

# GO

## GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

Numărul 14 - 48 pagini - 27.000 lei

**POSTER A2:**

**Heroes Of Might & Magic III  
Aliens vs Predator**

Când oamenii se săturaseră de "timp real" și când tehnologia strivea toate visele. Atunci când jocul devenise mai mult "braț" decât "minte", a venit timpul ca eroii să se întoarcă a treia oară, iar Universul și Timpul s-au cutremurat

### I-auzi ia:

Chaos Gate  
Sim City 3000  
Sierra Line Up  
Rainbow Six add-on:  
Eagle's Watch  
Actua Pool  
Roller Coaster Tycoon

### Hardware test

Voodoo2  
Riva TNT  
ATI Rage Fury

### Concurs cu premii

Ai cultură de gamer,  
"iei" un HOMM3.

# Heroes Of Might & Magic III

# CD

## Daikatana

- Deathmatch Demo al celui mai așteptat 1st person shooter



NU ASCULTA DE NIMENI.  
ASCULTĂ-ȚI MUZICA.

MUZICA TA E



Dacă ai chef,  
**ProFm** ți-i aduce acasă  
pe Loredana, Holograf  
sau Timpuri Noi!  
Exprimă-ți dorința  
și ascultă-l pe **Vali Bărbulescu**,  
chefliul de serviciu,  
care anunță rezervările  
în fiecare sâmbătă,  
între **11.00** și **14.00**!

Iar duminica,  
între aceleași ore,  
vei afla cine  
(gazda sau invitații)  
s-a distrat mai bine!

SÂMBĂTĂ ȘI DUMINICĂ

11.00-14.00

**Muzica ta e ProFm**



**"For  
every  
winner,  
there  
are  
dozens  
of  
losers ...**

**QuakeWorld  
Deathmatch  
Capture the Flag  
Rocket Arena  
Head Hunters  
Team Fortress  
Kombat Teams**

**Quake 2  
Deathmatch  
Capture the Flag**

**... Odds are you're one of them"**

**connect**

**quake.gameover.ro**



## Der Editorial?

E groaznic să fii lunar. Trebuie să joci cu înverșunare totul să fii în program. Nici gând să mai revii asupra unui joc de plăcere sau să iei pauza de eugenie. Astea fiind datele, fiecare a fugit cât l-au ținut picioarele, dar nimeni n-a scăpat de mâna Santinelului. Ne-am căpătuț pe rând cu câte o cărcă de articole, unul mai greu ca altul iar la apelul "Cine scrie cover-ul?" ne-am dat toți un pas în spate. Blom sârmanul s-a trezit ca-n Cartea Junglei față-n față cu reactorul de sarcini. Deh, el era mai nou. Privire implacabilă, zâmbet pierdut - pas de mai scapă dacă poți. Iar noi, din spate, îl încurajam în cor: Blom, blom să-nălțăm!

Alex a crescut în rang și are voie să refuze o dată pe zi să se ducă după gogoși. Până la cover, însă, mai are de adus 3t de gogoși simple (preview-uri, review-uri). Se vede că mi-e foame? Mda... mi-e foame, mi-e foame, mi-e rău! Păi cum să nu-mi fie rău, când văd irizația de pe CD. Din păcate nu vi-l pot prezenta pe autor, căci e plecat în vizită la 9 - până luna viitoare. Tot 9 ni se-nTâmplă (se vede nu?) să ne fi acomodat cu ritmul lunar și să pregătim pentru noul număr o nouă surpriză. Asta pe lângă Quake-Urs! Așadar, pârție, că ne-am reglat tirul și după cum vedeți suntem lunari. Cât despre mine, ce să zic? Iar am dat cu articolele-n pagină și m-am stropit tot cu critici, muștrări, sancționări și bătăi de cap. Și asta-i doar începutul, căci păreri voastre-s deja pe drum și-s nervoase toate. Le simt în plasmă. Oricum, dacă citește știu eu cine editorialul ăsta ("nu spui cine... perțoană importantă) voi fi dat afară cu "surle, trâmbițe și bâte pe cocoașă". Cei trei protagoniști prezentați data trecută (iar nu dau nume.. că n-am - ăia Roș, Verde și Albast) se pregătesc de CERF și se DeathMach-ează prin redacție. Bugs doarme de vreo trei zile. Cred că mai are puțin și naște. CZ, Johnny se ceartă fiecare cu sine, Max devine tot mai sensibil, de Mazer nu mai știu nimic iar vecinii sunt în extaz. Nuș' ce au că-i apucă treaba în miezul nopții și bat întruna - țevi, tavane, tigăi, etc. Despre voi, numai de bine. Să vă fie casa casă, computerul PIII și revista GameOver.

Să fie pace în lume,  
Să fie pace în lume,  
Să fie pace în lume,  
Să fie pace, pace,  
Pace pe pământ.

- Andrei  
Fântână și luna?



# Das Cup

**04 CD-ul**

**05 NEWS**

**06 Lands of Lore 3**

**07 Commandos: BTCOD**



*De puține ori un add-on reușește să suscite la fel de mult interes ca și jocul. Beyond The Call Of Duty este unul din aceste cazuri*

**08 Dungeon Keeper 2**

**09 Machines**

**10 Aliens vs. Predator**

**13 Oni**

**14 Despre originalitate**

**15 Interviu Pandemic**

**16 Cover Story: Heroes of Might & Magic 3**

**20 Sim City 3000**

**23 Game Rover**

**24 Beavis & Buttthead**



*Err... like du iu rul or uat?*

**25 Army Men 2**

**26 Chaos Gate**





A fost odată ca niciodată un joc atât de bun încât a generat două continuări. Astăzi, cea mai tare dintre ele își găsește locul nu doar în interiorul revistei, ci și la exterior, pe copertă



- 28 Roller Coaster Tycoon
- 29 Worms: Armageddon
- 31 Resident Evil 2
- 32 Starsiege: Tribes



Unul din cele mai interesante jocuri de echipă on-line. Mama lor de americani, cu internetul lor cu tot, cum ne mănâncă ei zilele, noapte de noapte.

- 34 King Quest VIII
- 35 Quest for Glory V
- 36 Wages of Sin
- 37 Eagle Watch
- 38 Rollcage
- 39 Advanced QUAKE
- 40 Actua Pool
- 41 Premier Manager 99
- 42 Daikatana Mplayer Demo
- 44 Hardware
- 48 Concurs

# GO

## GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

director de producție  
**Gabi Constantin** (gabi)

șef de director  
**Andrei Fântână** (afantana)

director de fișiere  
**Paul Friciu** (bugs)

criticul  
**Răzvan Jianu** (roger)

complicele  
**Ștefan Zamfir** (CZ)

director a'jutant  
**Dragoș Gafița** (dragos)

director de sine stătător  
**Iulian Toma** (johnny)

director de direcție  
**Maximilian Corbu** (max)

au colaborat:  
**Alexandru Pop**  
**Tudor Popa**  
**George Constantin**  
**Cristi Georgescu**

editat de **Lumea Luminii** srl  
ISSN 1224 - 2403  
Relații distribuție: 211.5670  
Tipărit la: INFOPRESS Odorheiu Secuiesc

**Adresa redacției:**  
P-ța Lahovary 1A/F/33  
Sector 1, București

**e-mail:** nume@gameover.ro  
(Pentru e-mail folosiți numele din paranteze)  
**web:** www.gameover.ro  
**tel:** 211.5670 **fax:** 211.0800





# CD 14

Iată în cele ce urmează demo-urile de pe CD. Acum pomenim și de utilitare și de alte chestii

## Demo-uri:

Aliens vs Predator	Roadwars
Daikatana Mplayer Demo	Sim City 3000
Infinite Worlds	Tank Racer
Jeff XS Racing	Tomb Raider 3
Kuba	Uprising 2
Lander	WCW Nitro
Machines	

## Patch-uri:

Sin	1.03
Starsiege Tribes	1.3
Blood 2	2.0
Fifa 99	
Shogo	2.2
Turok 2	1.04

## Ultimele drivere:

Graphics Blaster RivaTNT
Diamond Monster 3D
Diamond Speedstar A50/A70
ATI Rage 128
Matrox G200
DirectX 6.0 <i>(ok, nu e ultimul, da'...)</i>

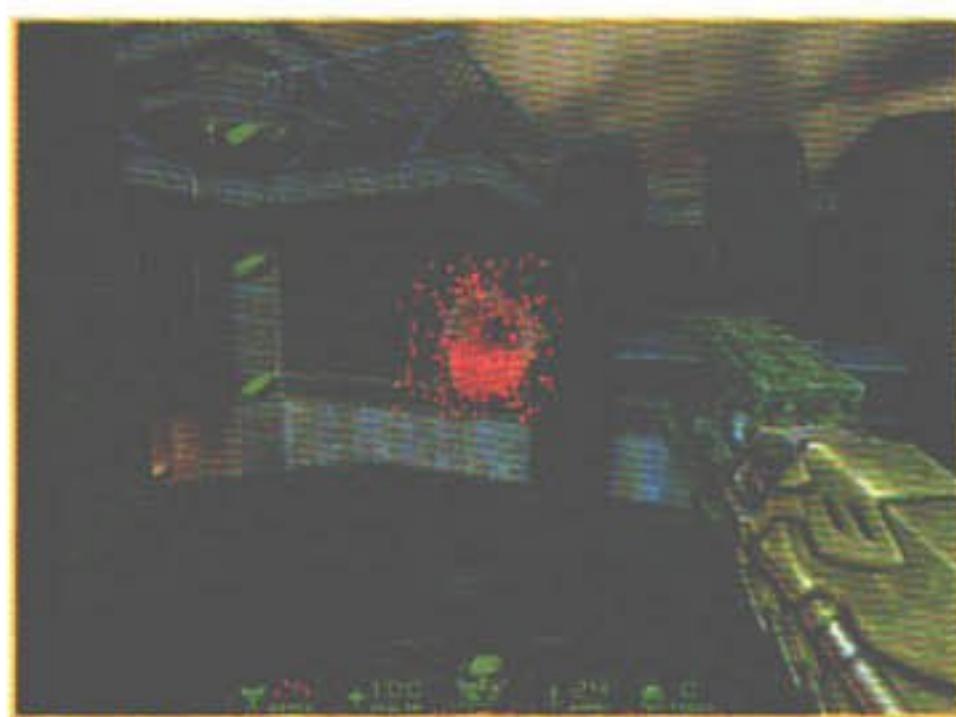
## Utilitare

Netscape 4.51
Cute FTP 2.8, Mirc 5.51
F-Prot 3.04a, F-Secure AV 4.02
Winzip 7, Winrar 2.06, Ace 1.1
CompuPic 4.0
Hypersnap DX 3.30.00
Audiograbber 1.40
Windac 1.47
Gold Wave 4.01b
CoolEdit 96
MOD 4 Windows
OpenCP 2.51
Pulse 0.91
Sonique 0.90d
Unreal Player 1.29

Plus, bineînțeles, restul obișnuit de filme, utilitare pentru Quake și alte lucruri cu care ne străduim să vă aglomerăm timpul.



Sim City 3000 - pentru pentru jucătorul ISCUSIT



Daikatana Mplayer Demo - primele impresii acum



Machines - strategie cu timp real și poligoane



Commandos: Beyond The Call Of Duty - uau!



Tank Racer - un joculete măcar simpatic



Roadwars - hmm, nu cine știe ce, da' de încercat.

## DISCLAIMER sau "lucruri pe care nu e nevoie să le citiți"

- Unele demo-uri necesită placă video accelerată ca să poată fi jucate. E trist, dar adevărat.
- Numărul megilor de RAM din calculator este de preferat să fie peste 32, altfel situația tinde să devină dramatică. 64 de mega sunt încă ok.
- Un Pentium la 166Mhz ar trebui să ajungă, spun voci oficiale. Noi, ca niște "abisali" ce ne aflăm, vă șoptim subversiv că nu e adevărat.
- CD-ul nu are viruși. Dacă nu ne credeți, puteți verifica. Nu știm

- care e metoda absolut sigură, însă o fi existând (de data asta aveți inclus un antivirus).
- În sfârșit, nu ne asumăm nimic. Adică nimic legat de funcționarea anormală a demo-urilor. În cazul în care un program începe să facă urât, vina e a producătorilor. Redacția este vinovată doar pentru calitatea CD-ului din punct de vedere fizic. Mă rog, dacă e spart... ar mai fi de făcut niște anchete, de luat niște amprente. Oricum, în orice problemă legată de CD și nu de comportarea programelor, puteți - ba sunteți chiar obligați - să sunați la redacție.



# news

## Flight Combat: Thunder Over Europe

Looking Glass părăsesc zona simulatoarelor de zbor pașnice cu Flight Combat, a cărui acțiune se petrece prin anul 1940. Punctele lui forte vor fi: grafica detaliată a terenului, suportând obiecte în mișcare pe sol și schimbări meteorologice, fizică, aspect și distrugere realistă a avioanelor și multiplayer. Aspectul general va fi de dinamism și accesibilitate, fiind gândit atât pentru începători cât și pentru împătimitii genului.

## Novalogic

Novalogic, în loc să se odihnească și ei un pic după Delta Force, își exploată echipele, aruncându-le vreo două proiecte în cărcă. Primul ar fi Tachyon: The Fringe și este un action/adventure. Acțiunea se petrece la 500 de ani în viitor, când megacorporațiile conduc lumea și fac legea, personajul pe care îl reprezintă fiind prins în războiul dintre ele și un fel de rebeli. În esență, jocul combină explorarea de către personaj a universului respectiv cu misiuni de luptă prin spațiu, la bordul diverselor nave, precum în Wing Commander. Partea de multiplayer va fi suportată de serviciul de Internet al Novalogic - NovaWorld - care va putea gestiona un total de 120 de jucători simultan, în aceeași "hartă".

## Nihilistic

Mai multe din succesele anterioare ale fondatorilor firmei Nihilistic sunt Jedi Knight, Descent și Starcraft. Momentan se ocupă de Vampire: The Masquerade - Redemption, care este un action-RPG, ce vrea să reproducă universul jocului omonim, dar nu pentru computer, al firmei White Wolf. Grafica foarte bine lucrată va reproduce locații ca Praga sau Viena medievale sau Londra și New York-ul actuale, vizitabile și în multiplayer. Căci ce ar fi un joc serios cu vampiri fără orașele de mai sus?



Vampire: The Masquerade - Redemption



Force 21

## Red Storm

Nici Red Storm nu stau degeaba după ce au terminat Rainbow Six, plus add-on-ul respectiv. Proiectul lor cel mai nou se numește Force 21 și va fi o strategie în timp real care va prezenta odiseea celui de-al Treilea Război Mondial, între U. S. A. și China.

## Starsiege: Tribes 2

Primele informații despre Starsiege: Tribes 2 au început să iasă la iveală. Principalele îmbunătățiri țin de grafica peisajului, care va fi făcut mai realist. Astfel, orizontul "cețos" a dispărut, relieful va fi mai accidentat și va exista apă, ca jucătorul să nu mai trebuiască să se întrerupă din joc pentru a face baie. Restul îmbunătățirilor vor consta în noi vehicule, cum ar fi cele de sol, dar totul bazându-se pe aceeași parte de programare de rețea.

## Infogrames

Unul din jocurile mai nou anunțate de Infogrames este Starshot. A vorba de un adventure cu grafici 3D, în dulcele stil de consolă, lăudându-se că poate afișa 50000 de poligoane simultan. Intriga se învârtă în jurul unui "circ spațial". Prin cele șapte lumi pe care pot fi colindate în mod neliniar, Starshot, eroul principal, va putea întâlni peste 300 de personaje. Ceea ce este într-adevăr îngrozitor e că au anunțat că este un joc care va place întregii familii. Data de apariție este la sfârșitul primăverii curente.

Al doilea anunțat spre publicare este Le Mans 24 Hours și este un simulator de curse de mașini, realizat cu scopul de a fi cât se poate de realist, făcut de o firmă pe nume Eutechnyx. Regulile respectate vor fi cele din realitate. Vor exista informații despre 24 de echipe participante la această cursă și specificațiile tehnice a 48 de mașini care au participat anul acesta. Grafic apar subtilități de genul unei treceri gradate între zi și noapte. Pe lângă treaba de pilot poți interveni și în calitate de manager al echipei. Apariția este prognozată anul curent, prin vară.

## Vânzări

PC Data a publicat topul de vânzări pe luna februarie. Personal sunt bucuroși că am scăpat de păpușica Barbie, iar simulatoarele de vânător de cerbi au părăsit primele locuri. Mi-e teamă însă că nu o să dureze prea mult. După cum se vede Electronic Arts nu au fost prea rău inspirați. Havas, pe care îi observați, sunt niște francezi, noii proprietari și distribuitori ai Blizzard și Sierra, pe care i-au cumpărat de la Cendant.

- 1 Sim City 3000 - Electronic Arts
- 2 Sid Meier's Alpha Centauri - Electronic Arts
- 3 Baldur's Gate - Interplay
- 4 Half-Life - Havas
- 5 Cabela's Big Game Hunter 2 - Activision
- 6 Deer Hunter II 3D - GT Interactive
- 7 Starcraft Expansion: Brood Wars - Havas
- 8 Starcraft - Havas
- 9 Deer Avenger - Havas
- 10 Microsoft Flight Simulator - Microsoft
- 11 Wheel Of Fortune - Hasbro



Tachyon: The Fringe



Flight Combat: Thunder Over Europe

Cancel

Load Campaign

Start Campaign



Quake 3: Arena

## Schimbări de personal

Jason Regier, de la Bungie, programator principal pentru Myth 2, lucrează în prezent la Blizzard North, cei cu Diablo I și II.

## Populous III add-on: Undiscovered Worlds

În câteva cuvinte (că atâtea mai încap) Undiscovered Worlds va fi un add-on pentru Populous The Beginning, conținând 12 hărți pentru single player și 12 pentru multiplayer, care urmează să apară pe la sfârșitul lunii.

- CZ

- 12 Myst - Learning Company
- 13 Microsoft Combat Flight Simulator - Microsoft
- 14 Monopoly Game - Hasbro
- 15 Frogger - Hasbro
- 16 Microsoft Age Of Empires - Microsoft
- 17 Rainbow Six - Red Storm
- 18 Rainbow Six: Eagle Watch - Red Storm
- 19 Hoyle Casino 99 - Havas
- 20 Sierra Sports: Nascar Racing 99 - Havas

Bravo Maxis! Ce altceva să zicem?



stand pe vine

**Avem aici de-a face cu a treia descindere a seriei de RPG-uri Lands of Lore. Westwood nu au fost cunoscuți prea bine jucătorilor mai noi ca producător de RPG-uri și sper ca jocul de față să-l reabiliteze.**

# Lands of Lore 3

Producător: Westwood Distribuitor: Electronic Arts/Best Computers Data estimativă: 26 martie

Lands of Lore, prima parte, a plăcut destul de mult când a apărut, dar eram mici (unii) pe vremea aceea. Anunțat cu mare fală festivă LOL II, Guardians of Destiny a dezamăgit foarte mult, mai ales din pricina graficii, elementelor sărace de RPG și a folosirii excesive a actorilor filmați. Nu vreau să fiu răutăcios, deși sunt, dar se pare că unii au avut mici probleme în a interpreta drept pădure un fel de hol cu tapet reprezentând frunze sau crengi, la care se adăugau câteva bitmap-uri ca relief, pe post de element de complexitate. Pe de altă parte, universul, povestea, ca și filmele de animație făceau jocul destul de imersiv, ceea ce l-a făcut să ia, în general, scoruri peste 80. Și, ca să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, recunosc că m-a fascinat când am ajuns lângă un stol de păsări care s-au împrăștiat la trecerea mea.

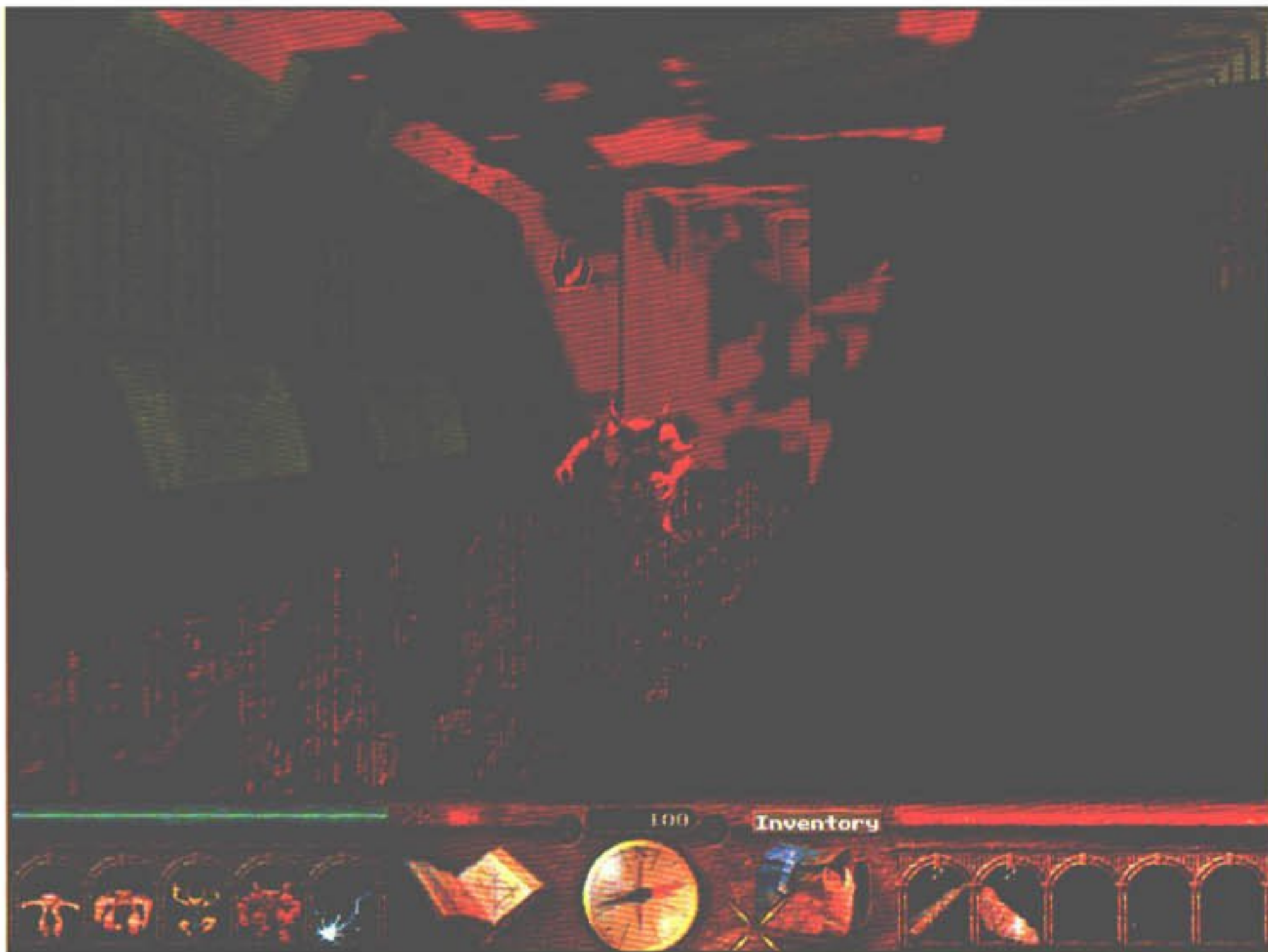
Desigur că vă întrebați ce m-a apucat așa nostalgia de vorbesc atât de LOL-ul doi. Aceeași poveste cu "o să schimbăm ce a ieșit prost, o să îmbunătățim ce a ieșit bine". Numai că în acest caz, dacă LOL III o să aducă ce așteptam cu toții de la predecesorul său, se lasă cu un scor peste 90, iar eu sunt foarte pretențios la asemenea scoruri.

Luis Castle, vicepreședintele de la Westwood, a grăit: "Cheia în a crea o lume imersivă stă în atenția față de detalii. Orașele nu pot fi părăsite. Ele trebuie să fie populate cu personaje credibile. Animalele nu vin întodeauna la tine să te mănânce, iar oamenii normali nu își petrec existența masacrând prin caverne întunecoase fără vreun motiv bine determinat. Noi ne îndreptăm atenția către o linie narativă puternică și motivații puternice ale personajelor."

Din punct de vedere grafic și-au învățat lecția și acum engine-ul suportă și mult lăudații voxeli - un fel de pixeli tridimensionali - care ar trebui să dea o bucată mai mare de realism personajelor întâlnite, jocul mergând și cu și fără un accelerator grafic. S-a renunțat la actori, folosindu-se numai grafică 3D pentru filmele de animație și asta nu



Imagine dintr-un film de animație. Paul comentează în trecere: "Fane și cei doi lupuleți! Doi? Lupuleți?"



Nu știu dacă o să se vadă sau nu, dar pe peretele din spatele urâtului ăluia sunt două embleme ale NOD-ului.

poate decât să ne bucare, pentru că Westwood-ul se pricepe la așa ceva.

Povestea spune în felul următor: tu ești Copper LeGre, un nefericit, scos înafara legii din motive obscure, și nepot al regelui. Într-o bună zi, câțiva monștri năvălesc dintr-o altă lume prin portalele care începuseră să apară în ultima perioadă, și îlucid pe rege și pe o parte din rudele sale regale, tu rămânând singurul pretendent valabil la tron. Partea proastă e că, în cursul acestui eveniment, tu însuși cazi victimă părții de magie neagră a reprezentăției, sufletul tău luându-și tălpășița și el în alte lumi. Protejat momentan de o vrajă mai veche și mai puternică va trebui să te plimbi prin șase lumi ca să rezolvi problema de metafizică privind sufletul sus amintit.

Sub această justificare, vechiul univers al LOL-ului devine de șase ori mai complex și diversificat. Lumile respective sunt foarte diferite, mergând de la medievalul gotic la tehnicismul unei lumi postapocaliptice, năpădite de mutațiile Tiberium-ului, străjuite de minunile tehnologiei unui templu NOD. Parcă nu am mai văzut atâta varietate până acum nicăieri, fiecare lume aducând propriile questuri, obiecte, monștri sau vrăji de învățat.

Personal mă bucură atât întâlnirea neașteptată cu

universul C&C-ului, cât și reântâlnirea cu Draracle, zeul cel cool din Guardians of Destiny, a cărui plecare se pare a pricinuit apariția portalurilor respective.

Pentru că tot vorbeam de obiecte, deocamdată mi se par unul din cele mai dezvoltate aspecte ale jocului. Pe lângă cele obișnuite, există o mulțime de armuri, arme, poțiuni, ingrediente etc. cu caracteristici speciale, deștept echilibrate, care apărându-te de o anumită vrajă, sau chiar de o anumită armă, care oferindu-ți invizibilitate temporară, sau având variate efecte distructive. Pe lângă efectele lor propriu-zise acestea se pot combina ca să devină și mai puternice.

Elementele de RPG s-au întors, dar nu cum era de așteptat. Tot nu este posibil să-ți editezi personajul, dar în timpul jocului te poți alătura uneia din cele patru gilde existente în lumea ta de baștină, pentru a-ți dezvolta skill-urile. Sistemul este asemănător cu cel din Daggerfall, dar mai liber, fără restricții ale personajului. Cele patru gilde sunt The Iron Ring, a luptătorilor, The Talamari, a vrăjitorilor, The Order of the Finch, a clericilor și The Bacchanal, a hoților. În plus față de skill-uri fiecare gildă îți poate oferi un tovarăș de drum care să te ajute pe specializarea lui. Poți urma ghidele pe rând sau mai multe odată, în acest caz dezvoltarea personajului făcându-se mai greu.

Interfața, de asemeni s-a schimbat, pentru a deveni mai facil de folosit și s-a adăugat un jurnal care îți ține evidența vrăjilor, a creaturilor, a combianțiilor de ingrediente magice și a hărților preumblate.



**Hm! Războiul nu s-a terminat. Chestiuni și mai importante constituie obiectivele misiunilor. Mai multă satisfacție promisă și mai multe ore de joc. Dacă-și țin promisiunile, Pyro ne va lovi din nou.**

stand pe vine

# Commandos: BTCOD

Producător: Pyro Studio Distribuitor: Eidos House Data estimativă: sfârșitul lui martie

**S**emnalul susținut, de pe întreg mapamondul, a convins Pyro Studios că nevoia de Commandos II a devenit, de acum, durere. Inculpații au promis că se apucă de treabă și pentru a îndulci așteptarea, au hotărât ad-hoc că un add-on la Commandos, intitulat "Beyond the call of duty" ar trebui să mai calmeze spiritele. Carameaua de add-on se face relativ mai repede și nu va mai trece multă vreme până va ajunge-n măruntaiele calculatoarelor voastre, deși actualmente se află în circulație doar un demo care dă lămuriri. Pe lângă acestea (care le-ați primit exploatând CD-ul 13), voi încerca să mai aduc eu ceva lumină în cele ce urmează. Dat fiind faptul că Pyro a anunțat, ca dată aproximativă de lansare a add-on-ului, sfârșitul lunii martie, e foarte probabil ca, la ora când citiți rândurile astea, să fiți în pauza de save și dincolo de orice datorie...

## Cargador

Cunoașteți, desigur, calitatea graficii din Commandos - bitmap, da' muncit pe brânci și cu detalii care dau indigestie monitoarelor mai vechi. Producătorii, în nemărginita lor modestie, au zis că la capitolul grafică nu au spus tot, trasându-și sarcină de plan îmbunătățirea graficii, de care vom beneficia chiar începând cu BTCOD. După ce veți juca misiunea de pe CD, îi veți crede și voi, chiar dacă priviți numai la conacul Führer-ului, cunoscut sub numele de "Wolfschanze" - vizuina lupului. Tot producătorii, tot la capitolul autocritică și oarecum legat de grafică, au afirmat că dimensiunile hărților din Commandos nu mai sunt de actualitate, așa că vor lua măsuri și cele 8 misiuni noi vor avea loc pe hărți mult mai mari. Grafica va fi mai aglomerată, dar, personal, n-aș vrea să se exagereze la capitolul ăsta, fiindcă e vorba de bitmap și nu ai posibilitatea de a schimba perspectiva; când am jucat demo-ul, au fost situații când mi-aș fi dorit un efect de transparentă, atunci când personajul e obturat de vreun copac sau zid obraznic.

După părerea mea, o parte din farmecul jocului provine de la abilitățile și uneltele protagoniștilor (beacon-ul berete-ului, seringă cu otrăvă a spaiului, etc.). Cei de la Pyro sunt și ei de acord cu mine și, astfel, vom putea uza de noi skill-uri de-a lungul celor 8 misiuni. Unul din cele mai eficiente va fi posibilitatea de a momi inamicii aruncând un pachet de țigări, aceștia reacționând precum "cățelușea" lui Pavlov, adică vor uita temporar datoria pentru a culege pachetelul buclucaș; asta face posibil faptul ca, atunci când germanul rău se apleacă după țigări, să aibă parte de o moarte rapidă, sub cuțitul berete-ului. Dacă, eventual, nu poți arunca țigările în raza lor vizuală, poți în schimb să-i enervezi aruncând în ei cu pietroaie cât oul de porumbel; deși unii sunt niște stoici calmi, care rezistă tirului cu pietre, majoritatea stau prost cu nervii și vor veni să descopere cine se ține de glume proaste. Deoarece se simțea nevoia unei prezențe cât de cât feminine (hehe), va exista și un personaj nou: o tipă dărză din Rezistența olandeză; aceasta are un skill foarte util și devastator pentru soldații nemți - un ruj (!) pe

care-l folosește cu virtuozitate determinând ostașii să-și piardă mințile, devenind astfel mai expuși. La capitolul personaje noi mai există și un maior, partizan iugoslav, dar neștiind să facă nimic cu pudriera (ca să nu mai vorbim de ruj) îl menționez doar așa, în trecut. Va fi posibil, tot referitor la skill-uri, să arestezi un răcan inamic și să-l determini, mai cu vorba bună, mai cu băta, să coopereze. Apropos de bătă, ea e una din itemurile noi cu care sunt dotați eroii tăi; vei dispune, deasemeni de eter (clorofom), cătușe, o redutabilă pușcă "long-range" și...pumnii din dotarea nativă.

Să vedem câte ceva despre tematica misiunilor. Nici aici producătorii nu se vor zgârbi cu imaginația și, drept urmare, scenariile vor beneficia de intrigi și fir epic cel puțin la nivelul așteptărilor noastre. Șturlubaticul redacției, cunoscut de voi sub numele de Afantana, m-a înzestrat cu un press release (el fiind și PR nonconformist și liber cugetător), așa că sânt în măsură să vă spun ceva despre scopul fiecăreia din misiuni.

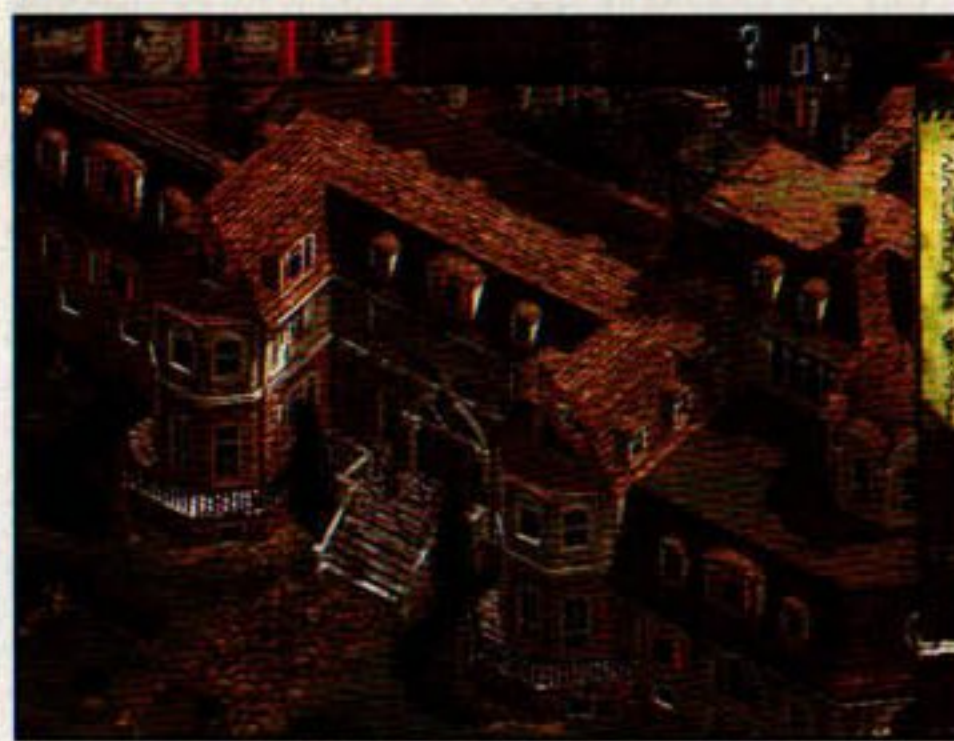
Prima se intitulează "Dying light" și va trebui să distrugeți o baterie antiaeriană și alte câteva obiective într-un loc obscur, numit Guernsey. Ulterior, în cea de-a doua misiune ești trimis la Belgrad pentru a salva un condamnat la moarte, chiar de sub nasul plutonului de execuție. Un obiectiv mult mai important și mai incitant te poartă tocmai în înșorita Cretă, unde a căzut o ditamai bombă germană prototip, care trebuie recuperată pentru a face din ea un tractor, două. Dacă te descurci cu bomba, ești trimis fără zăbavă la Bonn, fiindcă acolo, în gară,



Ceea ce vedeți e un simplu bec. Dar fiindcă e al Führer-ului, e neapărat necesar să fie împrejmuit cu sârmă ghimpată la 6000V și păzit de soldați care să facă cărare-n jurul lui.

incomodează pasagerii un tun și vreo două care blindate.

Evenimentele se precipită. O parte din ofițerii superiori ai celui de-al III-lea Reich plănuiesc să-și servească Führer-ul cu o bombă barosană, la micul dejun din 20 iulie 1944. Apropiatii acestuia se cam prind și intenționează să pună complotiștii pe tușa istoriei și a existenței. Un anticomplotist prominent e un colonel, foarte aproape de a deconspira trădătorii, pe care trebuie să-l capturezi neapărat, aliații sperând ca astfel să reușească atentatul ce ar pune capăt războiului; dificila sarcină va apăsa pe umerii tăi pe tot parcursul misiunii a 5-a sau a apăsat deja dacă ai terminat misiunea demo. Aliații sunt convinși că nemții au, oricum, avioane prea bune, pe când ei numai cu Spitfire-ele mai fac față Luftwaffe-ului. Pleci, așadar, la Neubrandenburg însărcinat cu distrugerea unor avioane germane de vânătoare, prototip, după care trebuie să furi un avion pentru a fugi. Ajungi pe teritoriu sigur și afli că niște colegi de breaslă au căzut prizonieri și suspină captivi în Stalag 13 POW - o cazarmă inamică. Fumezi nervos o țigară, oftezi adânc și alergi să-i salvezi, uitând că e penultima misiune din add-on. Acțiunea misiunii finale îți poartă pașii prin Olanda, tot cu treabă, dar ceva mai întremat de brânza locală. Pe lângă brânză, un efect reconfortant e datorat colaborării cu tipa din Rezistență, obiectivul tău fiind sustragerea unor documente de valoare inestimabilă de la un ofițer german ademenit și el de brânza olandeză. Realizarea acestui obiectiv face dovada aptitudinilor tale și punctează sfârșitul. Sunt convins că Pyro nu ne va înșela așteptările, astfel încât acest add-on va aduce multă satisfacție și provocare, odată cu noi și multe ore de gameplay. Mai rămâne o singură chestiune neclară...Dacă la pachetul ăsta cu 8 misiuni se străduiesc așa, atunci cam cum va fi Commandos 2?



Mă distrăm spunând "E căsuța lui Hitler?" și apoi click-am pe sniper: "Yeess..". Știți voi...





I was born to k...kk...kill....

# Dungeon Keeper 2

Producător: Bullfrog Distribuitor: Electronic Arts Data estimativă: Iunie

**D**espre Dungeon Keeper, prima parte, se spun multe lucruri. Ba că s-ar fi aflat în stadiul de proiect încă de prin '89, când era revoluția la noi, ba că aproape toată partea de programare a engine-ului ar fi fost mai întâi scrisă pe hârtie și abia apoi băgată în vreun calculator. Sau că Peter Moulineaux, designerul principal, ar fi fost foarte dezamăgit de produsul final, care ar mai fi putut fi îmbunătățit foarte mult.

Ceea ce este sigur e că, într-adevăr, la jocul în cauză s-a lucrat mulți ani și chiar după plecarea lui Moulineaux la Lionhead, foștii colegi de la Bullfrog au fost de acord: se putea face ceva mai bun. Și așa a început munca la Dungeon-ul Doi.

## CE A FOST

Conceptul este cam același, dar pentru noii veniți am să-l mai explic odată, oarecum pe scurt. După cum au observat Bullfrog-ii, în fiecare RPG tradițional jucai rolul unui vajnic voinic care cobora plin de curaj în tot felul de cripte sau labirinte subterane mari și îmbârligate, pline de monștri dezgustători, care erau masacrați, și comori care erau însușite de eroul respectiv. Așa că s-au gândit ei: de ce să nu existe și un joc în care tu să nu fii eroul, ci șeful unui asemenea labirint. În această calitate, beneficiezi, la început, de un "dungeon heart", care odată distrus îți asigură pierderea misiunii și o mână de impi mici cu capul mare, pe care îi pui la muncă. Cu ajutorul acestora îți extinzi spațiul locuibil săpând noi galerii, golești zăcămintele de aur și construiești diverse camere pentru monștrii care au auzit de noua ta amenajare. În funcție de cât de bine ți-ai dezvoltat și aranjat stabilimentul vor

veni mai mulți sau mai puțini monștri, care vor da gata eroii rătăciți prin labirintul proprietate personală. Dacă mai adăugăm la toate acestea că eroii vin de obicei însoțiți de o armată de ajutoare, că poți cerceta tot felul de vrăji și capcane mortale, că poți acționa din perspectiva first-person a oricăreia din creaturile proprii și cinismul superb al povestitorului obții un joculeț destul de ofertant.

## CE VA FI

Primul lucru cu care se laudă noua producție, pentru că tot este foarte la modă, este grafica 3D, îmbunătățită de minunile acceleratoarelor grafice. Scopul principal a fost să facă mai atractivă din punct de vedere grafic perspectiva first-person, pentru că, orice-ai zice, una este să vezi în jurul tău niște monștri animați de bitmap-uri 2D și alta de o sumă de poligoane tridimensionale.

Dar nu numai asta a făcut Bullfrog ca să mărească rolul first-person-ului. A diversificat "armele", ca să zic așa, adăugând creaturi care să tragă la distanță, fie cu arcul și săgeata, fie prin intermediul magiei. Pentru lupta de aproape se recomandă noul nostru prieten pe nume Black Knight, pe când pentru cea de la distanță Dark Elf-ul, echivalentul elf-ului din tabăra opusă. Acestora li se mai adaugă salamandre, schelete și alții, destui ca să te țină în fața monitorului o bucată de timp. Desigur, pentru ca lupta să pară dreaptă și adversarul se bucură de noi creaturi, cum ar fi hoțul, care îți fură banii agonisiți cu sudoarea frunții, scoate capcanele din funcțiune și mai taie cuiva gâtul pe la spate din când în când, din plictiseală.

Pe partea de magie sistemul e un pic schimbat, fiind introdusă aici ca nouă resursă mana. Printre noile vrăji se află Turncoat, care face o creatură a adversarului să-și atace



După cum vedeți, interfața s-a modificat, s-a strâns în josul ecranului și peisajul seamănă mai mult a 3D.

camarazii, Inferno, care dă cu foc peste nefericiți și Tremor, care zguduie totul, omorând creaturi și dărâmand pereți.

Și în cazul camerelor, sistemul s-a schimbat puțin. Spre deosebire de prima parte, unde creaturile dormeau într-un dormitor comun, acum luxul a crescut, fiecare tip de creatură are propriile încăperi la dispoziție. Dacă asta îl va face prea mult să semene cu o strategie în timp real clasică sau nu, asta rămâne de văzut. Oricum restul de camere nu seamănă cu ce ai văzut până acum. De exemplu noul "Casino", pentru distrat trupele, dar și pentru câștigat câțiva bani de pe urma lor la jocurile de noroc.

Noi apariții sunt anunțate și în domeniul capcanelor și ușilor cu diverse tipuri de acces.

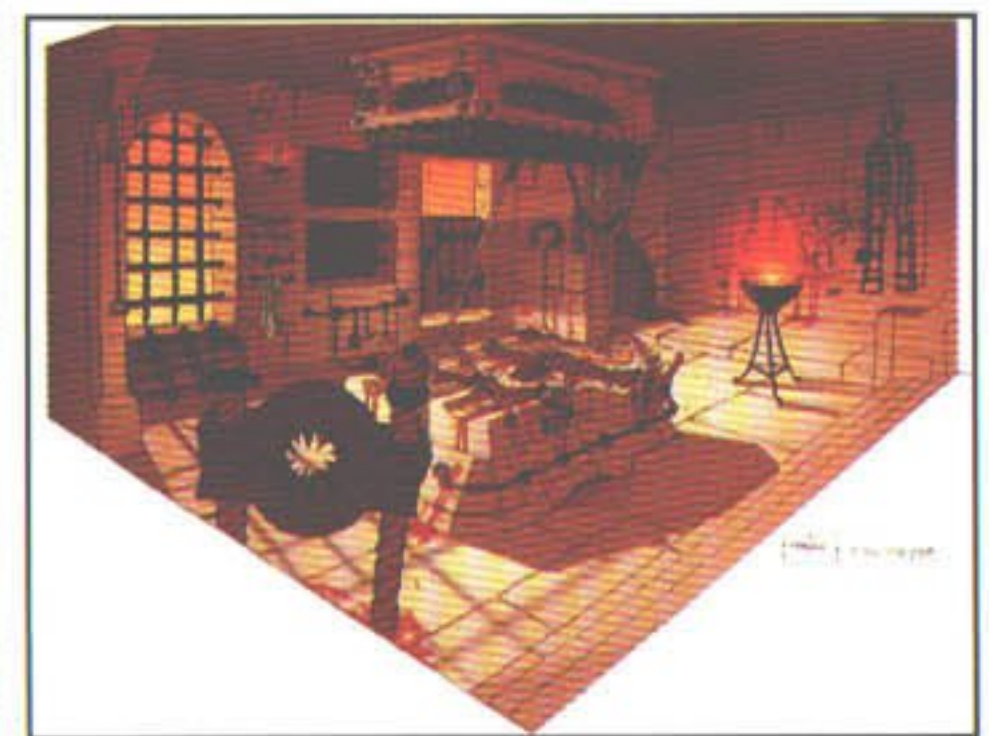
Multiplayer-ul, care a fost și el avut în vedere, va fi posibil pe internet și vor putea fi importate de la ei de la site noi hărți.

Cam asta este vârful iceberg-ului. Dar din ce am aflat din press-release și din cum îi știu eu pe băieți sunt sigur că, în primul rând Dungeon Keeper II pentru ei a însemnat o atență recizelare a elementelor existente și o echilibrare atență a celor noi. Ca să-l citez pe Nick Goldsworthy - producătorul - : "Strategie și jucabilitate sunt cuvintele cheie aici și am petrecut multe nopți albe ca să realizăm asta cum trebuie."

- CZ



Lungul drum al camerei de tortură, de pe planșa de desen (jos), la first-person (dreapta). Cu alte cuvinte, mai întâi vin desenatorii cu un desen frumos, apoi vin programatorii să le spună că nu se poate. Bine măcar că în timpul procesului s-au mai adăugat câțiva impi și un reaper.





**Acclaim face primul pas pe domeniul RTS, un pas numit Machines. Firma fiind destul de renumită, este cazul să fim atenți la ceea ce face. Așa că punem mâna pe un demo al jocului și încercăm să vedem cum stă treaba.**

**stand pe vine**

# Machines



Producător: Acclaim Distribuitor: Acclaim Gen: RTS poligonal

**M**achines folosește un engine poligonal. Mai poligonal decât cel din Total Annihilation, având în vedere că aici și terenul este tot pe bază de poligoane și texturi.

Engine-ul poligonal generează aproape automat roboți. Ce vreau să spun este că e greu să faci animăluțe - fie ele și extraterestre - într-un joc pe engine poligonal, dacă vrei să păstrezi cerințele de sistem în niște limite decente. Așa că în tot jocul, folosești pe post de combatanți mașini. De fapt roboții cu forme diverse. Cu șenile și aspect clasic de robot, cu picioare și aspect de crab, cu și mai multe picioare și înfățișare de păianjen sau mai știu eu cum. Un lucru dubios este că există o singură "rasă". Adică inamicul folosește împotriva ta exact aceleași unități.

Terenul fiind tot poligonal, a permis "camerei" să poată fi mutată de deasupra zonei. Concret, asta înseamnă că poți să privești acțiunea prin ochii oricărei unități proprii - mod în care controlezi respectiva chestie - de la nivelul solului, putând să miști camera liber, sau dintr-o perspectivă gen Myth, lipsind - cel puțin în demo - opțiunile de rotire a imaginii.

Peisajul, mai bine zis relieful, este destul de simplu realizat. Nu tu copăcei, nu tu stânci sau bolovani care să împodobească zona. Cel puțin nu în demo. Mai există un crater ici colo în care bălțește un fel de efect roșu care vrea să aducă a lavă. În general am remarcat o tendință spre o "labirintizare" a peisajului. Adică există multe defilee, văi, șanțuri care dau pe lângă aspectul mai sus amintit, de labirint, și un plus la partea de strategie.

Ideea pe care s-a mers a fost aceea a unui joc nu foarte rapid. Ai timp să gândești ca să iei deciziile bune. Machines chiar se vrea o strategie cât de cât strategică. Unitățile se construiesc destul de greu, clădirile nu foarte repede, cercetarea nu merge ca vântul, resursele nu sunt la vedere, ci trebuie găsite în prealabil cu un Locator, așa că dacă ai dat pe lângă cu o decizie nu se poate repara în doi timpi și trei mișcări. De exemplu, dacă ai trimis un constructor să facă o mină într-un loc cu resurse proaspăt descoperite și în timp ce băiatul construiește apare o hoardă de inamci și începe să-i cânte ușor la mitralieră, nu poți să trimiți la față

locului în 3 secunde o trupă de unități rapide (cum erau motocicletele NOD-ului în C&C) care să rezolve situația. Nici să construiești la minut o turelă pe care să o depoezi din senin în zona de conflict ca să arate dușmanului că nu face bine ce face.

Totul întâmplându-se la viteză mult mai mică, jocul capătă uneori un iz de Myth, unde contează mult să nu greșești, că te costă scump. Atenție, am zis "uneori".

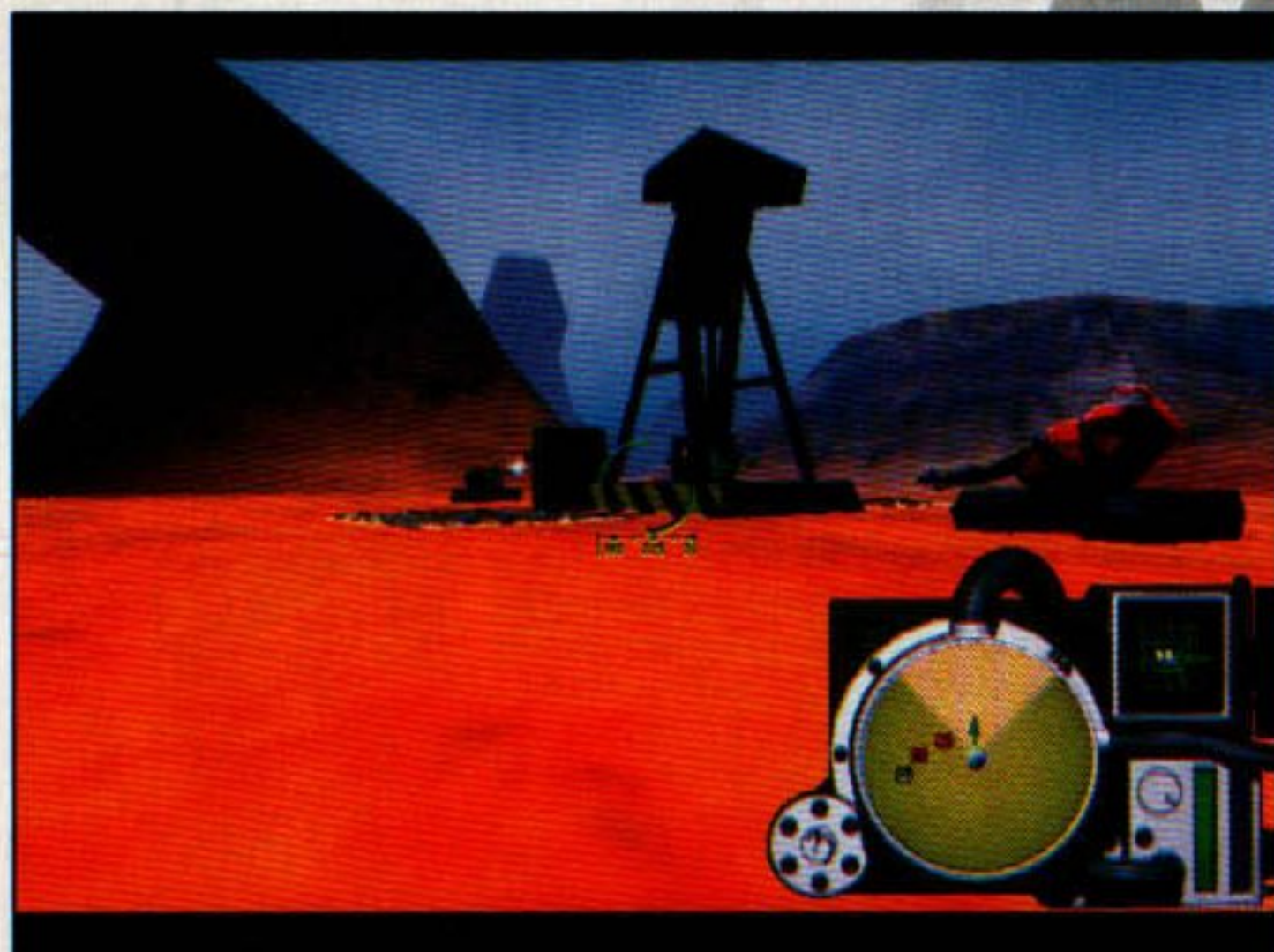
În Machines civilii conviețuiesc pașnic cu soldații. Mă rog, e un fel de-a spune. Ce vreau să zic este că există clădiri "civile" - de cercetare și de producție - care se îngrijesc de descoperirea și de producția unităților necombatante.

Tansportoare pentru resurse - modul de exploatare presupune că găsești resursele, construiești mina și pui niște transportoare să care resursele la bază. Roboți tehnicieni - pe care i pui la lucru în clădirile de cercetare. Locatori - micuțe băzdăgării metalice care umblă de nebune pe unde le trimiți tu căutând resurse. Roboți constructori - care... construiesc și repară clădirile după un model extrem de asemănător cu cel din Total Annihilation. Și, că veni vorba, se simte că TA-ul a avut ceva influențe printre producătorii Machine-ului.

Armata, ca instituție, se ocupă cu cercetarea și construcția diferitelor prototipuri de roboți. Inițial să zicem că ai un Grunt dotat cu un Bolter - arma de bază. După care cercetezi un Grunt cu două Bolter-e. După aia un Reaper dotat cu un (sau o?) Plasma Gun. După aia cu două. După aia apare aruncătorul de napalm. După aia... Poți avea la un moment dat mai multe proiecte disponibile și poți să optezi. La partea asta cu cercetare, totul merge parcă prea simplu. Nu trebuie să construiești cine știe ce clădire specială ca să poți cerceta cine știe ce upgrade ciudat. Nu. Există două clădiri de cercetare civile, două militare și cu asta, cam basta.

Când vine vorba de luptă, lucrurile tind să devină chiar frumoase. Asta pentru că există grafica accelerată în schemă. Lumini, plasmă verde, glow-uri, roboți care iau foc, explozii cu unde de șoc și fum care rămâne pe-acolo ca să fie admirat, mult lucruri frumoase. Chit că deocamdată lucrurile sunt necizelate și pot arăta urât pe alocuri, aspectul promite.

În ceea ce privește desfășurarea strategică, se poate spune că vederea 1st person te ajută și nu prea. Adică tragi mai aprig ca o unitate controlată de calculator, însă nu ai libertăți de genul "strafe" sau mai știu eu ce, care să-ți permită să faci pe grozavul. Perspectiva de la sol



*Sus: una din minele mele e pe cale de a fi atacată, constructorul din imagine e neputincios, iar eu privesc prin ochii unui Locator speriat*



e bună ca să îți clătești ochii, pentru că nu văd vreo utilitate. Însă dacă tot e un engine poligonal capabil de așa ceva, de ce să nu existe?

Tot aici e de menționat că unitățile au un parametru "inițiativă", cu trei poziții, care le determină comportamentul. Se simte binșor în joc. De exemplu, un Locator îmi era la un moment dat atacat pe undeva pe lângă bază, iar un roboțel mai inimos s-a deplasat din proprie inițiativă să-și ajute colegul, chit că nu era tocmai aproape.

Se poate juca Skirmish sau multiplayer în maximum 4 jucători. Aici nu știu cât succes o să aibă dacă n-o să existe o setare pentru viteză. E drept că single-player e ok așa, încet, însă în rețea oamenii sunt în general mai nerăbdători. Probabil că oricum o să existe o setare pentru viteză în versiunea finală.

Una peste cealaltă, trecând peste niște neîmpliniri datorate probabil faptului că e un demo - AI slăbuț, algoritim de căutare a drumului nu grozav, întâzieri în executarea comenzilor, aglomerări abulice de unități nehotărâte - Machines are câte ceva de oferit. Chiar dacă nu are "three different races", nici "outstanding graphics" sau alte atribute foarte la modă pe cutiile jocurilor și chiar dacă nu suneți fani RTS, merită să aruncați un ochi înspre el. La urma urmei parcă văd că o să aibă scris pe cutie "fully polygonal engine" și "the most advanced AI ever". Credeți-mă măcar pe mine, dacă pe ei nu.



*Luptele arată bine, iar laserul cel verde, deși enervant de comun tuturor scenriilor SF, nu deranjează deloc*



**Om - mamifer biped înzestrat cu ochi, urechi și pușcă**  
**Alien - gheare și acid într-un exoschelet chitinos**  
**Predator - extraterestru rapace cu sânge verde și păr sliinos**

# Aliens vs. Predator

Producător: Rebellion Distribuitor: FOX Interactive Data estimativă: acum

**P**rima impresie la aflarea vestii despre existența unui anumit joc pe nume "Aliens vs Predator" n-a fost deloc grozavă. Asta nu pentru că nu mi-ar place conceptul Aliens, desenele lui Giger sau seria filmelor cu Predator-ul în prim plan. Și Alien și Predator sunt două chestii foarte... cool. Genul de ființe extraterestre care te înfioară. Cu obiceiuri stranii și o gândire străină. Așadar, separat, fiecare este un mic univers în sine.

Alăturarea, însă, mi se părea forțată. Cum adică Aliens versus Predator? Îmi aduce aminte de întrebările copilăriei: "Bruce Lee îl bate pe Piedonne?" "Da' Luke pe Sora 13?". Mda.

Dincolo de asta au venit cele 3 demo-uri. Și după ce le-am jucat, pe lângă impresiile lăsate, s-a ivit de undeva un gând cu tente filozofice. Sunt bucuros că 1st person shooter-ele nu mai sunt ce-au fost. Adică nu mai sunt doar ce-au fost. Half Life și acum Aliens vs Predator aparțin clar genului mai sus amintit, fiind totuși atât de departe de conceptul "Quake" sau "DOOM", acela în care reflexele, un mouse bun și foarte puțină minte mai mai să garanteze succesul.

Alien vs Predator e un joc de acțiune. Și mai ales de suspans. Acțiunea există în doze mari, însă suspansul e prezent pe fiecare centimetru pătrat. Nu se joacă relaxat. Nu se poate juca relaxat. Cel puțin din demo, așa se pare.

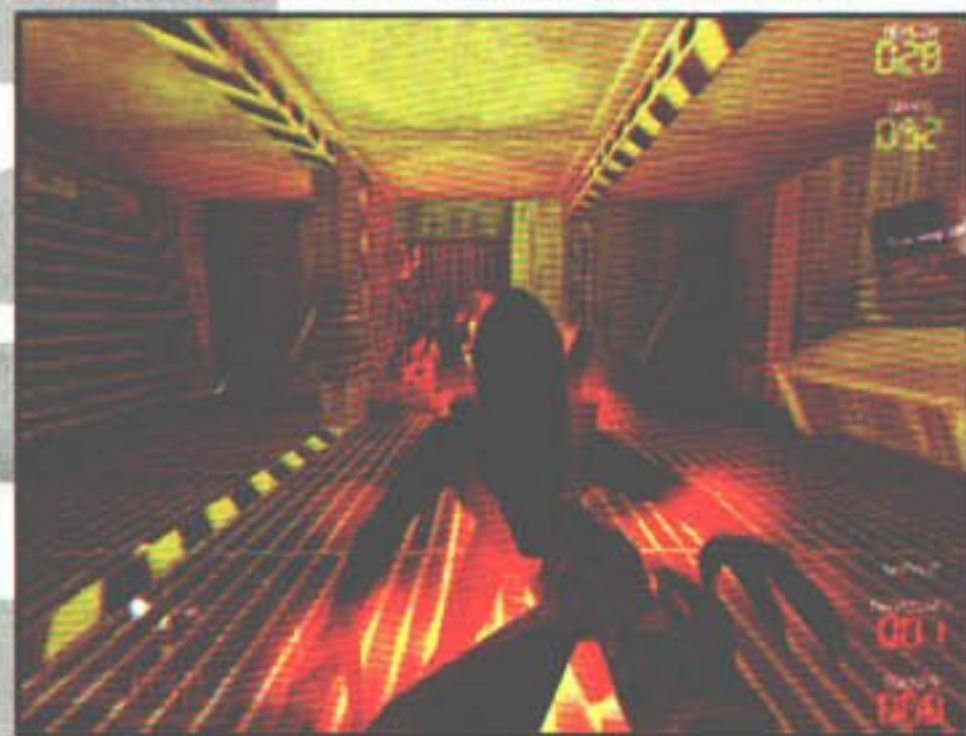
## Generalități

Engine-ul nu este mirific, însă este cu siguranță bun. Iluminării i-a fost, în general, acordată multă atenție. Luminile pâlpâie foarte credibil și strălucesc exact cum trebuie ca să-ți intre în ochi în momentul cel mai nepotrivit. Monștrii se mișcă destul de bine, oricum nu apuci să-i studiezi foarte mult, luptele în general durând foarte puțin.

La capitoul sonorizare, s-a mizat pe o reproducere a efectelor specifice "universurilor" Alien, respectiv Predator. De la zgomotul mitralierei omului, la grohăitul Predatorului, totul e foarte ca "acolo la ei".

## Marine

Prima impresie este de "extraordinar de dificil" spre "imposibil". Faci doi pași, apare un alien mergând haotic când pe tavan, când pe



Aruncătorul de flăcări nu omoară bestia din prima și cum nu-i trebuie multe secunde să te facă arșice...



Sus: În general, dacă poți admira nu numai silueta alianului ci și expresia feței, nu mai aveți multe lucruri de pierdut.  
 Jos: vedere în IR cu bec orbitor și alian furios.

pereti, la o viteză infernală, tragi în el, îți mai dă și el una, în sfârșit, moare. Te uiți la muniție... consumată aproape de jumătate. Armura, aproape de zero. Sănătatea cam la fel. Îți spui că e clar o scăpare de design. E prea greu. Faptul că nu ți se permite să salvezi (o prostie, chiar așa în demo) contribuie mult la impresia asta.

Încercând să analizez dificultatea mi-am dat seama că o doză bună din ea vine din faptul că "nu s-a dat drumul la mouse". Adică sensibilitatea mouse-ului este prea mică, rezultând un sistem de mișcare nu tocmai fericit. Să sperăm că nu e așa și-n joc, că altfel e de rău.

A doua impresie vine să o îndulcească pe prima. Jocul nu e chiar atât de greu. Trebuie doar abordat cu atenție. Economisirea muniției este de bază.

Apoi faptul că alienii lasă atunci când mor niște aciduzzu ultra-coroziv la fața locului nu este un detaliu lipsit de importanță. Acidul respectiv te poate face arșice dacă pășești în el mai rapid chiar decât un alien ceva mai amețit.

Și, cel mai important, nu se luptă cu un alien ferindu-te, sărind sau mai știu eu cum. Nu se fac mișcări bruște cu mouse-ul (a la Quake). Modelul este, mergi atent, îl vezi pe radarul din dotare (ăla din film), îl auzi... îl vezi, te dai în spate, ochești atent (asta e de bază) și îl împuști cu minimum de muniție încercând să-l nimeriști în cap și să nu-l faci chiar terci ca să nu împrăștie totul cu acid. Să ochești atent e vital. Nu tragi SPRE el, tragi ÎN el.

Am încercat să joc cu marine-ul un joc alert, să parcurg nivelul repede. Nu merge. Alienii sunt "treziți" atunci când treci prin zona lor, se iau după tine, iar la un moment dat ai în spatele tău o hoardă întregă. E drept că ai și grenade în

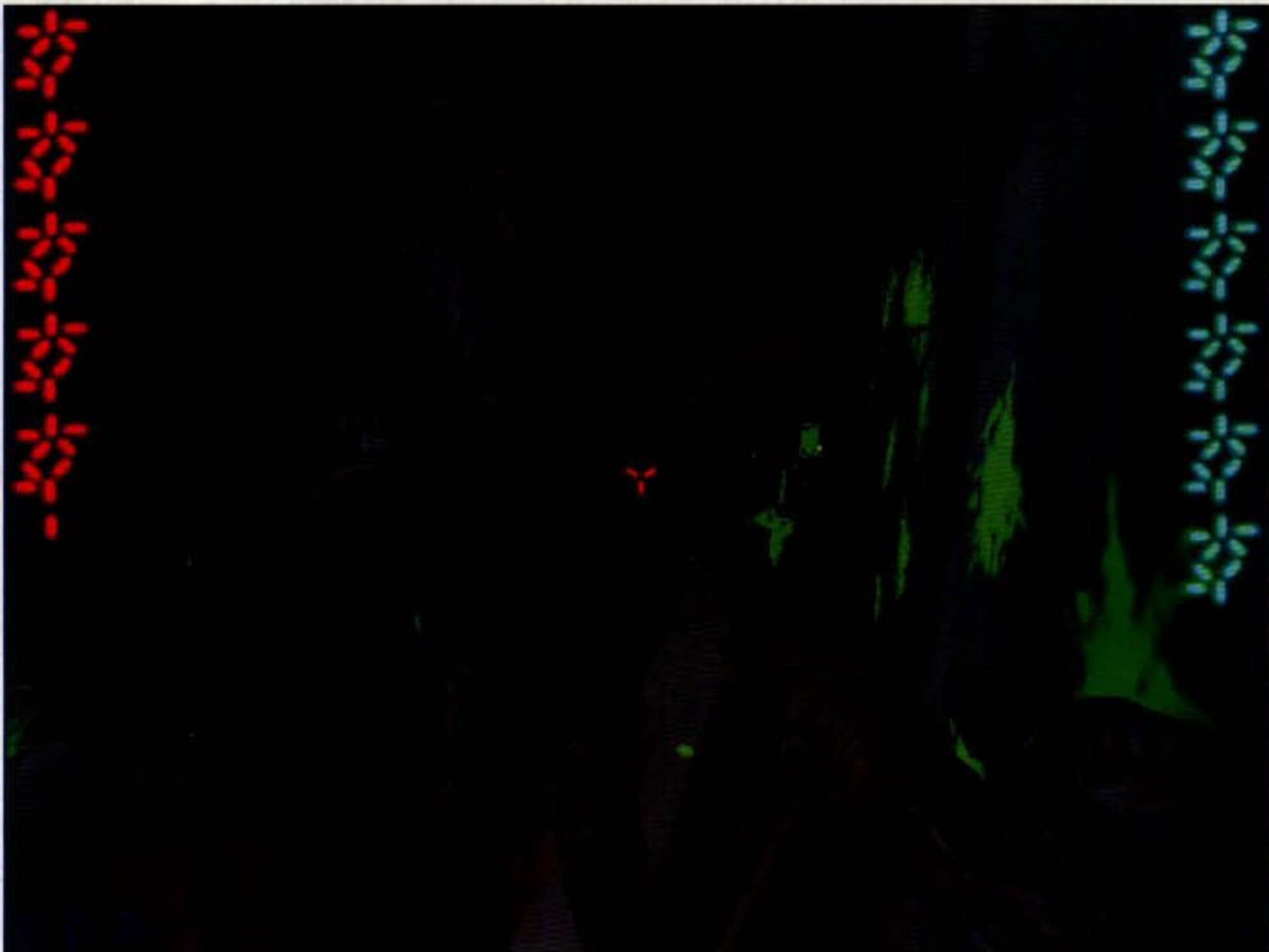


dotare însă nu poți curăța chiar totul.

Am încercat opusul, adică un joc cu încetinitorul, strategic. Să sting luminile și să mă uit în infraroșu, pentru că observi mai bine monștrii decât într-o lumină care pâlpâie ca-ntr-o discotecă. Să arunc flare-uri care-ncotro, încercând să-mi creez o atmosferă cât mai luminoasă, ca pe stradă în miezul zilei. Adică, într-un cuvânt, am încercat să aplic zicala "prudența e mama înțelepciunii". Nu merge nici așa. Alienii tot apar, n-au auzit de zicala asta. Nu știu dacă sunt număr fix în nivel, însă tactica duce la terminarea muniției și la o "tocare" a ta înceată, dar sigură. Și degeaba rezisti jumătate de oră cu armura și sănătatea la maximum, nefăcând nici o greșală, pentru că un alien scăpat în apropiere de voie sau de nevoie te face praf fără multă vorbă.

Astfel că stilul de joc trebuie să fie variat, iar viteza... normală. Nu fugi de nebun ignorând camerele dubioase și clar "populate", dar nici nu stai și cercetezi curios radarul înainte de fiecare





*Meșterul Manole s-a sacrificat pe el și familia sa puțin numeroasă ca opera să dureze. Predatorul își varsă la rândul său sângele pentru a crea un graffiti impresionant pe perete. Iar nesimțitul ăla chitinos nici nu se sinchisește.*

pas.

Ca impresie generală, jocul cu omul este cel mai plin de suspans. Marine-ul fiind creatura din joc cea mai slab dotată de la natură numărul de greșeli permise tinde spre zero, iar suspansul pomenit mai sus se ivește rapid. Prea rapid uneori și de unde nici nu te aștepți.

### Predator

Cel mai urât demo. Cel mai prost pus la punct ca sonorizare. Senzația de luptă este egală cu zero. Asta pentru că Predatorul fiind un mare viteaz, nu simte cine știe ce atunci când un alien îi cotrobăie prin măruntaie - chit că sănătatea scade rapid - pentru că nu țipă corespunzător. Sfârâie el ceva-ceva, dar nu îndeajuns. E cam nesimțit, îmi pare, pentru că același lucru se întâmplă și când calci în acid. Sănătatea scade, iar Predatorul își trage nasul.

Sunt, însă, și lucruri care-mi plac. Îmi place că tipul nu cade ca bolovanul de la înălțime, ci planează precum o frunzuliță nevinovată, chit că e un malac mare ca un bivol și cel puțin la fel de urât. Bine, mai urât.

Și îmi place zgomotul care se aude când schimbi "modurile video" cât ești cloak-at. Generează feelingul din film. Predatorul folosește două moduri de vedere când face pe omul invizibil. Unul destinat depistării oamenilor, iar celălalt conceput special pentru alieni.

Dar destul cu chestiile de gust și ureche. Să trecem la lucrurile serioase. Predatorul este o ființă puternică. Adică dintr-un pumn - dotat ce-i drept cu o lamă - spintecă un alien dacă-l nimerește cum trebuie. Problema este însă că pumnul ăsta trebuie dat de aproape, situație în care alianul, dragul de el, este cam la fel de puternic. Nu e la fel de rezistent, însă are avantajul unei agilități înspăimântătoare. Una peste alta, nu vă bazați pe pumnul de fier al Predator-ului, decât când sunteți sigur pe situație (știți clar din ce parte vine "bibicu") sau din contră, în situații limită, când muniția e pe zero și vrând nevrând e arma de folosit.

Ca orice ființă care se știe puternică, Predatorul este bătut în cap. Altfel și-ar fi luat cu el mai multe baterii cu energie. Ideea e că nu dispui decât de o cantitate limitată de energie, iar "baterii" nu se prea găsesc în joc. Vrei să faci pe omul invizibil și să vezi clar inamicii? Te costă energie. Vrei să tragi cu tunulețul ăla de pe umăr, care țintește automat și face praf cam tot ce e

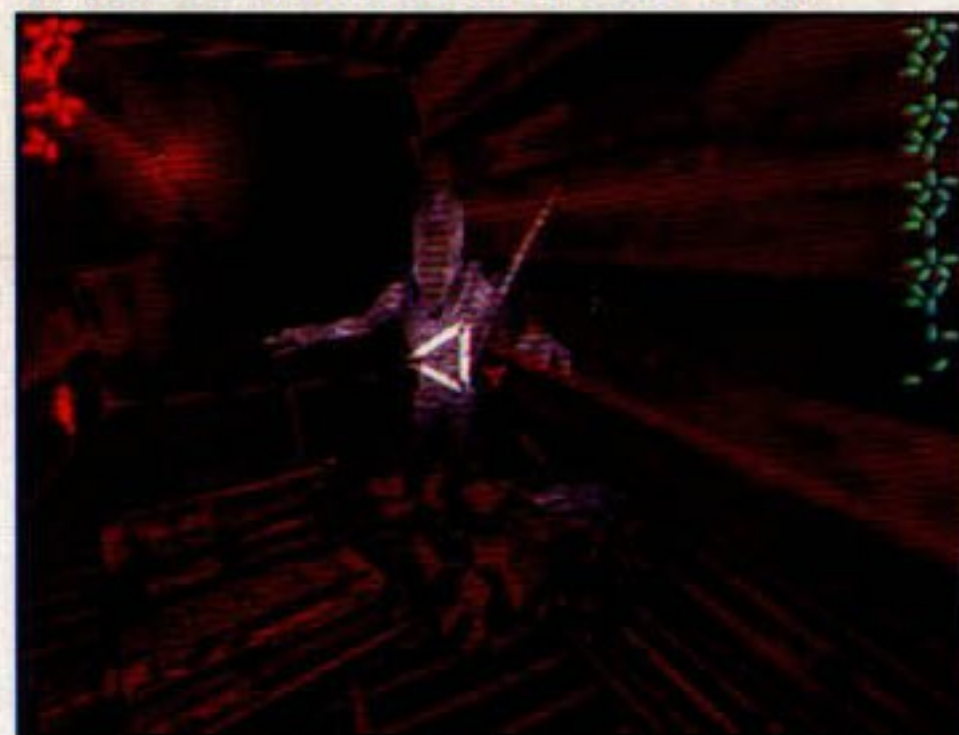
cazul? Te costă energie. Totul în jocul cu Predatorul se învârtă în jurul acestei energii pe care trebuie să o economisești.

Sunt câteva lucruri la care trebuie să fii atent. Intrarea în modul "cloak" te costă o doză măricică de energie, rata de consum de după nefiind chiar mare. Așadar, dacă intri în modul respectiv, rămâi acolo o bucată de timp, altfel nu rentează. Dacă te cloak-ezi și decloak-ezi de cinci ori la rând, n-ai făcut nici o afacere, ci ai consumat mai multă energie decât dacă ai fi stat invizibil de la început. Nu mai vorbim de avantajele invizibilității (alienii își caută ținta altfel, nu vizual, însă oamenii, săracii, sunt mai conservatori). Tunul de pe umăr nu țintește automat decât în modul ăsta.

Lansatorul de săgeți este o armă foarte puternică și are avantajul că poate fi folosită și ca pușcă cu lunetă (Predatorul poate face zoom la un nivel rezonabil). Dezavantajul este că nu o poți folosi cât ești invizibil, ba mai mult, te "scoate" din respectivul mod dacă tragi cu ea. Asta înseamnă altă energie cheltuită pentru a te cloak-a din nou.

Având un timp de încărcare măricel, nu e genul de armă cu care tragi de aproape. Să țintești bine cu ea este mai mult decât vital, mai ales că muniția nu este pe toate drumurile.

Pentru un management bun al energiei și o alegere corespunzătoare a armei este bine să rețineți configurația nivelului. Dacă urmează după colț o cameră încărcată cu adversari, modul cloak este indicat. După care o retragere cu spatele în timp ce tunulețul își face treaba...



*Invizibil, pe întuneric și cu un tun capabil de "auto aiming". Poate așa să ai o șansă.*

## Pentium III - id

Lansarea la sfârșitul lunii februarie a procesorului Pentium III a fost un eveniment mult așteptat și a generat suficiente reacții pozitive. Nu același lucru se poate spune și despre descoperirea unei "facilități" implementate de Intel în design-ul procesorului, "facilitate" trecută cu vederea inițial dar care a iscat - pe bună dreptate - o mulțime de controverse. Despre ce este vorba?

Fiecare chip are un identificator pe 96biți care este unic și care poate fi accesat prin software. Scopul era vezi doamne să facă mai sigure tranzacțiile electronice pe web, identificând astfel utilizatorii pe baza id-ului aflat în procesor. Identificarea procesoarelor furate sau a software-ului piratat s-ar putea realiza pe baza respectivului id. Cineva zicea că securitatea (e vorba de transmisiuni sigure nu de aia la care se gîndește lumea) ar putea beneficia și ea de noua minune a tehnologiei: semnături digitale, autentificare, chei private etc. Pînă aici toate sună frumos, doar că există o problemă, așa că să mai aruncăm o privire peste ele:

Siguranța tranzacțiilor pe web: Ce se întâmplă cînd un procesor își schimbă (în mod legal) posesorul? Cum se actualizează baza de date a firmelor care se ocupă cu comerț electronic, și pe ce nume vor fi autentificate tranzacțiile făcute de noul proprietar? În cadrul unei firme cu mai mulți utilizatori în numele cui se fac tranzacțiile făcute de persoane diferite de pe același calculator?

Securitate: Nu trebuie să fii expert în securitate ca să-ți dai seama că o cheie "privată" se numește așa tocmai pentru că este accesibilă doar unei singure persoane. În momentul în care id-ul poate fi citit de orice program și folosit în altă parte toată utilitatea algoritmilor criptografici asimetrici sau a semnăturilor digitale se duce pe apa sîmbetei.

Pînă la urmă Intel "a dat înapoi" și a scos un program (<http://support.intel.com/support/processors/pentiumiii/psover.htm>) care dezactivează capacitatea procesorului de a-și "da" acest id. Programul (trec peste dimensiunea aberantă de 1M) trebuie pornit de fiecare dată pentru că, odată resetat, procesorul revine la starea inițială (reactivarea facilității respective este posibilă doar prin resetare).

În momentul în care apele se mai liniștiseră, Zero Knowledge Systems (<http://www.zks.net/p3/>) a demonstrat că poate "fura" id-ul de pe un calculator pe care a fost instalat programul de la Intel. N-au făcut-o de unii singuri ci s-au folosit și de o altă "minune" a tehnologiei: ActiveX... Pentru cei care nu sînt la curent asta (mi se pare că) e a treia oară cînd MS compromite securitatea utilizatorilor de Explorer (prima dată Chaos Computer Club a demonstrat cum poate sustrage bani din contul celor care folosesc Quicken (<http://www.ccc.de/radioactivex.html>), al doilea exemplu fiind un program capabil să "shut-down-eze" calculatorul).

Lucrurile nu se opresc aici: în ZDNN (<http://www.zdnet.com/zdnn/stories/news/0,4586,2223827,00.html>) apare un articol în care se vorbește chiar de niște procesoare PII care conțin această id. E drept că nu toate - unele îl au dezactivat - dar există niște procesoare dedicate laptop-urilor care "s-au strecurat" pe lîngă.

Este interesant de văzut unde o să se ajungă cu povestea și dacă Intel va avea de pierdut din asta. La o adică dacă Microsoft trăgea cu ochiul pe hardurile utilizatorilor proaspeți de windows, sau ținea socoteala celor care folosesc produsele lor de tip "Office" (aveau și ei ID-ul lor da asta e altă poveste) și a ieșit basma curată - de ce n-ar scăpa și Intel?

Nu cred că băieții de la Intel sînt ageamii - locul care îl au pe piața procesoarelor arată clar asta. Este clar că nu aveau cum să treacă cu vederea implicațiile generate, așa că nu rămîne decît să ne întrebăm ce are Intel de gînd în realitate.

-Roger





rezolvă problema. Dacă la momentul t, se știe că în locul x există un dușman, se poate recurge la lansatorul de săgeți și la capacitatea de zoom, pentru un kill "curat". Atenție, dacă băiatul rău e singurel și sunteți în modul cloak e de preferat să sacrificați puțină sănătate și să omorâți respectivul inamic cu pumnul (se presupune că nici el nu stă degeaba) decât să folosiți tunul sau lansatorul de săgeți care, ticălosul, v-am zis mai sus ce face.

În rest... ah, da, uitam să vă spun că-mi place cum triunghiul de raze din dotarea d-lui Predator se "așează" pe suprafețele așa zis curbe din joc, de genul țevilor. Un detaliu frumos exploatat.

### Alien

Ah! The mighty hero! Toată lumea îl urăște și toată lumea l-ar lua pe post de câine. De pază, de protocol sau de plimbat seara cu el prin cartierele rău famate, scoțând limba în jur.

Ei, dulceața asta are parte de un demo foarte tapăn, poate cel mai plin de strategie dintre toate. Și fără nici un fel de poate, cel mai altfel.

În primul rând micuțul Alien are în dotare numai armele pe care i le-a dat mama natură. Sau muma naturii, cum o fi acolo, la el pe planetă. Asta înseamnă gheare și coadă și, cel mai important, înseamnă luptă de la mică distanță.

Dezavantajul unui arsenal redus este însă compensat de trei elemente. O viteză de deplasare capabilă să stârnească invidia unui ogar, un câmp de vedere mult mai larg decât al unei ființe normale. O astfel de ființă normală să presupunem că este marine-ul sau un jucător din Quake, care are un fov - field of view - de 90. Încercați, în Quake, să tastați în consolă "fov 130", fără ghilimele și veți înțelege cum e să vezi 130 de grade în loc de 90. Tocmai acest câmp de vedere larg îl procopsește pe alien cu o deformare spectaculoasă a imaginii, asemănătoare cu cea din Quake în urma comenzii de mai sus, însă ceva mai "stilată".

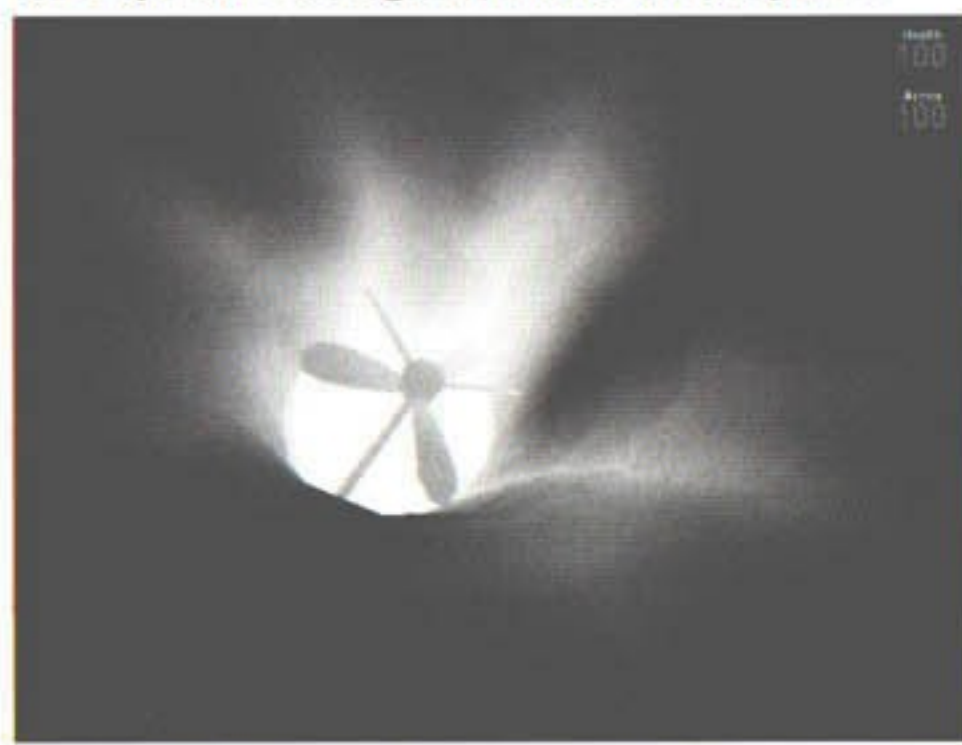
Al treilea mare avantaj al extraterestrelui conceput de Giger ține tot de domeniul deplasării, constând în capacitatea de a merge pe tavan sau pe pereți la fel de natural ca pe o podea. Din punctul de vedere al jucătorului, controlul asupra unui alien e cu siguranță derutant la început, însă cu un pic de antrenament lucrurile devin mult mai plăcute.

Spuneam că jocul din perspectiva vestitului Alien este cel mai strategic. Dacă la Predator este vorba de un management la sânge al energiei,

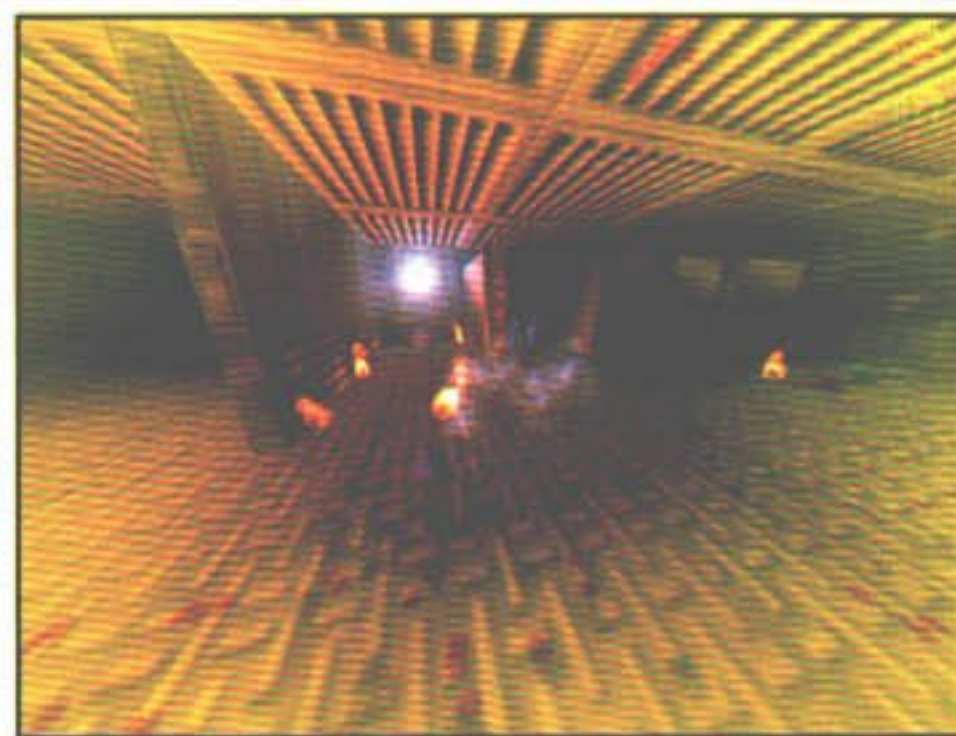
aici este vorba de o cât mai bună orientare în teren, de o cât mai bună folosire a avantajelor acestuia.

Multă lume știe patch-ul pentru Quake care a introdus Grappling Hook-ul, jucărie care permitea cocoțarea în doi timpi și trei mișcări în locuri accesibile în mod normal doar prin niște trasee foarte mult bătute și intrate deja în reflex. Ei bine, exista o oarecare dificultate de a te dezvăța de modul de gândire normal, acela care presupune că nu poți străbate distanțe nemăsurate prin aer cu ajutorul unui Grappling Hook.

Aceeași problemă apare și aici într-o anumită măsură. Fiind alien te poți cățăra pe oriunde, poți ignora lifturile, poți intra prin țevi, poți să alegi cele mai dubioase scurtături, poți să ataci alergând pe tavan asemenea unui gândac monstruos și multe altele. Și totuși, prima tendință este să alegi drumurile omenești. Că



Bucăți din joc în care simțul artistic al producătorilor se face simțit puternic.



Stânga: "Mâna dreaptă a întunericului".  
Sus: grenada o am în gură

doar ești om la interior. Sau vrei să spunei că nu? Să urci scări, să folosești lifturi, să faci ștrafe în doar.. două dimensiuni, adică vreau să spun doar pe podea. Cu un efort micuț poți scapi de modul de gândire al unei ființe cu două picioare, treci la cel al unui monstru chitinos cu patru labe și gheare corespunzătoare și lucrurile se schimbă.

Spuneam că trebuie să folosești terenul. Sursele de lumină sunt extrem de importante. Și oamenii și Predatorul pot vedea pe întuneric, însă primii sunt dezavantajați dacă întunericul nu e dens (dacă o lumină pălpâie e grav, de exemplu) iar ultimul nu o poate face decât cu consum de energie. În plus, oameni sunt lipsiți, cât timp au activată vederea IR, de aportul detectorului de mișcare, lucru deloc de neglijat. Astfel stingerea luminilor este o strategie în general bună.

Începusem să intru la idei după primele minute de joc în "pielea" unui Alien. Încercam eu să fac niște figuri șmechere, însă eram împușcat fără multă vorbă, iar niște gloanțe în scăfărlie te cumițesc rapid și definitiv, așa Alien și movie star cum ești. După ce am încercat însă de mai multe ori să străpung o anumită zonă, am luat-o câținel printr-o conductă care m-a purtat taman la generatorul de energie al întregii baze, clădiri, mă rog, ce-o fi. Două lăbuțe i-am dat ușor și s-a făcut întuneric beznă. După câteva secunde s-au aprins luminile de avarie însă oamenii tot pe lângă erau. Am trecut pe Hunter Mode (un fel de vedere de noapte) și... cine era mai tare ca mine? După care luminile s-au aprins din nou, însă bucata aia de întuneric mi-a picat foarte bine. Dacă lovești cum trebuie într-un om îi poți nimeri capul, caz în care... îl mănânci?! Probabil, cert e că sănătatea îți crește cu 50 de puncte, începând apoi să scadă până la valoarea normală de 100.

Așadar cu un Alien se joacă alternativ. Perioade de furișare în întuneric, de priviri aruncate după colț și de pregătire a terenului (stingerea luminilor, de exemplu) alternând cu pasaje de acțiune furibundă, în care țâșnești din întuneric asupra victimei, fără să te oprești ca să gândești, pentru a nu-i da ocazia să reacționeze. Rezultatul? Un feeling, vorba redacției, "genunic". Nu căutați în dicționar că nu e. Cred.

### Generalități? Nu, concluzie.

În ciuda problemelor de "scenariu" pe care le-am pomenit la începutul articolului, jocul este unul din cele mai bine puse la punct pe care le-am văzut în ultimul timp. Un concept simplu însă bine orchestrat, promițând un single-player captivant, adânc și puternic, alături de un multiplayer măcar interesant. E ca un fel de Starcraft cu câte un singur personaj. Trei rase, avantaje, dezavantaje. Și nu vreau să mă gândesc cum ar arăta un meci pe echipe. Sau poate că vreau. Cel mai probabil, când citiți rândurile astea, jocul e pe piață și, mai știți, poate că taman acu' sunt în carapacea aia neagră a uni alien, gâdilându-l cu coada pe Johnny care, costum într-un Predator buburos, e preocupat să-l facă pe Fane - fidel oamenilor - să regreta că i s-a



**Am aflat mai întâi vag de o clonă de Doom pentru Mac, pe numele ei Marathon, a cărei continuare, Marathon II, mergea și sub Win95. Apoi a apărut Myth și toți am auzit de Bungie.**

# Oni

Producător: Bungie Software Distribuitor: Data estimativă: anul curent electric

**P**rima informație: Bungie, mai precis noua lor subdiviziune din San Jose, lucrează la ceva cu numele de Oni. Din umilele mele cunoștințe de limbă și mitologie japoneză, Oni înseamnă demon. Cu această ocazie festivă aflu din press release că înseamnă și fantomă. Ceea ce m-a convins foarte ferm să scriu un eseu filosofic cu titlul "Jocurile pe calculator - instrument de cultură și integrare asiatico-indo-europeană".

Prima imagine: o tipă cu un mare gun în mână arătând, zic eu atunci, ca o încrucișare suprarealistă între Sandy Bell și Nikita. Citesc materialul și aflu că șefului de proiect, Brent Pease, îi plac la nebunie graficile japoneze, iar una din principalele influențe asupra jocului a constituit-o Nikita (filmul, nu serialul). Zic: Hait! Ori se întâmplă ceva ciudat cu intuiția mea, ori am jucat Oni într-o viață anterioară.

Ca s-o scurtez, Oni este un joc de acțiune, third person view, dar n-aș putea să-l încadrez cu mai mare precizie pentru că Bungie și-au făcut un prost obicei, de când cu Myth-urile, să exagereze puțin cu inovațiile.

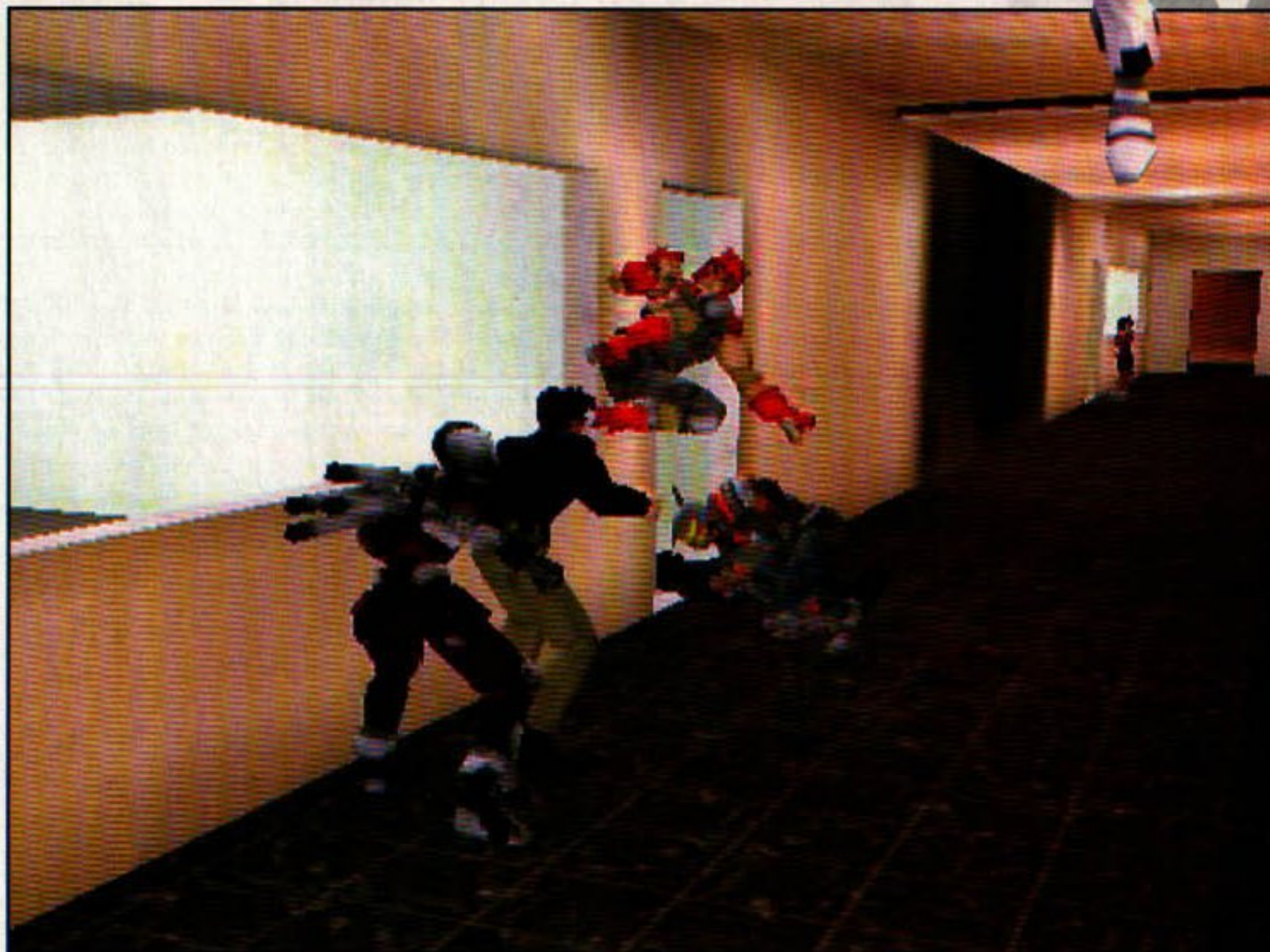
Marele potențial al jocului vine din cuvântul Acțiune, scris cu A mare de tipar. Un mic exemplu, spre luminare: ți-ai terminat muniția, sau nu ai armă, sau ai vândut-o pe băutură și îți iese în față un nene dotat cu un "9 milimetri" care se uită chiorârș la tine. Acum, în loc de opțiunea obișnuită și inevitabilă de a relua salvarea, ai posibilitatea să-i rupi un genunchi sau să sari, să-i tragi 17 picioare în față, după care să-i iei arma căzută pe jos și să-i împrăștii creierii în prin peisaj. Asta ei numesc "full contact action".

Am uitat să vă spun că îți permiți astfel de manevre în calitate de Kuono, angajată în TCTF (Technology Crimes Task Force), un fel de U. S. L. A. ceva mai futuristi, care efectua periodic razii asupra crimei organizate. Această fătucă, căci despre ea era vorba în poză, adaugă partea de dramatism cu care ne-a obișnuit orice poveste animată de grafici japoneze, ea fiind, citez: "o femeie vânată de fantele trecutului său", de unde și titlul jocului. Povestea ei induioșătoare va fi prezentată sub forma clasicelor filme dintre misiuni.

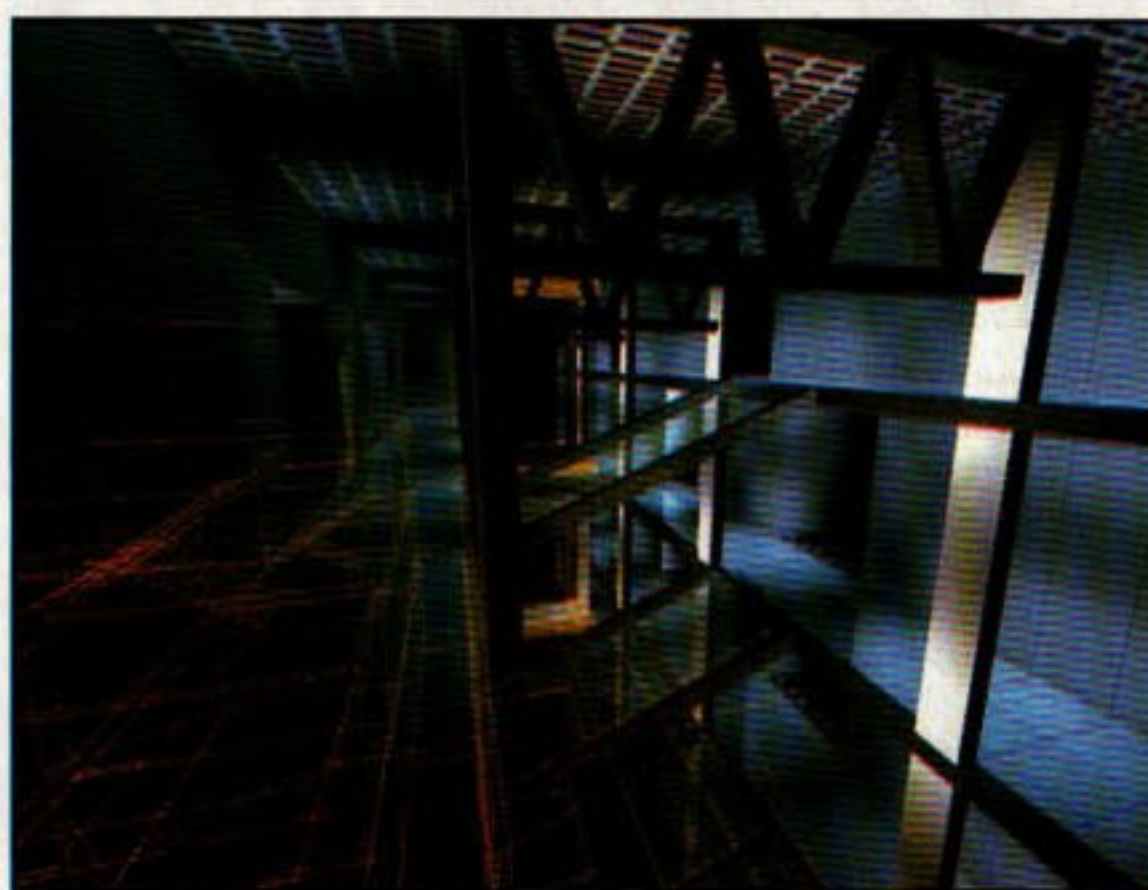
Deși ea constituie personajul principal, de-a lungul jocului vei putea controla 8 clase diferite de personaje, de la ninja la diverse trupe mai greu sau mai ușor înarmați, având propriile tipuri de arme și seturi de mișcări.

Desigur că doar ideea singură de a un shooter cu arte marțiale s-ar putea să nu ajungă. Bungie au ținut seama de engine, de controlul pe care îl ai asupra personajului și de interfață.

Engine-ul permite în primul rând un grad mare de interacțiune cu peisajul. Ai un scaun la îndemână în timp ce ticăloșii te aleargă pe scări? Poți foarte simplu să li-l arunci în cap. Însă faza care mi-a fost descrișă și m-a impresionat pe mine, ca simplu cetățean, a fost cea în care se împușcă luminile, se aruncă o grenadă în cameră și se sare prin geam sau prin tunelul de serviciu cu gloanțele șuierând pe la urechi, înainte ca toată camera să fie pulverizată de explozie. Asta e pentru mine sensul cuvântului acțiune.



Sus: Pare destul de dinamic ce se întâmplă acolo. Că o costa pe la ei să-ți pui dinții la loc?  
Jos: Nivelele au fost executate în CAD, cum stă mărturie poza de față. Și n-arată rău deloc.



Și efectele de iluminare vor juca un rol serios în desfășurarea jocului, de la, de acum, banala ascundere în umbre la ochirea adversarului după flama de la țeava armei lui într-o cameră întunecată.

Ceva asemănător ca nivel de interactivitate a încercat Fighting Force, dacă vi-l mai amintiți, dar ideea mi se pare mai deștept speculată aici.

Un bun control asupra personajului face foarte des diferența dintre un joc bun de acțiune și o ratare în același domeniu. Ca să asigure dinamismul necesar, Bungie-ii au realizat un sistem modular de animație (400 de mișcări pentru fiecare personaj) care să reducă la minim timpul de reacție al personajului la o apăsare de tastă. Acum, când ai apăsă pe "jump" el sare direct, nu mai așteaptă să termine pasul pe care îl începuse sau alte treburi de genul ăsta. Asta ar trebui să-ți permită, spun ei, să execuți fără

probleme o manevră cum ar fi cea de a sări peste o mașină ca să pocnești un paznic neatent, ca apoi să te strecuri ușurel pe ușa care tocmai se închide. Așa o fi.

Interfața ar trebui să fie familiară oricui a jucat Quake-ul pe mouse și tastatură, având în plus vreo câteva taste pentru lovituri, a căror combinație ar trebui să acopere partea de luptă corp la corp a jocului. Sunt prezente familiarele "punch", "kick" sau "combo", mai cunoscute fanilor jocurilor cu "mortale combate".

Arhitectura nivelelor este hotărâtă să lase o mare doză de libertate, necesară elaborării unei oarecare tactici a misiunii. Astfel, poți opta pentru a arunca în aer

ușa din față sau pentru a te strecura printre tomberoanele din spate, mizând pe efectul surpriză. Între secvențele de interior și cele din aer liber nu există nici un timp de încărcare, care să-i scadă din fluiditate.

A.I.-ul inamicilor este, ca în orice press release, extraordinar. Lăsând gluma deoparte se spune că adversarii vor fi în stare să se ascundă după obiecte statice și aflate în mișcare, să comunice între ei și să-și coordoneze atacurile.

Existența a opt clase de jucători e ceva care se poate specula foarte bine în jocul de rețea. Pentru moment s-a hotărât, sigur, că v-a fi suportat jocul în rețea locală, pentru deathmach, king of the hill și cooperativ.

Partea nasoală e că nu o să vrea nici să pornească fără un accelerator grafic.



# Originalitate

**D**e mult timp încoace nu s-a mai văzut nimic cu adevărat original în lumea jocurilor pe calculator. Tot ce a apărut nu a fost decât imitație, urmări ale urmărilor, clone ale clonelor. Toți producătorii de jocuri au rămas cantonați în aceleași genuri și vechi concepții, pe care le reeditează cu îmbunătățiri minime, încercând în mod inconștient să-și autocopieze vechile succese. Transformarea jocurilor într-o industrie și mărirea bugetelor de producție au determinat firmele de distribuție să nu mai accepte decât lucruri care s-au mai făcut și aduc profit sigur. La rândul lor foarte mulți jucători preferă să dea banii pe ceva ce știu și au mai văzut, decât pe ceva nou și nefamiliar. Ia noi vom rămâne prinși pentru totdeauna în acest lanț de factori fără a putea spera cel mult decât la îmbunătățiri tehnologice.

Fals. Sau în cel mai bun caz, adevărat numai parțial. Iar cel mai bun argument în favoarea acestui lucru este că anul acesta este și va fi, fără exagerare, anul celor mai originale jocuri din ultimii ani.

Dar înainte să trec la asta am să fac puțin pe avocatul diavolului și am să vorbesc un pic despre importanța originalității în ceea ce s-a întâmplat până acum.

C&C: Tiberian Sun e un bun exemplu de continuare a unei continuări, a unei continuări. Firma? Westwood, cunoscută și apreciată. Nu am nimic împotriva cuiva care, dispunând de o tehnologie mai bună, reia un concept mai vechi, îmbunătățindu-l, adăugându-i noi dimensiuni și stabilind un nou standard în domeniul respectiv. Starcraft-ul, fără să fie ceva cu adevărat revoluționar, a realizat exact asta și sunt mai mult decât bucuros că a făcut-o.

Ultima Ascension? Deși este a noua parte a seriei, poate nu ar trebui să ne legăm de ea, măcar pentru că fiecare nouă Ultima a fost făcută cu un engine diferit. Iar oamenilor le-au plăcut și Britannia și Avatar.

Când, însă vine vorba de un Tomb Rider sau un Mortal Kombat, destul de novatoare în prima parte, dar cu continuări care nu au avut prea multe de spus, chiar și rolul meu de avocat al diavolului se epuizează.

De-a lungul timpului au apărut totuși, mai

mult sau mai puțin băgate în seamă, jocuri originale. O să argumentați că totul a fost la început nou și nemaivăzut, pentru ca apoi să devină vechi și perimat. De aceea nu am să fac referire la Dune II, nici la Doom sau Fade to Black.

Bullfrog, în Magic Carpet au inaugurat ciudata idee de simulator de covor zburător. Tot ei, mai târziu, în Dungeon Keeper au îmbinat magistral strategia într-o perspectivă izometrică și acțiunea văzută prin ochii personajului, în adâncurile pământului. MDK, ca shooter, înafara diferenței de stil grafic, a oferit o experiență asemănătoare cu nimic altceva văzut până atunci. Cât despre Galapagos, frustrant sau nu, pentru mine rămâne transpunerea cuvântului "ciudat" în domeniul jocurilor pe PC. Commandos, cu atmosfera lui de Al Doilea Război Mondial, a arătat că și un joc diferit, venit de la o firmă până atunci necunoscută se poate bucura de succes pe deplin. La fel se poate spune și despre Rainbow Six.

Mai ales în ultima perioadă au apărut, de asemenea, diverse combinații ciudate de genuri. Uprising și Battlezone au adunat strategia în timp real cu perspectiva first-person, totalul obținut fiind apreciat foarte bine de critici. Tot strategia în timp real, dar de astă dată combinată cu RPG-ul, apare în Rage of Mages sau Magic & Mayhem.

Reluând ideea, în timpurile de început ale jocurilor pe PC, aproape fiecare joc era o noutate absolută și neincadrabilă. Desigur atunci nu existau precursori, genuri și denumiri pentru aproape orice și era mult mai ușor să faci ceva nemaivăzut. Dar exista o anumită libertate de gândire și flexibilitate a cărei pierdere ar echivala într-adevăr cu dispariția originalității.

Din fericire există în prezent o mulțime de firme, mai vechi sau mai noi, care s-au cam săturat de ce s-a făcut până acum și vor să aducă la lumină teritoriile neexplorate ale lumii jocurilor. Tot din fericire firmele în cauză au distribuitori puternici, care le promovează bine produsele, arătând că există un interes comercial destul de crescut pentru originalitate.

Primul candidat al anului este Thief, apărut și comentat numărul trecut. Construit pe un engine pe care l-ai putea lesne confunda cu un unui first-person shooter, a adus un mod de joc neîntâlnit până atunci într-un asemenea peisaj.

Eterna plimbare pe culoare în căutarea armelor, muniției și monștrilor de masacrat a fost înlocuită aici de furișarea tăcută și atenția la fiecare amănunt care te poate ajuta să treci neauzit de gărzi. A arătat, așa cum zicea Andrei, că poate fi mai plăcut să nu ucizi.

Planet Moon Studios, echipa care a realizat MDK pentru Shiny, realizează Giants: Citizen Kabuto, în care ai de ales între trei specii, dintre care una e reprezentată de un uriaș, pe nume Kabuto. Tehnologiile ciudate pe care le capeți dacă ai grijă de o a patra specie, relief modificabil, care-ți permite să crezi obstacole, sau să distrugi pământul sub picioarele adversarului, posibilitatea de a-ți arde, îneca, mânca sau răpi victimele, cam asta se vorbește despre el. În rest, despre conceptul jocului nu se spun



*Producătorii ori au luat-o razna, ori tind să devină geniali. Sincer să fiu, aș prefera prima variantă, geniul venind după aceea de la sine.*

prea multe, dar sunt de ajuns screenshot-urile ca să-ți dai seama că nu e vorba de ceva obișnuit.

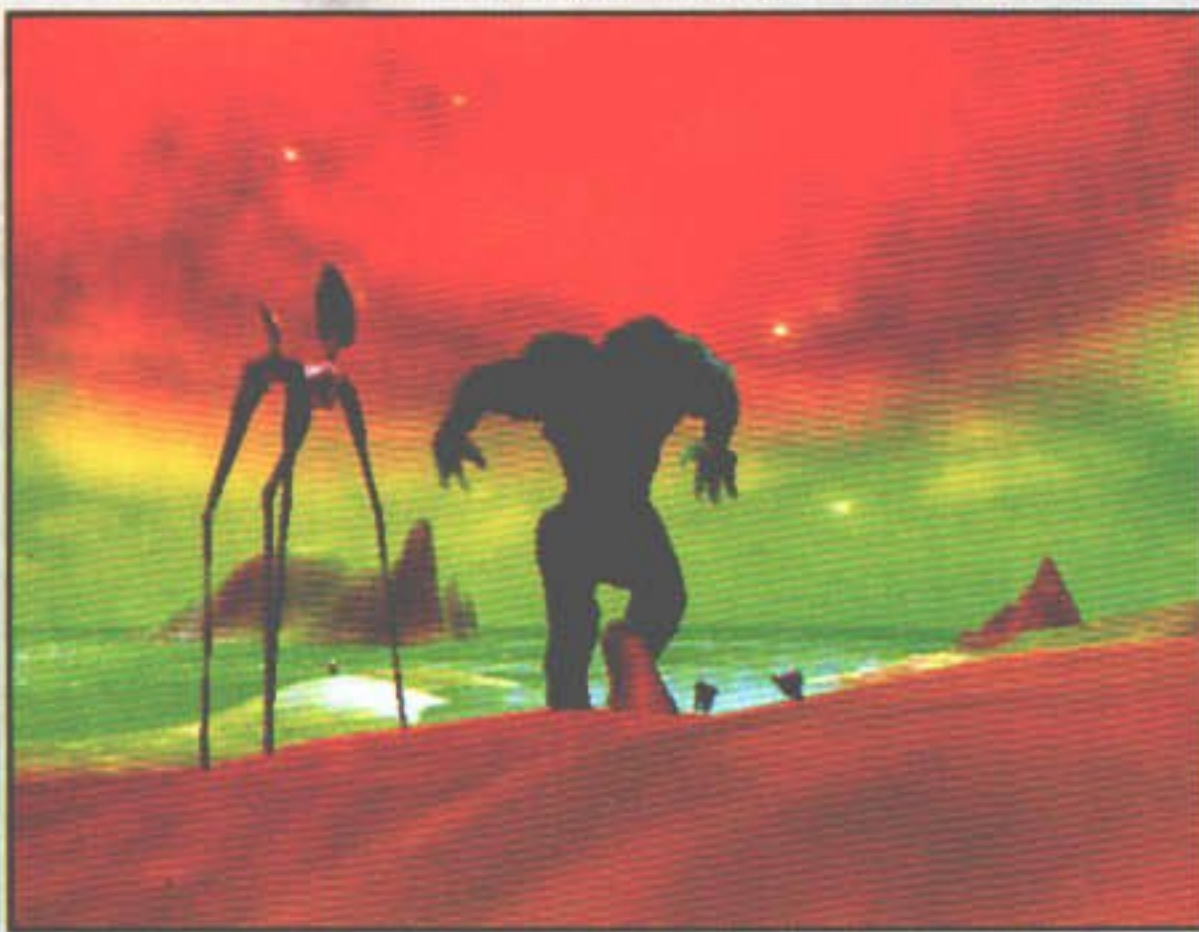
Elysium, de la Cavedog, va urma să fie primul joc bazat pe episoade de sine stătătoare și nu add-on-uri, așa cum eram obișnuiți. Până acum sunt preconizate 41, fiecare având între 10 și 20 de ore de joc. Scenariul, straniu și el, te pune să explorezi o lume "de dincolo de vis", Elysium, sursa eternă de inspirație pentru creațiile artistice, mitologiile și coșmarurile omului.

Tot Cavedog lucrează Black & White. O combinație de insolită de strategie în timp real, RPG și adventure. Dacă mai adăugăm la asta că cele 50 de "misiuni" sunt jucabile în orice ordine, se influențează reciproc și că vei întâlni prin ele de la extraterestri sau soldați romani la gangsteri sau luptători de kung-fu.

Ar mai fi Homeovorld, strategia lui Relic, în care îți conduci navele de luptă dintr-un unghi liber de vedere, Black & White, god game-ul lui Peter Moulineaux, în care succesul unei vraji depinde de abilitatea ta de a mușca din mouse. Și altele. Dar sper că v-am convins.

NOTĂ: Ca o urmare directă a articolului din numărul trecut "Despre RPG-uri", am citit pe internet, ceva asemănător scris de Warren Spector (Ultima 7: Serpent Isle, Ultima Underworld, Sistem Shock). Povestea, în mare, despre aceleași idei, dar de 6 ori mai mult și de 10 ori mai bine, ceea ce m-a cam desumflat, dar era de așteptat de la un om cu o experiență de mai mult de 10 ani în domeniul designului RPG-urilor.

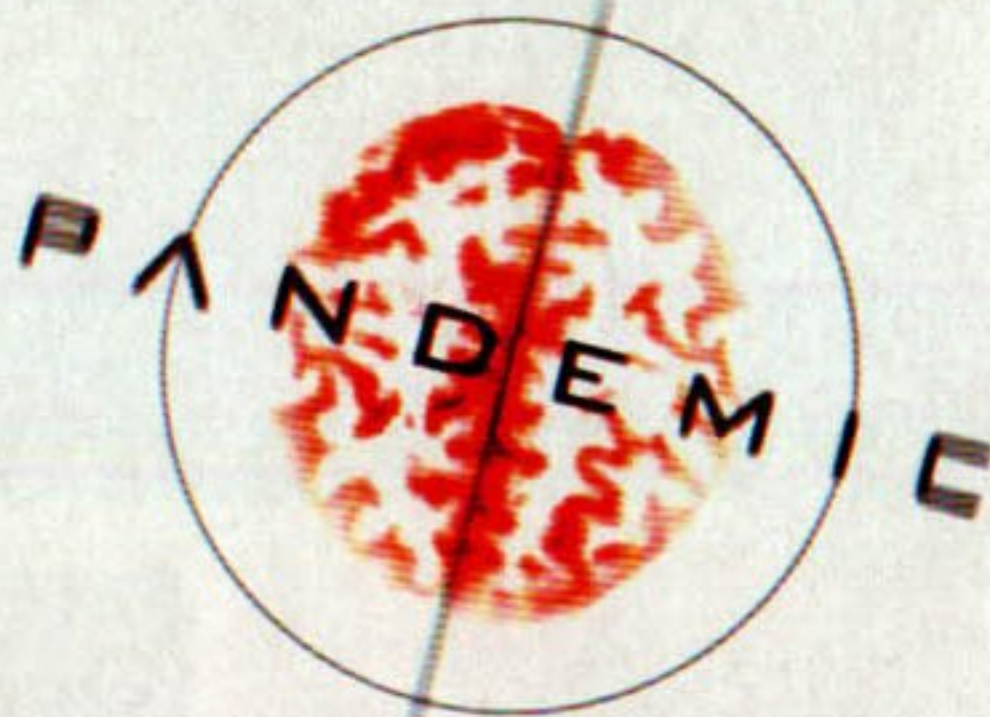
Vă aștept să dați cu scrisori sau email-uri și să-mi spuneți ce părere aveți despre rubrică sau despre ce am acris prin articolul de față.



*Imaginea asta, așa jpg amărât cum este, ar trebui să fie un argument destul de valabil când spun că Giants o să fie original.*



# Pandemic



**A** fost odată, în vremurile de demult, un mare distribuitor și producător de jocuri, care a adus omenirii multe produse, printre ele aflându-se Dark Reign - o strategie în timp real clasică, dar având cel mai bun control asupra unităților care

a fost dat vreodată și nu numai atât - și Battlezone - o combinație între first person și strategie în timp real, cu grafică poligonală, care cu greu ar putea fi numită clasică. Cum politica acestei companii îi cerea să devină mai mult distribuitor și mai puțin producător, ea i-a eliberat pe cei care făcuseră cele două jocuri, le-a dat drumul în lume și le-a luat drepturile de distribuție pentru următoarele două jocuri, botezate Battlezone 2, respectiv Dark Reign 2.

Aceasta este legenda formării firmei Pandemic Studios. Nu apare nici un împărat bătrân și înțelept, nici o fată frumoasă de origine nobilă și nici un personaj rău și arhetipal. Normal, doar e vorba de un interviu, la urma urmelor. La baza acestuia au stat curiozitatea patologică a unui anumit redactor, care semnează articolul de față și disperarea crâncenă a lui Afantana care a asigurat condițiile de realizare. Așadar, să vedem ceea ce, prin întrebări viclene am reușit să smulg de la Matt Candler, producător la Pandemic, pentru colțul nostru de Europă, ocolit de NATO, dar nu și de eclipse:

Subsemnatul: Care sunt conceptele de bază din Battlezone 2 și Dark Reign 2 și care sunt diferențele față de primele părți? Vreo îmbunătățire pentru partea de multiplayer?

Candler, Matt: Pentru Battlezone 2 ceea ce ne-am dorit într-adevăr a fost să construim o urmare pe baza elementelor care au făcut din primul un succes. Am dorit să introducem mai multe tipuri de unități, cum ar fi șenilate sau unități aeriene, mai multă varietate și o grafică într-adevăr impresionantă. Am petrecut, de asemenea, foarte mult timp încercând să facem foarte greu, dacă nu imposibil, trișatul în jocul multiplayer. Din cauză că deathmach-ul a fost foarte popular în Battlezone 1, am adăugat noi moduri de joc cum ar fi cooperativ sau "instant action".

Cu Dark Reign 2 scopul a fost să realizăm următorul mare joc în domeniul strategiilor în timp real. Dorim să fie jocul pe care toată lumea va încerca să-l cloneze la un an după ce noi l-am



Iar dacă aceasta nu e cea mai clar desenată unitate dintr-o strategie în timp real, îmi înghit șapca.



Sus: A se observa transparența apei (bleaștini?) și umbra lăsată pe suprafața ei.  
Jos: Cred că i-am zis de vreo 20 de ori lui Johnny: "Neapărat să pui poza aia cu soldații care-și țin armele deasupra capului în apă."

terminat. Ceea ce am făcut a fost că, în locul unui engine 2D bazat pe "pătrățele", am creat o lume total tridimensională. Relația foarte apropiată pe care o avem cu cei de la Intel ne-a ajutat să scriem un cod MRM - prescurtarea de la Multi-Resolution Mesh. Acest cod MRM permite scăderea numărului de poligoane ale unităților "on the fly" (în timp real, fără întreruperi - n.t.). Acest lucru ne permite să creăm o strategie în timp real cu grafică 3D. Putem pune multe unități pe ecran și câmpul de luptă menținând numărul de frame-uri pe secundă la un nivel foarte ridicat, pentru că engine-ul scade numărul de poligoane al unităților. Credem că Dark Reign 2 va stabili un nou standard în domeniul RTS și va revoluționa genul. Și, pentru că jocul multiplayer era o componentă esențială a originalului, vom avea în mod sigur "capture the flag" sau jocuri în echipă, unde fiecare jucător poate avea un rol specific în luptă, cum ar fi managementul bazei sau recunoașterea, sau pur și simplu doar manevrarea unităților aeriene.

S: Care au fost cele mai dificile părți în realizarea celor două jocuri?

CM: Pentru Battlezone 2, cea mai dificilă parte a fost scrierea codului pentru jocul multiplayer. Am aplicat un model conform căruia fiecare jucător joacă propria simulare, iar când acestea se intersectează, server-ul face legăturile. A fost extrem de dificil de implementat, însă reduce într-adevăr posibilitatea de a trișa.

Pentru Dark Reign 2, cea mai dificilă parte a fost trecerea de la 2D la 3D. Dar asta din perspectiva jucăbilității. Controlul unităților și realizarea unei dinamici fără cusur a unghiului de vedere, au fost cele mai mari obstacole, însă cred



că le-am dat de cap.

S: Care este elementul de care sunteți cel mai mulțumit? La fiecare dintre jocuri.

CM: La Battlezone 2, una dintre tabere are unități care se pot morfa. Practic, o asemenea unitate se poate transforma într-o alta, complet diferită. Este impresionant și arată foarte cool (sic!).

Pentru Dark Reign 2, trecerea jocului în trei dimensiuni este cel mai bun aspect. Putem realiza tot felul de animații ale unităților, cum ar fi, de exemplu, un dans al victoriei după ce au ucis pe cineva sau urcarea într-un jeep urmată de o retragere grăbită. Câmpul de vedere al unităților chiar este foarte important acum. Poți să-ți ascunzi trupele în spatele copacilor și să utilizezi într-adevăr avantajele terenului în bătălie ca și de-a lungul întregului joc.

- CZ



"Restoration of Erathia reprezintă apogeul conceptului Heroes of Might and Magic"

# Heroes 3

Chiar acum, în toiul sărbătorilor de primăvară, New World Computing a avut un acces de fertilitate și a terminat mult-așteptatul Heroes of Might and Magic III-"Restoration of Erathia", răspândindu-l apoi în cele patru zări. Vor curge râuri de polemici prin forumuri, cenaclele "Flacăra de Gând" ale Internetului, va răsări lanul de site-uri dedicate Heroes III și, mai ales, se va juca îndrăcit. Asta e!

Previzunile mele sunt pesimiste. Deși titlul nu sugerează decât subtil, situația Erathiei e și ea pesimistă fiindcă regele, cămăciul cel iubit de norod, a murit subit.

**C**atherine Ironfist, frumoasa fiică a cămăciului primește năprasnica veste, sare-n cizme, apoi în barcă și se îndreaptă cernită spre țărmurile Erathiei; fiind o fire suspicioasă, ia cu ea și o flotă, să nu jelească singură. După ce debarcă, pornește spre capitală, hotărâtă să salveze tot ce se mai poate salva. Pe drum vede la tot pasul grozăviile războiului și urmele luptelor cu dușmanii cei nemiloși ai Erathiei. După ce recucerește Steadwick, capitala țărișoarei, află că bunul ei tată nu a murit de moarte la fel de bună, ci otrăvit. Asta pune capac la toate, Catherine se încoronează regină și începe războiul cel mare și sfânt, de eliberare a Erathiei.

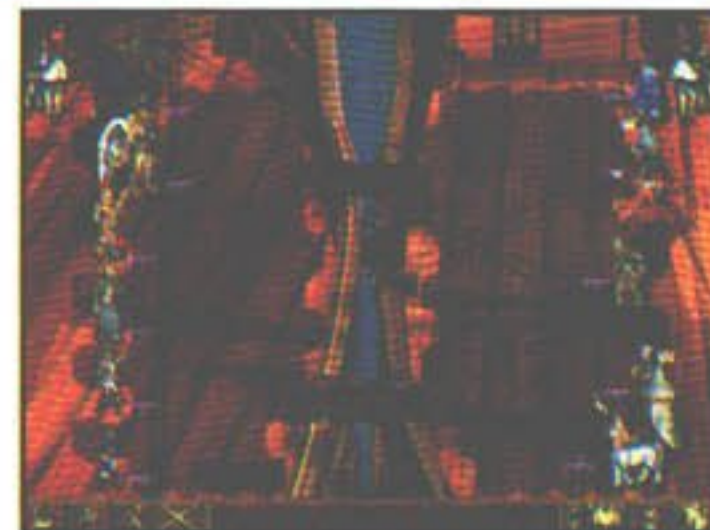
În fața acestei tragedii, realitatea noastră își pierde sensul și se dizolvă în universul Might and Magic, un univers consistent cu care cei mai mulți dintre noi sântem familiari. De ce? Fiindcă a existat și Heroes of M&M I și seria Might and Magic I-VI; n-am pomenit de Heroes of M&M II deoarece acesta a fost numit simplu "best turn based strategy game", în 97 (PC Gamer Magazine). Mă gândesc, totuși, că ar putea exista și ghinionisti care au ratat primele două Heroes și în consecință trebuie să le spun și lor despre ce-i vorba. Deci, avem de-a face cu un RPG/Strategy Game, pe ture, în care ai sub comanda ta o seamă de eroi cu care explorezi, lupți și cucerești; tu te alegi cu satisfacția, eroii cu experiența. Aceasta din urmă, când e acumulată cu sânge, devine "level up" și, instantaneu, eroul respectiv



**Sus:** Șeninul azuriu specific Castle-ului. După o grea de croșut, dar așa e tot timpul. Chiar și când plouă în restul Erathiei.  
**Dreapta:** O înclăștare navală la care iau parte mulți "adevărați" iar mai jos puteți admira, cât de cât, Itorakul.

primește bonus la atac, defense, sau alt skill. Paralel cu "dezvoltarea" eroilor trebuie asigurat un management orientat pe resurse variate, cu scopul de a realiza diverse construcții prin castelele pe care le deții. Prosperitatea castelelor atrage după sine creșterea populației, săptămânal, ceea ce înseamnă forțe combatante proaspete. Eroii pot face uz și de magie, pe lângă forța brută, limitați fiind doar de aptitudinile legate de aspectul ăsta (spell power, mana, wisdom).

Unul din aspectele revizuite, corectate și înapoi la lume date e chestia cu dependența dintre castel și erou. În Heroes II, tipul castelului era dat de tipul eroului (wizard, knight, etc.), adică fiecărui erou i se



asocia un tip de castel. Ca să înțelegeți mai bine faceți analogia cu legea 18/1990 sau cu o funcție bijectivă, definită pe mulțimea eroilor, cu valori în mulțimea castelelor. În "Restoration of Erathia", eroii nu mai au privilegiul ăsta- există opt tipuri de castele și fiecare definește două specii de eroi. Universal valabil pentru orice castel e că unul din tipurile de eroi asociate e "might", adică "dedicat" mai mult pe forța brută, iar altul e "magic", adică un fel de "intelectual" interesat în special de puterea magiei. Fiecare erou are patru skill-uri primare (atac, defense, power, knowledge) și până la opt skill-uri secundare; aspectul ăsta era prezent și-n Heroes II, dar producătorii au considerat că nu e suficient, așa că acum eroii au în plus și o Specialitate. Asta constă în bonus de atac și apărare la un anumit monstru, dacă se află sub comanda personajului "specializat", în abilitatea de a "casta" mai eficient o anumită vrajă, etc. Nu e deloc de neglijat, fiindcă avantajele oferite sunt considerabile. Am fost plăcut



Cam așa arată hero screen-ul de care vă vorbesc pe pagina alăturată. E o imagine mult mai clară a "gestiunii" eroului, după cum vedeți, și numai eu știu cât am alergat după cipilica aia de plus.

## General Info

Producator: NWC  
Distribuitor: 3DO  
Web: www.3do.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
K6-2/300 64M 1740  
\*\*\*\*\* - excelent





*Sus: Orașele Rampart au ceva ce te duce cu gândul la...Baltagul?  
Stânga: Skill-ul "Tactics" aplicat fără reținere (expert). Am deploy-at dragonul sub privirile îngrozite ale inamicilor.*

Un echivalent al ei există și acum, și în plus alt obiect similar care nu permite folosirea vrăjilor de nivel superior nivelului 3; adică un Barbar semidoct, care "rulează" cu sabia și habar n-are de vreo vrăjă, dar are artefactul cu pricina, poate să transforme lejer un vrăjitor încercat în amintire.

Partea legată de lupta propriuzisă a beneficiat de migală și atenție deosebită, așa încât o mulțime de completări binevenite au survenit la nivelul ăsta. Combat screen-urile sunt mai mari (cam de două ori) și asta influențează sensibil anumite aspecte legate de tactică. Cele mai multe unități cu aripi în dotare au nevoie de două ture pentru a bloca unitățile "ranger", așa că mai trebuie folosite, uneori, și alte modalități. Ideea cu "teatrul de luptă" mai panoramic mi s-a părut foarte inspirată: manevrele nu mai sunt înghesuite și viteza capătă astfel un rol tactic mai pronunțat. O faptă bună s-a comis și în ceea ce privește unitățile cu atac la distanță (arcași, magi, etc.); acestea nu mai trag cât văd cu ochii, ci au o anumită rază de acțiune, și chiar mai mult- damage-ul variază cu distanța la care se află ținta, în virtutea principiului de bun simț al preciziei. Pentru a corecta neajunsurile distanței până la țintă poți folosi cu încredere vraja "Precision". O altă vrăjă, extrem de utilă în luptă ar fi și "Remove Obstacles" care are ca efect netezirea drumului pentru unitățile plecate "la întâlnire"; pentru ale tale, dar și pentru ale inamicului. Eroii pot dispune și de un "First aid tent" care, pe fiecare tur execută un "healing" mai susținut la una din unități; de obicei e automat, dar dacă eroii au printre skill-urile secundare și "First Aid", se poate arăta cu degetul unitatea ce trebuie vindecată. Un suport de încredere ce poate fi procurat de la laminoarele (Blacksmith) din castele e balista, care trage cu săgeți cât brațul de hamal și seamănă moarte printre dușmani. Tot automată e și ea, mai puțin cazul în care eroul s-a învrednicit să-

surprins să constat că jumătate din skill-urile secundare sunt în premieră, gândite mai profund și, în consecință, mai de efect; mă refer în special la patru dintre ele, care mi-au mers drept la inimă: "Intelligence" (dublează mana), "Scholar" (permite schimb de vrăji între eroi), "Learning" (adaugă bonus la experiența câștigată în luptă) și "Tactics" (permite un "deploy" la începutul luptei). O chestie mai puțin ortodoxă, la Homm II, era abilitatea extraordinară a eroului de a purta două perechi de cizme, trei scuturi, trei-patru paloșe sau securi, etc. S-a remediat - gata! Eroii de ultimă oră sunt mai normali - pot purta o singură armă, un singur scut, una bucată coif, etc. Pentru "garderoba" omului respectiv, desigur, poți păstra în bagaje ce nu poartă în momentul respectiv; în "Hero Screen" e o secțiune dedicată, unde poți specifica arma, scutul, pelerină&stuff (toate fiind artefacte, după cum suspectați). Mmmm..., cuvântul "artefact", are o greutate aparte în contextul ăsta și trebuie să vă împărtășesc niște impresii. Cred că noțiunile "foarte variat" și "idee inovatoare" caracterizează bine gama de artefacte din Heroes III. Iți fură ochii tot felul de arme, amulete, obiecte magice, și, inevitabil, numărul lor te duce cu gândul la un bazar turcesc, vinerea. Mi-aduc aminte, că o sursă permanentă de frustrare la Homm II era fuga eroului inamic când avea o traistă de artefacte la el; nopți la rând am visat la ceva care să împiedice lucrul ăsta și...surprise!- am găsit, la campania a doua, una bucată artefact năstrușnic (Shacles of War) care nu permite niciunui din combatanți retragerea de la locul luptei, până la o victorie clară (deci, nota bene!). O altă bunătate era și "Ball of Negation", care trimitea magia la culcare, în timpul luptei.

# Creaturi

În cele ce urmează am să fac o scurtă trecere în revistă a celor mai importante creaturi din Heroes 3. Le voi prezenta grupate pe tipuri de castele și în ordinea descrescătoare a puterii lor.

## Castle units:

**Angels & Archangels** sunt unele dintre cele mai importante unități din jos, ele posedând pe lângă o putere foarte mare și o mare mobilitate. Arhangeli au posibilitatea de a învia o parte din trupele căzute în luptă. Din cauză că urăsc demonii, îngerii și arhangeli au un bonus de 150% împotriva acestora.

**Cavalier & Champion**, trupe de cavalerie grea au un bonus de +5% pentru fiecare hexagon pe care îl parcurg până la creatura pe care o atacă.

**Monks & Zealots** sunt unități antrenate pentru a-și controla și folosi în luptă energiile "zen", pe care le folosesc ca pe niște proiectile energetice. În timp ce monks-ii suferă o penalitate de 50% în cazul luptei corp la corp, penalitate pe care o suferă de altfel toate unitățile care folosesc atacul de la distanță, Zealots-ii nu suferă de această penalitate.

## Rampart units:

**Green & Gold Dragons** crează ravagii cu răsufierea lor otrăvitoare. Dragonii cei verzi nu sunt afectați de vrăji mai slabe de nivelul patru, iar cei aurii nu sunt afectați decât de vrăji de nivelul cinci.

**Unicorns & War Unicorns** se mișcă foarte repede și sunt foarte puternici. Atacurile uniincornoraților au 20% șanse de a orbi victima. Unicornii au deasemenea o aură care protejază unitățile aliate și astfel au 20% șanse să ignore efectul unui spell inamic.

**Dendroid Guard & Dendroid Soldier** sunt lenți dar puternici. Inamicii atacați sunt imobilizați (nu se pot mișca din hexagonul respectiv, dar pot să atace inamici din hexagoanele adiacente) până dendroidul care l-a atacat moare.

## Tower units

**Giants & Titans** sunt imuni la vrăji care afectează mintea. Titanii sunt capabili de atac de la distanță și nu suferă de 50% penalitate în cazul de luptă corp la corp, ceea ce îi face cea mai puternică unitate capabilă de atac la distanță din joc. Deasemeni, titanii au un bonus de 150% atunci când atacă dragoni negri.

**Naga & Naga Queen** sunt foarte puternice, dau întotdeauna maximum de damage, iar creatura atacată nu poate să riposteze.

**Genies & Master Genies** au un bonus de atac de 150% contra efreet-ilor și odată pe tură pot casta o vrajă la întâmplare pe una din creaturile aliate (o vrajă cu caracter benefic).

## Inferno units

### Devils & Archdevil

Sunt echivalentul întunecat al fraților Angel și au următoarele caracteristici: sunt al naibii de răi, au coarne, coasă și echipament rosso-nerro. Mai concret, acești indivizi abjecți se pot teleporta în orice hexagon neocupat al câmpului de trozneală și atacul lor este atât de vicios și puternic încât creatura atacată nu poate contraataca. Au un bonus de 150% damage când troznesc îngerii.

**Efreet & Efreet Sultan** sunt recrutați dintre forțele infernului de pe tărâmul magiei de foc și în consecință sunt imuni la vrăji de foc. Sunt dușmani naturali ai genies-ilor și astfel au un bonus de 150% la atac împotriva acestora.

**Pit & Pit Lords** atacă cu niște lovituri teribile ale biciurilor din dotare, iar Pit Lords-ii, odată pe tură, dacă renunță la atac, pot învia membrii unei trupe aliate. Numărul creaturilor repuse pe picioare nu poate fi mai mare decât cel al Pit Lords-ilor respectivi.

## Necropolis Units

**Bone & Ghost Dragons** sunt proveniți din corpurile decedate ale unor dragoni în carne și oase. Aceștia sunt atât de feroce încât moralul trupelor inamice scade cu o unitate. Atacul Ghost Dragons-ilor are 20% șansa de a îmbătrâni trupa atacată (asta înseamnă că, pe durata luptei respective, acea trupă va avea punctele de viață înjumătățite).

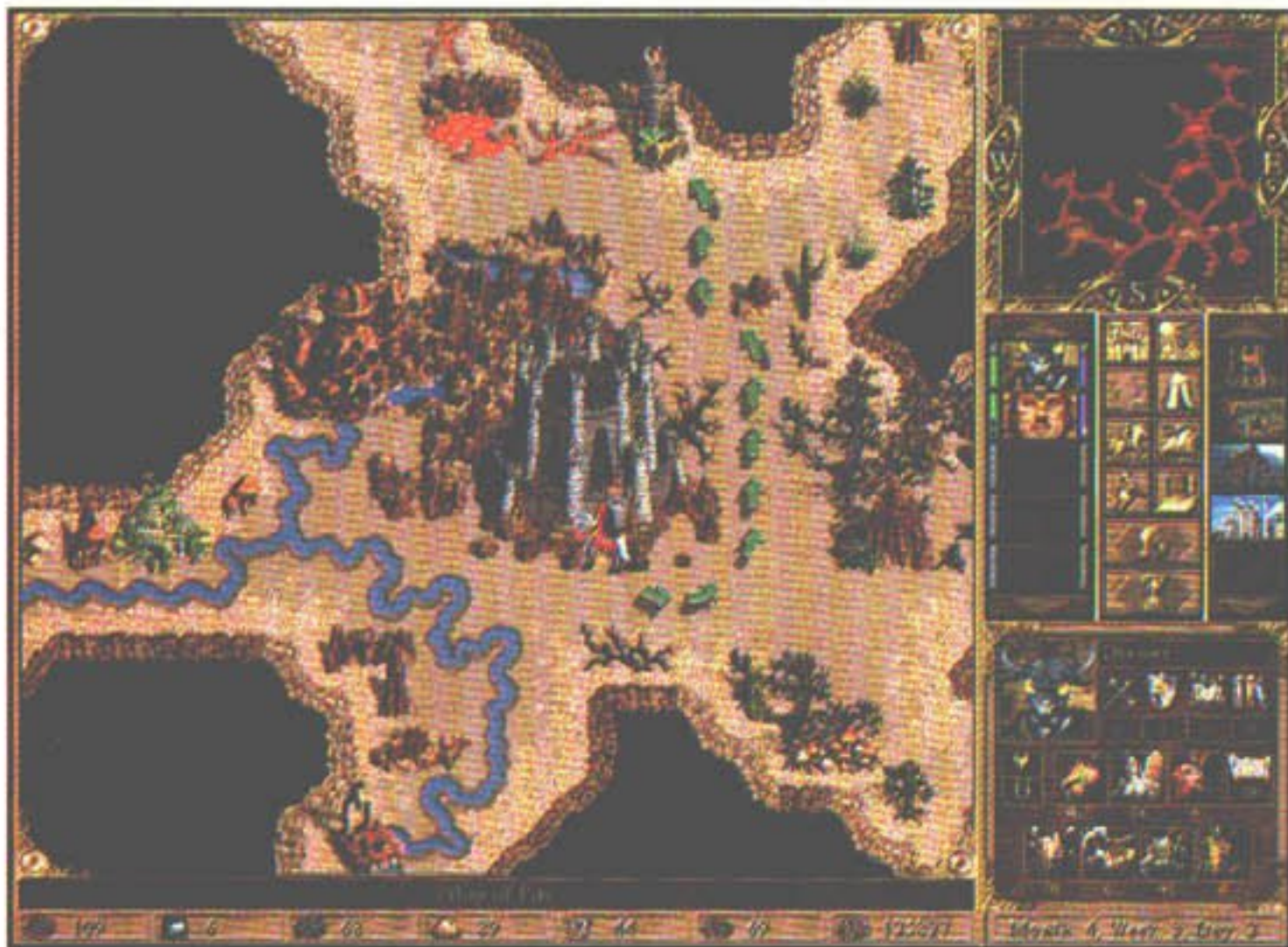
**Black Knight & Dread Knight** au 20% șanse să "curse"-eze trupa pe care o atacă (trupa respectivă dă numai damage minim. Dread Knights-ii au deasemeni 20% șanse să dea damage dublu).

**Liches & Power Liches** au atac de la distanță, trag cu un nor aducător de moarte care în afară de unitatea lovită mai afectează și toate unitățile vii (care nu sunt animate pe căi oculte) din hexagoanele adiacente.

## Dungeon Units

**Red & Black Dragons** sunt unele dintre cele mai bune unități din joc. Sunt rapizi, rezistenți și foarte puternici. Dragonii cei roșii sunt imuni la vrăji mai slabe de nivelul patru, iar dragonii negri sunt de două ori mai rezistenți la luptă, dau un damage de 150% Giants-ilor și Titans-ilor și sunt imuni la orice fel de vrajă.





Căutări ascunse...Subteranul e practic o a doua hartă a nivelului. Are site-uri specifice, mine, vegetație, e complet, ce mai...

**Manticores & Scorpicores** sunt combinații de liliac, leu și scorpion. Scorpicores au 20% șansă să pietrifice oponentul, care este cu 50% mai vulnerabil și își revine după trei ture sau când este atacat.

**Minotaurs & Minotaur Kings** trăiesc în labirinturi și omoară pe oricine îndrăznește să intre acolo. Sunt feroce și au un moral bun.

#### STRONGHOLD UNITS

##### Behemoth & Ancient Behemoth

Atacul acestor creaturi imense este atât de năucitor încât reduce drastic capacitatea de apărare a inamicilor. Astfel Behemoth-ii reduc capacitatea de apărare a inamicilor cu 40%, iar frații lor mari cu 80%.

**Ciclops & Ciclop Kings** atacă de la distanță cu bolovani care au un efect devastator. Ciclopul pot să arunce cu acești bolovani și în zidurile unor eventuale castele. Ei fac asta cu priceperea unor catapulte cu Basic Field Ballistic, pe când Ciclop Kings o fac cu pricepere mai mare (Advanced Field Ballistic).

**Rocs & Thunderbirds** sunt singurele unități zburătoare de la trupele Stronghold-ului. Când Thunderbirds atacă au 20% șansă să un damage cumulat egal cu de zece ori numărul unităților din trupa respectivă de Thunderbirds.

#### FORTRESS UNITS

##### Hydras & Chaos Hydras

Când atacă, rănesc toți inamicii aflați în hexagoanele adiacente. Atacul este năucitor astfel încât nu este posibil contraatac.

**Wyverns & Wyverns Monarchs** atacă cu lovituri de coadă. Wyvern Monarchs au 20% șansă să otrăvească inamicul pentru trei ture (asta înseamnă că unitatea din față pierde 50% din sănătate fiecare tură). Otrava nu poate fi anihilată decât cu vraja numită Cure.

**Gorgon & Mighty Gorgon** atacă prin respirația lor otrăvitoare. Mighty Gorgon are 10% șanse să omoare prima unitate din trupă.



Castelul ce vi se înfățișează a cam fost lăsat în paragină. Priviți la pământul ce s-a deschis să-l înghită pe administrator. Numai steagurile sunt spălate și apretate.

nvețe "Artillery".

Nu în ultimul rând, aș vrea să menționez câteva facilități noi și reconfortante, care mi-au picat cu tronc de cum le-am văzut. A fost introdusă o comandă specială, pe nume "wait", care-ți permite să muți sau să ataci cu o unitate când consideri că e oportun, deci nu neapărat când îi vine rândul. Personal, am salvat de multe ori situația cu ajutorul comenzii ăsteia, și cred că e foarte utilă mai ales când trupele inamice sunt "tet-a-tet" cu ale tale și vrei să izbești cu ceva unități "ranger" cu atac "la grămadă". După cum știți, lupta e comentată minut cu minut și fiecare eveniment furnizează o linie de text rece și la obiect care comunică ce damage s-a luat, câte unități au trecut Styx-ul, etc. În Heroes II, trebuia să fii mereu pe fază, fiindcă liniile astea dispăreau și pierdeai bunătațe de informație vitală. Acum s-a făcut box cu scroll-bar pentru treaba asta, fiind recunoscută pe deplin importanța comentariilor sus amintite. E foarte util și faptul că ți se afișează damage-ul minim și maxim pe care îl va face o unitate de a ta asupra uneia inamică, scutindu-te astfel de calcule istovitoare.

Să vedem câte ceva și despre unități. Numărul și diversitatea lor te duce cu gândul la muzeul Antipa, fiind în jur de 120 de specimene, cu tot cu cele neutre. Din punct de vedere grafic, mi-au plăcut mult mai mult decât cele din Heroes II, chiar dacă au mai pierdut din dimensiuni, fiindcă producătorii au insistat mult pe detalii și pe profunzimea culorilor (?!). "Talentele" de care se bucură monștrii, adică aptitudinile lor speciale, constituie un deliciu suplimentar; mie mi-au plăcut mult arhanghelii care pot "resurecta" tovarășii de arme (și sunt oricum unități mai mult decât redutabile) și cavalerii, care fac damage mai mare dacă-și iau avânt (adică parcurg, prealabil atacului, câteva hexagoane până la victimă). Dragonii atât de dragi nouă, sunt prezenți deasemenea, cu binecunoscuta lor imunitate la vrăji și atac "la grămadă".

Unele unități, în virtutea unor motivații personale, atacă mai înverșunate anumiți inamici. De exemplu dragonii fac 150% damage titanilor, diavoliilor, la fel, când e vorba de îngeri; binenteles că la amabilități se răspunde cu amabilități, așa că de proprietatea asta dispun ambele unități care se "simpatizează". E o idee bună pentru că echilibrează partea tactică; nu-mi închipui că într-o confruntare cineva ar ataca cu diavoliul altceva decât îngeri (când aceștia există la partea adversă) sau titani, când e vorba de dragoni. "Talentele" de care vă vorbeam mai sus sunt, în opinia mea, un plus incontestabil la feeling-ul emanat de luptă. Oricum despre unități, mai laconic și mai pe larg găsiți în coloanele "Max-iene" care se reazemă de paginile mele;

Orașele, reședințele de județ ale eroilor, sunt adevărate artwork-uri; imaginile de fundal sunt foarte

reușite și grafica construcțiilor "izbește" și ea din punctul ăsta de vedere. Mi-a plăcut chestia cu "moat-urile" care diferă de la un castel la altul; "Castle" e înconjurat de apă banală, pe când orașele "Inferno" sunt protejate de foc. Locuitorii de eroi, căpitani care aeriseau castelul cât era plecat eroul în peregrinări, au devenit amintire. Orașele pot fi apărate, acum, numai de eroi sau de armatele rămase în castel singurele. Dezvoltarea paralelă oraș/eroi e mai bine reprezentată și asta contribuie din plin la feeling-ul de acumulare treptată a puterii. Sunt foarte multe construcții specifice fiecărui tip de castel. M-a uns la inimă "Artifact Merchants", caracteristică orașelor "Dungeon" care-ți permite să cumperi artefacte de vis. Fără TVA. Orașele astea "Dungeon" au o predispoziție pentru a fi plasate în subteran, pentru că, uitași să vă spun, dar o hartă Heroes III are două "etaje": suprafața, cu lumina prietenoasă a soarelui, și domeniul subteran cu riga Crypto, răcoare&stuff. Extinderea asta am considerat-o chiar inspirată, mai ales că subteranul are "site-uri" specifice și un feeling aparte; am găsit, în promenadele mele subterane, un loc numit "Altar of Sacrifice", unde puteai să-ți sacrifici creaturile mai puțin destoinice, primind în schimb experiență pe măsura "health-ului" lor. Luptele date în subteran au un farmec aparte dat de fundalurile "underground" specifice și de o anume semiobscuritate.

Revenind la suprafață... La prima vedere, peisajele par un pic prea încărcate, dar după ce te obișnuiești realizezi că mulțimea "site-urilor" e inspirată, contribuind mult la sentimentul de aventură&explorare. Pe lângă "site-uri" cunoscute din Heroes II există o altă puzderie noi - de la centre de recrutare la piețe negre și temple. Vizitarea obeliscurilor nu te mai conduce la ultimul artefact ci la realizarea unei "dependințe" speciale în castel, "Holly Grail"; amatori de artefacte ultime nu disperați! Pierderea e compensată pe deplin. O axiomă a Heroes-ului spune că nici o armată nu se poate deplasa fără un erou călăuzitor și nici nu poate staționa undeva singurică (decât în castel). A fost introdus un anume "site" numit "garrison", plasat strategic într-o trecătoare (de obicei) unde poți lăsa armate, cu scopul de a "restricționa" accesul.

AI-ul mi se pare reușit, până la bun; CPU se descurcă mai bine la explorare și, mai ales în luptă. Producătorii susțin că e complet refăcut, iar eu, după ce m-am îndeletnicit câteva zile cu Heroes III tind să-i cred. Oricum, cred că e bine să abordezi scenariile cu eroi "dedicați"; unul să exploreze, altul să dea cu sabia-n dreapta și-n stânga, unul cu magia, etc. Vă spun asta, pentru că la Heroes II, obișnuiam să "ruez" cu un singur erou, în care investeam tot, iar acum... e mai greu. Unde mai pui și faptul că în campanie, eroii cu care



ai terminat un scenariu, te însoțesc la următorul (cu experiență cu tot)? Singurul inconvenient, ce-i drept minor, e că la unele scenarii din campanii numărul maxim de "level up"-uri e limitat. Artefactele agonisite, se pierd de la un scenariu la altul, dar nu mi se pare un neajuns, ci dimpotrivă, e... cinstit.

Eu, personal, consider Heroes of Might and Magic o legendă în ceea ce privește jucabilitatea. Pe internet sunt zeci de giga de hărți și se pare că oamenii nu se satură nicicând de el. Mie, prin ianuarie, numai gândul că va apare Heroes III mi-a deschis apetitul și am mai terminat odată Heroes II." Restoration of Erathia" se caracterizează printr-o jucabilitate foarte bună și foarte bine echilibrată, care are ca efect crearea mai multor perspective și nivele de abordare a jocului; chiar dacă ești străin de universul Might&Magic vei fi imediat contaminat, iar dacă ești un împătimit te vei contopi armonios și instantaneu cu acțiunea și universul din Heroes III. Nu-mi pot imagina jocul asta în timp real; faptul că e "turn based" îi dă o notă de seriozitate și, în plus, cred că factorul timp e mai bine valorificat din punct de vedere tactic. Eu, unul, sânt un pic sătul de strategii în timp real, fiind ca și voi victima bombardamentului cu RTS-uri care a avut loc cu nu mult timp în urmă, astfel că Heroes III a avut un efect reconfortant și tonifiant.

Am scăpat câte o vorbă pe ici, pe colo, pe parcursul articolului, despre grafică. Pot să vă spun că e



"high-resolution artwork" la superlativul dur al expresiei; e o grafică care trebuie văzută, gustată și devorată, cuvintele fiind inutile în ceea ce privește descrierea ei. Aș putea, desigur, să încep să aberez, că e așa și pe dincolo, dar nu am un univers poetico-liric prea bine pus la punct ca să mă dedau la chestia asta. După ce jucați, ca exercițiu, puteți încerca să vă destrăbălați în eseuri pe tema "Grafica din Heroes III". Ulterior, vă puteți înebuni profesorii de filosofie cu ele (unde e cazul) sau pe noi



Prietenosii și ospitalierii locuitori ai Gehennei, cu carnetele de sănătate cu tot, iar mai sus am băgat o poză cu ceva verdeață pentru a nu mohori pagina rău de tot.



Interiorul unui oraș Inferno. Mi-a plăcut la nebunie și tema muzicală specifică lui, dar și realizarea grafică. Nici că puteau fi alese culori mai potrivite. E unul din motivele pentru care, în scenariile single-player am jucat cu eroi Inferno.

trimițându-le pe adresa redacției. Oricum, le citește Max, un suflet receptiv la poezie și eseu despre frumos.

Ați văzut probabil filmul "Sunetul muzicii" și știți ce poate face muzica dintr-un om sănătos. Mai întâi, fac precizarea că muzica din "Restoration of Erathia" e în format mp3, deci vă puteți bucura de ea oricând. Contribuie enorm la farmecul jocului și este probabil compusă de un om sensibil care la momentul compunerii, a fost înconjurat și alintat de zeci de muzicieni talentați. S-au folosit tot felul de teme clasice și chiar lucrări cunoscute pentru clavecin care adaugă din plin aroma medievală necesară. Eu am fost foarte mișcat, iar temele muzicale de prin castele de-a dreptu' la inimă mi s-au dus (mai ales cea din Necropolis). Trebuie să mai știți că muzica e dinamică, fiecare acțiune a ta e bine și inspirat acompaniată; nu există eveniment care să nu fie punctat sonor.

O idee bună a fost folosită pentru multiplayer, astfel că atunci când mută partenerul de rețea, poți scroll-a harta, trebălu prin castele, plănuiind deci pe timpul lui. Binenteles că, pe turul lui, nu poți construi sau muta nimic - doar te uiți. Evident poate fi setată limită de timp per tur, atunci când jucați cu oameni sfătoși, care și-au pierdut simțul timpului sau când vreți să jucați un "blitz".

Jocul vă pune la dispoziție, cu larghețe fin disimulată, cam 20 de scenarii de campanie (însemnând 6 campanii) și suficiente scenarii independente. Campaniile nu sunt din cale afară de ușoare (desigur, e o părere subiectivă) și aici aș vrea să adaug că în scenariul al treilea din campania a doua s-ar putea să

aveți probleme serioase, dacă nu ajungeți acolo cu eroi competenți. Nu neglijați magia pentru că e mult mai bine reprezentată decât în Heroes II. Unele lupte sunt aproape imposibil de purtat fără magie. Poate un motiv stimulant ar fi numărul de circa 65 de vrăji existente în joc. Imaginația a fost debordantă și la capitolul asta; de exemplu, există o vrajă (Implosion) care face unei singure unități damage de ordinul "Armageddon"; există și vrăji vechi, dar majoritatea sunt noi și gândite frumos.

"Restoration of Erathia" reprezintă apogeul conceptului Heroes of M&M, o continuare binevenită și maturitatea deplină. În cuvinte puține e un joc care vă va "prinde" fără îndoială și care vă va da multe satisfacții și nopți nedormite, deopotrivă.

În încheiere, vă spun cu toată sinceritatea că de mult nu am văzut un joc atât de complet; nu am reușit să identific nimic supărător sau enervant, decât poate, uneori niște eroi inamici frustrant de bine echipați și cu armate pe măsură..

Acceptați deci provocarea și etalați-vă aptitudinile tactice salvând țărișoara sfâșiată și fără-noroc, Erathia..

-Blom ajutat de Max

Score Board

Un vis frumos al fanilor Heroes-ului e, finalmente, împlinit. Doi ani de așteptare au meritat din plin, credeți-mă pe cuvânt.

94



"MAXIS a vrut să scoată un joc... fără să riște prea mult pe piață..."

# Sim City 3000

În numărul șapte al revistei noastre, aberam cu succes pe tema paranoiei franceze în materie de preservare a culturii și, în paralel, cu succesul unic al firmei Maxis cu seria Sim City, citez: "singura care merită atenție din lista jocurilor create de Maxis". Tot atunci pomeneam și de SC 3k cu care încă de atunci eram amenințați de firma în cauză. Din nefericire, până astăzi, situația nu s-a schimbat, iar Maxis nu a înregistrat nici un succes notabil cu alt joc care să nu aibă legătură cu universul Sim City.

**M**i-ar place să stau să vă povestesc de prima mea întâlnire cu Sim City. Era era de aur a Spectrum-ului (sau a HC-ului, după caz).

Nu voi face însă acest lucru, intenția mea nefiind aceea de a naște lacrimi nostalgice în ochii celor care știu despre ce vorbesc, sau de a plictisi de moarte pe cei pentru care acest capitol al istoriei reprezintă... zero barat.

Primul joc Sim City era atât de simplu, încât a putut fi portat aproape fără pierderi pe platforme ca Spectrum, Commodore sau alte de care eu nici nu știu. Succesul acestuia fiind enorm, nu m-am mirat în momentul în care am pus mâna pe SC 2000. Se simțea nevoia unei schimbări de perspectivă, și mai ales de complexitate, față de varianta inițială. Din acest punct de vedere SC 2000 și-a îndeplinit fără probleme rolul: adus la zi în materie de hardware, 3D cum era normal și cu o complexitate și, în același timp, grad de control duse până la extrem.

## Puțină aberație

Dacă deschizi o carte de economie, vei ajunge invariabil și la un capitol intitulat "Utilitatea bunului economic". Afli dintr-un grafic de acolo că utilitatea scade odată cu înaintarea pe axa timpului. Ce legătură are asta cu jocul nostru? Păi, are. Când lansezi mai multe jocuri, folosind în cascadă exact aceeași idee, fără a fi vorba de sequel-uri sau prequel-uri dintr-o versiune în alta, trebuie să fii prost



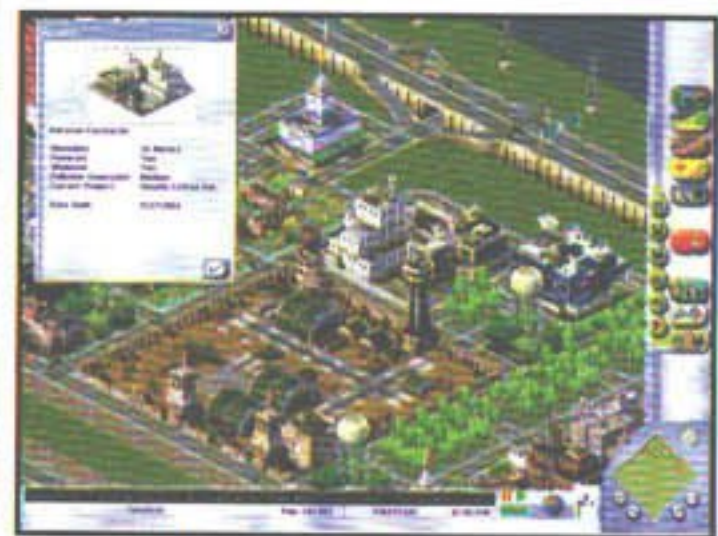
*Sis: Așa trebuie să arate un oraș sănătos și voinic. Și e adevărat că "French kissing leads to higher croissant use". Da, da! Dreapta-jos: Pe lângă baza militară mai am și un laborator de cercetări dedicat relizării primului "stealth coffee pot"*

să nu iei în considerație riscul ca utilitatea bunului pe care cu dărnicie îl "infigi" în piață, să fi scăzut atât de mult de la ultima versiune, încât să rămâi cu o gaură în portofel. De proporții, dacă luăm în considerare banii care se vehiculează în jurul producției de jocuri în zilele noastre.

## Pe masa de lucru: SC 3k

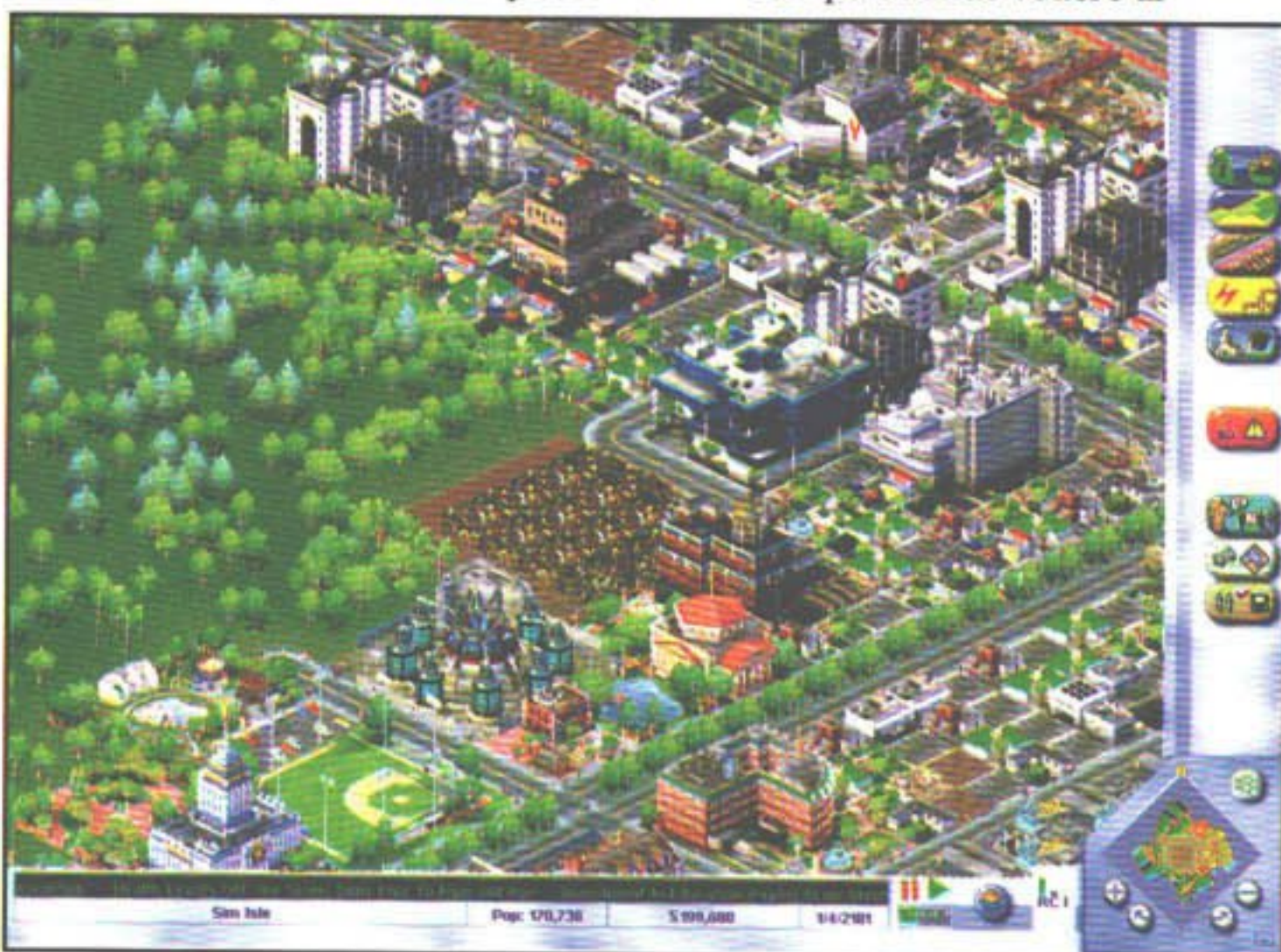
Pornind de la ipoteza că nu e om-jucător în țara asta care să nu fi jucat măcar o versiune de Sim City, sau să nu știe cel puțin cu ce se mănâncă, imi iau libertatea să sar peste introducerea de tip: "Gindește-te că te trezești într-o dimineață că te cheamă Viorel Lis...". OK?

Din punctul de vedere al



jucătorului, nu se observă schimbări radicale ale engine-ului. Ceva s-a schimbat, fie că e vorba doar de faptul că SC 3k rulează sub Windows și nu sub DOS ca SC 2k (a apărut la un moment dat și o versiune de Windows a acestuia, destul de târziu). Sim City 3000 dispune de un "motor" ce suportă 16 biți de culoare și suport 3D. De ce 3D? Pentru că Maxis a considerat că se câștigă viteză în momentul în care folosește bitmap-uri bătrânești pentru diversele elemente statice (în speță clădiri) și elemente 3D pentru cele mobile (mașini, autobuze, trenuri sau diverse chestii normale într-un oraș, cum ar fi saltele aruncate pe geam din căminele studentești). Diferența cea mai vizibilă este dată, însă, de mai multe nivele de zoom pe care le poți aborda, acoperind astfel toată aria de preferințe a jucătorilor.

Spun că nu apare o schimbare majoră de engine pentru că nu am scăpat de o mentalitate nedorită de reprezentare a terenului. Rămân în prezență obsesivă nivelele standard de înălțime, unghiurile de 45 grade



*Nu prea e înțeleaptă amplasarea gropii de gunoi lângă reactorul de fuziune. Iar acesta din urmă lângă terenul de baseball sau spitalnici atât.*

## General Info

Producator: Maxis  
Distribuitor: EA  
Web: www.simcity3000.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
K6-2/300 64M 1740  
Windows 98 - directx 6  
\*\*\*\* - foarte bine  
(Ar mai merge niste RAM)





*O zi obișnuită a primarului. Onorabila sumă de 11.737.614\$ nu reprezintă atât talentul meu de primar, cât mai ales agerimea de a lucra în hexazecimal...)*

auzi un amalgam de claxoane, pași pe caldarâm, zumzet de voci, sirene ale poliției, salvării, etc. Partea "de efect" constă în faptul că pe măsură ce zoom-ezi în exterior, toate aceste zgomote se estompează, urmând a fi înlocuite de un zgomot de vânt molcom (cine a fost la munte fără casetofon

știe despre ce vorbesc). La un zoom mediu, efectul mixării acestor extreme este chiar drăguț. Un plus clar la capitolul feeling.

### Ce e nou?

Un element extrem de important prin care SC 3k se delimitează de versiunile anterioare este simplificarea sensibilă a strategiei la capitolul... canalizare și energie electrică. Nu mai este necesară umplerea manuală a rețelei de canale pentru a racorda fiecare zonă a orașului. Acum, fiecare pompă sau turn de apă are o rază prestabilită de acțiune. Tot ce se află pe această rază este considerat "racordat la rețea". Cu cablurile de tensiune se procedează identic. Nu mai e necesar să "legi" manual o clădire sau o zonă la rețea, sau să "tragi cablu" peste un drum amărât, de exemplu. Se consideră că dacă punctul respectiv se află la o distanță rezonabilă de prima clădire electrificată, atunci are curent la rândul lui. Pentru unii acest aspect poate să nu pară la fel de pozitiv cum mi se pare mie, dar este. Am scăpat de un element plictisitor fără a pierde, zic eu, cine știe ce la capitolul strategie.

Interfața efectivă a jocului este mult simplificată. Nu mai ești asaltat de multitudinea de butoane și butonașe cu rol mai mult sau mai puțin vital în joc. Modurile de vizualizare sunt puternic

eficientizate. Pentru subteran ai două moduri de vizualizare (acoperirea rețelei de apă și metroul), iar pentru suprafață, pe lângă cea obișnuită a orașului (din care poți înlătura diverse elemente cum ar fi clădirile "fără rost" sau cele "cu rost") apar și modurile specifice fiecărui aspect al jocului, care erau până acum afișabile doar pe hartă, variind de la aura zonelor până la criminalitate sau poluare. Adică chestii foarte eficiente au fost aduse mai la îndemână. E clar că nu-ți vei construi orașul setat pe modul de vizualizare al gradului de poluare, oricât de grijuliu ai fi cu aerul respirat de contribuabil, dar e eficient să "plantezi" secțiile de poliție sau pompieri văzând clar care este gradul de acoperire al fiecărei secții și unde este necesară o suprapunere a acestor zone.

Pentru că vorbeam de clădiri



*Problema de bază a portului este că nu prea poți face baie în apele din preajma lui fără să te trezești peste noapte cu trei mâini...*

"fără rost", să menționez apariția unui nou grup de clădiri, cele "turistico-istorico-politico-etc.o". Un soi de... "cutia cu 1001 minuni ale lumii, ediția de la A la Z". Construirea acestora nu costă nimic (unele ocupă, însă, un spațiu însemnat, irosind astfel o zonă din rețeaua de apă, de exemplu) și nu au un rol foarte important (în afara celui vizual, când scoți poze să pui în revistă, hehe). Pot fi folosite cu un oarecare succes pentru creșterea auri într-o zonă (mai ales rezidențială) sau pentru electrificarea unei zone comerciale. Pare-se că turistul dă buluc la clădirea cu pricina, se împiedică de treptele buticului, portofelul îi sare senin din buzunar, aterizează pe teighea (nu înainte de a atinge câteva taste la casa de marcat) și astfel, ghinionistul se trezește posesorul unei colecții de papuși Barbie în valoarea de 50 de mii de dolari, hehe... economia de "treaptă". Tot sub semnul "austerității" se află și bugetul, mult simplificat, și care aduce acum mai mult cu management-ul listei de cumpărături pentru piață decât cu acela al unui oraș serios, în care primarul taie și spânzură. Aceeași soartă au avut-o mai multe elemente de strategie mai puțin semnificative. Un element nou este reprezentat de posibilitatea de a contracta credite. Ai la dispoziție o sursă suplimentară de venituri rapide, pe care le plătești apoi cu vârf și îndesat. Partea proastă e că, odată banii împrumutați, plata se face prin rate și nu ai posibilitatea de a lichida datoria atunci când ai disponibilități. Împrumuturile te pot feri la un moment dat de situația de faliment, dar după aceea, o bună bucată de vreme ai o cheltuială destul de maricică (funcție de volumul împrumutat) în plus la bugetul anual.

Un element destul de important, mai mult pentru feeling, este dispariția definitivă a ziarului. Te pricopsești astfel cu un oraș de aliterați, care nu sunt în stare să închege două vorbe pe o bucată de hârtie, pe care să o tragă la xerox. Lăsând gluma la o parte, ziarul avea un oarecare rol în SC 2k. Fie doar și

pentru reprezentarea pantelor, și așa mai departe, pe total acele elemente care au reprezentat un minus categoric în versiunea 2k. Eu prefer terenul plat din primul Sim City așezării dizgrațioase a șoselelor, de exemplu, pe terase înclinate la 45 de grade. Virtual, SC 3k permite 256 nivele de înălțime. Pe hârtie, dat fiind că lățimea maximă a hârtii este de 256 tile-uri, rezultă că nu poți atinge "plafonul" decât dacă transformi toată harta într-o piramidă. Prostii.

În mod normal, cei 16 biți de culoare își fac simțită prezența printr-un aspect mai îngrijit al graficii. Culorile nu pot fi văzute clar decât la zoom maxim, când din nefericire începi să vezi pixelii bitmap-urilor (hehe), pentru că "de departe" tot orașul capătă o nuanță lăptoasă, destul de neplăcută. Tot grafica își spune cuvântul când vine vorba de reprezentarea diverselor elemente ale orașului. Numărul acestora este acum suficient de mare pentru a crea oarecum impresia că nu se repetă prea mult clădirile (zona industrială apare ca un haos foarte... real).

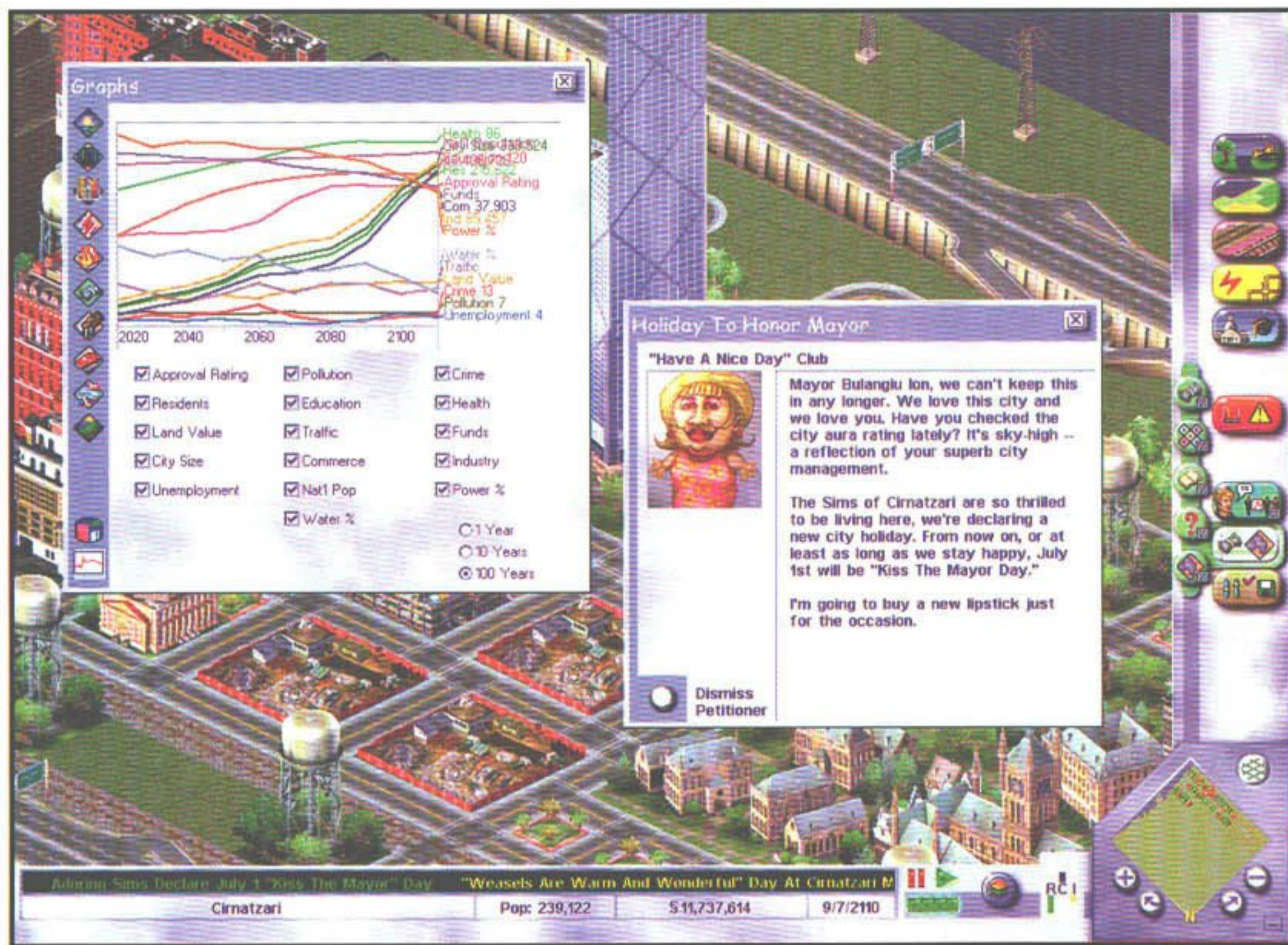
Din punct de vedere sonor SC 3k stă suficient de bine. Cu muzica mai e cum mai e, e o chestiune de gust, însă efectele sonore din joc sunt chiar... de acolo. Un efect de efect (nu aruncați cu pietre: nu e "expresia"! ) este acela al sunetelor orașului la zoom maxim. Practic



pentru articole glumețe, cum că nu știu ce elevi au înaintat teoria că noi (adică ei) am putea fi doar niște elemente ne semnificative ale unui univers simulat pe computer... înțelegeți ce vreau să spun. Acum toată treaba este preluată de un box de status în care defilează o serie de anunțuri sau cereri ale consilierilor. Chestia e destul de eficientă, avertizându-te din timp, în mod REPETAT de apariția unor factori de risc (în general îmbătrânirea anumitor instalații). Și nu fără rost. De exemplu în 2000 construim patru centrale electrice pe care le trânteam moldovenește într-un colț: "sa fie dom'le!". După un timp acestea deveneau uzate moral și obișnuiau să se facă una cu pământul. Acest lucru se petrece atunci când situația mea financiară era cât mai precară cu putință, astfel încât mă trezeam la mijlocul anului fără energie electrică, cu un oraș aflat în întuneric și cu locuitorii acestuia semnalizându-mi ofușcați cu lanerle de la geam: "bă, care ai taiat cablul?".

Sim City 3000 a pierdut, din motive necunoscute, prezența editorului de harți. Există însă o modalitate de a folosi teren creat altfel decât cu ajutorul generatorului încorporat al jocului. E vorba de folosirea unui bitmap grayscale care să codifice nivelele de altitudine (cei care știu cum funcționează tehnologia voxel, știu cam despre ce este vorba). Nu am spațiu să intru aici în detalii. Acestea se găsesc la site-ul [www.simcity3000.com](http://www.simcity3000.com). Pentru cei care nu au acces la internet... să lovească cu feedback până băgăm o coloană undeva în revistă.

Toate cele enumerate mai sus nu înseamnă mai nimic pe lângă un nou feature, foarte nou pentru universul Sim City, pe care SC 3k îl aduce. Este vorba despre interactivitatea cu vecinii. Concret acest lucru înseamnă că poți face diverse afaceri cu orașele vecine. Fie că e vorba de energie electrică, apa sau gunoi, în toate acestea vei vedea de acum încolo fie o grijă sau o sursă de venit. Energia electrică și apa se exportă simplu, te conectezi la vecini și aștepti să apară ofertele



la uite ce oraș frumos am clădit cu mânuțele astea două! În doar o sută de ani. E, acum la vârsta pensionării, aflu cu stupeoare că "Weasels are warm and wonderful", că 1 Iulie este ziua mea, și că locuitorii mă iubesc din toată inima. Cine mai e ca mine?

acestora, funcție de ce le pui la dispoziție. Gunoiul se poate deasemeni exporta, caz în care trebuie să plătești dacă îl dai, sau să primești bani dacă iei gunoi de la vecini pentru a-l prelucra, sau stoca. Problema majoră a acestei viziuni este faptul că nu poți înainta tu oferte de afaceri vecinilor, ci trebuie să aștepti ofertele lor.

Nu tot ce zboară se mănâncă însă! Fiecare contract conține și o clauză referitoare la daune pe care trebuie să le plătești (în cazul în care ești tu cel care oferă servicii) în condițiile în care nu mai vrei să respecti înțelegerea sau... nu mai poți. Iar banii pe care îi plătești ca daune te ustură la buzunar. Singura modalitate de a scăpa de un contract este să refuzi continuarea afacerii în momentul în care un vecin îți cere renegocierea

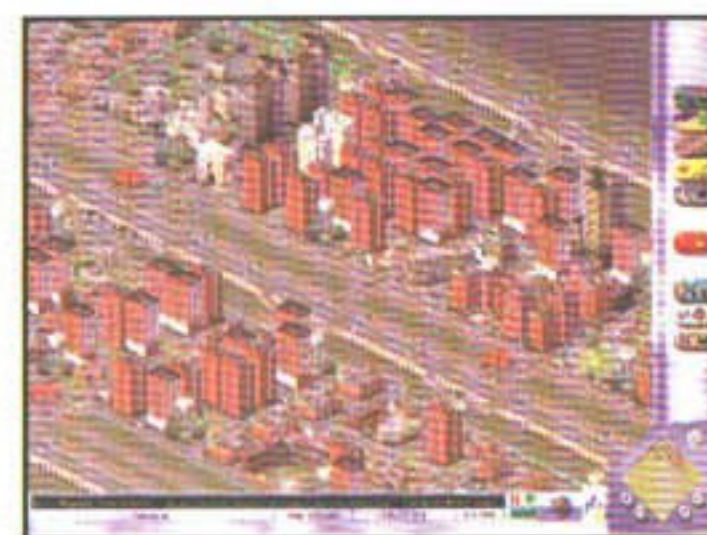
termenilor contractului. Importanța acestui aspect este dată de sumele, deloc de neglijat, care se vehiculează. Eu, de exemplu, am ajuns foarte rapid să am un oraș în care toate taxele erau de 1%, câștigând practic numai de pe urma unui contract cu un vecin, căruia îi preluam gunoiul din oraș. Asta da feature!

Dacă din diverse motive nu mai poți să te achiți te partea ta de treabă (de exemplu, dacă deodată îți se strică o centrală electrică și nu mai poți să le oferi energie în parametri) atunci se consideră că ai terminat forțat contractul și plătești respectrivelor daune. Deci, atenție!

Ca o chestie adiacentă, pe lângă interactivitatea cu vecinii, în SC 3k mai apar și alți terți contractori interesați în orașul tău. Dacă orașul este suficient de tentant pentru respectivii, bineînțeles. De exemplu, o firmă poate să îți ceară dreptul de a construi în oraș un supermagazin, în urma căruia primești în fiecare lună o anumită sumă (la finalul anului se adună ceva bănuți). Armata îți poate propune amplasarea unei baze militare, care nu-ți aduce vreun ban, însă mai aduce niște locuri de muncă. Și așa mai departe.

#### "Mândesc" deci exist

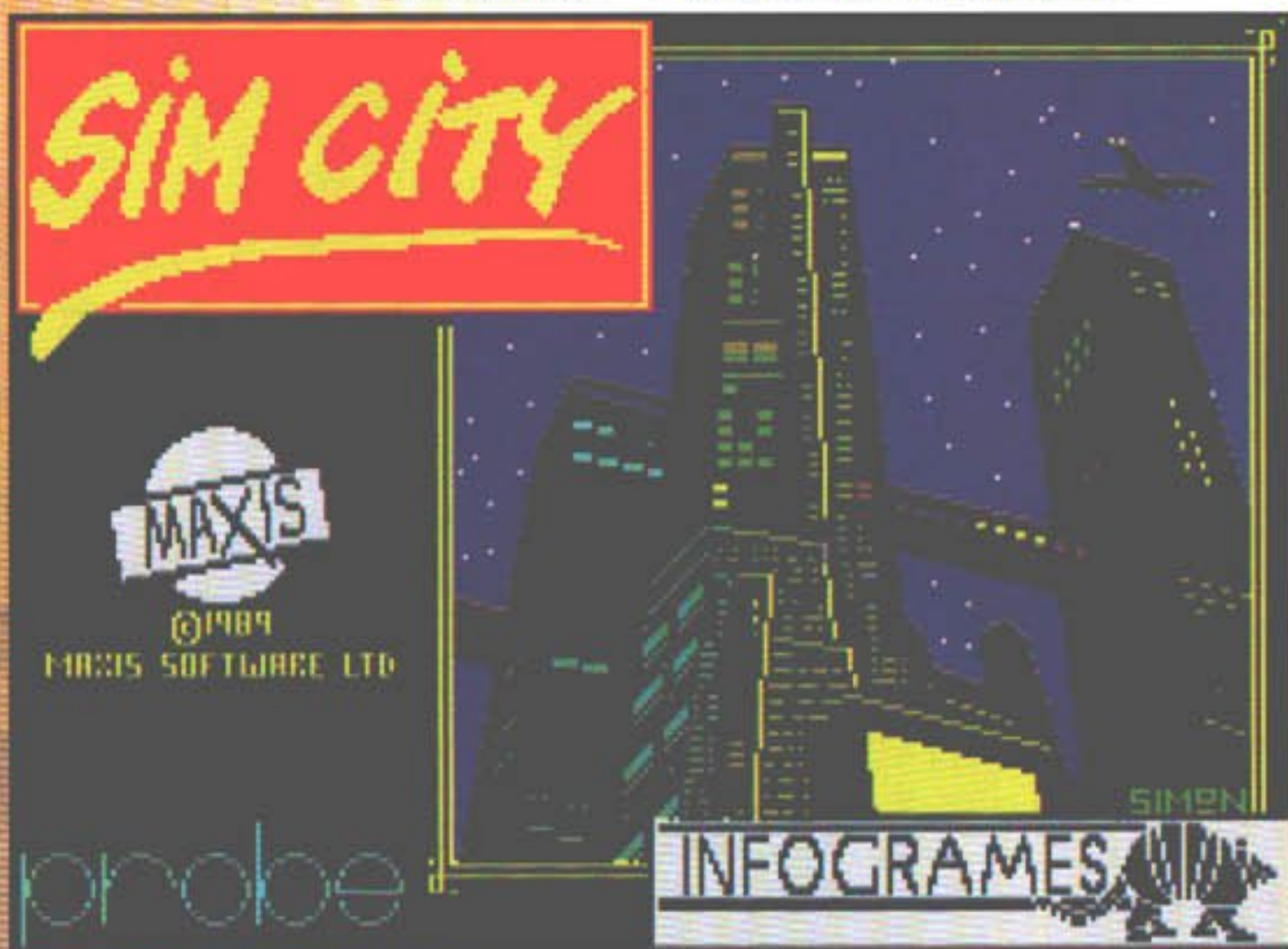
Cu toate aceste cizelări strategice, nu vom avea cine știe ce alte revelații. Universul Sim City a rămas același, iar coordonatele generale care definesc jocul sunt... identice. De exemplu, pe lângă unele plusuri indiscutabile, SC 3k pastrează unele minusuri majore pe care le găsim și în SC 2k: modul de "terasare" al terenului, imprecizia simulării (proportional cu mărimea orașului simulat), simplitatea



globală a jocului (n-oi fi eu vreun geniu al strategiei), sau alte elemente aduse chiar de SC 3k, cum ar fi vecinii enervanți, care te presează cu tot felul de oferte de afaceri neinteresante. Toate acestea vin să ne reamintească că nu suntem în fața unei capodopere de programare, ci pur și simplu un remake al SC 2k. Destul de bun așa zice eu.

Ei bine, vă mai amintiți sper de problema utilității unui bun economic, de care vorbeam la începutul articolului. Se pune problema aceasta și în cazul SC 3k. Maxis a vrut să scoată un joc, care să păstreze în mare coordonatele predecesorului, fără să riște prea mult pe piață. În consecință, pe lângă cizelările absolut evidente și de bun simț față de versiunile anterioare, se simte o oarecare tendință de a mări volumul teoretic al pieței prin simplificări peste măsură ale unor aspecte ale jocului, mai ales la capitolul strategie. În momentul în care eu închei acest articol, Sim City 3000 este primul în topul vânzărilor de jocuri. Am zis.

-Johnny



Remember? Sau să încep din nou cu "Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la anii copilăriei mele, la...?"

#### Score Board

Un joc, zic eu, suficient de reușit. Cu siguranță te plăcuse fanilor universului Sim City și poate nu numai a acestora...

82



# GAME ROVER

Te mai trezești că vine o gagică siderată de cât de mult te joci și-ți spune ceva de genul: "Data viitoare să-mi faci și mie un joc." Te ulți prelung la ea ca la propria măsea de minte complet tulburat: "Adică... să ce?"

- Să-mi arăți și mie un joc de așa de-al tău, să văd și io ce-o fi așa

frumos, zice îmbrăcându-se să plece. Să-i fi picat placa video? Să i se fi bușit Celeronul de-o apucă vitejii d'astea? - te întrebi. Iar gura zice



- Keep it up! You reader!

nedumerită: "Bine...". Ce să-i arăt? - te mai chestionezi. Cum determini într-o astfel de situație ce i-ar place? O întrebi cu s-a jucat când era mică? Ce procentaj de sânge o face să se sperie? De la câte poligoane în sus i se pare o grafică frumoasă? Aventură? Nu are răbdare. Shoot-em up? Te întreabă de ce joci așa ceva.

Puzzle? Cu siguranță nu.

Virtual Valerie II? Ce-o să creadă? Strategie?

Combat? Problema se extinde la orice persoană matură, care n-a prea avut contact cu așa ceva. Ce le arăți în afară de filmul de intro care are șanse să le placă? Game Lover să geamă de propuneri.

Pe de altă parte, spuneam data trecută că ne ocupăm mai mult de jocuri în sine. Am văzut cu toții că RPG-urile s-au replămădit. S-a golit o altă zonă. Arcade, adventure. Ce-ați spune de un Bioforge 2? La câte poligoane poate acum un Voodoo ar fi rupere. Totodată, ceva gen "Operation Wolf", Cyberia,

Wetlands. Vreau jocuri simple. Sărmanii copii din ziua de azi, trebuie să muncească din greu la fiecare joc. Dai drumu' la Commandos și dacă nu te înhami la el ca la o treabă foarte serioasă... se năruie tot. Nu mai vorbim de cine știe ce

simulatoare unde citirea manualului se poate compara cu învățarea pe de rost a Mizerabililor. Cum facem să găsim farmecul unor jocuri ca Horde, LBA, Lary1, UltimaUnderworld? Nu spun că nu apar jocuri bune. Apar unele absolut excelente dar au alt feeling. Poate de aia mi-a plăcut FFVII, pentru că avea ceva vechi în el. Convorbiri în texte, stângăcii, etc. Și dacă pentru astfel de feeling trebuie să reinstalăm pe o partiție DOS-ul, ce ne pregătește viitorul? Odată cu plămădirea DVD-ului vom avea o căruță de filmulețe și jocuri atât de mari că n-o să-ți vină să te apuci de ele. Se va renunța la efectele disco ale 3DFX-ului și vor inventa efecte de "patină". For fi eminamente toate cu un fel de multiplayer, ceva on-line pentru gust și tot așa. Ba internetu' va merge atât de bine că vor angaja comentatori ca la eurosport, să transmită live știu eu ce întrecere virtuală. Pe undeva bine, pe altundeva rău. Vreau un joc pe care să-l joc numai eu. Ceva intim. Pentru asta eu felicit încă odată Thief-ul. Hai gata, am bătut câmpii destul - și de jocuri n-am zis mare lucru. Până data "fiitoare" eu sunt GamerOver cu gura mare.

- Afantana

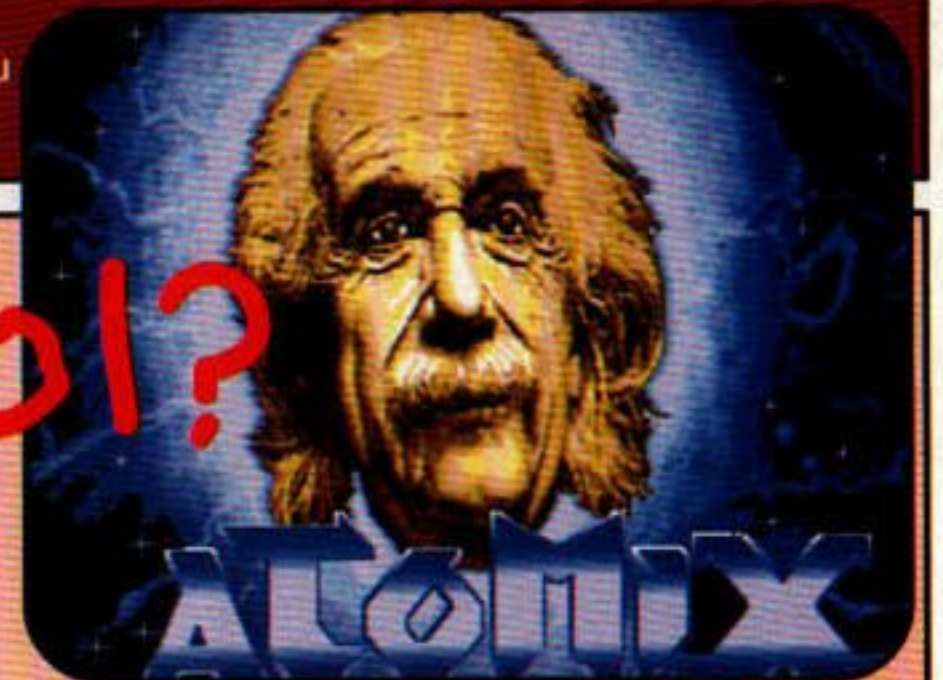
## Jocare Micisii Cool?

Îmi mestecam limba la gândul sulfuric de a alege noul JMC și cum își pierduse gustul am vrut s-o scuip. M-am uitat în oglindă. Limba atârna din fundul gâtului peste buza de jos. Și-atunci mi-am zis: Einstein-Atomix! Am răscolit arhiva și-am descoperit din nou plăcerea. Am

ras câteva guri de chimie alcoolică și peste cinci minute trecuseră vreo 3 ore și 7 niveluri. O jucărie alchimică în care potențialele atemporale de-a-ți ioniza materia cenușie cresc invers proporțional cu viteza de decantare a moleculelor de lichior (în ordinea

nivelurilor: apă, metan, etc) bi-distrat de parcursul lor pe fundul cisternei stomacale. Iată scânteia.

Odată potrivit minotaurul simbiotic chimiei din labirintul științei, scânteia științei lascive se spulberă michelangeliscian (tin). Și



atunci restul de puncte ți se varsă în cont. Iar această latură economică, ce surprinde fundamental esențiala legătură dintre timp, lucrare și ban (respectiv punctaj) face ca jocul - în măsura în care-l mai putem numi joc, el devenind mai degrabă un JMC-să se ridice într-un mod Monteverdian la rangul armoniei uman-științifice.

atunci restul de puncte ți se varsă în cont. Iar această latură economică, ce surprinde fundamental esențiala legătură dintre timp, lucrare și ban (respectiv punctaj) face ca jocul - în măsura în care-l mai putem numi joc, el devenind mai degrabă un JMC-să se ridice într-un mod Monteverdian la rangul armoniei uman-științifice.

Fragment din lucrarea "Rețele, molecule, irigații" de Albert Afantomix.

Bibliografie:  
- Madam Moraru - "Discuții pe Chat" opere complete!  
- Dr. Mucava - "Chimie, sănătate, frumusețe și vitamine"  
- Nelu de la Sculărie - "Atomu' ca metaforă", ed. adăugită 1988



### Aplicație:

Aduceți bulinușii alea două albastre lângă bulinușul aia roșia, în timpul T mare de tipar, folosind un număr de mutări egal cu variabila n micuț de tipar.

- apărută în Gazeta Chimică, supliment al revistei Catalizatorul, numărul 8/102 e.n.



"jocul e plin ochi cu glume de tip Beavis & Butthead

# Beavis & Butthead

Cu Beavis & Butthead treaba e simplă și clară. Ori îți plac de nu scapi nici un episod ori îi urăști din tot sufletul. Așadar, înainte de a încerca jocul respectiv, se recomandă vizionarea câtorva episoade din respectivele "desene animate". Dacă organismul nu reacționează violent, se poate trece la etapa a doua, în caz contrar...

**Q**uestul de față îi are pe acești puști semi-retardați în prim-plan, în încercarea lor de a "scora" - err... nu la fotbal - și "peripețiile" prin care trec pentru a reuși acest lucru. Dacă vor fi sau nu în stare, lucrul ăsta îl veți afla singuri singurei.

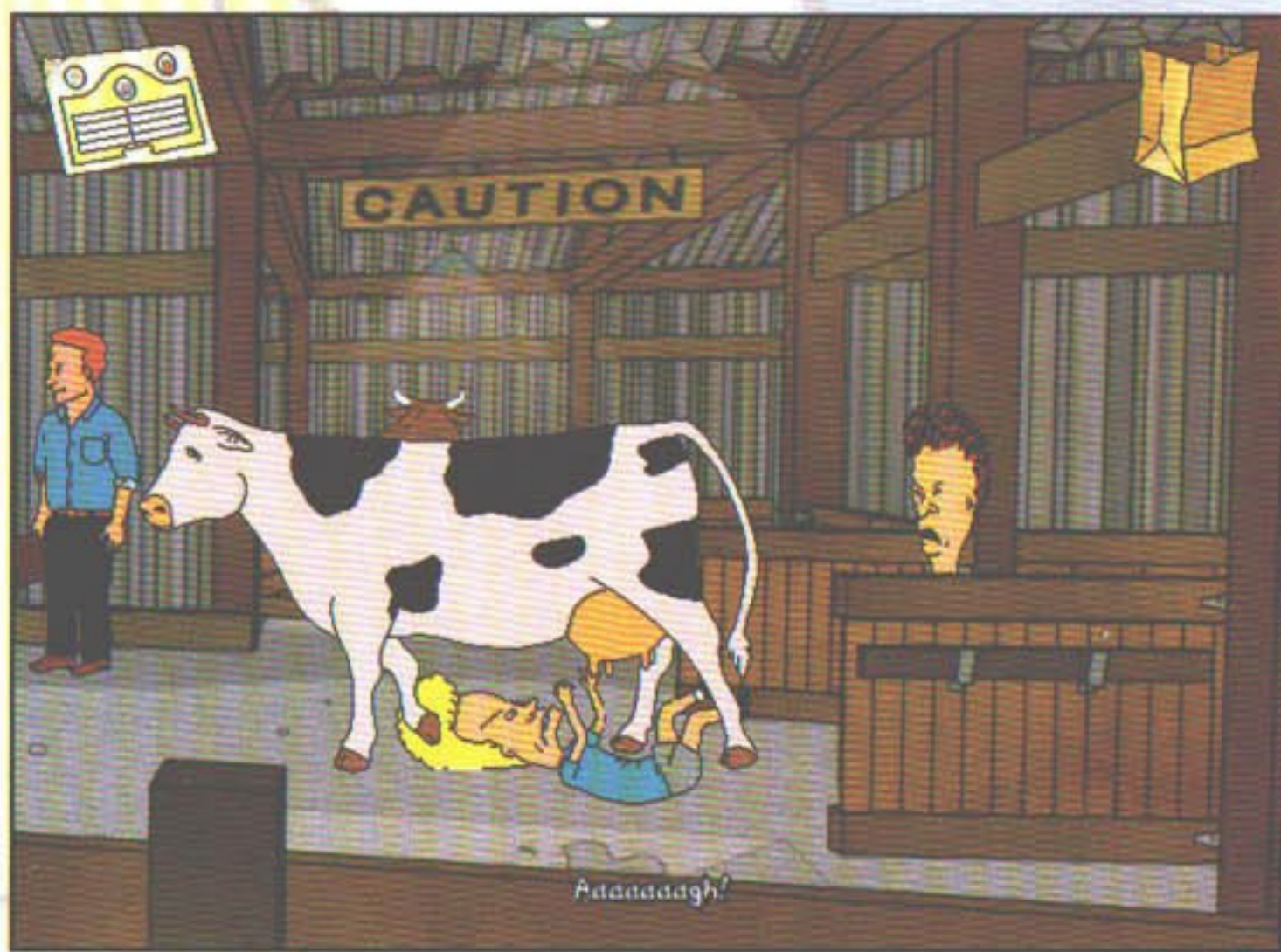
### Come to Butthead...

Jocul are grafică de desen animat (lucru de așteptat, de altfel), nu e 3D (surprise?) cum era "Normality", și deci, nu are pretenții la acest capitol. Punct. În ceea ce privește sunetele, iarăși nu prea e mare lucru de spus. Sunt bune în

limitele răbdării. Băieții nu prea se repetă sau chestii de-astea, doar că la un moment dat băiguielile lor ajung să te calce rău de tot pe nervi dacă n-ai antrenament (episoade multe în spate). Tu vrei să folosești un obiect pe ceva de pe-acolo, iar unul din ei îți spune cale de zece secunde o replică de genul "Err... like... err... no?".

Auzită de multe ori, faza începe să te răcăie pe o parte de creier.

În rest, jocul e plin ochi cu glume de tip B&B foarte apreciate de "cunoscătorii" în domeniu. O chestie destul de agasantă este



B&B în concert... Se lasă cu instrumente în minus, evident. Și cu atât mai evident, instrumentele respective sunt și valoroase.

*Sua: Un muls mai sadomasochist. Hehe... Dreapta: B&B "live" la postul de radio al campusului. Butthead tocmai fusese la un pas să "scoreze"...*



limitarea fie la dialog, fie la mod text, cu alte cuvinte nu poți să-i auzi și să citești ce zic în același timp. Trebuie să te mulțumești fie cu una, fie cu cealaltă, și având în vedere cât de stălcit vorbesc practic nu te poți debarasa de modul text, lucru care-ți dă o senzație nasoală de quest de acum 5 ani făcut azi.

Ca să-ți atingi țelul, adică să "scorezi" cu vreo tipă, trebuie să îndeplinești niște (între ghilimele spus) puzzle-uri care au în marea majoritate soluții haioase rău, ca de exemplu să faci rost de un microfon cu care să răspunzi la întrebările cretine ale ascultătorilor într-o emisiune radio în direct, dând

răspunsuri cel puțin la fel de inteligente.

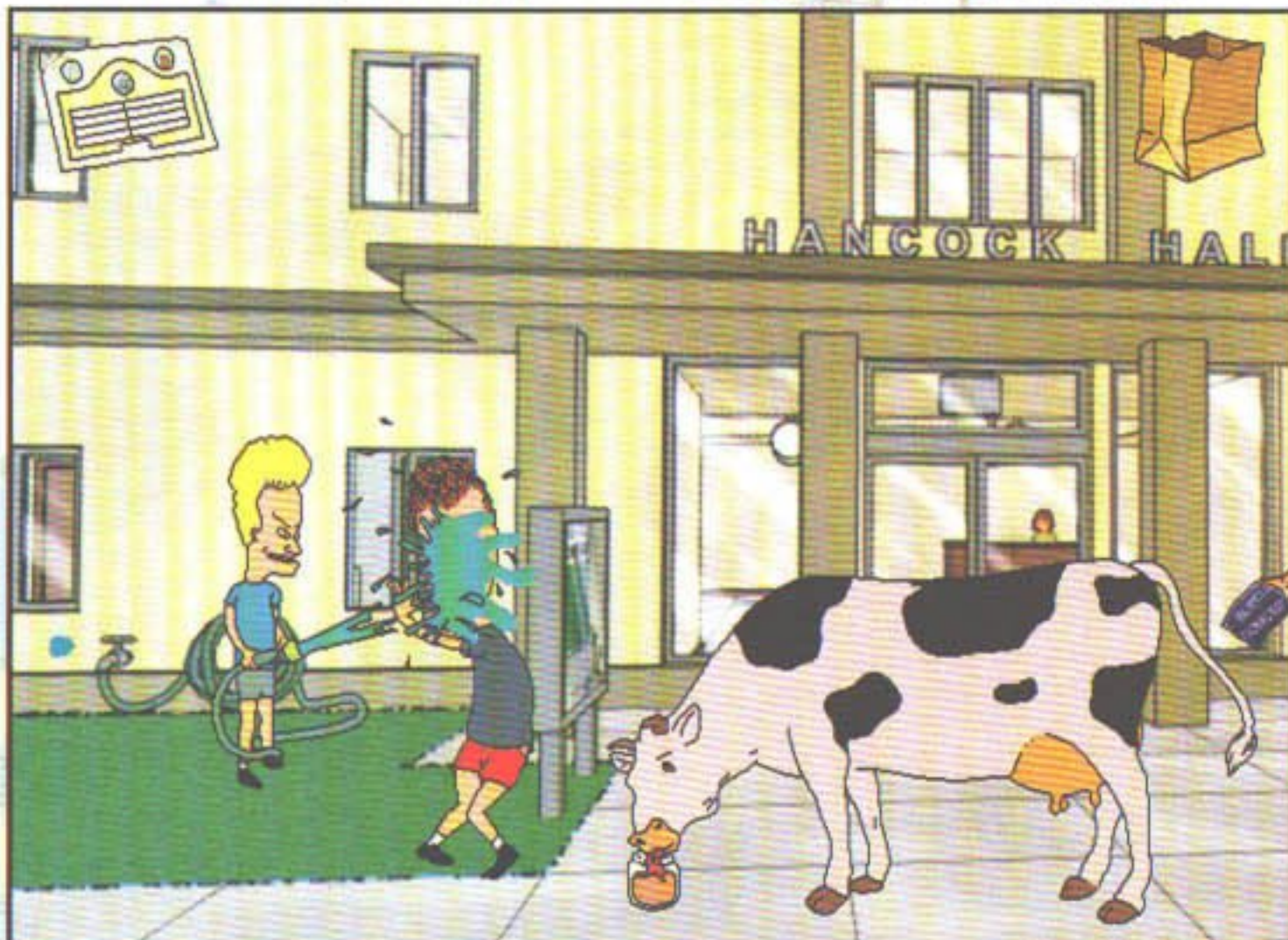
**Hi, I have only one testicle. Is that weird? Uh, I don't know. How many butts do you have?**

Din păcate puzzle-urile sunt pe cât de haioase pe atât de simple, jocul nereușind să te țină mai mult de 4-5 ore în fața lui până îl termini, dacă ești cât de cât familiarizat cu genul. Așadar niște puzzle-uri mai greute l-ar fi făcut mai atractiv. De asemenea mi-ar fi plăcut și o interactivitate cât de mică cu jucătorul în ceea ce privește dialogurile. Măcar câteva variante, acolo, pentru feeling.

### Don't try this at home.

Așadar, dacă ești amator de B&B nu prea ai voie să-l pierzi. Dacă nu, mai bine îți găsești altceva de făcut pentru că ai toate șansele să te enervezi îngrozitor dacă-l joci și-l tot auzi.

- Alex



O baie bună nu strică nimănui... În schimb vacă amatoare de peanut butter io n-am mai văzut. Nu că ar avea vreo legătură. Dacă nu scrie nimic pe poză înseamnă că am folosit modul dialog.

### General Info

**Producator:** Illusions Gaming  
**Distribuitor:** GT Int.  
**Web:** www.gtgames.com

### Hardware Bench

**Testat pe:**  
K6-2/280(2.5x112) 64M  
\*\*\*\*\* - excelent

### Score Board

Nu e un quest clasic, probabil nici n-ar fi luat scorul ăsta dacă-l tratam ca atare. Este doar un prilej de "fun" cu "B&B and some chicks"

**79**



# Army Men 2

"jocul generează un lipici extraordinar, care poate fi însă ușor spălat..."

Obosisem de atâta mers. O zi întreagă de cărat arma în spate nu e puțin lucru. Și sergentul nu ne slăbea deloc. Zicea să fim cu ochii cât cepele, că zona e plină de inamici. Era aproape de asfințit și la orizont se ridica sub ochii noștri impunător... frigiderul.

**E**are va să zică, Army men II este sequelul unei strategii mai vechi, cu soldați de plastic care se numea... ( Taraaaam!) Army Men și care n-a fost deloc rău la vremea lui. Jocul de față urmărește noile aventuri ale sergentului (eroul principal) în încercarea de a... supraviețui de la o misiune la cealaltă (lipsă de inspirație, ce vreți... ). Când l-am luat la purecat, am fost extrem de încântat de conceptul original care-mi amintea de zilele alea, nevinovate, ale copilăriei, când molfăiam cu ură soldații inamici în cruntele bătălii de pe covorul din sufragerie.

### Know your enemy...

Păi, treaba stă în felul următor... Army Men II este o strategie fără management de resurse. Se cam înțelege că trupele pe care le

folosești ca să duci la bun sfârșit misiunile le primești la început, având posibilitatea să găsești altele pe parcursul misiunii ( trupe, muniții... etc). Conflictul se duce între ăia galbeni (urâți și răi) și ăia verzi ( buni, frumoși și deștepti ). Tu ești cu Serge, un... plutonier (V-am păcălit, că era sergent... Săc! Am 1-0.) curajos, bun, frumos și deștept.

Ca sergent, trebuie, evident, să controlezi și celelalte unități, lucru care este foarte greu și enervant realizat. Din punct de vedere grafic, jocul seamănă un pic cu Commandos B.E.L. (aceeași grijă pentru detalii). Peisajul se modifică mai mult sau mai puțin la explozii, copacii iau foc, lucru care arată chiar foarte bine având în vedere că focul a învățat, mai nou, să se împrăștie pe copacii



**Sus:** Turistii aștia... Iar au făcut focul în pădure și nu l-au stins ca lumea. Și tot oamenii de la ocolul silvic au de suferit.  
**Drupa:** Cam același lucru doar că într-o fază 1 pic mai cronică.

vecini, stârnindu-se adevărate incendii forestiere ( Deh! Așa se întâmplă când ieși la braconaj cu bazooka). Una peste alta, relieful arată bine, spun doar "bineșor", pentru că speram la ceva 3D. Dar dacă nu e... vorba filozofului.

În ce privește atmosfera, aceasta este destinsă, de poveste (fie ea chiar cu soldați și bazoooci), lucru la care contribuie și muzica, ruptă parcă din discurile cu povești de Andersen.

### Din păcate...

Jocul este deficitar la un capitol foarte important: mișcarea trupelor și algoritmul de căutare a drumului, care este practic inexistent. Trupele tale se mișcă absolut haotic și există foarte puține șanse să faci ce le-ai indicat tu din prima. În ce privește algoritmul de căutare a drumului, ce pot să spun, este o glumă (și încă una foarte proastă). Trupele tale vor încerca să parcurgă drumul cel mai

scurt dintre două puncte ale hărții, direct, fără să țină seama de obstacole. Urmarea directă e că vor da greș în 99% din cazuri. Mai agasant este faptul că, după modul în care sunt realizate misiunile, nici măcar nu s-a încercat minimizarea efectului "pathfinding-ului" aberant, jucătorul fiind nevoit să dea piept cu misiuni contra cronometru



care sunt practic imposibil de dus la capăt fără o porție de nervi și câteva noi fire de păr albe pe cap. În ce privește partea de strategie, cel puțin în singleplayer este cam zero, asta dacă nu cumva să tragi de departe cu mortarul după un tanc în loc să te arunci sub șenilele lui se poate numi strategie. În multiplayer situația se poate schimba un pic în ce privește strategia. Dar asta nu înseamnă că jocul nu are de pierdut (la scor).

Pe lângă asta, raportul de forțe dintre soldații tăi și ai AI-ului este total aberant realizat, soldații tăi rezistă la 3 grenade, poate chiar mai mult, în timp ce unul inamic a mierlit-o deja de la prima grenadă a ta.

În concluzie jocul generează un lipici extraordinar, care poate fi însă prea ușor spălat de o soluție formată din acid pathfind-hidric, care reacționează chiar urât (face implozie) cu AI-ul (de concentrație prea mică). Și când mă gândesc că era să rămân la chimie... Uite câte știi!

- Alex



Misiune la trotuar. Doar că nu e seară și nici în Piața Universității nu pare să se desfășoare acțiunea...



Na belea... Un soldat albastru?! Așa de unde a mai apărut frate? Trebuie că e pe cont propriu. Adică e "bazat cu el" ca să folosesc argoul cel de toate zilele.

**General Info**  
 Producator: 3DO  
 Distribuitor: 3DO  
 Web: www.3DO.com

**Hardware Bench**  
 Testat pe:  
 K6-2 280(2,5x112) 64M  
 \*\*\*\*\* - excelent

**Score Board**  
 Ală care a făcut algoritmul de căutare a drumului, trebuie că era mort de beat în momentul respectiv...  
**73**



"cu toate că are niște lipsuri Chaos Gate rămâne un joc valoros"

# Chaos Gate

SSI... SSI este o firmă care trezește multe amintiri frumoase tuturor iubitorilor de strategii. SSI -Strategic Simulations Inc.- este sinonim cu strategia pe ture. La început au fost strategiile pe hexagoane și anume seria generalior, de la Panzer General, de care orice tip cu pretenții de gamer a auzit dacă nu jucat, prin Fantasy General, care a fost unul dintre cele mai bune, de fapt, dacă stau bine și mă gândesc, chiar cea mai bună strategie "hexagonală" pe care am jucat-o, până la Panzer II și People's General. În ultimul timp au început să producă jocuri care sunt tot pe ture dar acum, în loc de hexagoane avem pătrate, ceea ce dă posibilitatea de a elabora ceva mai mult. După cum vă spusei mai sus, sunt un fan SSI. Deși au avut și ceva jocuri nereușite, eu îi admir foarte tare. Asta nu înseamnă însă că nu voi fi cât se poate de obiectiv.

# W

arhammer 40.000: Chaos Gate, face parte din genul de jocuri la care am pierdut cel mai mult timp și care m-au

bucurat cel mai mult: UFO: Enemy Unknown, UFO: Terror from the Deep, X-com Apocalypse, joacele amintite mai sus... Strategiile pe ture dacă sunt bine făcute sunt, cel puțin pentru mine, cel mai agreabil fel de a pierde timpul liber.

Când ne-a venit preview code-ul am fost foarte bucuros și m-am așternut pe treabă plin de voie bună. Am jucat eu ce am jucat și după trei misiuni ucigătoare eram fericit tare pentru că tocmai îmi dăduse un Librarian (tipul care se ocupă cu vrăjirea inamicilor și chiar a propriilor trupeți) și voiam să testez ceva vrăji, când bravul preview code s-a blocat. Și așa a rămas; după ce am implorat și apoi blestemat toți zeii și zeițele s-a dovedit că, după ce că te pune să copiezi tot CD-ul pe hard (700 și ceva de mega, că era un sidu d'ăla hot), jucai trei misiuni și gata.

Acu că ne veni tot jocul m-am așternut din nou la treabă, cu ceva mai puțină voie bună, pentru că între timp am făcut rost și de Heroes III și de Mana Link și de... o altă droaie de jocuri pe care tare aș vrea să le mai joc. Dar cum sarcina de partid nu poate fi comentată dacă nu vreau să ajung prin cine știe ce gulag sovietic, am trecut la treabă.

Warhammer 40.000: Chaos Gate se petrece într-un viitor îndepărtat, iar tu comanzi o gașcă de Ultramarines într-o luptă pe viață și pe moarte cu niște trădători care au făcut parte la rândul lor din Ultramarines dar acum au căzut sub influența nefastă a alcoolu..., pardon, a Chaos Lord-ului Zymran,



Sus și dreapta: armurile "Terminator Squad"-ului și personajele "speciale" arată mai mult decât impresionant  
Dreapta jos: după lupte seculare pentru independență și neatămare...

care nutrea niște gânduri roz și diafane pentru ai tăi. Și de-aici se întinde o leapșă pe o puzderie de lumi care de care mai ciudată, de la păduri ecuatoriale, mlaștini, la lumi vulcanice sau înghețate. Această leapșă se lungeste în cins'pe misiuni, scopul final fiind, bineînțeles, să-l prinzi pe Zymran ăsta și să-l convingi pe căi pașnice că dreptatea este de partea ta. Mediarea cea pașnică se va face cu mult calm, cu ajutorul unui arsenal destul de bine pus la punct și cu o minunată colecție de vrăjitorii.

Grafica, dom'le, grafica, lasă-ne cu abureala! Păi grafica nu-i nici prea-prea, nici foarte-foarte. Design-ul unităților este decent, punându-se accentul pe măreția dată de Power Armor-urile în care sunt echipați ortacii tăi. Armele sunt binișor desenate, câteva fiind chiar impresionante. Tot OK sunt și peisajele în care se desfășoară lupta, peisajele alternând de la o cumplită



aglomerare în junglă, la o dezolantă goliciune în peisajele glaciare sau vulcanice unde singurele variații sunt date de diferențele de nivel. La ce stau cel mai prost este design-ul vehiculelor care nu au reușit să-mi inspire mai

nimic, cel mult niște buldozere greoaie.  
Sunetul? Păi sunetul este modest, uneori de-a dreptul ilar, grohăiturile creaturilor haosului nereușind nici pe departe să pară înfricoșătoare, existând momente când ne stricam de răs din cauza lor. Muzica este foarte bună numai că este un pic repetitivă, de fapt nu este bine aranjată, așa că îți cântă într-o misiune o singură melodie ceea ce nu este foarte bine gândit, dar oricum reușește să te introducă perfect în universul pe care a vrut SSI să-l creeze. În Random Scenario îți cântă toate melodiile sau mai bine zis aproape toate melodiile și efectul este mai mult decât OK.

Hai să vedem acum ce-i cu strategia. Păi, pe de o parte este notabil felul în care se face accesul la arme și la trupe. Ai patru tipuri de escadroane, Tactical Space Marine, Assault Space Marine, Devastator Space Marine și Terminator Space Marine, toate cu Squad în coadă. După ăste Squad-uri vin pe post de eroi: Apothecary (care este unu tare rău care îi mai heal-ează p'ăia răniți



"Ce s-o da acolo?"  
"Cred că e rația de gloanțe-n ochi. Hai și noi repede la coadă, că se termină!"

## General Info

Producator: SSI  
Distribuitor: SSI  
Web: www.ssi.com

## Hardware Bench

KE-2/300 64M S3 Trio  
\*\*\* - Bine pana cand ai proasta inspiratie si arunci cateva smoke grenade-uri, moment in care procesorul iti moare "sufocat"





Băieții aia care au niște irizații albastre în jurul corpului tocmai au primit un "Stasis grenade" în mufă. Focul acela de tabără este generat de aruncătorul de flăcări al unui băiat-băiat din Sălăjan.

în luptă), Techmarine (unu' de-i bun la tehnică), Librarian (ăștia sunt pe post de PSI-guys, adică aia cu puterile mentale, vrăjile, mai pe românește), Chaplain (lideri spirituali ai unui clan mai aparte de Marines) și Captain care este tipul cel mai tare și mai mare din toată compania, el reușind, prin carismă și pricepere, să-i facă pe soldații din subordinea sa să muncească mai cu sârg. Fiecare dintre escadroanele mai sus amintite poate să folosească numai anumite tipuri de arme, fiecare venind "default" echipate cu un gen specific de arme. Limitarea la arme constă în faptul că fiecare tip de escadron are o armă standard, iar unul dintre membrii escadronului poate să-și schimbe această armă obișnuită cu una mai puternică. Deci numai unul dintre cei cinci membri ai escadronului poate să facă asta, cu excepția Devastator Space Marine Squad-ului unde doi Space Marines pot să-și schimbe armele. Assault Squad-ul are în dotare niște Jet Pack-uri foarte folositoare care dau o mobilitate deseori hotărâtoare.

Trupele haosului sunt mai numeroase și astfel avem parte de trupe umane, care după cum am mai întâlnit și în Myth II: The Soulblighter, s-au dat cu răii, iar pe lângă aceste scursori ale societății, o șleahță de demoni și de cârcăieci.

În strategia jocului, o foarte mare pondere o are terenul, pentru că dacă nu-ți adăpostești trupele și le lași în văzul lumii, nu ai nici o șansă. Așa că trebuie să mergi paș-păș, să te dai după colț, să profiți de fiecare cută de teren, că altfel este vai de tine. O importanță foarte mare o au Jet-Pack-urile care te ajută să cazi adversarului în spate, să-i dai una peste ceafă și să te bagi din nou la adăpost. Un alt aspect, de loc de neglijat, îl constituie grenadele, în special grenadele care au ca scop obturarea câmpului vizual, dându-ți astfel posibilitatea de a te furișa în spatele adversarului.

Ceea ce îmi lipsește foarte, foarte mult este un sistem de cercetare, de descoperire a noilor arme și vrăji, lucru care, cel puțin pentru mine, a constituit o mare

parte a glazurii de pe tort în celelalte strategii de acest gen. Faptul că poți să folosești anumite arme și personaje doar când vrea șefu' mi se pare o slabă emulare a sistemului amintit olecutică mai sus și este principalul punct minus al jocului.

Pe lângă campania disponibilă, există Single Scenario care spre dezamăgirea mea (al doilea mare minus al jocului) nu este decât campania propriu-zisă, dar cu deosebirea că poți juca orice misiune în ordinea pe care o vrei tu, ceea ce între noi fie vorba mi se pare o prostie mare cât casa fie și numai din cauză că, uitându-te la acest Single Scenario poți să vezi curgerea suavă a firului epic și asta îți va diminua puternic dorința de a termina jocul. Așa că vă puteți considera preveniți. După Single Player avem un Random Scenario în care poți să-ți alegi tipul de misiune, numărul de unități, de arme de inamici etc. Bineînțeles că nu a fost uitat nici multiplayer-ul. Se poate produce un general mayhem în maxim patru oameni, pe Local Area Network (LAN) și pe TCP/IP.

Cu toate că are niște lipsuri destul de mari Chaos Gate rămâne un joc valoros (mă întreb cum ar fi fost dacă nu ar fi avut aceste lipsuri) și asta demonstrează că genul acesta de joc are încă foarte multe de oferit, iar SSI cu atât mai mult cu cât se vede clar că dacă mai aprofundează un pic problema și elimină stângăciile de care v-am tot spus, va scoate alt multe jocuri care vor constitui deliciul multor gameri. Și ca să-l parafrazez pă amicu' Johnny, dar și pentru că se potrivește-n context am să închei astfel: am zis!

- MAX

Un joculeț dinamic care ne aduce aminte de seri X-Com fără a fi o clonă care nu aduce nimic nou. Are tot ce-i trebuie pentru a fi un joc bun, chiar foarte.

**Score Board**

**86**

# ARMELE

## - SI CE VOR ELE -

Armamentii se impart in mai multe grupe:

### Hand Held Weapons

**Bolt Pistol**-ul este o versiune mai militica a Bolt-ului și trage cu o mică rachetă care este și autopropulsată și explozivă. Armă care este precisă în special la mică distanță.

**Plasma Pistol**-ul este o versiune mai mică a Plasma Gun-ului. Folosește cartușe incandescente de plasmă și este de asemenea efectivă la distanță mică.

**Hand Flamer**-ul este un mini aruncător de flăcări care se presupune că pe timp de pace era folosit la pârlitul porcilor. Este folosibil numai la distanțe extrem de mici (a se citi lipit de ceafa inamicului).

### Standard Weapons

**Combat Knife**-ul, mai popular numit satârul, este alcătuit dintr-o lamă de carbon cu tăiș monomolecular. Și nu mă-ntrebați pe mine ce-i aia.

**Bolter**-ul este echipamentul standard al "marinarilor spațiali" și este o armă scurtă și compactă care trage cu o minirachetă care este totuși mai mare decât orice glonț. Rezultate garantate la distanță medie.

**Master Crafted Bolter**-ul are raza de acțiune ceva mai mare și este mai precis decât predecesorul Bolter.

**Plasma Gun** cartușele incandescente de plasmă fac la impact ravagii eliberând o căldură imensă care pulverizează norocoasa țintă. Deși este foarte radicală, arma își pierde din eficacitate odată cu creșterea distanței față de țintă.

**Flamer**-ul ...mmm este o armă tare eficientă în pofida distanței mici la care poate fi folosită. Este una din armele mele preferate în cazul asaltului.

**Melta Gun**-ul este, după cum sugerează și numele, o armă care se ocupă cu prăjeala. Lucrează după sistemul microwave care prăjește tot ce este organic în raza sa de acțiune. Radicală la apropiere.

### Heavy Weapons

**Heavy Bolter**-ul este un bolter ceva mai mare și este cunoscut de trupele militare ca "îndoitul" din cauza greutateii sale. Este o armă bună deoarece, în pofida faptului că este capabilă de un damage "heavy", folosește puține action point-uri.

**Missile Launcher**-ul nu cred că mai are vre-un rost să-l prezentăm. Este una din cele mai folosite arme din arsenalul trupelor imperiale și poate folosi o varietate largă de rachete:

- **Krak Missile** este cea mai puternică rachetă din arsenal și este concepută pentru a distruge cel mai puternic blindaj.

- **Frag Missile** nu este eficientă în cazul indivizilor cu ceafa groasă (a se citi cu armură puternică), dar pe cei mai finiți îi omoară pe capete. Are un efect spectaculos atunci când tragi într-o gașcă pusă pe șotii.

- **Melta Missile** este o prăjește totul pe raza pătratului în care este trasă și pătratele înconjurătoare. Și ea este eficientă în cazul în care avem mai mulți inamici grupați într-un loc.

- **Plasma Missile** este racheta cu cea mai mare rază de explozie și implică cu cea mai mare eficacitate în rândul marilor aglomerații populare.

- **Blind Missile** sunt niște minunate rachete cu care arunci inamicului praf în ochi.

- **Anti-Plant Missile** sunt create pentru a defrișa zone din pădure în care s-ar putea ascunde inamicii.

**Lascannon**-ul este o armă concepută pentru a distruge limuzinele inamice, dar asta nu înseamnă că nu o poți folosi și împotriva trupelor.

**Multi-Melta** este o versiune mai nesimțită a Melta-Gun-ului care este extrem de puternică. Ca să nu fie exagerată i-au redus drastic distanța de tragere.

**Heavy Plasma Gun** supranumită și "arma-soare" din cauza formei pe care o iau proiectilele când ating ținta și explodează, HPG-ul are două moduri de foc: Low Energy Mode și Maximum Power. Energia folosită pentru Maximum Power este atât de mare încât după un foc este necesar o tură întreagă pentru reincărcare.



"...o combinație unică de seriozitate și neseriozitate, o idee unică magistral fructificată."

# Roller Coaster Tycoon

Deși cei mai mulți dintre voi nu aveți copii, știți sau bănuți că una din cele mai eficiente metode de a relaxa nervii delicai ai unui copil este de a-l duce în parculeț, la mașinuțe, trenulețe, călușei, etc. Nu sânt foarte convins că e valabil pentru super-copiii sfârșitului de mileniu, copiii media, dar, la modul general ar trebui să fie încă în vigoare. Oricum, e cotidian faptul că tehnologia atribuie noi valențe universului ludic, îmbogățindu-l și redimensionându-l...



Sus: Un montagnerusse (mă omoară cuvântul ăsta) destul de lung, un balsam pentru cardiaci



## General Info

**Producator:** Microprose  
**Distribuitor:** Hasbro  
**Web:** www.microprose.com

## Hardware Bench

**Testat pe:**  
**Pentium/200 32M S3Triob4**  
\*\*\*\*\* - excelent  
**K6-2/300 64M i740**  
\*\*\*\*\* - excelent

**E**u Roller Coaster Tycoon, Microprose oferă mirajul parcului de distracții dintr-o altă perspectivă - aceea de manager preocupat de fezabilitate, randament economic, credite, etc. Asta nu

contrazice deloc faptul că jocul e o sursă inepuizabilă de distracție inedită și satisfacții.

Despre ce-i vorba? Trebuie să-ți asumi plăcuta sarcină de a construi un parc de distracții, iar apoi să urmărești ca toate lucrurile să meargă bine, lumea să fie mulțumită, și nu în cele din urmă, profitul. Când pornești afacerea dispui de o sumă de bani, de o serie de... atracții (mașinuțe, buburuze pe șine) și de un teren golaș pe care e amplasată numai porțița parcului. Pentru a reamenaja dezolantul peisaj amenajezi alei, băncuțe, floricele, atracțiile de care dispui pe moment și e bine să nu ignori estetica peisajului (poți fi și premiat din motivul ăsta). Pe parcurs, departamentul de cercetare îți pune la dispoziție alte minuni de construit cu care să menții viu interesul micilor și pretențioșilor consumatori. Pentru a fi rentabil, la început, e bine să fixezi taxe mari la intrarea în parc și mai simbolice în interiorul lui. După ce devii mai familiar cu jocul, poți recurge și la "inginerii financiare" mai complicate; spun asta pentru că, cererea e foarte flexibilă și, același trenuleț care ieri era "Atracția", azi poate fi pustiu. Ca o generalitate, omuleții mai ignoră câte un "playground" depășit, dar foarte rar refuză taxa de la intrare.

Pe parcursul jocului, relația cu banca e foarte importantă, creditele fiind vitale când e vorba de extindere; cel mai des ai nevoie de bani pentru a construi noi și noi atracții, dar, e absolut important să cumperi teren, mai ales când vrei să construiești un "roller coaster" diabolic, care să taie răsuflarea și privitorilor, nu numai pasagerilor. În general, partea financiară e foarte bine pusă la punct și foarte dinamică. Pentru a afla starea de spirit a vizitatorilor dispui de o facilitate care contravine flagrant cu toate drepturile scrise și nescrise ale omului: click-ezi pe un buton și citești limpede gândurile omuleților. Ideea mi se pare, pe cât de năstrușnică, pe atât de utilă, atunci când vrei "feedback" la activitatea ta, măbind substanțial gradul de interactivitate. Afi, astfel, ce anume e depășit și nu mai prezintă interes (deci, demolare iminentă) sau ce are priză la public (deci, taxă mai mare, eventual o nouă construcție, identică).

Un plus la jucabilitate e dat de controlul extraordinar care e oferit jucătorului. Pentru orice construcție poți custom-iza o grămadă de lucruri, poți efectua teste, renovări. Pentru montagnerusse (roller coaster), de

exemplu, poți modifica numărul de trenulețe și vagonașe, înclinația șinelor, absolut toate culorile, poți efectua teste, obține grafice cu variația accelerației, deci rămâi finalmente cu sentimentul că ai pus cu mâna ta fiecare piuliță-n chestia respectivă. Testele care se pot efectua după ce ai construit

montagnerusse-ul sunt foarte relevante, chiar și pentru a prognoza dispoziția gastrică a pasagerilor; poți vizualiza grafice în timp real cu variațiile vitezei și accelerației descompuse pe cele două axe. Mi se pare că am cam exagerat cu diminutivele dar, cum altfel să vorbesc despre un univers atât de gingaș ca acela al copilăriei? Nu...e clar! Numai așa!

Mi s-a părut destul de dificil, la construcția de montagnerusse-uri, aspectul de a "împăca și capra și varza". Adică, citind eu la gândurile micuților, mă consternam la diversitatea părerilor: "Too strong for me!" sau "I want something more thrilling". La un moment dat am realizat un montagnerusse la care prichindeii făceau coadă pe după colț. La început, că după aia...

Desigur, există și montagnerusse-uri predefinite, pe care doar le plantezi în peisaj și trebuie, poate, să știți că sunt sosii digitale ale unor montagnerusse-uri reale și cunoscute. Am fost plăcut impresionat când am constatat că tehnologia de "entertainment" disponibilă în joc e foarte la zi.

Asaltul informațional e foarte susținut, dar bine dozat; în numele eficienței, poți consulta grafice și balanțe de venituri și cheltuieli., informațiile respective fiind, de cele mai multe ori, vitale. Un alt lucru care m-a impresionat e profunzimea simulării. De exemplu, fiecare omuleț e caracterizat, într-o anumite măsură, de niște "băruțe" care trădează situații jenante ca foamea sau setea respectivului. Prin sondaj, îți poți face o idee despre cererea de burgeri&cola la nivelul întregului parc, procedând, dacă e cazul, la construirea de noi tonete furnizoare de plăceri gastronomice.

Deși foarte complex, jocul e înzestrat cu un engine foarte bun (similar legendarului engine de Transport Tycoon), o grafică extraordinară care au ca efect confortul maxim al managerului. După părerea mea, e un joc care place și când privești pe altcineva jucând, nu mai vorbesc de situația când ești în mijlocul universului lui... Animația e foarte reușită, item-urile active fiind foarte



Imaginea de mai sus denotă mai mult eficiență și mai puțin simț artistic. De remarcat lipsa liniilor specifice stilului baroc, foarte la modă prin orașele...

variate. Sunetul contribuie din plin la feeling, dar muzica cu teme invariabile de bălci te poate aduce ușurel-ușurel la pierderea contactului cu realitatea, atavism cronic și, finalmente, lobotomie, după care, Lumina...

Există multe aspecte hazlie care riscă enorm să vă placă și vouă; mie mi-a plăcut, pe lângă faza cu gândurile, cursorul (!) folosit pentru a plasa entertainer-ul sau vreun copil rătăcit. - un fel de cârlig de macara, de care atarnă foarte caraghios "victima". Parcul de care te ocupi are nevoie și de personal, adică paznici, oameni de serviciu, mecanici și un fel de hopa-mitică responsabili cu animarea atmosferei. Aici, vreau să vă spun că sunt o serie de lucruri care nu trebuie neglijate. De exemplu, oamenilor de serviciu e bine să le dai câte o singură sarcină, nu mai multe de care să se ocupe-n același timp și o suprafață anume pe care să patruleze. Altfel vor face, cu predilecție, ceea ce e inutil. Mecanicii sunt mai conștiincioși - nu vă vor da bătaie de cap. Aleile pe care le construiești prin parc, nu trebuie lăsate neterminate deoarece copiii au o predispoziție pentru a se rătăci, caz în care trebuie să-i cauți prin peisaj, să-i înhați și să-i pui la loc, în mulțime.

Timpii morți, adică atunci când aștepti să acumulezi ceva fonduri pentru autofinanțare, sunt de nesesizat dat fiind faptul că ai ce admira privind forfota din parc. E ceva similar, dacă vreți, cu ceea ce se întâmplă în Theme Hospital.

Transport Tycoon era, poate, cam sobru și prea serios. Roller Coaster Tycoon, deși înrudit cu el, e o combinație unică de seriozitate și neseriozitate, o idee unică magistral fructificată. Nu aveți nici o scuză să-l ratați.

-Blom

## Score Board

O dulce serrație de catifelare. Are toate șansele să cartiveze și te cei mai reticenti față de genul ăsta. Scorul e dat din toată inima.

92



# Worms Armageddon

"recomand Worms Armageddon numai celor pasionați de concept"

Mie, să știți că mi-a plăcut de Team 17 încă de pe vremea când jucam Tower Assault și Body Blows fascinat de viteza terifiantă a unui 486DX la 33Mhz. Se vedea că băieții au ceva în minte. Păi ziceți și voi, nu-ți trebuie ceva pe-acolo ca să scoți un joc ca Worms? Joc în care încropești un univers strategico-războinic folosindu-te de niște râme? Cam da. E mare lucru să fi făcut un joc atât de apreciat ca Worms în epoca în care engine-urile 3D și strategiile în timp real începeau să acapareze piața și interesul. Cu toate lucrurile astea bune în cap, purcedem în prealabil la un reset, ca să nu se poată spune că plecăm cu idei preconcepute la analiza subiectului de azi.

**W**orms Armageddon nu este Worms 3. Chiar dacă unii ar fi tentați să-l catalogheze astfel (a fost el catalogat Hellfire-ul, de la Blizzard cei cu renume mondial, ca Diablo 2, darămite Worms-ul "necunoscuților" de la Team 17). Asta îi scade din vină. Pentru că dacă ar fi fost Worms 3, lucrurile n-ar fi fost bune. Așa însă, să încercăm să privim Armageddon-ul viermilor ca un add-on de sine stătător la Worms 2.

Lucrurile care sunt noi ca virgulă concept sunt ca și inexistente. Grafica e aceeași. Mai precis, sistemul grafic. E drept că au apărut câteva peisaje nebunești, însă e aceeași manieră de desen ca în Worms 2. Sunetul... aici nici nu prea avea ce să se schimbe. Au mai apărut niște "scheme" cu voci pentru viermi, niște teme muzicale pe care le poți atașa echipelor și un editor pentru sunete proprii. Alături de steagurile unor țări, folosite pe post de embleme. Poți astfel foarte bine să-ți numești gașca "The Romanian Butchers", să le pui ca semn distinctiv tricolorul roș-galben-albastru iar ca imn - "Deșteaptă-te române". Mai faci o echipă de otomani, tătari, fasciști sau mai știu eu ce și gata mobilul pentru măcel.

În general a fost dată mai multă atenție jocului multiplayer. Măcar faptul că poți să-ți contruiești singurel ce hărți vrei, este un argument. Și poți să te joci și pe Internet, dacă se întâmplă să ai așa ceva prin preajmă. Editorul de hărți este cât se poate de prietenos. Cu diferite modele, template-uri și alte prostii predefinite, dar la o adică și cu o libertate mare de mișcare.

Un lucru care mi-a plăcut la Worms 2: misiunilor single-player.

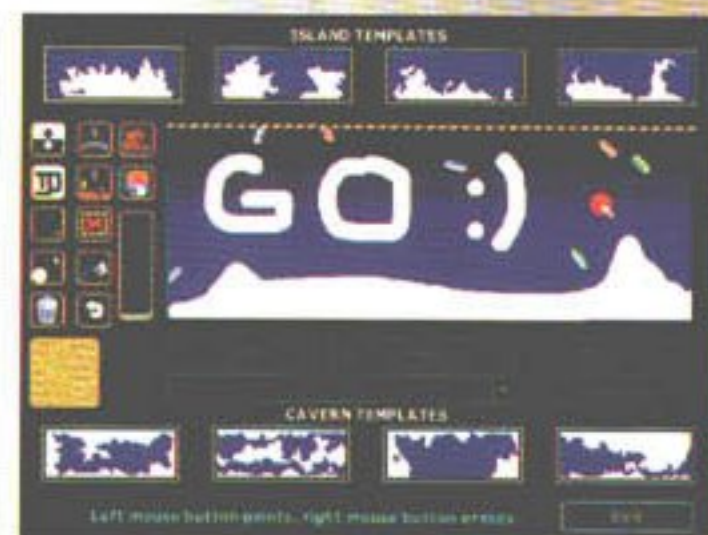


**Sis:** Prince Of Persia este pe cale să fie prăjit de Worms. Așteptăm replica Red Orb-ului Dreapta: Design-ul unei hărți durează 2 min.

Aici există o nouă serie, plus un program de antrenament. Lucrurile nu sunt însă roz dintr-un motiv cel puțin meschin. Dificultatea misiunilor fiind mare - că doar se presupune că ai jucat ceva Worms la viața ta - misiunile nu ies din prima. BA chiar nici din a doua. Așa că trebuie să încerci de mai multe ori pasența. Având însă în vedere că fiecare încercare te costă un timp de încărcare bunicel - nu e imens, dar e cu siguranță mare - te cam apucă lehamitea. Chiar nu înțeleg de ce n-au fost în stare să optimizeze cât de cât rutina de încărcare ca să dureze mai puțin, mai ales acum când sistemul "mediu" de pe piață este în felul lui un mic monstru.

Trecând peste partea asta, misiunile single-player sunt binevenite. Dacă nu ai nici un tovarăș prin rețea sau pe alături (că merge și hot-seat pe același calculator) poți să le încerci. E un feeling de tipul Lemmings pe undeva.

Vă mai zic că arsenalul a căpătat și el partea lui de add-on, pe lângă vacile, oile și celelalte "arme" prezente până acum, apărând mai știu eu ce sconcs sau... uite asta mi-a plăcut, aruncătorul de flacări. Chit că scuipa foc



cam anemic pe gustul meu, e aruncător de flăcări? Este.

Nu vă așteptați deci la revelații majore de la Worms Armageddon. Dacă primele jocuri din serie nu v-au plăcut, șansele să vă placă asta tind spre zero. Dacă nu vă puteți permite un joc în mai mulți, iarăși nu cred că misiunile single-player ar fi un motiv valabil, așa drăguțele pe alocuri cum sunt. Până la Worms-ul ăla cu peisaj activ (hm, cum ar fi oare să tragi într-o frânghie și să-i cadă unuia vreun pian în cap?) recomand Worms Armageddon numai celor pasionați de concept. Care, după vajnicele mele informații, nu sunt atât de puțini pe cât s-ar putea crede.

- Bugs



O parte din redacția Game Over se află în dificultate. Max și CZ sunt prinși la strâmtoare underground. Noroc cu Johnny și bazooka lui.

## Score Board

Chiar dacă e un fel de add-on pentru Worms 2, nu este atât de rău. Dacă nu ați jucat însă Worms sau nu v-a plăcut, nu vi-l recomand.

# 70

## General Info

Producator: Team17  
Distribuitor: Microprose  
Web: www.team17.com

## Hardware Bench

K6-2/300 64M 1740  
\*\*\*\*\* - excelent  
E recomandata o placa grafica ce poate duce 1024x768.





# Economisiți timp și bani comandând ultimele jocuri, prin telefon

01 313.9669

01 675.7272

092 294914

094 204712

Fallout 2	46,4
Action Hall Of Fame	46,4
(Carmageddon, Mechwarrior 2, Interstate '76, MDK)	
Krime Killer	31,7
Powerboat Racing	26,8
Baldur's Gate	46,4
Descent Free Space	31,7
Redneck Rampage	23,2
Wizardry Archives	37,8
(8 jocuri RPG, premiate de PC Games în 1998)	
Die By The Sword	31,7
Starfleet Academy	31,7
Light & Darkness	26,8
Star Trek Compilation	37,8
(toată colecția de 5 jocuri)	
Missing In Action	46,4
Mortal Kombat 4	46,4
Unreal	42,7
Load Runner 2	42,7
NAM	42,7
War Of The Worlds	40,3
Tides Of War	40,3
Oddworld: Abe's Exoddus	40,3
Dark Vengeance	35,4
Powerslide	35,4
Blood 2: The Chosen	35,4
Carmageddon (replay)	25,6

Total Annihilation: Core Contingency	25,6
Z + Expansion Kit (replay)	25,6
Hexen (replay)	20,4
Death Rally (replay)	20,4
S.P.Q.R. (replay)	20,4
Imperium Galactica (replay)	20,4
Nine	20,4
World Of Soccer (replay)	20,4
Flying Corps (replay)	20,4
Pro Pinball Timeshock	20,4
Buccaneer	36,6
ChessMaster 6000	40,3
Final Liberation	30,5
SU-27 Flanker - Commander Edition	43,9
Sanitarium	46,4
Creatures Deluxe	30,5
Airliner '98	30,5
Air Show '98	30,5
Ultimate World War II	67,1
(Panzer General 2, Steel Panthers III, Soldiers At War, Silent Hunter + caseta video cu filmul documentar "War World II" al lui Frank Capra)	
Mega Games Box	45,9
(Alied General, Steel Panthers II, Panzer Commander)	
Warhammer Pack	47,7
(Warhammer + Final Liberation)	

\*Prețurile sunt în USD la cursul BNR + 3% și includ TVA



# Resident Evil 2

"Hai să fim serioși.  
Un titlu ca ăsta n-are realism! Numai în redacție este o formă...experimentală"

Noapte albă, radiații,  
Violacee irizații.  
Mâna apăsând o tastă,  
Oarecare și nefastă,  
Relansează neatent,  
Pe ecranul transparent,  
Inocent, absent și lent,  
Un joc horror: violent.

Uf, mi-aș mânca urechea,  
Dar unde mi-e capul?

Ai grijă mașino!  
Mai nou,  
Mi se spune... Quentin  
Tarantino!!!



Unul din avantajele (sau după unii dezavantajele) pe care le are RE2-ul: Montajul. Diversele unghiuri "de filmare" crează tensiune sau frustrări de genul: Nu pot să văd monștrii - e un bug mare! După gust!

## General Info

Producător: CAPCOM  
Distribuitor: VIRGIN IE  
Web: www.vie.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent

**S** \*\*t, f\*\*k, f\*\*k, s\*\*t!  
La ce vă așteptați?  
Aveți de gând să-mi  
spuneți că așteptați  
acest joc? Cât de  
mult v-a plăcut  
prima parte? De  
câte ori l-ați mai  
jucat după ce l-ați  
terminat (cei care  
au avut menirea)?

Cine i-ar da acum mai mult de 70?  
Liniște! Să vă spun că trebuie (ori  
trebuia) să-l așteptați? Să vă spun că  
nu trebuie (a)?

Ia să facem supoziții. Jocul a fost  
și este o transpunere de pe consolă  
(PS), deci, măcar "interfașa" știm  
cum trebuie să fie. Apoi, cunoaștem  
subiectul primului joc. Ce-o să aibă a  
doua versiune? Mai mult Rezident  
Evil. Asta poate însemna mai multe  
personaje, niveluri mai multe și mai  
mari, monștri mai bogăți în  
poligoane, alte arme. Bun, ce ar mai  
putea să aibă? Un engine mai bazat  
și mai mult horror. S-o luăm pe  
rând: subiectul era ceva de genul -  
evadează din casa bântuită. Mare  
diferență nu ar trebui să fie nici aici.  
Personajele, ca în toate horror-urile  
sunt persoane de-o normalitate  
absolută. Au un fel de bun simț  
englezesc. Luăm modele de eroi a la  
Virtual Fighter. Vreo două trei  
gagici, vreo doi malaci (un negru și-  
un italian rus). Niveluri mai multe și  
mai mari. Dacă la casa respectivă  
(probabil acum un castel sau o  
fabrică) mai punem și o grădină  
plină de cotloane și tuneluri  
subterane terminată de o biserică în  
care s-a amenajat un bar de noapte  
sau eventual plasăm toată chestia în  
China printre măști sau într-un  
peisaj Aztec sau Inca cadrul este  
aranjat. Eventual Boss-ul de final ar  
trebui să fie undeva într-o cocioabă  
din lemn, de fapt un grajd în ieslea  
cărui un prunc violet fredonează un  
imn satanic (ceva Hip-Hop) care nici  
nu are bunăvoința de a se  
transforma în ceva monstruos. Îți va  
spune o poezie apoi va deschide  
ochii la tine și gata - se-nroșește  
ecranul. Încarci ultima salvare și  
când intri din nou, pregătit să-l  
explodezi cu te miri ce armă, el să te  
intrebe: "Ai venit iar?"

F\*\*k! Să nu fabulăm! S\*\*t!



Nu mă mai lasă fanii în pace. Michael, dragă,  
fă ceva! Spune-le că n-am nevoie de masaj.



Da, uite asta numesc eu acțiune și distroi. Numai că, după mine, aș face să vină un metrou pe tunelul din spate. Paranoia? Uuuu-Uuuu....

Armele. Armele trebuie să vină și  
ele cu ceva nou. Cele vechi erau  
copie după echipamentul SWAT, și  
singura plăcere era că păreau  
ineficiente. Asta genera frica. F\*\*k,  
oricum este un joc meschin: sex-ul  
și frica sunt cele mai ușor de excitat  
prin sunet și imagine. Anyway,  
bulls\*\*t. A, da, vorbeam despre  
arme. Va trebui duse spre ceva cu  
lame, tăruși de lemn, furci și  
combinații explozibile. Patru  
cocteiluri molotov servite la un litru,  
astfel legate cu funie de usturoi, ca  
în aer să se desfacă și să explodeze  
într-o cruce de foc. Iar personajul  
principal să însoțească "distroiul" cu  
replici din DukeNukem. Și c-am  
vorbit de sunet, știți cum este un  
horror. Monștrii feminini șoptind cu  
o voce de câine dedicații în latină și  
citate din Kant tot deliciul artiștilor  
carnaleacompaniate de Vivaldi.  
Wagner este pentru strategii.

Engine-ul: Cu siguranță ar fi  
indicat să suporte cețuri alb  
orbitoare dar venind de de condolă...  
am vrut să scriu consolă, n-o să aibă  
decât texturi proaste... am vrut să  
scriu proaspete și prelung  
scârțâietoare.

Totul se termină cu distrugerea  
întregului loc și a tuturor monștrilor.  
Personajul principal așteaptă  
telecabina să vină să-l ia. Nu vine  
însă nimeni. El amenajează locul,  
arând cu plugul grădina plină de  
ciosvârte. Roșiile vor avea zeama de  
culoarea sângelui. Acum bătrân și  
bolnav de sifilis înnebunește și  
moare. GameOver.

Ei, vă place Rezident Evil 2? It's  
ME! Jocul sper să fie mai bun decât  
atât. Eu, sincer vă spun, nu am văzut  
nici măcar o poză din acest joc. Am  
jucat prima parte. Aseară mi s-a spus  
că "trebuie scris" și de RE2. Este în  
redacție dar cine să se ducă să-l ia?  
Eu sunt la castelul meu... departe.

Articolul trebuie dat mâine. Așa că  
m-am hotărât să-l scriu fără să-l văd.  
Cât îi dau? Dacă ar fi așa cum am  
scris eu mai sus, ar lua 80-90. Dar  
așa.. voi face un pronostic de 78.  
Acum, plec să-mi ar grădina... he he!

- Quentin Afantana

\*\*\*

Am venit și am jucat. Deja  
am fost penalizat pentru exhibi-  
ționismul meu de-a scrie despre  
un joc fără măcar să-l instalez.  
Doar așa, după instinct. Să vă  
spun acum, unde am greșit, și ce  
trebuia de fapt să scrie. Nu vă  
speriați, după cum vedeți n-a fost  
nevoie să rescriu articolul, așa  
că, măcar teoretic, eram pe-  
aproape. Bineînțeles, că am sărit  
peste cal. Astfel, din câte  
personaje visam eu, nu ai decât  
unul. Un amărât de polițist.  
Decorul descris se rezumă la un  
oraș din zilele noastre. Există  
grădina, HQ-ul poliției în loc de  
castel și multe cotloane. Armele:  
SWAT și atât. Engine-ul arată  
mai bine decât m-așteptam. Nu  
suportă ceața - ar fi fost destul  
de complicat dealtfel. Are însă o  
sumedenie de zombies de  
împușcat. Filmele - care mi-au  
plăcut - te trimit cu gândul la FF.  
Altminteri, comercial și bun.  
Scorul... 82 - Pentru că am uitat  
distracția de-ai spulbera pe  
zombi!

## Score Board

O cosmetică a primei  
versiuni. Problema  
care apare și  
rămâne "rezidentă" e  
că ne place să  
împușcăm zombii.  
Feeling plăcut!

82



"Am o nouă pasiune. Merge și software și accelerat și-mi dă ceva de cucerit: lumea!"

# Starsiege: Tribes

Eram trei în aceeași cameră. Nici o ieșire. Cele patru uși aveau câmpuri de forță impenetrabile. Nicăieri nici un buton. Am început să ne omorâm unii pe alții. Dădea prost pentru toată echipa. M-am sinucis într-un colț. Degeaba, de câte ori te sinucideai te trezeai în același loc. Nu înțelegeam nimic. Am început să urlăm la restul echipei. Până la urmă a apărut un tip cu armură ușoară. Era un sniper. A trecut prin fața ușii, apoi a dispărut în sus. Curând am fost eliberați. Fusesem închiși la inamic. Prima zi de Tribes.

# M

i se pare destul de incomod, dat fiind faptul că la noi, în țara noastră ca să citez clasici, internetul merge cu frâna pusă, eu să vorbesc despre joace On-line. Însă vezi tu, "e unele momente" în care nu mai poți să taci. Devine frustrant orice gest al liniștii pline de respect. Astfel, cu dinții bine înfipti în inimă o să vă aburesc SF-ul interimar cu o divagație incomprehensibilă. Huh?

Supremația roboților pe piața joacelor este clar deținută de titluri care încep cu "Mach-". Supremația multiplayer-elor este în poala Quake-urilor - cu mici variații de versiune și cu infuzii Half-Life de ultim moment. Pe de altă parte, ca să ocolim mai mult, în istoria lui Sierra la capitolul action, nu ne aducem aminte de revoluții. Știm jocuri bune dar, până mai de curând singurii (din grădina Sierra) de la care puteam spera să vedem ceva mai răsărit erau Dynamix-ul care de pe vremea lui Stelar7 ne-au mai dat din când în când apă la genunchi, plămâni, creier, moară.

Ei, dinspre partea TRIBES-ului două motive m-au împins pe valea cunoașterii: Pe de o parte aroganța design-erului șef, care la ECTS avea un sictir și o pace interioară dilatată indian - vezi tu, prea era el sigur c-apucase vaca de coadă - și pe de altă parte curiozitatea malițios distructivă, alimentată de: 1- sentimentul ginte latine; 2- o insignă cu Starsiege foarte frumoasă; 3- viziunea că sunetul pe care-l face storcătorul de fructe la

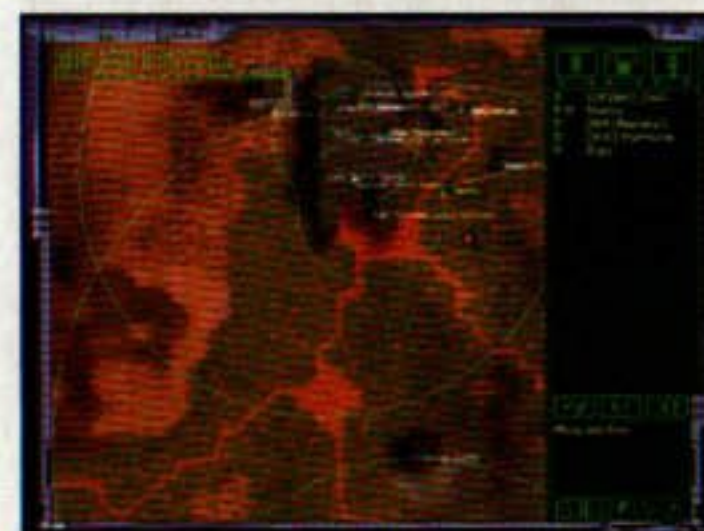


Sus: Am taxat bilet. Acum, aștept să vină soferu' - s-a dat jos să-și schimbe mouse-ul.  
Dreapta: StarsiegeUniverseAssaultVehicle: 150000\$ în echipament dedicat: Dementă!  
Jos: RTS: Bugs, 20 de flotări la waypoint.

pornire are ceva robotico-războinic - vezi lansatorul de discuri în Tribes. Un singur lucru m-a înfrânt: Internetul (ping-ul cât o șalupă).

## ERASE AND REWIND

Starsiege:TRIBES este un Team-Combat game și se spune că a revoluționat multiplayer-ul. Cum pe la noi, nici TeamFortress-ul nu e prea popular, o să încerc eu să divaghez-să vă spun ce pierdeți. Și ca să fie simplu o s-o spunem epic. Ce ai de făcut în Tribes? Păi, jocul suportă mai multe tipuri de misiuni: CTF, C&H, D&D, F&R și DM. Aste sunt cele oficiale. Mai pe larg în coloana alăturată. Cum se desfășoară o misiune? Păi, oameni ai patriei mele o să răspundem mai întâi întrebărilor esențiale: Cine? Ce? Unde? De ce? Cu ce? sau mai



populara, Ca să ce?

Cine? - Tu, jucător de tribes. Îți alegi un nume pompos, zdrobitor, care să sperie pe toată lumea, ceva gen "Voltron", "Makron", "Dănuț" sau "Sex Maniac of Măneciu Pământeni 13 years old, Single". Apoi un sex "adequat" - "Masculin și felin" ori "Feminin și mincinos". Pui un skin pe tine (eventual cu puțin mov) și îți alegi o voce cât mai impunătoare. Faci rugăciunea implorând pingul să se micșoreze și telefonul să se ieftinească și cauți un server plin de Tribari, unde eventual ai un ping onorabil.

Ce? Pici în mijlocul unei misiuni. Nu discutăm genul misiunii ci vom specifica faptul că este vorba doar de o chestie pe echipe. Ce faci aici? Te duci să tragi în primul inamic? Treaba ta, dar mai ales la început nu trebuie să te dai Rambo. Turelele inamice probabil te vor convinge. Păi atunci? Odată începută misiunea, ai din oficiu "carcasa" cea mai ușoară și doar trei arme. Există trei tipuri de



"Oastea lui rănită de prin văi se-adună! Sau să ascultăm ceva Manowar! Uite, le-am pus CD-ul ăla albastru. La luptă băieeeeți! Biscuiți!

## General Info

Prodicator: Dinamyx  
Distr.: Sierra-Online  
Web: www.tribespalyers.com

## Hardware Bench

Pentium/200 64M S3Triob4  
\*\*\*\*\* - bine  
K6-2/300 64M i740  
\*\*\*\*\* - excelent  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent



"costume" ca să le zic așa. Ușoare, Medii și Grele. Fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Cel ușor se mișcă repede dar nu prea poate căra, și are armura slabă. Cel greu, abia se târaie, dar cară cât un șerpaș și rezistă bine la multe lovituri. Mediul este după nume. Dar asta nu e tot. De exemplu, numai cu Greul poți lua Mortiera și poți căra echipament "deploy-abil" de genul turele, puncte de alimentare, etc. "Ăla micu" e singurul cu care poți să iei Laser-Rifle-ul. Acum, ce să vă spun, ținând cont că ai de-aface cu 8-9 arme, la capacitatea ta de maxim 5 arme pentru "Greuceanu" (HeavyArmor), vreo 6 pack-uri de pus în spate (un fel de up-grade-uri - energie, reparator, armură) din care ai voie să pui numai unul, vreo șapte dispozitive deploy-abile (senzori de prezență, camere de luat viziunea, turele telegidate, etc) plus muniție ai toate șansele să te uite Al Sfânt în fața consolei. Vei auzi în curând vreun coleg de echipă disperat "Hurry up with that station".

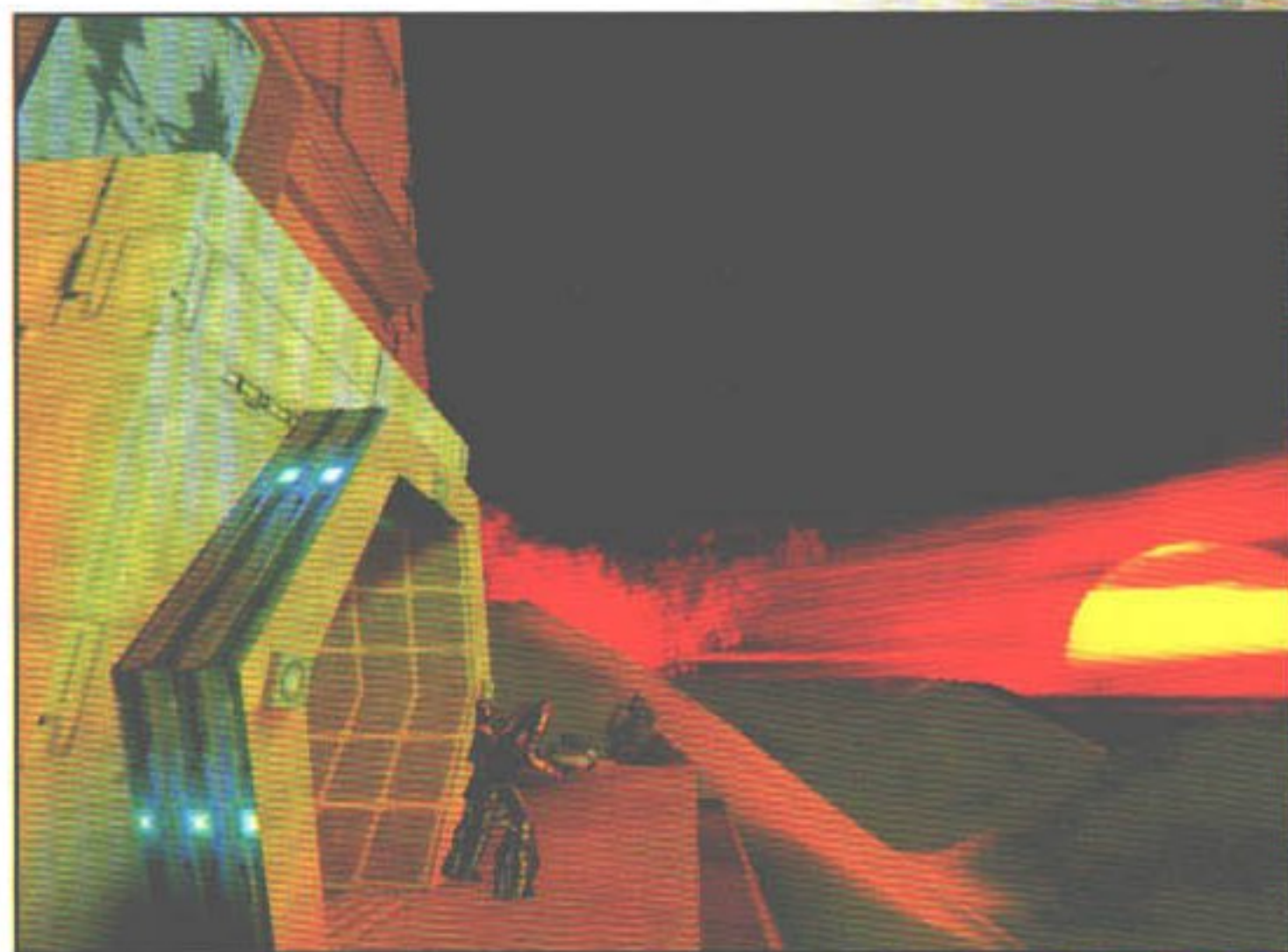
Totuși, ce faci în Tribes? Păi, în primul rând te decizi ce vrei să fii. Vrei să fii comandier-ul care stă la consolă și le dă ordine celorlalți, privind toată lupta ca în C&C, intervenind în acțiune numai prin controlul turelelor? Ideea este că odată ajuns să dai ordine la alții ei trebuie să te asculte. Adică, dacă te-

ai ridicat șef de trib atunci poți să le dai sarcini. Ei o să planteze strategic camere de luat vederi în locurile indicate de tine iar tu vei ști tot ce se petrece pe hartă, urlând și dând ordine la toată lumea.

Dacă vrei să iei parte la acțiune, te gândești iar cât de curajos ești, te echipezi corespunzător și te decizi unde vei acționa. În atac, în apărare, la acoperire, șofer, reparator etc. În funcție de armele pe care ți le alegi și se stabilește strategia și evident invers. De aceea, dacă vrei să treci la atac, ai iar o sumedenie de posibilități. Ori te faci mare și greu, plin de muniție și armură și atunci ai nevoie de un coechipier (care, să zicem, în cadrul unui CTF să fugă cu steagul la bază), eventual de un șofer să te transporte până pe acoperișul bazei inamice, sau a turnului, sau să te lase în apropierea obiectivului, tu fiind destul de lent. Poți fi ajutor de Mortierar. Ca mortierele să lovească ținta cu precizie trebuie ghidate prin laser, lucru pe care-l trebuie să-l facă altcineva decât mortararul.

Oricum ai da-o însă, trebuie acționat în echipă. Orice aventură solitară are mult mai multe șanse de reușită dacă e planificată și dacă restul echipei, sau doar o parte crează diversiunea necesară. Nu spun că nu poți dărâma la ei și de capul tău. Totul e posibil. Pe de altă parte nu voi vorbi aici decât despre versiunea oficială, pentru că MOD-urile și-au făcut deja apariția, și noile clase de personaje ca să zic așa, noile arme și strategii fac deja transfer de date pe câteva servere.

**Unde?** Oh, peisajul din Tribes este destul de variat. Ținând cont că e mai mult exterior nu-l vom compara cu Quake-uri și alte d-astea. Dacă-l pun lângă voxelii din Delta Force, pe lângă faptul că poate fi accelerat și se mișcă mult mai bine (atât afară cât și în clădiri) peisajul are mai mult dinamism. Având de-aface cu texturi, lucrurile arată mult mai bine. Efecte meteo, planete diverse, anotimpuri, tot ce vrei. Hărți destul de mari, ca să te poți plimba de la o bază la alta cu APC-ul dar deloc goale. Că dacă o iei la picior, trebuie să dai peste un radar, un avanpost ceva. În plus, combinația roboți, delurime, jet-uri a dat naștere strategiilor diabolice de care ne minunam în Quake. Nu vorbesc de un MortarJump care ar trebui să fie pe înțelesul tuturor. Vorbesc de combinația unui "Ski" cu un Mortar-Jump de exemplu. Pentru a Skia, trebuie să te îndrepti spre o vale și să sari. Coordonând săritura astfel ca la aterizare să sari din nou, în pantă capeți o viteză considerabilă. Dacă din această viteză lansezi o mortară la baza pantei (când te apropii de bază)



E o chestie de onoare. Clanuri, strategii, războaie, militare: Brothers In Arms, Brothers pe același transportor. Ah, un server la noi vă promit. Join the rebels!

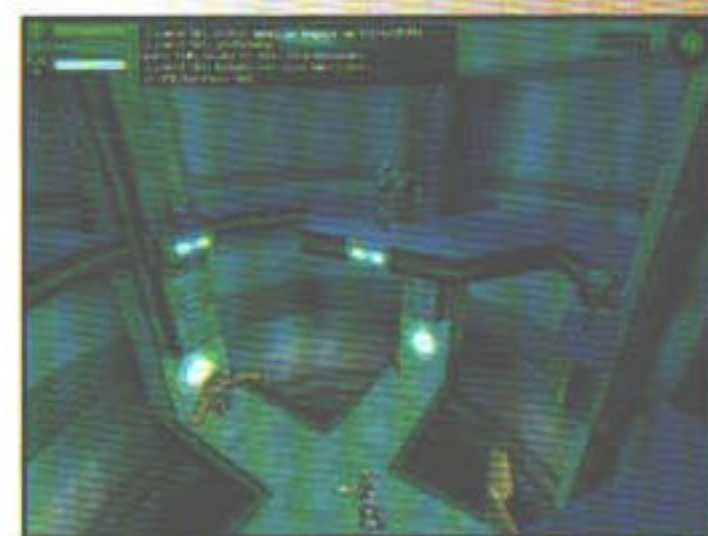
astfel calculat să sari exact când proiectilul cel verde explodează (Mortar-Jump) - combinat cu jeturile din a căror energie trebuie să păstrezi pentru aterizare, vei traversa o bucată de hartă barosană în foarte scurt timp - dacă ai și steagul cu tine, poate fi unica soluție, ținând cont că ești cea mai râvnită țintă. Și asta nu-i decât un exemplu.

**De ce? Cu ce?** sau mai populara **Ca să ce?**

Am fost printre primii care s-au bucurat de serverul nostru de Quake. Nu-s zdrobitor la acest capitol, deși pe atunci nu eram de lepădat. Micuța comunitate de quakeri e însă plină de frustrați. Nu au nimic de-aface cu termenul de echipă (la o adică) și se-njură ca chiorii. Ori în Tribes, ca și la marile servere de Quake se joacă

pentru onoare nu pentru injurății. Clanuri, Triburi și alte alea. Ce-i drept, Tribes cere un pic mai mult și nu e atât de... radical, însă are tot ce-i trebuie. Dispui de un sistem simplu de comenzi vocale, astfel încât comunicarea să se facă ușor. La fel ca orice joc de teamcombat, are tendința de a se transforma în chat.

Meseriașii, însă, nu spun decât strictul necesar. Lasă arma să vorbească. Asta nu înseamnă că nu găsec timp să-ți mulțumesc la nevoie sau să se plece în semn de grațitudine că i-ai ajutat. Să se plece am zis? Da. Sincer să fiu, implementarea animațiilor mi s-a părut o idee excelentă. Manifestarea chestiilor esențiale (bucurie, ciudă, supunere, etc) prin gest aduce cu un pas mai aproape comunicarea atât de mult râvnită. E o plăcere să te bucuri, să-l saluți pe noul venit, să gesticulezi în disperare "Over here" după un "APC pick-up". M-am uitat atent, să văd un lucru. Folosind la un moment dat armura mijlocie, am dat să mă bucur (eram de unul singur). Flic pe spate: Yuu-huu. Zic



eu în sine: oare "Greuceanu" tot flic-flac face? Dau fuga și mă schimb. Dau să mă bucur și acum grăsanul de mine dau doar bucuros din fund ca un porc gras. Ei, iată, că au animații diferite. Treaba nu-i valabilă la toate animațiile. Nici n-are de ce, dar tare mi-a plăcut. Revin la întrebare: Ca să ce? Păi, există un nou feeling care apare când ești transportat laolaltă cu alți trei camarazi într-un APC către baza inamică. Te întorci și chiar lângă tine se mai află un APC și-un Scout pline. Se merge în formație. Te întorci și faci semn șoferului s-o ia prin stânga bazei. De sus se vede o bătălie cruntă. Întrezărești o rază roșie în ceață. Știi că-i un sniper acolo. Tragă, eventual, un obuz de mortar apoi stai nemișcat rugându-te să nu vadoare vreun proiectil inamic. Șoferul vă lasă undeva în spatele bazei, chiar la ultimul etaj. Nu v-a văzut nimeni. Se fac două echipe a câte doi... și tot așa.

- Afantana

## MISIUNI

### Capture the Flag (CTF)

Vechiul principiu de la Doom. Două sau mai multe echipe. Fiecare trebuie să aducă în propria bază un steag inamic. Se joacă pe puncte. Primești puncte în plus dacă păzești bine steagul tău sau îl aperi pe purtătorul steagului.

### Capture And Hold (C&H)

Aici se dispută locații (clădiri, turnuri, etc). Fiecare locație are un buton, de care, dacă ai dat, toate "aparatele" clădirii devin funcționale pentru echipa ta. Respectiv ești proprietar. Trebuie apoi apărată. Cu cât mai multe cucerite și apărate cu atât mai bine.

### Defend and Destroy (D&D)

Aici e simplu. Aperi baza ta și trebuie s-o distrugi pe cea inamică. O bază e distrusă când toate elementele cheie (care se definesc la începutul misiunii) au fost scoase din uz. Ex: Generatorul.

### Find And Retrieve (F&R)

X obiecte împrăștiate pe hartă. Trebuie strânse și aduse în bază. Se pot lua și de la inamici.

### Deathmach (DM)

Clasic și pe echipe. Iar pe echipe, inamicul are și pe altcineva de împușcat nu numai pe tine. Asta-i partea bună. Heh!

**Score Board**

Tehnic, artistic, conceptual-excelent. Susținut de-o comunitate de-un caracter nobil m-a cucerit total și definitiv. Aștept partea a doua deja anunțată.

**96**



"La prima vedere lasă de dorit. La revedere totul pare potrivit"  
- Afantana

# King Quest 8

Când vine vorba de "continuări", de follow up-uri și așa mai departe am un sentiment incomod de humă, var, cenușă.. ceva de genul. Prea poetic? E vorba doar de o responsabilitate pe care jocurile bune o au, în fața titlului care are menirea să-l facă ușor vandabil și de speranța obraznică a joacelor slabe de a se desăvârși printr-o simplă cosmetică. Așa că, dacă vă amintiți, politica mea mă face să iau jocul așa cum este. După ce-l joc bine și-mi fac o părere despre el abia atunci îl introduc în serie, just for fun.

**R**oberta Williams, a fost făcută cu ou și cu oțet destul (cel puțin în GO). I-am urmărit cu plăcere evoluția și jocurile și sincer nu mi-a luat mințile niciodată. Ultima sa efortare însă, merită aplauze.

KingQuest:MaskOf Eternity este un joc de toată isprava. Roberta s-a întrecut pe sine. Și ca să v-o dovedesc, vă spun că jocul are doar 1 CD, multe ore de gameplay, engine 3D, aventură, quest și acțiune. O combinație frumoasă la care s-a lucrat ani. Una peste alta pot spune deschis că cele 3 joace din vizor m-au făcut să încropesc un overview asupra ultimelor "Sierra". Când m-am gândit despre ce vreau să scriu, ce mi-a plăcut am realizat că nu m-am deplasat prea mult printre firme. Așadar, credeți-mă avem de-a face cu producții "calitose".

## POVEȘTEȘTE-MI NEPOŢELE!

Uite ce-i tataie, treaba este simplă. Nu's ce tip, face un fel de vrajă și de cu-n fulger în Masca asta a Eternității de-o sparge-n tândări. Cinci bucăți. Masca asta, avea "grije" să-nflorească florica, să miorească mioriță să fie lumină, să

nu mintă nevasta și în general de toate "aspectele" lumești și bune la casa omului. Una dintre bucăți cade chiar la picioarele tale. Pui mâna s-o șmanglești și... bafta ta. Vraja aia rea tocmai se răspândește în teritoriu și toată lumea împietrește. Numai tu, protejat de ciobul cu pricina mai rămâi să privești siderat cum o cioară vesel-tristă ca de smoală scurmă-n buclele de

ciment ale bune tale mirese. Mă rog, era și ea o mândră-n sat, mai oacheșă și cu poligonul mai fin, cu bucurii la tine. În rest, toată lumea stană. Mai dai de-un vrăjitor pe jumate împietrit - vezi tu, n-apucase să-și facă toată vraja lui, protecție totală - care-ți spune ce ai de făcut, și de o sumedenie de monștri, Dumnezeu știe de unde răsăriți. Asta, până să treci pe pământul morților și de-acolo mai departe până la GameOver. Generic vorbind. Așadar, folosindu-te de toate abilitățile tale care nu-s multe da's mișto, trebuie să aduni, bucată cu bucată restul de bucăți de mască, de ți se bucătește mintea bucăți!

## UN, DOS, TRES... ÎNVĂȚANDO LA ROMANES!

Primo: Grafica, la prima vedere e ștearsă. Totul pare colorat cu auarelă, monștrii sunt destul de fazi cu animații

simple, mecanice și stângace. Cel puțin în Daventry (satul tău de baltă) monștrii parcă-s ursulețul Dănuț. Mai lipsesc biscuiții "Linda". Apoi, ai șansa de-al întâlni pe Lord Azriel și domeniul său care arată destul de bine încât să nu fie

asemuit cu o prună. Mai o textură aici, mai un NPC dincolo - se îmblânzește grafica. La fel și cu interfața. Total peste mână la început. Stai și te gândești pe ce trebuie să apeși ca să apeșe pe ceva etc., apoi începi un fel de dans cu ea. Devine plăcută cu toate că, mai ales la unele faze de luptă, este incomodă. Iar interfața și grafica sunt legate de engine. Nu-i cea mai importantă treabă la un quest, dar ținând cont că asta s-a născut 3D trebuie s-o pomenim. Și cum se născu, tot așa și muri. Ce mi-a plăcut mie, este faptul că au luat un engine de simulator de avion de la Dynamix. Ideea în sine mi se pare destul de exotică să-mi fie mie pe gust. Știind asta, l-am iertat că se mișcă prost, că e un pic mălăieț și că mă face să mă simt Chronos când încarcă. Pe cuvânt, când trebuia să încarc o lume sau chiar o salvare îmi venea să-l pun pe verticală, să curgă linia aia mai repede. La computer mă refer. O clepsidră puturoasă și mare. Desigur, nu este singurul fapt care m-a făcut să-i iert bebelele. Engine-ul în sine este capabil de unele treburile frumoșele (am văzut chiar și un pic de lumină pusă de accelerator pe fața eroului - nu că ar fi meritul prea mare al engine-ului dar așa...) dar are multe lacune.

Secundo: Povestea, de la început mi s-a părut idioată. Ce-i asta, frumoasa din pădurea Băneasa? Stane de piatră, flăcăi de la sat, regele și cu regina cei mai buni domnitori și alte sucuri de astea de dozator. Apoi, pe parcurs, mici chestii îți fac plăcere. Treburile mărunte. Puzzle-urile de obicei. Mi-aduc aminte, de începutul jocului, când încă nu mă obișnuisem nici cu "interfașa" și mă uitam la joc circumspect, căutam un topor ca să tai un copac, ca să...aoleo! CZ-ul Fane, auzindu-mă-n belea, îmi spune dărdăind de seriozitate: "Vrei topor? Tu? Importă-l din Photoshop!" Păi asta da puzzle. Și tot el se plângea, devereme ce împărțea aceeași cameră cu mine, că personajul meu are voce de Duffy Duck. Probabil, contrar intoxicației acute cu Jung, ar vrea să fie reprezentat de o voce mai feroce. Eu...



Unde-o fi Scufița Roșie? O ciupercă...două...trei, etc. Mda, casa bunicuței, un monstru de "bleaștină"...NorocBun!

pur și simplu o am. Ce-mi mai trebuie în joc? :) Nu, acum revenind la joc, am plimbat porcul ca să aduc vorba de sunet și muzică și ca să mă dau semidoct o să mai evlaviez o frază multiartistică. O anume temă - din Dimension Of Death - pentru că, bun lucru, fiecare zonă importantă are muzica și atmosfera proprie - m-a dus cu gândul la PacientulEnglez. Lucru la fel de bun. Sesizez chiar variațiuni de volum la muzica. Alt lucru bun. Vocile, atâta timp cât sunt subtitrate (și sunt) sunt bune, la genul că, spre exemplu Azriel avea vocea distorsionată rău spre bass-ul impunător dar m-am scos cu cititul și efectul furnicării respective s-a produs.

Tărto: Ei, e vremea concluziilor. "E unele chestii outstandice spre bune" cum ar fi, "Funia cu GrapplingHook-ul" sau micile elemente de RPG (îți cresc niște puncte p-acolo pe la experiență, pe la arme, cine știe pentru ce :) și unele puzzle-uri, câteva imagini care deși nu sunt extreme cum le-ași fi dorit tot o duc bine (un peisaj suspendat în spațiu, la intrarea în audiență la Azriel) sau prin frigider, undeva mai spre sfâșit (parcă eram 7 ani în pielea lui BradPitt) și, desigur, o căldare dalmațiană de pete negre. Negrul se decantează. Dacă îl iei, face toți banii. Numai pentru peste 100 de ore de gameplay promise. Și oricum sunt așa puține quest-urile... Unde mai pui că aici ai și ceva adventure și ceva acțiune și un titlu pus aiurea. Acum, fie vorba între noi, înafară de niște coincidențe la numele împărăției și al regelui, titlul nu face decât să vândă jocul. Putea să se cheme și Quest for Barbie 3.5. Basta!

- Afantana



O textură care-mi place. Aduce a SusanCurat dar reprezintă mațe. În spate se vede inima conectată la sistem. Trebuie s-o faci să meargă!

### General Info

Producator: Sierra-Online  
Distr.: Sierra-Online  
Web: www.sierrastudios.com/games/mask

### Hardware Bench

K6-2/300 64M i740  
\*\*\*\*\* - bine  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent

### Score Board

120 de ore de gameplay. Un mic monstru. Luat la bani mărunți nu e o capodoperă și nici chiar nu e la standardele actuale. Inșă e un joc pe cinste!

85



# Quest for Glory V

"una din cele mai  
stranii și mai  
dubioase producții  
făcute de părinții  
lui Indy"

Poate ar trebui să merg la doctor. Lumea îmi spune din ce în ce mai des. Aproape mă obișnuisem, dar acum îmi dau seama că am ceva packet loss-uri. Altminteri cum să-mi placă în aceeași lună două joace făcute de două muieri? La muher est nada gamer! :)

- SuperCow

**E**u: - Oare ce să joc? Aș vrea ceva de anvergură. Altminteri, dacă mă ridic de aici va trebui să duc gunoiul. Asta presupune o defilare în peisajul virtual de la "Măi Computer", pe magistrala verde, prin fața magazinului Photoshop până la "Recycle Bin". Iar această plimbare aș prefera s-o fac, mai pe-nserat, că-i mai răcoare.

**Giminy:** - Dacă domnul are amabilitatea de a mă asculta, îmi permit să recomand o sugestie.

**Eu:** - Da Giminy, spune.

**Giminy:** - QFG5 v 1.2.

Inscripționat pe două suporturi aluminiiu-plastic-optice tip CD, unse cu vopsea pe-o față. Producția Yosemite - Siera OnLine - LoriCole, cea mai recentă zvâcnire a seriei începută acum 10 ani.

**Eu:** - Crezi că mi s-ar potrivi? La pantalonii ăștia galbeni, cravata asta...

**Giminy:** - Domnul are nodul cravatei ca un buric. De aceea conținutul RPG-ul recomandat are o combinație de engine poligonal cu peisaj pictat atent cu pensula. Totodată, reține din versiunea

anterioară cele trei clase de personaje (Fighter, Wizard, Thief) cărora, la multiplele abilități li se împart 150 de puncte fără a se ține cont de țipetele lor. Pentru cei ce au avut plăcerea de a se trezi în Mordavia data trecută, s-au implementat personaje chiar din versiunea a 3-a a aventurii. Dar acestea poate că nu vă sensibilizează somnul prea tare.

**Eu:** - Nu știu ce să spun.

Manetele uriașe sunt prea buretoase și absorb umiditatea. În plus, tastele țin umbră înregii grădini.

**Giminy:** - Interfața este variată după gust. Aroma de vanilie se extrage de pe cursor-keys. Alternativul aluat de pe keypad, cireșele pe restul tastelor iar frișca este punctată cu mouse-ul. Foarte simplu și pentru toate preferințele. Astfel, lucrul cu obiectele este simplu, deplasarea, comunicarea și lupta se fac cursiv, existând pentru luptă chiar implementare de comenzi tip "action-combat". Toate...

**Eu:** - Dar mie-mi trebuie o



**Sun:** O plimbare cu gondola pe substrat de seară. Foarte romantică e calea spre știință.  
**Dreapta:** Io-te ce dansez când dau de fete.  
**Joe:** Ia o vrajă-n freză bă urâtule!

ventilație epică.

**Giminy:** - M-ați întrerupt în cot. Tocmai vroiam să vă reformez. Cu fiecare clasă de personaj puteți termina o aventură complet diferită, toate fiind excelente, conduse magistral de comunicații, dialoguri și puzzle-uri, putând chiar să vă însurați. Ar trebui să recunoașteți că vă trebuie o femeie. Cu fiecare personaj creați un cocktail diferit. Questul (gustul) este de a deveni rege al provinciei. Drumul e lung iar mediul este viu. Poate ceea ce v-ar surprinde cel mai plăcut ar fi mediul. Fiecare zi petrecută pe trecute este unică. O sumedenie de NPC-ere își văd de treaba lor și dacă ai treabă cu unul nu știi unde să-l găsești. Trebuie poate să-l aștepti așa cum aștepti să se deschidă barul. Multitudinea de caractere o să-l bucure pe domn, având posibilitatea de a întâlni cele mai variate ființe cu ciudate limbi. Fiecare dintre personajele principale este bine determinat, iar skill-urile li se potrivesc de minune pe toată durata poveștii.

**Eu:** - Ce ți-a plăcut ție?

**Giminy:** - Am avut întrăzneala să m-amuz ursuz cu mini-jocurile și neobrăzarea să-mi placă alternanța noapte zi. Pe de altă parte simt plăcerea de a observa obrăznicia de a se prezenta cu un engine neaccelerat. Totodată m-am bucurat să văd că unele voci sunt desuete, că unele puzzle-uri lasă de dorit și că lupta cu "fighter"-ul putea fi mult mai bine dezvoltată. Peste toate, muzica este cel mai puternic punct al jocului. Extrem de variată și de bine integrată, cu volum dinamic crează atmosfera unei lumi excelente. Păcat de personajele ce-mi aduc mai degrabă aminte de



joaca pe covor cu cuburile de gheață colorată. "Leuții" parcă ar fi de pluș. Personal mă așteptam la un up-grade ca cel al "leuților" din WingComander care au evoluat vizibil pe la versiunea a 4-a.

**Eu:** - Ah, ce ce avem la cină?

**Giminy:** - Caltaboș cu garnitură LostClusters a la Seagate și Jazz!

**Eu:** - Excelent. Vezi că a venit cineva. Poștește-l pe portul paralel al sărutului. Cred c-o să joc ceva acum. Pune la încălzit și QFGV-ul. Ah, Giminy, cu cât este cotaț?

**Giminy:** - Domnul vrea un scor? Imediat, să-l pun la copt. Aș fi însă recunoscător dacă nu mi-ați mai spune Giminy, spuse vocea, aș putea fi...

- Afantana



Pateu de găscă dimineața. Ciorbă de banat la cină. Însă tot n-am înțeles de ce avea cerbul nasul roșu - unde mai pui că luminează?

## General Info

**Producător:** Sierra-Online  
**Distr.:** Sierra-Online  
**Web:** [www.sierrastudios.com/games/mask](http://www.sierrastudios.com/games/mask)

## Hardware Bench

**K6-2/300 64M 1740**  
\*\*\*\*\* - excelent  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
\*\*\*\*\* - excelent

Este neaccelerat.

## Score Board

Are ingredientele  
necesară pentru o  
calmă, lungă și  
plăcută aventură. O  
lume vie, însă  
servită fără viziuni  
aburinde! Desert  
pentru copii.

86



•Nu vă așteptați  
însă la vreo  
revelație•

# Wages of Sin

După o culegere a părerilor de la public, imaginea Sin-ului în ochii jucătorilor nu părea să fie tocmai roz. Unii îl catalogau drept total aiurea, alții îl considerau urât, o a treia categorie avea probleme în a accepta bug-urile și cerințele de sistem, câțiva considerau un ghinion clar apariția în aceeași perioadă cu Half Life-ul și destul de puțini îl vedeau ca pe un joc foarte bun. Wages Of Sin încearcă să mai insuflă niște viață în producția celor de la Ritual, care a murit parcă prea repede luată de valul stârnit de Valve.

**E**l puțin un lucru e clar, add-on-ul de față este un add-on de Sin. Cu toate consecințele. O poveste cu iz mafiot în care dușmanul societății pașnice și-a schimbat numele din Elexis - femeia

siliconică, în Manero - ăl mai rău dintre răii lumii interlope, dă justificarea din punct de vedere scenaristic. Lucrurile noi sunt destul de multe, un accent mărișor căzând pe partea de multiplayer.

Jocul de unul singur nu e cine știe ce. În primul rând, inamicii noi. Exceptând niște animăluțe ce-și petrec viața în general pe tavanul încăperilor, destul de scârboase ca aspect ca să genereze un feeling corespunzător, mai toți adversarii proaspăt introduși sunt niște nereușite. Hotărât lucru, la Ritual nu există un vizionar în ceea ce privește design-ul unor mutanți înfricoșători. În plus, mai sunt și ușor bătuți în cap. Fază: mă aflu într-o cameră, cocoțat pe o... movilă să zicem, deloc impresionantă ca dimensiuni. Deodată, două chestii cu aspect de tigră nemâncat se ițesc din întuneric și încep să se agite furioase, dotate fiind cu o agilitate corespunzătoare. Fără exagerare, a durat peste 20 de secunde până să reușească să ajungă la mine și doar eram la doi pași. Pur și simplu o rutină haotică îi făcea să topăie ciocnindu-se între ei și de diferitele obiecte din cameră, ca două bile în tamburul de la o extragere loto. Concludent atât pentru AI-ul respectivelor chestii, cât și pentru genul de feeling degajat.

Nu neg, există unele aspecte care au o oarecare forță emoțională. Wages Of Sin introduce trei obiecte noi: ochelari de văzut în întuneric, frânghii - te poți cățăra pe ele, te poți balansa etc. - și, poate cel mai important, lanterna. Mersul cu lanterna prin întuneric, știind că ești în vecinătatea a tot soiul de păianjeni scârboși, este unul din aspectele pomenite mai sus.

Ajungând la arme, îmi place că a fost introdus aruncător de flăcări - chiar dacă efectul vizual nu este deloc impresionant, iar cel asupra peisajului tinde spre zero. O idee interesantă este Concussion Gun-ul, care nu trage efectiv în inamici, ci îi împinge cu putere, damage-ul rezultând prin ciocnirea de cel mai



**Sus:** În situația de față un strafe dreapta e mai mult decât recomandat. Sau am scris "god" în consolă?  
**Dreapta:** Arme noi, verde comun, sânge la borcam și băieți cu bormașini.

apropiat obstacol. De departe însă, arma cea mai "cool" este Plasma Bow-ul, o arbaletă a cărei săgeată explodează la un scurt timp după ce se înfinge. Arată bine, are tir curb și foarte folositor în anumite situații.

Blade a învățat între timp să tragă și cu stânga, putând folosi două pistoale, acest lucru fiind considerat una din armele proaspete. Ultima dintre ele, pentru single-player, este Stinger-Pack-ul, care lansează mai multe rachete deodată, pe niște traiectorii oarecum spiralate. Arată bine și nu se recomandă a fi folosită în locuri strâmte. Un regim special îl are numita Guided Missile - folosită numai în multiplayer - prin "ochii" căreia poți vedea după ce o lansezi, pentru lovituri de mare precizie. O idee drăguță, întâlnită (în viitor) și în Descent 3.

Ca să termin cu partea single-player, remarc stupizenia faptului că efectul de "sub apă" (mai era și poluată rău) este inexistent. Zero, nada, zipo. Dacă n-ai pluti și nu te-ai îneca, nu ți-ai da seama că ești în apă, vizual neexistând absolut nici un "semnal".

Ziceam că s-a pus ceva accent pe jocul multiplayer. Mai concret, există acum două noi moduri de joc. Un deathmatch folosind niște hoverbike-uri, cu armele specifice, laser, rachete, mine și un Mob Deathmatch, cu reguli specifice, în care unul din jucători este un soi de Iepure, iar ceilalți o hoardă de lupi, frag-urile făcându-se doar prin uciderea respectivului nefericit.

În jocul "pe motoare" este posibil să faci frag-uri fie dând cu adversarul de pământ, fie parcurgând traseul din harta respectivă, diferitele check point-uri



oferindu-ți diverse recompense. Hărțile pentru meciuri dintr-astea sunt speciale și vin odată cu jocul, alături de alte 8 hărți pentru deathmatch. Ideea e drăguță, destul de bine implementată și ar merita testată.

Concluzie? Wages Of Sin nu îmbunătățește deloc single-player-ul strămoșului. Hărțile în general sunt nereușite, lipsind unele scânteieri de geniu care se mai întrezăreau în jocul original, iar monștrii și arsenalul nou nu reușesc să convingă. A se consuma fie de către fani, fie de către cei curioși să testeze noile "features" în rețea. Nu vă așteptați însă la vreo revelație. Wages Of Sin a apărut. Așa, și?

- Bugs

**Score Board**

Sin-ul a luat un pic mai mult. Și dacă nu erau chestiile pentru rețea, diferența era mult mai mare. Pare mai puțin micșorat decât originalul.

# 74



Hopa, deși ar fi cazul să scriu "no comments" nu mă pot abține să vă spun că mă aflu pe o scenă, tipa fiind o "exotic dancer"

## General Info

**Producator:** Ritual Ent.  
**Distribuitor:** Activision  
**Web:** www.activision.com

## Hardware Bench

**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
\*\*\*\* - foarte bine  
Inca mai sunt probleme la timpii de incarcare si de prin meniuri.



# Eagle Watch

"ultima oară tu ai fost în față, e rândul meu... ba nu... nu se pune... ba da..."

În experiența mea, suficient de lungă, în lumea jocurilor, am învățat o lecție importantă (zic eu): 1 - nu aștepta niciodată cu interes un joc despre care se discută prea mult, și 2 - numele unei firme renumite, plasat pe cutia unui joc nou lansat, nu garantează niciodată calitatea acestuia (până acum singura excepție fiind Blizzard). În consecință, se poate spune că aștept nonșalant să văd ce-mi poate oferi piața, fără prea multe vise și fără să mă entuziasmez fără rost... Cu toate acestea ultima producție "așteptată" chiar și de mine, a fost add-on-ul de Rainbow Six - Eagle Watch.

**E**i bine, dacă Rainbow Six a fost revelația neașteptată a redacției, (fâs! Singurii cu adevărat interesați am fost eu, Paul și, mai târziu, Dragoș) vă dați seama cum am așteptat Eagle Watch. "O sută de misiuni trebuie să aibă" gândeam eu, după modelul Total Annihilation: The Core Contingency, plus "două mii de arme noi".

### Single Player mode activated

Din nefericire, când am pus mâna pe CD-ul cu pricina am descoperit că acesta nu conține decât 5 (cinci) misiuni noi. "Aoleu! Dar ce misiuni!" avea să fie remarca mea de după doar o oră.

Vă amintiți sper de coloanele cu Artificial Intelligence din articolul RS (nr 12) în care vorbeam despre diferența majoră între ultima misune, aproape imposibilă, și celelalte. Păi, cam așa stau lucrurile cu cele cinci misiuni din Eagle Watch. Adică toate sânt un fel de "misiunea 16" în locații diferite.

Misiunile sunt atât de grele, încât e imposibil să nu te enervezi rău de tot la fiecare. Planing-ul devine ineficient, pentru că AI-ul camarazilor nu poate aborda cu ușurință situațiile limită în care doar tu vei reuși (poate) să te descurci. Ca o paranteză, să menționez că în EW apare un element extrem de important odată cu patch-ul pentru .exe-ul de RS; trupele nu mai stau toate cu fața înainte în momentul în care grupul stă pe loc, examinând cu interes ceafa celui din față sau, în cel mai bun caz, doar o parte din zona din

față (în condițiile în care sunt deplasați puțin lateral). Odată cu patch-ul, apare și o schimbare de bun simț în această concepție. Presupunând că vorbim de un grup de patru soldați, în momentul în care grupul se oprește, primul se uită în față (sau unde te uiți tu de obicei dacă tu ești acela care comandă grupul), al doilea se uită tot în față, plasat puțin lateral, al treilea se uită alternativ, când în dreapta când în stânga, iar ultimul se rotește 180 de grade și se uită cu precădere în spate. Lucrul e bun, dar nu înseamnă că te poți simți într-adevăr cu spatele și flancurile asigurate.



Mediul este într-adevăr mult mai tentant pentru ochi decât în Rainbow Six. Nici sunetele nu se lasă mai prejos. Ia aplecați urechea să auziți sunetul clopotelor: plici... plici!

Misiunea trei, este de departe cea mai reprezentativă pentru dificultatea exacerbată a misiunilor. În principiu este vorba de o hartă simetrică, cu două camere cu balcon, mai simple, dar care-ți vor crea oricum probleme. Partea cea mai grea o constituie turnul și scara în spirală a turnului. Pe parcursul scării se află o gramădă semnificativă de băieți răi, care se uită cu precădere în josul scării observând astfel într-o fracțiune de secundă momentul în care grupul tău ia colțul. Și după ce ia colțul... "dă și colțul" ca să zicem așa. Și pentru un jucător uman va fi extrem de greu să parcurgă această etapă fără să-și omoare toți soldații pe parcurs. Și ca și când scara nu ar fi fost suficientă, odată aflat în turn, la mecanismul ceasului, intri într-o cameră pe două nivele, cu balcon, în care stau doi teroriști foarte pașnici cu ostacii și cu forțele de ordine. Dat fiind că în planing nu ai nici o opțiune de "examine room", de exemplu, prin care să forțezi trupele să se uite și sus, într-un unghi foarte abrupt, misiunea nu poate fi terminată decât cu intervenția ta, susținută.

În rest, pot menționa că hărțile arată mult mai bine, fiind mult mai muncite decât cele din RS la capitolul aspect, și că sunetul și muzica sunt excelente, foarte bine integrate în moment. De exemplu atunci când urci scara de care vorbeam începi să auzi din ce în ce mai tare sunetul mecanismelor ceasului, având impresia că după fiecare colț, chinul tău poate fi terminat.

### Revelația jocului cooperativ

În general nu prea ai cu cine să joci un joc un multiplayer cooperativ. Pentru acesta, cei care

se joacă trebuie să se înțeleagă cât de cât între ei, și să nu-și calce pe coadă. În plus mai apar și tot felul de discuții de gen "ultima oară tu ai fost în față, e rândul meu... ba nu... nu se pune... ba da...". Copilării. În consecință se renunță la cooperativ și se pun imediat bazele unei confruntări head-to-head.

Când joc cu Dragoș este altă problemă, ne cunoaștem de prea mult timp că să avem discuții de acest gen și am putut să ne delectăm amândoi cu o excelență noapte de EW cooperativ, plină de suspans și sentimente de împlinire. Acestea din urmă au ridicat enorm feeling-ul simțit în RS: Eagle Watch și au tins să mai ștergă din frustrarea modului singleplayer.

Aș vrea să mai discut despre jocul de rețea, mai ales abordarea jocului în "mai mulți", moduri de planuire, etc. dar nu prea am spațiu, după cum se vede, așa că voi reveni, poate, în numărul viitor, la un Aergistal despre acest add-on.

### Concluzia

Rainbow Six: Eagle Watch a pierdut foarte mult din jucabilitate datorită dificultății exagerate, care aproape exclude posibilitatea unui planing decent. Totuși, rămâne un joc de referință, add-on-ul va place enorm celor obsedați de RS iar un Rainbow Six 2 va fi mai așteptat ca niciodată. Am zis.

- Johnny



Din prima misiune începi să înțelegi că... nu mai merge, și că trebuie să-ți iei destinul în propriile mâini. Așa e de greu. Și de frumos.

### General Info

Producator: RedStorm  
Distribuitor: RedStorm  
Web: www.redstorm.com

### Hardware Bench

Testat pe:  
K6-2/300 64M i740  
\*\*\*\* - foarte bine  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent

### Score Board

Multiplayer  
excelent, dar un  
singleplayer în care  
îți sare basca rapid  
de tot, și dacă nu  
ești atent imediat  
trănestești și  
bufnești...

85



"jocul **excelează** la toate capitolele, mai puțin la profunzime."

# Rollcage

Psygnosis nu a realizat cine știe ce mari acte de vitejie în materie de Arcade-uri. Singurul joc mai vechi de-al lor care mi vine acum în minte este primul Destruction Derby care a fost bun, dar nu extraordinar. În cazul de față, băieții de la Psygnosis au făcut-o lată de tot, în sensul bun al cuvântului. Jocul de față este un arcade cu "a" mare (mare de tot), excelent realizat din toate punctele de vedere.

**B**uuun... Și-acu', că tot am tras prematur de concluzie, să aduc și niscaiva argumente, ca să nu ziceți că sunt nebun degeaba. Rollcage este un arcade cu mașini care nu reușește s-o dea în bară cam la nici un capitol, totul, începând cu grafica și terminând cu senzația de viteză, place și place rău de tot. Grafica este una de nota zece, completată de explozii cu efecte de haos sublim realizate. Ah, am uitat să spun că ai la dispoziție și arme cu care poți să-ți scoți oponentii din cursa pentru primul loc, sau chiar face harcea-parcea o grămadă de elemente de decor (inclusiv clădirile de pe marginea traseului) într-un haos de

fragmente și foc. Trebuie să spun că armele sunt rodul unei minți bolnave, cât despre efectele pe care acestea le produc, ce pot să spun, sunt "jos pălăria".

Mașinile sunt mici și rele, și se potrivesc perfect cu demența de care dă dovadă întregul joc. Traseele, sunt vreo 15 la număr (nu toate disponibile de la

început), iar felul în care sunt făcute compensează cu vârf și îndesat numărul lor relativ redus, plus că ligile îți pot dezvălui altele noi. Îți poți conduce proiectilul pe unde nici



Există o rachetă care, indiferent de unde este trasă, se îndreaptă spre ocupantul primului loc. Aici sunt al treilea și stau liniștit.



Sus: Deși ar putea părea cine știe ce poză regizată, este doar un instantaneu "luat" aleator, la grămadă.  
Dreapta: Dacă dai cum trebuie peste o clădire, dă și ea cum trebuie de asfalt

prin cap nu-ți trece. Cât despre partea de multiplayer, jocul își dă foarte frumos în petec și aici. Se pot juca maximum patru pe același calculator fără ca jocul să devină lent. În rest, modurile obișnuite de multiplayer (TCP/IP, modem, serial). În ce privește sunetele, nu pot să spun că-s grozave, cert e că rele nu-s, să te deranjeze sau să reducă din feeling.

Buuun, și-acum că am ajuns la capitolul cel mai important, și totodată cel mai reușit, trebuie să spun că feelingul pe care ți-l produce Rollcage rupe. Exploziile, senzația de viteză nebună și nu în ultimul rând evadarea din tiparele unui arcade normal (arme, powerup-uri, concepție de joc), fac din Rollcage porția de demență pe care trebuie să o consume fiecare



gamer. Și trebuie să o consume fără greșală.

## Și-un minus, acolo, de sământă...

Rollcage este genul de joc pe care-l joci și te miri, te miri și joci mai departe. Însă cam atât... Îl ai pe "UAU!" pe buze pregătit pentru orice eventualitate și nimic în plus. Ai pierdut o cursă, nu-i bai... Ai câștigat-o, cu-atât mai bine. Te bucuri la fel de mult pe cât te superi când pierzi. Adică deloc... Ar fi fost ideal să fie un pic mai profund. O idee acolo. Un upgrade, niște bani la o cursă câștigată. Ceva... (în multiplayer se schimba situația... ; zâmbet sadic). Poate credeți că sunt nebun că cer profunzime de la un arcade dar un pic de scop pentru câștigarea unei curse l-ar fi făcut chiar mai reușit decât este. Asta-i părerea mea.

În concluzie, jocul excelează la toate capitolele mai puțin la profunzime. Totuși este un arcade bestial care nu trebuie ratat sub nici o formă, și deci, și scorul este pe măsură.

- Alex

**General Info**  
**Producator:** Psygnosis  
**Distribuitor:** Psygnosis  
**Web:** www.psygnosis.com

**Hardware Bench**  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
**\*\*\*\*\* - excelent**  
 Se recomanda un antinevralgic înainte, pentru combaterea ametelii.



La 368kph, situația ar fi explozivă chiar și fără ajutorul exploziilor de față. Așa însă, poza ar putea fi folosită și pe post de reclamă la joc.

**Score Board**  
 Un arcade demn de tot respectul, care nu trebuie ignorat sub nici o formă. Sub absolut nici o formă. Înțeles?  
**93**



# ADVANCED QUAKE

*Dedicat lui Messer, jucător de Quake.*

**P**robabil un articol cu tehnici de Quake în vremurile astea pare să pice ca nuca-n perete. Văzând noi că bătrânul joc se mai află încă în topul preferințelor multor gameri din România, mi-am luat inima-n dinți și am purces la prezenta dezvălurire a unor tehnici "avansate" în ceea ce privește Quake-ul. Este de la sine înțeles că acestea își găsesc rostul mai ales în deathmatch, acolo unde unul călărește norii iar altul mușcă țărâna. Să sperăm că cele ce urmează vor fi de ajutor.

## Totuși, ceva de bază

Nu trageți cu racheta direct în adversar, trageți la picioare, în tavan (dacă e jos) sau într-un perete apropiat. Aveți mai multe șanse să-l "loviți" cu splash-damage-ul de la racheta. O consecință directă, nu stați pe lângă pereți, mențineți-vă în centrul camerei pe cât posibil și încercați să săriți ca să evitați focul unui adversar care trage "la picioare".

## Întuneric și topor

Când încercați să vă ascundeți în întuneric, schimbați pe topor, astfel încât punctele roșii de pe armă să nu mai fie vizibile.

## Respawn, remember?

În Quake-ul clasic (nu în Quake World) locurile în care reapar jucătorii după ce au fost omorâți nu sunt aleatoare, ci într-o anumită

ordine, care se poate memora. DM4, de exemplu, are 6 locuri dintr-astea și nu e greu să fie reținută ordinea de apariție, astfel încât când moare careva să știi unde a apărut. Avantajul e evident.

## Chestii de mișcare

**Rocket Jump** - O racheta trasă în jos exact în momentul în care săriți vă propulsează unde nici cu gândul nu gândiți. Se poate executa și cu explozia de la grenadă (Grenade Jump) cu ambele explozii sau cu Quad-ul (cu grijă). Direcția nu e obligatoriu în sus. Se poate face în lateral, în spate etc.

## Viteză mai multă

Există două posibilități să câștigați viteză. Unu: faceți strafe într-un perete în timp ce alergați (vă împingeți în perete), creșterea de viteză fiind semnificativă. Doi: faceți strafe rapid stânga-dreapta în timp ce alergați, astfel încât nu modificați direcția, viteza crescând simțitor

## Schimbarea direcției în aer, sărituri "după colț"

Dacă săriți în față, apoi în timp ce vă aflați în aer faceți strafe stânga (sau dreapta) și în același timp vă rotiți ușor în aceeași direcție, traiectoria săriturii se curbează în direcția respectivă. Se poate astfel sări după colț (peste lava din DM2, de exemplu) extrem de ușor. Pentru antrenament, se poate folosi (acum că e pe CD) demo-ul de Daikatana, unde efectul e și mai vizibil, modul de mișcare din Quake fiind mai accentuat în DK.

## Sărituri luuuungi

O săritură normală, în față, este nimic față de ce se poate face în



**Sus:** Trageți din mers în punctul ăsta. Suflul exploziei va deschide "secretul" spre armura roșie și nu mai trebuie să pierdeți apoi timpul.  
**Dreapta:** Încercați să vă ascundeți în întuneric, "trecând" pe topor. Celelalte arme au un punct roșu care vă face vizibili.

Quake cu puțină îndemânare. Rețineți, fără a fi folosită vreo armă. Doar direcțiile și jump-ul. Vă atenționez că e foarte greu de prins.

De principiu, o săritură făcută oarecum oblic e mai lungă. Probabil engine-ul compune forțele (strafe, înaintare) obținând astfel o rezultantă mai mare. Se face cam în felul următor: din mers în față, se face strafe dreapta (să zicem) și concomitent cu săritura, se rotește "fața" în aceeași direcție. Pe CD sunt niște demo-uri exemplu. Se pot face sărituri de-a dreptul imposibile (de exemplu, peste lava din DM2 de lângă armura galbenă). Se poate trece peste cele două plăci "mișcătoare" din aceeași hartă, dintr-o singură săritură etc.

## Sărituri un pic mic mai înalte

Poate cel mai dificil lucru de prins. Se dă un exercițiu simplu: săriți cu un singur rocket jump în DM6 de lângă teleportorul central, la lansatorul de grenade. Saltul se face, normal, de pe pedestalul teleportorului care este un pic mai înalt decât restul podelei, însă asta nu ajunge.

În general lumea face un RJ apăsând simultan "foc" și "săritura", cu racheta îndreptată spre picioare. Șmecheria pentru a face un salt puțin mai înalt este să existe un decalaj infim între "foc" și "jump". Mic de tot, nu știu să vă zic cât, așa... de vreo 0.2 secunde să zicem. Bineînțeles racheta este îndreptată exact în jos. Un mod de verificare este să încercați asta cu 100 sănătate și fără armură. Dacă faceți un RJ normal, rămâneți cu 49



sănătate. Dacă pur și simplu trageți cu racheta în podea, fără să săriți, sănătatea scade la 47. Ei bine, un RJ dintr-ăsta șmecher (cu decalajul ăla infim) executat corect are ca rezultat o sănătate de 47, așadar exact ca atunci când n-ai apăsat "jump". Făcut corect, te "cocoată", în DM6 direct la lansatorul de grenade, un avantaj deloc de neglijat.

## Lava Jump

Nu e foarte greu de făcut. Ideea e că se poate ieși din lavă (dacă nu e un hău). Lava centrală din DM4 nu mai este o problemă (prea mare). Când cădeți în lavă nu vă panicați, nici nu abandonați dacă aveți sănătate și armură de ajuns. Îndreptați racheta în jos, apăsați pe înapoi și trageți astfel încât suflul exploziei să se adauge forței cu care lava (ca și apa) vă împinge în sus când atingeți suprafața. Nu e nevoie să apăsați jump, deși o puteți face, lăsând un decalaj între "foc" și "jump", mai mare ca în cazul de mai sus. Cu exercițiu, "faza" e simplu de făcut. Cam astea ar fi. Probabil mai sunt, însă astea sunt cele mai importante. Demo-urile s-ar putea să vă mai dea niște idei (pentru a "canta" un demo îl copiați în directorul id1 din Quake și scrieți în consolă "playdemo nume\_demo", fără ghilimele. Hai pa și "good fragin", ca să zic așa.



Se poate ieși din apă și folosind "rama" ușii. Este foarte folositor, dacă inamicul nu știe mica "șmecherie". Și încercați să folosiți un "fov 120" pentru un câmp mai larg al vederii.



"Actua a încercat să se apropie cât mai mult de realitate..."

# Actua Pool

De biliard am scris și voi scrie întotdeauna cu plăcere. Actua Pool este cel de-al doilea biliard competitiv apărut pe PC și bineînțeles că nu puteam să-l ratez.

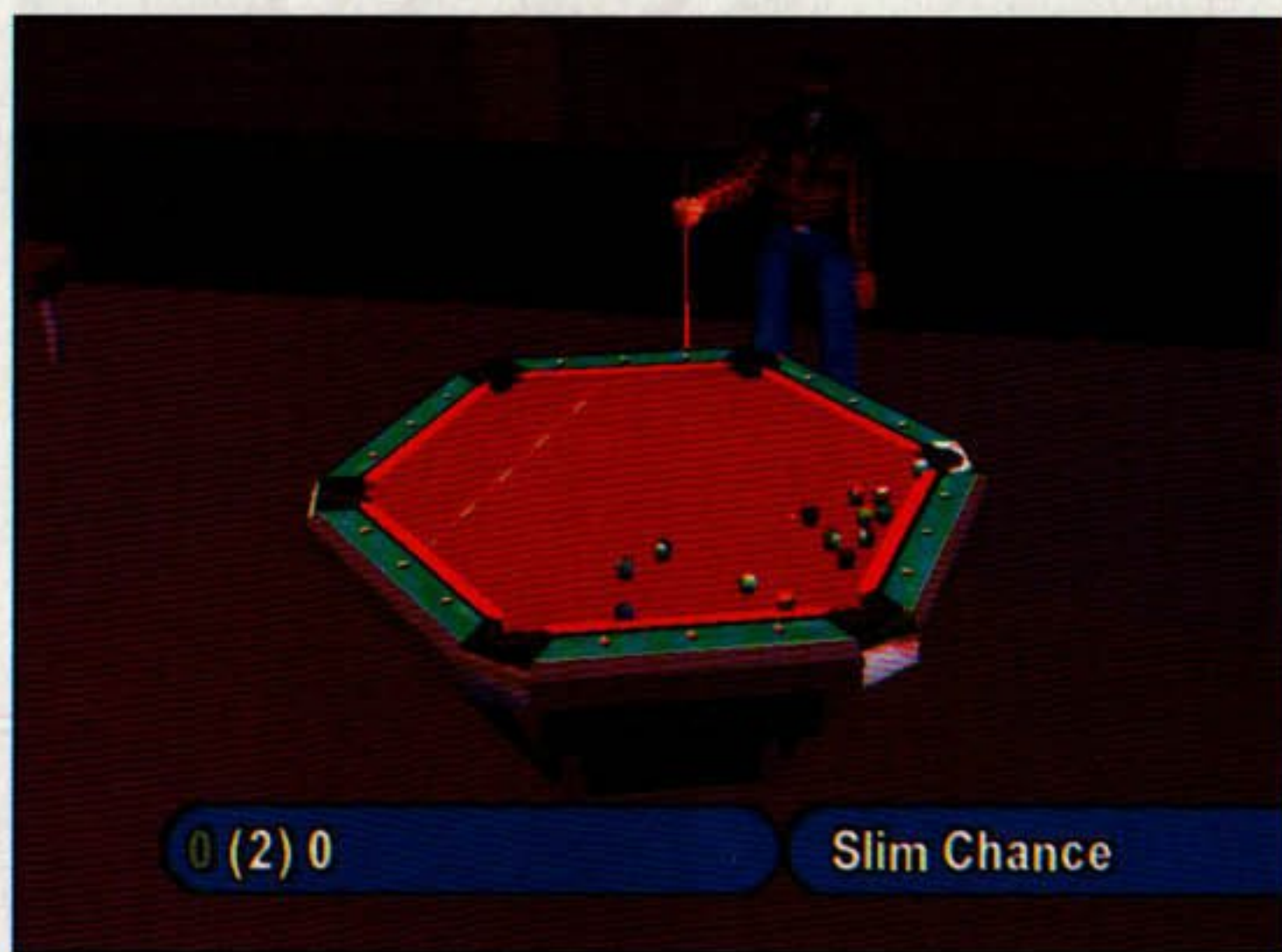
De la Virtual Pool 2 am tot așteptat un eveniment notabil în acest domeniu, dar respectivul eveniment s-a cam lăsat așteptat și din păcate nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor mele.

**D**a, stimați ascultători, din păcate Actua Pool (era să scriu Soccer) nu a reușit să-l detroneze pe bătrânul de acum VP2. Deși beneficiază de o tehnologie net superioară to'arășu' AP nu prea se ridică "la ceruri". VP2 a avut niște niște lucruri mărunte care l-au făcut mare, iar AP are ceva avantaje tehnice, care, însă nu reușesc să facă diferența.

Actua Pool a încercat, pe de o parte să se apropie cât mai mult de realitate, introducând în joc mâna personajului astfel încât nu prea mai poți să te benoclezi la bilă de-a lungul tacului. Tot în premieră avem parte de niște adversari în

carne și oase. Astfel tacul, în loc să fie mănuit de niște forțe invizibile cum se întâmpla până acum, este proptit în mâna unui personaj, care arată cât de cât bine și se bucură sau se vaită dând o notă de uman. N-am să comentez acum cât de bine realizate sunt aceste personaje, pentru că, totuși, este un pas înainte și nu are rost să fim răi. Oricum, întotdeauna este loc de mai bine. În Actua Pool

avem parte de mai multe moduri de joc decât în orice alt biliard de până acum. Deasemeni, au inserat băieții mai multe feluri de mese, cum ar fi o masă de concurs pe care bila alunecă foarte bine, cam cum aluneca în Texas (clubul de biliard, nu statul) pe la începuturi, când erau mese noi. Mai este o masă cu postavul pufos -urâsc tipul ăsta de postav- pe care bila de-abia alunecă, avem o masă soioasă dintr-un bar, postavul este pătat de grăsime și



Una din mesele ciudate pe care le-a introdus Gremlin pentru a da un plus de culoare jocului.

mizerie dar bila alunecă bine și mai avem două tipuri de mese futuristice, una din plexiglas transparent, iar una din sticlă.

Se poate juca un meci cu calculatorul sau cu un tovarăș de joacă, se poate organiza un turneu deasemenea cu CPU-ul sau cu brain-ul. Mai este un mod dubios și haios în același timp, "hustle", în care joci cu diferiți adversari, fiecare cu masa lui și, atenție, mesele sunt pătrate, cu găurile la mijlocul laturilor, octogonale sau triunghiulare. Este o experiență inedită să joci pe o astfel de masă, toate lucrurile pe care le știai despre biliard nemaifiind valabile.

Este de remarcat că există "School of Pool" în care fiecare stil de joc este explicat amănunțit ceea ce este foarte plăcut și util. Dar...din păcate există un "dar" mare, care strică toată jucăria. În primul și în primul rând mâna "ta" este, făcând abstracție că e oribilă, foarte deranjantă. Din cauza ei nu poți să apreciezi bine traiectoria bilei, nu poți să apreciezi viteza cu care

lovești bila, lucru care este extrem de supărător. Te chinui să dai ușor într-o bilă și chiar ești convins că nu are cum să fie prea puternică lovitura, dar îți dai seama imediat că te-ai înșelat amarnic și astfel bila, în loc să-ți rămână potrivită pentru următoarea lovitură, ajunge unde și-a

înțarcat individul ăla negru și cu coarne copiii.

Muzica este dătătoare de fiori. Fane mi-a mulțumit cu lacrimi de fericire când am oprit muzica. Această așa-zis muzică este cel puțin de prost gust, iar cu asta cred că nu mai e nevoie să mai stărui asupra acestui aspect care e de-a dreptul jenant. Oricum și "muzica" aceasta este bună la ceva: te face să apreciezi la justa valoare un moment de liniște.

Din păcate Gremlin ne dă încă odată prilejul de a reflecta filozofic: Dom'le merge, dar cam din topor. Aspectul grobian de care am mai vorbit relativ la seria Actua nu se dezmente și, deși din punct de vedere grafic este OK, anumite amănunte, legate de tot felul de finețuri care fac un joc deosebit, sunt în continuare ignorate de Gremlin. Nimeni nu poate nega că Actua Pool este un joc buniceț, dar până la un produs de înaltă clasă mai au de lucru. Le urez succes și închei cu o ultimă recomandare: în caz că ai chef să te distrezi poți foarte bine să joci un Actua Pool, dar dacă vrei acțiune de înaltă clasă și finețe trebuie să rămâi la Virtual Pool 2. Oricum datorită varietății de moduri de joc pe care le are, datorită regulilor amănunțite și a meselor trăznite Actua Pool este un joc pe care merită să-l ai.

- Max



Ambianță specială, ce și masa care este din sticlă, cu tot ce implică din asta. Bila alunecă foarte bine, iar zgomotele...



Jucând pe această masă ajungi să te întrebi dacă știi să joci biliard sau dacă ai știut vreodată.

## General Info

Producator: Gremlin  
Distribuitor: Gremlin  
Web: www.gremlin.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\* - bine

## Score Board

Un joc care aduce ceva nouăți dar la care realizarea lasă destul de mult de dorit. Se juca mai bine, chiar mult mai bine. Așteptăm și alte încercări.

# 76



# Premier Manager 99

"... asta este destul de rău pentru că tare mi-ar fi plăcut să încing un campionat în România"

Ce poate fi mai frumos pentru un iubitor al fotbalului decât să ia destinele unei echipe în mâinile sale, să poată să taie și să spânzure, mai pe scurt să fie Premier Manager?

Paul: ....a, să nu uit, vezi că au venit două jocuri noi și trebuie să scrii până poimaine de ele...

Ce naiba mai poți să zici? Nimic, dai fuga la redacție și te pui pe treabă. Nu te mai duci cu prietenii la berică, nu te mai întâlnești cu persoana dragă, te duci și joci două zile nonstop, de fapt o zi jumate că mai trebuie să și tragi concluzii și să le așterni grațios pe "hârtie". Să mai zică cineva că noi nu ne încadrăm la muncă cu grad sporit de stres...

Problema cea mai mare este că nu am mai jucat nici un manager de fotbal până acum și așa că nu prea am termeni de comparație. Totuși, orice are un început și chiar îmi place să improviz.

**P**remier Manager Ninety Nine este un simulator de manager de fotbal (v-am surprins, nu?). După cum sună și numele poți fi manager numai în Premier League (prima ligă engleză de fotbal). Asta este un lucru destul de rău, pentru că tare mi-ar fi plăcut să încing un campionat în România. Presupun că era foarte greu să aibă o bază de date așa de mare, dar oricum mi-ar fi surâs ideea.

Premier Manager-ul poate fi jucat ca simplu antrenor, trebuind astfel să te ocupi numai și numai de antrenarea jucătorilor, de componența echipei la un anume meci și de tactica adoptată. Poți de altfel juca cu mai multe grade de libertate, până la a fi despotul cel mare care se ocupă cu toate cele, de la formația de început, probleme financiare, contractuale, până la aprovizionarea bufetului din stadion cu cele necesare satisfacerii nevoilor suporterilor.

După ce ai vârat CD-ul în drive, îți apar trei opțiuni mari și late: Data Base, Manager League și ProManager League. Data Base este o impresionantă bază de date care conține date despre toate echipele engleze de club și membrii lor. Manager League este jocul propriu zis în care poți să-ți alegi orice echipă vrei din cele patru divizii engleze. Ultima dintre cele trei opțiuni se adresează în special maniacilor care vor să-și petreacă aproape tot timpul liber jucând Premier Manager. Aici nu poți să-ți alegi decât o echipă dintr-un eșalon inferior și să o antrenezi, administrezi și tot așa până când atragi atenția unui proprietar de club mai bine cotate decât al tău.

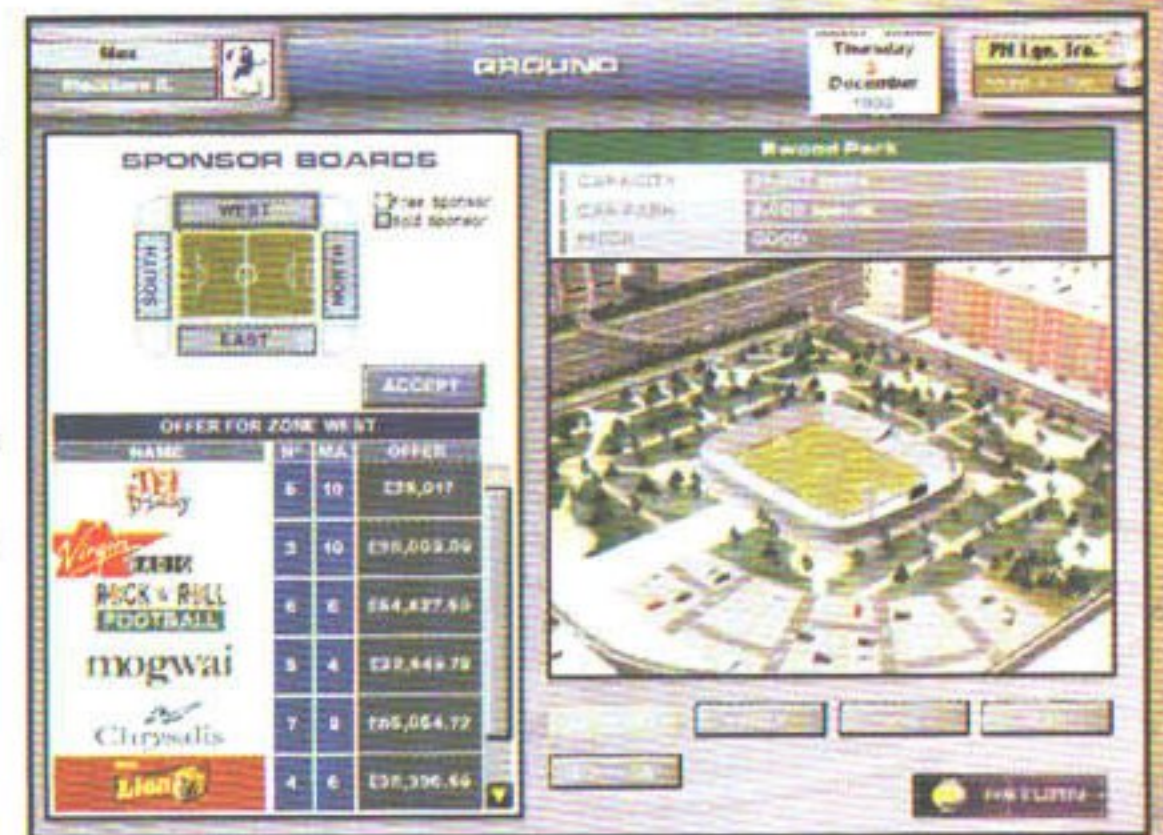
Un alt aspect care trebuie menționat este faptul că poți să urmărești meciul în mai multe feluri: poți să sari peste desfășurarea meciului, poți urmări meciul foarte schematic ca și cum ai fi deasupra unei mese cu jetoane reprezentând jucătorii, sau la fel de bine poți urmări meciul din postură de spectator, în acest scop cei de la Actua confecționând un engine simplificat destul de mult, dar care oricum își face treaba. Acest engine aduce cu engine-ul de Actua Soccer 2, are același suport 3D și, ca să fim un pic răi, la fel de slab. Schepsisul este că, jucând fără a urmări jocul, una la mână e că nu poți să faci schimbări în timpul reprizei și doi la mână, nu poți să trișezi deloc, reluând o salvare până învingi. Și asta datorită faptului că, jucând în modul amintit, poți tu să-ncarci de o

sută de ori că tot nu poți să obții alt rezultat, acesta (rezultatul) rămânând neschimbat în cele mai mici amănunte (scor, marcatori, cartonașe, etc.), pe când dacă joci în celelalte două feluri rezultatul este mai deschis sugestiilor tale și așa că dac-ai ajuns în finala cupei cutare și o cam încasezi, poți să-ți pui ambiția și să încarci de n ori și într-un final mai apropiat sau mai depărtat să reușești să iei cupa.

Jocul mi se pare destul de atractiv, chiar foarte atractiv dacă ai o anumită înclinație spre organizare și ceva dragoste de fotbal. Mi-a plăcut foarte mult sentimentul de "ruler" care degajă, pentru mine cel puțin, din următoarea întâmplare: mi-am ales să antrenez și administrez pe Blackburn. După ce am jucat eu două-trei etape mi s-a părut că nu am un conducător de joc bun și, cum îmi place în mod deosebit Lupescu, m-am dus la Dinamo și le-am pus pe masă un milion de lire sterline pentru Lupescu. Și l-am avut în lotul meu pe Lupescu care a devenit liderul echipei. Tare, nu? Mai ales că după vreo trei luni a venit la mine un emisar de la Manchester să mi-l ceară pe Lupescu. Ce nu mi-a plăcut în schimb este faptul că nu poți să-ți spui să-ți faci automat plinul la provizii și așa trebuie ca după fiecare meci disputat acasă tu, marele boss să te ocupi de comandat cola pentru suporterii clubului.

N-am reușit să joc foarte mult dar cât am jucat mi-a plăcut; este destul de stufos pentru a nu fi banal și nu este prea complicat pentru a-ți tăia pofta de joc. Era să uit încă ceva care mi-a plăcut în mod deosebit și asta nu numai mie ci și lu' Blom care mi-a atras atenția cu mâna pe lansatorul de rachete ca nu cumva să omit respectiva calitate tehnico-tactică: ai un mijloc central ca rezervă, de exemplu, și ți se accidentează un mijloc stânga, călcând pe un tântar și luxându-și astfel glezna. Tu poți să-ți spui rezervei să se ducă să joace pe partea respectivă, iar asta de frică să nu-l pui la flotări se duce, dar din cauză că nu-i specializat pe postul respectiv, nu dă decât 75% randament.

Acum ca să mai tai din elanul



"Hai moșule să-ți dau o buchiță de teren pe care să-ți pui o pancartă cu reclama. Ți-o dau ieftin, 85 de milioane de lire!"

muncitoresc care s-ar putea degaja din articolul de față, am să enumăr câteva din lipsurile joculețului: partea de simulare a meciului este cam prea rudimentară. Acțiunile din această fază sunt al naibii de stereotipe și uneori enervante, dar să spunem că asta se poate trece cu vederea destul de ușor pentru că jocul nu pune accent pe desfășurarea meciului ca atare ci pe pregătirea lui și a unei situații financiare propice înaltei performanțe sportive. Comentariul este groaznic de penibil, repetitiv, plictisitor și chiar super enervant; spre norocul nostru se poate tăia din rădăcină. Are timpuri mari de încărcare, iar dacă nu-i faci un install măricel, poți să te duci să faci cumpărături până încarcă el toate datele necesare unui meci. Dacă n-ai 200 MB liberi te tot agasează cu un mesaj idiot cum că dacă n-are 200 MB liberi el nu se poate produce cu o grație deplină (a se citi că nu rulează optim). Ultima și cea mai mare bilă neagră este achiziționată de Premier Manager fără mare efort: o dată ce ai început jocul cu un mod de abordare a meciurilor (fără a urmări desfășurarea meciului, urmărind meciul schematic sau live) nu poți să-l mai schimbi până la sfârșit.

Ca o concluzie pot spune că Premier Manager-ul este distractiv și dacă voi avea timp voi juca destul de mult Premier Manager. Părerea mea este că acest joc merită o șansă chiar dacă nu ai mai jucat până acum altceva de acest gen.

- MAX

## General Info

Producator: Gremlin  
Distribuitor: Gremlin  
Web: www.gremlin.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
K6-2/300 64M Voodoo  
\*\* - prost  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\* - bine

## Score Board

N-am jucat multe manager-uri de fotbal dar asta are ceva care te prinde, deși se simt unele minus-uri atât la partea de engine cât și la design.

80



# Daikatana

**T**rebuie să recunosc că-mi ardeau degetele după Daikatana. Văzusem filmulețe peste filmulețe, citisem tot felul de informații, log-uri ale unor chat-uri în care Romero era asaltat cu întrebări de către o mulțime de curioși. Așa că în momentul în care demo-ul pentru rețea a fost dat marelui public, am sărit pe dânsul rapid. N-auziți că-mi ardeau degetele?

Vestea proastă este că demo-ul nu se poate juca decât pe Mplayer (un minunat serviciu de jocuri pe internet) iar de aici nu am putut participa la "serbare" pentru că legătura e prea lentă, trecând prin satelit. N-am rămas însă cu buza umflată...

Daikatana folosește un engine de Quake 2, însă "fizica" din joc, adică modul în care sunt tratate obiectele, (mișcarea acestora, influența exploziilor asupra lor etc.) e asemănătoare cu cea din Quake 1. Astfel, vestea cea bună a fost dată pentru iubitorii primului Quake care n-au putut gusta partea a doua din



motiv că mișcarea era altfel. Concret, în Daikatana jucătorul se mișcă mai repede decât în Quake 2. Viteza e asemănătoare cu cea din primul. Deasemenea, se poate modifica direcția și viteza unui salt în timpul săriturii, chiar mult mai clar decât în Quake (așa că, de exemplu, se pot face mai ușor sărituri lungi după modelul "quake" conform paginii cu tehnici avansate). Practic la un moment dat ai senzația că ești un pește în apă, cârmind cu ajutorul cozii, nu un om în aer. N-o fi real, însă în mod sigur are o influență capitală asupra mișcării în teren și, implicit, asupra jucabilității. Tot de jucabilitate ține și faptul că armele se schimbă acum aproape instantaneu, cu mult mai repede decât în Quake 2, unde schimbarea reală, lentă, a armei curente a fost mult criticată de o parte a jucătorilor.

Una peste alta, după primele mișcări efectuate cu Hiro - poți să intri și în pielea celorlalte două personaje, însă n-am observat diferențe la modul de mișcare - am trecut la explorarea nivelului. Ba a nivelurilor, că sunt două.

Am experimentat astfel armele și power-up-urile, descoperind și niște console la care te poți însănătoși, ca în Half Life, cantitatea de "sănătate" pe care o stochează fiind însă nelimitată aici. O bucățică de originalitate vine din faptul că power-up-urile nu se referă numai la puterea de foc a armelor sau la rezistența jucătorului, ci și la mișcarea acestuia. În general cum te miști e mai important, un exemplu fiind faptul că dacă sari ca



*Orice se poate spune despre Daikatana. Că are arme urâte, că are nivele nasoale, că plouă dezolant, că mișcarea e dubioasă. Orice, numai că Max nu arată bine nu.*

turbatul spre un perete ai șanse să îți se scadă niște sănătate, pentru că te-ai lovit de el.

În ceea ce privește înfățișarea a ceea ce am văzut, am remarcat un excelent efect de ploaie în harta a doua. Atât vizual cât și pe la urechi, ploaia era făcută ca la carte, generând atmosfera apăsătoare pe care bănuiesc că trebuia să o genereze. Tot la "visuals" băgăm faptul că vezi arma adversarului. Server-ul poate fi setat și pe "off" ca să ai o surpriză probabil atunci când trage un inamic în tine.

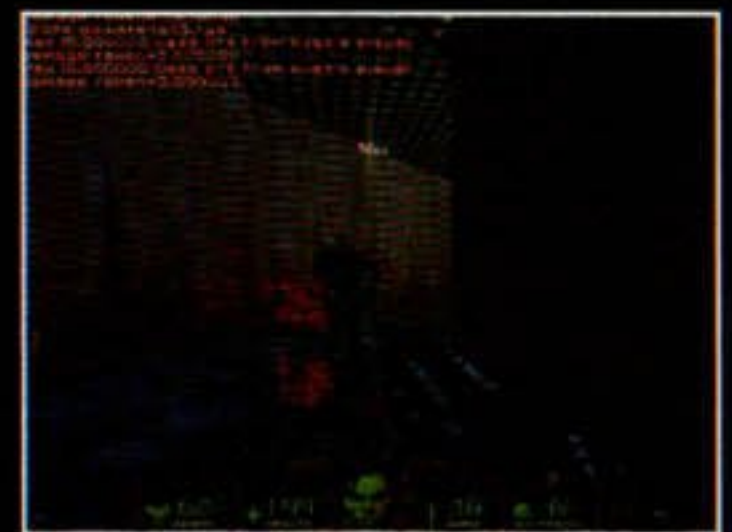
Sunetele sunt dintr-o gamă SF stranie, mai puțin vocile care anunță culegerea unui power-up ("Vaitalitiitii!!", "Pauăărrrr!!") voci ce tare mai aduc a "Mortal Kombat style". Aspectul din urmă clar n-o să fie agreat de toată lumea.

Personajele gem, se supără sau gâfâie corespunzător. Cum horcăie n-am auzit, că n-am avut apă la îndemână să-i bag cu capul la fund.

De mers, merge bine și că nu e cazul să ne speriem rău de cerințele hardware, cel puțin când e vorba de deathmatch, unde procesorul e "scăpat" de AI-ul diferitelor entități de prin joc și unde arhitectura nivelurilor nu este infernală. Pe un K6-2/300 cu Voodoo2 nu sunt probleme majore. Cu Voodoo1 situația este mai tristă. Cum însă 3Dfx-ul nu mai e singur pe lume, având o mulțime de concurenți "bazați" configurația standard tinde să nu mai fie chiar amărâtă.

**Analiză de multiplayer - YES!**

A apărut pentru scurt timp pe Internet un soi de patch pentru



Daikatana, care permitea ca demo-ul pentru Mplayer să poată fi jucat și pe LAN. Am reușit să punem mâna pe el. Atenție! Posedarea acestuia nu este considerată ilegală (există note în acest sens), distribuirea lui însă Da, cu "D" mare. Acesta este motivul pentru care nu l-am putut include pe CD. Am putut în schimb să testez jocul în redacție.

*Modelele sunt destul de detaliate și se integrează bine în atmosfera jocului care are ceva aparte, propriu. Un fel de îmbinare dintre medieval și SF. Iar asta e doar un pic de multiplayer.*





Ca într-o adevărată redacție pusă pe treabă, Max, pe care l-am prins lângă consola pentru însănătoșire, a fost de acord să-mi cedeze locul. E drept, a trebuit să insist un pic (jos).

Primul element care se distinge este o libertate uriașă de mișcare a jucătorilor, care vine în principal din viteza mare de deplasare, corelată cu săritura, care este și ea foarte "puternică". Se simte că mișcarea jucătorilor în general a fost mult mai importantă decât într-un Quake, de exemplu. Nu mai vorbim de Quake2. Este elementul de bază. Trebuie să știi să te miști. Se pot face lucruri care, obișnuit să gândești în termenii gravitației și dimensiunilor Quake-ului (să zicem) nu-ți vin la îndemână la prima vedere. Săritul "după colț" e ceva standard deja și se simte și din design-ul nivelurilor.

Al doilea lucru remarcabil este existența unor diferențe în comportarea power-up-urilor, față de demo-ul pentru Mplayer. Vitality nu mai are aceeași influență asupra Goldsoul-ului, iar sănătatea scade până la valoarea normală, după ce e boost-ată peste 100 de către Goldsoul, ce se comportă exact ca Big Health-ul din Quake. În plus, nu-ți mai scade sănătatea dacă te ciocnești de pereți atunci când sari. Mie îmi plăcea ideea. Sunt niște diferențe care dau mai mult sau mai puțin bine în deathmatch, dar care n-au fost introduse în demo-ul pentru Mplayer. De ce, nu știu.

Ca experiență de joc, nu pot spune că am fost impresionat profund, însă libertatea mare de mișcare mi-a mers la suflet. Totul se petrece foarte repede, la o viteză de joc mult mai mare decât în Quake2, tinzând spre primul. Există însă diferențe clare. De exemplu, dat fiind faptul că în Daikatana, personajele sar mult mai sus, simpla strategie Quake-iană de a topăi ca să fii nimerit mai greu, devine infinit mai eficientă. Este clar mai plăcut de jucat - din punctul ăsta de vedere, al vitezei de joc - decât Quake2 sau Sin, unde totul se petrece destul de lent.

Am căpătat un răspuns și la întrebarea "De ce două rachete cu traiectorii spiralate, în loc de una, care ar fi arătat probabil mai normal



și poate chiar mai bine?". Ideea e că e mult mai greu să te ferești când adversarul trage în tine, decât în cazul unei rachete care lasă o dără de fum dreaptă. Aici rachete nu pleacă drept spre tine ci pe niște traiectorii ocolite și e destul de derutant să intuiești pe unde se duc.

### Minisonada

Disperat că nu pot să joc pe internet, am "mers" la Mplayer și am făcut un minisonada de opinie printre jucători. Game Over-ul primește astfel salutări de la "the good old US", vorba unuia.

A rezultat că părerea despre DK este destul de bună, deși nu extraordinară. Multă lume la întrebarea "Ce ai alege în multiplayer, Quake 2 sau Daikatana?" a dat credit lui Romero, cel puțin din punctul de vedere al mișcării și al vitezei de joc, ceea ce poate fi considerat mai mult decât un semn bun pentru Ion Storm. Pe de altă parte, există un segment important care a considerat hărțile făcute de niște amatori - asta cam așa e, se vede că au fost scoase în grabă, însă am încredere în jocul final - armele prost echilibrate, atmosfera prea ca în Sin - înjurat destul de mult - și personajele cu mișcări urâte. Nu pot da deci un verdict entuziast, însă inclin să cred că Daikatana va avea ceva de spus. La urma urmei am văzut o mică parte. Armele, cel puțin, sunt mult mai multe în joc. Citez deci o zicală celebră: "Răbdarea-i ruptă din Rai". Sau era vorba de bătaie? Oricum, în cazul de față, probabil sunt valabile ambele variante. Să așteptăm, deci.

- Bugs

# ARME

Ceea ce urmează nu este decât o mică parte a arsenalului de care vei dispune în jocul final. Sunt puține însă reușesc să dea o imagine a ceea ce are în cap Ion Storm.

### Mănușa

Cu o mănușă impresionantă ca look și cu o animație nu chiar grozavă, este echivalentul toporului din Quake. Bănuiesc că o s-o poți echipa cu o armă la un moment dat.

### Ion Blaster - obișnuitul jocurilor

Un blaster de ioni care trage cu niște chestii verzi (cum altfel?) care ricoșează de pereți și luminează frumos în jur. Rata de foc destul de mare.

### Shotcyclor - shotgunul turbat

Practic un shotgun cu foc automat. Problema e că trage o serie de focuri, după care urmează schimbarea încărcătorului, care durează destul de mult. Lasă o droaie de urme un pereți, ca un adevărat shotgun ce se respectă.

### C4 - lansatorul de țepușe explozive

Pare, dacă nu cumva este, arma cea mai... frumoasă - ca efect, strategie de folosire - din demo. Aruncă pe o traiectorie ciudată niște mine care aderă la orice suprafață și explodează când sunt împușcate sau când se apropie cineva de ele. Ideea e că nu se poate evita o mină din asta dacă nu e "împușcată" pentru că explodează doar când ești îndeajuns de aproape ca să simți. Ideea pare comună (un add-on de Quake avea așa ceva) însă realizarea armei (ca efect, imagine, rată de foc, zgomot etc.) face diferența.

### Sidewinder - arma "5"

Este lansatorul de rachete - folosește tasta "5" ca în DOOM. Pleacă două rachete care au o traiectorie spiralată. Cele două rachete nu sunt tratate ca entități diferite, ajungând ambele acolo unde este "pusă" ținta, chiar dacă asta presupune ca una dintre ele să treacă prin colțul unui perete. Nu arată prea grozav acest mic "bug" care pare asumat de către producători. Arma se poate folosi cu succes pentru clasicul Rocket Jump. Viteza rachetelor (de fapt a rachetei, pentru că sunt tratate ca o singură entitate) este compatibilă cu cea din Quake, rata de tragere fiind mai scăzută. E necesar un pic de exercițiu până la obișnuirea cu traiectoriile dubioase. Și pentru țintă și pentru țintaș.

# Power-ups

Ca și în cazul armelor, probabil că această colecție de "puteri în sus" nu este finală. Lipsesc de altfel chestiuni ca Invizibilitate sau Invulnerabilitate, care e puțin probabil să fie omise cu totul.

**Armurile și "sănătățile"** - sunt după modelul Quake. Atât.

**Goldensoul** - îți aduce sănătatea la 150, de la orice nivel. Sănătatea nu scade după aceea.

**Vitality** - maximumul de sănătate pe care o poți "duce" crește la 350, o consolă de însănătoșire putându-te ajuta să ajungi la această cifră. După o perioadă de folosire continuă, consola își scade puternic viteza cu care te însănătoșește, așa că va trebui să mai iei o dată un Vitality ca să ajungi la maximum. Când posezi vitality, Goldensoul îți aruncă sănătatea la 525 (sic!). Sănătatea nu scade de la sine în nici un caz.

**Power** - puterea armelor este crescută. N-am remarcat vreun efect vizual pentru jucătorul care o poartă. Oglindă n-am avut în nivel ca să văd cum arăt.

**Attack** - crește drastic rata de foc a tuturor armelor. Chiar drastic.

**Speed** - mărește viteza de deplasare a jucătorului și, implicit, lungște salturile.

**Acro** - odată ce ai înhățat o chestie dintr-asta, sari în sus mai ceva ca un cangur care a făcut baschet de performanță



# Intel vs AMD (2) Celeron - K6-2

În prima parte a articolului, din numărul trecut, am făcut referință la o serie de teste executate software cu Quake, Quake 2 și Unreal. Intel versus AMD revine și în acest număr, în runda a doua a testelor. Este vorba de testele celor două procesoare, cu plăci de accelerare video, alese de mine, după cum voi justifica în cele ce urmează.

Ca o notă suplimentară, datorită criticilor primite, că în testul precedent am folosit două procesoare cu frecvențe prea diferite pentru a putea fi comparate, pentru aceste noi teste am pornit testele din situație de egalitate.

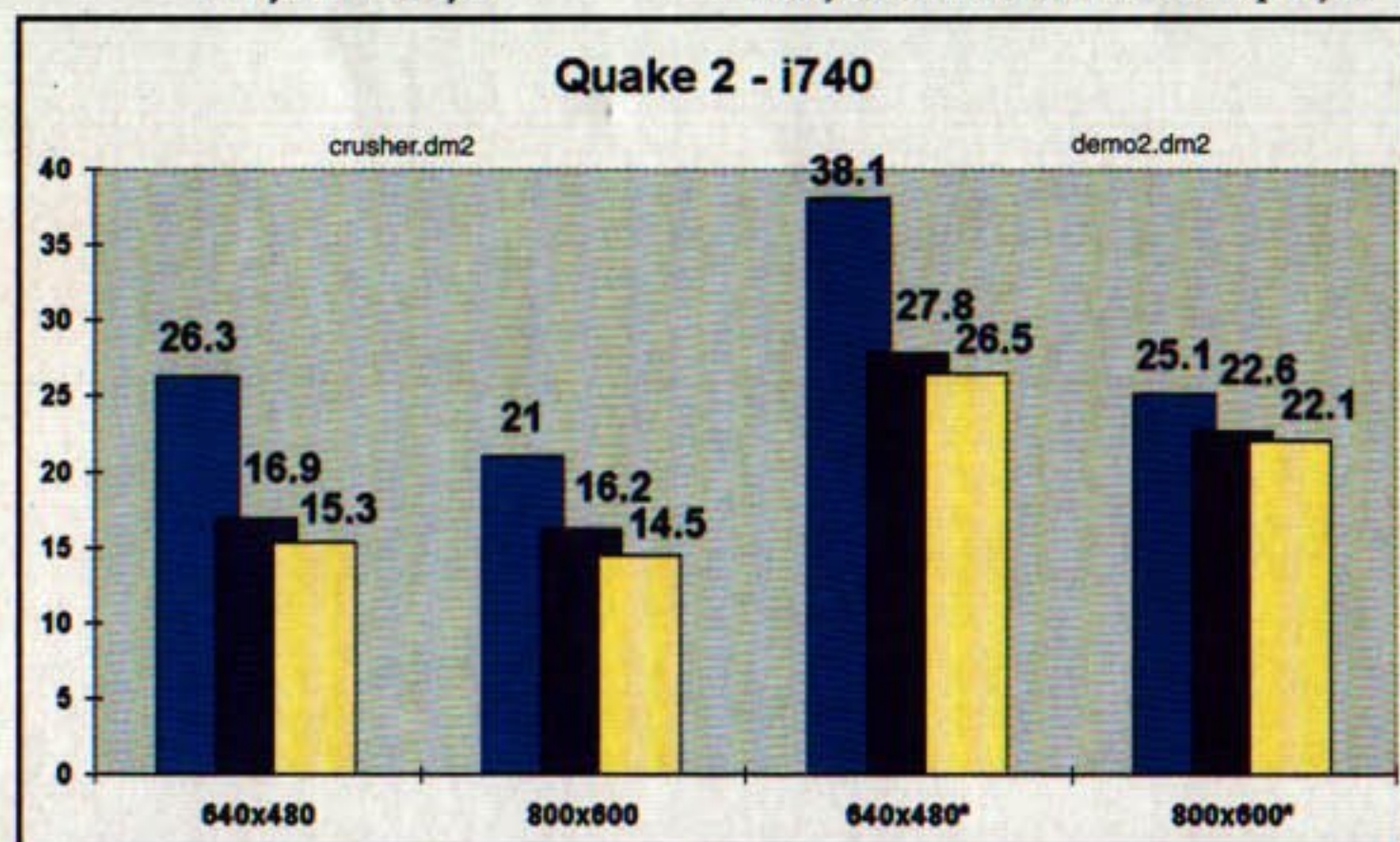
## De ce i740 vs Voodoo 2?

Am ales aceste două plăci gândindu-mă că ar fi interesant să privim aceste teste din perspectiva a două plăci aflate (aproximativ) diametral opus pe piața acceleratoarelor. Astfel PCI Monster 3D 2 cu Voodoo 2 este prezent ca o placă a cărei principală rațiune este viteza, iar AGP i740 reprezintă o nouă formulă ieftină 2D/3D, fără pretenții deosebite de performanță sau compatibilitate... dar să nu dezvălui prea mult.

## Înainte de teste

Inițial doream să facem testele cu Quake 2 și Half Life. Însă datorită faptului că placa i740 se comportă foarte prost în Half Life, și anume nu este vorba atât de performanța efectivă cât de diversele probleme de aplicare a texturilor care au apărut în momentul rulării testului, am hotărât să folosim engine-ul de Unreal (care are suport pentru 3DNow!) ca punct de referință suplimentar pentru testele cu Voodoo 2

## Față în față



Quake 2 cu i740. Albastru înseamnă Celeron, Galben reprezintă K6-2, iar Violet, K6-2 cu drivere de 3D Now!

Am folosit un procesor Celeron 333 (66x5) pe o placă de bază AB BH6 și un K6-2 333 (95x3.5) pe o placă de bază GA-5AX, ambele configurații incluzând 64M de SDRAM.

Pentru testele de Quake 2 am folosit două demo-uri, Crusher.dm2 și Demo2.dm2 considerând că Crusher este unul dintre demo-urile care se comportă cel mai prost, în timp ce Demo2 se comportă (aproape) cel mai bine. Testele au fost repetate cu fiecare demo în parte până când rezultatele s-au stabilit.

Pentru Unreal am folosit tot un program luat de pe internet, care calculează media fps-ului din introul jocului. De asemenea, ciclul a fost rulat de mai multe ori pentru precizia testului.

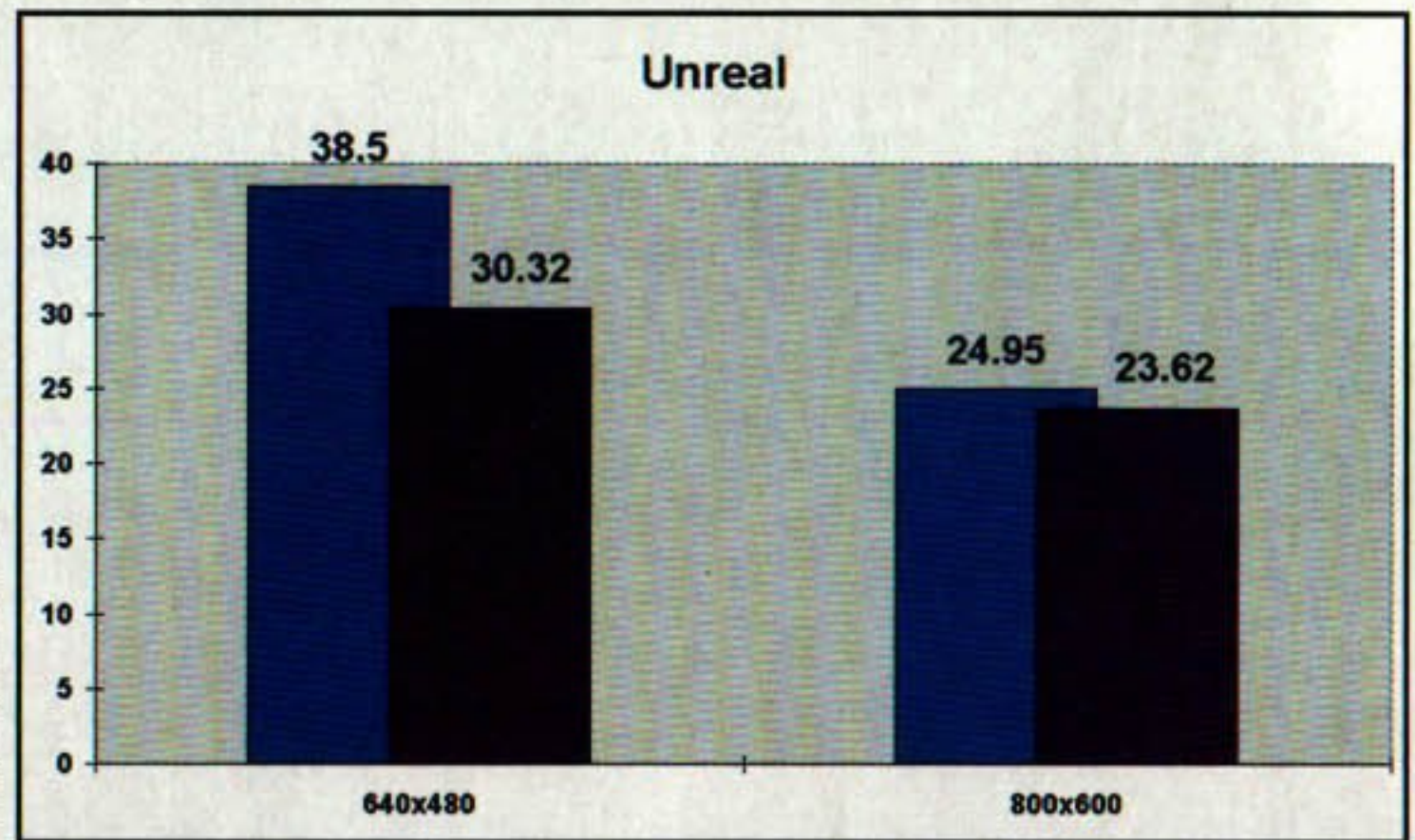
Placa AGP i740 a fost luată ca atare, fără probleme, cu ultimele drivere, disponibile de la producător, instalate. Placa PCI Monster 3D 2 a fost folosită împreună cu o placă AGP Diamond SpeedStar A50, amândouă cu ultimele drivere existente în momentul testului. Pentru Voodoo 2 a fost dezactivată opțiunea de sincronizare cu refresh-ul monitorului. De asemenea, ceasul plăcii Voodoo 2 a fost setat la 90 MHz.

## Unreal

Unreal a fost testat numai cu placa Voodoo 2 și are doar un rol de... curiozitate. Dacă vreți, e relevantă micșorarea semnificativă a performanței dintre cele două procesoare în momentul în care testele se fac pe Voodoo 2. Dar să nu anticipem.

## Quake 2 - i740

În cazul AGP-ului, i740 a mers la o frecvență de bus de 63 MHz pe placa GigaByte (K6-2) și 66MHz pe placa Abit (Celeron). Trebuie menționat că testele sunt împărțite



Unreal este testat numai cu placa Voodoo 2 și este prezentat ca exemplu de engine cu suport pentru 3DNow! care în combinație cu Voodoo2, nu se comportă foarte rău, mai ales la 800x600.

astfel: rezoluțiile simple reprezintă teste cu Crusher.dm2, iar cele cu steluță (\*) reprezintă testele cu Demo2.dm2. Pe K6-2 apare și varianta cu 3D Now! Open GL cât și cea cu Default OpenGL. Se poate observa clar că driverele de 3D Now! nu au reușit să scoată nimic din placa video, diferențele față de Open GL-ul standard fiind minore. La acest capitol Celeronul se află în frunte, devansând K6-2-ul cu aproape 10 fps în Crusher (cel mai precis demo, sau cel puțin cel mai folosit).

## Quake 2 - Voodoo 2

Crusher a fost "nemilos". Testele arătând în consecință avansul procesorului Celeron chiar dacă ajutorul 3D Now! își spune și aici cuvântul. În cazul testului folosind demo.dm2 în 640x480, cu 3D Now! 3Dfx GL testul a evidențiat o masivă diferență de peste 27 fps față de 3Dfx GL normal, saltul de la 41 la 68.7 fps reprezentând o creștere cu peste 60% a performanței K6-2-ului! În 800x600, combinația K6-2 - Voodoo2 a surclasat Celeronul pe demo2.dm2, chiar dacă diferența a fost de doar 1.5 fps (adică absolut imprecis).

## Pe marginea testelor

Ca un fapt interesant, dar nu fără justificări, se poate remarca că i740 a avut un rezultat mai bun decât Voodoo 2 pe Celeron cu demo-ul Crusher. Aceeași placă a atins un nesperat 38.1 fps pe același procesor dar cu Demo2, chiar dacă sub rezultatul Voodoo 2.

Se poate concluziona că, combinația K6-2 - i740 este cât se poate de dezastruoasă (sau în cel mai bun caz foarte nefericită). În același timp, placa i740 s-a comportat admirabil cu Celeron, mult peste așteptări (rețineți că este vorba de o placă destul de blamată în cercurile "superioare" ale hardware-ului) și cu rezultate "vizuale" peste Voodoo2.

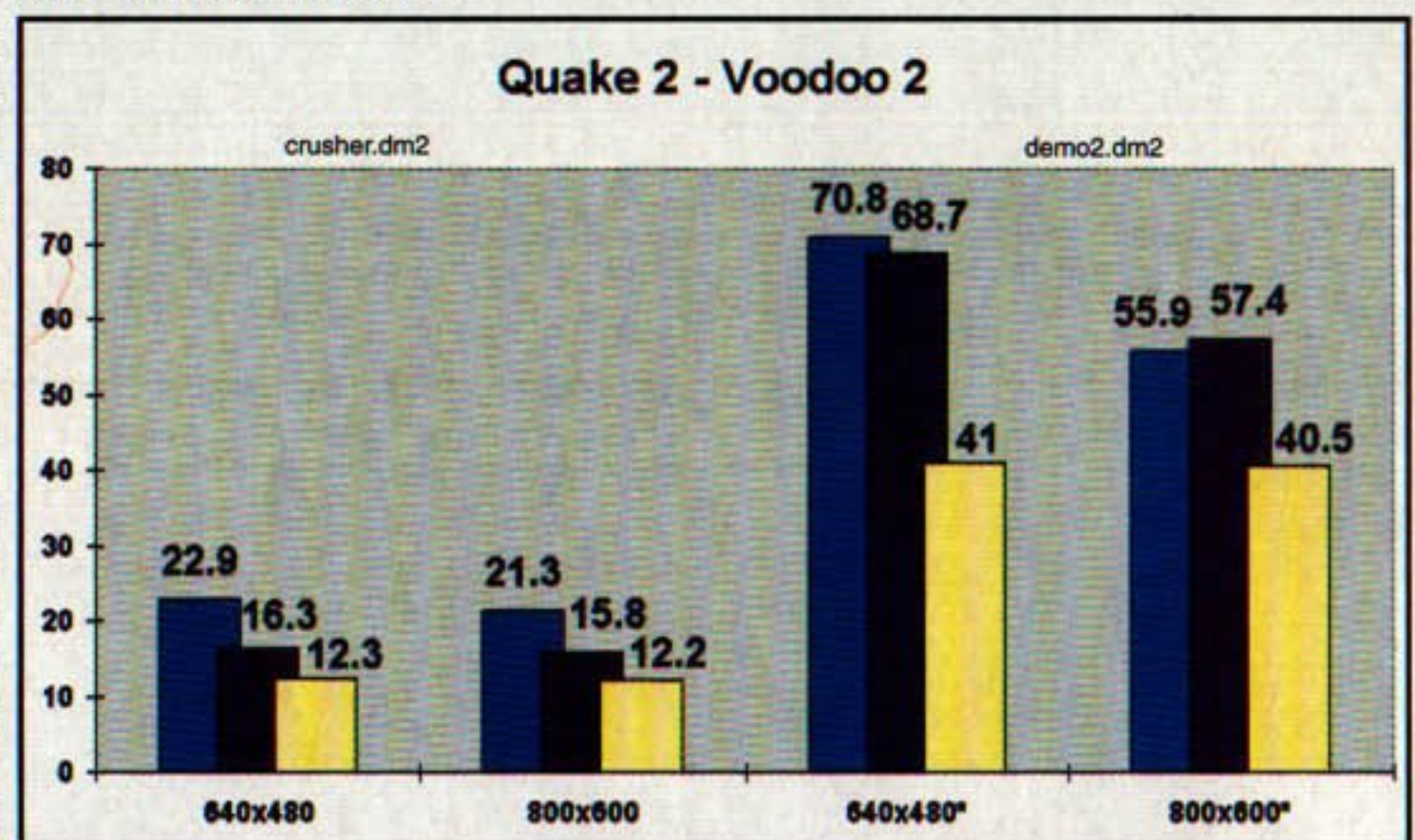
## Iarăși concluzii!

Am văzut și eu o serie de teste pe internet în care K6-2 - Quake 2 cu drivere 3D Now! +Voodoo 2 dădea un rezultat mai bun decât un Celeron în aceleași condiții. Nu cred că se pune încă problema în acești termeni, pentru că, până la noi ordine (acceptând chiar că K6-2 ar merge în general mai bine cu Quake 2) părerea mea este că nu este absolut nici o greșală să remarc diferența semnificativă de performanță, în plan global, dintre Celeron și K6-2 cu 3D Now! cu tot. Și aceasta chiar și în condițiile "revelației" 3D Now! observate la Voodoo 2. Vorbim totuși de un fel de excepție.

Cinstit vorbind, Celeron-ul pare o alegere mai bună (chiar dacă nu zdrobitor de "mai bună") față de K6-2, chiar și dacă ar fi vorba doar despre posibilitățile de overclocking...

Overclock-ing? Stați așa și nu plecați, să vă explic... sau mai bine, nu: rămâne pentru numărul următor. Încă n-am zis.

- Johnny



Quake 2 cu Voodoo 2. Codul culorilor este același.



# AMD K6-3

Era o vreme în istoria luptelor dintre Intel și AMD când puteai spune cu certitudine că AMD este mai tare. Procesorul lor 386 era perfect compatibil cu Intel, însă rula la 33MHz (în loc de 20). Mai târziu, DX5 mergea la 133MHz pe când Intel abia atingea 100.

În epoca Pentium lucrurile s-au mai schimbat. AMD a ieșit la rampă cu un K5 ieftin și destul de bun, după care a urmat un K6... ultimul sosit, K6-2, sperînd piața prin performanțele excelente pe care le avea comparativ cu prețul modest. Într-o vreme nu aveai ce să-ți cumperi prin București, Pentium fiind vechiut, Cyrix și IDT prea slabe, iar Pentium II costând enorm. K6-2 făcea o figură bună, având un bus extern de 100MHz (față de 66 ai concurenței), ceea ce ridica performanțele globale ale sistemului în care era instalat.

Intel s-a hotărât să oprească această degradingoladă scoțând o versiune "light" de Pentium II, mult huiduitul Celeron. Acest PII fără cache a fost un fiasco total, ulterior firma Intel revenind cu o variantă modificată, cu cache de 128KB, anume Celeron A. Acesta a lovit zdravăn concurența. Realizând că pierde teren, AMD aruncă încă o dată mînușa și scoate un nou procesor.

Noul sosit, K6-III, în versiuni de 450 și 500MHz pentru început, înglobează memoria cache level 2 în procesor, după modelul Intel. Astfel, pe lângă 64KB cache L1, AMD a înglobat încă 256KB de memorie cache L2 pe pastila de siliciu, dublu față de Celeron A, care are doar 32KB și respectiv 128KB. Alt lucru important este că acest cache funcționează Full Speed, adică la frecvența internă a procesorului (ca la Celeron, dar nu și la P II, care este Half Speed). Pentru că se folosește în continuare Socket 7, a apărut ideea de TriLevel Cache Design.

## Ce-i cu TriLevel Cache?

Acest cache pe trei nivele nu este o chiar o nouă tehnologie

patentată de AMD, ci banalul cache pe care oricum îl aveam pe placa de bază. Neputând să-l scoată, au preferat să-l folosească. Însușind memoriile cache L1, L2 și L3 rezultă o cantitate impresionantă de memorie, între 832 și 2368 KB. Să ai peste 2MB de cache nu e un lucru obișnuit, însă în realitate performanțele nu cresc deosebit odată cu creșterea memoriei cache, neapărând diferențe vizibile peste 512k. În funcție de cât se află pe motherboard (între 512 și 2MB) performanțele globale cresc cu 3-8%.

## Specificațiile K6-III

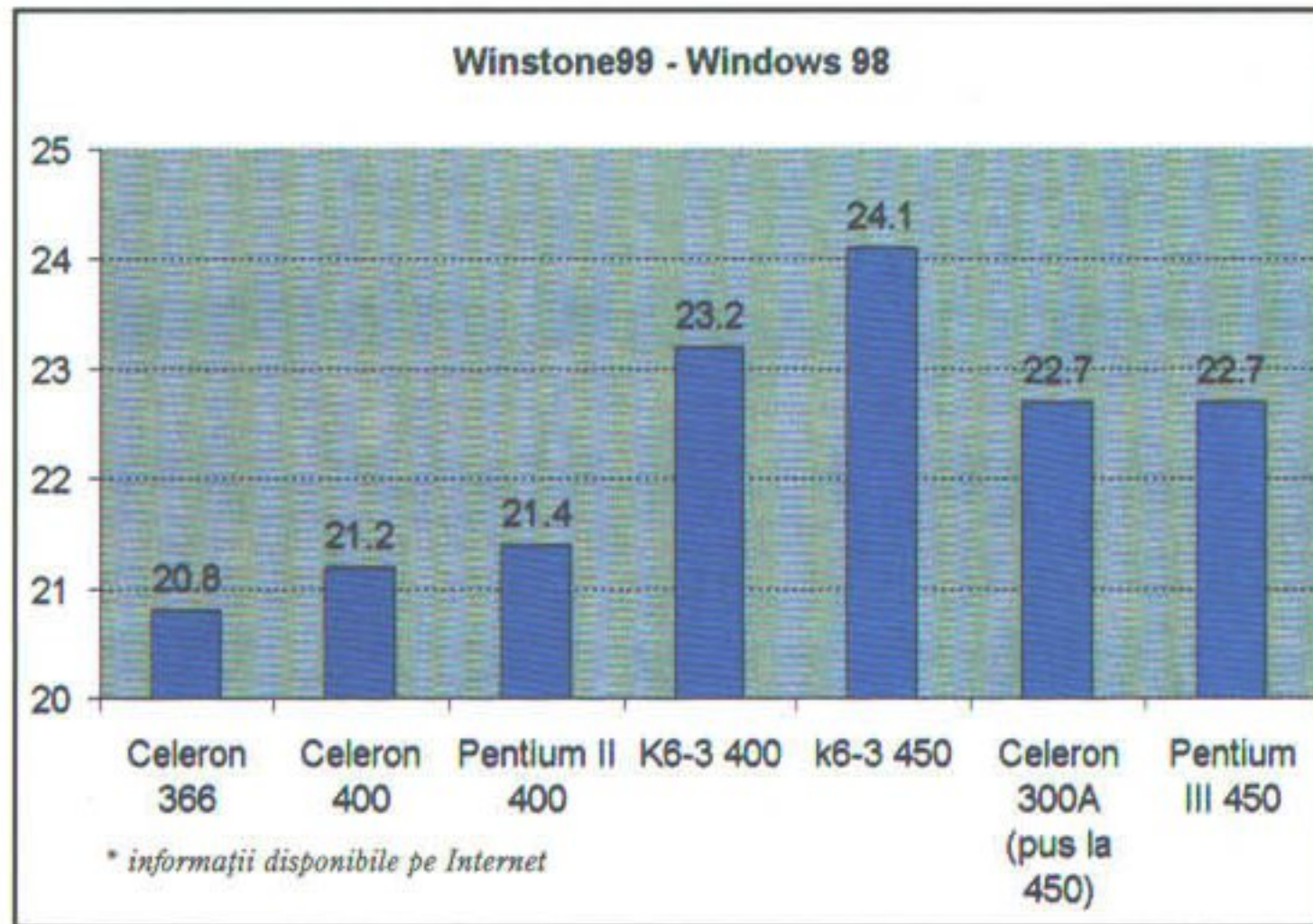
- 21.3 mil. tranzistori, proces de 0.25 micrometri, 5 nivele
- Frecvență: 400 și 450MHz
- Level 1 Cache: 64KB
- Level 2 Cache: 256KB Full Speed Write-Back
- Front bus: 100MHz
- Tensiuni de alimentare: Core 2.3 - 2.5v (optim 2.4v) IO 3.3v
- TriLevel Cache Design, 3D Now!, MMX
- Maxim 4 operații în virgulă mobilă simultan

Pare impresionant, dar să reținem că noul procesor nu diferă de K6-2 decât în privința cache-ului integrat, nucleul fiind identic cu cel al versiunii K6-2 la 400MHz.

## 3DNow!

Nimic nou aici. Sunt aceleași instrucțiuni, foarte bune de altfel. Cei care au K6-2 știu ce este 3DNow! și care este impactul asupra vitezei. Cu aplicații scrise special, puterea unității de virgulă mobilă crește simțitor, K6-2 chiar depășind un Pentium II la anumite capitole de calcul FPU.

Nu se știe din ce motiv însă, AMD nu a reușit să convingă prea mulți proiectanți să folosească pe deplin 3DNow! Nu sunt jocuri prea multe care să beneficieze de această tehnologie (cu adevărat, nu ce se scrie pe cutie), ca să nu mai spun de drivere-le pentru plăci video, care trebuie și ele la rândul lor să fie rescrise. Excepții notabile sunt



Quake II și Voodoo2, care implementează foarte bine 3DNow! și, împreună, formează o combinație excelentă ce demonstrează câștigul de performanță pe care această tehnologie îl poate aduce.

## Overclocking

K6-III se poate overclock-a în limite rezonabile, una din surprizele plăcute fiind posibilitatea de a schimba factorul de multiplicare, care nu este blocat din fabricație (ca la Intel, de exemplu). Cel de 400 merge la 450, iar cel de 450 merge la 500. Chiar dacă se va încălzi puțin, nu e nevoie de răcire specială, un singur cooler mare fiind suficient.

## Performanța

Din păcate, K6-III nefiind altceva decât un K6-2 cu diferențe la cache, problemele sunt cele pe care le știm: bestial pentru aplicații generale, dar slăbuț în jocuri 3D. Cât timp ai Voodoo2 cu drivere optimizate 3DNow!, cât timp jocul folosește din plin aceste instrucțiuni, totul e OK, sistemul merge bestial, K6-III se bate cu Celeron și Pentium II la aceeași frecvență. Însă imediat ce toate acestea nu se mai potrivesc, te-ai ars. De exemplu, dacă ai o placă video tare, dar care nu prea bagă în seamă 3DNow! (adică RivaTNT), sau jocul nu folosește pe deplin această extensie, uzina K6-III nu mai lucrează la întreaga capacitate.

Nu același lucru se întâmplă în testele Home Computing (aplicații "de toată ziua" simulate cu

Winstone98) unde K6-III începe să-și arate mușchii. Performanța globală o depășește pe cea a unui PII. Iată și o surpriză: e mai tare chiar decât nou-născutul și mult-trâmbișatul Pentium III. Cu alte cuvinte: în Windows 98, la calcul cu întregi, K6-III e cel mai tare procesor al momentului.

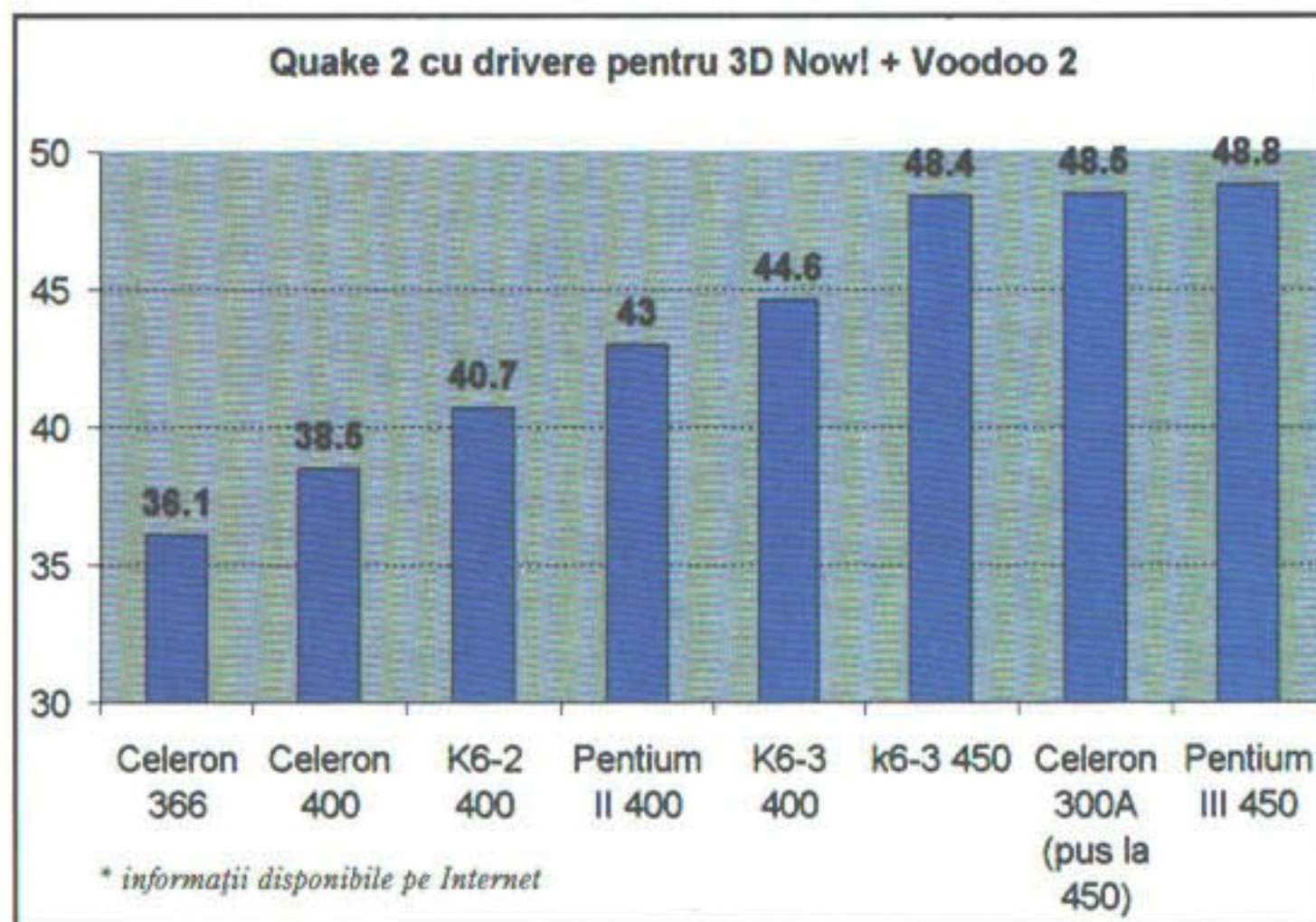
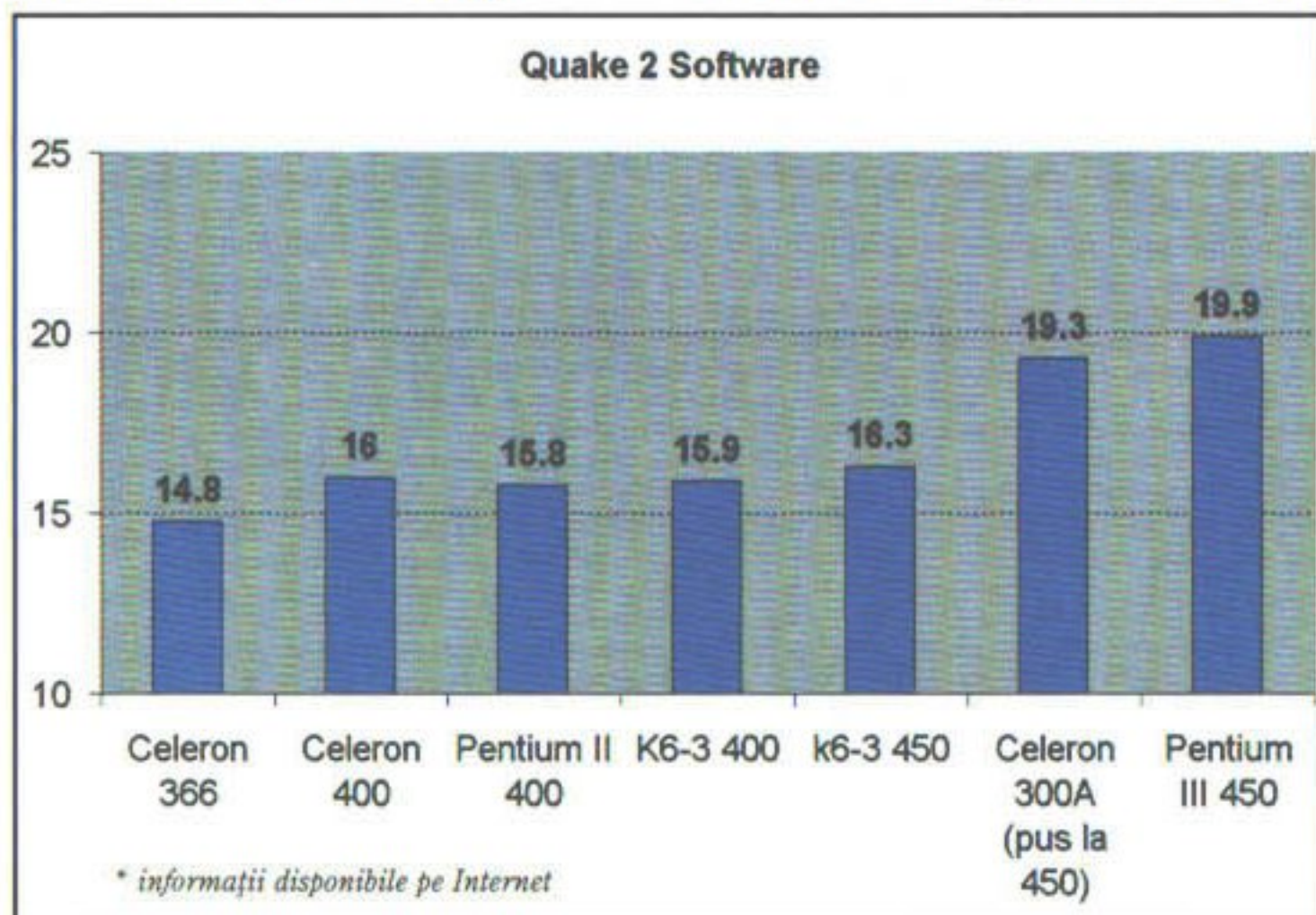
## Upgrade

Cum era de așteptat, K6-III este perfect compatibil cu plăcile de bază Super 7. Mai precis, dacă placa ta merge cu K6-2 la 400, este foarte probabil să meargă și cu K6-III. În plus, nu există chestii savante de genul "set nou de instrucțiuni" sau "software suport" pentru noul cache TriLevel. Un singur DirectX 6 pentru a "vedea" 3D Now! ajunge. Înaintea unui posibil upgrade verifică tensiunile de pe placa de bază. Trebuie să ai 2.4v.

## Final

Problemele generate de performanța mai slabă în virgula mobilă și lipsa aplicațiilor adevărate 3DNow!, recente ieftiniri de la Intel, posibilitatea de a overclock-a Celeronul 300A până pe la 450MHz, toate acestea fac ca procesoarele AMD să nu fie recomandabile (încă) pentru gameri. E greu să rămâi fan AMD când un Celeron A 400 și o placă BX costă mai puțin decât combinația K6-III și Super7. Dacă ai o placă Super7 deșteaptă și vrei să storci și ultima picătură de performanță din ea, atunci soluția poate fi un K6-III.

- Cristi Georgescu





# Hardware

## ATI \* NVIDIA \* 3Dfx \* MATROX

### Intro

Strategiile celor de la ATI m-au băgat întotdeauna în ceață. Poate nu sunteți la curent, dar la un moment dat, respectiva firmă a scos niște driver-e intitulate "TURBO" care "maximizau" performanțele cu 40% și care dădeau (în Winbench) rezultate identice cu cele obținute de Voodoo2. Detaliul acesta ar fi putut să fie lipsit de importanță dacă rezultatele din Quake2 n-ar fi fost cu 30 de frame-uri sub V2 și cu câteva frame-uri mai puțin decât cu vechile drivere ATI (alea neoptimizate). Așa că aveam motive să fiu destul de reticent de fiecare dată când vreun fericit posesor de "expert la joacă/lucru" îmi lauda minunile tehnologiei pe care le experimentase. Toate astea țin de trecut așa că voi pune capăt introducerii și voi reveni în prezent.

### Prezent

În momentul de față pe Internet se vorbește din nou despre ATI și întoarcerea lor spectaculoasă (mă rog, acum discuția s-a orientat spre noul TNT2 - despre care voi vorbi în numărul viitor însă). Am auzit de rapoarte care specificau 95° C drept temperatura nominală de funcționare a cip-ului și de performanțe care întreceau orice așteptări așa că singura soluție acceptabilă era să vad cu ochii mei cum stă treaba.

Una peste alta m-am "înarmat" cu câteva plăci cu chipset Rage128 și RivaTNT (obținute prin amabilitatea firmei Flamingo Computers) și le-am dat drumul să arate fiecare ce poate. Pentru comparație am făcut aceleași teste și cu o placă Millennium G200 și un Voodoo2.

Cea mai mare problemă a benchmark-urilor o reprezintă parametrii folosiți. Diferențele - chiar mici - ai respectivelor parametri pot influența substanțial rezultatele obținute, făcându-le astfel de necomparat. Din acest

motiv voi intra mai mult în detaliu în privința configurației de test și a diversilor parametri (în rest se presupun valorile implicite). Așa că: placă de bază ABIT BH6, Celeron 300A (66x4.5), AGPCLK/CPUCCLK 1/1, 128M SDRAM PC100, Win98, DirectX 6. Raportul AGP/CPU este important pentru că determină viteza la care merge AGP-ul: 1/1 înseamnă la aceeași frecvență cu bus-ul procesorului (altă valoare posibilă este 2/3). Pentru a urmări scalabilitatea plăcilor, unele teste au fost făcute cu procesorul overclock-at la 450 ceea ce a introdus unele modificări. Bus-ul procesorului a fost pus la 100Mhz, unde placa Riva nu a făcut față (e vorba de 100Mhz pe AGP), așa că am setat AGPCLK/CPUCCLK la 2/3 pentru a reduce AGP-ul la 66MHz.

### Testele

Testele au fost făcute doar în jocuri. Nu am folosit programe "serioase" tocmai din motivul de care vorbeam în introducere. Multe firme s-au obișnuit să-și optimizeze driver-ele mai mult pentru winbench decât pentru jocuri așa că n-are nici un rost să te lauzi că placa ta are X milioane de bogoMarks sau că scrolează cel mai repede în Excel ;) dacă nu poți juca nimic ca lumea. Testele 2D nu sânt semnificative în momentul în care se pare că s-a ajuns la o limită la care toate acceleratoarele oferă performanțe 2D asemănătoare. Singurele diferențe sânt date de rezoluție și refresh, ele fiind dictate în ultimă măsură de dimensiunea memoriei și de frecvența ramdac-ului.

Pentru jocuri am ales QuakeWorld, Quake2, Unreal, Half-Life și "proaspătul" apărut demo de Daikatana (care este inclus și pe CD). Se observă imediat că exceptând Unreal-ul toate jocurile se bazează pe engine-uri de Quake/Quake2 - fapt în măsură să arunce discuția pe tarâmul alunecos al interpretării rezultatelor și din

### Plăci testate:

Creative Labs RivaTNT	16M	AGP	110Mhz
ATI Rage128 Fury	32M	AGP	100MHz
ATI Rage128 Xpert	16M	AGP	100MHz
Matrox Millenium G-200	8M	AGP	
Diamond Monster 3DII	8M	PCI	92 MHz

RivaTNT:	4.11.01.0109
Rage128:	4.11.6060WEB
MGA G-200:	4.11.01.1000
Voodoo2:	4.10.01.0207

prisma performanțelor respectivului engine (ca să nu mai amintesc de scalabilitatea plăcilor video) pe procesoare diferite. Data fiind mărimea subiectului în cauză voi ocoli cu dibăcie problema și voi trece la modalitatea de testare.

### Detalii

Timedemo și timerefresh au devenit modalitățile cele mai populare de verificare a performanțelor plăcilor video/procesoarelor. Time demo execută un demo preînregistrat la viteza maximă permisă de placă video/procesor apoi împarte numărul de cadre la intervalul de timp scurs, de unde rezultă numărul de cadre/s. Timerefresh efectuează o rotație de 360° și calculează numărul de cadre/s. Rezultatele acestuia din urma sânt cam greu interpretabile tocmai din cauza condițiilor diferite de test (număr de personaje, pozitie, orientare etc). Am folosit timerefresh acolo unde nu există demo-uri înregistrate (Daikatana) și în Half-Life unde se manifestă un bug la redarea demo-urilor.

Alt detaliu important este API-ul folosit (Glide, OpenGL sau D3D). Glide este standard "proprietary" 3Dfx și oferă performanțe foarte bune lucrând direct cu hardware-ul. OpenGL-ul - implementarea lui de fapt - poate veni în două variante: incompletă sau completă. 3Dfx-ul are un miniport care implementează o parte din funcțiile OGL și cu care se pot rula jocurile bazate pe engine de Quake (funcțiile OGL sânt transformate în apeluri Glide și asta îl face destul de rapid).

Ceilalți producători (Nvidia, ATI) încearcă și reușesc să ofere o implementare completă și funcțională de OGL (cu toate că unii reușesc mai bine decât alții). Matrox au și ei un ICD beta1 ale

### Versiuni jocuri / API:

#### OpenGL:

QuakeWorld 2.30  
Quake2 3.20  
Half-Life 1.0.0.8  
Daikatana DM Demo

#### Direct3D:

Unreal 2.20

cărui performanțe sânt cam slabe însă; azi a apărut beta2 dar nu l-am încercat încă.

De Direct3D... ar fi mai bine să nu ne legăm. Ce se întâmplă cu texturile, cu calitatea imaginii cu rasterul care apare... s-a discutat mult și mai e loc de tot pe atât pentru argumentele pro și - pe bună dreptate - contra. Un singur lucru este de ținut minte: performanțele plăcilor noi în D3D sânt mari (în detrimentul știm noi cui) ajungându-se de exemplu ca un Savage3D să depășească de multe ori un V2 în "Incoming" sau "Forsaken". Așa că trebuie ținut seama de asta acolo unde am fost forțat să fac testele în D3D în loc de OGL (despre calitatea inferioară a imaginii nici nu mai are rost să amintesc).

Pentru QuakeWorld am folosit Overkill ("timedemo overkill"), pentru Quake2 - Crusher ("timedemo 1; demomap crusher.dm2"), iar pentru Unreal testul FPS.Timedemo.

În Daikatana am dat timerefresh în primul ecran din "Gibber on the roof", cu ecranul la 70% și texturile la calitate maximă, iar la Half-Life am folosit prima cameră în care ajungi după ce-ți deschide soldatul cele 2 uși (cea cu 3 omuleți).

Toate demo-urile se află pe CD împreună cu instrucțiunile de instalare/folosire.

Plăcile ATI și RivaTNT au fost furnizate de firma

# FLAMINGO

computers



# Bench

Rez	RivaTNT	Fury128	Xpert128	G200	Voodoo <sup>2</sup>
Renderer	D3D	D3D	D3D	D3D	D3D
640	36.1	39.24	39.25	30.52	33.66
800	30	34.90	32.96	22.08	21.84
Test: UNREAL FPS.TIMEDEMO, Direct3D CPU: 300MHZ (4.5x66), AGPCLK/CPUCLK: 1/1					

Rez	RivaTNT	Fury128	Xpert128	G200	Voodoo <sup>2</sup>
Renderer	System OGL	System OGL	System OGL	OGL ICD b1	3dfx mGL 1.46
640	26.6	21.3	21.6	17.9	28.9
800	26.7	21.8	21.7	14.7	26.8
1024	25	21.7	21.5	-	-
1600	13.5	16.1	13.4	-	-
Test: QUAKE2 Crusher.dm2 timedemo, 16bit textures, OpenGL CPU: 300MHZ (4.5x66), AGPCLK/CPUCLK: 1/1					

Rez	RivaTNT	Fury128	Xpert128	G200	Voodoo <sup>2</sup>
Renderer	System OGL	System OGL	System OGL	OGL ICD b1	3dfx mGL 1.46
640	36.4	23.6	23.9	29.7   40.5'	49.1
800	36.3	24.0	24.0	23.3   28.7'	44.1
1024	35.3	23.9	24.0	16.1   18.3'	-
Test: QUAKEWORLD Overkill timedemo, gl_flashblend 1, OpenGL CPU: 300MHZ (4.5x66), AGPCLK/CPUCLK: 1/1 (*) Pentru G200, valorile cu *sint obtinute cu wrapperul D3D					

Rez	RivaTNT	Fury128	Xpert128	G200	Voodoo <sup>2</sup>
Renderer	System OGL	System OGL	System OGL	D3D wrapper	3dfx miniGL
640	64.66	50.06	51.40	74.4	93.52
800	53.06	50.09	50.74	44.3	83.75
1024	40.47	50.25	48.92	28.22	-
Test: Half-Life timerefresh, OpenGL CPU: 300MHZ (4.5x66), AGPCLK/CPUCLK: 1/1					

Rez	RivaTNT	Fury128	Xpert128	G200	Voodoo <sup>2</sup>
Renderer	System OGL	System OGL	System OGL	OGL ICD b1	3dfx miniGL
640	125.12	97.60	97.19	41.25	120.86
800	82.20	91.82	85.84	34.86	72.97
1024	49.78	64.87	55.77	-	-
1600	19.6	26.81	22.81	-	-
Test: DAIKATANA E1M1 timerefresh, 70% screen size, OpenGL CPU: 300MHZ (4.5x66), AGPCLK/CPUCLK: 1/1					

Rez	RivaTNT	Fury128
Renderer	System OGL	System OGL
640	126.80	141.32
800	82.52	105.32
1024	49.90	64.46
1600	19.80	26.86
Test: DAIKATANA E1M1 timerefresh, OpenGL CPU: 450MHZ (4.5x100), AGP/CPU: (1/1 Fury128) (2/3 RivaTNT)		

Rez	RivaTNT	Fury128
Renderer	D3D	D3D
640	47.20	56.81
800	36.70	45.00
Test: UNREAL FPS.TIMEDEMO, Direct3D CPU: 450MHZ (4.5x100), AGP/CPU: (1/1 Fury128) (2/3 RivaTNT)		

Având în vedere prețurile, calitatea imaginii și performanțele, alegerea redacției la momentul actual este Riva TNT.

## Concluzii

**Voodoo2:** Culoarele nu sunt la fel de "frumoase" ca pe celelalte plăci - ceea ce nu-i nimic nou. Miniportul OGL este ok, dar OGL ICD 2.1b cam schioapătă (oops am uitat să zic mai devreme de el). Performanțele în D3D puteau fi mai mari.

**G-200:** Placa nu este și nici nu a avut pretenții de "V2 killer" așa cum au avut unii impresia la data apariției acesteia. Culoarele arată foarte bine, wrapper-ul D3D merge bine dar ICD-ul lasă cam mult de dorit.

**RivaTNT:** Culoarele arată foarte bine. ICD-ul este bine făcut și a mers fără probleme peste tot. Singura problemă (generic vorbind) ar fi că s-a "agățat" când AGP-ul era pus la 100MHz - se vede imediat că performanțele nu au crescut la fel de mult ca în cazul Rage-ului care a mers la 100MHz).

**Rage128:** În primul rând nu se încălzește atât de rău cum auzișem - se încălzește ce-i drept, dar nu exagerat. Altă bilă albă e că a rezistat la 100MHz și că se scalează bine cu procesorul (vezi rezultatele din Daikatana și Unreal). Performanțele D3D sânt și ele foarte bune. O altă surpriză au fost rezultatele obținute cu Xpert128 care, cu toate că este o versiune "lite" de Fury, a ieșit puțin mai bine în testele "640". Problema cu Rage128 este că face un "dither" foarte suspect în urma căruia calitatea culorilor / imaginii are de suferit considerabil (în 16bit unele imagini arată mai suspect decit pe V2). ICD-ul a mers în Daikatana, QW, Q2 și HL dar a avut niște scăpări în "alte programe". Am mai avut neplăceri cu corecția gamma care mergea pe desktop dar nu și în jocuri.

Încă ceva: în mod intenționat n-am adus vorba de problema 16 biți vs. 32. 3Dfx-ul justifică lipsa modului 24/32 prin performanțele zic ei "mult inferioare" față de 16. Noile plăci se descurcă bine în 32 biți iar TNT2-ul pare să nu aibă probleme nici în modul 1280x1040x32. În momentul în care o să apară și la noi plăci cu Riva2 va fi un articol cu teste dedicate exclusiv acestui subiect.

-Roger



# N

## IȘTE CÂȘTIGĂTORI

**D**in nefericire, numărul 12 - concursul din dânsul - a fost cu peripeții, de data asta acordându-se două premii, unul reportat, taman ca la loto de la concursul cu pricina. Sunt astfel în măsură, la această oră cuminte - este un banal 12:30 pm - să anunț câștigătorul celor două jocuri oferite:

VLAD MUNTEANU, DIN RM. VÂLCEA, DE 20 DE ANI (VLAD, NU VÂLCEA)

Tânărul ne-a trimis inclusiv seria de la buletin alături de răspunsurile corecte la întrebarea din numărul trecut - a menționat în treacăt și răspunsul pentru celălalt concurs, "Bioforge" - însă nu e cazul să dezvăluim chiar totul. El a răspuns cu *Terminator: Future Shock*, *Terminator: SkyNET*, *Elder Scrolls: Arena* și *Elder Scrolls: Daggerfall*. Scurt și la obiect. Numai chestii de bază de la firma mai sus menționată. Îi urăm să fie sănătos și să dea telefon la redacție ca să-și ridice premiile: **1xGrim Fandango** și **1xBladur's Gate**. Dacă e pasionat de RPG-uri (o fi jucat omul Dagerfall) sperăm să-i pice bine cele 5 CD-uri ale porții lui Baldur.

**C**elălalt câștigător este unul dintre cei care și-au făcut abonament la Game Over, folosind unul din taloanele găsite în numărul trecut. Vai, ce taloane frumoase! Mai ceva decât cartelele de metrou! Norocosul pe care sorții orbi, reprezentăți de mâna molatecă a unui Fane proaspăt sculat din somn la 4 și un sfert dimineața, se numește:

TEODORU IUSTINIAN, DIN GALAȚI

Individul norocos ne-a cerut un tip de abonament cu sistem ramburs. Gândindu-ne noi așadar la ce-i dorește inima am hotărât să-l abonăm **gratuit** pe timp de 6 luni. Dragă Teodoru, din acest moment de poți considera "rezolvat". Cu ceilalți abonați, ne "vedem" data viitoare.

# P

## ROBLEMELE...

**C**oncursurile sunt prea simple sau prea ușoare? Are omul internet, găsește ce răspuns vrea în doi timpi și trei mișcări, nu? Ce să facem? Ce să facem? Să zicem că vă punem din nou să dezlegați o cimilitură cum a fost aia cu the Curse Of Monkey Island. De acord?

Alcătuieți așadar din *toate* literele următoare titlul unui joc la persoana întâi, scos de niște rebeli, care promite multe, din vreo trei puncte de vedere.

E S A P T O L E N V U S R D A R I S E R

Cei care găsesc răspunsul corect, trec la faza doi și intră în obișnuita tragere la sorți al cărei câștigător va intra în posesia unui:

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: RESTORATION OF ERATHIA

Nu știu dacă mai era nevoie să menționez, dar o fac. Răspunsul trimiteți-l în rubrica destinată acestui scop de pe talonul din revistă. Merge să-l trimiteți chiar dacă depășiți termenul cu 3-4 zile. Vă urăm succes și vă ținem pumnii. Nu e chiar atât de dificil pe cât pare. Sau nici măcar nu pare? Oare?



# Poșta Game Over

Piratu'

Harta din Descent nu nemulțumește decât din cauză că este greu de folosit, conceptul mi se pare OK. Stai s-o vezi p-asta din Descent 3. Dacă ți-ai călca un pic pe "prințipi" și te-ai uita pe CD-ul de la numărul 12, ai vedea ce mișto arată harta. Și nu numai ea...

Am pune demo-uri românești pe CD cât cuprinde numai că nu avem de unde să le scoatem. Screen shot-urile sunt mai puțin relevante pentru un joc decât demo-urile respective. Iar în materie de obiceiuri... probabil cam așa o să rămânem pentru că deja suntem prea bătrâni ca să ne mai schimbăm obiceiurile. :)

Pheenyx

N-am prea înțeles prima parte a dizertației tale filozofice, poate o fi din cauza scrisului care, fără supărare, nu e prea citeț și asta ca să fiu blând, iar despre felul de bere preferat, Ursus beau numai în caz de forță majoră, iar Ciuc... o fi el mai ieftin dar asta nu este totul. Despre punerea pe CD a articolelor care dau p-afară, multă lume a propus lucrul ăsta, dar problema este că nu la numărul de articole prisosim neapărat, ci la numărul de pagini per articol. Oricum, sunt o grămadă de argumente pro și contra și am luat problema la procesat.

Faza "berică" : slab, dom'le, slab. Numai

după patru berici?

Etapa "poster": sper să reușim să punem un poster cu Fallout 2 că este un joc cum rar se întâlnește.

Sergiu Minulescu

Ne bucurăm să avem fani în toate colțurile țării, iar pentru lista cu prețuri a revistelor din urmă cel mai bine este să dai un telefon la redacție ca să-ți explicăm cum stă treaba.

Dorin Cozmuță

Ce să zic, cam același răspuns ca și pentru prietenul tău Sergiu.

Gex

Scrisul este perfect lizibil, să-l vezi pe cel al lui Pheenyx care este sub orice critică - no offense. Și nu numai el este repetent la caligrafie. Nu am fost niciodată aproape de faliment deși am avut ceva dificultăți. Despre numărul de pagini am tot răspuns. Ia și tu și citește poșta din numerele anterioare și ai să vezi cum stă treaba. Dacă nu forțăm un pic poate n-o să mai stea așa multă vreme.

Overclock? Ce să riști? Dacă overclock-ezi se presupune că știi ce faci. Nu placa se poate arde ci procul. Și mă rog, se spune că scurtezi viața procesorului dacă-l forțezi. Nu trebuie să te

ingrijoreze asta foarte tare pentru că oricum viața procesoarelor este scurtă fiindcă piața evoluează foarte repede, upgrade-urile fiind mult mai dese decât obișnuiau să fie odinioară.

NFS 2 nu știu dacă merge pe Voodoo 2 dar sunt aproape sigur că merge. Cât despre faptul că nu ți-a detectat placa, chiar nu știu ce să-ți spun. Poa' să fie o sută de mii de chestii.

Alegere între Banshee și Voodoo2. Cel mai bun dintre acestea două ar fi un Riva TNT. :) Dacă totuși acestea sunt opțiunile... noi am alege Voodoo 2. Depinde ce vrei să faci. Dacă ești dispus să cedezi niște performanță 3D ca să obții mai mult pe partea 2D... ia Banshee.

Despre Windows 98 pot să spun același lucru. Despre partea lui K6-2, cu sau fără 3D Now! nu pot să-ți spun decât că nu se compară cu un Pentium2 dacă aplicația respectivă nu e scrisă foarte bine pentru 3DNow! lucru care se întâmplă destul de rar.. Vezi testele din revistă, numărul 13 și, normal, pe cele de numărul ăsta.

Concursuri. Om face și mai multe concursuri numai să dăm de un sponsor care să ne susțină. O să-l batem la cap pe Roger să facă rost de niște wall paper-e pentru că am primit multe cereri de genul ăsta.

- Max

PS - mă scuzați că nu răspund mai mult, da' mi-au luat ăștia pagina pentru concurs

## Quad Damage

### Lume, Lume!

Atenție mărită, căci un mare anunț pentru iubitorii de Quake urmează:

În perioada CERF-ului '09 revista Game Over organizează un concurs de Quake. Pe bune! În concurs intră următoarele hărți (disponibile pe CD-ul de la nr. 13):

dm4, dm2, dm6  
ztndm1, ztndm3,  
ztndm4, ztndm5  
efdm5, efdm6,  
efdm7, efdm8  
ukooldm6

### REGULAMENT:

Pentru calificări se vor folosi:

ZTNDM1 -  
ZTNDM3 -  
ZTNDM4 -  
ZTNDM5 -  
EFDm5 -  
EFDm6 -  
EFDm7 -  
EFDm8 -  
UKOOLDM6 -

(deathmatch 3, power-ups, fraglimit)

Pentru jocuri "1 la 1"

DM2 -  
DM4 -  
DM6 -

(deathmatch 1, no power-ups, timelimit)

Detalii în pagina de web:

<http://quake.gameover.ro/concurs/>

200 100 25

0 FDX  
0 MJB  
0 EFOST  
0 ALIN  
01 ROGER  
-1 GBJFOM



PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI • SONY



radio-casetofoane  
combine muzicale  
televizoare  
aparate electrocasnice  
telefoane GSM  
console **SONY PLAYSTATION**

In cadrul Magazinului "Muzica" • Telefon: 313.96.69