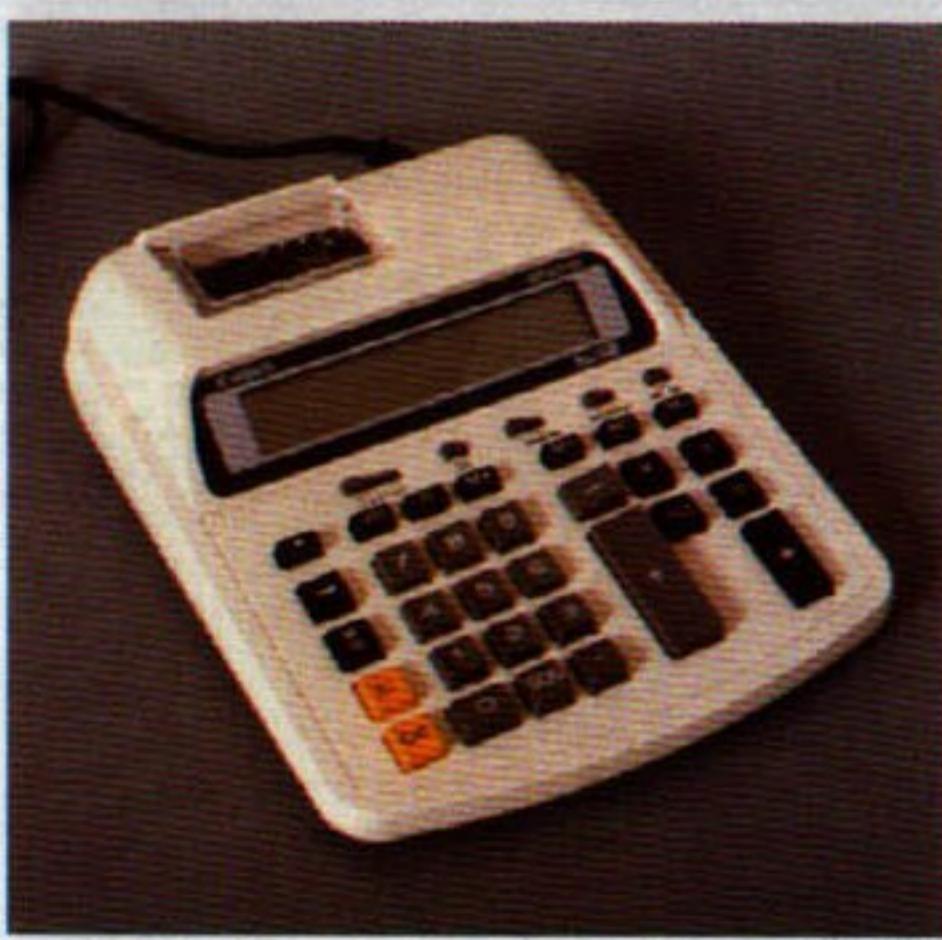
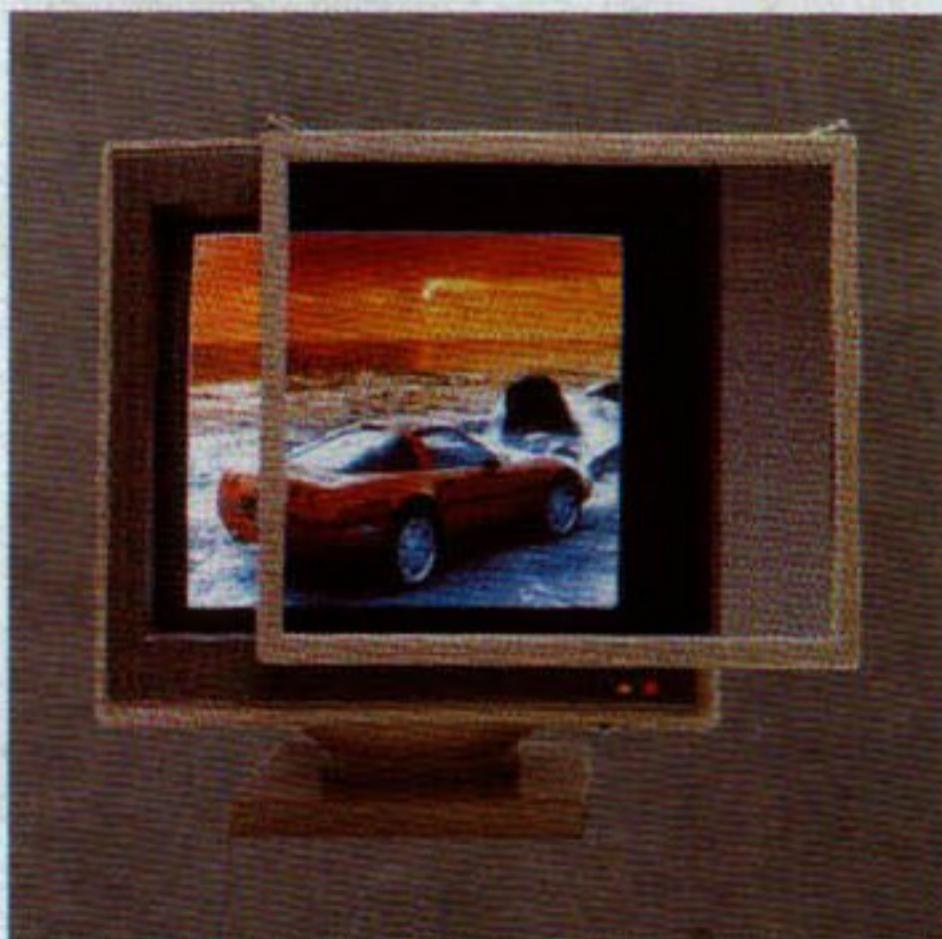
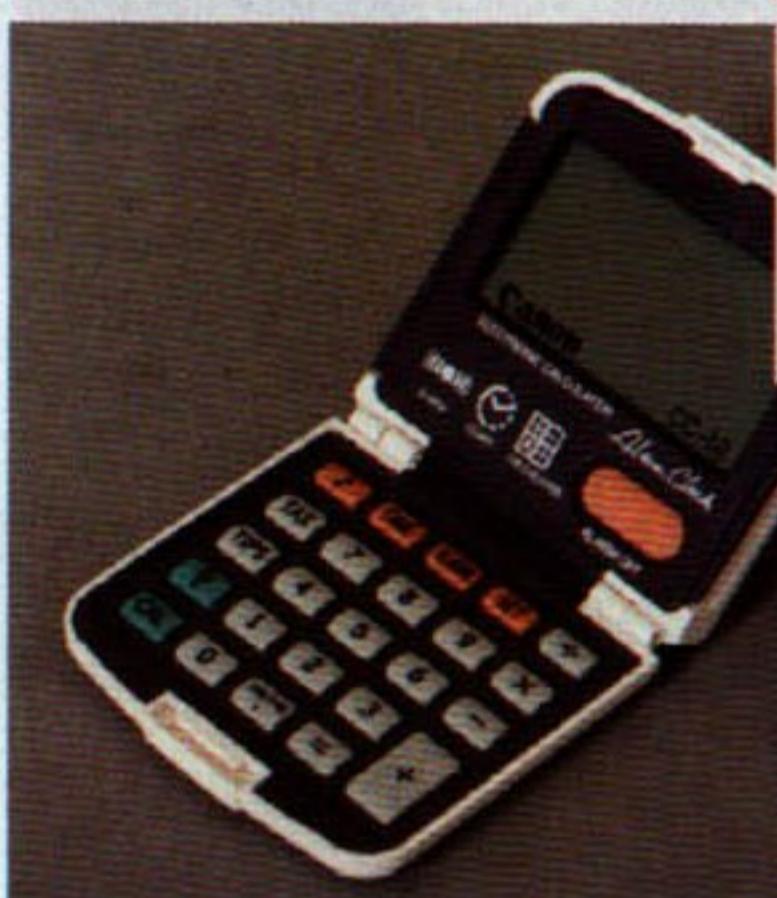
papetărie



ACUM

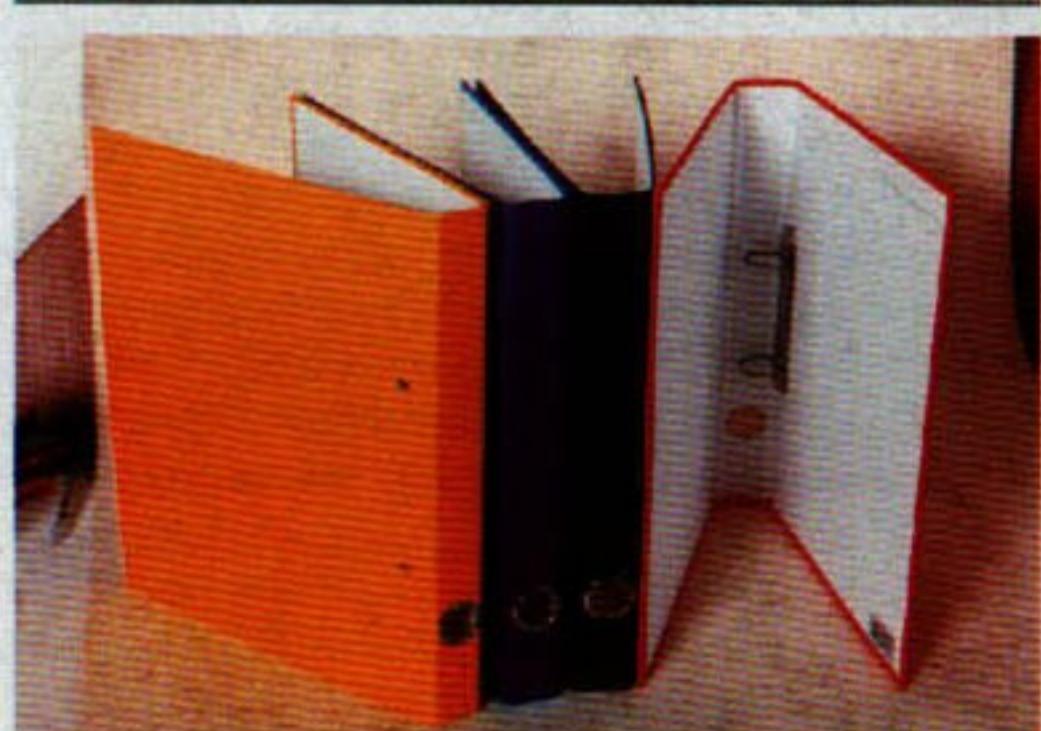
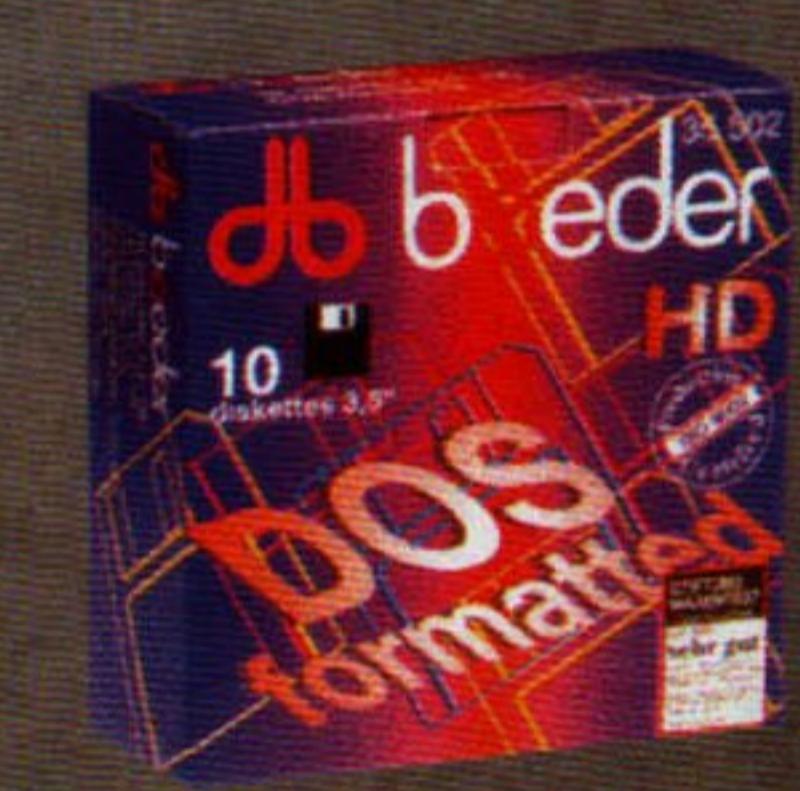
**primim și comenzi
telefonic, cu livrare prin
poștă cu plata ramburs**

Calea Victoriei nr. 41-43, în cadrul Magazinului „Muzica”,
tel/fax: 313.9669; tel: 092.294.914

The RTC logo is displayed in a white oval with a black border. The letters "RTC" are written in a bold, red, sans-serif font.

Papetărie Birotică

Drumul Săbăreni 24-26,
sector 6, Bucureşti
Tel: 222.97.99, Fax: 222.51.55



Paranoid

Logged in.
Transmitting...

Pregătisem un editorial care mai mult povestea aventurile ultimului număr, dar treaba devine deja banală. Fiecare apariție parca e o naștere. De fiecare dată e un roman de povestit. Da, stimări telespectatori redacția naște. Greu, alene, arareori, în chinuri și cu multă bunăvoieță, fiecare produce. Unii dintre noi mai dău rateuri (MAX e ratangiu sef) și atâtă vreme cât nu-l avem pe Ducadam să ne lăsă pe sănă și de brâu în frâu, demența noastră atinge cote patologice. Astă înseamnă că publicul nostru *tintă* se reduce pe zi ce trece. Cin' se asemănă se-adună zice zicala, iar numărul îndeajuns de nebunilor pe scară națională cred că e în scădere. Ura!

Statisticile oficiale arată că 70% din cei care se joacă pe calculator au peste 18 ani (he și gândeam să-i spunem Game Over 18) și deja e bine să știu că procentul de folosire al unui calculator (global vorbind) este similar gravid și majoritar în domeniul nostru. Păi, ori a înebunit multă lume, ori mi s-a stricat mie rezoluția. Una peste alta, numai dacă socotim că ni s-a furat revista din tipografie și se vindea înainte ca noi să-o vedem (așteptam inocenți CD-ul care a venit cu o lună mai târziu) de a trebui să ne-o cumpărăm singuri, ca să vedem cum a ieșit te miri ce culoare, bănuiesc aşa, în placiditatea mea, că sunt destul de mulți loviți și la noi.

Cât despre loviții de dincolo, FF7 spune tot. Poate cea mai semnificativă apariție pe acest an, jocul care a schimbat concepții și a înnebutit atâtă lume, ne-a prins și pe noi. Tributul nostru este marunt dar sperăm că al vostru o să fie măcar de 80 de ore de joc.

Între timp a trecut E3-ul, ca o boare cu insertii de accelerat. Pereti de monitoare au iradiat sutele de ziaristi încât la sfârșitul primei zile, ultimul tesut care mai pălpăia viața a trecut în neființă. Noi am prins ceva "exclusivitate" babane (B&W) am schimbat look-ul (sper să vă placă opera lui Johnny&Bugs), am apucat să mătărăm (joia trecută - inițiativă Fane) și am aplecat mai mult urechea la vocile tremurănde.

Avem un JMC la cererea feedback-ului și sper că și restul propunerilor voastre s-au materializat. Poster-ului i-am făcut up-grade, StarCrafter-ilor le-am făcut o surpriză și sunt pe punctul de a vă promite mai mult, dar trebuie să mă abțin, să nu mă bronzez în gură. Dacă și acum își mai bagă cineva poster-ul în buletin (mai ales dacă are dintr-asta nou...) îmi atârn muraturi în pomul de crăciun și fac paștele cu Mehmed. (De trei ori ura, că mi-am amintit de MDP și de extraterestrii lui.)

Ar mai fi de menționat că Ubisoft a făcut pasul. Să-a deschis prima reprezentanță oficială la noi. Să ne bucurăm și să turnăm peste ea cu apă: poate s-o multiplică. În rest, știți cum e vara... plină de lipsuri. Un Unreal sau un Heart Of Darkness se hotărăsc să se termine și să-și facă apariția după ani grei de muncă, eventual un Dominion, dar cam atât. Să mai turnăm apă.

CD-ul v-a plăcut. E bine. Filmul cu Bill a fost propus pentru reeditare, dar un altul a trebuit să-i ia locul. Să aibă și el (Bill) o zi proastă (badday - filmul). Urare. O interfață este în lucru, cu toate că meseriașii n-au nevoie de aşa ceva. Server-ul nostru de Quake se bucură tot mai mult de rai. Asta-i iarăși bine. Roger tot pregătește el ceva nou, dar cred că are ceva probleme la BUS că se mișcă al dracului de încet.

Despre noi ce să spun. Probabil suntem acum la ECTS, ciocnim ca niște descrierăți cu toți designerii pământului și ne chinuim noaptea să încropicim de un articol pe care să-l trimitem dimineața acasă. Jumătate din noua revistă e gata și așteaptă ultimele știri de la noi. Restantele plâng dorindu-ne și cu tristețe se gândesc că n-o să venim la întâlnire nici în toamna asta.

În ceea ce mă privește (în monitor) editorialul se scrie ca un fel de Noapte Bună și pentru că de vreo câțiva ani tot am spasme în exprimare sper să fiu mai lesne înțeleas, când la ora asta spun mai ușor: GameOver!

*End of transmision.
Logging out...*

- Andrei Fântână și somnul

SUMAR

4. CD-UL
6. GIANTS



Făcut de cei care au adus pe lume MDK-ul, promite multe și deloc mărunte.

7. BLACK & WHITE
8. FALLOUT 2
9. DESCENT 3
10. OMICRON

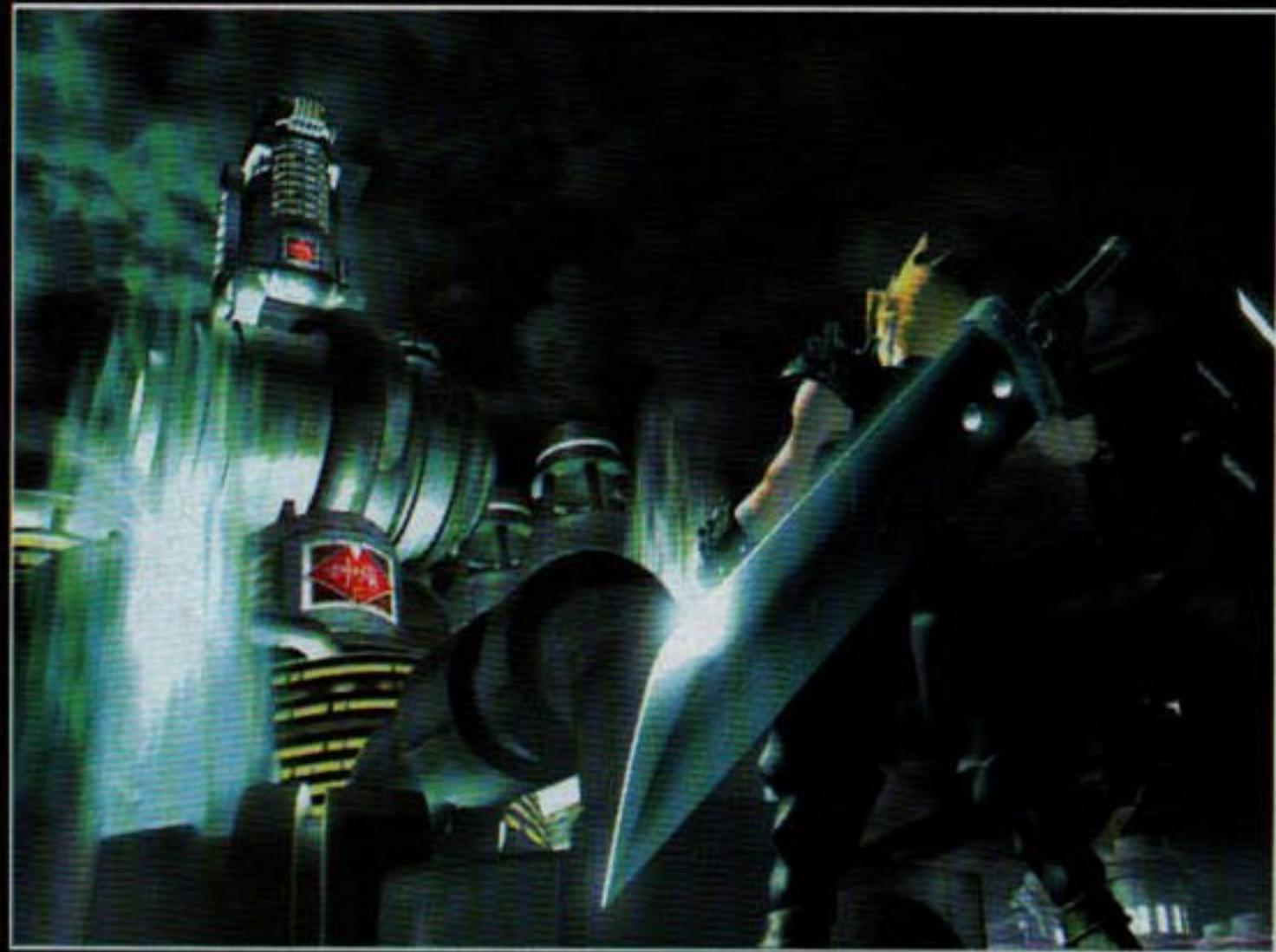


Omicron, un nume de care nu auzise multă lume, zice că ne arată el nouă.

11. BALDUR'S GATE
16. FIGHTING FORCE
17. NIGHTMARE CREATURES
18. RED LINE RACER
20. MOTORHEAD
22. UNREAL

12. COVER STORY: FINAL FANTASY VII

Cel mai popular RPG de pe console este portat pe PC și reușește să ajungă rapid de tot la calificativul de "nouă experiență".



25. MORTAL KOMBAT 4



Nu mai mulți, dar cu siguranță mult mai șmecheri și mai 3D.

26. FORSAKEN

27. HEART OF DARKNESS



Heart Of Darkness, mult așteptat, a ajuns în chenar negru. Hai c-am glumit, jocul e tare.

28. FREESPACE: THE GREAT WAR

31. OF LIGHT & DARKNESS

32. SANITARIUM

33. ULTIMATE

RACE PRO STAR WARS REBELLION

- 34. DOMINION
- 35. STARCRAFT
- 36. WORLD CUP 98
- 37. LION HEAD
- 38. DIE BY THE SWORD
- 39. JMC
- 40. GAME ROVER
- 41. MOST WANTED
- 42. CONCURS



Final Fantasy VII

games\finffvii
Instalare: ff7.exe
Dezinstalare: manual

Sin

games\sin-demo
Instalare: sin_demo.exe
Dezinstalare: uninstall

Need for Speed III

games\need4sp3
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

Incubation: TWM

games\incwm dem
Instalare: incw dem.exe
Dezinstalare: uninstall

Motoracer 2

games\motorac2
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: Control Panel

Grim Fandango

games\grimfand
Instalare: grim-f.exe
Dezinstalare: uninstall

Queen the Eye

games\queeneye
Instalare: queen.exe
Dezinstalare: manual

Commandos: B&L

games\commando
Instalare: commando.exe
Dezinstalare: uninstall

Recoil

games\recoildm
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

Lode Runner 2

games\loderun2
Instalare: lr2demo.exe
Dezinstalare: C. Panel

Wargames

games\wargames
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

European Air War

games\europairw
Instalare: setup.exe
Dezinstalare: uninstall

Starsiege

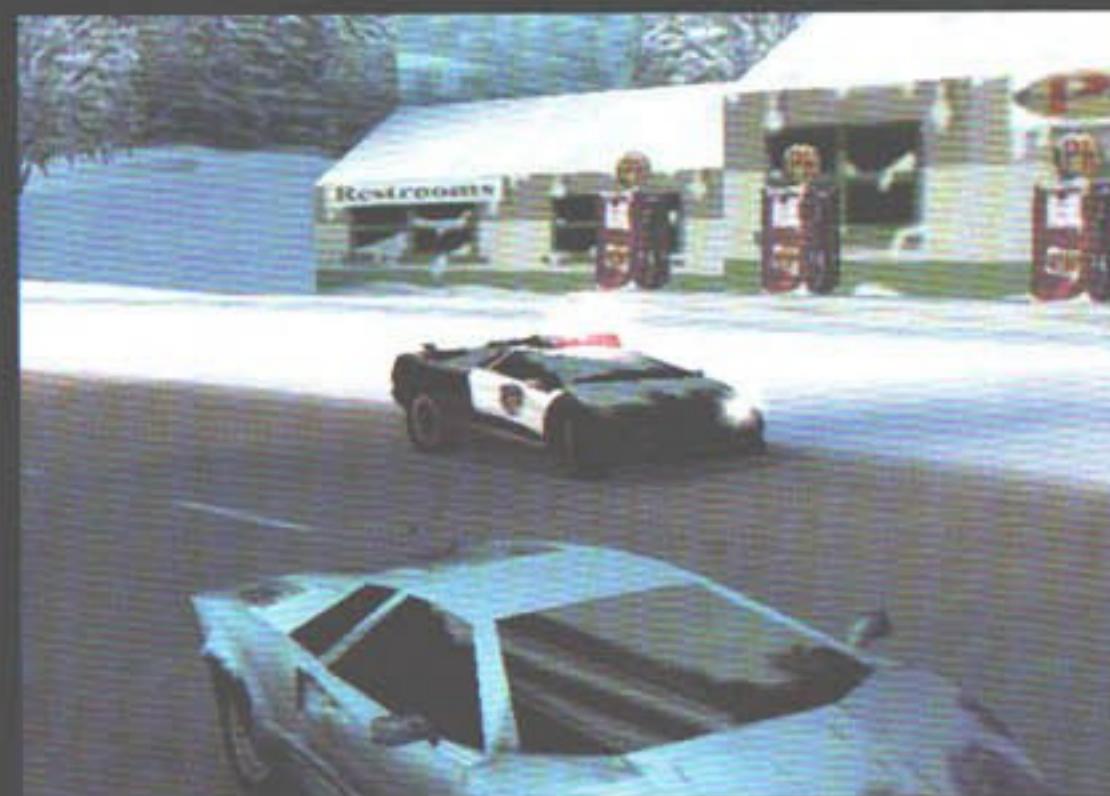
games\starsieg
Instalare: ss2-atr.exe
Dezinstalare: uninstall

Montezuma's Return

games\montezum
Instalare: mrdem126.exe
Dezinstalare: uninstall

Forsaken

games\forsaken
Instalare: forsk98.exe
Dezinstalare: uninstall



PE CD



BY APP TO THE ROYAL DANISH COURT

**TUBORG
BEER**

**TU Şİ
TUBORG**

STAND PE VINE Giants

de la Planet Moon Studios

Cred că e nevoie să atragem atenția asupra acelor jocuri care au în spate echipe ce ne-au uimit cu ultima lor producție. Deasemeni e de datoria noastră să-i urmărim pe cei ce se formează acum sub experiența unui succes. Echipele mici pot naște monștrii.

- Afantana

"Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet și-l termini și pe ăsta."

P lanet Moon Studios nu spune nimic deocamdată. Pe de altă parte, MDK ar trebui să sună la fiecare dintre noi un clopot. Ei, în timp ce Shiny ne pregătește Mesiah, un joculeț cu ingeri, PlanetMoon Studios, (o parte din echipa MDK) ne promite Giants: monștrii! Pregătit pentru această toamnă Giants este un "multiplayer combat game" cu elemente de acțiune și strategie. Vei avea de ales între trei rase de monstrălăi, care au obiceiuri și tradiții diferite. Fiecare are câte o preferință în ceea ce privește ospitalitatea. Unii își mânâncă victimele, alții le ard, alții le înecă, le răpesc, le îngroapă, mă rog, fiecare după inspirație, constipație, conflagrație sau grătie pur și simplu. Toate asta pentru a lua controlul asupra unui loc de vis (m-am simțit ca-n paradis) din gaura unei frumoase nebuloase.

Jocul e plin de surprise zice Alan Plavish, șeful diviziei. Personajele și peisajele sunt cu adevărat originale și bune pentru ambele genuri abordate: acțiune și strategie. Faptul că poți să alegi un personaj din trei (foarte diferite ca tehnici de luptă) contribuie din greu la jucabilitate, mai ales că-ti dă feeling-ul ăla de exploatare - să-l pui pe unul impotriva celuilalt. În plus, ideea asta de a avea patru rase de locuitori ai paradisului complet diferite, ale căror resurse le poți utiliza cum vrei (chiar mâncându-i pe micuți pentru nutriție) dă un dinamism nemaiîntâlnit la nici un joc de acțiune. Cel puțin de mine. Noi încă n-avem nici un motiv să nu-l credem. Nu?

Bun, să vedem ce mai era de spus. Lupta se duce pentru cele 40 de insule mult prea frumoase pentru noi. Cum spuneau ei, chestia asta arată așa, pentru un turist, ca o cascădină plină de culorile vieții când în spatele ei doarme iadul. Cele trei personaje (sau tipuri de personaje) sunt: The Sea Reapers, The Meccaryn și gigantul Kabuto.

Fiecare vrea să fie șef peste cele 40 de insule și în confruntarea lor își vor da la iveală capacitațiile și indeletnicirile. Micuțul Kabuto poate zdobi adversarul așa, cu mâna goală. Asta e o indeletnicire foarte virtuoasă și dragă, mai ales dacă are mâinile curate. Sergiu Nicolaescu să dea faliment dacă se



Iar în vremurile acelea puricele se potcoveau cu 99 de ocale de oțel și sărea până la toarta cerului, iar puii de Crevedia erau mari ca niște struți, aveau carapace ca broasca turtle și răgeau ca leii în pustie.



*Vorba ceea din deathmatch:
"Make this easier for both of us. Stand still!"*

află pe acolo.

De altă parte Meccaryn-ii (nu poți știi ce au sub frunza de baobab sau de la care Mecca vin) călătoresc în spațiu aerian și nu stau deloc rău la capitolul hardware. Armament pe capul lor ca păduchi pe capul lui Sam (era o povestire - cine o știe sper să-și dea seama că nu-i vorba despre acea povestire). He he he, ce mă mai distrez!

Am ajuns la Sea Reapers. Desigur ei străbat mările și posedă puteri devastatoare cu efect asupra calamităților locului. Lupta începe pe frumoasele meleaguri ale lui Nică și lui Kabuto a Petrii, un povestitor de-al lor se va fi dus pe apa sămbetei. De ce? Păi pentru că, fiind atât de mic,

modifici peisajul cum vrei. Astăzi cel mai mare pericol nu? Dai cu munții-n stânga și-n dreapta. Dar nu oricum ci cu simț strategic. Pentru că nu merge așa cu una cu două. Nu știu alții ce simt, dar mie-mi miroase deja un pic a Magic Carpet. Aoleu, sper că nu s-a ars. Vin iute înapoi!

"Chiar ne-am lăsat imaginația să zburde prin porumb, când ne-am apucat de povestea și de design-ul jocului ăsta", zice între timp Nick Bruty, președintele Planet Moon Studios. "Am sentimentul că am inclus toate elementele de gameplay necesare unei strategii destul de complexe, în care trebuie să ții cont de doi adversari și de provocările

fiecarui teren, aducându-te totodată în focul bătăliei, cu tot dinamismul ei cu tot!"

Ei, cu aşa explicație, declarație, aberație și inflamație, eu mă declar pus în stand-by. Toamna e pe începute, n-o mai fi mult. Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet, te mai scarpini un pic și-l termini și pe ăsta. Hai că s-a făcut târziu. Mon ami Pierrot, donne moi ta plapumă și hai de dormim... au claire de la lună!

- Andrei

Black & White

de la Lionhead

"Singurul mod de a mă pune cu imensitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăți."

E-abia în Mai, a.c. în Atlanta la E3 m-am prins și eu ce-i cu jocul astă Black&White, la care lucrăm de mai bine de 9 luni. Tot acest timp disperam cu mâinile ridicate-n ceruri. "Unde e moșule jocul?" Vroiam să știu. Nimeni nu vrea să-mi arate nimic? "Ce dracu' face toată lumea zi de zi aici? Unde spanac e jocul?" De fiecare dată răspundeau ca și cum ar trebui să liniștească un copil tembel. "Totul e OK!" ziceau. Peter, Tim, Mark și Jonty testau deja o versiune primă a jocului în rețea, dar nu prea aveai ce vedea. Câteva cutiuță roșii mișcându-se pe un peisaj wireframe. În ceea ce mă privea, nu eram convins că-i jocul la care lucrăm. Că-i joc în vreun fel. Însă noptile de "codare" de dinaintea E3-ului au produs într-un final ceva demn de apreciat. Era desigur o versiune de test, pur demonstrativă. Însă multe dintre chestile știute erau deja "acolo". Peisajele, triburile, vrăjile, creaturile titanice, toate prinseră viață. Micuții săteni împrăștiați pe un colț de țară tăiau copaci, pescuiau, arau câmpurile lor fertile. Dai puțin din mouse și se "castează" un FireBall peste peisaj, un Ogr cât Godzilla se prăvalea peste ei și-i papă ca pe alune.

Dar cum au apărut toate chestiile astea? Ne-am întors din Atlanta și l-am tras de limbă pe Jonty Barnes (Senior Programer) să mă lumineze la scăfările.

Logic, la început Lionhead nu avea nimic. Nu tu fișiere, programe, grafică...deci prima trabă a fost planificarea organizatorică a întregului proiect. Treburi ca structura programului, fișierelor, convenții

Prietenii cu Peter Molineoux, am obținut în exclusivitate alături de alte 9 publicații ca PC-GAMER(US), PC-ZONE(UK), imagini din B&W. La E3 a fost arătat cu ușile închise, iar publicații s-au dat doar 2 poze. Noi avem toate detaliile direct de la sursă. Fiți pe fază. B&W a fost nominalizat ca cel mai original joc. Ce are Peter de gând. Mă duc să-l întreb. Săptămâna astă mă văd cu el... la ECTS!

de nume, modul de stocare a hărții... lucruri care trebuie definite și stabilite dinainte. Odată treaba stabilită, echipa de programatori (4 oameni pe atunci) putea să se apuce de "biblioteci" și "scule".

"Bibliotecile" sunt mici fișiere utilitare ce conțin rutine specializate, cum ar fi o rutină care să aibă controlul ecranului. "Sculele" sunt programe utilizare care transpun grafica într-un format

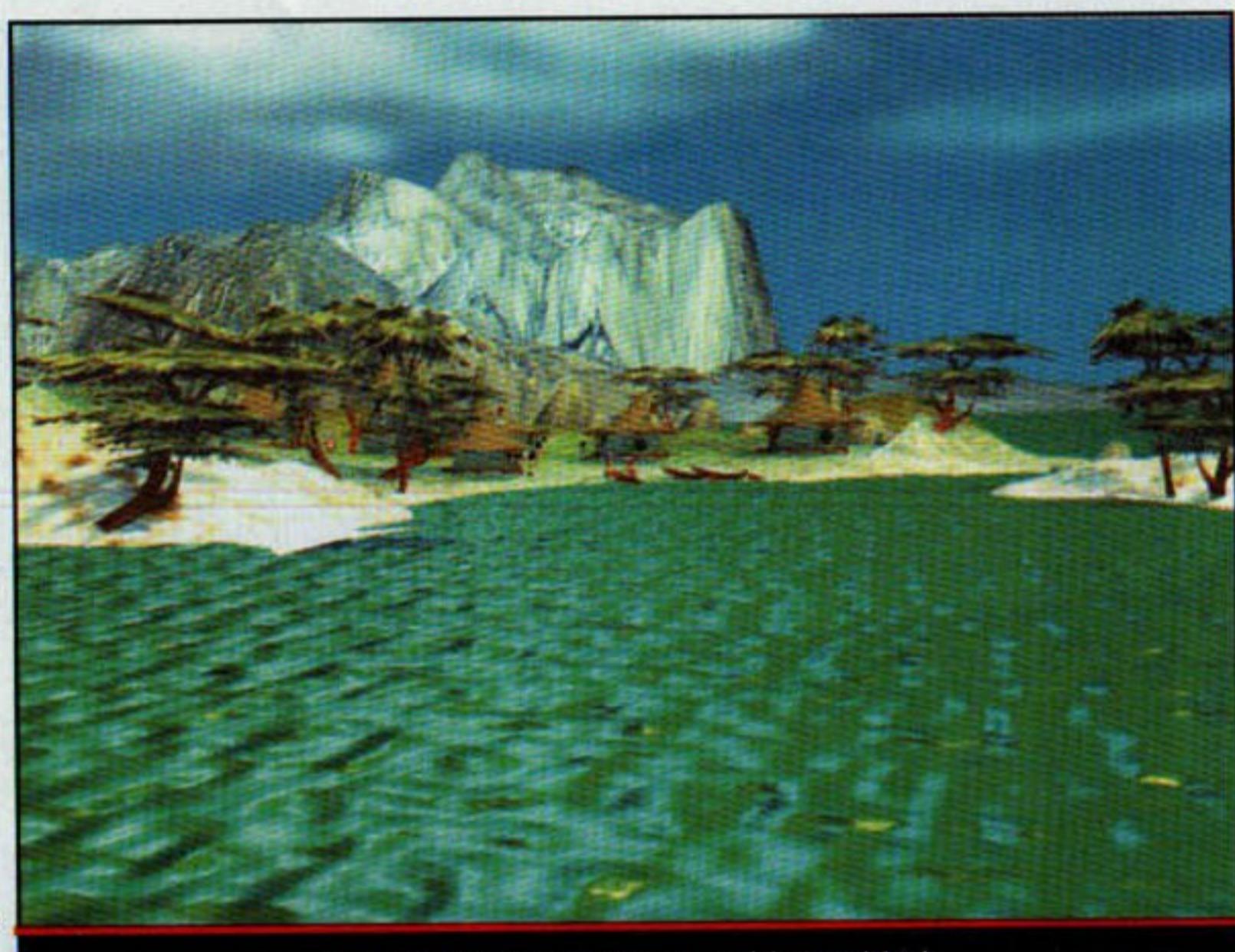
pe care engine-ul jocului să-l poată citi. Un exemplu ar fi editorul de sprite-uri care aranjează frame-urile de animație. Prima trabă a lui Jonty a fost să se apuce de editorul astă de sprite-uri. Mai târziu avea să fie dat la finisat lui Paul Nettleton (junior programmer). Tim Rance a început cu rutinele de rețea. L-a testat apoi cu joc gen RÂMA pe care Tim l-a scris special pentru chestia asta.

Ca joc multiplayer B&W trebuie să meargă pe LA-uri și pe Internet. Cu toate că jocul se mișcă fluid, el este practic spart în ture. Ideal este să ai un număr de ture pe secundă egal cu cel al frame-urilor. Echipa speră la 40 de fps. Internetul nu suportă 40 de ture pe secundă. Astă înseamnă că Tim trebuie să decaleze cumva numărul de ture, să-l detașeze de frame-uri și să-l echilibreze la loc la celălăt capăt.

Mark a lucrat la AI-ul creaturilor.

Deocamdată trebuia doar să-și dea cu presupusul la ce ar trebui să apară mai târziu în joc. Un lucru ca - unde se duce o creatură când ii e foame - e destul de lăptăuș, dar cum și unde ar urma stocate informațiile care privesc experiențele trăite și ce a învățat o anumită creatură urmează să fe stabilită mai târziu. Mark a stocat toate datele de AI într-un fișier de excel și a scris un program care să-l citească și să introducă datele în joc. Avantazul este că testerii pot modifica ușor orice caracteristică a unei creații - putere, viteza, etc.

Între timp Jonty a lucrat la rutinele de mișcare. Cum să se



Așa se prezintă jocul, în toată nemernicia măreției sale.

miște un personaj în peisaj (nu sub sau prin ci pe el), cum să încetinească la urcatul unui deal și să ia mai repede la vale, etc. În plus a mai făcut un program de navigație în care un personaj să ajungă de la A la B în cel mai firesc și natural mod. Cu programul astă s-a făcut cu o copie de Final Fantasy VII. (A pus pariu cu Peter că nu poate crush-a și a câștigat). Pe de altă parte Peter a putut (având acest programel gata) să se apuce să dea viață micuților. N-a trecut mult până că sătenii să se ducă la pescuit, să taie copaci, baa chiar să se însoare și să facă țânci. Desigur cantitatea de AI necesară pentru toate triburile astea e însăși totuștoare. Fiecare țăran trebuie să aibă meseria lui, să i se facă foame, sete să-i vină chefu' de...femei, și aste sunt numai câteva.

O altă trabă delicată de care a trebuit să se occupe tot Jonty a fost comportamentul turmelor. În B&W sunt oi, porci, catări, care hălduiesc în turmă, ca să nu vorbim de stolurile de păsări care trec pe cer. Pentru a nu se mișca milităr este sau aleator, trebuie niște studii, niște funcții. Jonty a găsit pe Web un studiu de Craig Reynolds bazat pe teoriile lui Boid, prezentat la conferința SIGGRAPH, teorie folosită și de companiile de efecte speciale. Liliecii din Batman Returns s-au folosit de această teorie.

Cu cât aceste rutine se înmulțesc, cu atât cer mai multă grafică dinspre partea artistică. La E3 eram să zic pe la jumătate. Aveam deja 143000 de linii de cod și 16000 de desene. Poți înțelege de ce ii ia unei echipe de 15 programatori și artiști 2 ani să facă un joc. L-am auzit pe Jonty spunând:

"Singurul mod de a mă pune cu enormitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăți. Dacă ar fi să ma uit la toată imensitatea lui aş fi mult prea speriat să mă apuc de el"

- Steve Jackson



Poza se chama "theogreappears.jpg". Pe ogru îl vad, dar unde-o fi jpg?

STAND PE VINE Fallout 2

de la Interplay

Nu stiu ce se întâmplă! Parcă vorbesc cu pereții. Max summonează niste Ifriți, Fane Hexploarează de zor într-un colț (a se pastra la loc rece, ferit de lumină), Paul îndemânează un Dominion, și eu...

răiesc cu senzația că Fallout a trecut pe lângă noi fară să reușim să acționăm puternic în vreun sens. În realitate Fallout a fost programat pentru Cover Story, dar a întârziat și a fost "cancelat". Când a apărut a fost destul de târziu pentru numărul respectiv, iar pentru următorul numar era deja prea bătrân.

Cu toate acestea, consider Fallout unul dintre cele mai bune jocuri văzute până la momentul respectiv. Demo-ul a fascinat, iar jocul propriu-zis a atrăs admirarea. Mi-au plăcut universul, scenariul (poate puțin idiot dar bazat pe unul din miturile romantice ale apocalipsei, în vizuire SF), modul de desfășurare a acțiunii și libertatea și multitudinea de moduri de a aborda jocul...

Fallout 2: cu susul în jos

Bănuiesc că vă reamintiți scenariul din Fallout, în care trebuia să găsești un cip pentru instalația de purificare a apei din Vault 13. Ei bine imaginați-vă că ati găsit acest cip și că ati terminat cu bine povestea din Fallout. Buuun! După 50-80 de ani de la acest eveniment începe povestea din Fallout 2. Problema e că acum oamenii nu prea mai stau prin Vault-urile alea puturoase, îngheșuite și învechite. Tu ești un fel de "chosen one" (și eventual reales) care trebuie să pretinzi domnia tribului în care te-ai născut. Si pentru că există câțiva nemernici care pun la indoială capacitatea ta, pentru a-ți dovedi spătă... regală trebuie să găsești vestita Vault 13 (de la care a pornit toată problema) cheie deloc ușoară dat fiind că în 50 de ani multe se uită și mai multe se inventează. Simplu nu?! La lucru! No, no, wait! Că nu e chiar aşa de ușor.

Tiu-Pac!

Fallout 2 folosește același engine de bază. Realizatorii au lucrat la univers și la personaje. Astfel

"Femei mai multe și mai măndre"



"Helaaaa!" e cineva acasă? Ieșiti în cerdac!

Fallout 2 abundă în mutantă, raideri, droizi, șopârle gigantice, plante care abia așteaptă să te degusteze, tot felul de alieni curioși și "femei mai multe, și mai măndre". Unul dintre lucrurile cele mai tari este că vei putea conduce o mașină (upgradabilă pe măsură ce avanzezi în joc, micșorând astfel timpul pierdut cu deplasarea prin World Map). La capitolul arme Fallout 2 nu stă rău deloc. Vor apărea o serie de arme noi, diverse, arme care se pot combina între ele, anumite locuri de pe hartă nu vor fi vizibile decât în momentul în care ai informații despre locația acestora (nu cum era Fallou-ul în care dacă știai dinainte unde se află un oraș nu aveai decât să te duci direct la acela), AI-ul personajelor controlate de procesor a fost imbunătățit sensibil și vei putea să-ți "aproprii" mai multe personaje pe parcursul aventurii.

Personaje care să-ți însoțească în primul erou în luptă...

În rest, aşteptăm jocul pentru octombrie. Am zis.

- Johnny



STAND PE VINE

Descent 3

de la Outrage Entertainment

"Descent și Descent 2 au oferit niște senzații noi jucătorilor. Descent 3 nu se mulțumește numai să continue tradiția" - Alan Pavlish, division director, Interplay

...nul acesta, la E3 - al mai mare târg de jocuri pe computer din lume - Interplay-ul a anunțat oficial faptul că Descent 3 se află în producție. Cei care se îngrijesc de data asta de continuarea "mineriadei" sunt Outrage Entertainment, fapt deloc în măsură a ne speria, având în vedere că sunt o divizie a Parallax Software, adică practic "e tot aia". Ceea ce a adus Descent-ul ca nouitate a conceptului a fost libertatea totală de mișcare într-un mediu 3D. Adică ceva mai 3D decât în Quake sau altele asemenea, mișcarea făcându-se în toate cele trei planuri de care am învățat la geometrie. Odată cu odrasla numită Descent 2, a fost adăugat unul din cele mai rele AI-uri pentru inamici întâlnite într-un joc de acțiune, apărând și câteva idei numai bune în context. Ce vreau să spun e că Descent 2 a reușit să fie pentru Descent o continuare viabilă, plină de gust și nu numai o serie de gablonzuri atârnate pe același schelet prăfuit al măritului predecesor. Ceea ce, printr-un raționament simplu, ne îndreptăște să credem că Parallax - sau, mă rog, Outrage - Software știe ce face, iar Descent 3 se va ridica la înălțimea așteptărilor. Având aceeași liberate de mișcare și folosind un engine în totalitate nou, jocul va fi primul ce va permite trecerea în timp real de la spații interioare la un peisaj exterior. Perspectiva mi se pare mai mult decât apetisantă. Poți la o adică să ieși afară din mină și să începi ca teala cu forțele inamice de la sol, ba chiar cu cele din aer, toată trecerea asta făcându-se în timp real, ceea ce înseamnă că lipsesc timpi de încărcare sau altceva asemănător. Ca și cum în Quake ai sări "gardul" nivelului evadând în natură și luptând... știi eu, pe niște dealuri, prin niște păduri, mă rog, într-un altfel de peisaj. Ideea e excelentă și tinde să crească realismul, făcând în același timp mai complet universul în care se duce lupta și, implicit, mai complex, mai adânc și mai aproape de ceea ce ar trebui să fie.

Și pentru că tot au introdus exteriorul în joc, producătorii s-au gândit să-l împodobească cu toată gama de accesorii meteo disponibile. Așa că o să bată vântul, o să curgă ploaia, o să urle furtuna și o să-ți

Unul din jocurile cele mai apreciate la vremea în care DOOM-ul încă facea furori, a fost producția celor de la Parallax Software, Descent. Mai întunecos, mai cu roboți, metal și ulei, Descent-ul a rezistat bine, iar ...



Atmosfera e aceea dintr-o pictură. Asta pentru că nu se aud zgomotele.

înghete nasul dacă nu ești atent și te dai prea aproape de monitor.

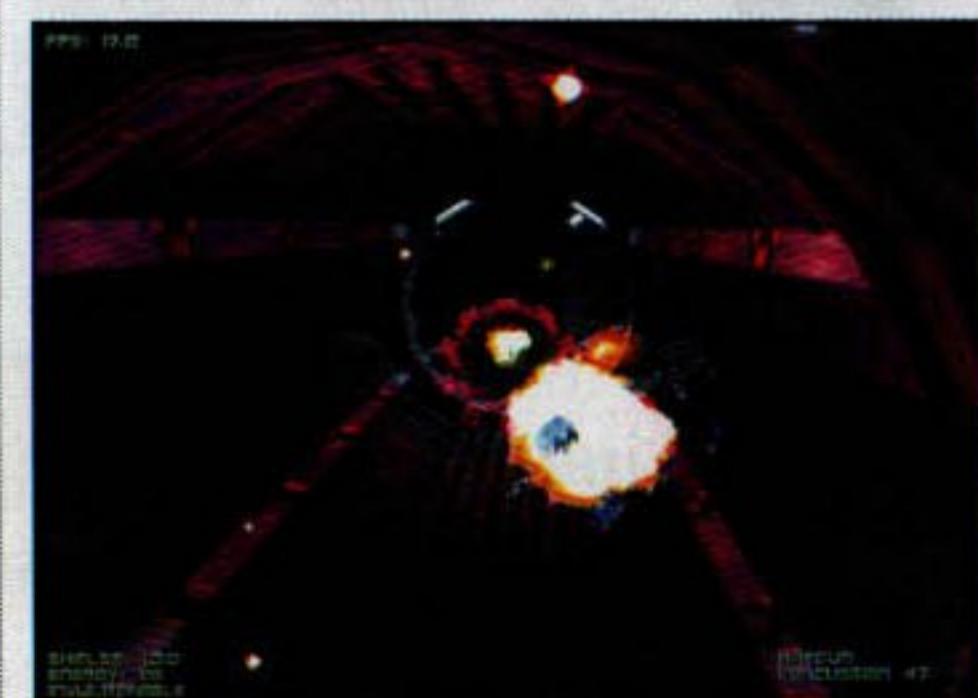
În rest, Outrage promite pentru inamici cel mai puternic AI de până la ora actuală. O să ai la dispoziție trei nave noi și zece arme fioroase, având de spart capul adversarilor de-a lungul unui cârd de 15 niveluri. Numărul pare destul de mic la prima vedere, dar dacă ținem cont de gradul de haos întâlnit într-o hartă "fully 3D" și plecăm urechea și la argumentul că nivelurile astea o să tindă ușor spre calificativul "imens", lucrurile se îndreaptă rapid. Se mai zice că o să existe niște puzzle-uri mai sofisticate și obiecte mai multe și tot așa, bla-bla, bla-bla...

Încă un aspect la care s-a lucrat este scenariul - capitol la care Descent a avut de suferit puternic, neridicându-se dincolo de complexitatea unei povești de tip Rambo. Povestea continuă peripețiile lui prăslea cel viteaz din momentul în care s-a terminat Descent 2, scenariul construindu-se cu fiecare nivel.

În ceea ce privește hardware-ul nu se știe mare lucru în afara faptului că va avea suport pentru 3Dfx, Open GL și Direct 3D, totul rulând sub Windows 9x.

Și dacă ne gândim că are - cum altfel - și posibilități de multiplayer (asta este ceea ce se cheamă o informație inutilă, redundantă și mai cum vrei voi) se cheamă că nu mai trebuie decât să așteptăm sfârșitul lui 98, respectiv începutul lui 99, ca să putem verifica pe viu treaba.

La coada cozii, chiar se simțea nevoia unui 1st person un pic diferit ca idee și univers de ceea ce - cu mici și sperăm geniale, exceptii - se



Screenshot-urile nu sunt accelerate și totuși n-arata rău. Dacă mai adaugăm un 3Dfx în ecuație, soluția e diferită sigur de 0.

găsește și, posibil, urmează să se găsească pe piață în anul ce va urma: engine-urile de Quake 2 și Unreal, sub diferite forme, la diferite puteri și cu diverse "imbunătățiri radicale".

- Bugs

STAND PE VINE Omicron

de la EIDOS

La începuturile timpului, în această lume paralelă numită Phaenon, demonii Ultimului Cerc au fost în sfârșit învinși de oameni. Împotriva hoardelor furioase ale monstrului Astaroth, un singur om a dovedit brand și cap.

Numele lui e Kushutainn.

ROLOG

Pentru a-l ajuta (și pentru a avea o șansă) în lupta finală, magii acelei vremi și-au închis sufletele într-o sabie celebră: Barkayal. La ultimul atac, Kushutainn și-a făcut culoar printre rândurile hoardelor de monștri, acoperind Phaenon-ul în sângele lor. Ajuns în fața lui Astaroth au început o tablă mică: parte-n parte s-au tot fript timp de 7 zile și 7 nopți. În dimineața celei de-a 8 zile, oamenii au îndrăznit să se apropie.

Astaroth zăcea pe locul luptei, doborât. Kushutainn însă dispăruse. L-au căutat oamenii peste tot, dar fără nici un rezultat. Apoi în grabă au făurit o cușcă din Apilandă, au închis monstrul în ea și l-au aruncat în lavă. Nimeni nu l-a mai văzut, nimeni n-a mai auzit nimic apoi despre Kushutainn. Numele lui a fost slăvit și prea slăvit, devenind un mit și apoi o legendă. Câteva sute de ani mai târziu mulți se mai întrebau dacă el chiar a existat.

LOG

După luptă, Kushutainn a căzut istovit în apele râului Drayn și s-a trezit pe meleagurile Mahahalelelor unde, revenindu-i cunoștința și-a dat seama că a fost invins. S-a exilat într-un templu având ca singur tovarăș sabia Bakayal, așteptând secole ca cineva să vină să-i ceară sabia pentru a-l ușura de greaua poveră a neîmplinirii sale. Treaba e ca nimeni nu știe unde e templul său al lui. Tot ce a transpirat e că (după Marea Carte a lui Nout) pentru a ajunge la templu trebuie să străbăti câmpii bântuite de spiritele eliberate de Kushutainn în acea luptă și care-l apără de atunci fără încetare.

ÎNSĂ...

Milioane de ani după eveniment, suprafața Phaeon-ului este iar bântuită de spiritul lui Astaroth și totuși nimeni nu se arată vrednic de sabia Barkayal. Stingerea ultimului soare existent și la îndemâna duce acum la înghețarea întregii planete. Pentru a rezista eternului întuneric și răcoroaselor temperaturi (BTW: Sub 1 grad K, hidrogenul devine un pic metal. Temperaturi dintr-astea

"Făurarii lui i-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete"



Imaginea asta mă umple de sentimentul nimicniciei. La fel cu probabil îi umple nava - cred - de față pe ăia din dreapta.

de sub 1K atingându-se prin o suita de operații, cea mai frumoasă fiind "metoda demagnetizării adiabatice") oamenii s-au strâns în 5 orașe independente aflate la borcan, sub un cupol de cristal. La geografie învățăm că aceste orșe sunt: Omikron, Karma0, Moskoviensq, Sraosa și Yerubabel (Eng: Ierubeibă).

Tu, ca jucăreț, ești prezent în această perioadă în Omicrok... umm n! și dau.... umm dai! peste un gigantic computer pe care lumea numai chema Sorb de Zemă, ci TX și care se ocupă de tot. De tot universul. Memoria lui, practic infinită, trebuie să aibă grija de omenire. TX a fost instalat într-un frumos palat din centrul orașului, patronat numai de mașini (motorașe, tractorăse, romboșei...). Pe când săpau la amplasamentul TX-ului, muncitorii au dat peste locul lui Astaroth. El le-a mulțumit, i-a posedat și le-a dat drumul prin curte, unde ca orice cetățean cinstiț, fiecare mai lua câte un suflet în grija.

Astaojnaia asta, nu e chiar aşa de prost. El l-a luat pe TX în grija (că tot erau vecini) și a decis că planeta asta e prea mică pentru ambițiile lui. Noua lui ţinta: The Universe! Pentru a-și reîntregi puterile de odinioară (expirate acum de atâta frig) domnul are nevoie de... souls (Eng: Suflete; parte de gen muzical ce era odată Jazz și acum e o poșircă proastă). Lozinca tinde să o ia razna și se complică: calitate și cantitate. Ce vrea ele? Doar câteva milioane (cifre cu mai mult de 6 zecouri) de suflete, dar nu ordinare, din lumea lui, planeta lui. Nu, vrea dintr-un univers paralel.

MAMAAA

Făurarii lui, i-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete. Ca să poată să atragă suflete de la noi, din dimensiunea noastră, Astaroth ne oferă Omikron. Prin intermediul calculatorului, cu acest joc, Astaroth intinde o cursă. Te roagă să-l ajuți, și-ți dă un corp în care să-ți bagi sufletul. Odată intrat în acel corp treci practic în cealaltă dimensiune, unde băieții te așteaptă cu probabil un fel de pompă cu care să-ți ia sufletul și să-l conserve în făureala făurită la Faur S.F.

Flar?... umm Klar?! Doar câteva sufletele îi mai trebuie ca să se lanseze în afacere. Mai târziu va fi capabil chiar să domine și universul paralel de unde și-a luat capitalul.

ÎN FAPT!

Jocul este un Action/Arcade cu un engine ultra promițător. Te vei afla într-un oraș simulat cu tot ce-i trebuie (trecători, trecătoare, mașini) și nu va trebui decât să-i dejoci planurile lui Astaroth, ținând cont că-l are de partea lui pe TX. Un pic asemănător cu *I Have No Mouth And I Must Scream* însă de data asta pe alte meleaguri și cu multă acțiune. Toate fazele de luptă sunt motion capture ceea ce dă un aer foarte zdrobitor. În plus engine-ul permite chiar sincronizarea buzelor personajelor atunci când vorbesc ca să nu mai spun de expresiile ce le poți citi pe față lor (cu font de 4). Hai că se anunță tare. GoPo!

- Andrei

STAND PE VINE

Baldur's Gate

de la Bioware

"Ce ma crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor și modul de luptă (...)"

Așadar este vorba de un 3rd person view person RPG (v-am zis dom'le că s-au înmulțit astea de când cu Diablo) cu grafică țapănă, mare cât o zi de post și inspirat în ceea ce privește universul, caracteristicile personajelor și regulile de luptă din - îmi pare rău dar iar trebuie să aduc vorba despre ele - o serie cunoscută (pe la ei) de cărți RPG - Advanced Dungeons & Dragons. Grafica va fi pe 24 de biți pe plăcile video cu 4 mega RAM sau pe 16 biți pe plăcile cu (doar) 2 mega RAM. Zi, noapte, ploaie, ninsoare, fulgere și alte fenomene meteo (a se citi efecte de iluminare), peisaje și personaje renderate 3D, schimbări în aspectul personajelor și alte chestii din asta îmi epuizează toate criticile pe care le-aș fi avut în domeniu. Poate că dacă n-ar fi avut desenatorii pe care au reușit să-i aibă...

Că e mare nimeni nu contestă, la cele cinci CD-uri pe care o să le aibă, pline cu dialoguri, locații și alte asemenea (adicătela peste 100 de ore de joc). Probabil numărul nu impresionează la prima citire, însă dacă e vorba de ore efective de joc, s-ar putea să rămâneți un pic uimiți după o zi de "muncă" totalizând 5 ore de joc.

Povestea, cu un frumos iz medieval, se poate rezuma la faptul că, de la un timp, fierul provenit din cea mai importantă sursă din imprejurimi, orașul Baldur's Gate (aha, deci e un oraș), se degradează-adică, pentru cei mici, se face praf- cu rapiditate. Tu ești un orfan, crescut în fortăreața-bibliotecă de la Candlekeep și care studiază în ved-

Baldur's Gate! Așa-i că nu vă spune nimic? Nici pe mine nu m-a interesat până nu am aflat că e un proiectul Bioware, tipii care ne-au adus Bioforge, un action-adventure atât de tare încât a jucat Paul 14 ore non-stop până l-a terminat. Iar când am văzut niște poze și mi s-a șoptit suav cu ce RPG o să am de-a face...



În ciuda maroului, cafenii și caciunii din imagine, situații bate în albastru. Acolo la ei, bineînțele

erea cunoasterii de sine. Până când, într-o zi, mentorul tău aude cele ce se petrec și hotărăște că a sosit momentul să pleci în lume și să afli ce dracu se întâmplă.

Te pot însoții în frumoasa aventură până la 5 personaje care să te ajute în luptă sau să-ți facă glume de sănzier. Iar tu te vei peregrina prin aceste tărâmuri pline de orașe, castele, temple, hanuri, magazine, en-gros-uri, hoți și monștri, că doar d-aia e RPG, fiindcă trebuie să câștigi și tu experiența cumva.

Ce m-a crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor și modul de luptă, inspirate din... după cum v-am mai spus. Reputația, de exemplu, influențează modul în care vei fi primit de către gărzile următorului castel la care o să ajungi. și asta nu-i nimic. Ai la alegeră 26 de clase (inclusiv dual și multi-clasări) ca să spun așa) din care să alegi pentru personajul tău și 5 rase. Există 8 clase de magi și 100 de vrăji, 2/3 accesibile magicienilor și 1/3 pentru preoți (există și d-aștia!). Mai sunt pentru fighter-i 5 nivele de mănuire a unei arme, de la papă lapte la Grand-Master. Ca să nu mai vorbim de comportamente speciale ale

tuturor. Comportamentul în luptă al colegilor poate fi setat, chestie completă în premieră, cu ajutorul unor scripturi, fie la modul general (magician precaut, luptător agresiv etc.) fie mai în amănunt (dacă-l vezi pe adversar că vrea să casteze ceva urât, dă-i cu ciocanu-n cap).

Lupta se desfășoară în timp real, cu posibilitatea de a pauza jocul și de a da niște ordine serioase dacă situația o cere. Fiecare personaj o să aibă o "rundă personală de inițiativă" care îl să dureze între 3 și 6 secunde și la capătul căreia o să performeze o acțiune (illegală ca a lui Bill Gațu). Acțiunile, lucru logic și totuși deloc folosit până acum, au și ele o durată. E clar că cineva folosind un pumnal va lovi mai repede decât cineva care folosește o scută de 30 de Kile sau că un magician care castează cineștie ce minune. Și la fiecare rundă tuturor personajelor le este calculată starea: moralul, abilitățile speciale (de exemplu a mai rămas hoțul meu în umbră sau trebuie să iau la goană?).

O altă chestie mișto este că cele 20 tipuri de bază de monștri (sunt și unici și ai dracu') au AI-uri diferite chiar și în cadrul aceleiași rase (poți să dai de unul curajos și de unul fricos de exemplu).

În multiplayer se poate juca cooperativ, pe Internet, rețea locală sau modem, fiecare controlând unul sau mai multe personaje. Chestia bună e că poți să te bați cu colegul de joc și să te distrezi oricără de cooperativ ești. Chestia năsoală e că odată deveni mort, mort ai rămas.

Bună ziua!



Surse de iluminare, arhitectură și atmosferă tipice pentru RPG. Uite, mesuți, băncuți, scări...

- CZ



CINE?

John Romero, în articolel în care își anunță plecarea de la id software, a spus că e un mare admirator al seriei unei serii de RPG-uri de consolă de care nu auzisem în viața mea, purtând numele obscur Final Fantasy.

Apoi se trezeste la viata și Tom Hall, al doilea mare om de la Ion Storm, care, aflat sub influența vădită a entuziasmului fanatic, a declarat că în Final Fantasy a întâlnit cea mai bine realizată interacțiune între personaje, de care nu pot să nu te atasezi și că o să se inspire și el puțin pentru RPG-ul său personal, Anachronox.

Mai târziu, am aflat de tipul care și-a cumpărat Playstation doar ca să joace Final Fantasy. Aș că atunci când am auzit că Final Fantasy VII o să fie portat pe PC m-am întors la site-ul Square Soft cu gândul că trebuie să fie un joc bun și e păcat să nu stiu mai multe despre el.

Acum, jocul a apărut și mi-am dat seama că m-am înșelat; nu e un joc bun. E fantastic!

DE CE?

Pentru că e diferit de tot ce au văzut gamerii pe PC până acum. Diferit nu înseamnă neapărat bun, dar RPG-ul japonezilor de la Square Soft se prezintă cu cel mai captivant univers cu care am avut de-a face și cu o poveste pe măsură.

ADICĂ?

Total în joc se învârte în jurul unei megacorporații care a reușit să capteze energia planetei înșăși și să o folosească în scopuri industriale. Tu joci rolul lui Cloud, ex-soldat al companiei mai sus amintite, care s-a alăturat unui grup rebel ce încearcă să oprească distrugerea planetei secătuite de energie. Pare cam subțire ce vă explic eu aici, iar dacă mai adaug și că e liniar, unii dintre voi ar putea să strâmba din nas.

Square Soft își cunoște insă meseria și au hotărât, în loc să te lasă să colinzi meleaguri exagerat de intinse și să începi să visezi noapte hărți și labirinturi, să te conduceă printre o aventură magistral realizată, intinsă pe cel puțin 80

de ore EFFECTIVE de joc, cu intorsături spectaculoase și lovitură de teatru.

Unora li s-ar putea părea exagerat să stea un sfert de oră în fața monitorului și să-l urmărească pe Cloud povestind prietenilor lui cum Sephiroth i-a incendiat orașul în care s-a născut, sau pe un bătrân obscur bătând câmpii despre energia sufletelor și rolul ei în viața planetei.

Însă vorba nebunului de Todd Porter, la un moment dat o să începi să-ți iubești personajele și o să te impresioneze puternic moartea vreunui dintre ele. Dacă la asta mai adăugăm și un foarte complex sistem de luptă, în care vrăjile, inamicii și obiectele se află într-un număr impresionant și care el singur, grafic și sonor e o mică operă de artă, niste elemente de originalitate care pe mine unul m-au făcut să mă bucur precum copii mic și niște mini-jocuri haioase integrate în acest, se obține un melanj pe cinste.

Cât despre filmele din joc, care însoțesc desfășurarea evenimentelor, stimati ascultători, înseamnă că nu l-ati văzut pe Paul (care s-a uitat la ele cu Media Player-ul, ticălosul) vorbind jumătate de oră admirativ despre ele, la granița dintre coerentă și incoerentă, fără să-l intereseze dacă-l ascultă cineva. Iar dacă tinem cont și de faptul că cineva mi-a șters salvările după ce mă chinuise patru zile, devine destul de clar că măndrește către prima pagină din Evenimentul Zilei.

Grafica: desi se rezumă la niște personaje poligonale, care în cel mai bun caz pot fi considerate haioase și niște decoruri cu o arhitectură futuristă și pe alocuri stranie, grafica - spunem - are acea viziune de grandios și ciudat care o face să contribuie din plin la atmosferă (mamă, ce-am adus-o dincondei!).

ATÂT?

În ceea ce privește lucrurile rele - pentru că are și dintr-astea câteva - îți trebuie un calculator destul de tare și un 3Dfx, ca să se mînte bine, iar portarea pe PC a generat unele probleme. Salvezi tot în locuri predefinite - jsutificate pe consolă, dar enervante pe PC - mouse-ul e complet inutil, crash-ează tocmai când ai mai multă nevoie să salvezi, iar muzica midi se-nțâmplă să o ia razna determinând un efect cacofonic subliminal de mai mare dragul. Nimic grav, însă. Acum eu... atât.

Producător	Square Soft
Web	www.squaresoft.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	placa de sunet

Final Fantasy VII

ram liniștit. Nu prea mai aveam ce să joc și reluasem Xcom-ul cel apocaliptic pe care nu reușisem să-l termin de prima oară. Mai trăgeam câte un Magic când nu-i mai suportam pe alienii ăia tupești și cam atât.

Și uite că Andrei vine tare mândru și zice: "Ne-a venit Final Fantasy săptă!". Io mă uit așa pe sub sprâncene la el, deloc impresionat și i-o servesc: "Să-l stăpânești sănătos". Andrei o șterge că mai venise ceva și trebuia să ajungă la oficiul poștal, iar eu, un pic nervos din cauza unor chesiuni verzi cam nesimțite, mi-am propus să văd și eu ce-i cu mult prea lăudatul FF VII. Și cam asta mi-a fost... După zi și noapte Final Fantasy. Ba chiar am trecut pe apă minerală.

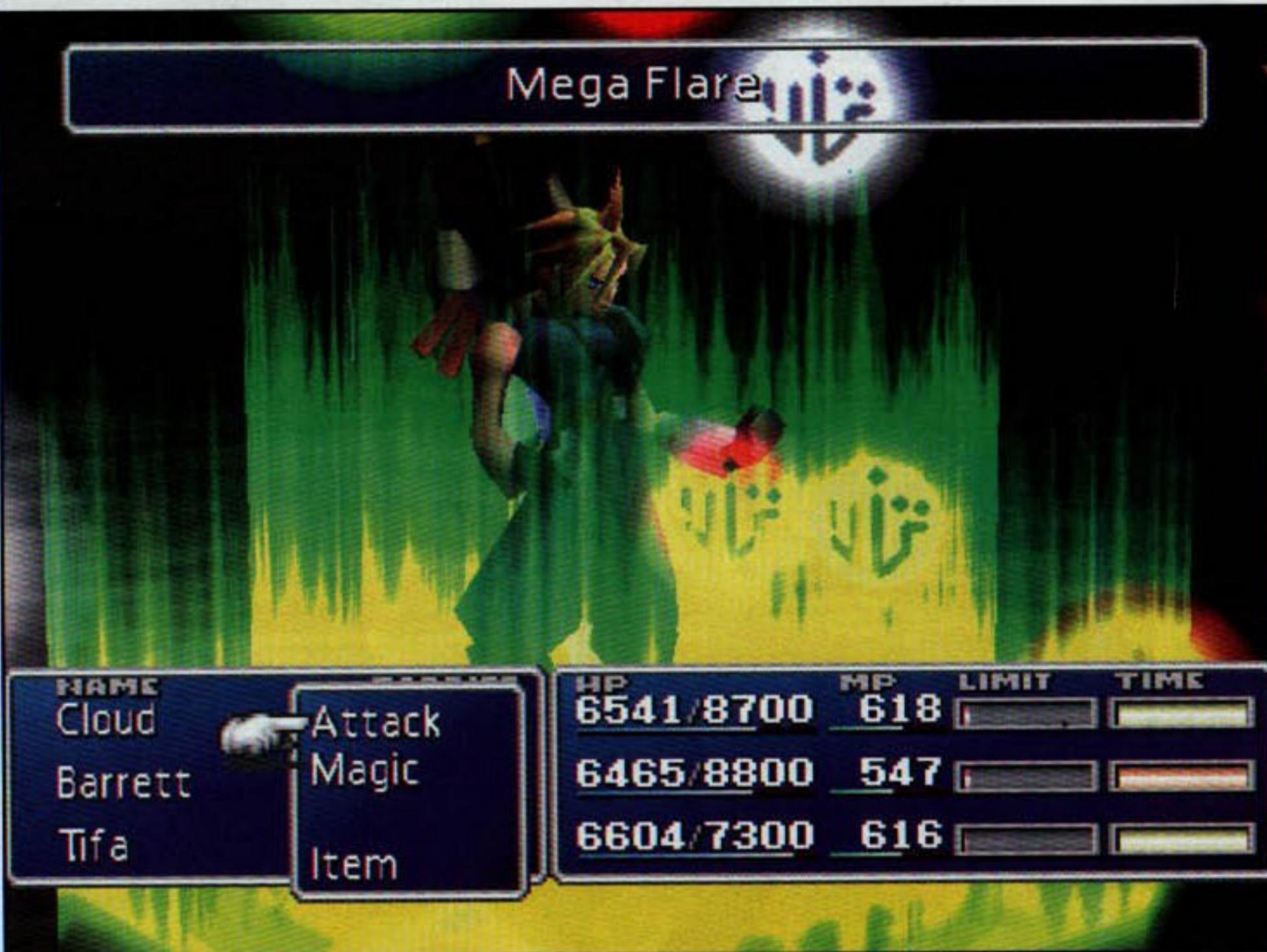
În câteva cuvinte Final Fantasy este un RPG care aduce aroma jocurilor de consolă pe PC.

Eu am mai jucat un RPG dintr-ăsta acum vreo șase ani, pe Super Nintendo, în timpurile când habar n-aveam ce-i aia PC. Și atunci am pătit același lucru: am jucat zi și noapte până l-am terminat și pe n-a durat deloc puțin.

Ațiunea are loc loc într-o lume dominată de o companie superbogată și superinfluentă, Shinra. Ea, compania, descoperise o tehnologie prin care extrăgea, cu ajutorul unor reactoare, energia Mako,

adică taman energia Planetei, pe care o întrebuiță ca pe un fel de

Un vehicul cu care te dai în timpul jocului. Mai există un hovercraft, un chokobo și încă.



Mega Flare e cea mai puternică magie din tot jocul. Astă cu excepția unor lucruri din lupta finală cu Sephiroth

energie atomică.

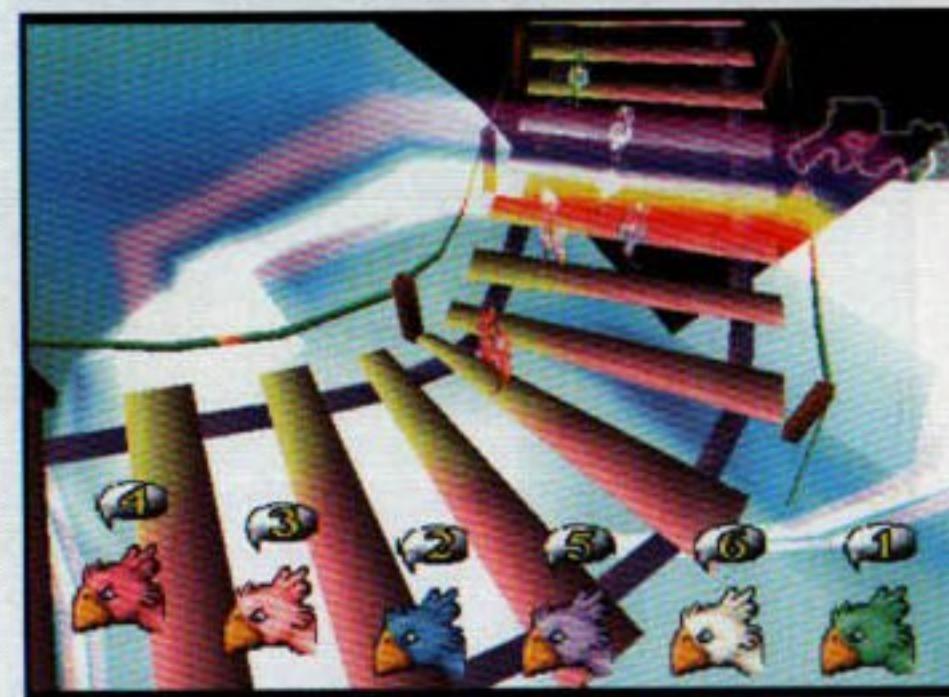
Tu ești în rolul eroului principal, Cloud, fost luptător în solda Shinra, devenit mercenar și recrutat de Avalanche, un grup de luptători ce

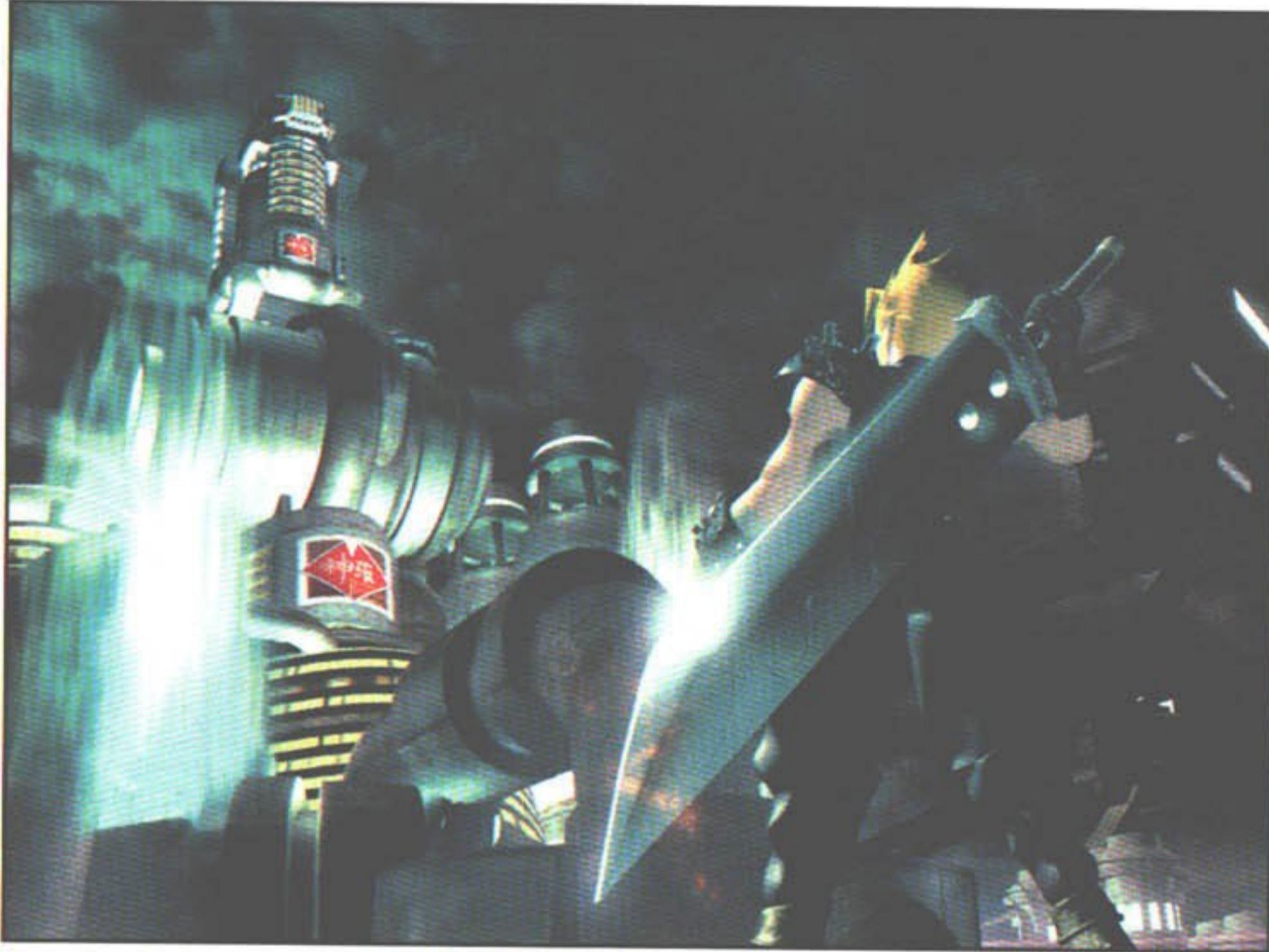
încearcă să oprească Shinra din distrugerea Planetei prin secătuire. Și de aici o uimitoare saga care m-a ținut lipit de monitor aproximativ o săptămână. Nam să vă povestesc acum povestea că ar fi chiar păcat.

Cert astea că dacă în lumea jocurilor ar exista premii

Oscar, Final Fantasy VII ar lua Oscarul la cel puțin trei secțiuni: realizare artistică, realizare tehnică și cel mai tare scenariu. Dacă nu cumva și pentru cut-scene-uri. Sau pentru game-play.

Ațiunea are o adâncime de nebănuitor la prima vedere și neîntâlnită des într-un joc, cu foarte multe răsturnări de situații. Este un joc în care mori, tu, eroul principal (e drept că apară





ALTCEVA

Principalul motiv pentru care scriu această coloană este de a tempera oarecum entuziasmul, pe alocuri nesăbuit, al redactiei în legătură cu acest joc. Aceasta nu inseamnă nici pe departe că jocul nu ar fi altfel decât excelent și că impactul pozitiv pe care l-a avut în rândul membrilor redactiei nu ar fi în proporție de 99% justificat. În același timp, am simțit nevoie să subliniez aici cîteva aspecte mai puțin pozitive pe care Max sau ceilalți, le-ar ignora probabil.

(S)I pentru mine Final Fantasy VII constituie întradevar unul din exemplarele care merită adăugat la lista foarte elitistă a jocurilor duse "departe de starea de excelentă". Nu voi vorbi însă despre universul "bestial" sau destasurarea actiumii, liniără dar "dementă", despre grafica "tare" sau imaginatia "nebună" a realizatorilor, ci despre anumite elemente ale jocului, rupte poate din romantismul general care-l caracterizează.

Surprinzător nu mă voi lega de numărul limitat de salvări. Un calcul sumar dezvaluie că 150 de salvări (10 slot-uri X 15 "casute") este suficient și se ridică mult peste nivelul altor jocuri similare cu un număr stupid de mic de salvări posibile. În același timp tipul de salvare exclusiv la "save point" poate cauza dureri de cap, iar cum Max o stie cel mai bine, în finalul jocului lipsa acestor "save point" te supune la un adevărat test de andurantă, în condițiile în care în această ultimă sută de metri a aventurii se acumulează cei mai periculosi oponenți, cei cu sansele cele mai mari să te "asculte cu urechea".

Așa cum se stie Final Fantasy VII este un joc apărut prima oară pe plăcile "soarelui răsare" pe o platformă apărută tot prin aceea zonă ("Don't underestimate the power of PlayStation") iar varianta de PC a apărut mai



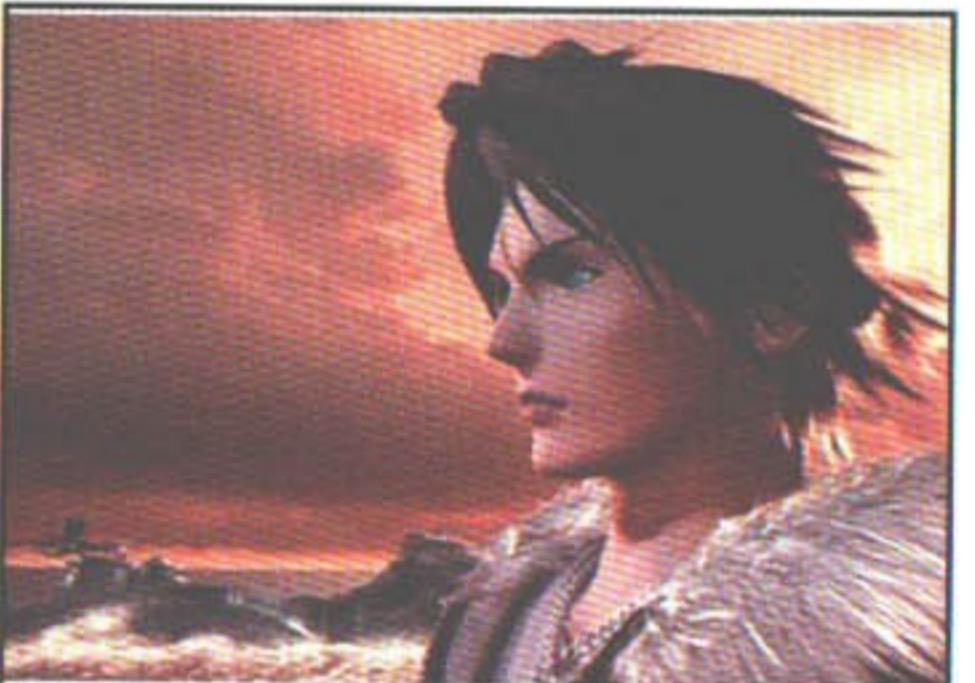
târziu și costituie o conversie practic pentru Win'95. Senzatia pe care o ai este că Final Fantasy VII este un joc de DOS rulat abuziv sub Win'95. Mai ales pe unele calculatoare, în timpul jocului și mai ales la începutul și slăsăritul seveventelor video vei avea ocazia să-ți auzi hardul "mugind de moarte", ca niciodată, incărcând sau descărcând swap-ul. Partea mai rea este că în aceste momente jocul este cel mai suscepțibil să se

blocheze/inchidă, iar dacă ai percepțut și cu alte ocazii mici neantelegeri dintre Win'95 și hardware-ul aflat la dispozitiv, atunci poti fi sigur că vei avea numeroase astfel de ocazii în care să faci spume la gură. În aceste condiții, dacă ai cel puțin un CD-ROM normal, e preferabil să rulezi jocul direct de pe CD. Paradoxal.

Într-o primă etapă și eu am fost tentat să cred că absența sunetului în cadrul dialogurilor constituie un minus neseimnificativ. Sugestii de gen "cu voci ar fi ocupat cel puțin 5-6 CD-uri" par total justificate. La o a doua analiză însă, realizată în momentul în care am reînceput jocul, au apărut semnele de întrebare. Producătorii plătesc în general bani grei pentru includerea în jocurile lor a unor voci foarte "sonore", iar în cazul RPG-urilor sau Quest-urilor cu atât mai puțin este posibilă compensarea acestei mari absente prin alte puncte tari ale jocului, și nu cred că Final Fantasy VII poate face excepție de la o cerință justificată a pielei.

Cam atât căci spațiu e insuficient. Si că să nu par chiar răutacios sau rău intentionat adaug sfatul sincer de a încerca fără nici o reținere Final Fantasy VII. Merită. Am zis.

- Johnny



Undeva pe sus: se vede în imagine un damage în valoare de 1547 de puncte. Vă spun doar că la început un damage de 100 este IMENS, iar spre final, dacă un atac normal "inflictează" mai puțin de 1400, ceva e putred rău de tot. Astă ca să vă dați seama cam ce înseamnă evoluția. Pornești cu level 6 și termini cu personaje de level 56. Brrrrrrrr! Sephiroth ală dă la un moment dat un damage de 8000, DOAR CU SABIA. Tare de tot!

Ultimele două poze de jos: pozele asta sunt tot ce se poate găsi la ora actuală (ora redactiei) despre Final Fantasy 8. Din căte se pare, producătorii au de gând să schimbe câteva lucruri, înțepând cu tehnica de reprezentare a personajelor în joc, acestea fiind realizate mult mai detaliat.



Sus dovedă că beților nu le pasa de nimeni și nimic. Dragoon-ăsta e Midagar-ul, orașul în care se întâmplă o bucată bună din toata tarasenia și în care începe acțiunea jocului. Și hai să vă mai zic ceva. Noi avem în față redactiei o sifonarie pe firma careia scrie: Avatar - Sifoane. Asteptam acum să se deschidă un magazin Midgar - Legume și Fructe.

mai încolo, într-un mod dubios și îmbârligat), după ce în prealabil îți este omorâtă iubita, într-un film al cărui final ne-a umplut pe toți de respect. Secvențele randate dintre diferitele părți ale jocului te lasă mască, având o încărcătură artistică deosebită (o spun cu riscul de a mă repeta, dar este adevărul adevărat).

Jocul în sine se împarte în două părți: o parte de plimbare prin peisaj, pălvăgeală cu diferite caractere și tot ce ține de quest, și bătălia.

În prima parte grafica nu este chiar atât de strălucitoare, nefiind foarte îngrijită, lucrată ci mai degrabă stilizată, dar stilizată cu cap astfel încât efectul este de lăudat. Este ceea ce se cheamă grafică de tip manga, dar nu de prot

gust ca în Sandy Bell-ul cel călcător pe nervi sau Macron-ul mult înjurător.

În timul luptei, realizarea grafică este superbă, 3Dfx-ul având un cuvânt destul de mare de spus. Fără urmă de exagerare, designer-ii sunt oricum, numai normali nu. Sau poate raptul că sunt asiatici să conțină o varietate de inamici, vrăji, obiecte și efecte, n

mai văzut cu siguranță până acum pe nimeni. Nu știu câte tipuri de monștri, câte obiecte sau vrăji există, dar cred că sunt multe. Imaginația ălor care au inventat și dezvoltat, este deosebit de ieșită din comun. Inamicii merg de la statui la gulii, trecând prin case animate, hidre, gini, zmei, butoaie, păsări Phoenix, verze cu colți, pitici, uriași, păianjeni mecanici, păianjeni nemecanici, soldați, gangsteri, președinți, ninja, fete, băieți și tot aşa, fiecare cu propriul stil de luptă, propriile mișcări, propriile vrăji (pauză de respirație) pe care le poți învăța de la ei, pentru a le adăuga listei tale de vrăji, ce face ca în ceea ce privește varietatea și numărul acestora, Diablo să pară o listă de bucate lângă un DEX. În materie de obiecte, treaba nu e deloc altfel. Pojuni, elixire, grenade, arme, săbii de toate felurile, sunt toate disponibile.

În ceea ce privește sunetul, ideea e



următoarea: jocul vine împreună cu un emulator soft de Yamaha XG, care face amărâtul ăla de midi să sună de nu se poate. Asta se întâmplă cu prețul unei pucăti bune de "processing power", astfel că dacă nu ai un procesor rău, sau un Voodoo care să-l ajute, ești limitat la clasicul midi. Ceea ce uimește este lipsa în totalitate a speech-ului. Jocul are patru CD-uri, unul numai pentru install, ceea ce înseamnă 3 CD-uri numai pentru jocul propriu-zis, fără speech. Dacă avea și "vorbă", probabil că numarul de CD-uri era un pic mai mare și, de ce nu, feeling-ul era altul, nu neapărat mai puternic. Și, cine știe, poate că tipii care l-au făcut nu știu engleză.

La minusuri am putea pune modul de salvare care te umple de nervi din timp în timp (cam la jumătate de oră o dată) și care ar fi putut fi îmbunătățit față de consolă.

Andrei, cum este el așa un pic nebun, spune că, după părerea lui, sistemul ăsta enervant de salvare contribuie la feeling prin faptul că te face să joci cu înfrigurare până ajungi la următorul save point. După părerea mea și nu numai, mai bine lipsă de așa mijloace de a spori feeling-ul. Mai multe minusuri, dacă nu considerăm lipsa speech-ului unul, nu știu să mai aibă.

Așadar, după părerea mea, FF7 ar trebui să ia titlul de jocul anului, cel puțin până acum și orice gamer adevărat are datoria de a face cumva rost de el. Este o experiență nouă în ceea ce privește jocurile pe calculator și este o neglijență gravă să nu-l băgați un pic în seamă. După aia, pe cuvânt, treabă merge singură.

- Max

91

Ce nu place

Scenariul, muzica, sistemul de luptă, din nou scenariul, personajele...

Ce nu

Lu' Johnny nu-i place că nu are speech. Nouă nu ne place Johnny. Basta.

FILME

În momentul în care Johnny și Max luptau pentru CD-urile cu FF7, smulgându-si-le unul altuia pentru a-și lua fiecare porția de drog, sansele mele de a mă atinge de joc au scăzut intr-atât încât m-au impins incet-incet la un gest disperat. Într-o noapte, pe când cocosii din balcoanele vecinilor își dormeau somnul cel mai dulce, laolaltă cu Fane, adormit în fața obsedantului Pro Tv, ce-i îndopă subconștiul cu voici induioase și roz, m-am strecurat în vîrful picioarelor până la dulapul continând comoara celor patru CD-uri venite din țara de la Soare Răsare. Folosind o tehnică măștvă, am vizionat TOATE filmele jocului cu ajutorul Media Player-ului, încarcându-mi astfel groaznic conștiința, dar cunoșcând în schimb o satisfacție pe care toate glasurile roz pomenite mai devreme n-ar putea-o oferi vreodată.

Cu susținut strâns de emoție și creierul fierbând la temperaturi solare, am înăbusit în pumn scâncetul mouse-ului torturat, atunci când ticălosul de Sephiroth și-a implantat sabia spurcată în plămânul stâng al frumoasei Aeris (botezată Lizuca de către hătrul Max) am plâns alături de Tifa (Sandy Bel în joc, datorită lui Johnny) când Cloud a dispărut în hăul eternității și mi-am muscat buzele până la sânge atunci când Weapon, demonul dezlănțuit al Terrei, a sarbat prin apă împotriva tunului gigantic al corporației Shinra.

Iar când, cu inima strânsă în chingile conștiinței, am privit ultimele secvențe ale filmului de la final, am realizat cu o ultimă scădere de luciditate un adevăr atât de evident încât aceste rânduri nu-si mai au rostul: locul filmelor din Final Fantasy VII nu este pe biroul unor gameri somnambuli și nici în unitățile de disc ale unei națiuni de americani plati ce se tărasc entuziaști printr-o realitate anotăță. Este cu totul în altă parte, dincolo de lumea calculatorelor. Sau poate tocmai în miezul ei.

- Bugs

Fighting Force

E deja a treia oară când vorbesc despre Fighting Force și se pare că e și ultima. Nu mai revin asupra poveștii jocului, atât datorită irelevanței acestuia cât și faptului că am scris despre el deja de două ori.

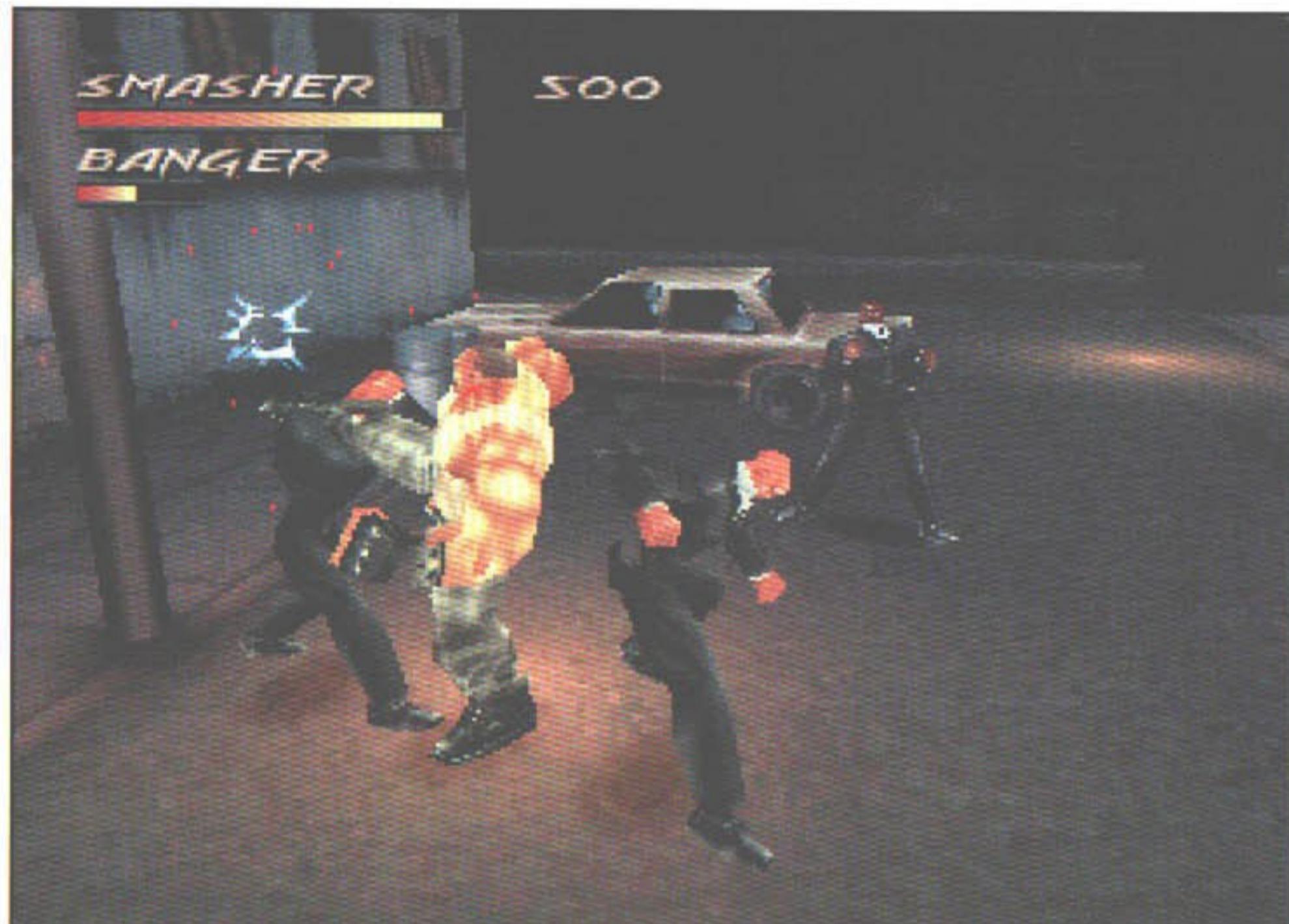
echile promisiuni...

UFighting Force este un joc de "caft" tridimensional care (!) din nefericire rulează exclusiv accelerat hardware și deci nu poate fi jucat în lipsa unei plăci cu 3Dfx sau echivalent suportat (chestie pe care am aflat-o abia după instalare când jocul a refuzat cu amabilitate să ruleze).

Promisiunile producătorilor se regăsesc în marea lor majoritate în joc. Astfel Fighting Force poate fi jucat cooperativ, cele patru personaje pot folosi ca arme numeroase obiecte din joc (cauciucurile mașinilor, butoaie & cutii, scânduri smulse din garduri, bare de susținere din lifturi și nu numai, topoarele din nișele de intervenție în caz de incendiu și multe altele, pe lângă arme mai omenești: revolvere, "bazuci", cuțite, gâturi de sticlă sparte...). Jocul îți oferă întradevăr o oarecare libertate de alegere în ceea ce privește traseul de parcurs, nu la nivelul așteptat, dar oricum binișor.

Pe de altă parte, dacă mi se pare normal ca muniția la un revolver de exemplu să se epuizeze și să nu mai poți folosi revolverul decât ca obiect contondent de aruncat în capul inamicului, nu înțeleg de ce toporul, bâta sau cuțitul se "uzează" după trei-patru folosiri, sare zglobiu din mâna, clipește de câteva ori spasmodic, după care dispără înduioșător.

La modul cooperativ jocul devine frustrant. Când am jucat cu Max, în



Smasher e cel mai mare, mai fioros și, implicit, mai lent și mai... dobitoc dintre cei patru eroi pe care-i ai la dispoziție. Și asta n-ar fi nimic, dar când îl văd ce agil e și cum dă din picioare... O fi simplu dacă le ai mai firave ca mâinile.

scurt timp am ajuns să ne înfuriem la culme când "camera" încerca în neștișire să ne prindă pe amândoi în "obiectiv", adoptând cele mai neghioabe unghiuri pe care mintea omului le poate concepe la nervi.

Ce așteptam?

Din nefericire Fighting Force nu are nimic din vitalitatea și acțiunea jocurilor de gen, mai puțin 3D, pe care obișnuiam să le joc pe automate, în fragedă pruncie. Și aceasta în principal datorită faptului că pe lângă tastele de direcție mai ai trei

taste de "Fire" și alte două taste funcționale și cu toate acestea cinci jocul așteaptă să faci combinații de taste pentru mișcări speciale (ceva gen babale, animale sau orice alt gen) chestie care duce prea mult jocul spre VF2, Last Bronx și multe altele ce au în mod evident altă rațiune de a fi. Așteptam un joc cooperativ bine pus pe picioare și un mod de vizualizare mai stabil, poate cu mai puțin

"Din nefericire, Fighting Force nu are vitalitatea și acțiunea jocurilor de același gen"

Producător	EIDOS
Web	www.eidos.com
Sistem	Pentium 133MHz/16Mo
3Dfx	obligatoriu
Alte	placa de sunet



Mi-e-mi place blonda, lu' Andrei roșcata. Dacă ne mai împărtășeam mult părerile, mai, mai să iasă de-un 3D cafting.

efect dar mai puțin obsedant în modul cooperativ. De asemenea un control mai simplu al personajului, lăsând la latitudinea procesorului dacă butonul de Fire se va comporta ca "pumn" sau "picior" în funcție de necesitățile momentului, lucru ce ar fi dus pe total la sporirea dinamismului și la un gust mai bun.

Nu înțeleg necesitatea accelerării hardware, doar pentru câteva efecte dispensabile, care eventual puteau fi executate software, dat fiind că Fighting Force nu este Forsaken.

Bleahh!

Jocul este în general bun dacă nu ai planuri cooperative, și, după cum zicea Šarpe: ii dai Exit fără regrete.

Dacă nu ai 3Dfx, fără îndoială trebuie să începi să te gândi la acțiunea de a procura unul însă, din păcate pentru el, Fighting Force nu este principalul motiv. Și, pentru că deja devine exasperant, de data asta chiar am zis.

- Johnny

84

Ce ne place

Sentimentul că poți folosi orice drept armă. Ideea, în general.

Ce nu

Mișcarea camerei în jocul la dublu. Dinamism mult redus față de ce așteptam.

"Am incercat să găsesc un minus jocului și, cel puțin în primele 3 zile, nu am reușit. E grav! Mi-am zis."

Kalisto	Producător
www.kalisto.com	Web
Pentium 200MHz/16Mo	Sistem
recomandat	3Dfx
placa de sunet	Alte

Anghia? Londra? Nu-s ăia care l-au omorât pe văr-miu de-al doilea, Jack?

În Nightmare Creatures trebuie să salvezi Londra de un doctor, care, odată respectabil, innebunise aşa un pic de când descoperise un secret care îi permitea să învie morții și să-i transforme în tot felul de monștri care de care mai mare, mai tare și mai urât. Ai de ales între doi eroi, Ignatius și Nadia car îl vor vâna pe Adam Crowley prin cimitirele, canalele sau porturile orașului și prin o groază de alte locuri, care de care mai sinistre. Fiind destul de asemănător cu un joc de consolă - la urma urmei acolo a apărut prima dată - Nightmare Creatures folosește din plin 3Dfx-ul, cei de la grafică arătând că știu câteva lucruri. Există deasemenea o vrajă care îngheată inamicii, iar efectul de transparență este... de efect. Monștrii sunt urâți ca noaptea aşa cum îi stă bine oricărui monstru respectabil și sunt destul de mulți la număr ca să nu te plăcăsești omorând mereu același tip de monstru. Arhitectura este impresionantă-catedrale impunătoare, peisaje din Londra, cimitire, toate desenate cu grijă, astfel încât să-ți dea un sentiment de explorare îndeajuns de puternic și să genereze atmosferă sumbră atât de necesară.

În general s-a mers pe ideea unui arcade cât mai curat. E drept

Nightmare Creatures

Nu mai jucasem de mult un joc în care "să mergi și să-i bați". Încercasem Fighting Force dar îl terminasem rapid de tot și nu-mi prea mersese la inimă. Așa că m-am bucurat tare de tot când Kalisto și-a trimis mesagerii spre noi, purtând în brațe Nightmare Creatures. Îl cam așteptam.



Somoroase păsărele... în frigare ce te-ar pune.

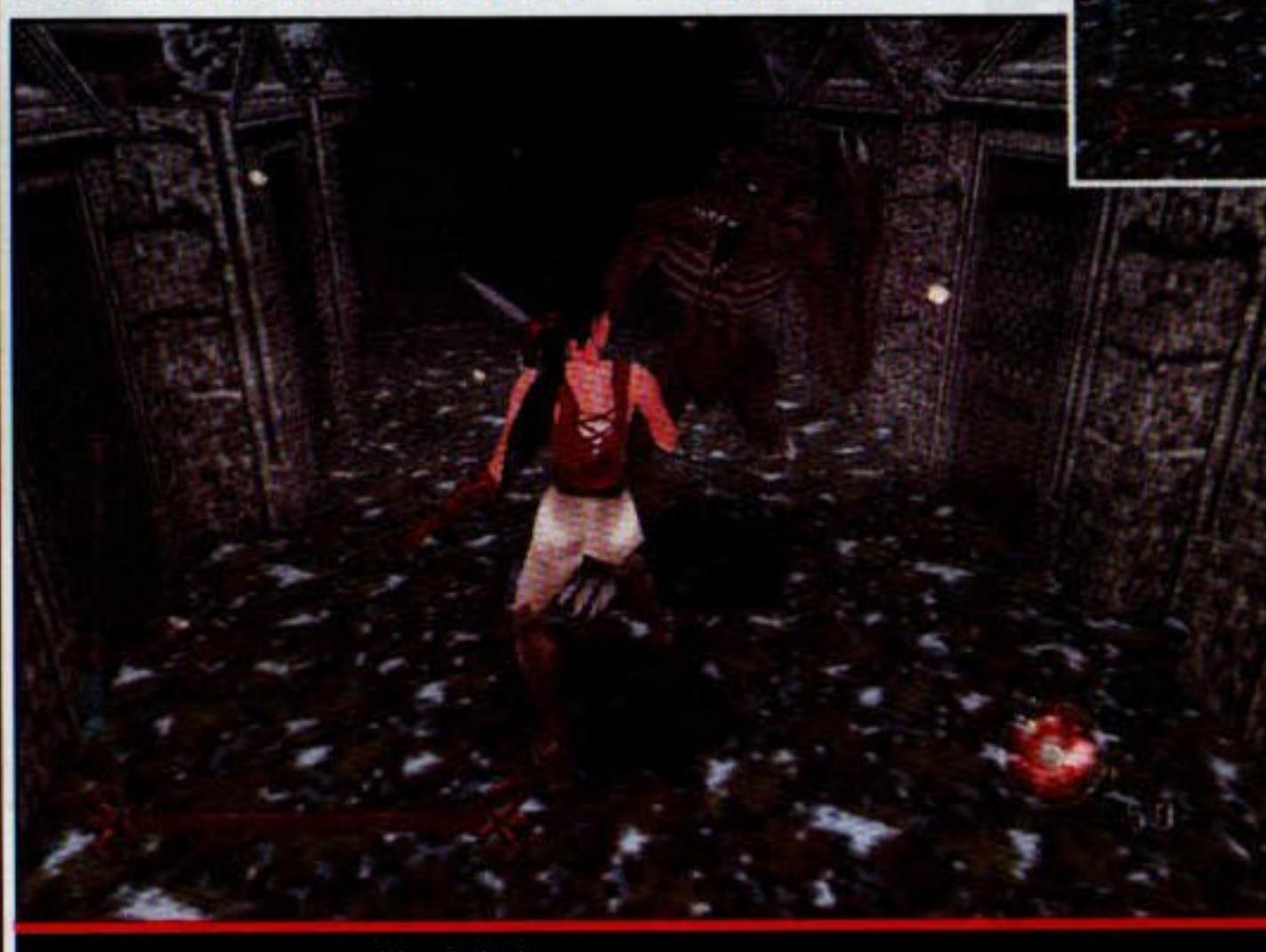
că îi se mai cere și câte un dram de minte, dar iuțeala de degete reușește să compenseze aproape întotdeauna. Pe monstrul său mai monstru dintre toți, cel de la final, trebuie să-l bați folosind numai combo-uri, de exemplu.

Dar... da, din păcate există un "dar". Să încă unul mare: engine-ul nu se ridică nici pe departe la

sărit dintr-un loc în altul treaba devine un pic cam tare problematică. În minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Si dăi și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reieui nivelul. Asta ar fi un alt punct minus-sistemul de salvări. Poți să salvezi doar la sfârșitul nivelelor și cum jocul chiar și pe easy este destul de greu ca să nu spun mai mult situația este un pic cam albastă.

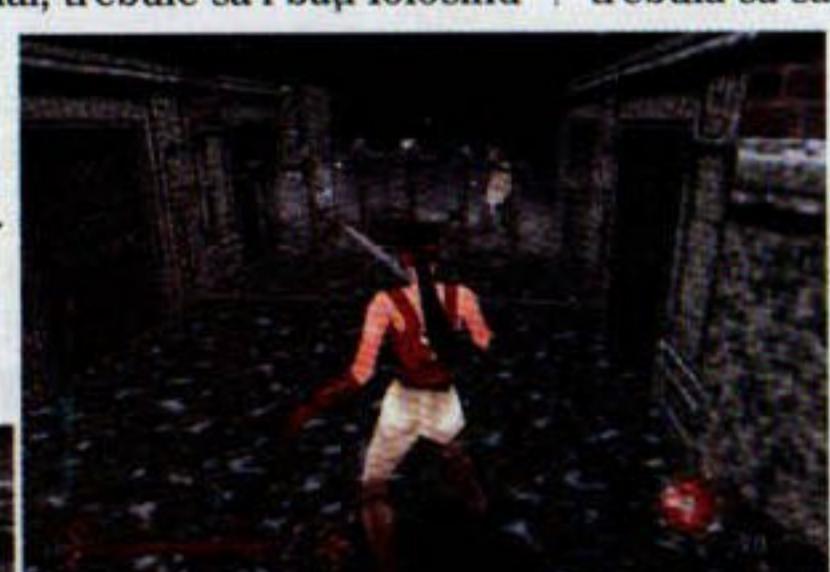
Jocul nu este, per total, nici prea-prea, nici foarte-foarte, dar merită să-l vezi. Așa că dacă terminat de mult Starcraft-ul, dacă te-ai cam plăcăsit de Quake și nu prea știi ce să mai joci poți să faci rost de Nightmare Creatures care oricum te va ține câteva ore bune ocupat. Si cu asta am spus suficient despre acest joc. Să ne revedem cu bine. Pa.

- Max



Un fel de monstru monstruos

nivelul grafică, camera mișcându-se prost, personajele neavând libertate deplină de mișcare, astfel încât deplasarea prin peisaj se face destul de stângaci, iar când este vorba de



Ce ne place

Un joc de consolă facut, nu portat, pe PC, cu toate atributile sale.

Ce nu

Mișcarea un pic mai mult abilică a camerei. Dacă mor, iezi nivelul de la început. Un pic prea "consolesc".

80

Red Line Racer

Până nu demult, dacă zăreai pe MTV o reclamă la un joc cu mașini și vedeai zeci de milioane de poligoane zburând pe ecran mișcate de monștrii numiți Sony Playstation sau mai știi eu cum, soluția era să schimbi canalul. Acum există 3Dfx, Red Line Racer...



"Red Line Racer a beneficiat din plin de trecerea timpului și de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul."

Producător	Critterion Studios
Web	
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Rite	placa de sunet

Nu există să vă placă jocurile cu motociclete și să nu fi jucat Moto Racer. Cu câtva timp în urmă era cel mai rău joc cu motoare existent pe PC. Și, după cum era normal, a apărut un challenger care i-a tras preșul de sub picioare. Red Line Racer, căci despre el e vorba, a beneficiat din plin de trecerea timpului și de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul. Fără să vreau să aduc vești proaste, trebuie să spun că RLR-ul arată excelent cu 3Dfx și... nu arată mai nimic dacă render-ul e făcut software, texturile și contururile fiind total LHX-istice.

Dincolo de neajunsurile aduse de evoluția inevitabilă a hardware-ului care se chinuie să ne lase în urmă bugetele, joculețul oferă o grafică de nota 9 - că 10 nu dăm decât greu de tot - un gameplay dus spre maxim, o senzație de viteză tapănată combinată cu dinamism din belșug, niște trasee realizate la marea artă și câteva motociclete, vreo 12, de dat cu ele prin peisaj. Ah, încă ceva, un challenge destul de mare și o dificultate un pic cam prea "destul de mare", completează lista de bucate.

Amanunte? Bine, amanunte.

Ziceam la început că Red Line Racer-ul poate concura lejer cu jocurile de pe consolele specializate în poligoane mișcate la viteze nebunești. Asta înseamnă o senzație de viteză atât de bine realizată încât trebuie obligatoriu combinată cu



Atmosfera de "Sara pe deal" este reamorcabil redată. E drept că strică motocicletele alea romanticismul și nu prea se mai aude doina cântata din caval sau talanga vacii, da asta e. Măcar dacă s-ar vedea vreo mândră pe undeava.

un număr corespunzător de fps-uri ca să nu ieși din peisaj din 3 în 3 metri pentru că nu-ți dai seama ce se întâmplă. Traseele sunt lucrate conform standardului impus de 3Dfx, apă albastră (cum altfel?), transparentă și unduitoare, urme lăsate de roți în nisip, ninsoare pe munte de-ți vine să-ți pui șoșonii în picioare și 64k de culori, ca să fie tacâmul complet.

Am spus că dificultatea e un pic aiurea gândită, în sensul că nu poți juca toate cursele

până nu termini pe primul loc setul disponibil. Având în vedere că jocul e gândit pe principiul "un pic mai mult realism decât într-un arcade racing de mod comun", chestie ce înseamnă că derapezi, aluneci, te dezechilibrezi, te ciocnești și alte alea, toate terminându-se cu spectaculoase căzături, se cheamă că e ușor de tot, spre

inevitabil chiar, să îți prăjești un kilouă de neuroni enervându-te. Este cred principalul lucru pe care-l reproșez jocului: dificultate gândită puțin (dar suficient, uneori) greșit. În momentul în care introduci într-un joc cu motociclete elemente ca derapajul sau nisipul ud care chiar contează, mi se pare exagerat să ceri musai terminarea fiecărei curse pe primul loc. Un sistem de ligă ca în Motohead probabil ar fi fost o alegere ceva mai fericită.

Și-apoi, fiind atât de aprig în ceea ce privește dificultatea, nu-ți prea îți oferă libertate în ceea ce privește alegerea motocicletei. Deși există peste 10 motociclete în joc, una singură e de bază (la anumit moment și set de curse) celelalte fiind practic aproape imposibil de adus în poziția de lider.

Să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, însă, și să recunoaștem că, deși te enervezi de-ți vine să te-alegi cu un monitor mai puțin, jocul te ține strâns bine de tot, senzația pe



Cascadă de pe faleză în mare. Nu știi să existe așa ceva pe undeava prin lume, dar la o adică nu contează. Și dacă tot vă uități la poză, observați dâra lăsată în nisip de ăla din față.



NEWS

FINAL FANTASY VIII este în lucru. Asta e foarte important. După cum e normal, engine-ul a fost un pic schimbat, impresia totală fiind cea de "șlefuire". În rest, n-ar trebui să ne-așteptăm la nimic "ușor".

LUCAS ARTS A ANUNȚAT că urmează să ne dea în cap cu *Indiana Jones And The Infernal Machine*. 3rd person view, 16 capitole, arme de tot felul, inamici și agenți ruși la fel. Acțiunea se petrece în 1947, iar după ce germanii au fost făcuți arsi. Uniunea Sovietică au preluat rolul de adversar al lui Indy. Jocul suportă Direct 3D.

BUNGIE SOFTWARE LUCREAZA la *Myth 2*. Se profilează mai multe îmbunătățiri aduse originalului. Unitatile arată mai puțin bitmapate (chiar că tot bitmapate sunt) și acum pot să fugă. și, foarte frumos, or să existe castele în joc. Asta chiar îmi place.

MIGHT&MAGIC III E PE VINE de la 3DO. Grafica mai bună (800x600, 65000 de culori) cîmpuri de bătai mai mari, eroi noi și, în total, 100 de unități. Sună chiar bine.

LOOKING GLASS A SEMNAT un contract cu Electronic Arts pentru distribuția următoarelor titluri la care lucrează: *Flight Unlimited 3* și, atenție, *System Shock 2*. Ultimul dintre ele promite să păstreze aceleași elemente de RPG și aceeași atmosferă de explorare nebunească din prima parte, aducând în schimb câteva îmbunătățiri la partea tehnică. Miamiam, ca să-i citez pe Piț.

MICROPROSE LUCREAZA la al patrulea joc din seria începută cu *Enemy Unknown*. Numele său: *X-COM: Alliance*. Acțiunea să petrece imediat după înfrângerea alienilor pe Cydonia, când nimerești cu nava într-un nod spațial și te trezești în mijlocul unei bătălii între două tabere extraterestre.

Jocul folosește engine-ul de Unreal, comandându-ți camarazi la fel ca în celelalte episoade ale seriei, doar perspectiva fiind schimbată.

CAVEDOG PUN LA CALE CEVA nemaivăzut. După ce au rupt maxilarele tărgului cu *Total Annihilation*, pregătesc *Elysium*, o nebunie de joc, format din mai multe episoade, în care se presupune că intră în visele unora și ale altora, agitându-te printre fantasme.

Jocul e un adventure combinat cu ceva combat și, dacă ieșe ce vor producătorii, o să aibă o re-jucabilitate fantastică.

TOT CAVEDOG a arătat lumii la E3 căte ceva din *Good&Evil*, a cărui grafică și engine sunt uluitoare. Ce e jocul nici nu mai contează, la o adică, atunci când, văzând lumea de sus, și poți face zoom până când vezi mingea de ping-pong pe zăpadă și-ți mai și dai seama ce marcă e, nu-i așa?



Atunci când ninge cursa capătă un feeling puternic, macar pentru faptul că vizibilitatea este mult scăzută, challenge-ul mai mare, afară ceva mai frig și te tot aștepți să vezi globuri în brații din pădure.

care î-o produce (a se citi senzația de viteză dementă și totuși lină) fiind la urma urmei cea care contează. Au reușit băieții să facă un joc greu, dar îndeajuns de lipicios? Bravo lor!

Poate ar mai fi de reproșat modul în care e realizată vederea 1st person, chestie care se face de la nivelul roții. E de la sine înțeles că a fost aleasă perspectiva asta pentru a da feeling-ul că mergi ca gândul și ca vântul, asfaltul trecându-ți la 2 cm de nas, însă chiar dacă știi cursa pe de rost, nu văd cum ai putea să rezisti mai mult de 3 minute la modul haotic în care vezi lumea din jurul tău. E vorba de o motocicletă care se înclină de mai mare dragul la fiecare viraj, iar dacă punctul din care vezi tu se află, ca să zic așa, pe furcă, ești dat cu capul de pereț rău de tot, iar performanța se obține destul de greu

chiar atunci când vezi motocicleta din spate și, implicit, pistă mult în față. Însă, la urma urmei nu putea să lipsească modul ăsta de a privi lucrurile și se poate folosi de comun acord în jocul multiplayer.

Jocul multiplayer? Dacă sunt mai mult de trei jucători pe circuit începe să devină interesant, dacă nu... hm, merge totuși.

În București au apărut de relativ puțin timp continuă să se înmulțească, ce-i drept - băieții cu motoare. Bondari dintr-ălia care o iau din loc de parcă au reacție. Pe cuvânt mi-e drag de ei. Când văd cum pleacă Daciile de la stop mugind ca turbatele, băieții fiind deja la 200 de metri, cu motoarele turate de te sperii, simți așa cum te furnică prin dește. și nici măcar nu-i invidiez. Trebuie să fii un pic nebun ca să mergi prin Bucureștiul minunat așa. Uite, eu când vreau să simt că fugă motorul de sub mine, dau



Sus: exsită și curse prin canioane, cele mai simple, de altfel.
Jos: cum o fi să ai casa de vacanță lângă traseul pentru curse? Halal vacanță, îmi pare.

drumul la Red Line Racer, îmi aleg minunea aia de-i spune Tiamoto Edge, dau boxele o țără mai tare ca de obicei și... ok, ok, nu-i chiar același lucru, da' calculatorul nici nu consumă benzină, e și "ozone friendly" și în plus, pot să mă dau "huța" toată noaptea, dacă vrea ei.

Ce-ați zis? Cum care ei? Mușchii mei. Go.

-Bugs

90

Ce ne place

Grafica, senzația de viteză și ceva-ul alătura care ne-a facut să-l terminăm, în ciuda dificultăților.

Ce nu

Dificultatea greșită gândită. Numai un pic, ce-i drept, totuși...



Motorhead

The Ace Of All Games

Lovesti drumul. E o masina buna si ii dai talpa cat cuprinde. Realizezi greseala doar cand schimbi a 5-a si accelererez pana la podea la 200mile/h, observand cu stupefactie ca se apropie un zid si o curba la dreapta. Iti dai seama ca viteza este prea mare si calci frana violent... tragi volan dreapta. Zidul iti zambeste in timp ce masina intra in derapaj, scapi controlul si impactul devine o certitudine. Timpul se dilata si, pentru secunde infinite, aripa dreapta fata se agata de glisiera de protectie. Scrasnetul si ascile care sar din tabla te fac sa te feliciti ca ai platit Asigrom-ul. Locul 1 s-a dus, dar te ambitionezi, schimbi a 2-a, si notezi locul ca sa-l stii pe viitor.

Intr-unul din numerele trecute vorbeam despre un joc care se anunta ca o lovitura data de o firma relativ mica (19 persoane). Mica dar mare. Digital Illusions este cea mai mare firma productoare de soft din Peninsula Scandinava. Acum ei lucreaza pentru Gremlin Interactive, de care sigur ati mai auzit ...

Nu mai este un proiect, este deja aici, asa ca imbracati-va salopeta, luati carnetul, talonul si banii de amendă si sa purcedem la drum.

JOCUL

In sfârșit a apărut o firma care să fie interesată de viteza. Până acum mai toate simulatoarele sufereau de "incetinea" provocată de grija pentru analiza situațiilor reale. In Motorhead s-a renunțat la cat mai mult posibil în favoarea grafică și a senzatiei de viteza. Astfel nu gasesti cockpit sau aparate de bord, toate informațiile necesare sunt afisate pe ecran, astfel incat ai uneori senzatia ca ai frana prea tare și ai scos capul pe parbriz. Controalele sunt intr-adevar o minune! Nu mai ne lovim de 'brutalismul' de la GP2 sau NFS, unde luai brusc volan dreapta, franând violent și incalcăi glisierele de protecție. Aici în funcție de durată de apasare a unei taste comanda poate fi mai gentilă sau mai ferma. Asta te ajuta mult, având în vedere că toate mașinile au tracțiune pe spate și dacă accelererez puternic în curbe masori unghiuri de peste 180 grade.

Povestea jocului se petrece în viitorul apropiat, pe pistele de încercare ale Ligii Transatlantice de Viteză. Aceste 6 pistă variază de la drum cu gropi prin Giulești la autostrazi nivelate în bazinul minier Ruhr. Astfel nu te surprinde să întâlnesti la 245km/h un zid pe care zice cu litere mari "Drum în reparatie. Va rugam folositi Soseaua Vitan". Dacă ajungi destul de aproape ca să citești ce scrie înseamna că nu mai ai timp de

franare. Ghinion!

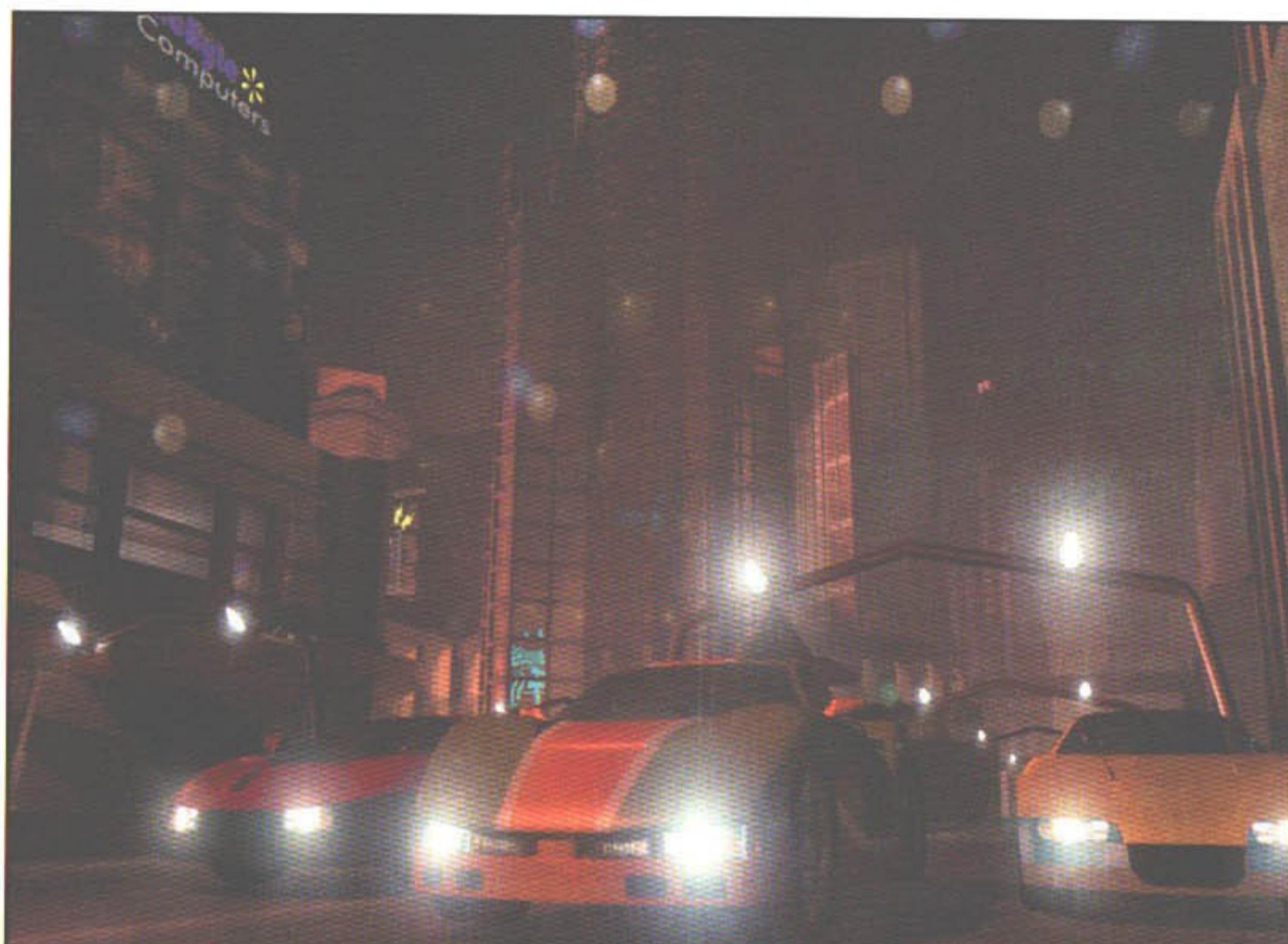
Ai la dispozitie 9 mașini, care mai de care mai arătoase (doar suntem în viitor, ne permitem!) dintre care doar 3, pe doar 2 pistă, sunt accesibile. Pe măsură ce începi să dai de carnet îți apar ca prin minune și celelalte. Ce este de laudat este că mașinile controlate de CPU nu sunt haotice cum era cazul în Lotus (ha,ha! Ce vremuri taica!). Gremlin se laude că "pilotii" virtuali ai CPU invata pistă o dată cu tine, asa pe măsură ce te crezi mai voinic, se investești unul de-ti indoiaie tabă.

Sunetul care susține jocul este luat în calcul și nu prea. Sa spunem numai că ai 29 de sunete pentru calson, care de care mai ciudate. De la sunetul melodios al vacii, până la sirena de petrolier și la strigături, fluieraturi și alte manifestări umane.

Nu mi-a plăcut că, de exemplu, dacă treci foarte aproape de parapetul unui pod nu se aude vâjăitul specific, care la vitezele alea ar trebui să fie mult mai mult decât sesizabil.

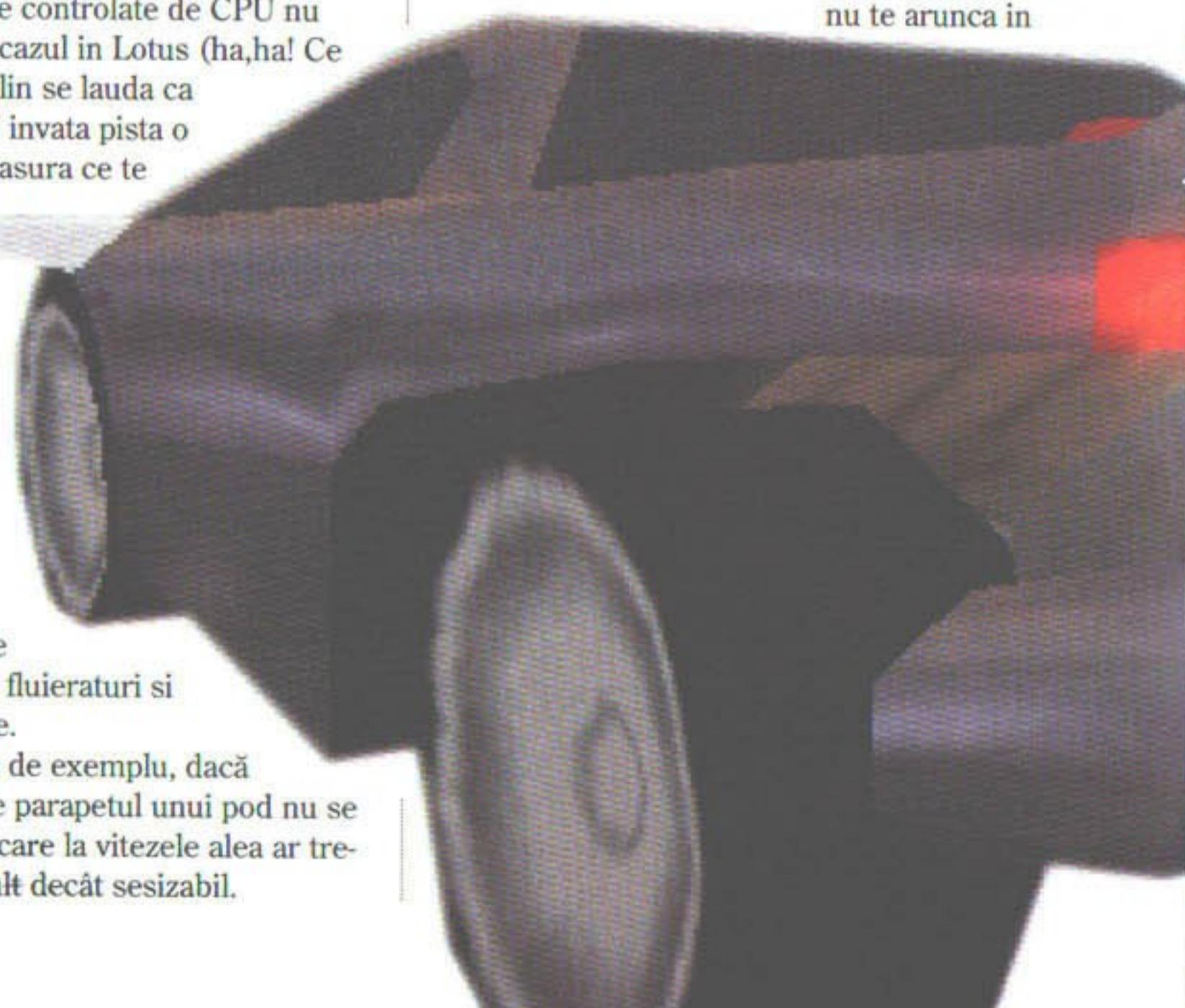
Grenlin: "a game where the speed makes the difference."

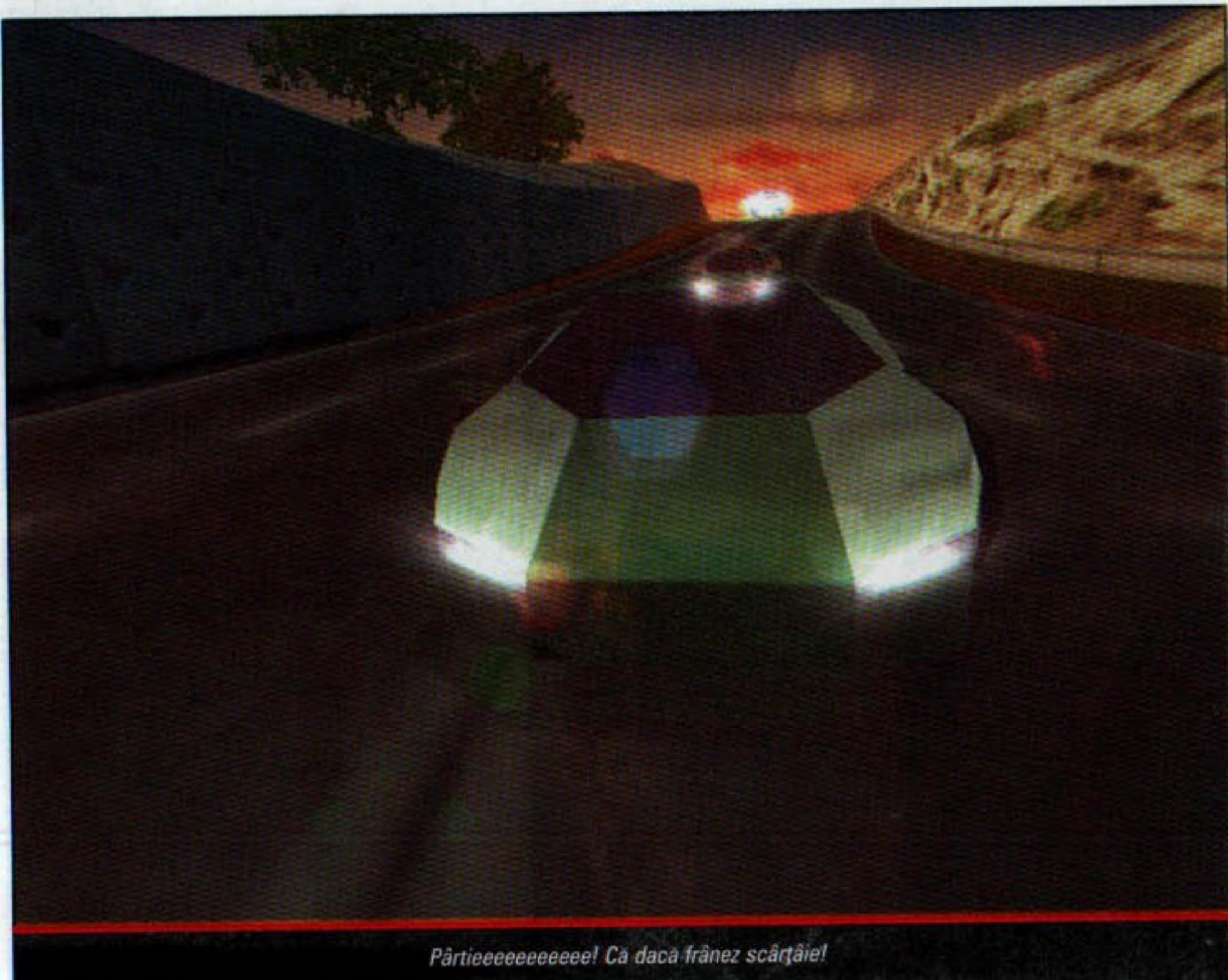
Producător	Gremlin
Web	www.gremlin.co.uk
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	volan



Lumea în care se desfășoară competiția. Mai mult SF decât plină de sportivitate.

Tabă și farurile ciobite sună destul de realist, însă din punctul de vedere al unui simulator, este cam slabă sensația de impact. Adică mașina ricosează foarte frumos, răsturnându-se foarte rar. Poți să joci și cu manta dacă stii biliard, dar dacă iezi din plin un zid de protecție, nici macar nu te aruncă în





Părțieeeeeeeee! Că dacă frâneșc scărțăie!

spate. E o "convenție" făcute de producători, prentru a nu întrerupe senzația de viteză.

Grafica

Da. Pai asta este de baza. Asa cum ne ameninta Gremlin jocul dispune de o interfata grafica pusa la punct cu precizia unui ceas elvetian. Inca de la prezentare te loveste calitatea in care ruleaza scurtul filmulet in care cateva masini care se alearga una pe cealalta de zici ca ii mananca in talpa. Primul simulator de carosabil in 65,535 nuante colorate cu engin sustinut atat de drivere DirectX 5.0 cat si de un driver propriu care iti da voie sa joci si daca ai o scula mai putin performanta. Sa zicem ca pe P200 ai in 640x480 doar 5 la 10 fps si va trebui sa alegi o rezolutie mai mica gen 300x200 ca sa joci decent. Problema se rezolva de la sine cu un accelerator Voodoo, la care orice gamer care se respecta viseaza zilnic. Detaliul este mult imbunatatit de cei de la Digital Illusions fata de incercarile celor de la EA de exemplu. Nu dau decat o singura cifră: 300 de poligoane per

masina. Este ceva, nu? Totusi, cu o placă video normala, rotile sa vad octangulare. De laudat sunt suspensile, care pe langa faptul ca simuleaza destul de precis legile fizice, se comporta bine si la vederea din exterior a masinii.

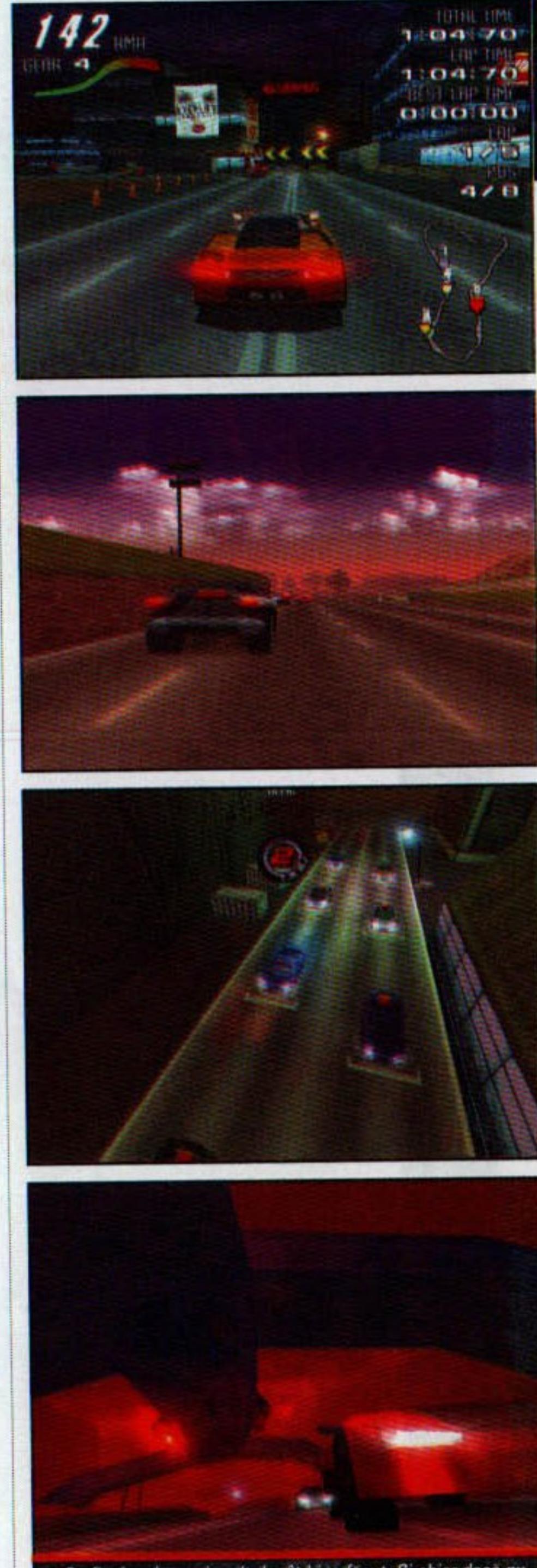
Gandindu-ne la detaliul grafic, s-a facut totul ca masina sa arate cat mai bine. Si s-a pastrat si senzația de viteză. Nici traseul nu a fost neglijat. Este foarte adevarat ca luminile difuze prezente de-a lungul autostrazii, de nuante "aprinse", te lovesc drept in ochii, dar surprisele sunt pe masura. De exemplu cine se asteapta ca la o serpentina printre doi copaci sa sperie un grup de ciori, negrii porumbei calatori sau cine stie ce mutanti ai viitorului, care isi iau zobrul zgomotos din fata masinii tale in timp ce tu erai atent la plopul din stanga soselei ? (sau era dreapta...deci cum veneam eu, m-am rasucit, asa... si mi-a aparut in... stanga cred!)

Cine a condus prin Bucuresti cu 120/h o sa descurce cu drumul care pare sa coteasca faca preaviz. Sunetul este cel care te ajuta foarte mult, pentru ca la viesa asta de avion nu prea ai timp sa consulti 'ceasurile de bord' sau sa te uiti in spate. Da, da: sa te uiti in spate. Pentru ca este prevazut cu o tasta care iti intoarce 'capul' in spate, de te deruteaza total. Poti sa folosesti alternativ mouse, joystick, steering-wheel, ca in mai toate simulatoarele din ziua de azi.

Sunetele sunt diferite pentru fiecare masina in parte. Scrasnete de roti si faruri sparte, tabla ondulata si scart in a 2-a vor face deliciul multora.

Reteaua

A fost implementat si un server de retea asemănător ca idee, realizare si interfata cu cel de la Quake2. Pe langa multiplele opțiuni de modem/serial/px cea ce aduce in plus este parola de retea. Astfel daca esti intr-o retea mai mare si nu vrei sa joci cu tocilarul' calsei, stabilesti o parola pe care sa n-o stie decat colegul de banca si da-i gaz, tureaza motorul si pregateste-te de start! Te inzestrezi cu o masina tare (Titan sau Avalanche) si cu o sirena destul de enervanta ca sa il faca sa



Grafic, jocul e mai mult decat bine facut. Si chiar dacă nu folosiți un accelerator, vă asigur că sunt destule lucruri de vazut în 16 biți.

greseasca (va recomand rasul sadic : MAD). Odata pornit la drum ai grija sa dai in el de cate ori ai ocazia si sa il presezi in speranta ca va gresi.

Si uite asa, intr-o seara frumoasa de vară, a venit tata si mi-a zis sa fac bine sa mai las modemușul sa se raceasca, fiindcă iar este bun de prajitor de paine, iar pâinea e scumpă. Cert este ca dacă ai pornit la drum, uiti si de scoala si de mancare, telul tau fiind sa fugi cat mai tare ca dai clasa baietilor cu lamaie in geam de langa tine.

- Cristi Apa

93

Ce ne place

Senzația de viteză, cei 16 biți de culoare, interfața deosebită, opțiunile de rețea. Un arcade-sim de nota 11.

Ce nu

Impacturile prea nerealiste, lipsa unei (reale) vedere din mașină.



Unreal

După ce id-ul schimba lumea cu DOOM-ul, toată suflarea producătorilor de joace (sau aproape) căuta înnebunită un DOOM killer. Apoi, odată cu apariția Quake-ului, obiectivul a fost adus la zi: Quake killer wanted!!! Unreal, apărut la niște ani după jocul lui Romero și Carmack, reușește să genereze unele discuții...

Andrei (scrise ceva la calculator, cu căștile pe urechi, bătând din cap): Salvation, salvation, salvation... Paul (intră): Salut Fane! (catre Max) Ura! Aloha Johhny! Andrei, moșule am treabă, hai!

A: Huh?

P: Dă-te că trebuie să scriu Unreal-u' și îmi zboară ideile. M-am certat cu Roger la Muzica până acum un sfert de oră.

A: Iar...?

P: Nu, nu cu Dos Navu' și Nortonu', pe teme de Unreal. Zice că nu e tare, că bate Quake-ul numai pentru că a apărut mult mai târziu. Are un pic de dreptate, dar nu-i chiar aşa. Vezi, ideea e că single-player-ul în Unreal e mult mai potent decât în Quake 1 și 2 luate la un loc, atmosferă de mori nebun și idei cu carul.

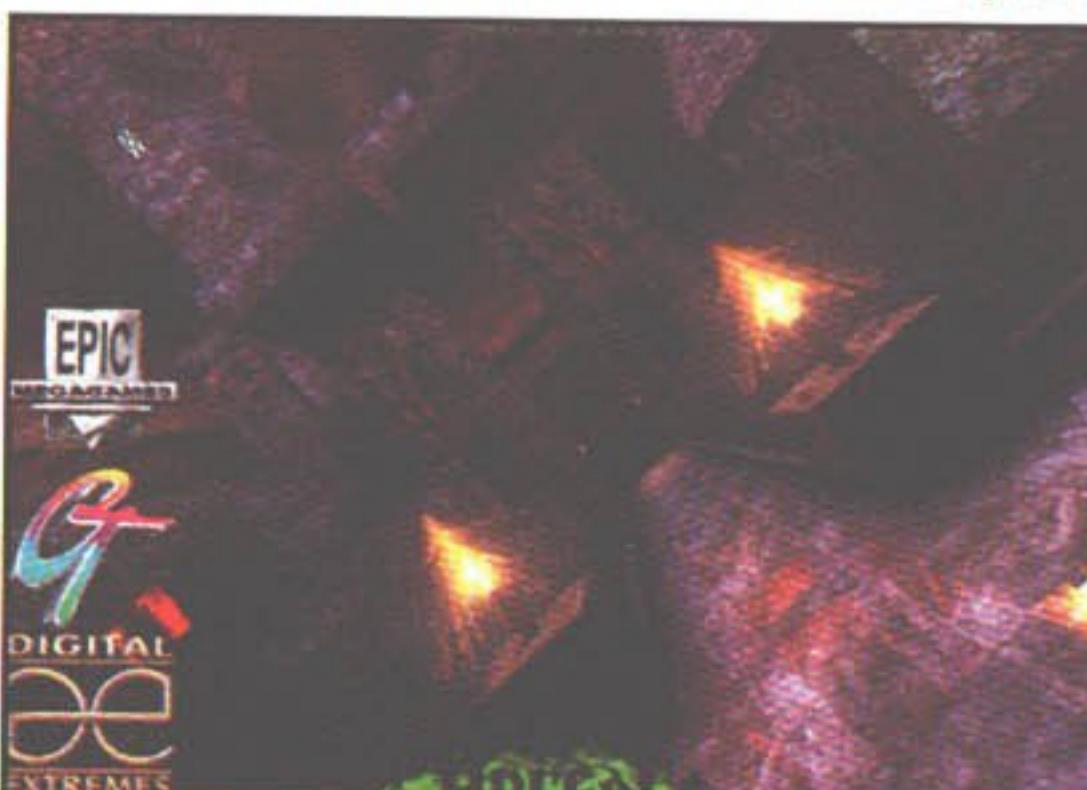
Fane (care joacă pentru a cine știe câtă vîrstă Total Annihilation): Și Roger ce zice?

P: El zice că Epic a furat de la id o mulțime de idei și că s-a folosit de Quake și de feedback-ul generat ca să facă Unreal-ul.

A: Și ce dacă? Bravo lor!

P: Nu-i aşa măi. E drept idei poți să furi cu carul, însă atmosfera din Unreal e făcută de niște artiști mari, iar arta e destul de greu să copiezi. Băieții n-au vrut să facă compromisuri, grafica a ieșit bestială, nivelurile sunt imense și construite de rămășițe, sunetul la fel. Plus muzica aia care se schimbă în funcție de acțiunea din joc și care-ți dă un feeling mai mare decât orice track audio, oricără de hoț.

A: Păi poate și id-ul ar fi făcut



Unreal nu are filme. Având un asemenea engine grafic, jocul își permite să creeze niște "filme" on the fly.



Una din camerele găndite special pentru a ne scoate ochii cu capabilitățile voodoo-ului. Reflexia a tot ceea ce mișcă în podeaua cea lucioasă e un lucru pe care îl vedei numai cu o placă 3Dfx.

așa ceva, dar nu se putea atunci. Tu nu vezi ce cere Unreal-ul? Pentium 2 recommended? 64 de mega de RAM?

P: Hai măi că nici cu Quake 2-ul nu mi-e rușine la cerințe, iar ca atmosferă nu se apropie de Unreal nici pe departe.

Max (jucându-se Final Fantasy VII): Păi, plecase Romero când au lucrat la el?

P: Mă rog, o să vedem Daikatana. Ce contează e că Unreal-ul bate Quake-ul la atmosferă. Atmosfera e mai... clasică, poate, realizată cu elemente mai normale, muzică, lumini, sunete, dar te "trage" mai tare înăuntru. E drept că e faza cu 3Dfx-ul, dar nu e numai asta, nu e numai grafica. E... totul. După aia, AI-ul monștrilor este un AI, nu un simulacru ca în Quake 2. Băi și cum urla lumea: "Smart monsters!" în sus și-n jos. AI-ul ăștora din Unreal e lucrat de către care a făcut Reaper Bots-ii pentru Quake 1, iar tipul e un profesionist.

A: Mda...

P (entuziasmat brusc): Băăăăi, știi nava de la sfârșit, da? Știi că după ce bușești reactorul se stinge lumina și trebuie să umbli prin cavernele alea de oțel folosind numai lanterna și flare-uri. Ai văzut cum fac monștrii atunci? Ca să vezi idee dementă.

Fane: Nebunii la capă
Jhonny: Da, și-n rest băleți au "chintesonță"...

Producător	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	PII 300MHz/128Mo/Voodoo2 SLI



Dacă poza astaiese la tipografie înseamnă că ieșim dintranzitie. În ea e un tip invizibil și un pic albastru. Il vedeti?

ești, că nu mai știi și durează până îți dai seama; nivelul e destul de îmbârligat și de mare.

F: Nebuni la cap!

Johnny (care "se dă" prin Quark Xpress): Da' și-n rest băieții au "chintesență", te bați cu trei dintr-ăia cu plete, cât te bați cu 10 orci în Quake și faza e că nu sunt mari sau solizi, ca Shambler-ii să zic. Nu stai după colț, tragi, te-ascunzi, tragi, te-ascunzi, tragi...

P: E ca un deathmatch mai mic. Dacă-i dai trei rachete l-ai liniștit, dar ca să-l nimerești... și-n plus ai văzut cum se mișcă? Cum își dă părul pe spate după ce te-a omorât... feeling.

A: În rețea cum e?

P: Eu am jucat cu Dexter și l-am bătut rău, dar chiar n-avea ce face. Eu cu Voodoo 2 în 800x600, el software în 320x240. De-abia mă vedea, iar eu îi vedeam și părul din nas. Armele sunt chiar mișto. Nu arată prea bine, dar sunt gândite și răsgândite, și ca feeling și ca efect. și fiecare are două "focuri".

M: Adică?

P: Păi, de exemplu, lansatorul de rachete le... lanseză sau, cu celălalt "foc" le azvărle ca aruncătorul de grenade din Quake. Flinta aia dubioasă trage normal sau în modul "sniper". Poți să zoom-ezi și să-i scoți ochiul unui aflat la capătul celălalt al nivelului. Ah, mai e ceva, lansatorul de rachete trage cu mai multe odată dacă îți apăsat, la fel, aruncă mai multe grenade. Idee!

A: Și hărțile pentru Death Match sunt tapene. Aia în care e întuneric...

P (din nou entuziasmat): Aoleu! Am jucat cu Dexter. Știi că poți să joci Deathmatch dacă vrei și cu bots-i, vine cu ei incorporați, da' știi cum e să joci un Dark Match, așa-i zice, cu un om? Fiecare cu lanterna, în întuneric. Băi, un sentiment de îi ia pe cei doi Queci și-i face varză. Și e o idee, nu altceva. Poate că totuși id-ul n-o poate pune în practică fără 3Dfx?



+ 115

Reactorul de pe nava alienă în momentul în care da ortul papu. Mai întâi e fost hoțul care se prătușa din Duke Nukem, după aia siste slămaturi prin Quake iar acum grandcare dusă spre extremitate.

F: Stai mă, nu devia! Cum zici că e faza asta cu întunericul?

P: Păi e un nivel întunecat complet și fiecare jucător are o lanternă, care n-ar baterii. Ține la infinit. Așa... și gata. Simplu și genial. Păi îți dai seama că încerci să-l cauți pe ăla cu spot-ul lanternei, care nu e decât în față. Dacă ăla stinge lanterna și te pândește... așa că nu poți să mergi cu lanterna aprinsă tot timpul. Să vezi faze ce ies! În deathmatch se aud pașii fiecărui jucător. Așa că încerci să stai cu lanterna stinsă și urechea ciulită ca antena parabolică, să auzi tot ce mișcă. E... e tare de tot. Poți să te întâlnești cu ăla pe întuneric nas în nas și să nu-ți dai seama. (râde) Răsuflarea nu se-aude. Încă.

A: E clar că băieții știu ce fac. Au lucrat ei trei ani la el, da'...

P: Păi asta-i ziceam lui Roger. Au lucrat trei ani, dar a ieșit excelent. și dacă stau să mă gândesc... are peste 40 de niveluri și niveluri mari moșule, mari de tot și construite de te ia amețeala. Eram cu Johnny. M-am suiat într-un turn băi nene, înalt de dură 30 de secunde să cazi până jos. Te ia amețeala când...

F: Te repești!



+ 97

Buna ziua! Dar să mă întrebat ce

P: (rânjind): Danke! Da, au avut la ce să lucreze. Chiar e scuzabil. și amănuite, taică și detalii. Cerul care se mișcă, decorul, apa. Ați văzut cum arată? Era la un moment dat niște apă care... băltea pe o cutie acolo, așa... de chestie.

M: Bine, mă, e și 3Dfx-ul...

P: Absolut, camerele alea în care se oglindește totul în podea, te lasă paf dacă nu știi la ce să te aștepți. Si se și vede ce armă ai în mână. Ca și-n deatmatch, dealtfel.

A: Și semințele alea pe care le sădești și crește planta "în timp real", sub ochii tăi.

P: Ah, și faza cu vulturii. Auzi măi, am încercat să-mpușc un vultur dintr-ăla care părea orice, numai obiect activ nu. A căzut pe pământ jos, înțelegi? Jos. Nu se zbătea, ce-i drept (râde), dar există ca obiect activ în joc. Un vultur, care putea foarte bine să lipsească, sau să fie un bitmap rotitor desenat pe cer.

A: Ah, bine, e clar că tipii au făcut jocul așa cum au vrut ei, fără multe compromisuri la calitate.

P: Și știi ce-mi place? Ai opțiunile alea "avansate", cu care setezi ce nici cu gândul nu gândești. Adică ai controlul asupra unei mulțimi de factori, la care n-ai acces în alte jocuri.

F: Ce-ți place cel mai mult la el. Sau mă rog, ce ți-a plăcut după ce l-ai terminat?

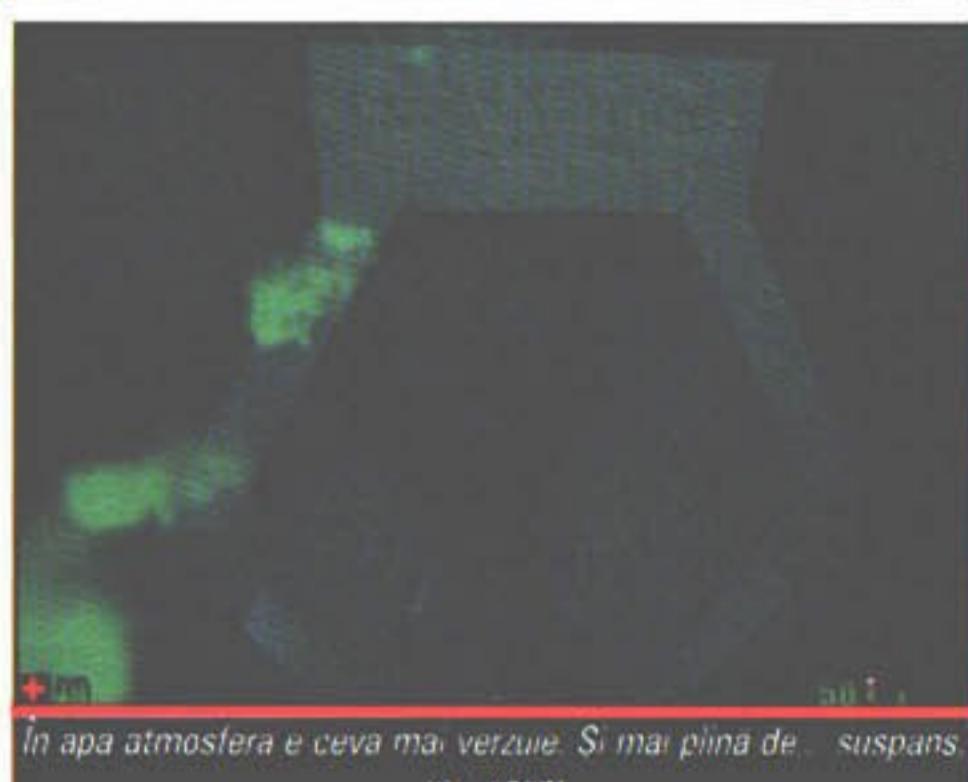
P: Faza cu întunericul și lanternele, și-n deathmatch și-n joc. Merită văzută. și muzica e foarte mișto.

F: Și ce nu ți-a plăcut?

GAMER



Lansatorul de rachete nu e arma cea mai puternică din joc însă o explozie pică întotdeauna bine în context, indiferent la ce tip de armă e sensibil adversarul.



În apa atmosferă e ceva mai verzuie. Să mai pînă de... suspans să-i zicem!

P: Boșii. Sunt chiar stupizei. Butucanoși și bătuți în cap. Chiar aiurea. Să deloc înfricoșători. După mine cel mai tare monstru de până cum rămâne, ca design și feeling, Cyber Demon-ul din DOOM. Pe cuvânt. Shub Nigurath e haioasă, dar nu înfricoșătoare și nici nu-ți face nimic. Bărzăunele āla din Quake 2 e urât ca munca și prost ca noaptea. Păi când erai cu un Cyber Demon pe urmele tale și auzeai cum pășește, parcă simțeai ceva-ceva că e de rău. Plus că n-aveai voie să greșești în fața lui mai mult de o singură dată. (rânește)

J: Să aici?

P: Aici există mai mulți pe parcurs, fiecare cu un soi de "idee", dar destul de slabă gândită. Āla din final cel puțin, care ar fi trebuit să fie cel mai ultra-extra e handicapat rău și nici n-arătă prea bine.

F: În apă există ceva?

P: Îhmâm, niște rechinii care arată chiar foarte oceanici, ca să zic aşa. Ah, că mi-ai adus aminte. Știi care-i faza cea mai tare la monștri? Te urmăresc peste tot. Intră și ies din apă, deschid uși, iau liftul, urcă scări... tot tacâmul. Există unii care sunt creații acvatice la origine, dar care se simt destul de bine și pe uscat. Când înăoată pe sub apă arată ca omul din Atlantis mascat în șopârlă. Iar dacă ieși pe mal, vin după tine și nu te slăbesc.

F: Tare!

P: Fii atent. La un moment dat veneam prin apă către o platformă și am tras într-o șopârlă dintr-asta. A sărit în apă în următorul moment, dar nu spre mine, ci aiurea, dând practic impresia că a sărit ca să se apere și pentru că se simțea mai bine în mediul acvatic. Am avut sentimentul āla din filmul "Fălcii", când vezi aripioara rechinului dispărând sub apă de partea cealaltă a bărcii și aştepți cu inima în gât să te muște de picioare. Ce mai, feeling la cote maxime.

Mi-a mai plăcut că monștrii, atunci când stau pe loc, nu taie frunză la caini, ci chiar își vad de treburile lor. M-am uitat la unul folosind pușca aia cu lunetă și l-am văzut cu stătea pe vine și își verifica lamele de la mâini. Se uita în stânga și-n dreapta și, la un moment dat, chiar m-a văzut, dar nu din prima. Naturalețea asta e magistrală.

A: Bine, măi, bine! Ok, hai treci și scrie ce ne-ai zis până acum și gata articoul.

P (alintându-se): Āăăă, lăăăă mi-e leneeeeee!

A (se uită o clipă ciudat, apoi se întoarce spre calculator): Like... errr... ok! (își pune căștile) Inject yourself with liberty.... mmm... (cu voce tare și bătându-se abulic pe scaun) Salvation... Salvation... Mă, cum e fata asta de la Cranberries!!!

(râsește, cortina)

- Bugs

Ce ne place

Atmosfera excelenta, niveluri și arhitectură incredibile, poveste bine susținuta, idei la kil.

Ce nu

Cerințe de sistem, deși probabil nu se putea cu mult mai bine. Monștri ai pe post de boss-i.

96

Nu numai ARMEE

Blaster

Singura armă pentru care găsești în joc upgrade-uri (trei la număr). Pe măsură ce foloseștiarma upgrade-ată, dispozitivul se consumă, iar obiectul tinde să revină la forma inițială. Folosește ca muniție energie, bateriile disponibile încarcându-se atunci cândarma stă... relaxată.

1. Foc cu foc, cu ceva albastru, energie, plasmă, chestii d'astea.

2. Dacă și apăsat butonul (testa)arma acumulează energie pe care o elibereză la un moment dat, sub formă unui fâș energetic mai mare.

Muniție: energie

Pistol

1. Normal, foc cu foc. Precizie bună.
2. Cadență ceva mai mare, precizie slabă.

Mitrăleră

1. Foc normal, ca o mitrăleră comună.
2. Lanseză cuiele ca un shot-gun.

Arma care trage cu un cāl albastru

1. Cam ca rail-gun-ul din Quake 2.
2. Își apăsat, se încarcă... și troscă!

Lansatorul de rachete

Dacă și apăsat butonul, lanseză până la șase rachete odetă.

1. Ca un lansator de rachete

2. Ca un lansator de grenade

Arma cu schiye și mizerii

1. Ca un shot-gun, trage cu schiye de metal care ricoșeză

2. Lanseză un soi de grenadă care explodează aruncând aceleași schiye

Razor

1. Lanseză o lamă care ricoșeză timp destul de lung

2. Cadență mai mare, lamele sunt aruncate oblic, iar ricoșurile sunt ceva mai abușive.

Furtunul cu măzoa

1. Lanseză un soi de bulbuci verzi, care aderă la orice suprafață, emite o lumină slabă, verde și explodează după un timp.

2. Își apăsat... și un bulbul mare zboară spre libertate

Flinta ca un furcoi

1. Ca o pușcă de precizie. Cadență mică.

2. Modul sniper, zoom-ezi și asasinezii.

Mitrăleră pe nume machine-gun

1. Ca o mitrăleră de cadență mare.
2. Ca o mitrăleră cu cadență infernală.

SI NISTE (NU CU TOATELE) OBIECTE

Energy Shield

Te protejează aproape complet până la epuizare. A lui. A ta vine după aceea.

Invisibility

Devii invizibil, dar nu cine săste ce, monștrii te văd binișor. Poate fi "pomită" și "oprită" la dorință

Energy amplifier

Amplifică îngrăitor de mult puterea blaster-ului. Poate fi pomit și opit, consumându-se doar dacă a pomit și se trage cu arme energetice.

Flare

Un soi de lumină care arde intens pentru circa 20 de secunde, în orice mediu, răspândind o lumină destul de amărată.

Scuba Gear

Măscuță de scufundăruț.

Amuri

De mai multe tipuri. Destul de eficiente. Se completează una pe cealaltă (vezi termenul "amuri adițiove", din Quake 2, GO8). Mă să fie, folosim deja bibliografie. Suntem pe drumul cel bun.

"...Mortal Kombat 4 nu este jocul pe care-l aşteptam"

Midway	Producător
www.midway.com	Web
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
recomandat	3Dfx
joypad recomandat. Plus lecitina.	Alte

...h

op și să-mi bucur mintea, privirea și degetele cu al patrulea episod din seria mult jucată, mi-a ieșit pe gură un trosc! Că hop nu mai aveam de unde. De ce?

Pentru că Mortal Kombat 4 nu este jocul pe care-l aşteptam. Poate am greșit eu, dar recunosc că preconizam ceva în stilul unui Virtua Fighter având dinamismul dintotdeauna încântător al Mortal Kombat-ului, beneficiind de o poveste ceva mai bine pusă la punct - s-au scos două filme, la o adică - de o realizarea tehnică demnă de un al patrulea episod al unui joc și de un aer "serios" și o atmosferă puternică. Într-un cuvânt, aşteptam schimbarea. Nu în altceva, ci într-un Mortal Kombat mai ofertant, mai puternic, care să prindă, la o adică și pe unii dintre cei care nu agreeaseră celelalte trei episoade și grămadă de puietii de pe lângă ele.

3D-ul este, însă nu foarte de-adevărata. Astfel că nu există o mișcare a camerei în jurul luptătorilor, care să genereze niscaiva unghiuri interesante și să permită niște mișcări mai hoațe. La o adică, engine-ul ar permite lucrul asta - se întâmplă uneori în joc ca perspectiva să se schimbe - însă în principal, lupta se duce ca și până acum, într-un tablou. Poți, ce-i drept să "intri" și să "ieși" în și din "planul tablei", cum se zice la școală, dar tastele respective nu influențează lupta în vreun mod spectaculos, fiind folosite cel mult pentru a te feri de vreun ghiveci aruncat de celălalt. Luptătorii sunt 3D - nici pe departe atât de bine realizați pe cât se credea, chiar și cu Voodoo - dar dacă de uști de la o distanță ceva mai mare și cu ochii semiinchisi, poți să confunzi lupta cu una din... MK3, de exemplu. Asta, repet, pentru că nu s-a schimbat perspectiva.

În afară de aceste două bobârnace pe care le-am primit în entuziasm, există niște lucruri destul de bune care au fost adăugate, sau schimbrate.

În primul rând, fiecare personaj (sunt 15) a căpătat câte o armă, pe care o poți scoate când îți vine mai bine în timpul luptei. Bineînțeles, arma asta - în treacăt fie spus sunt cam penibile - poate fi aruncată,

Mortal Kombat 4

Curiozitatea ne omoară, asta e. Așteptam Mortal Kombat 4 ca să văd ce s-a schimbat, cum s-a schimbat și, mai ales, în ce s-a schimbat. Producătorii au promis 3D la cote înalte, personaje realizate cu mare grijă pentru detaliu, poligoane mii și stele făclii. Și când să zic...



Moșule!!! De când nu ai mai pus mâna pe o periută de dinți?

scăpată și, respectiv, culeasă de pe jos. Se poate folosi și arma adversarului, natural. Au mai fost introduse obiecte active în arenă, adică niște bolovani, crani, chestii dintr-astea, care sunt folosite pe post de proiectile, efectul fiind semnificativ.

Alt element care mi-a mers la inimă este introducerea prizelor și articulațiilor, în luptă. Adică tot tacâmul de răsuciri de mâini, ruperi de coate, genunchi, ba chiar de gâturi. Arată tare bine și dau un aspect de volum și consistență călărașoare. Pe lângă unele faze care pot părea un pic dubioase - cum o fi să-ți întoarcă unul ambii genunchi pe dos? - există și o grămadă de scheme și mișcări îndeajuns de spectaculoase și de bine integrate în ciorbiță.

Mi-a mai plăcut că au fost scoase aberațiile alea de babalită, brutalitate și alți asemenea ciucuri inutili. Fiecare jucător are două fatalități, serioase și rele, cu sânge la borcan, oase rupte, capete smulse, mă rog.

Există un "Practice mode" integrat, apărând în joc și lista cu toate mișările, pentru toți jucătorii, inclusiv fatalitățile. Așadar, adio site-uri și telefoane cu și despre combinații minunate (aiurea, parcă văd că are o gârlă de secrete).

Și, ca să mă pregătesc de încheiere, vă mai zic că filmele, alea de la... finaluri, sunt lipsite de orice feeling, fiind gândite cu orice, numai cu capul nu. Încă ceva rău, nu merge în rețea.

Una peste alta însă, MK4, deși nu aduce nimic extraordinar de nou în universul propriu,



Asimetricule!

are mari şanse să placă. Doar atât vă spun: nu vă așteptați la nimic foarte deosebit față de ceea ce ați văzut până acum. Pentru că nici 3D-ul abia simțit, nici fumul, nici flăcările, nici ceața, fie ele chiar și voodoo-istice, nu reușesc să schimbe ceea ce până "ieri" a fost - și probabil va mai fi cunoscut sub numele de "Mortal Kombat genre". Go.

- Bugs

85

Ce ne place:

Dinamism și strigăte ca ale lui Bruslea și merele de aur. 3D-ul ală, așa puțin cum e.

Ce nu

Acelasi 3D, pentru că e prea puțin. Filme și personaje batute cu leuca-n cap. Nu merge în rețea.

Forsaken

**Anglia, ECTS 98, Forsaken, 3Dfx, ECTS, Anglia,
Voodoooo.... !!! Forsaken, FORSAKEN, lumini, umbre...
3Dfx, 3Dfx... Aaaaaah!**

**Mă scol din pat transpirat, îmi iau o Eugenie, mă aşez
la calculator, îmi trosnec degetele și încep:**

Forsaken este unul din cele mai bine lucrate, tehnic vorbind, jocuri pe care le-am văzut până acum. Vedeți, 'mneavoastră, 3Dfx-ul asta, oricât de minunat ar fi el, nu poate să facă treaba singur. Adică nu-i poți spune "Alo, musiu Voodoo, i-a toarnă-mi până după-masă o grafică tapănată, că eu am nițică treabă cu Push Over-u' asta!". El știe, sărmanul, să facă ce-i zici. Cu alte cuvinte, o grafică bună o face un artist bun și un grafician bun, ajutați de un chipset Voodoo. Forsaken, i-a avut în echipă pe toți trei.

De când am fost anul trecut la ECTS, mi-a rămas gândul la jocul lui Acclaim. Așa că, atunci când l-am prins în brațe, m-am aruncat cu capul înainte într-însul. și nu mi-a părut rău. Dar nici foarte foarte bine.

Există două semiplanuri, ca la geometrie. Semiplanul single player, destul de anot și, după câteva niveluri, plăcitor - în ciuda graficii turbate și îngrozitor de plăcută pentru ochi și minte - și semiplanul alăltu', cel multi-player, care e mult mai gustos.

După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede de peste tot.

Tu călărești în joc pe un soi de hover-bike. La început poți să-ți alegi modelul preferat din vreo 15 motoare, fiecare cu caracteristicile lui. Idee pentru rețea, nu?

După aceea, armele și echilibrul arme-armuri pică mult mai bine în multiplayer. Scenariul lipsește cu desăvârsire, fiecare misiune din modul single având un text de trei rânduri în care ti se zice ce și cum trebuie să faci, legătura cu misiunea precedentă fiind practic inexistentă. și-apoi, fiecare nivel începi de la zero, fără să ai armele găsite în nivelul anterior. Nu există o adâncime de tipul... știi eu?

Quake, DOOM, sau ceva asemănător, unde găsești o armă pe nivel și tot joci ca să vezi ce ti se oferă mai departe. În Forsaken în fiecare nivel găsești o mulțime de arme, misiunile fiind gândite, după cum am spus mai sus, separat una de cealaltă.

Pe lângă aspectul asta deranjant - că joci fără să știi exact spre ce te

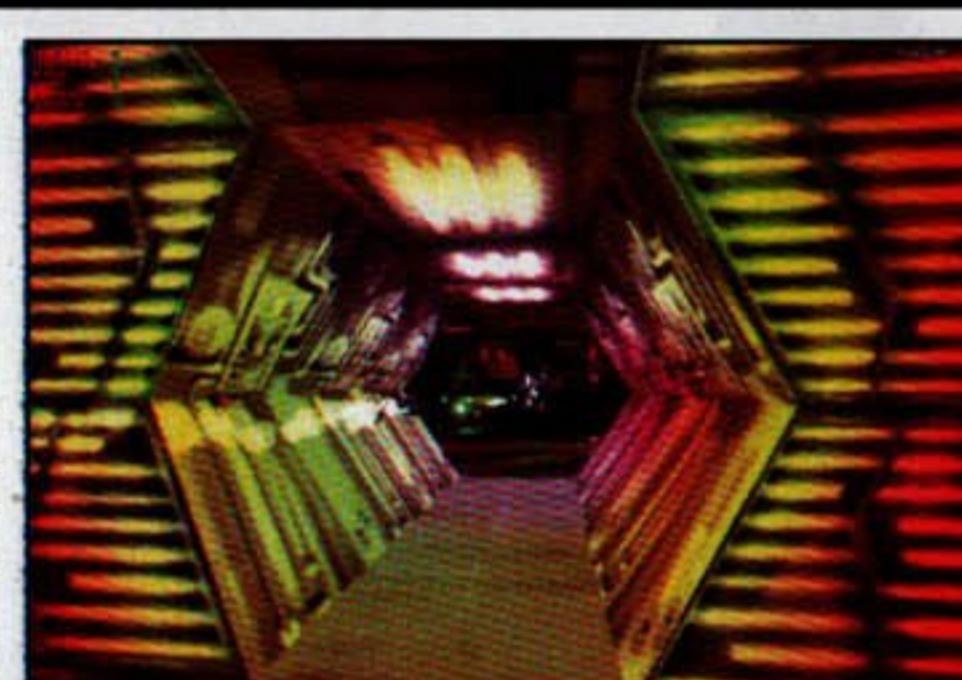


Scena dintr-un joc în rețea înregistrat de niste baiet

îndrepți sau de ce te bați - ești îngropat în cel mai supărat univers grafic întâlnit (poate exceptând Incoming-ul, alt joc ultra-arătos). De la explozii la dăre de fum și de la glow-uri și iluminări psihedelice, până la secvența propriei căsăpiri, totul e făcut să încânte ochiul. Este clar jocul pe care îl arăți prietenilor după ce îți-ai luat Voodoo, ca să-i scoți din minti. Noi așa am făcut și ne chinuim și acum să-i băgăm la loc.

Pe partea de multiplayer, lucrurile sunt mult mai infocate. Acțiunea este alertă rău, mergând spre furibundă. Armele sunt foarte multe și cu efecte din cele mai diverse. Când se întâlnesc patru înși într-o cameră și fiecare trage cu un șuvi de energie de culoarea curcubeului, adăugând câteva rachete și mine după gust, atmosfera tinde să devină puțin spus amețitoare.

Pe lângă aspectul grafic și sonor (că și sunetul e mult peste ok) mai există și spirifanțurile necesare unui game-play ca la carte. Asta înseamnă arme cu efecte din cele mai ciudate. De exemplu, o rachetă care însipă într-un inamic, îl ușurează de toate armele și obiectele, lăsându-i-le în urmă spre a fi culese de altcineva. Sau o altă demență de bombă ce generează un câmp gravitațional unde odată intrat, rămâi un pic imobilizat. Sau poate chestia numită Titan, cu un efect asemănător unui BFG mai oficat să fie mai semnificativă. Plus mine de diferite tipuri cu efecte din cele mai nepopulare. și tot așa, jocul în rețea devine frumos tare, iar dacă sestrâng la un loc vreo patru înși dormici de caft, treaba merge



Altceva cum să simți străucește, fundul destul de plin de tevi și calește. În rețea da bine, însă.

mai mult decât strună.

Ascultați-mă acum, că nu mai am loc. Jocul merge și software, dacă placa video este cât de cât neproastă, dar... luati porcul lu' Dossia, scoateți-i măruntaiile bănești, cumpărați-vă 3Dfx, însfăcați de undeva Forsaken-ul și croșetați prinț-o metodă oarecare o rețea. Altfel pierdeți. Si lucrul cel mai grav, nu știți ce. Go.

- Bugs

Ce nu place

Probleme de sincronizare
cu rețea, cărătură, lipsă de casuri.
Joc excelent în rețea.

Ce nu

Lipsa totală a unei scene
nu susținut în jocul single-player și, probabil implicit,
lipsa adâncimii.

"După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede peste tot"

Producător	Acclaim
Web	www.acclaim.com
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	puternic recomandat
Alte	reteaua.retea

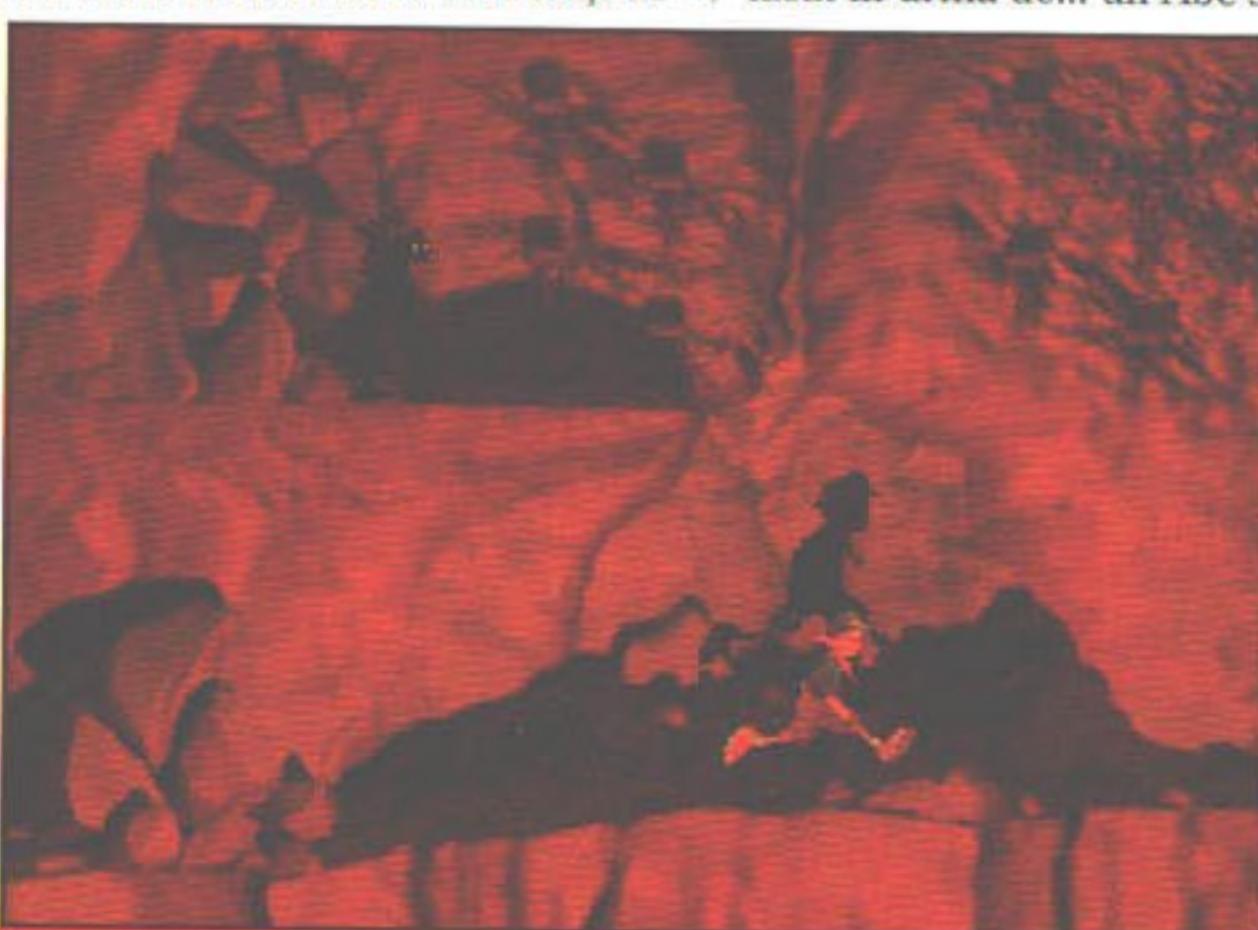
"Are un gust de linguriță cu dulceață.
O dat pe gât și după aia gata,
apă minerală."

Heart Of Darkness

Interplay	Producător
www.interplay.com	Web
Pentium 166MHz / 16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
placa de sunet	Alte

Universul în care te scufundă jocul este atât de încântător încât n-ai mai ieșit cu una cu două. Fără să aibă o grafică extraordinar de detaliată - lucru valabil și în cazul Oddworld-ului, dacă vă amintiți - Heart Of Darkness rupe la capitolul animație. Personajul pe care-l ai la dispoziție are unele din cele mai naturale - sau sugestive - mișcări dintr-un Jump'n Run și care, în plus, nu sunt deloc puține. Rămâi uimit din trei în trei minute văzând tot soiul de atitudini și de ipostaze, iar la început, atunci când iei contact pentru prima dată cu jocul, plăcerea și uimirea sunt cu atât mai mari.

Pe lângă cele judecături de mii de frame-uri de animație pe care producătorii le-au lucrat pentru a permite varietatea astăzi de mișcări - muncă de chinez bătrân și plicist - mai există și o puzderie de idei noi, mergând de la modul în care face alpinism pe ziduri sau stânci eroul principal, trecând prin pseudoAI-ul inamicilor, care fug, se feresc, te iau prin învăluire, sau te imobilizează și terminând cu umbrele, ataș și a altor personaje, care se unduiesc pe pereți în timp real. În joc nu ai vieți, credite sau ceva asemănător, salvările sunt automate și, în general, nu te interesază ce și cum. Tu îi dai înainte. Unul din aspectele la care Heart Of Darkness pierde față de Oddworld, este acela legat de liniaritate. În Abe's Odyssey, chiar dacă jocul era liniar pe total, puteai din când în când să te mai abați de



După cum vă spuneam, umbrele se întâmplă frumos de tot.

Cred că au trecut aproape trei ani de când am văzut primele secvențe animate din Heart Of Darkness. La vremea respectivă, jocul promitea să fie cel mai tare Jump'n Run de pe PC. Și de altfel, dacă n-ar fi existat Abe's Odyssey, ar fi fost chiar acum pe primul loc.



Sus: placerea de a bombardă amărăti negri cu chestii verzi.
Dreapta: mergi cu grijă pe lanț, după aia escalada la cald

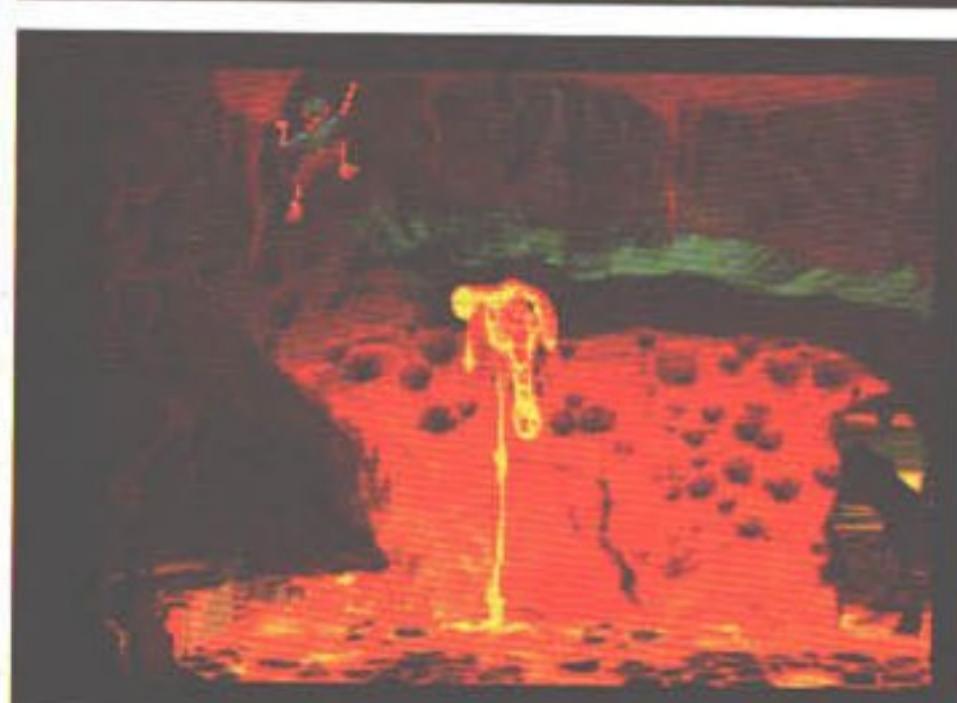
la traseu pentru o bucată, cât să-ți lase impresia că ai luat o mare decizie și să te întrebă "ce-ar fi fost dacă o luam pe partea ailaltă?"

L-am terminat în două zile iar senzația pregnantă a fost aceea de "prea scurt". Are un gust de linguriță cu dulceață. Ai dat-o pe gât și gata, apă minerală. Mă așteptam să fie mult mai lung, având în vedere cel puțin două aspecte: a durat un car de ani până l-au făcut și... dacă tot au muncit și-au făcut animația turbantă a personajelor, de ce să n-o folosească mai mult? Peste un timp nu foarte lung, probabil, o să fie oricum lăsat în urmă de... un Abe's Odyssey al viitorului.

Sfatul medicului, aşadar: nu ezitați să încercați. De preferat cu cel puțin o săptămână înainte de sesiune, examen sau teze, în doze de câte maximum 3 ore. În cazul apariției unor efecte secundare, contactați-vă prietenii sau părinții. Go.

-Bugs

PS: v-aș mai fi zis vreo căteva, dar mai bine o poză două în plus.



88

Ce ne place

Animația personajului și grafica foarte variată.
Umbrele. Univers bine pus la punct.

Ce nu

Pentru că l-am așteptat,
putea să fie mai lung.
Umbrele. Ecranul nu e folosit integral.

Descent FreeSpace

A

**flați într-o continuă
nehotărâre cu privire la
numele final al jocului (fie
Descent: FreeSpace fie
Conflict: Freespace)
producătorii FreeSpace-ului se
pare că au dat o nouă lavi-
tură. și au știut și cum.**

Am inceput să joc FreeSpace cu gândul și inima la I-War. Poate din acest motiv prima impresie a fost negativă: scenariul jocului nereușit, chiar nătăng (a inceput să mă "inerveze" și pe mine faptul că la majoritatea jocurilor trebuie să subliniez lipsa unui scenariu cu "idee"). În principiu, în interiorul unui risipitor conflict dintre două rase putin spus intolerante, intervine foarte convenabil o a treia, pornită să le căpăcească bine pe primele două, având la dispozitie atât niscaiva tehnologii secrete cât și avantajul că în ultimii ani, "liberă de contract", nu a fost nevoie să-si scoale trupele la ora patru dimineața și să le dea fasole cu neutroni crudi la masa de prânz.

Natural una dintre aceste rase este cea "humană" formată din, mai mult sau mai puțin, "American Heroes fighting 4 Justice", cea Vasudană, "oameni" crudi dar drepti (cam ca Traci) și vicioșii Shivan-i, o combinație de Rumburak 40% și

Vulpe 60% (din "Ursul păcalit de Vulpe").

"Jos strugurii umani!"*

Da! Jos strugurii umani! am strigat și eu deși nu-mi definisem exact sensurile reale ale conținutului, nici cum pică cheștiile pe speranță matematică, sau... matricea regretelor! Nu contează!

Incepî ca un needucat, avansat de la "carne de tun" la "cotlet de laser" în fortele stelare foarte pământene, angajate în "mișă" cu Vasudanii. După câteva misiuni de antrenament menite să te aducă la curent (alternativ) cu logistică ești liber să te descurci în Space Combat.

Space Combat, pentru că asta este.

Fie că ești un erou care joacă totul ca la Descent, fie că apelez cu incredere la colegii de echipă. Acest tip de comportament are consecințe asupra medaliilor pe care le primești. În primul caz, în care te dovedești extrem de eficient în luptă corp la corp, când vei fi tot timpul unul dintre cei care va administra lovitura fatală, vei primi premii pentru curaj, luptă, Ordinul Muncii clasa a II-a, etc. Dacă împotriva te vei dovedi îscusit în a fi dirijat colegii în linia frontului atunci vei fi medaliat pentru coordonare. Între noi fie vorba, cheștile asta cu medaliile & stuful chiar adângă un plus consider-

abil la motivația originală a jocului.

Nu vei fi lipsit de prezenta celor 1001 de taste, pe care vei face bine să le reții căt mai iute cu putință dacă vrei să lupti eficient în misiunile înaintate. Nimic nou din acest punct de vedere. Pate cel mai bine se joacă printr-o combinatie tastatură (pentru miscările de ampliere) și mouse (pentru finețe, cum ar fi pastrarea tirului pe un inamic atlat în mișcare).

În

principiu, colegii cu care intră în misiune au deja definite anumite obiective, corelate cu cele ale misiunii, însă nu după mult timp vei descoperi că în anumite cazuri este bine să schimbă aceste obiective, mai ales când este vorba de protejat ceva de fură inamicului. Tot astfel vei descoperi și necesitatea de a combina strategie diferitele moduri de a aborda luptă, despre care vorbeam mai devreme. De exemplu dacă misiunea în curs este aceea de a spulbera inamicii care sosesc în valuri printr-un jump-node, atunci vei descoperi că cea mai eficientă metodă de a rezolva situația este aceea de a comanda tuturor unităților să atace nava inamică pe care o ai în întă, apoi pe următoarea, următoarea, și așa mai departe, risipirea puterii de foc pe mai multe planuri fiind, de departe, mai ineficientă.

În multe privințe FreeSpace pasătrează anumite elemente de "fortă" introduse de alte jocuri. Una dintre acestea ar fi posibilitatea de a distruge doar unul singur, sau mai multe, subsistente ale unei nave, fară a o distruge. Astfel te vei întâlni des cu misiuni cu obiective de capturare a unor importante nave inamice, trebuind să le "dai jos" motoarele, urmând "lichidarea" scuturilor...

Sfaturile diverse pe care le vei primi



O salvă de rachete Hornet dă un efect impresionant. Astă dacă nu ești cu spatele la dânsa, ca în care efectul se transformă în sut. E drept, cu nimic mai puțin impresionant.

The Great War



in cadrul transmisiorilor sunt în general importante. Uneori însă am pătit ca în momentul unui atac surpriză, un cască-urechea-bine de la contra-informării să-mi type în casă (o singură casă, celalătă dă rateuri și să vezi atunci haz când un nefericit de la GO vrea să joace ceva în intimitate, cum își articulează periodic către o palmă peste urechea cu casca proastă) "Hammer of Light! Hammer of Light!", "Liniste!" am strigat intepat. De parcă atunci când o să iau castane mă mai intereseză dacă nemernicul e de la "Ciocanul cu Leduri" sau "Generația Pro"?

"Johnny! Snap out of it!"

... parcă-mi șoptește o făptură milădioasă. "Cum? Ce? În ce fel?" îngaim buimac. La lumina insensibilă a neoanelor, spre groaza mea, conțururile făpturii celei-preamăldioase se metamorfozează

în profilul, mai degrabă modular, al lui Max:

- Scoala moșule că uite e 2 dimineață și mai ai de scris la FreeSpace!

... (Error: Insert a valid system disk and press Enter)

... uite Paul a terminat de scris Dominion și acum se laudă că a scris tot ce avea de scris și că ar trebui să luăm exemplu de la el.

- Cum? Ei bine las' că-i arătăm noi lui!

Lăsăm la o parte prostiile și trecem direct la punctele la care FreeSpace excelează.

Imediat te loveste arhitectura navelor, fie că e vorba de cele minuscule sau de super mastodontii fortăreață, totul are un aspect foarte

bine gândit.

Imaginea astăzi a navelor de doi kilometri lungime aduce un feeling deosebit în timpul jocului. De exemplu ai o misiune în care o anumită tehnologie te face nedetectabil de la distanțe relativ mari. Scopul misiunii este acela de scanare în linie navele care intră în jump-node în convoiul inamic. Oricum ai sentimentul acela al lui Greceanu care se dă de trei ori peste cap, se transformă în muscă și spionează casa mamei zmeilor, dar când, după o serie de nave mari dar nesemnificative, prin jump-node intră Lucifer, atunci chiar ai senzația că ești un păduche ignorant lângă port-avionul Missouri.

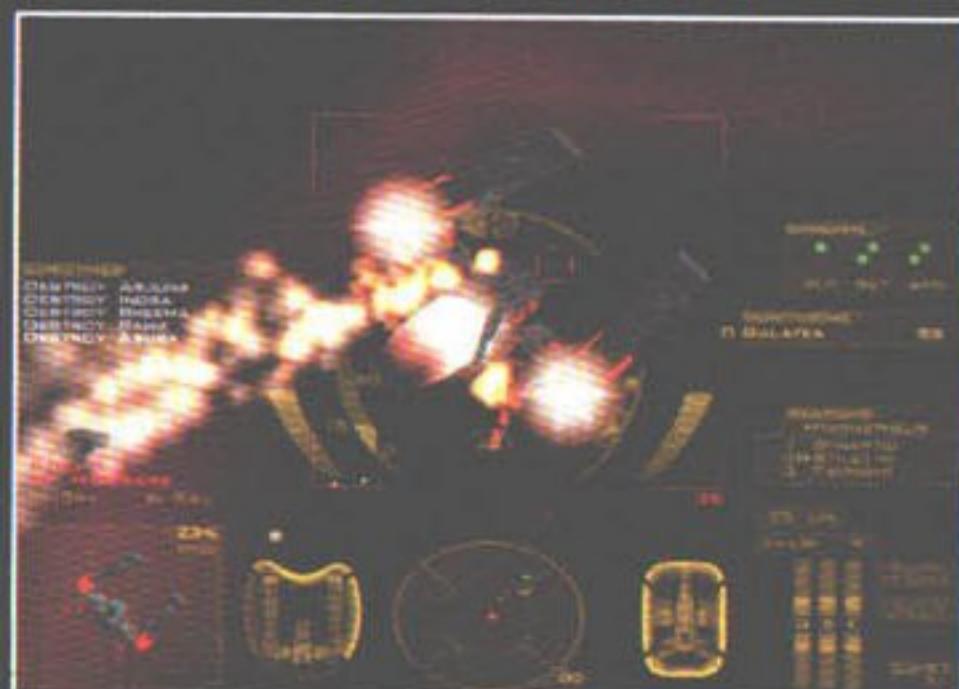
FreeSpace excelează și în realism. Astfel vei remarcă faptul că atunci când tragi într-o navă, aceasta începe să fumeze exact prin punctele în care a fost atinsă de proiectile. În plus, dacă o navă e aproape distrusă, tot felul de descărări electrice traversează carcasa. Explosiile sunt și ele extrem de realiste. Unele nave sau rachete foarte puternice, atunci când explodează crează o

Dreapta: așa se întâmplă lucrurile când o navă intră sau ieșe din hiperspațiu.

Jos: există în joc mastodonti cosmici de-a dreptul nesimțiti ca mărime. Asta e unul mic.



COMMAND: WE ARE READYING FOUR THOTHS TO HELP PROVIDE COVER. AS SOON AS THEY'RE READY, WE'LL DEPLOY THEM.
COMMAND: ENEMY WING HAS JUST ARRIVED!



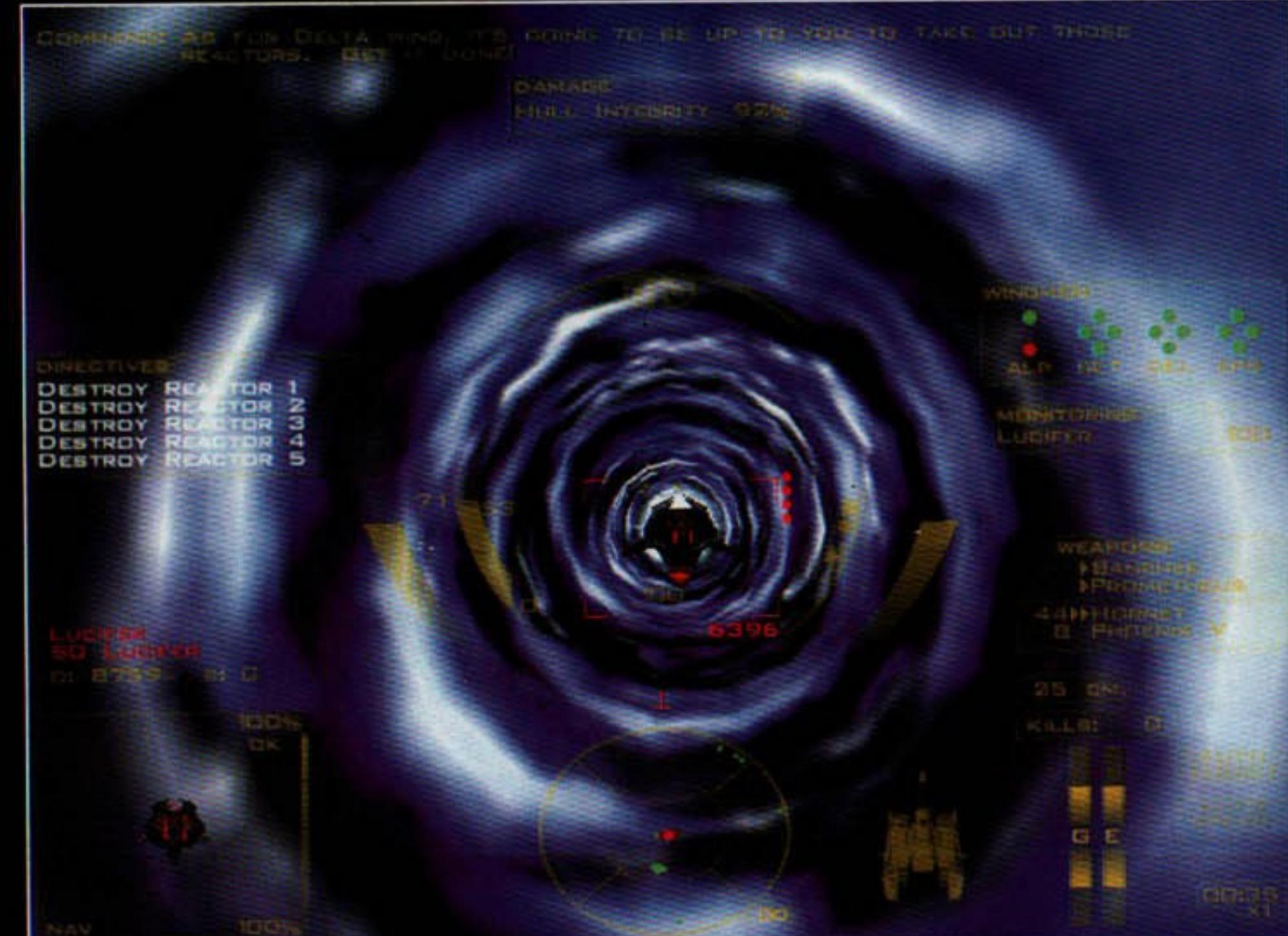


undă de soc impresionantă de care trebuie să te feresti. Pe lângă faptul că strică nava în care te află, te și aruncă la o oarecare distanță.

Un alt punct forte al jocului este calitatea AI-ului. Inamicii nu se descurcă prost iar pe colegii tăi chiar poți să te bazezi. De exemplu, dacă ordoni unui grup să dezactiveze motoarele unei nave inamice care trebuie capturate, atunci aceștia vor face acest lucru fără să se lasă distrusi prosteste în timp ce sunt preocupati cu "munca". Aceasta este motivul pentru care există misiuni ce pot fi terminate fără probleme, nefiind nevoie ca tu să tragi vreun foc.

O chestie mai puțin văzută la alte jocuri, și care ridică semnificativ calitatea FreeSpace este faptul că poti face o serie de modificari în cea ce priveste navele și armele înainte de a intra în misiune. În primul rând poti selecta cu ce tip de nave vei intra, tu și wingmen-ii tăi în luptă. Alegerea se face în funcție de navele disponibile (pe măsură ce înaintezi în campanie va crește înălțimea varietății și numărul efectiv al navelor) și de profilul misiunii pe care

urmează să o începi. Tipurile implicate de nave pe



Sus: în ultima misiune trebuie să urmărești Lucifer-ul, ce-a mai rea navă Shivana, în hiperspațiu. Așa e pe-acolo.

Dreapta: o idee care ridică mult farmecul este faptul că poți să-ți configuri atât escadroanele de wingman-i cât și incărcarea de armament a fiecarei nave în parte

cu dotarea, unii wingmen-i pot rămâne fără rachete sau mijloace de "decoy" a rachetelor inamice. Dacă în momentul în care te avertizează de acest lucru nu solicită o navetă de suport atunci suntele de supraviețuire ale respectivului sunt considerabil micsorate...

De departe una dintre cele mai interesante chestii la FreeSpace e vizuinea asupra misiunilor și a obiectivelor. Uneori am ratat obiectivul principal al misiunii iar în debriefing am aflat că "ai făcut tot ce era omenesc posibil" și am trecut la misiunea următoare. Adică o flexibilitate foarte "omenescă" nemai întâlnită în lumea jocurilor și care merită toate laudele. Obiectivele care trebuie executate sunt afisate ca directive pe ecran, în timpul jocului.

Completarea acestor directive este suficientă pentru a termina misiunea, însă dacă vrei să termini întotdeauna misiunile cu calificativul excelent, nu ar fi o idee rea să fii atent și la obiectivele "on-line" care îți sunt transmise în timpul luptei chiar dacă uneori acestea contravin cu unele obiective secundare din briefing. De exemplu: obiectiv secundar "All Vasudan forces must be eradicated" - obiectiv "contrainformatii" "Capture the Rasputin". Si așa mai câștigi o medalie.

Multiplayerul în FreeSpace e bun, poti juca cooperativ, pe echipe, aliali sau inamici aproape orice misiune din campanie sau orice altă misiune cu care jocul mai vine. La acest capitol trebuie să spunem că jocul vine cu un editor de misiuni FRED (despre care se aude numai de bine) care e foarte frumos dar pe care nu am reușit să-l rulăm.

În final e de spus că FreeSpace este un joc "deschis". Ai posibilitatea să update-zi jocul cu misiuni noi sau chiar cu campanii noi.

Epilog

Nu stiu ce ați înțeles din articolul acesta, dar eu când il recitesc realizez că nu am reușit să



seriu nici a zecea parte din chestiile care fac din FreeSpace: The Great War un joc excelent atât pentru împătimintii genului, pentru care trasează noi standarde, cât și pentru cei care nu au gustat stilul până acum, ca în care FreeSpace este un perfect început. Am zis.

- Johnny

- patențul aparține unui prieten

Autorul ține mortiș să mulțumească următorilor:

Marilyn Manson, Daffy Duck, Intel Corporation, realizatorilor emisiunii "Floarea din Grădină", creatorului lui Bălănel și Miauanel și, nu în ultimul rând, Microsoft, pentru sistemul de operare pe cord deschis Windows 98.

care le stabilește jocul ca fiind optime pentru misiunea respectivă sunt în general satisfăcătoare, dar am reușit să termin unele misiuni doar făcând modificări masive la acest nivel.

Armele sunt și ele disponibile (gradat) într-o varietate din ce în ce mai mare, singura limitare la acest nivel fiind dată de tipul navei selectate (de exemplu, navele de viteză, cu armuri slabe, fiind ineficiente ca bombardiere nu au multe sloturi pentru rachete sau bombe).

Dacă te simți suficient de erou poti deosebi meni să-ți scoti din grup colegii și să înfrunți inamicul de unul singur. Nerecomandabil.

TIP: mai ales spre finalul campaniei vei întâlni misiuni "cascadă" care se succed una după alta fără a mai putea trece pe la "hangare". Asta înseamnă că vei intra în misiunea următoare exact așa cum ai ieșit din cea curentă în cea ce priveste configurația navelor, rachete rămasse, și wingmen-ii supraviețuitori. Chestia e menită să-ți reamintească că colegii tăi nu sunt neapărat dispensabili și că trebuie să termini misiunile cu "fruntea sus" și nu cu 1% la integritatea navei.

La un moment dat, chiar dacă tu stai binisor

Ce nu place	Ce nu
E ca un Tie Fighter îmbunătățit puternic, atât tehnic, cât și pe domeniul ideilor.	Senzitivitatea mouse-ului e cam prea mică.

Producător	Volution Software
Web	www.volution.com
Sistem	Pentium 233MHz/32Mo
3Dfx	puternic recomandat
Alte	joystick

94

"...împrăștiat pe 3 CD-uri, e plin de metafore, profeții și viziuni de oameni plecați cu pluta, cum s-ar spune."

Interplay	Producător
www.interplay.com	Web
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
creion și carnet	Alte

Cilosind un engine de Zork și un scenariu bazat pe sfârșitul mileniu-lui, împrăștiat pe 3 CD-uri, e plin de simboluri, metafore, profeții și vizioni de oameni plecați cu pluta, cum s-ar spune. O sumedenie de povești încâlcite și "bucătite" sunt presărate într-un sat de undeva dintră rai și iad. Tot acolo se află "camerele" celor 7 păcate capitale: Furie, Lăcomie, Pofte Trupești, Mândrie, etc. Odată cu ele, cele 7 "device-uri" ale fiecărui: Foamete, Poluare, Razboi, Ciumă și. Tu ești desemnat de un tribunal nevăzut ca "Cel Ales" pentru a salva pământul de la Apocalipsă. Ea urma să vină odată cu noul mileniu, când chiar lordul cel negru al celui de-al 7-lea mileniu venea să vadă personal cum confrății lui, reprezentanți de seamă ai celor 7 păcate de-a lungul întregii sale domnii aveau să-și reentre în drepturi direct pe pământ.

Ar mai trebui spus, că pe lângă obiectele fiecărei APARIȚII (reprezentanții păcatelor de care spuneam), a globurilor (materia primă în fabricarea luminii de diverse culori) a teleporteelor, camerelor și device-urilor speciale, pe undeva prin satul ăsta este o fată superbă, o fostă stripteoză, Angel de care trebuie să dai. Ce și cum se face? Iei un dicționar gros, manualul și 2 barili de cafea.. Este unul din puținele jocuri (aproape singurul) la care dacă nu ai manual... nu prea ai nimic. Dinspre partea de acțiune scopul este să urmărești lumina sub care intră în sat "APARIȚIILE" să le furi obiectele (care din fericire apar în

alte camere decât măștile proeminenților păcătoși), să determini prin deducție, dintr-o serie de citate mitico-politico-psihomagice actuale, căruia păcat aparține fiecare "APARIȚIE", să te duci în camera păcatului respectiv, și făcând o lumină (de culoarea pe care a intrat el în sat) pe masca individualui, combinată cu obiectul lui și alte bălări să-l trimiti de unde a venit.

Apocalipsa vine în forme naturale, după cum s-a arătat: Poluare, Foamete BLA-BLA. Măștile de care vorbeam, aparțin unor figuri proeminente ale păcatului: Quechua, Mythic GodKing of the high Andes - DarkLord of the First Millennium 5000 BC. Apoi o listă ce-i cuprinde pe restul: Cain (fiul lui Adam și Eva) 3000 B.C., Alexander the Great 323 B.C., Caligula 12 A.D. Ivan The Terrible 1530 A.D. Marie Antoinette, Krupp și tot aşa. Fiecare cu greutăți pe umeri. Si asta nu măsurat în vâte victime a făcut, căi a sacrificat omorât, pedepsit, etc. Moartea nu este un păcat. Este o consecință a unui păcat: Furie, Lăcomie, etc.

Cum se vede treaba, lucrurile sunt complexe. Pe lângă chestia cu APARIȚILE, mai ai de deschis o sumedenie de uși, de identificat locații, relații între obiecte și tot aşa. Frânturile de film care apar aşa în peisaj, au o singura protagonistă: Angel. Ea tot pune întrebări, foarte calm, despre

Cel-Ales (adica tu) despre cum a ajuns ea acolo, despre ce era înainte, despre ce o să fie. Cel care răspunde, nu se vede dar are un sentiment de împlinire când e vorba de apocalipsă. Cum a ajuns ea acolo? Ce treabă are? A avut niște viziuni. Mă rog, mă complic și aşa prea tare.

O prezentare mai concretă? Produs de Tribal Dreams, o divizie a lui Interplay, e o replică pe cinstite Zork-urilor. Băieții au angajat un pictor pe numele lui Gil Bruvel (cam celebru

Of Light & Darkness

L-am așteptat în secret vreo câteva luni. Am strigat după el imediat ce a apărut. L-am primit, văzut și...m-am invins. OLAD este un Action/Adventure (zic ei) mult prea complex pentru a fi explicat. Pe scurt treaba e aşa:



Deși imaginea poate părea ca apartinând unui joc de genul Riven-ului - unul din cele mai bătute în cap quest-uri care au populat vreodată lumea jocurilor - vă asigur că Of Light And Darkness este o experiență total diferită.

pe ei) și i-au zis: nu mai picta că te plătim noi să devii virtual. El a zis: "Daca fac ce vreți voi tablouri, le vând pe 10 mil. de dolari." Și cam atât cred ca a primit. Cert e ca jocul arată de te iezi cu mâinile de cap. Engine-ul este un pic limitat (când știu că există OMNI 3D la Cryo), dar nu se simte prea tare. Partea sonoră este suficient de atmosferică. De fapt combinația dintre suprealismul peisajelor, concept, scenariu, interfață (montarea scenelor) asimetric, dă o anumită greutate atmosferei care să atârne la scor. Mai nasol ar fi, că de la un moment dat, devine mai greu să faci un lucru decât să afli ce ai de făcut. Cum ar fi, să mergi dintr-un loc în altul (aparițiile îți blochează drumul cerându-ți obiectele lor) în loc să te chinui la deducția relațiilor.

Una peste alta, jocul este foarte aproape de ce așteptam eu să se întâmple: simboluri, suprarealism. Ar mai fi doar cățiva pași, pe care sigur s-o găsi careva să-i facă, și jocurile or să ia altă direcție. Până atunci, dacă puteți să faceți rost de OLAD- Profecy (de preferat până în anul 2000, ca să mai aibă ceva valoare) n-ar fi rău. Trebuie doar să-ți faci cruce în fața lumii create de Gil, în fața celor peste 3 ore de muzică și voci a la James Woods și Lolita Davidovitch (Angel) a celor 51 de caractere generate aleator implicate în puzzle-uri bazate pe trei nivele de timp. Doamne Ajută!

-Andrei

87



Pictorul său o fi fiind el célébre din vreun motiv oarecare. Deplasat de pe linia dreaptă însă, e din naștere.

Ce ne place

Univers grafic și sonor ieșit bine de tot din sfera normalului. Idee și concept asemenea.

Ce nu

Uneori tinde să devină un soi de arcade primitive. Puțin rejuçabil. Nu are decât speech, nu și text.

Sanitarium

Nu-i nevoie decât să-l vezi. Chiar dacă nu prea le ai cu quest-urile îl poți declara căcă interesant. Se vede de la o poștă că are în el o atmosferă grea. Unde mai pui că la capitolul quest-uri situația nu-i aşa de roz. Poate doar Arcade-ul să meargă mai slab... și nu înțeleg de ce!

Când am avut plăcerea să joc demoul mi-am dat seama cât de însetat eram după quest-uri. După questuri bune. Ba după ce l-am terminat am început furios să mă întreb de ce nu se străduie oamenii astia, care preferă să dea chix cu tot felul de engine-uri 3D, cu tot felul de RTS-uri unul mai forțat decât altul, să gândească un scenariu și să muncească liniștiți apoi până la marea succés. Răspunsul a venit destul de repede.

Ultimii care au încercat să mai miște ceva în zona quest-urilor, Westwood-ul s-a concentrat pe engine poligonal, pe 16 biți de culoare și am. Ce-a ieșit este demn de laudă. Pe de altă parte însă, băieții de la ASC au demonstrat că nu neapărat poligoanele contează. Engine-ul lor bitmap-ist, perspectiva întuită izometrică, peisajul cu două plane, combinate cu material sonor de calitate și cu un scenariu nu mai puțin valoros au dovedit măestria unui clasic.

Sunt convins că m-am lăsat ușor infuiențat de atmosferă și de faptul că îmi doream de mult un clasic, un joc care să-mi dea satisfacția pe care o ai atunci când vezi un film realmente bun, când descoperi "meserie la greu" și ceva artă. În plus, toată povestea de la început, din intro...

Intro

Tu, un om de știință, dai peste "evrika" într-o seară. O suni pe draga ta entuziasmat. Urmează să-i povestești acasă minunea. Te uiintr-o mașină "albastră de sport", pui un CD, dai tare, o calci bine și te înfigi în serpentinele locului.

Afară e urât, plouă, nu trece mult și Crash Bam Bang!

Ei, cum spuneam, toată această atmosferă, că și faptul că te trezești apoi într-un loc straniu mă trimit inevitabil cu gândul la "Another World". Înțelegeți de ce sunt aşa încântat? Faptul că dintr-o dată, fără să ști ce e cu tine într-un loc plin de nebuni, ai de-a face cu toți psihopatii, care vorbesc cu seninătate despre te miri ce aberații creu de întâlnit într-o lume morală. Dar aici e doar începutul. Pentru că, într-un final s-ar putea să



Sus: lumea din Sanitarium e plină de strani și de mister, la fel cum e lumea care a facut Sanitarium.

Dreapta: straniul și misteriosul se combină cu ceva geometrie analitică și cu câteva noțiuni de trigonometrie.

fi dezamăgit de faptul că, fiind într-un moment mai dificil al jocului, capul frățorului mai mic, vinovat doar că se află prin preajmă, să nu scoată același zgromot izbit de perete ca cel al nefericitului din joc. și asta s-ar putea să-i ia din scor. Noi ținem la realism în joace!

Că veni vorba de realism. Trebuie amintit că procentul de aberații și forțări, de dragul jucabilității tinde curajos spre nul. Vreau să spun că obiectele din joc, mijlocul prin care le ie și le folosești, utilitatea și prezența lor are valoare și sens. Nu sunt puse obiecte doar de dragul de-a complica inutil treba, fiecare e necesar (dând greutate acestui cuvânt) pentru a trece mai departe, iar puzzle-urile nu sunt "în sine". Ele participă din greu la scenariu, la derularea epică a povestii. Personajul are destulă inocență, are destul curaj, destulă greutate că să susțină povestea (ceea ce unii reproșau BladeRunner-ului) și face parte frumos în poveste. Pe de altă parte însă el urmează un scenariu destul de linear, ceea ce nu prea ne place.

Știu că urmează să vă cer cu nesimțire să încercați să faceți rost de el în versiunea lui completă de 3 CD-uri, astă însă numai pentru că e păcat să spargi toată atmosfera lui într-un RIP. Filmele sunt făcute foarte bine, speech-ul și atmosfera sonoră atârnă greu și... ce mai. Fără ele rămâne



un decor cu tente fantastice, o interfață gen Ultima (deși imprecisă și simplistă, totuși plăcută) eventual ceva sunete ici colo și o cumplită senzație de nervi când te chinui să dibuiești ce-a vrut filmul anterior, acum slide show. Nu merită un asemenea tratament. E nevoie de toată abundența lui pentru a-l savura cu toată gura. Oricum, dintr-o vresiune sau alta destinația ta va deveni aceeași: SOCOLA!

- Andrei

92

Ce ne place

Un quest cum demult nu am mai văzut. Cu de toate, de la scenariu la regie și durată.

Ce nu

O interfață un pic obosită.

"De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistență al Ultimate Race Pro este atmosferă, alături de feeling-ul generat."

Kalisto	Producător
www.kalisto.com	Web
Pentium 233MHz/32Mo	Sistem
recomandat	30fx
volan	Alte

înțial am jucat un demo al jocului. O mare prostie, am zis. Singurul traseu disponibil era anotimp, senzația de viteză era lipsă, iar mașinile, deși texturate și cu peisajul oglindindu-se în lunetă, aveau un aspect destul de colțuros. Varianta finală a jocului avea însă să-mi creeze o mare surpriză.

De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistență al Ultimate Race Pro este atmosferă alături de feelingul generat. Pe lângă faptul că arhitectura celor patru trasee "day light" de bază este excelentă (fie că te plimbi printre blocuri înalte până la cer, semafoare și sensuri giratorii, fie că pornești de la nivelul la care pasc oiile și ajungi prin serpentine într-un orășel din munți) realizatorii au introdus o serie nouă de trasee (chiar dacă sunt practic niște "inverse") cu ploaie, de noapte, cu furtună. Aceste ultime trei tipuri de trasee sunt cele care generează feelingul cel mai impresionant.

Un traseu cu ploaie începe normal. După un scurt timp începi să observi ceață, iar după un alt interval începe să plouă, urmând ca în final ceață să devine extrem de deasă și să apară fulgerele. E important faptul că în momentul în care începe să plouă condițiile de joc se schimbă radical. Mașina va începe să derapeze din ce în ce mai mult pe asfaltul ud, iar pe iarbă sau noroi vei avea efectiv sentimentul că ai scăpat mașina cu tot cu situație de sub control.

Traseele de noapte surprind practic amurgul și inserarea creeând un sentiment foarte realist când pe o

Ultim@te Race Pro

Parcă î-ți e greu să crezi că după ce ai jucat atâtă timp Motorhead ai putea să întâlnești un alt joc cu mașini care să-ți placă la fel de mult. Mai ales atunci când acesta în acesta nu ai senzația de viteză și efectele specifice Motorhead. De aceea Ultimate Race Pro parea damnat.



Ferește! Nu vezi că ne calcă amărății așta pe coadă?

porțiune a traseului în care în turul anterior ai mers în plină zi, acum orbecă la lumina farurilor.

Nici efectele sonore nu sunt străine de atmosferă generală a jocului. Răpațul picaturilor de ploaie, aplauzele și vocile eventualilor spectatori, mugetul vacilor, zgomotul motorului, zgomotul valurilor, unui curs de apă sau țipetele pescărușilor se dovedesc a fi extrem de importante pentru calitatea jocului.

În multiplayer Ultimate Race Pro se prezintă la fel de bine. Alăturându-se posibilității de a juca "la întrecere" traseele din singleplayer, există și o Ultimate Arena, special creată pentru cele două tipuri de joc multiplayer, cel în care trebuie să cociștești mașina adversarilor și cel în care unul dintre jucători este "șeurele" iar ceilalți trebuie să-l urmărească și să-l atingă pentru a prelua acest rol.

Am apreciat la Ultimate Race Pro și libertatea de a configura în voie atributelor mașinilor: viteză maximă, acceleratie, aderență, armură (cu rol doar în multiplayer). Unul din punctele neapreciate e faptul că nu poți efectua viraje prea strânse altfel decât în derapaj.



O eventuală comparație cu Motorhead ar constitui o greșală, atrăbile celor două jocuri fiind mai degrabă complementare decât concurente. Cu toate acestea am văzut cazuri în care Ultimate Race Pro a fost superficial catalogat ca un joc "mai slab ca Motorhead" în special atunci când respectivul nu reușește să se familiarizeze cu controlul din Ultimate Race Pro, pe tracțiune integrală, unde va trebui în nenumărate cazuri să mergi "la derapaj controlat", complet diferit față de cel din Motorhead în care un derapaj însemna pierdere de timp. Am zis.

- Johnny

94



Cine a stins lumina?

Ce ne place

Efectele de schimbare a vremii și de inserare. Feeling nebunesc, mai ales cu un volan.

Ce nu

Un pic prea inclinat spre derapaj.

Star Wars: Rebellion

Ştiți voi ce s-au ieftinit componente de calculator? Acum vreo doi ani un hard de 2,2Gb costa aproape 400 parale verzi adevărate. Vă dați seama? Acum abia te costă o înghețată...

Si stănd aşa şi fugărindu-mi gândurile prin eter, au zburat departe, departe, într-o galaxie uitată de lume... unde ce credeţi că făcură? Dacă nu v-aţi dat seama încă, să vă spun un banc ajutător: Ciumpilică neagră-n cap, "use the Force, Luke" şi la-i spart.

Cam aşa începi o partidă în deja învechitul Rebellion. Da' astă-i ca vinul: cu cât se învecheşte, devine mai bun. Revenind la subiect, pentru a juca poți alege între Alianţă şi Imperiu, acicalea te dai cu bunii sau răii. Mare importanţă nu are alegerea taberei ce o vei conduce, pentru că arsenala este oarecum asemănător. Spun oarecum, ţinând cont că vei aplica tacticile diferit, condiţionat fiind de particularităţile constructive ale părţilor beligerante.

La prima partidă pe care am jucat-o am ales Alianţa. Motivul nu a fost convigerea puternic pozitivă (pentru că de obicei joc cu răii, că sunt mai tari), ci faptul că mai ştiam câteva din personaje de prin filme. Am setat jocul cu dărmicie (dificultate, mărimea galaxiei, etc.) şi am purces cu încredere şi dăi şi joacă şi joacă şi dăi şi nu aveam cum să ştiu la vremea aceea că voi termina peste o lună de combătut. Cu alte cuvinte cred că a fost cel mai lung joc al vietii mele. Odată prins în joc, sunt slabe şanse să scapi; sau îl laşi în prima juma' de oră, sau îl ţii pe hard şi mai joci o oră, două, nouă, când apuci.

Cu toate că Rebellion este un joc cu o concepţie deosebit de îndrăzneaţă şi complexă, nu se

poate spune că este prea accesibil acelora care preferă mişcarea pe ecran. Jocul face parte din categoria celor de strategie pură, aplicată, punând accentul pe mişcările de ampoloare. Datorită complexităţii îndatoririlor care îți revin, viteza maxim posibilă este de slow, uneori chiar very slow. Trebuie să ai grijă de mesajele primite de la R2D2 despre construcţii (de nave, mine, rafinări sau armament), spionaj, mişcarea flotelor, misiuni diplomatice, reparaţii, comunicaţii şi o mare grămadă de alte mesaje care nu le mai citeşti.

Treaba stă oarecum simplu: la început ai câteva nave, o mână de oameni motivaţi şi un mare univers de explorat (care univers este format din galaxii, care conţin la rândul lor o duzină de planete fiecare). Fiecare planetă are un potenţial energetic şi altul extractiv. Pentru început populaţia existentă în zonă nu are preferinţe faţă de părţile beligerante; convingerile se vor forma în timp, sub influenţa diplomaţiilor trimişi de ambele tabere.

În funcţie de tipul de joc pe care l-ai ales (să zicem că joci cu Alianţă un joc standard), vei avea de apărat Cartierul General, pe Luke şi Mon Mothma şi va trebui să capturezi pe Vader, Palpatine şi să cucereşti planeta Coruscant - capitala Imperiului. Există o gamă largă de acţiuni posibile: răpiri, atentate, spionaj, instigare la revoltă, salvări şi altele de teapa lor, pe lângă cele clasice de cafteală spaţială, bombardamente de pe orbită, asalt din cer sau mai ştiu eu care.

Revenind un pic la personaje, trebuie să spunem că pot fi principale (eroii cunoscuţi din film) şi secundare (tot eroi, dar mai puţin cunoscuţi). Eroii principali pot influenţa pe ceilalţi, îşi pot modifica aptitudinile, iar dacă l-ai pierdut pe careva o să plângi două luni după el.

Cu caracterele principale poți recruta pe cele secundare, de care vei avea mare nevoie în desfăşurarea jocului. Fiecare personaj are pri-coperi, mai mici sau mai mari, în cercetare, diplomaţie, luptă, conducere, etc.

După ce ai reușit să te extinzi un pic, va fi cazul să pui bazele viitoarei flote de invazie. Ca să vorbim ca nişte adevăraţi profesionişti, doar una din cele trei flote cu care am atacat sectorul Sesswenna era compusă din 4 cuirasate Bulwark, 8 fre-

"Am încercat să găsesc un minus jocului și, cel puțin în primele 3 zile, nu am reușit. E grav! nu-am zis."

Producător	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	



Chestu cu costuri, venituri.

gate de asalt, 8 SoroSuub Liberator, 6 Dauntless, 4 cruciătoare Mon Calamari, 5 portavioane, o escortă de corvete şi fregate rapide (vreo 10 bucăţi), plus 75 de vânători (B-wing, A-wing şi câteva X-wing model mai vechi); celelalte flote erau cam la 75% din puterea acesteia. Cu tot limbajul tehnic pe care îl vei înțelege la momentul potrivit, află că aceste flote au avut de înfruntat din partea Imperiului cel puțin același număr de nave cu aceeași putere de foc. De unde reiese că vei avea de înfruntat un adversar puternic, de cele mai multe ori superior numeric, care ține cu dinii de victorie.

În această scurtă trecere în revistă am încercat să punctez câteva din momentele unei partie, fără să am pretenţia că am reușit să formezi o imagine coerentă a jocului. Înănd cont că Rebellion este un joc deosebit de complex (am început să ma repet!) devine un pic greoi prin prisma concentrării de care vei avea nevoie. Adevărul este că interfaţa nu este una care să te ajute, ci îți prezintă o droarie de informaţii pe care va trebui să le ţii minte şi să le aplici la momentul T.

Ştiți de când aştept eu Rebellion-ul? De vreo doi ani... și acest joc m-a convins să-mi schimb hardul de 420 care-l posedam, ca să dau o grămadă de bani pe el, ca să instalez W95, ca să meargă Rebeliunea, ca să mă joc cu el, ca să am ce să vă scriu și ca să-mi fac draci acum în W98, că, de, mai trec anii....

- Mazer



Tot chestii. Cu planete.

Ce ne place

Foarte dinamic și arătan-

ce nu

Personajele și povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic și total

88

"Dominion oferă un single-player onorabil. Multiplayer-ul este însă mult mai oferit."

Ion Storm	Producător
www.ionstorm.com	Web
Pentium 200MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
răbdare în multiplayer	Altă

Edestul de probabil să nu putem spune că Dominion-ul e un joc "de Ion Storm", deși n-ar fi un lucru rău, sau vreă jignire la adresa firmei mai sus amintite. Să-i zicem, dar. Trăia odată, ca niciodată un satelit pe orbita planetei a treia din sistemul Gift. și într-o bună zi, dădu peste un obiect ciudat, cu o mulțime de antene, pe care-l întrebă de sănătate determinând o reacție deloc prietenoasă și primind un răspuns din cele mai interesante. Cert e că transmisia primită de labăzdâgania extraterestră a generat un conflict de mai mare dragul între cele patru rase care bântuiau spațiul la vremea aceea: Terranii, Mercii, Scorpii și numiții Darken-i (sună ca porcul, dar asta e, să fim consecvenți).

Grafic și sonor Dominion nu aduce nimic nou, fiind lăsat clar în urmă de ultimele producții ale domeniului RTS. Am auzit însă destulă lume care-l consideră "mai mișto" decât Starcraft-ul, dacă lăsăm grafica la o parte.

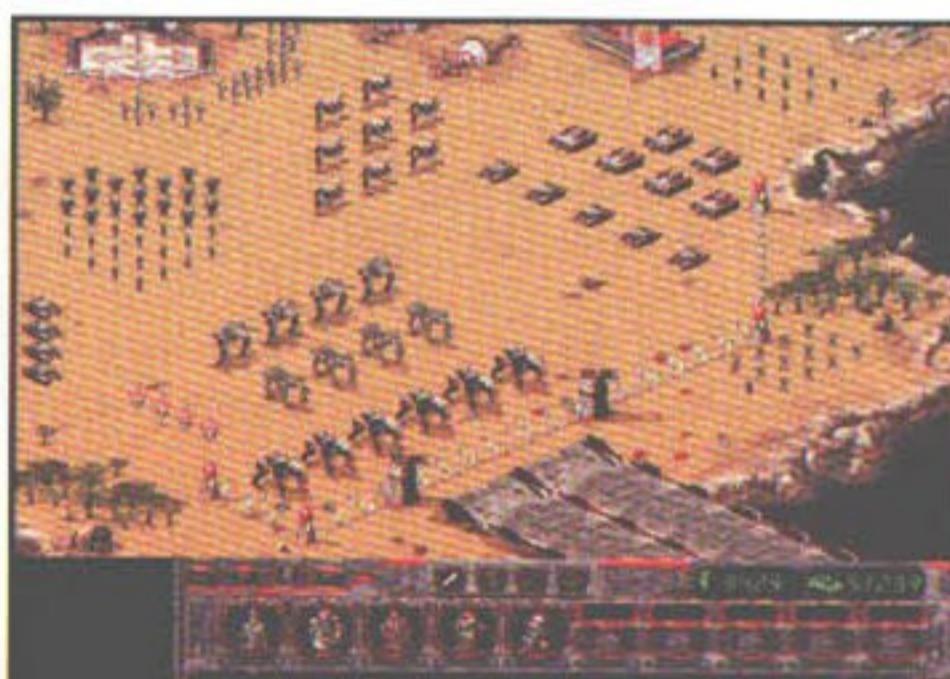
Cele patru rase aflate în conflict nu sunt diferențiate prin mai nimic în afara aspectului și a zgometelor specifice, echilibrul fiind astfel realizat "din prima" și la cel mai de jos nivel. Dacă oamenii au un robot numit Hunter, de exemplu, care e invulnerabil în fața gloanțelor, putând fi distrus numai cu chestii explosive, las' că au și celelalte rase câte unul similar, numit Hunter, Battle Trek sau Gigi Vâňă, care are taman aceleași capabilități. La nivelurile tehnologice superioare, se întâlnesc, ce-i drept câteva deosebiri, însă în genere s-a mers pe ideea de echivalență.

Dincolo de clasicele resurse (exploataabile cu ajutorul unei rafinării, fără combine, tărani sau drone) și de la fel de clasicele structuri (Armor Plant, Weapon Plant, Headquarters) Dominion are ziduri energetice cum nu mai are nimeni. Astfel, când construiești în linie două turele sau tunuri, poți face între ele o rețea de energie care nu-i lasă pe ăia răii să intre la tine în bază, permîțându-le alor să iasă, în schimb.

Poți construi oriunde pe hartă, cu condiția să-ți întinzi în prealabil

Dominion

Primul joc de la Ion Storm a fost așteptat cu destul interes la noi în redacție. Acu' să-i vedem! ne ziceam cu toții. Până la urmă, n-a ieșit nici albă nici neagră, pentru că Dominion a fost mai întâi a lui 7th Level, de la care l-a luat Ion Storm-ul și i l-a dat lui Todd Porter, așa că...



rețeaua energetică până acolo. În tot jocul electrică are un rol primordial, cu atât mai important pentru multi-player. Practic, până nu-i distrugi inamicului centralele electrice, Main Plant-ul (clădirea de bază) este invulnerabilă, ritmul în care se repară fiind infernal.

Mai sunt câteva chestiuni care mi-au plăcut, cum ar fi faptul că soldați se pot sări, sau pot îngrenucha. Dacă grupezi o mână de răcani împreună cu un commander, grupul respectiv devine mult mai "deștept" și îl poti vedea la lucruri târându-se sau luând prin învăluire adversarii. Mai există o unitate interesantă, care e folosită pe post de teleportor destinație, adică o duci lângă baza inamică și trimiti unități la dânsa pe calea undelor.

Ca interfață, jocul este fantastic de simplu, tinzând spre genial. După un minimum de antrenament, poți să comanzi cu ajutorul short-cuturilor ditamai efective, fără să te agiți de loc. Este unul din locurile în care se simte că pro-

Sus: pe capadă Dominion nu arată rau
Stânga: cam ordonate trupe ale inamicului

ducătorii au idee de ceea ce înseamnă jucabilitatea.

Dacă încercăm să tragem linie obținem așa ceva: fără să aibă multe podoabe sau filme de oferit (sunt puține dar extraordinare), având în schimb un final destul de interesant, Dominion oferă un single player onorabil. Multi-player-ul este însă mult mai oferit și... nu tocmai. Există o problemă mare a jocului în rețea: viteza. Este exasperant de mică, nefiind vina procesorului sau a traficului pe sârmă; îndeajuns de mică pentru a face jocul de nejucat, chiar dacă harta are dimensiuni modeste.

Sunt deci de făcut două lucruri. Unu, trebuie terminat jocul, măcar cu o rasă, două misiunile fiind îndeajuns de oferită și doi, trebuie așteptat un patch, o gogomârlă, ceva, pentru că aşa şchiop, Dominion are un multi-player remarcabil, iar potentialul este mult mai mare. Știe Todd Porter asta căte ceva, se pare. Go.

- Bugs

81

Ce ne place

Jucabilitate bine pusă la punct, de la interfață la sunet și echilibru. Câteva idei așteptate de mult.

Ce nu

Viteza în multiplayer și decorul de tot prea static. Dacă mergea bine, se simtea la scor.

Starcraft

M-am apucat să scriu articolul ăsta conștient că o să fie greu. Motivul este simplu de tot și vine din aceea că e greu să îți exprimi părerea despre un joc care a fost așteptat cu mult mai mult decât interes. În plus, trebuie să fie Cover... eh! Ați vrut părerea noastră? Uite-o:

f It Makes You Happy

Ca să nu creez vreun suspans inopportun, o să vă spun de la început că jocul este ceea ce ne așteptam și totodată, se ridică mult peste așteptări.

De ce este ce ne așteptăm? Primul lucru pe care un ochi avizat îl observă la Starcraft este că nu aduce mai nimic nou față de Warcraft II pe domeniul realizării tehnice. Nu săriți, vă rog! N-am spus "nimic", am spus "mai nimic". Blizzard a optat pentru același stil de grafică (chiar dacă acum e pe 16 biți) folosind un engine bazat pe bitmap-uri, cu linii precise și cu o atenție la detaliu ridicată la rangul de principiu al concepției. Au fost păstrate și dimensiunile unităților - destul de mari - precum și proporția acestora față de clădiri, iar peisajul, deși mult mai variat, mai bogat și mai SF, se vede că este desenat și conceput de aceeași "mână".

Trecând la sunete, remarcăm că începem să ne enervăm și simțim cum ne mușcă invidia văzând - sau auzind - cum le reușesc băieții sătia pe toate. Fiecare prăpădit de sunet, de la mugetul motoarelor nu știu cărei nave la... nasul tras al nu știu căruia soldat sau la râgăitul cristalin al vreunui vierme foarte important, sunt făcute ca să fie auzite și "gustate".

Și după ce te zăpăcesc de cap și te lasă paf cu grafica și sonorul jocului - clasice, dar fantastice - Blizzard vin și-ți dau lovitura de grație cu câteva filme "afară din joc" făcute după toate regulile artistice în vigoare, plus vreo câteva proprii. Astăzi



Există coduri ca să vezi toată harta. Frumos, nu?

vâră în atmosferă rapid și adânc, pe lângă faptul că te fac să joci în continuare, doar-doar o să mai vezi ceva nou în același gen.

f Who You Are

Spuneam undeva în numerele trecute că un lucru care mă deranja la Warcraft era echivalența riguroasă între unitățile celor două tabere, cel puțin până la un punct. Dacă un soldat se întâlnea cu un orc și asta îi trăgea primul una în moalele capului, după care loviturile

se succedau alternativ, omul era în 100% din cazuri cel care dădea ortul, orcul rămânând cu "viață" preț de-o lovitură și urmând să fie ucis de prima înjurătură mai violentă scoasă pe gură de vreun inamic.

Hotărâți să schimbe totul, Blizzard au reușit să pună la punct cel mai haotic amalgam de unități văzut vreodată și totodată - conform teoriei haosului, oare? - cel mai echilibrat.

Povestea Starcraft-ului este lungă și îmbârligată, dar principalul este că bătălia se duce între trei rase inteligente: Terrani, Protoss și Zerg.

Fiecare rasă are caracteristicile proprii, iar diferențele între ele nu sunt absolut deloc de formă, ci foarte de fond.

Principiile pe baza carora se dezvoltă și luptă sunt diferite de

"Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral [...] alături de un design echilibrat"

Producător	Blizzard
Web	www.blizzard.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	nasuportat
Alte	retea



Grandoare și simt artistic Blizzard-ian. Asta e o navă a protoss-ului care ne-a mers tuturor la suflet.



tor mă simt - tabăra aleasă va fi mai "aşa" sau mai "altfel".

Clar? Bine.

What Do I Do Now?

Cele trei campanii reprezintă trei episoade, care laolaltă alcătuiesc scenariul mare al jocului. Ca o paranteză, spun aici că noi, oamenii, nu suntem băgați cine știe ce în seamă, campania terrană fiind prima, cea mai ușoară. Lupta cea mare se dă între Zerg - ăia răi - și Protoss - ăia buni și nobili - oamenii jucând rolul de aliați ai acestora din urmă, fără contribuții extraordinare, însă. Totuși, una peste alta, povestea te prinde rapid. Fără să exagerez deloc, dacă Starcraft-ul avea 10000 de misiuni, nu știu când apărea numărul asta.

În materie de AI nu se observă îmbunătățiri remarcabile. Calculatorul pare să fie mai bun la tactică decât la strategie. Se apără destul de bine și folosește capacitatele speciale ale unităților, dar nu este în stare să se extindă cu cap și încearcă să reconstruiască în același loc, plin de bunăvoiță, o clădire proaspăt distrusă, astfel că nu trebuie să te agiți prea tare ca să i-o faci chisălită rapid.

În ceea ce privește interfața și engine-ul e de remarcat algoritmul de căutare al drumului care își face tare bine treaba. Nu că ar fi mare lucru, dar este extrem de plăcut să ordoni un grup de unități să ajungă "acolo" și să știi că ajunge, fără să trebuiască să supraveghezi operațiunea.

Can't Get Enough

Unul din lucrurile cu care Dark Reign a venit să rupă gura târgului a fost editorul de misiuni. Starcraft vine cu un editor de campanii, ceva și mai și. Poți să editezi ce vrei, de la hărți, la misiuni, obiective, unități, pe mama și pe tata unităților și pe mama și tata mamei și tatălui unităților, adică pe bunica și bunicul unităților. Deasemenea pe mama și pe tata lu' buni... Editezi tot ce vrei și cu asta basta!

Connection

Fără să te chinui prea tare, observi că structura și stilul misiunilor din Starcraft nu sunt



Una din misiunile de "commando" mucilaginos.

motivul "cel mare" pentru care a fost făcut jocul. Deși Blizzard nu putea să dea pe lângă și să conceapă o poveste de mâna a doua, se simte că accentul a fost pus puternic pe multiplayer. Chiar faptul că există trei rase atât de diferite conduce la concluzia asta. Fiecare jucător o să-și aleagă ceea ce-i place, fiecare o să credă că ales bine, că a găsit strategia totală... și tot aşa.

În plus, există o mulțime de moduri în care se poate juca multiplayer, existând și clasicul Capture The Flag pe-acolo.

That's When I Reach For My Revolver

Ajuns la capăt îmi dau seama că n-am spus nimic. Am prezentat și nu comentat. Las că comentez acum, în două rânduri. Pentru că n-am nevoie de mai mult ca să vă recomand să jucați Starcraft că pierdeți mult dacă n-o faceți. Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral, atunci când este folosită alături de un design echilibrat cu grijă și de o abordare din unghiuri diferite a aceleiași probleme. Știți ce rezultă? Rezultă un joc de care te dezlipesc greu de tot, care, iertată fie-mi expesia, bate la fund o mulțime de jocuri, dacă e să ne uităm la cât te ține lipit de monitor.

Totuși, ca să fiu cinstit, trebuie să recunosc că m-ați înțelege ceva mai bine dacă l-ați juca. Hai mă, la urma urmei și la coada cozii, TREBUIA să fie Cover Story, nu? Go!

Deviz tehnic:

- titlurile folosite în cadrul articoului reprezintă nume de melodii de pe albumele "Best Alternative vol 2&3" pe care am pus mâna prin bunăvoie don'șoarei Alina Dimitriu de la Radio Total. Atenție, ceea ce tocmai ați citit este reclamă mascătă!!! Demascată, acum.

- compunerea articoului a durat 3 ore și 43 de minute, între orele 2:37am și 6:20am

- în timpul realizării respectivului material, au fost ascultate următoarele piese muzicale:

- *Zero (Smashing Pumpkins)* - de 31 de ori

- *That's When I Reach For My Revolver (Moby)* - de 32 de ori

- *Smack My Bitch Up (Prodigy)* - de 22 de ori

După care m-am culcat.

-Bugs

PS - era mult, mult mai mare, era Cover Story, era iunie... bleah!

92

Ce ne place

Ce nu

Realizarea tehnică și artistică. Trei abordări diferite ale conflictului, foarte echilibrate.

Nu prea știu. Probabil lipsă unui engine sau a unui feeling mai diferit de Warcraft 2.

World Cup 98

Dacă românii nu au fost în stare să treacă de optimi, World Cup-ul este bun să-ți mai îndulcească amărăciunea și să te lase să câștigi chiar Mondialul... și este tere plăcut să-i bați pe croați cu 8-0!

cum e acum

AÎn preajma Campionatului Mondial de fotbal ce poate fi mai indicat decât să scoți un joc de fotbal? Se pare că aşa s-au gândit cei de la Electronic Arts când au ieșit cu World Cup 98.

Wc 98 este un frate geamăn al lui Fifa 98, având același engine, aceeași grafică dar având în schimb suport de 3Dfx, câteva bug-uri fixe (portarul nu mai sare ca disperat) când vine spre el o minge cu 0,25 kilometri pe oră). Din păcate au fost scoase "braziliana" și acea simulare de fault care dădeau bine chiar dacă nu îți foloseau cine știe ce în joc.

În rest totul bine și frumos, după cum știam din Fifa 98. Au fost introduse toate echipele calificate la France 98, programarea meciurilor este aceeași ca și în realitate, ceea ce sporește puternic feeling-ul, mai ales dacă era jucat în timpul mondialelor. În minte că după meciul cu Columbia am început să joc un turneu cu România și am fost foarte fericit când am învins Anglia.

La începutul unui turneu poți să randomizezi turneul astfel că jocul nu devine plăcitor dacă ce joci mult. După câștigarea unei finale de campionat mondial devine accesibil un World Cup Classics în care ai ocazia de a juca câteva finale memorabile ale campionatelor mondiale de fotbal.

Ar mai fi de spus că multiplayer-ul este ceva de vis și ca să nu credeți că folosesc cuvinte mari am să vă spun cum am ajuns la astă concluziune. În seara în care ne-a sosit World Cup-u' eu bineînțeles că-l jucam cu foc. Vine și Paul la redacție. Moșmondește el ce moșmondește pe-acolo, și pornește World Cup-ul. Eu pe celălalt calculator tot World Cup. Acuma era știut prin redacție că lui Paulică cel Fără de Frică nu-i plac jocurile de fotbal, baschet și alte sporturi aşa că nu știa ce i-o fi venit. Între două meciuri sau într-o pauză uitându-mă io la Paul mi-am adus aminte toate umilințele pe care le-am indurat de la măgar când am jucat în rețea Quake, Quake 2, Doom etc., și mi-am zis "te-am prins

"În rest, totul bine și frumos, după cum știam din Fifa 98."

Producător	Electronic Arts
Web	www.ea.com
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	rețea



Bucurește, pe ecran și pe fața lui Max. De partea cealaltă... mda.

moshule!" și cu un zâmbet parșiv în colțul gurii i-am aruncat o provocare. La început s-a făcut că nu înțelege dar într-un târziu a acceptat. Noi la redacție avem o sabie, neascuțită este adevărat, dar sabie. Am tras-o aproape în caz că are tupeu să mă bată și la fotbal. Am făcut noi un meci, două, l-am bătut bineînțeles deși nu suficient că să mă simt răzbunat. Acu' noi jucam ca ahtiații când apare Andrei. Se uită el un pic, se învârte ca leul în cușcă și zice: "Vreau și iii iooooo!". Cu mâinile tremurând de nerăbdare instalează jocul și zice "Gataa!". Ne-am ales căte o echipă, eu România, Andrei Italia și Pauliciu pare-mi-se că Anglia. E și atunci geniul meu s-a arătat din nou și am zis că n-are rost să stea doi pe bară și să se uite cum joacă celalt aşa că cei de pe bară să joace împreună în echipă adversă. Să-l fi văzut nene pe Paul cum tipă la Andrei: "De ce nu dai bă pase? N-ai văzut că eram singur?..... Bă nimic nu știi!!! Mai bine joc singur". Am jucat noi și-am jucat și iar am jucat.... Când în sfârșit am terminat, transpirați, cristați ca vai de noi, eu era să am un infarct când m-am uitat la ceas: era 4 AM!

Cred că este suficient despre multiplayer dar eu vreau să mai adaug că noi am folosit doar trei calculatoare și a fost demențial. Vă dați seama cum este de jucat într-o rețea de opt?

Acu' la final ca să nu credeți că m-au plătit tipii de la EA ca să le laud jocul am să caut și niște lipsuri. Cam greu... păi ar fi faptul că nu s-au documentat cum trebuie în privința loturilor aşa că în echipa României apar jucători care nu mai



Pase, ma! Hai ma, PASE! Mai dă Fasile cu niște vaselina pe piorul ală, nu vezi ca ramâne-n urmă?

Notă: umbrele, uități-vă la umbre

sunt de mult pe-acolo. Cam atât cu lipsurile și dacă mă gândesc bine și cu articolul.

Ah, da! Vreau să încheie cu o recomandare simplă. Faceți rost de joc că merită. Pa!

- Max

90

Ce ne place

Jocul în rețea, în mai mult de doi oameni. Vremea schimbătoare și... ce ne-a plăcut și la Fifa 98.

Ce nu

Comentatorul nu se ridică la înălțimea la care l-am fi vrut noi. Gloata la fel.



Lionhead

Steve Jackson

pentru echipa ta Fantasy Football? Galacher a înscris pentru mine sămbătă” /

“Oh”, a replicat Jonty, “Err... habar n-am. N-am prea fost atent la fotbal weekend-ul...”

Fosta prietenă a lui Jonty are o amică extraordinară, care e soră medicală. Jonty a încercat mult timp să fie tratat de către ea - nu medical însă. A întâlnit-o pe asistentă o singură dată și fără să se folosească de fosta lui prietenă, habar n-are cum s-o contacteze. Iar limita se apropie. Prietenă lui se mută la Edinburgh în timpul săptămânii, iar Jonty se teme că o să rămână în veci fără numărul de telefon al sorei medicale. Așa că, a reușit ca miercuri să fie invitat la festa lui iubită. Asistenta va fi și ea acolo. DAR, miercuri e zi de meci. Dacă nu se duce la football, își pierde locul în echipă.

“Ei Jonty”, il necăjește Mark W. “Ce-o să fie? Footie sau Fanny?

Una din primele sarcini pe care Jonty le-a avut la Lionhead a fost să facă o rutină care calculează cel mai scurt drum de la A la B într-un labirint de ziduri. Când a terminat, l-a provocat pe Peter la un pariu. Dacă Peter reușea să facă programul să crasheze, Jonty o să-i cumpere un Final Fantasy VII. Dar dacă programul rezista testului, Peter urma să-i cumpere același joc.

Peter a pierdut pariu.

Celălalt nou venit este Mark Healey. Nu conținează cât este ceasul, Mark reușește să arate de parcă tocmai s-a dat jos din pat. Două tone de păr, șlapă, tricouri, cercei în nas, o mulțime de... Se duce des la Amsterdam în weekend-uri, nu știu de ce. Este în parte chitarist/baterist rock și

Urmează o listă după modelul:

Nume/

Jocul jucat la momentul respectiv/
CD-ul ascultat la același moment/
Preferata dintre Spice Girls.

Peter Molyneux / Goldeneye (N64) / Terra Ferma 'Turtle Crossing' / Scary Spice

Steve Jackson / Starcraft (PC) / Massive Attack 'Mezzanine' / Posh Spice

Mark Webley / Turok (N64) / Terry Hall 'Laugh' / Scary Spice

Tim Rance / Diddy Kong Racing (N64) / Trainspotting Soundtrack / Posh Spice

Jonty Barnes / Diddy Kong Racing (N64) / The Charlatans 'Melting Pot' / Scary Spice

Mark Healey / Carrom (un joc de masă cu piese și găuri (nt: parcă văd un soi de Dacii și Romanii mai englezesc) / Sizzla 'Praise Ye Jah' / Scary Spice

Paul Nettleton / Quake 2 (PC) / Propellerheads
'Desksandrumsandrockandroll' / Baby Spice

n-ai nici o sansă să-i ții socoteala timpului pe care-l petrece la birou. Este însă un artist strălucit pe calculator. 95% din grafica Dungeon Keeper-ului a ieșit de sub mouse-ul lui Mark.

Utându-mă peste umărul lui, văd un peisaj vălurit, n-diferite nuanțe de turquoise. Apasă pe un buton și cuvântul "BLAH" apare roșu din spatele unui deal și urcă pe cer. Încă un click și începe să ningă. Ce face? Mark îmi spune că învață să lucreze cu 3D Studio Max. Având în vedere că programul costă peste 2500 de lire, bănuiesc că ceea ce face este un lucru foarte deștept.

Mark e pasionat de orice e alternativ. Ceea ce nouă ni se poate părea "o prostie hippy", în ochii lui Mark, este pur și simplu o privire alternativă asupra realității. "Oricum", insistă el furios, "cine poate spune că realitatea e corectă? Este doar una din infinitatea de realități posibile..."

De curând, ne-a arătat o șmecherie ciudată. M-a pus să țin un măr într-o mână, în timp ce cu cealaltă apăsam de jos în sus antebrațul lui întins. După 30 de secunde sau cam aşa ceva, a înlocuit mărul cu o țigără. Când am încercat din nou să-i apăs brațul, toată forța imi dispăruse din mână. Un simplu exemplu de epuizare musculară? Mark era convins că explicația e cu totul alta.

"Corpul tău recunoaște țigarea ca pe otravă. Asta îl face să slăbească".

Cafeau pufoi din gura lui Tim împroșcându-i tastatura. Tot biroul se întoarse către Mark și strigă la unison:

"Prostii!"

"E adevărat", insistă Mark, "Să știi că vă deplâng. Nu știi nimic. Ați fost cu toții spălați pe creier. Nu sunteți în stare să vă deschideți mintile către nimic nou..."

Și aşa, conversația trecu în dimineață aia de la subiect la subiect:

Mark W: "Hey, Demis. De ce ți-a botezat echipa de Fantasy Fotball, Super Nemernicii?"

Demis: "Păi... E o echipă a dracului de bună. Sunt toți super star-uri.

Tim: "Și cum se face că o duci aşa de prost?"

Demis: "Pentru că sunt toți niște nemernici. Sunt super, dar nemernici. Sunt Super Nemernici..."

Peter: "A mai observat cineva? Nu are Monty cel mai dezgustător fund pe care l-ați văzut vreodată? (Monty, pudelul menajeriei lui Peter, a fost operat anul trecut la şezut).

Jonty: "Vă rog, n-am putea să vorbim despre separatori?"

Acest comentariu codificant (nt: un cuvânt abuziv, într-un jargon asemenea) m-a scos din conversație. Ceilalți au mai bolborosit neînteligibil încă vreo jumătate de oră despre unde să folosească paranteze, clase derivate și cine urma să fie ultimul săsot la lucruri.

E timpul să trecem la niște muncă serioasă.



Cred că dacă ești în domeniu, nu poți să eviți astfel de lucruri.
În septembrie, Lionhead a avut de-a face cu primul virus. Am pus mai multe persoane la lucru pentru logo-ul firmei: o companie profesională dedesign grafic; un artist talentat, prieten cu unul dintre programatorii noștri; ba chiar un artist de la revista 200AD (nt: o revistă de benzi desenate, vestită pentru personajul Judge Dredd). Într-un final, am fost toți de acord că cel mai bun cap de leu fusese desenat de Evie McLaughlin, o gospodină casnică, ce creease logo-ul Bullfrog. Încântată că am ales desenul ei, Evie s-a grăbit cu o grămadă de deschete, conținând logo-ul în mai multe formate. Discurile au circulat rapid prin tot biroul, începând cu toții să facem screen-savere și imagini Lionhead pentru desktop-uri. Din nefericire, deschetele erau purtătoare de molimă.

Toată lumea a întepenit când din boxele lui Mark Webley a ieșit un zgomot de "alarmă roșie" din Star Trek. "Ah, ce porcărie! E un virus!" "Care?" "Ce face?" Neavând niciodată un virus, eu eram terifiat. Toată munca de opt săptămâni avea să dispară în timp ce "lucrul" ne bântuia prin rețea, ștergându-ne hard-disk-urile? Ne-am adunat în jurul calculatorului lui Mark. Norocul era că avea instalat ThunderBYTE Anti Virus. Prinse și omorâse virusul. Tim a download-at o versiune shareware a TBAV-ului de pe Internet, a instalat-o pe calculatoarele tuturor și am fost curățați și noi, restul. Am pierdut o după amiază întreagă tratându-ne mașnile, dar din fericire, n-a fost făcută nici o pagubă.

Luna asta ne-au sosit doi oameni noi. Amândoi membri ai echipei Dungeon Keeper, care plecaseeră de la Bullfrog și călătoriseră toată vara. Johnny Barnes este un tip energetic, care se va ocupa de rutinele pentru AI ale jocului. Deasemenea este un fan Spur (nt: Tottenham Hotspur FC, o echipă de ceva) și ne-a exasperat pe toți când a câștigat prima oară concursul săptămânal Fantasy Football (un câștig fantastic de 14 lire). După aceea au mai fost destule săptămâni asemănătoare.

Jonty a câștigat deasemenea o oarecare reputație de gigolo Lionhead. Ne povestește despre cozile interminabile de fete tinere care își așteaptă rândul alături de el. Îl ascultăm și-l tachinăm. În secret suntem verzi de invidie.

Îmi amintesc că într-o lună dimineață verificam rezultatele noastre la concursul Fantasy Football. Jonty a apărut la 10 am, arătând foarte mulțumit de el.

"Un weekend bun?", am întrebat.

"Yup!", a rănit Jonty.

"Foarte interesant", am aprobat eu, "dar, te întreb dacă a fost un sfârșit bun de săptămână

Die By The Sword

Pe spada mea că cel ce n-o zice ca mine o să-l fac s-o înghită, de va mai avea capul între urechi și trup sub gât. Și crede-mă, nu doresc nimănui a miroase oțelul ei. Atâta vreme cât mădularele mi-s sănătoase, gândurile limpezi și cablul la mouse neîntrerupt chiar zeii vor ține cu mine.

După Shattered Steel, Interplay nu promitea mare lucru. Singura promisiune mai apetisantă (StarTrek Academy) se întrezărea undeva departe și amânarea ei de încă vreo câteva ori l-a făcut să se piardă între alte lucruri calde cu tot felul de "Wing"-i. Dar a apărut Fallout. Și apoi Die by the Sword și asta încă nu-i tot. La prima impresie, dacă ne concentrăm un pic asupra doar acestuia din urmă (și asta tebuie să facem), jocul pare un fel de TombRaider cu săbii. De la Doom la Heretic n-a fost decât un pas. De ce nu s-ar fi încurcat și de această dată să adapteze un hit modern la o poveste de epocă. Vă imaginați deja că n-am mai fi vorbit destre DBTS dacă ar fi fost vorba de o simplă adaptare. Așadar, înșirăte măgarite: sentimentul claustrofob de explorator se face simțit de la primul nivel. Misticul imbinat cu fantasticul se îmbină perfect cu arhaicul, iar pe de altă parte V-Simul aduce nouitatea. În plus varietatea în opțiunile de joc te lasă practic fără dorințe nesatisfăcute. Ia să vedem noi lucrurile mai pe larg, în detaliu că pe ansamblu deja am făcut-o și nu sunt sigur că era cazul. Deci:

PE LAMA CUȚITULUI

Die by the Sword are nu mai puțin de trei opțiuni de joc single. Quest, care este cu poveste, niveluri, etc., Arena, un fel de DeathMach cu AI player-i și Tournament care este ceea ce și zice, respectiv un campionat cu AI-player-i pe un set de "arene". Un design nebun și excelent al meniurilor și în general o interfață bine gândită. Ajungem



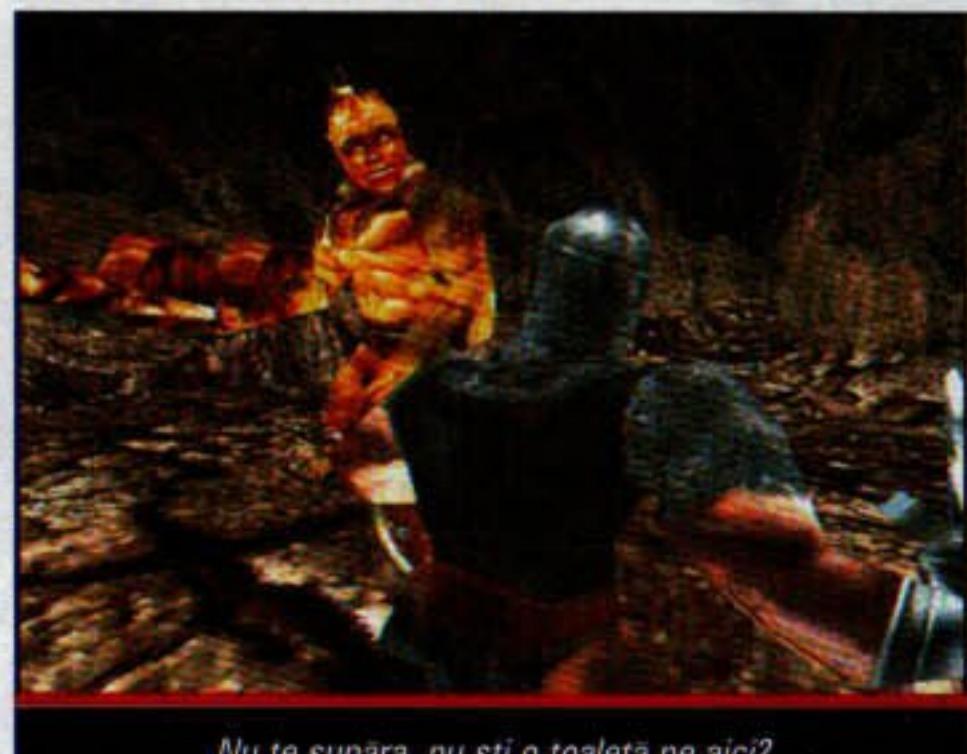
Sus: Vreau' lu' Jack? Day of the Tentacle? Aiurea!
Dreapta: Care-i quest-ul puiule?
Dreapta jos: Cu mască și fără... cap!

însă și acolo. Povestea "Quest"-ului este simplă. Niște şobo-spanaci îți fură gagica fix de sub nas. O duc într-o peșteră și tu alergănd după ea rămâi blocat pe dinăuntru. Chiar să nu vrei să salvezi, n-ai încotro. Așadar, "go planet" și studiază speologie. Afli însă pe parcurs că fata e folosită în scopuri magice și... mă rog. Chiar nu asta e important.

Conteză că scenariul nu e aberant. E simplu și frumos, elementele de gameplay urmând să umple complementar fundația platformei de lansare a feeling-ului, cu destinație în zona extazului - românul s-a născut poet- Mamaaaa.

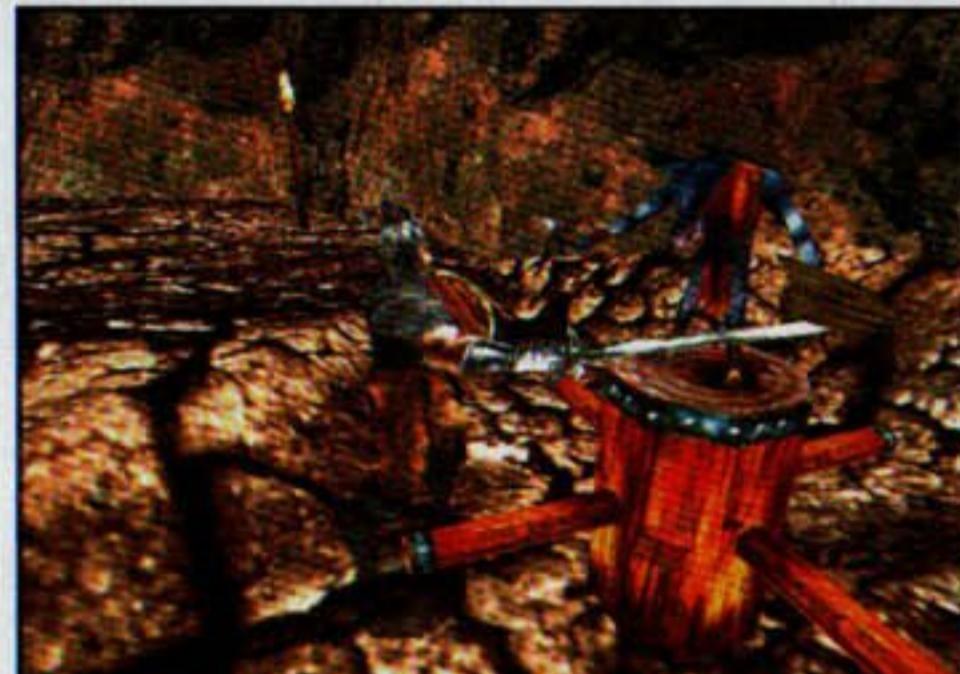
Am ajuns deci la jucabilitate. O nouă tehnologie, un nou algoritm, un nou engine ce se cheamă V-SIM permite acum jucătorului să miște de mouse (nimic nou până aici) spre a emula orice mișcare de braț, respectiv sabie. Asta dă voie oricărei fantezi să se exprime liber în frumoase coregrafii haotice și nu-i puțin. La asta adăugăm ceva sărituri, cățărări (extrem spus, pentru că-i vorba doar de un fel de agățare), salturile și fandările în orice direcție, un ghemuit, cotloane de explorat, puzzle-uri de rezolvat și mulți balauri de tăiat.

Acum, că veni vorba de tăiat,



"Bacă Lara trebuie să treacă pe aici, cu siguranță s-ar fi făcut bărbat."

Producător	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	



trebuie precizat că odată actionat asupra unei bucăți de inamic în mod corespunzător cu tăișul lamei, bucața poate fi detașată fără probleme sau în cel mai rău caz poate fi alterată textura ce-o învelește grijuilu. Imaginează-ți ce tare e faza când odată ce i-ai tăiat o mâna adversarului, o ridici cu delicate și politicos i-o înapoiezi în moalele capului cu toată dăruirea. Bioforge să



*Sus: Monstru la apă! Nu se pierde că e...mare!
Stânga: Îți-am tăiat piciorul, tra-la-la-la!
Sângă jos: Dansați superb domnișoară!*

m-au scos din sărite. Pentru că te bagă într-un colț unde nu vezi nici pe tine (te) nici pe cel în care dai (il). În plus mi-ar fi convenit să zicem un mod de joc, undeva între Arcade (care există și, deși sărac, funcționează perfect. Ca să nu mai pun la socoteală că ai un editor de mișcări) și V-SIM. În V-SIM, chiar cu sensibilitatea controlerului (mouse-joystick) mare fiecare lovitură ar trebui cumva intărătită. Altminteri orice mișcare de sabie e un fel de lovitură. Vrei să te scarpini în cap sau să lași sabia mai jos și deja ai făcut zdrențe un mogăldesc, iar când vrei să dai cu sete nu există nimic înafară de efectul grafic al traiectoriei sabiei care să întărească o lovitură. Vrei, adică simt nevoie să apăs pe un buton și să declanșez foța ATUNCI și în direcția în care vreau eu. Asta însă e o chestie de obișnuință și putem trece rapid peste. În rest alte bug-uri în ceea ce privește calculul marginilor poligoanelor și un mod sucit de-a sări (cu ghemuit în prealabil) fac din eroul aventurii un tip cu noanțe de patetic și, de ce nu, comic. Altminteri, trebuie să recunoșc faptul că, prin natura lui de a mă dezamăgi în punctele în care un puști ar face față cu ochii închiși, tipul meu are un pitoresc aparte. La urma urmei n-avem nevoie de supereroi perfecti. Tipă și urla Hot-Hot când îl gădilă lava la tălpi și-n dos. Își dă cu părerea, are uimiri și se laudă când îi ieșe o figură. Asta-i un tip care-mi place. La urma urmei în locul lui am făcut EXACT LA FEL. Am rostit aceleași vorbe, omorât aceeași monștră, vizitat aceleași locuri, înfruntat aceeași forță. Cât dinspre partea fetei...

- Andrei

trăiască pentru acele momente excelente de inspirație. Deasemeni poți bară o asemenea lovitură în cazul în care într-un multiplayer ești în situația de a-ți gusta involuntar propria halcă.

Ei, revenind la quest, spuneam că e bine încheiat, cu o creștere a dificultății bine dozată. Întâlnesci tot felul de personaje bizare, n-are pic de monotonie și tot bând sticluțe te faci ba mic, ba sănătos, ba, cel mai bine, "berserk" și atunci dă-i neică la monstruleci ca la știuleți. Are ceva din Prince of Persia dacă mă gândesc la sticluțe și restul de treburi. Pot spune că are chiar mult. O muzică excelentă, pe structură contemporană (nu vă gândiți la hip-prostii ci la ceva gen X-Com Terror From The Deep) iar din partea sunetelor replicile tipului sunt chiar meseriașe. Cu alte cuvinte: E bun dom'le!

SOMETHING IS NOT RIGHT IN HERE

Trebuie să existe și ceva care să nu-mi plăcă nu? În primul rând bugurile engine-ului

Ce ne place

Foarte dinamic și arătând bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal

Ce nu

Personajele și povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic și total

88

PS

La un
timp după eveni-
ment.

Uite că fără să vreau revin. Toamăi am fost întrebăt care e ultimul joc terminat. Îmi dau seama că în ciuda impresiei de "murdar" este un joc pe care l-am terminat. Nu ultimul, dar printre ele.

Totodată, am sentimentul că nouă Indiana Jones, cel 3D, va avea multe de spus. Tomb Raider 3 (dacă nu se schimbă decât grafic- și eu cam așa prevăd) are o bună bucată de căsăpeală, o altă parte cam tot atât de bună de explorare dar aventura fetei nu mă mai pasionează.

Marele avantaj al lui DBTS este că are un personaj delicios, să cum probabil Indiana va putea fi. Este foarte placut să dai spre sfârșitul jocului, după ce ai măcelărit trei sferturi din fauna plătită pentru figuratie, peste un puzzle logic. Varietatea și diversitatea o să conteze în curând, poate mai mult decât originalitatea. Sper să nu fie chiar așa, însă n-ar strica puțină diversitate. Este ceea ce a dus la jocuri ca BattleZone.

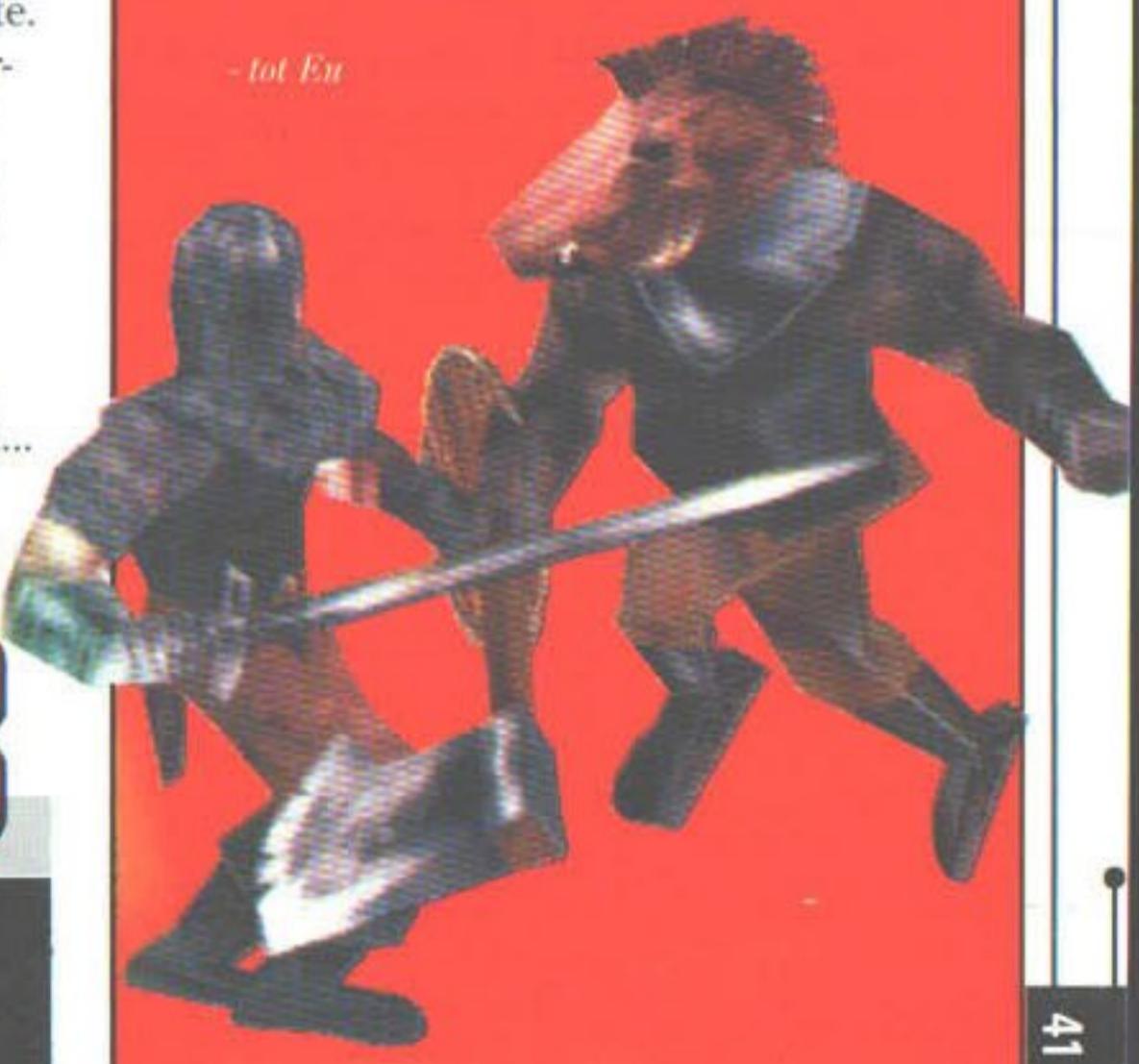
Pe urmele stilului aici dezbatut, pică și Prince of Persia 3D. Poate el pică cel mai bine. La data când am scris despre DBTS nu stiam de proiectul celor de la RedOrb (Prince3). Mi-l doream de mult și... mă rog, stăti povestea. Problema e că nu peste mult timp vom avea de afacere din nou cu săbi și 3D și chiar sunt pus pe asteptat.

DBTS nu este și nu va fi un clasic, decât poate în cronicile GameOver care vor fi amintit că mi-a plăcut și că ideea, odată apărută a dus la crearea cine stie căruia joc nebunesc.

Oricum ar fi, sloganul rămâne același: dacă-l prinzi, nu-l ierta. La drept vorbind nu stiu să fie mulți (mai ales la noi) care să facă rost de un joc și să nu-l joace. DBTS are avantajul că nu face parte din categoria de jocuri în care dacă ai văzut primele niveluri, stii cum se termină.

Așa că să-i mai dăm ascultare odată personajului și să vedem ce e în pagina următoare: "What the..."

- tot Eu



Doamnelor și domnișoarelor, domnilor, dragi cititori, acest articol nu vi se adresează. Înurați-mă și treceți mai departe. Scriu aceste rânduri cu convinția unui mare scriitor român, că nu voi mai scrie niciodată. M-a contactat așa, sub forma unei ciudate întruchipări, o vizionare curioasă. Era curioasă, zic, să știe niște... date, păreri, opinii, divergențe, confluențe asupra unui lucru (și nu doar atât), ce mai nou are 4 procesoare și se cheamă generic 3Dfx. Vizionar din naștere (vizuina în care locuiesc are anumite proprietăți), receptez, dar nu mă pot exprima decât așa, prin scris. Așadar, dacă mai ești curioasă vizioneo, uite, citește:

Treburile stau așa. În momentul de față, dacă ai, te-ai scos. Dacă n-ai, nu știi ce faci dar "fără 3Dfx nu te văd bine". Scoate și scoate-te, că nu mai e de trăit fără. Săritura de la "fără" la "cu", deși n-ar trebui să v-o spun eu, e mai mare ca de la CGA la SVGA 16 bits.

Fenomenologic, faptul că poți să-i dai placii ăsteia să-ți calculeze poligoanele, să le lumineze, să le texturizeze, învârtizeze, etc. lasă procesorului mai multă minte goală, tocmai bună să se umple cu AI, să zicem. Sau cu, nu știi, altceva.

Ce-a adus? Grafic vorbind, a băgat minuni pe piață: glow-uri, iluminări, fluiditate, ceteuri, nebunii. Totul e așa eye-candy. Însă, eu deja am sentimentul unei discotecii. Cred că ar trebui acum ceva studii de culoare și compoziție mai

GAME OVER

serioase din partea designerilor. Parcă prea văd peste tot ceață verde fosforescent. Probabil febra culorilor de care dau dovadă acum producătorii o să scadă iute. De ce sunt așa de "contra" deja? Pentru că văd, o prostie de joc, ajunsă cover la PC-Zone pentru fiindcă are "best graphics". Păi dragi colegi, acum nu e deloc greu să ai "graphics" de să plângă mouse-ul de emoție. Grafica o să conteze mult mai puțin, pentru că engine-urile se fac mai ușor și e deajus să-i dai plăcii o comandă și ea face frumoase motive internaționale care încântă ochiul. Tocmai din acest motiv, n-aș vrea să vorbesc despre "noul val" în EE (electronic entertainment), pentru că eu (și odată cu mine alți Paul &...) am o viziune diferită despre ceea ce are trebui să fie noul val. Fiți pe pace, o să vă înghesui pe la toate Game Rover-ele cu viziunile.

Să vă povestesc ceva: Toamna trecută, la ECTS, prima întâlnire oficială am avut-o la RedOrb (Broderbound). Firește, am întârziat, dar ajunși acolo ne-am întâlnit cu Andrew și el ne-a făcut un tur de orizont: Riven, Journeyman Project 3, TakeNoPrisoners, mă rog. Ce nu văzusem până atunci (Riven-ul, JP3) nu m-a impresionat. Am întrebat atunci: "Dar de ce nu

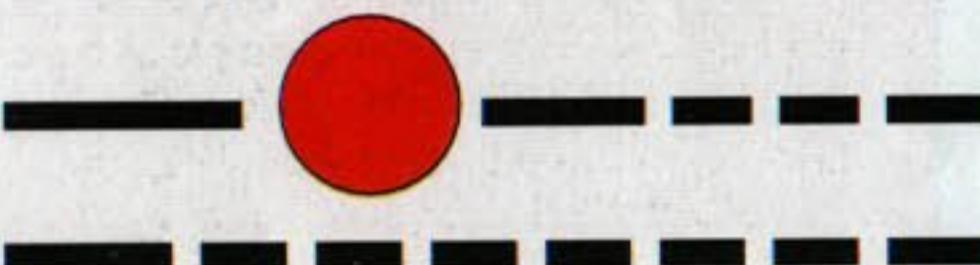
vreți să faceți un Prince Of Persia 3? Eventual cu un engine de Tomb Raider sau ceva?" Mi-a răspuns cu o față întrebătoare, ca și cum "Ce-i apucat pe ăștia frate?" A zis că nu știe de ce și ne-a arătat o altă bălărie. Stirile de la E3 mi-au atras atenția cu... își, Prince 3D. Deja ei au dus mult prea departe proiectul, acolo unde eu nu m-aș fi gândit niciodată și probabil Andrew a uitat în aceeași zi de noi, dar orice mi-ai spune, o să am sentimentul că am partea mea de contribuție la jocul asta. De ce vă spun asta? Pentru că am de gând să nu-mi mai frâneze ideile. O să le pun fix aici, și când o să apară jocul, să vedei cum mă bat cu pumnii în piept.

Heh, uite mă, articolul trebuia să fie despre 3Dfx și io, bat câmpii. De fapt mi-a venit o idee. Tare mi-e că nu-s singurul cu idei despre ceea ce ar trebui să fie noul val. Așa că am să fac rubrica asta un fel de loc de dat cu capul. Care are o idee, un delir, să-l scuipe. Pune-i o scrisoare, scrie unde-i vorba despre subiect: "pentru Game Lover" și dă cu ea în poștă. Ce delir? Nu știi. Cum zicea Paul: să văd o explozie neagră. Cum ziceam eu, despre un quest în acuarelă.

E celebră poveste: Când nu se mai vindea bicicleta și un nou manager a început să culeagă aberații: "Să aibă roți pătrate" a zis unul. "Să fie roz", "Să aibă cric" și-md. Asta ar trebui să fie aici: Loc de dat cu capul. Eu le voi prezenta doar. Aberațiile noastre le veți citi la Game Lover. Ei? Hai că tare-s curios! Atâtă doar: Nu fiți puturoși! Love you!

- Andrei

NIȘTE JOACE MICI ȘI CUL!



Ovoi burladi-dibaci, păgâni-români, prin citirea acestor rânduri dați Mișcarea de Emancipare a Femeii din România cu 100 de ani înapoi. O, zei, cum de îndurați?

Consoartele noastre, în hoarde, cu tot regnul lor cu tot ne-asaltează și ne limitează accesul la computerele NOASTRE! Subit, ca printr-o vrăjă diafană învață cum să dea drumul la "lains" și cu mânuțele lor ne măngâie "mausul" ademenindu-l să aranjeze coloratele bulinuțe pe ecran. Te privesc mereu incomprehensibile parcă spunând că frizează adâncurile jocului pe calculator transpirând în tot acest timp un dispreț pentru interesul tău investit mult mai mult în mașina din față ei decât în farmecele-i blonde pleoștite de cu dimineață. Si se uită precum găina trăgând linii. Este printre primele încercări de folosirea a calculatorului în scopuri educative în ceea ce privește sexul slab pe alocuri. Ba analiștii prognosează că până în anul 2000 vor ajunge să descopere "dreapta". Păi cred și eu, că n-o mai suport să-mi ia spațiul de emisie din fața ecranului. "Uite dragă... o dreaptă: ZBANG!"

Însă, pe celaltă parte, în ceea ce privește diafan joculețul astăzi atât de cuceritor, laudele noastre o să-l îmbrace în hainuță nou-

LINES

nouă. Strategia pe ture numită "lines" reușește într-o paletă cromatică vie să dezvolte un răzbui de forme, culori și numere (formă, fond și ten) minunata confluență dintre Inteligența Artificială a computerului și Inteligența L-ipsă, -imitată, -acustră) a mirabilei domnișoare "flou-flou".

Una peste alta "Lines" devine porția zilnică de MagneB6. Greutatea unei biluțe drăguț colorate în vastul spațiu blond atârnă până-n stomac. Subit asta te stoarce de bani dar te întronează la posul de comandă și culmea culmilor rămâi să termini partida pe care o începuse Dânsa. Si o termini și mai faci una ca să câștigi și tu, apoi treci la 3 din 5 și te mai prinde seara când îți dai seama că îți-e foame, că n-ai jucat ce vroiai să joci, că ea e la o prietenă (jucând liniuțe probabil în timp ce te bârfește de-ți sar unghiile de la picioare) și până să vină, mai faci o liniuță. O prietenă, dar vine momentul în care după atâtă jucat, până și mouse-ul se uită urât la tine.

Un joculet așa de drăguț și frumușel pasăreză în el puterea zeilor străvechi. Ba de la o vreme îmi dau seama că e un mod de comunicare al găgicilor. Le urmăresc din foișor cu un binoclu (uite ăsta de mi s-a lipit aici pe arcadă). Am descoperit chiar un cod de acces pe rețeaua lor. E fantastic construită din linii drepte. Mai am puțin și descopăr

sistemul de codificare prin culori. Cercetările mele vor fi continuante (în cazul unui eșec) de ajutorul meu Lăbuș. Înțelegerea profundă a comportamentului fetelor stă în aceste descoperiri. Nobel o știe!

Dana Dogaru - agent special

Bibliografie:

Lucrarea științifică "Linia și punctul ca elemente natural recognoscibile și inseparabile și influențele lor asupra psihicului labil" - editura "Bârlanul", 1996

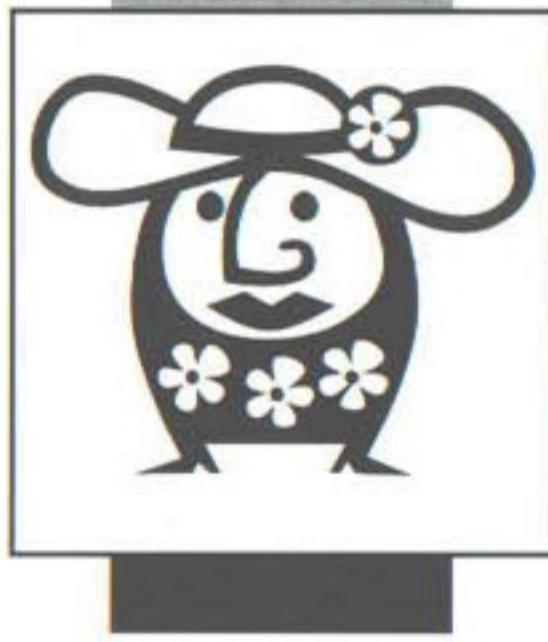
Notă:

S-a constatat că rezoluția proastă nu are nici o influență asupra receptării conceptului.

Zeci de femei și sute de secrete folosesc acum noua linie de "linii", radical îmbunătățită. Acest lucru ne servește la admirarea lor în integrarea cu lumea tehnică, nemuritoare și rece a calculatoarelor. Luceafărul modern are acum mai multe culori și se exprimă prin linii.

Vom solicita o decizie guvernamentală, printr-un act normativ, care să sublinieze orice abatere de la linie. Astfel să fie pedepsite dacă vor fi prinse jucând altceva, nedemn de statutul Ai-ului în cauză. Mulțumim!

GAME ROVER



*Anul ăsta, nebunia e la mare trecere:
înțelepții cu nebunii s-au luat la întrecere.*

W. Shakespeare

Vă plac filmele polițiște? Francezii au un stil aparte, măncând multă brânză. Mie nu-mi place decât aia topită, iar tata preferă filmele franțuzești, deși e inebunit și după NYPD Blue; dinamism în cadre, cadre cu grade, grade de influență, confluență maximă, mare cacialma. Dacă ar fi să mă las de joace, aş ajunge oare polițist? Oricum, entuziasmul muncii în secție, e aproximativ același. Am chiar căteodată impresia, că a găsi un "clenci" la un joc, a-l mirosi de la distanță și treabă de "detectiv", și-mi dă niște satisfacții aparte. S-a întâmplat cu M.A.X., cu mult înainte ca el să apară. Era o după amiază de vară caldă, muștele... Mă rog, n-are nici un sens. Direcția este cu totul alta, pentru că cel mai bine confirmat am fost la Interstates'76. Toată lumea l-a pus deoparte. Grafica proastă, poligonal-brutală. Subiectul: bătălii cu mașini vechi, cu niște răble când NeedForSpeedII-ul cu o istorie mult mai grea putea să facă deliciul oricărei pagini de revistă; anii '76, cu întări la bătrânnii vremii, sau "eufomiștii" mici hipioți ai efemerismului de liceu; produs de Activision, care în culmea MW2-urilor, părea că-i merge din ce în ce mai bine pe aceeași formulă, și încerca doar o variație pe temă. Mi-am zis: măcar în introducere văd și eu ceva tăpân, că la asta se pricepe bine Activision-ul. Si unde nu-mi începe o chestie mai poligonală decât fața lui Max, după ce a dormit cu nasul proptit în monitor. Probabil, zic eu, au vrut să-l scoată repede, și înțând cont de zona anilor '70, pe când trasatul unei linii pe monitorul monocrom-verde al unui PDP se făcea cu funcții grele, s-au adaptat și chiar bine. Si nici nu termin gândul bine și mă trezesc în joc. Păi oameni buni, țineți minte ce vă spun: Cine mai vrea realism în zilele noastre e doar ambicioș. Oricum anul ăsta, nebunia e la mare trecere. Iar când ajungem să vorbim de stiluri, putem observa că deja în cadrul aceleiași firme distingem stiluri diferite; iar în dreapta puteți observa un Pithecantropus-erectus. Apropos, s-au descoperit la noi urmele unui dinozaur. Avem și noi dinozaurul nostru. Aviz amatorilor de noi romane, filme, sau de ce nu jocuri. O mică precizare. Este vorba despre dinozaurul pitic. Astă dă un plus de farmec dacă stăm să ne gândim. Vorba unui amic: "Pun pariu că al ungurilor e mai mare!" Si dacă vă apucați să faceți un joc, un sfat: Nu vă învingeți direct în grafică. Încercați să vă aduceți

aminte de sugestie, de simbol, aşa cum cei de la Activision (cel puțin echipa I'76) a reușit. Jocul a fost nominalizat anul trecut pentru: cel mai bun joc de acțiune, cel mai bun joc pentru multiplayer. A fost premiat pentru: cea mai bună muzică și cele mai bune filme (cut-scenes). Întrebări? Puneți la punct întâi un scenariu. O poveste frumoasă se poate ivi, dacă discut despre cum o introducere renderizată astfel încât să imite grafica de engine, de joc, are sublimul efect de a te sorbi în cadrul jocului de la bun început. Ca producător, să te exprimi printr-un joc, însemnă, să-l faci pe jucător să simtă ceea ce îți-ar place tă să simți. Deci, dacă găsești un mod de exprimare, trebuie să-i creezi un alfabet. Astă înseamnă, că eu ca jucător, mă pot exprima prin jocul respectiv. Să v-aduc aminte Doom-ul. Nu v-ai exprimat prin el? Uite, un răspuns la întrebarea: "De ce-i mai tare ăla decât ălălalt?" Păi la fel (doar că veni vorba) în I'76, MW2 unde poți să-ți alegi mașina pe care o vrei, echipată cum vrei etc. Cu o rachetă te exprimi intotdeauna altfel față de o rafală lungă de gloante și laseri sau față de o pasă în fotbal, sau de o vrajă mai știu eu unde. Cu siguranță sporturile și joacele de acțiune sunt cele de expresie a stării, RPG-urile fiind patroane asupra exprimării personalității. Așadar, unul dintre punctele luate în calcul la o analiză a unui joc, sau mai cu seamă la începerea unui proiect de joc, este "Capacitatea de Exprimare". Chiar și un quest, care pare cel mai limitat la acest domeniu (capacitate de exprimare) are un grad de libertate care înseamnă tocmai acest lucru (în cazurile bune, în care Personajul are ceva clasic în el, prin clasic neîntelegând mai mult decât ceva trăsături fundamentale ființei logice, adică, dacă vrei chiar Woodruff.) Ce vreau să spun prin această "absurdizare" este că, elementul care îl reprezintă direct pe jucător în cadrul unui joc (fie el, om, mașină, extraterestru sau element de imagine abstractă) trebuie să aibă cel puțin câteva legături logice cu cel care îl dirijează. Si cu cât rezonează mai mult în jucător cu atât înseamnă că aceste legături sunt mai directe cu laturile subtile ale ființei lui. Pentru că oferindu-ți să zicem într-un simulator de mașină senzația de viteză pe care n-ai trăit-o încă dar care îți-e cunoscută din povești sau de la transmisiile TV de formă, simți măcar un pic din senzația reală, ba chiar apoi, intors în realitate se ajunge la faptul că nu-ți mai e frică pentru că tu deja ai condus, ai zburat, e.t.c. Ca să nu mai spun că te așezi la calculator deschis și doritor să simți, lăsându-te de bunăvoie în plata jocului. Teoria se extinde, căci de obicei, joci pentru a putea trăi, simți, ceea ce în realitate nu prea ai șansa. Astă însă nu înseamnă că îmi trebuie toate elementele realității. Respectiv, ca să zic așa, n-am chef în cazul unui simulator de mașină (că aici rămăsesem) să stau 5 minute la un stop, sau să merg bară-la bară în oraș. La fel cum n-am chef într-un joc de fotbal să fiu dat afară, și să mă uit la joc de pe bancă. O să fiu întrebat (adică deja am

fost) de ce e nevoie să sară atunci săngele pe toti pereții și vreau să pot sfârma în bucăți un cadavru? Pentru că, într-un asemenea caz, dacă efectul este realizat artistic, (și cu siguranță este, pentru că în realitate nici un cadavru nu s-ar despica precum un Imp din apropierea unui butoi - Doom) este vorba despre insăși forma mea de expresie, rezultatul plăcut al violenței mele devastatoare, care în realitate n-ar avea nici o... Stai că sună telefonul.

- GamerOver, Bună ziua...

Nu vă zic cu cine am discutat, dar a venit vorba despre un alt joc excelent: Anvil of Dawn. Poate vă aduceți aminte că l-am pus așa, de-a-n proasta în top, înainte să-l termin. Grafica? Proastă, un design fără pic de "coolness". Nimeni nu te speria, nimeni nu băga frica în tine. Ce-am spus eu că dădea? Vă aduceți aminte de cărțile rusești de povești? Sau de cele de colorat? Nu, nu cu ochii de acum, ci cu cei de-atunci? Când îți se părea normal ca iepurele să aibă ochii cătă jumătate de figură, și urechile drepte în sus, simetrice, orientate în față. Când era normal să vorbească orice copac și nu mai știu ce. Spuneți-mi de ce Anvil-ul imi aducea toată căpăta asta de chestii și multe altele? Se întâmplă la fel cu orice desen animat, în care nu-mi fac probleme, de ce cade un pian din cer în mijlocul deșertului sau cum de mai umblă Tom, după ce a trecut prin plasa gardului de sărmă, a înghițit o grenadă, i s-au tăiat urechile și a fost călcăt cu fadroma, ba chiar mi se pare NORMAL!. Vrem realism? Nu, vrem defapt pârghii cu elementele greoale ale cunoștințelor. Pentru că e cel mai simplu să pui o gacică imbrăcată sexos, cu o voce aferentă, muzică de atmosferă și tu ca jucător ai deja un feeling. E SIMPLU! E o pârghie sigură și directă. Dar oare asta vrem? Da, veți spune și e păcat. Ce mă bucură este faptul că, ușor-ușor, producătorii descoperă metaforă prin imagini și avem ocazia să vedem câteva cut-scene-uri a la I'76 sau Sanitarium. Este un inceput firav, dar mă aștept că în curând să pot juca un joc în care, aşa din senin, în timp ce eu împușc un milion de monștri, toate cadavrele să ia brusc forma lui Ceaușescu. E un exemplu de metaforă. Astă admînând că se întâmplă într-un cadru... industrial să zic. Mă rog, ceea ce vreau să spun, este că am nevoie de chestii de astea, iar Activision sunt primii care mișcă: au Zork Grand Inquisitor, (plin de metafore) au I'76 și așa mai departe. Sanitarium-ul lui ASC promite de asemenei același lucru. Om trăi și om juca! Deocamdată... eu sunt cu ochii pe ei! Basta!

Gamer Over



Serverul nostru de QuakeWorld

În numărul 9, Andrei vorbea despre un posibil server de Legal Crime, amintind în același timp de existența unei alternative la respectivul server fără să da alte detalii pentru a nu strica surpriza. Timpul a trecut, unele lucruri au mers foarte bine, altele prost, dar până la urmă tot m-am tinut de promisiune și am facut serverul de Quake, că despre el era vorba în poezie.

Mai tîrzi mîntre jocul său "vechi" de-i zicea QUAKE, sau a-ti jucat QUAKE2 așa de mult încît nume precum "ogre", "fiend", "vore", "spawn" sau "Shub Niggurath" nu vă mai spun nimic? Glumeam fireste, marea majoritate auzit de el și probabil că sunteți familiarizați cu "șaptele", "quad-ul", "rocket jump-ul" și restul de subtilități pe care le-a introdus primul engine cu adevărat 3d.

Am senzația că deja aud oarece voci care protestează, cerind Quake2 în loc de I, pentru că este "mai tare", armele sunt mai "marfă" și mai echilibrate, animațiile sunt mai nu-stiu-cum și aşa mai departe. Motivele pentru alegerea pe care am facut-o sunt întemeiate și îi privesc mai ales pe jucatori. În primul rînd este vorba de traficul pe care îl face Q2 comparativ cu Q1, cîțiva Kb în plus pe secundă nefiind prea plăcuți nici pentru cei care joacă de pe modem, nici pentru conexiunea noastră care trebuie să suporte N jucatori simultan. În al doilea rînd ar fi optimizările și facilitățile de rețea pe care le are QuakeWorld-ul față de Quake2 și care permit îmbunătățirea performanțelor în cazul unei conexiuni mai proaste (predică jucătorilor, "pushlatency", "rate", "r_netgraph", "cl_maxfps"). Ar mai fi și cerințele de sistem pentru Quake2, dar asta depinde exclusiv de jucător, sau de bugul său mai exact.

Acum că am lămurit și detaliul asta, putem trece la condițiile care trebuie îndeplinite pentru a putea juca pe serverul nostru. Prima e legată bineînțeles de posesia unei versiuni comerciale de Quake, fără de care nu faci nimic. Urmează apoi clientul de QuakeWorld, client care există pentru Linux, MacOS și Win95 (cerințele hardware fiind

specifice fiecărui sistem). În ultimul rînd îți trebuie o conexiune Internet destul de bună, pentru că altfel o sa-ți meargă din 5 în 5 secunde sau mai rău. Una peste alta se zice că trebuie să ai un "ping" mai mic de 200ms dacă vrei să fi competitiv. Conexiunea "bună" presupune lipsa unei legături prin satelit între mașina ta și serverul nostru, în caz contrar ping-ul săriind de 1200ms. Pentru a ușura lucrurile, dacă te legi la pagina de web a serverului, vei primi cîteva informații despre conexiune (IP-ul de la care te legi, valoarea minimă / medie / maximă pentru ping și procentul de pierderi pe rețea). Cu excepția cazului în care apar pachete duplicate sau folosești un server proxy, datele respective descriu destul de bine performanța conexiunii respective.

După ce instalezi/copiezi clientul în directorul jocului poti folosi XQF (Linux) sau GameSpy 3D (Win95) pentru a te conecta la server, sau te poti lega direct pornind clientul și tastând "connect 193.226.102.45" sau "connect gameover.kappa.ro" în consola acestuia. Problema e că să ar putea să fi singur pe server, caz în care se duce tot farmecul (QW nu suportă decît deathmatch). Situația poate fi evitată dacă te legi mai întîi la pagina de status (<http://gameover.kappa.ro/qw/status/>), pentru a vedea dacă/cine se joacă în momentul respectiv.

O facilitate importantă introdusă de QuakeWorld o reprezintă "skin-uri". Un "skin" este un fisier .PCX care



este mapat peste modelul jucătorului, acesta fiind perceput de către ceilalți sub o nouă înfățișare. Pentru a putea fi folosit, un skin trebuie să se afle pe server, clientul transferindu-l automat dacă există un jucător care îl folosește. Serverul nostru are destule skin-uri din care să-ți alegi precum și o pagină unde le poți vedea pe fiecare în parte. Dacă este un skin pe care nu-l avem, puteți să-l trimiteți prin e-mail - cu condiția să nu fie negru, întunecat sau alte prostii de astea folosite la "trișat".

QuakeWorld-ul mai are o facilitate pe care am pus foarte mult accentul: înregistrează "moartea" fiecărui jucător, precum și pe cel care a provocat-o. Se pot face astfel clasamente în funcție de numărul de frag-uri, sinucideri, eficiență, indemnare sau statistici gen "cine pe cine / de cîte ori". Asta înseamnă că în pagina de web veți găsi o bază de date și respectivele clasamente cu toți cei care au vîrsat sau și-au vîrsat singele pe serverul nostru ;)

Acestea fiind zise, nu-mi rămîne decit să sper că o să se înțeleagă ceva din imaginile pe care le-am scos din pagina de web și (era să uit) adresa acesteia: <http://gameover.kappa.ro/qw/>

- Roger



Sus: Fereastra cu statistici și performanțele unui jucător.

Stînga: Pagina principală. Se observă în partea dreaptă (spre) ferestrele 'Info', 'Top', 'Căutare', 'Download' și 'Links'.

Jos: Pagina cu parametrii și starea serverului, plus informații despre jucătorii conectați.



1st PERSON



Daikatana

Pentru că n-a apărut peste vară nici un joc care să reușească a niște scoate din cap.

Half-life

Pentru că promite să fie o experiență cu totul nouă și, probabil, ceva mai mult decât un simplu 1st person shooter.



Diablo 2

Pentru că Diablo 1 a fost jucat prea mult timp, cu prea multă indărjire.

Revenant

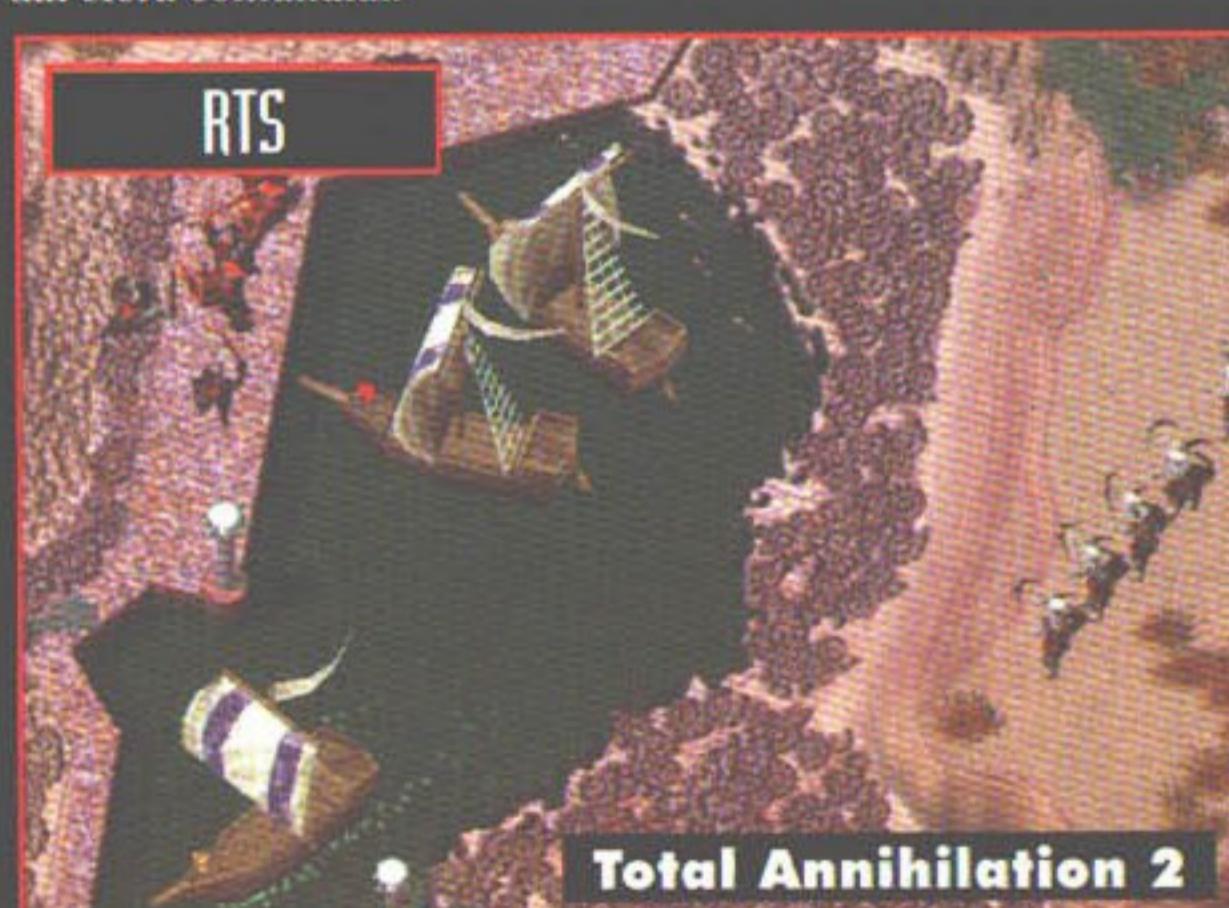
Pentru că aduce un pic cu Diablo într-un alt fel de univers.

Fallout 2

Pentru că Fallout a fost cel mai bun RPG al anului trecut.

Baldur's Gate

Pentru că promite să aibă o realizare grafică și conceptuală ieșită din sfera comunului.



Total Annihilation 2

Pentru că engine-ul grafic bazat pe poligoane ne-a mers la inimă și pentru că am văzut niște poze...

C&C Tiberian Sun

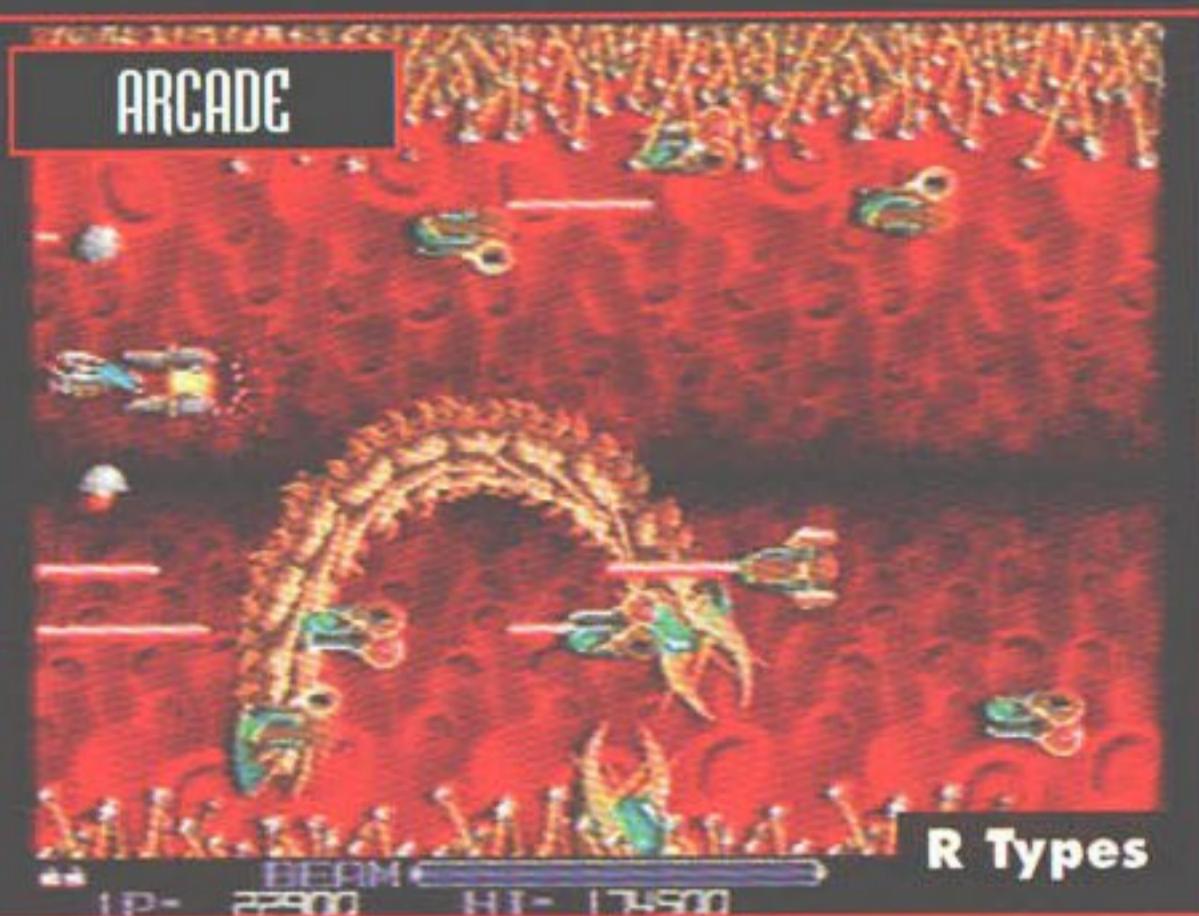
Pentru că, la urma urmei, îl așteptam de când am terminat prima oară C&C-ul.

Mech Commander

Pentru că e vorba de universul Mech Warrior pe care dorim să-l vedem și din altă perspectivă.

Game Over

ARCADE



R-Types

Pentru că pe străvechiul, dar atât de mult folositul la jocuri, Spectrum, a fost cel mai tare joc din gen și, în plus, pentru că rar mai vezi un arcade simplu, dar infocat.

TURN BASED



MAX 2

Pentru că după ce am fost uimiți și încântați de fratele mai mare și după ce am văzut un demo micut, vrem să vedem ce-i mai face AI-ul să fie nebun și ce mai zic grafica și designul.

SIMULATOR



Superbike

Pentru că arată bestial, e pe un traseu de formulă și promite să fie un F1GP al motocicletelor.

F1GP 3

Pentru că F1GP 2 a rupt zdravăn de tot gura târgului la vremea lui, iar nemții zic că "toate lucrurile bune sunt trei".

ACESTE JOCURI REPREZINTĂ OPȚIUNILE NOASTRE, ale redactiei Game Over, opțiuni în totalitate subiective. Îndrăznim să speră că n-am supărat pe nimeni dacă am arătat lumii cam ce ne dorim și cam ce așteptăm noi de la piata joacelor.

Așa cum s-a întâmpat și până acum, puneti mâna pe bast... creioane și dați-ne un feedback, două, la indemână, ca să vedem cu cine ne brodăm, cu cine nu ne brodăm și, normal, la ce mai jinduiește în ultima vreme Măria-Sa publicul cititor.

**Calitate
Performanță**

MEXIM

Tipografie - Prepress - Editură - Publicitate

- **Prospecțe**
- **Pliante**
- **Coli antet**
- **Postere**
- **Mape**
- **Calendare**
- **Felicitări**

- **Etichete**
- **Autocolante**
- **Broșuri**
- **Cataloage**
- **Reviste**
- **Cărți de vizită**

**Preturi
Promotionale**

Bvd. Bucureștii Noi

Sos. Jiului

**Piața
Presei
Libere**

**Hotel
"Parc"**

Șos București - Târgoviște nr.16
Telefon 668 7694 / 312 0416
Tel/Fax 322 6165
Mobil 094 649 199

**Restaurantul
"Doi cocoși"**

**TIPOGRAFIA
MEXIM**

Linia de centru

N-am zis că ideea e totul?

Nota cititorului:

**Game Over
better than SEX!**

GAME OVER
Sugar Free

Mult iubite și stimate

Adrian-Emil Ene

din mult iubitul și stimatul

București.

Ne-a plăcut. Ce anume? Nu atât desenul, cât ideea. Cred că s-a suprapus peste o ideea de-a noastră mai veche, aşa că ne-a mers la inimă. Cât despre comentariul atașat...

Are 19 ani. Telefon rapid.

Premiul "surpriză":

Una bucată **tricou de la mama lui Blizzard**. Jocul... heh, heh! Vedeți? și l-a trimis prin e-mail. 3 minute i-a luat. Succes, curaj și încredere pe viitor.

TRICOURI CU QUAKE SA LE FIE NUMELE

Cinci câștigători, trași la sorți. Din păcate.

1. Tiberiu Petrovici 18 - Arad
2. Bogdan Dichiseanu 15 - București
3. Ionuț Georgescu 17 - București
4. George Faur 21 - București
5. Dan Alexandru 28 - Galați

Ăștia sunt. Ne pare rău că nu există mai mulți id Softweri. Ne pare bine că lor le pare bine.

Numărul ăsta am avut un mare motiv de bucurie. Câștigătorul concursului nu a mai fost tras la sorți. Dacă vă mai amintiți, am zis că cine ne trimit cea mai lungă listă cu personaje feminine din jocuri o să fie declarat câștigător, fără să mai fie tras din pălărie și o să primească un frumos Battle Zone.

Luați aminte, era vorba de personaje feminine, nu neapărat femei în înțelesul cel mai banal al cuvântului.

Numele celui mai cunoscător și mai muncitor dintre participanți este

**MIHAI ARGATU, 22
din București**

lista lui cuprinzând 283 de personaje feminine, inclusiv Miss PacMan, Shub Nigurath sau Putty Putt.

Pe locul doi a "venit" numitul **Ionescu Alexandru Vadim**, tot din București, cu 251 de nume, căruia îi spunem să dea un telefon la Muzica, pentru un premiu de consolare.

Cu asta, pheeeu... basta! Succes pe viitor!

DRRREEEEPTH!

- SĂ TRĂIȚI, DOM'LE COMANDANT,
SUNT SOLDAT FRUNTAȘ

PERMITEȚI SĂ RAPORTEZ

- RAPORTEAZĂ, MĂ BĂIATULE.
RAPORTEAZĂ!
- ASEARĂ, SĂ TRĂIȚI! MĂ-NTORCEAM,
DIN PERMISIE DE ACASĂ ȘI...
- UNDE STAI MĂ, BĂIATULE?

SĂ TRĂIȚI!

- AŞA ȘI?
- SĂ TRĂIȚI, M-A-NJURAT UNU', UN AMERICAN ȘI...
- IA STAI AŞA, MĂ? DE UNDE ȘTII CĂ ERA AMERICAN?
- PĂI NU VORBEA ROM...
- ȘI DE UNDE ȘTII CĂ TE-A-NJURAT? CE-A ZIS?
- AM NOTAT, SĂ TRĂIȚI! STAȚI AŞA... ZICE...:
“HEI! LETMITELIU HAUMACI AI CAM TU HEITIU...”
- VREI SĂ ZICI
“HATE! LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU!”
- CUM ZICEȚI DUMNEAVOASTRĂ, SĂ TRĂIȚI!
- CÂȚI ANI AI, SOLDAT?
- MERG PE

, SĂ TRĂIȚI!

- BĂI, IA DU-TE TU ȘI STUDIAZĂ ȘI VEZI CINE-A ZIS CUVINTELE ALEA ȘI ÎN CE JOC... ȘTII CE-I ĂLA, DA?
- ERR... DA, SĂ TRĂIȚI!
- AŞA. EU O SĂ PLEC LA BUCUREȘTI LA NIȘTE PRIETENI, LA GAME OVER. PUI MÂNĂ, CAUȚI, STUDIEZI ȘI-MI ZICI

1. CINE A ZIS CUVINTELE ALEA
2. CONTINUAREA FRAZEI

S-A-NȚELS?

- DA, SĂ TRĂIȚI!
- ÎMI TRIMIȚI SCRISOARE PÂNĂ PE 1 OCTOMBRIE ANU' ăSTA, 'NȚELES?
- DA... (SNIRF) SĂ TRĂIȚI!
- BĂ, SĂ NU FI SUPĂRAT CĂ AI DE-A FACE CU MINE! FI VESEL, SOLDAT!
- DA, SĂ TRĂIȚI!
- HAI CĂ DACĂ RĂSPUNZI CORECT ÎȚI DAU UN FINAL FANTASY VII SĂ-RUPI SUFLETUL LUI MARIN.
- O SĂ-NCERC, SĂ TRĂIȚI!
- NU AŞA, SOLDAT! NU DOAR ÎNCERCI, O FACI, ÎNȚELES? LIBER!

ARAD
BRAŞOV
BOTOŞANI
BUCUREŞTI
BAIA MARE
CONSTANȚA
CLUJ

65,95 FM
105,5 FM
93,1 FM
96,1 FM
88,5 FM
91,1 FM
89,8 FM

FOCŞANI
IAŞI
PLOIEŞTI
PITEŞTI
RM. VALCEA
SIBIU
TG. MUREŞ

95,4 FM
91,9 FM
92,8 FM
90,7 FM
66,14 FM
91,8 FM
90,2 FM



THE GREATEST FM EXPERIENCE RADIO CONTACT ROMANIA 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 BUCUREŞTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București



O publicație **AGORA**



ERA INFORMAȚIEI începe MÂINE. Sunteți pregătit?

Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICĂ** îți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o vizinătate deschisă a viitorului.

Special pentru ELEVI.

abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.

Nume:

Prenume:

Adresă:

Cod poștal:

Localitate:

Tel./Fax:

V-am expediat lei, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. din data de / /, pentru Computer Press AGORA, în contul: 2021400027100178, Banca Transilvania, filiala Mureș.

Doreșc să mă abonez la: Gazeta de Informatică - 20.000 lei 5 apariții (februarie-iunie 1998)

Expediați acest talon pe adresa: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.

Posta Game Over

Cea încă Al. Ciprian

Noi existăm și o să mai existăm, că n-am vreun motiv ca să nu. Despre partea închinării... pardon a Starcraft-ului, nu poți să capturezi clădiri, ci numai să infestezi Comand Center-urile teranilor cu Queen-urile zergilor. Browser... mda, o să fie, da' io nu știu ce vă trebuie și chiar avem încredere în voi că vă descurcați și fără. Pe mine unul, mai rău mă incurcă.

Ciolly

Frumușele desene. Și noi am vrea 100 de pagini da' asta implică mari schimbări de multe chestii și nu sunte pregătiți încă. Joc complet nu se poate că de-aia s-a inventat legea copyrigh-ului. A fost odată o încurcătură prin accident cu o revistă care a făcut o chestie dintr-asta din greșală. E drept că tirajul s-a vândut ca vântul (jocul costa 40\$ și revista vreo 2) dar s-a lăsat cu un proces greu. Brtrrr...

Naicu Alehandru

La Muzica nu tăi răspuns nimeni pentru că s-a schimbat numărul. Acum e 313.96.69. În vederea colaborării cu Securitatea, pardon, cu noi, poți să trimiți fără rezerve articole, iar noi tot, fără rezerve le vom arunca în pagini. Binențeles dacă sunt bune-bune. Ai dracu' grecii ăia.

Dudău Valeriu

În Quake doi se pot scoate scrin șoate cu cel de-al doilea F; nu poți să joci și multi și să ai și parte de monștri.

Dan Manolescu

Ai fost aproape (191 de nume de fete), da' săc, săc, săc, că nu l-ai luat. (n.r.: să ști că ești luat la ochi. L-ai făcut pe Fane, în cuvite cu perdea, e drept, GRAS. ăsta e un lucru grav.)

Ghost

Foarte bine că te-ai apucat de Quake. În altă ordine de idei, ne acuza că folosim atributul de "clonă" pentru unele jocuri, în spate Pax Imperia, care e "clonat" după Master Of Orion. Citez: "Dacă e să considerăm aşa, Quake și DOOM sunt clone de Wolfenstein (...) Total Annihilation și Starcraft, clone de Warcraft 2". E o aberație să spui că Quake-ul sau DOOM-ul sunt clone de Wolf3D, iar de Total Annihilation "clonat" după Warcraft 2, ce să mai vorbim. Argumentele nu-și au rostul. Clonarea unui joc presupune "apăsarea" pe aceleași pedale artisitice, tehnice sau "marșarea" pe aceleași idei și nicidcum apartenență la același gen. Astfel, da, Pax Imperia e o clonă de Master Of Orion iar... știi eu, Corridor 7 o clonă de DOOM. Până și Duke

Nukem a fost numit - și nu de către noi - "King of the DOOM clones". Cu asta nu sunt în totalitate de acord, dar... ca idee generală, mă-nțelegi?

Iyk

Nouă ne-a plăcut Starcraft-ul foarte tare și nu este adevărat că cine are mai multe unități câștigă. Nu, nu!

Tanya

Dragă Tanya articolele noastre nu sunt niște prezentări pur-și-simplu ale unor jocuri, ci vizuale noastră (tot) pur personală despre jocul respectiv. Asta este linia revistei - revistă de atitudine - și așa va rămâne. Deci în ceea ce privește felul în care scriem articolele, cam asta este.

La rubrica Most Wanted nimeni nu a uitat de Tiberium Sun dar, după cum am mai zis Most Wanted-ul a fost făcut după dorințele noastre foarte subiective și cum noi aşteptăm mai mult Total Annihilation 2... Vezi dar că acum s-a mai reparat treaba.

Și felicitări pentru examenul luat. Nu te entuziasma, liceul, ca și bufnițele, nu este ceea ce pare, este cu totul altă arătare.

Adi din Baia Mare

Da, și nouă ne place Diablo și aşteptăm cu nerăbdare Diablo 2. Coduri nu mai punem în revistă ci, eventual, pe CD. Happy?

Casper

Ne-am speriat rău de tot când am citit scrisoarea și ne-am angajat căte trei bodyguarzi de persoană, așa că acum nu mai poți să-ți pui în aplicare promisiunile. Cât despre prietenu' ăla al tău, se pare că nu prea are încredere în el. Noi nu aruncăm la coș decât crap-ul.

Nemerschi Andrei

Mulțumim pentru complimente. Poți să scrii căt vrei, cel mai bine e să aibă cam șase zecimi de pagină 210x290 mm, text cu-corp de 8, leading 9, tracking normal. Și cu diacritice. Hip, hip, uraaaa!

Lord Cracker

Acceptăm de la cititori programe, articole și în general tot ce este de calitate și merită publicat.

Horza

Da, în vremurile astăzi de restiște părinții și-au cam luat-o în cap. După ce că vor să înveță toată ziua, vor să te duci la cumpărături și să-ți faci prieteni serioși, când să te relaxezi și tu cu

un joc, o oră două acolo îți lockează tastatura. Las' că te faci tu mare și-o să le lockezi și tu te-jurnalul.

Cearny

Răspunsuri multe, vrei 'mneata. Așadar:

- Revista e tehnoredactată cu Quark Xpress 4.0. N-ai găsit pagina noastră de web pentru că adresa nu e nici www.gameover.kappa.ro și nici www.gameover.ro este... pam, pam:

<http://gameover.kappa.ro/>

deci fără www.

- Pagina server-ului de Quake o găsești la adresa gameover.kappa.ro/qw/. Server de Quake 2 nu cred să se facă într-un viitor foarte apropiat, motive fiind destule. Cel mai important este că al doilea Quake nu este apreciat la adevărata valoare la noi în țară, probabil asta depinzând mult de cerințele de sistem pe care le are (dacă vrei să meargă BINE). Implicit, death-match-ul în Quake 2 este lăsat în urmă la noi de către cel din Quake 1, iar un server de așa ceva să arătă, foarte probabil, de mult mai puțin succes.

- CD-ul era deja făcut când ai scris tu, așa că nu-i mai pot influența conținutul. Oricum, sper să te mulțumească.

- Review de Team Apache n-avem, motivul fiind locul. Celelalte, după cum vezi, au încasat câte un scor.

- Posterul e mai mare și separat, chiar dacă nu e cu Commandos și... așa, Dominion. O să fie.

- Cover Story la numărul 9 este Heavy Gear, la numărul 8 e Dark Reign.

- Și, în sfârșit de ce rușii nu ne sunt mai prieteni ca americanii? Păi... pentru că... er... cum adică mă, nu ne sunt rușii mai prieteni? Ia găndește-te!

Și-acum gata, te-am lămurit?

Lovin Alehandru

Cel mai original și mai COOL mod de a ne prezenta lista personajelor feminine. Andrei era entuziasmat rău de tot. Limbajul îl ai, prietene. Pe cuvânt. Mai scrie. Tot așa.

Iancu Barbărasă

Intenționat te-am lăsat la urmă. Vezi, dacă băgam "felii" din scrisori, nu mai apucam să-ți mulțumesc pentru aprecieri. Probabil pe viitor Posta Redactiei o să fie pe CD, iar acolo o să se poată, fără să ne înjure nimeni.

Aoleu! Le cer scuze celor cărora nu le-am răspuns, dar nu mai... am... l... loc. Hai p... pa!

- Bugs.

PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice

Toate mult mai **mari**