

GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

Numărul 5 (15) - Mai 1999 - 48 pagini - 27.000 lei

POSTER A2:

Civilization CTP & Fallout 2

pentru cunoscători:

X-Wing Alliance de luat

aergistal

Commandos:

Beyond The Call Of Duty

ta-da!

Falcon 4.0

Requiem

X-Wing Alliance

Aliens vs. Predator

Imperialism 2

MDK 2

hardware

Race Leader

Voodoo³ / TNT2

si unu' "de colectie":

Civilization: Call To Power

Ugh! Oook! HUU! - 3000 BC

E=mc²? Aiurea!!! - 4000 AD

CD

KINGPIN - Un joc cu leviere

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!

SĂMBĂTĂ 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"

quake.gameover.ro

IL EDITORIALE

"Se spune că înaintea morții îți revezi viața. Dar procese de conștiință nu ai?" - Afantana

Domnilor și Domnișoarelor sporadice, atenția mărit sporită că divaghez!

Am o mică-mare problemă: Care-i rostul nostru aici? Ce vrem noi de la glia cu neurosulfat a patriei, de la banii voștri, de la producția de joace pe cap românesc și multinațional și în cele mai din urmă de la noi cu mamele noastre cu tot? Răspunsul este simplu: TOT! Dar ce-mi veni mie cu d-astea? "- Dac-o ține tot așa, se duce dracului rapița!" spunea un coleg văzând cum mă luptam cu editorialul. N-am putut să-i raspund c-aveam tastatura-n dinți. Revenind la actualitate, o panoramare scurtă ne spune: CERF, sute de oferte pentru toate buzunarele, concurs de Quake, vacanța plutindă la orizont și odată cu ea lunga corvoadă de dus la mare, la munte și, în general, departe de computer. Ah, că patetic sunt! Nu vă supărați pe mine, dar pendulez între a redeschide subiectul de sus vorbind iar de noi și a balivernisi de primăvară, examene și 1 mai. Uite, gata am terminat.

DEATHMACH

Cu siguranță, menirea unei reviste autohtone de joace este de a exista. Motivația ei este de a fi citită și de a lumina (eventual în ultra-violet) mintea publicului său, a dumițale în speță. Chiar încercă să vezi dacă acum nu exită o irizație deasupra-ți. Cu ce scop? Doar pentru a realiza un curent de opinie, excesiv subiectiv, dar îndeobște autorizat. Pentru aceasta, noi ne străduim să jucăm tot, să aplicăm cunoștințele noastre și bunul nostru gust pentru a vă oferi strict o rezultantă precoce tocmai bună de comparat cu opinia generală și personală a fiecăruia dintre citireți. Apoi, dacă această revistă nu se implică și nu are ceva de spus joacelor în formare (cu atât mai mult celor neaoșe) cadența și puterea-i de foc descinde pastoral ca transhumanța.

Știți, noi suntem adeptii zicalei: "Cine nu-i în stare să facă ceva, critică!" Simțind noi asta mai de un an, am hotărât să acționăm. Astfel, ne-am infiltrat franciscan în cât mai multe proiecte și am strâns cât mai mulți consilieri. Am căpătat un pic de experiență cât să știm să deschidem pliscul. Fane, a realizat acum, având acest background o raidă (combinație de "termini" un raid + o razie) printre colaboratorii noștri de-afară. Game Rover-ul meu era dedicat tot GameDesign-ului. Din nefericire n-a mai intrat, la un loc cu alte articole mult mai bune decât cele care le veți citi.:) Cum se fac articolele? Păi, ce să vă spun. Se face o împărțea. Paul de exemplu ia chestile care necesită analiză microscopică și la care mai toată lumea se pricepe, vorbind pe înțelesul tuturor. Max, treburile sportive. Johnny are intervenții exotice și cu rămășițe istorice - e încă nostalgic HC-ului. Blom, mânat de un avânt temperamental, ne-a luat coverurile din ultima vreme. Mazer, pe felia lui a reapărut cu o piesă grea: Aergistal. Să turnăm cu apă! CZ-ul... gesticăz câte un articol cu puțină poezie și o palidă detașare, are o zonă a lui, cam literarisimă, RPG-istă, fiind amestecat cu tot felul de design-eri strani. Alex, mic, nervos, ajuns în șefie, este maistru - ucenic în joace de calibrul mediu. Roger... doamne ce caracter. Dacă avem noroc se face că scrie și el ceva. Eu... ei, la mine nuș' cum se face că ajung toate ciudățeniile. Asta pe lângă damblalele mele de-a mai scrie reportaje, Rovere, JMC-uri etc. Mie mi se dă un joc, că-i mai artistic, că are gagici, că mă am bine cu producătorul, că... diverse motive non-jurnalistice. Cu toate astea, fiecare are "cover"-ul său număr de număr, adică un articol pe care-l consideră reprezentativ - aveți, deci, și voi posibilitatea de-a aprecia cu laude sau înjurături pe fiecare dintre noi. Apropos, cum vă spuneam, am strâns o gloată de graficieni, unul mai artist ca altul. Ne e greu să-i coordonăm să-i adunăm, dar curând sper să vedeți rodul lor. Înjurați-i și pe ei. Vorba lu' Fane: "-Ne mai trebuie programatori."

Of, cât am aberat. Mă simt jalnic. Cum se vede, am o problemă în stomac... un concurs de Quake. Cine oare o câștiga, că mă înțepă rău. Vreau să știu, în ce proporție vreți să le vedeți demența în GO. Vroiam să vă pun să scrieți ceva scenarii de joace... Ei, asta-i... mă duc... dragii mei, până la respawn-are, pe mine scrie GameOver. Pe noi scrie GameOver. Pe voi...

Andrei Fantana și o problemă în stomac.
Așa-i la DM.

VIVA EL CUP VIVA LOS JU

04 CD-ul

05 NEWS

06 Infinite Worlds

**07 Planescape:
Torment**

08 Prince 3D



*Aoleu mării nene,
stai așa că eram
obișnuit cu sabie
2D și asta e grea
de mi-a dislocat
poligoanele
lombare.*

11 Monolith Line Up

12 Indie Games

14 Mechwarrior 3

15 Novalogic Line Up

**16 Despre:
designeri**

17 Hitman

**18 Civilization:
Call To Power**



*Calu' nu se simte
bine, drapelul
trebuie spălat un
pic și, pe lângă
astea, mai e
economie întreagă
de condus.*

21 Imperialism 2

22 Falcon 4.0

RINSSO! EGOS!

Dacă vă spunem Activision, veți spune: "Oooo!", dacă vă spunem Civilization, veți spune: "Oooo!". Call To Power: Șapte mii de ani de evoluție și muncă pe brânci. Veți vedea voi ce și cum...



- 24 Versus
- 26 Monaco GP Formula 1 II
- 27 Speed Busters
- 28 Requiem
- 31 Redline
- 32 Return To Krondor



Nostalgia ce mă cuprinde când încep - inevitabil - să mă gândesc la Tie Fighter nu este întreruptă decât de aspectul mult mai pragmatic al prezenței X-Wing Alliance pe primul loc în topul vânzărilor.

- 34 X-Wing:
Alliance
- 37 V-Rally
- 38 Actua Tennis
- 39 Jimmy's Cueball 2
- 40 Aliens vs. Predator
- 42 Aergystal
- 45 Hardware
- 48 Concurs

GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

indicator direcție de înaintare
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 Galița (dragos)

director de sine statator
Iulian Toma (johnny)

director de direcție
Maximilian Corbu (max)

șef departament sub-șefi
Alexandru Pop (alex)

au colaborat:

Tudor Popa
George Constantin
George Ionescu
Cristi Apa

editat de **Lumea Luminii** srl
ISSN 1224 - 2403

Relații distribuție: 092 526 835

Tiparit 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 paranteză)

web: www.gameover.ro

tel: 211.5670 **fax:** 211.0800



CD 15

Conținutul CD-ului se dezvoltă într-o măsură nu prea mare, în cele ce urmează

Demo-uri:

Guardian Of Darkness	Requiem (demo nou)
Heretic 2 Enhancement Patch	Starshot Space Circus
Hopkins FBI (linux)	Team Fortress Classic
Kingpin	Warzone 2100
Mars Maniacs	Wild Metal
Mechwarrior 3	X-Wing Alliance
Red Odyssey	

Patch-uri:

Myth 2	1.21
Tonka Garage	1.1
Uprising 2	
Blood 2	2.21
Sin 1.01	---> 1.04

Ultimele drivere:

Ati Rage 128
Aureal 3D 2.40d
DirectX 6.1
TNT Detonator 1.20

Utilitare

Winzip 7, Ace 1.1b, Winrar 2.50
Netscape 4.51, Mirc 5.51
Deformer, Cool 360, Gifanim 3
PowerStrip 2.41b
Rage128 overclocker
Happy 99 cleaner
Waterfall Pro 2.01
Mediaplayer 6, Quicktime 3.02
Audio Catalyst 1.5, mp3toexe
Abe's 3 mp3 finder, Xmplay 1.4b
Soritong 1.0b3, Kjofol 0.51
Sonique 0.92b, Winamp 2.10
Voodoo Lights 1.22
... si încă

Plus diverse lucruri ca: filmulețe - amuzante sau nu - utilitare pentru Quake și alte "minuni" din aceeași tagmă.

DISCLAIMER sau "lucruri pe care nu e nevoie să le citești"

- 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.
- Un Pentium la 166Mhz ar trebui să ajungă, spun voci oficiale. Noi zicem că nu e chiar așa, unele demo-uri fiind mai mofturoase.

- CD-ul nu are viruși. L-am băgat în spirt înainte. Pe cuvânt.
- În sfârșit, dacă CD-ul nu merge din motive de soft, vina e a producătorilor, nu a noastră. Tot pe cuvânt. Dacă CD-ul are probleme de ordin fizic din vina... lui, atunci da, ne obligăm să le reparăm (cu daltă, ciocan, cuie și un kil de scoabe) sau, dacă nu, înlocuim CD-ul.

Ubi Soft

ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69, Tel Fax: 231.67.66
E-mail: sserban@ubisoft.ro
<http://www.ubisoft.com>

Ubi Soft prezinta:



HEROES OF MIGHT & MAGIC III
REQUIEM
UPRISING 2
ARMY MEN II
WORLD FOOTBALL MANAGER
MONACO GRAND PRIX RS 2
SPEED BUSTERS
S.C.A.R.S.
THE FIFTH ELEMENT
HEROES OF MIGHT & MAGIC
MIGHT & MAGIC VI
UPRISING
ARMY MEN
RACING SIMULATION 1
SUBCULTURE
REDLINE RACER
D. JUMP
SKULLCAPS
POD GOLD

RAYMAN
WORLD FOOTBALL
STREET RACER
RAYMAN GOLD
POD
KICK OFF
RAYMAN DESIGNER
PLAYMOBIL LAURA
COSMIC PARTY
KIVERO
PAYUTA
VALDO
COSMIC FAMILY
FRENCH WITH RAYMAN
MATHS & ENGLISH WITH RAYMAN
ADVENTURES IN MUSIC
GUITAR HITS
ARTIST

S.C.A.R.S.
SHADOW GUNNER
ALL STAR TENNIS
STREET RACER
TENNIS ARENA
RAYMAN PLATINIUM



BUCK BUMBLE
MONACO GRAND PRIX
S.C.A.R.S.
F1 POLE POSITION
ALL STAR TENNIS



LIVRARI IN TOATA TARA PRIN POSTA RAPIDA!

news

BUKA Games

Rușii de la Buka Games, cu un nume predestinat să aibă succes în România, în afară de continuarea de la Rage of Mages lucrază momentan la alte două proiecte.

Unul ar fi Gromada, un arcade drăguț, de jucat seara după o zi grea sau zece minute în pauza de masă - după spusele lor. Gromada este o planetă artificială pe care obișnuiai să-ți testezi armele construite: tunuri, tancuri, roboți, elicoptere, avioane și mine zburătoare. Dar, iată că extraterestrii cei răi vin și pun stăpânire pe toate mașinile tale de război, cu gândul să te termine scurt. Ba mai rău, elemente maligne de floră aliană rău intenționată, îți infestază solul și, probabil, culturile de porumb. Tu, rămas doar cu tancul tău preferat, trebuie să recapeți controlul asupra planetei, distrugând în stânga și-n dreapta, timp de 25 de misiuni, ca-n orice arcade care se respectă.

Al doilea se numește Storm. Acțiunea are loc pe una din planetele Federației Galactice în anul 2351, unde au fost puse la punct niște tehnici care fac posibilă pentru locuitorii planetei respective cucerirea galaxiei. Paradoxal pentru acest press-release este că nu se spune nicăieri ce gen va fi jocul. Afli, în schimb, că are două campanii a câte treizeci de misiuni fiecare, că necesită un accelerator grafic și că jucătorul poate să-și echilibreze armamentul mașinii sale de zburat în timpul fiecărei misiuni. Ca să fiu cinstit, se mai spune câte ceva, printre care și faptul că, în funcție de succesul pe care îl ai poți deveni sau nu "wing commander". Cool, ce să zic.

Railroad Tycoon II Add-on

Add-on-ul se numește The Second Century și include 18 scenarii împărțite în trei capitole. Scenariile se ocupă de evoluția unei alte companii și acoperă Al Doilea Război Mondial și perioada imediat următoare, perioada modernă (1950-2005) și o felie de viitor (2005-2030). Fiecare capitol are câte un specific diferit, de exemplu cel "de război" fiind orientat spre necesitatea construirii de linii de transport și aprovizionare, iar ultimul spre construirea unui sistem de cale ferată peste o Americă scufundată în urma unui accident industrial. În plus se mai mândrește cu o interfață și cu un editor îmbunătățit.

Legend of the Blademasters

O altă echipă dezertată de la Lucas Arts, pe nume Ronin Entertainment, a început lucrul la un joc în decor fantasy, în care ai mai multe



personaje sub control, luptă în timp real, management al resurselor, vrăjitorie și grafici cu iz de consolă.

Vânzări

PC Data a făcut public topul vânzărilor pentru săptămâna 23 martie - 3 aprilie. Simulatoarele de vânător, în ciuda urii mele obsesive, revin pe podium. Se pare că interesul pentru simulatoarele sub sigla Lucas Arts, nu s-a stins nici acum, în ciuda arcade-urilor care l-au subminat.

Rainbow Six 2: Rogue Spear

De 1 aprilie, a doua zi a fost anunțat Rainbow Six 2. Aici două mari grupări teroriste își unesc eforturile pentru a izbândi în cauza lor cea dreaptă, pe care urmează să-i combați de-a lungul a 16 misiuni. Rogue Spear se laudă cu o grafică și un AI îmbunătățite, ploaie și ninsoare, noi tipuri de multiplayer și posibilitatea de a-ți "filma" misiunile pentru a te lăuda mai târziu, la prieteni. Tot în multiplayer va fi posibil să-ți diferențezi tipul de uniformă pentru a-ți deosebi colegii unul de altul.

Echipa de la Tiberian Sun fără designer

Erik Yeo designer-ul principal în echipa Tiberian Sun-ului, având la activ mai multe succese din sria Command & Conquer, a plecat împreună cu producătorul de la Westwood Lewis Peterson pentru a-și fonda propria companie, pe nume 7 Studios. Despre jocul sus amintit Yeo a observat: "E dificil să plec, dar sunt bucuros să spun că Tiberian Sun arată foarte bine și că se află pe mâini bune." Sper ca asta să însemne că n-o să fie amânat. Cât de la 7 Studios, sper ca munca lor viitoare să compenseze orice posibilă amânare.



Diablo II vine

Blizzard au anunțat că au terminat versiunea pentru E3 (cea mai mare expoziție de jocuri de PC și console din lume) al lui Diablo II. De asemenea, au mai anunțat că au terminat toate cele cinci noi personaje și Actul 3, ceea ce înseamnă, în cifre, 70% din produsul final.

Half-Life: Opposing Force

Valve o iau pe urmele lui id, lăsând o altă firmă - Gearbox în cazul de față - să facă un add-on pentru produsul lor, sub îndrumare personală. Opposing Force aduce un nou episod single player, în care jucătorul este unul din soldații trimiși în Mesa Research Facility. În această calitate se va bucura de câteva arme experimentale și extraterestre și de existența unei noi rase de alieni. Partea de multiplayer va consta în hărți semnate de nume celebre în lumea genului. Gearbox este format de diverse persoane migrate de pe la 3D Realms, Microprose și Ritual.

Linux și Logitech

Cunoscuta firmă de, citez pe Roger: "Mauși, joistici...", încheiat citatul, Logitech anunțat existența de drivere pentru sistemul de operare Linux pentru toate produsele sale. Go, Win 32, go...

1. Star Wars: X-Wing Alliance (LucasArts)
2. SimCity 3000 (Electronic Arts)
3. Cabela's Big Game Hunter 2 (Activision)
4. Civilization: Call To Power (Activision)
5. Monopoly (Hasbro Interactive)
6. Frogger (Hasbro Interactive)
7. Tonka Raceway (Hasbro Interactive)
8. Deer Avenger (Simon & Schuster Interactive)
9. Sid Meier's Alpha Centauri (Electronic Arts)
10. Wheel Of Fortune (Hasbro Interactive)

stand pe vine

Cu mari eforturi am reușit să mă urnesc din fața demo-ului, să aflu cum o să arate versiunea finală și să fac rost de poze conform. Un mare tur de forță.

Infinite Worlds

Producător: VB Design Distribuitor: Nimeni, momentan Data estimativă: în această vară

S trămoșul lui Infinite Worlds s-a numit Mordor și a fost un fel de RPG mai mult în mod text, cu o groază de ferestre întinse pe ecran, reprezentarea labirintului fiind înghesuită pe cea mai mică dintre ele. De altfel, o bună bucată de vreme, prezenta continuare s-a numit Mordor II și era la fel de neatractivă grafic. Mai târziu, întreaga parte "vizuală" a jocului a fost regândită, relația lor cu distribuitorul Interplay având, probabil, un mare rol în asta.

Ca specific, deși vezi acțiunea prin ochii personajului, I.W. este apropiat, în linii mari, de Diablo, principala ta îndeletnicire constituind-o explorarea unui labirint și eliminarea fizică a locuitorilor, punctată de scurte vizite sus, la oraș.

Labirintul pe care îl ai de colindat este format din 30 de niveluri de mină părăsită, din care, pe vremuri se extrăgea ceva foarte important, dar ne semnificativ pentru povestea noastră. La un moment dat, prin ele se aciuiaseră tot felul de tâlhari, cuțitari și derbedei, autoritățile fiind în dubiu dacă să le închidă sau nu. Problema este rapid rezolvată de o hoardă de demoni care apare printr-un portal și face orașul arșice cu tot cu locuitori și specificul lui medieval. Așa că împăratul se mânia îngrozitor, trimite o armată să pacifice zona și aruncă problema investigării evenimentelor în cărca ghildele magice și/sau războinice ale locului. Metoda lor preferată de anchetă era trimiterea noilor înscriși în ample expediții subpământene pentru a aduna informații, obiecte și scalpuri. Ce rol revine aici jucătorului este ușor de ghicit.

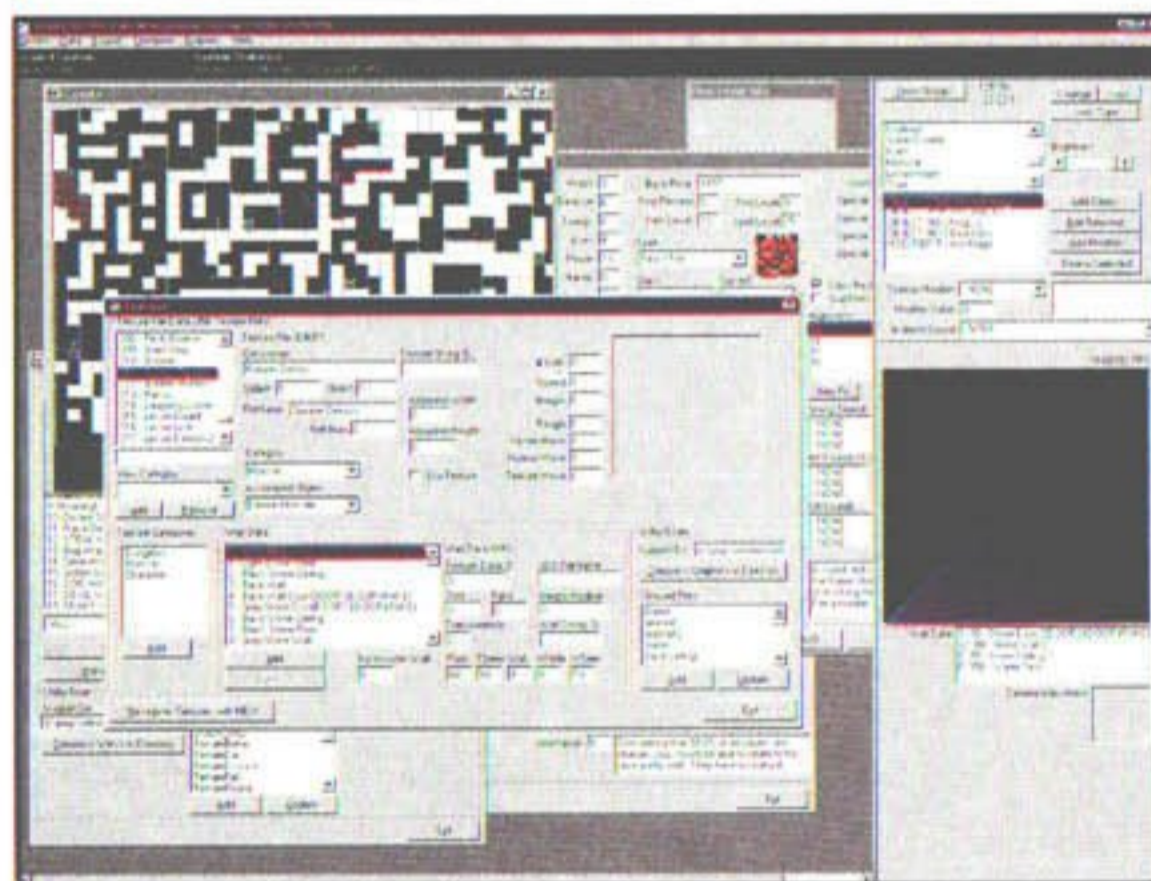
Poate, totuși, comparația cu Diablo e un pic forțată, acesta fiind focalizat pe simplitate și jucabilitate, pe când IW a moștenit complexitatea ușor maniacală a străbunului său în mod text.

Una din primele diferențe și puncte tari ale jocului o constituie partea legată de personaj. Crearea lui e relativ clasică: 9 rase, un număr de caracteristici care pot fi modificate și trei "aliniamente" (bun, rău și neutru); numai că familiarul concept de clasă a fost înlocuit de ghidele de care vă povesteam. În oraș există 12 asemenea ghide, gata să-ți accepte cererea de înscriere, dacă ai rasa, aliniamentul și caracteristicile minime necesare. Odată înscris, gilda respectivă îți oferă diferite avantaje, îți trasează diverse quest-uri spre rezolvare, imprimând o direcție specifică dezvoltării personajului. În plus, îți mai și plătește datoriile când ești falit. Ce dă savoare sistemului e că, odată ce ai mai evoluat și corespunzi cerințelor, te poți înscrie într-o nouă gildă și explora labirintul dintr-o nouă perspectivă. De exemplu, e foarte frumos să fi "sorcerer" și să înveți tot felul de magii șmechere, dar vei fi chior ca o cârțiță la majoritatea ușilor secrete pe care un "explorer" le-ar sesiza numai trecând pe lângă ele, iar în ambele cazuri ai toate șansele să o iei în freză de la un cuțar-capcană cu care un "hoț" nu ar fi avut nici o problemă.

Dar nebunia producătorilor nu se oprește aici în ceea ce privește personajul. Să zicem că ai editat unul, l-ai înscris într-o gildă și te-ai plimbat ceva timp prin labirint. După aceea, apucându-te plictisul, ai creat unul nou, eventual de rasă diferită, pe care l-ai înscris în altă gildă,



Sus: O imagine despre cum o să arate adâncurile labirintului, înconjurată de noua grafică a interfeței.
Jos: Celebrul editor.



pe care-l aventurezi și pe el pe acolo. Ei bine, jocul îți permite să iei până la 4 personaje create personal cu tine în "dungeon", tu conducând unul, iar calculatorul având grijă de celălalt. Poți schimba în ce moment ai chef personajul pe care îl controlezi, oferindu-ți-se posibilitatea să fii în aceeași expediție luptător, vrăjitor, cleric, hoț sau ce altceva ți-ai mai ales.

Marele potențial al formării acestui gen de grupări, va fi de exploatat mai ales în multiplayer. Imaginați-vă cum ar fi un grup în care un luptător hăcuie în stânga și-n dreapta, în timp ce un vrăjitor dă cu magii din spate, un cleric îi vindecă și un "warlock" îi teleportează pe toți când se precipită lucrurile prea rău. Tot în ceea ce privește multiplayer-ul, jocul vine cu un soft care te lasă să-ți faci server de Internet la tine acasă, dacă ai chef, încă de pe acum, din versiunea beta.

O a doua chestie originală e că sistemul de salvări a fost aproape de tot eliminat. Odată ce personajul a murit, el va fi resuscitat în oraș contra unei anumite sume de bani. Ceea ce e frumos la această metodă e că te lasă să-ți vezi dezvoltarea personajului, așa cum e normal într-un RPG. Limitarea aici provine din faptul că fiecare rasă are o vârstă medie de de trăit, iar resuscitarea costă și timp. Un elf, de exemplu, trăiește 400 de ani, dar se poate înscrie în mai puține ghide decât un om, care trăiește 100.

Orașul a mai evoluat de pe vremea Diablo-ului, acum existând acolo, pe lângă facilitățile obișnuite, o bancă unde se pot lăsa bani și bunuri, un lord care-ți mai dă și el câteva questuri și o prezicătoare care-ți localizează prin labirint monștrii sau obiectele necesare unui quest sau prietenii care au căzut pradă unei morți subite.

Dar punctul culminant al jocului îl consider nici personajul, nici sistemul de ghide, ci măria sa Editorul, care mi se pare unul din cele mai țapene instrumente de modificat jocuri de care am auzit, dacă va face ce declară. Respectivul nu se limitează la editarea arhitecturii nivelurilor, ci permite modificarea a câteva sute de variabile, de la importarea de texturi și skin-uri și crearea de noi obiecte sau monștrii (în număr de peste 500 fiecare), la modificarea ghildele, raselor și vrăjilor.

În concluzie, cred că Interplay a pierdut o afacere bună de când nu mai urmează să-l distribuie.

Știu că, dacă am să repet propoziția "X e un RPG foarte original" risc să fiu înjurat. Dar n-am ce face, așa stau lucrurile cu Planescape: Torment.



Planescape: Torment

Producător: Black Isle Distribuitor: Interplay Data estimativă: vara

Planescape: Torment este un alt RPG care folosește o licență Advanced Dungeons & Dragons. De data aceasta Black Isle, diviziunea Interplay-ului care s-a ocupat de Fallout-uri, a avut în vedere numai un univers al AD & D, nu și regulile de desfășurare a jocului, domeniu în care au dorit mână liberă.

Producătorul jocului este Guido Henkel, cu o vechime de 15 ani în meserie, cunoscut mai mult pentru seria sa, Realms of Arcania.

Universul Planescape e unul foarte bizar, alcătuit dintr-o serie de "plane" sau "dimensiuni", rotindu-se în jurul unui oraș central, pe nume Sigil. Acest oraș, numit și Cage sau City of Doors, e o alcătuire ciudată de străzi și portaluri, ducând "oriunde în existență". Unele astfel de portaluri sunt ascunse, altele au nevoie de anumite chei pentru a deveni accesibile.

Tu ai aici rolul unui amnezic, care, constatând că învie de fiecare dată când a murit, a tras concluzia că e nemuritor. Ipostaza, destul de originală, pune în centrul preocupărilor jucătorului, nu supraviețuirea, ci întrebarea kantiană: Cine sunt, unde mă aflu și ce dracu' se întâmplă în jur? Din start, băieții de pe insula neagră au reușit să schimbe perspectiva din care jucătorul percepe lumea. După cum spuneau chiar ei, în jocul acesta e vorba despre tine. Dacă în timpul odiseei tale e salvată și lumea, norocul ei.

Perspectiva e modificată și mai mult, cu cât nu există vreo modalitate de alegere sau preeditare a personajului. Acesta se modelează și se dezvoltă în funcție de deciziile pe care le iei. Tu, prin acțiunile tale, prin modul de abordare a jocului, hotărăști cât de puternic o să devii, ce abilități o să-ți dezvolti sau ce vrăji o să înveți, ceea ce mi se pare o implementare foarte interesantă, cei care nu prea știu ce stil de joc au urmând să afle, în timp, după cum li se va dezvolta personajul propriu.

Oricum, sunt curios ce hotărâri ar lua cineva explorând o lume în care voința are puterea să modifice legile fizicii, cuvântul poate ucide la fel



"Come a little closer. Closer!"



Sus: Un picnic la furnal cu prietenii. Jos: Tot cu prietenii, admirând o variantă locală a Coloanei Infinitului. Și mai jos: În fața magazinului, căutând piese de schimb pentru ceas.

de sigur ca și sabia, iar obiectele au personalitate - arme care cântă, sunt lașe sau devin geloase. Nici personajele nu se lasă mai prejos în a fi ciudate, începând cu craniul care-ți va ține tovarășie și terminând cu Lady of Pain, misterioasa conducătoare a orașului. Prietenii din propriul grup vor avea personalități foarte clar definite, nefiind exclus ca un hoț să fugă la vederea primei picături de sânge sau ca un trădător să te înjunghie când mai ai 25% viață.

Un alt aspect pe care au vrut producătorii să-l precizeze e că Planescape nu este pentru copii. Cu alte cuvinte o să-ți fie perfect posibil să-i rupi cuiva o mână și să-l bați cu ea sau să jupoi un animal ca să-ți faci un scut din carapacea lui.

Problema micro-management-ului a fost rezolvată foarte radical acesta fiind eliminat aproape cu desăvârșire. Ești nemuritor, nu trebuie să duci grija hranei, apei sau a mai știu eu căror puncte de moralitate, oboseală sau altor invenții diabolice.

Planescape: Torment e realizat pe același engine ca și Baldur's Gate, păstrând și perspectiva 3rd person view. Asta înseamnă, pe scurt, că o să suporte rezoluții mari pe plăcile video cu mulți mega, că va exista alternanță zi-noapte, iar peisajele vor fi constituite nu din "cubulețe mici", ci dintr-o singură mare bucată, render-ată 3D, pe care artiștii au libertatea să pună ce vor mușchii lor. O să existe umbre, iluminare dinamică, efecte spectaculoase pentru cele treizeci de vrăji pe care



le ai la dispoziție, iar personajul o să arate diferit în funcție de straietele cu care-l echipezi.

Din ce în mai nultă lume e ferm hotărâtă să realizeze un RPG "diferit de tot ce s-a făcut până acum", dar Black Isle par să fie cei mai în măsură să realizeze asta.



- Nu mă uit...văd 3D, gândesc linear și am sânge mov. Bate la ochi dom'le. Unde mai pui că tre' să mă și salveze cineva. Să vină...

Prince 3D

Producător: Red Orb Distribuitor: Tot ei Data estimativă: până se termină

M-am deplasat de curând la reședința Alteței Sale pentru o întrevedere "aparticulară" pe mai multe subiecte (o verișoară de-a mea din haremul sultanului copiasse la broderie și trebuia să pun o vorbă bună). Pentru această călătorie la BAGDAD a trebuit să mă poligonizez. Sponsorul acestui nou experiment a fost CZ, sub directa îndrumare a lui Dr. Enaf care a folosit cablul de la joystick, un alimentator de telefon, o pungă de pufuleți (pentru izolare), cunoștințe VRML și tastatura lui Roger.

00000000: AF 00 - Alteță...

Alteță Sa : - Te rog, spune-mi Prințe!

00000010: AF 01 - Prințe, ce mai faci?

POP3D : - He, bine...iau volum, muncesc la fel ca toată lumea. Acum, după cum bine știi, "turnez" partea a treia a memoriilor mele. Palpitant.

00000020: AF 02 - Excelent. Fantastic. Și, e greu? Care-i scenariul?

POP3D : - Ce scenariu? E pe bune! He... mă rog, vreau să spun că ideea îmi aparține. Este inspirată, desigur, din poveștile mamei mele și a celor 1001 de nopți petrecute de ea în redacție - scria numai noaptea - și sunt foarte mândru de ea. Se spune că regele Assan, pe care l-ai văzut mai devreme în borcanul cu formol, fratele gelos al Sultanului (tata socru) este nervos că vrăjesc cu prințesa, pentru că el aranjase s-o mărite pe fata asta cu fi-su Rugnor. Mă înscenează și mă aruncă într-o pivniță "dungeonască" și pe ea o duce undeva în munți. Eu, mă voi elibera și o voi salva. Nu ți se pare frumoasă povestea? E genială, zău... nici acum nu-mi vine să cred c-am putut scoate o asemenea minunăție din mine.

00000030: AF 03 - Mda... ce să zic?

POP3D : - M-a ajutat și Jordan Mechner, cel care a făcut prima parte, "Printu' 1".

00000040: AF 04 - Oh, da? Incredibil. Ce-i nou înafara faptului că veți "juca" 3D?

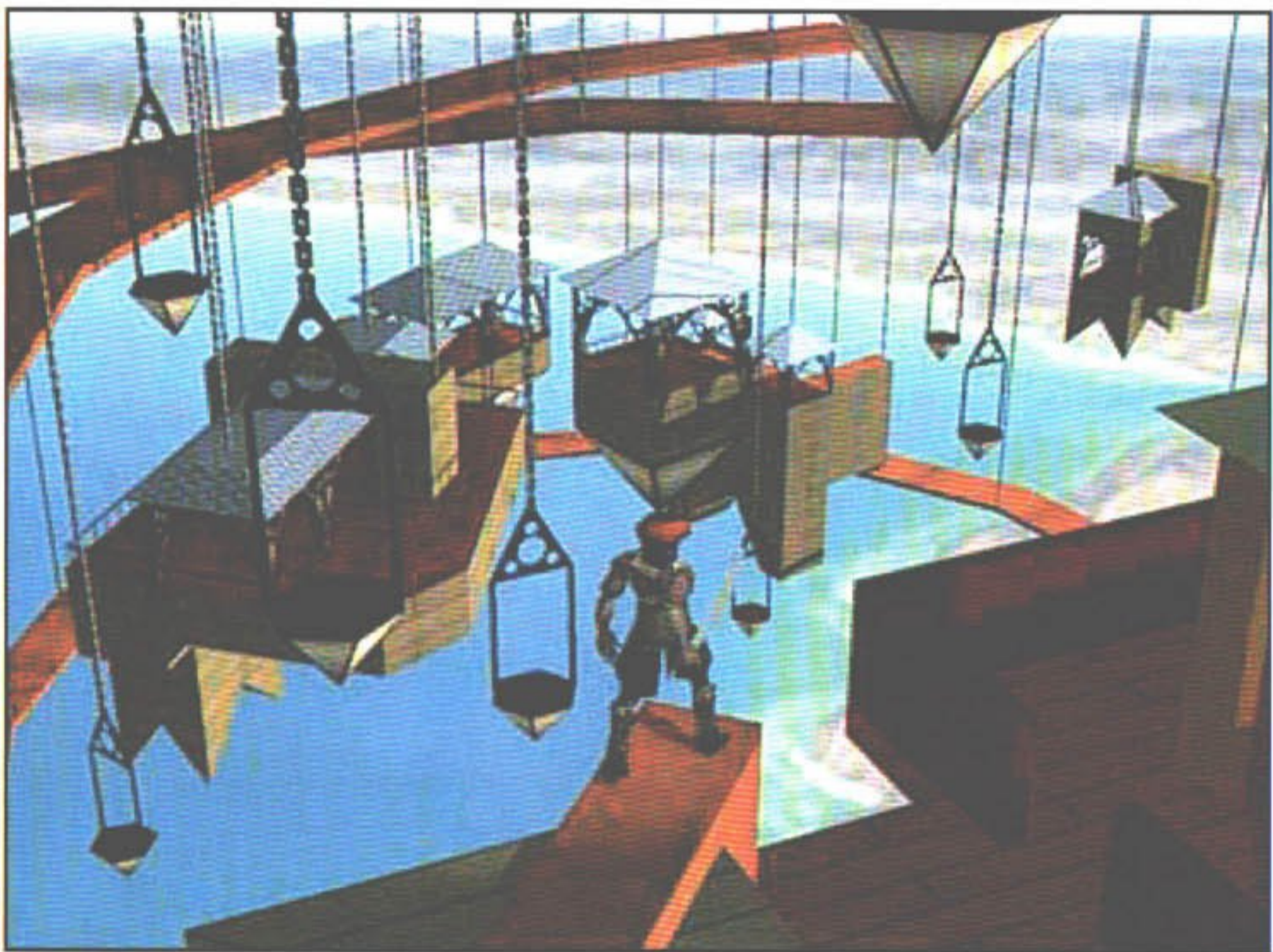
POP3D : - Totul! Ha, ha, ha! Alte arme, peste 30 de feluri de personaje (cu care să mă bat) atât oameni cât și creaturi d-astea fantastice, uită-te și tu ce-i în jur. Bugetul ne permite! Am găsit 15 locații magnifice în care băieții de la scenografie și cu cei de la construcții fac nivelurile, am angajat trei maestri pentru fiecare tip de armă cu tot dichisul.

00000050 : AF 05 - Și vă e greu? Nu e periculos?

POP3D : - Am cascadori. Eu nu fac nimic decât săriturile; pentru că e un sistem mai simplu, încercă! Hop! Vezi?

00000120: AF A0 - Da, am sărit ceva. Totuși trebuie că aveți noțiunile de bază ale luptei.

POP3D : - Se poate? Le am mai bine ca specialiștii ăștia. Sunt aceleași principii ca la bătrâna luptă cu spada. Esențială este precizia loviturii și coordonarea - intuiția momentului - timing-ul cum spunem noi. Am avut o mică ceartă referitoare la teaca sabiei. Ei (ăștia cu producția) vroiau să ții sabia ca până acum, la șold, dar acum vreo două luni am fost la nunta lui Ali Baba și, din vorbă-n vorbă, am tras concluzia ce e mai ciu-mec s-o țin pe spate ca American Ninja. Sunt mai multe feluri de arme, dar care se împart pe 3



Sus: Neamuleee... cotu' și pișcotuuu!! Nici un ecou? Nici o telecabină? Vreo eclipsă? O oaie?
Jos: Am învățat asta din FFVII. Sephiroth... te-am făcut la faza asta!



categorii. Săbii, care au o rază medie de acțiune, o putere distructivă moderată și îți permit o viteză de reacție suficientă să poți lovi de două ori succesiv : 2XCombo arme de calibrul mediu, ca să zic așa; totodată, arma uzuală, staff-ul e un fel de bătă telescopică din trei segmente. Se face de la 1m la 2. Mai lungă, provoacă damage mai mare dar e înceată. Poți lovi imediat după ce ai parat o lovitură sau după ce ai fost parat. Mai sunt și d-astea scurte, cu damage foarte mare și care-ți permit figuri. Adică două săbiuțe, ținute în câte-o mână, faci minuni cu ele. Pe lângă aceste categorii, mai ai și un arc cu săgeți pentru țintele depărtate. Tare? Ha... Plus, sticlute cu poțiuni, puțină magie, ehhh... (Aparte: Laleli, adă-mi, fă, o cană cu suc de roșii). Am învățat asta de la Marlyn Monroe. Face bine la ten. Nu vezi ce

poligoane fine am?

00000140: AF A2 - Daaa, miraculos. Ce tehnologie spuneai?

POP3D : - Bagdad se cheamă, dragule. Multe poligoane, motion capture și chestii demente. Vrei ceva trăznet, dragule, scanează-ți fața și te bag inamic aici. Și asta poa' s-o facă oricine. Să vie să se dea pe site dacă vrea să se bată cu mine (adică cu sine) când o fi să fie.

00000150: AF A3 - Aveți ceva de transmis publicului GameOver?

POP3D : Urăsc titlul ăsta. Publicului... da, îi iubesc mult! Însă, dacă vin p'acolo, să-mi dea dinții lu' străbunelul meu, Mohamed. Oh, mi-am mai adus

amite de ceva. Salutări lui Mehmed. Când vii acasă scumpule?

00000160: AF A4 - Gata, am umplut A4-ul, cred că mă pot întoarce acasă. Vă mulțumesc enorm. Băieți, alo, redacția, păzea că vin. Curățați interfața. Max, apăsa pe buton. NU PE ȚLA IDIO...%&&(*

Afantana: AF FF

Unexpected EOF

P.S. - Afantana a rămas cunoscut pentru propunerea făcută către Broderbound în 1997 de a face un joc "Prince of Persia 3D". Nimeni nu poate ști dacă acest aspect nu a avut vreo influență. Probabil că nu.

Loc: 1 x <gang select>

Timp: 23.5 x <h>

Personaje: el și El

Kingpin

Producător: Xatrix Distribuitor: Interplay Data estimativă: mai - iunie, mai - așteptăm

A lo, băi moșule, ăla blondu', ia vino mă-ncoace!
 - ???
 - Da, mă, tu, ce te uiți așa. Ia la el ce se uită! Hă, hă...
 - ???
 - A, nu vorbești, ă? Te dai grande mă? Ești rotund, nu vorbești cu mine, hă?
 - Eu...
 - Ce mă, vorbești? Te iei în gură cu noi? Ia la el ce parlamentează! Ia vino mă-ncoace...

Kingpin, file de poveste - fragmente

Kingpin - ză demo

Cei de la Xatrix au ce au cu lumea mai mult sau mai puțin interlopă. După ce au făcut Redneck Rampage - și nu numai unul, ci mai multe - și au văzut că nu prea mai merg afacerile cu găini zdrobite și porci dezamăgiți, s-au îndreptat spre lumea orașelor, mai precis spre periferia ei.

Așa se face că Kingpin este un joc cu "băieți răi", dintr-ai care întâi îți dau una în cap și după aia te-ntreabă care-i treaba. Bineînțeles și tu ești unul dintre ei, preumblându-te voios prin ganguri întunecoase, simțind cum te-nțeapă levierul de la brâu în stomac și cum te trage în jos greutatea gun-ului din buzunar.

Jocul folosește un engine de Quake 2 îmbunătățit destul de mult și reușește să aibă un impact măricel când e vorba de aspectul grafic. Cum, în general, zonele în care se petrece acțiunea sunt întunecoase, iluminarea are un rol puțin spus important, iar cei de la Xatrix au reușit să pună la punct un sistem foarte arătos. Burtoșii, părășii și "mușchiuloșii" din joc au rotunjimi



După ce - sus - mă băteam cu un levier vajnic, am ajuns într-un târziu - jos - să "pilotez" un shotgun adevărat.



Sus: Așa stimabile, mai bea apă acum dacă-ți dă mâna. Sau burta.
 Jos: Aș dori un kilogram de cartofi, da' să știți că n-am sticle la schimb.

conforme, pe care lumina cade taman la fix. Dacă unul dintre ei dă târcoale unui foc, te minunezi ce frumos arată. Texturile sunt muncite și ele, astfel că, pe total, poți auzi din spatele scaunului pe care stai la calculator expresii de genul: "Băi, ce-au reușit ăștia să facă cu un engine de Quake 2".

Dincolo de aspectul grafic, Kingpin reușește să-și atingă scopul, acela de a te face să te simți într-un mediu ostil, fără monștri sau pistoale la vedere sau alte minuni dintr-astea. Ai taman feeling-ul ăla când mergi printr-un cartier rău famat și se iau unii de tine. Dai un colț, întâlnești o gașcă de burtoși în maieuri soioase care se răsucesc brusc spre tine și te iau la întrebări. "Hey, mother fucker, what 'r you lookin' at?". Arma o ai ascunsă, normal, pentru că nu mergi cu ea la vedere ca să stârnești sentimente ostile. Începi să cântărești situația. Dacă ai vreun aliat - pe care poți să-l plătești ca să se bată cu tine - și simți că te țin băierile, poți să-ți dai drumul la gură și să-l înjuri pe ăla sau dimpotrivă, să te porți drăgălaș. Senzația este excelent redată. "Dau eu primul?" te-ntrebi? Cam ce arme are ăsta. "A, uite o tipă. Vorbesc cu ea, o atac?" În timp ce o studiezi apare unu' supărat: "Why 'r you lookin' at my bitch, scum bag?" Îl faci arșice cu un levier. Îi cercetezi cadavru și-i confiești averea. Tipa scoate un pistol și-ncearcă să-ți dea cep. Tovarășul tău moare eroic. Reușești să convigi femeiușca să se culce cuminte pe trotuar, puțin "obosită". Încerci să-i iei gun-ul. Ar fi un avantaj mare. Cercetezi febril corpul. Vai, pistolul nu e nicăieri.

Da, ăsta mi se pare un minus al jocului. Dacă tot încearcă să aibă o doză de realism - discuți cu personajele, cumperi, vinzi obiecte, cercetezi corpurile ca să le iei obiectele - mi se părea



normal să poți culege arma unuia pe care l-ai căpăcit cu prețul a una bucată bună din "viață". Aiurea, arma nu poate fi culeasă. Te cam nervezi. Apoi, un alt minus mi se pare interacțiunea cu decorul. E drept că dacă mergi tiptil prin apă nu se aude plescăitul - ceea ce contează - dar asta nu compensează faptul că geamurile nu se sparg. Dai cu levierul într-o piatră se aude un POC! Dai într-un geam, același POC! și stă mândru mai departe pe poziție. Nu se "simte" prea bine.

Ideea generală, însă, este bună, chiar foarte bună. Grafică și feeling la cote destul de mari. E drept că nu prea sunt șanse să placă celor care nu agreează universul ăsta de periferie plină de "răi" - și s-ar putea să fie destul de mulți - și rămâne de văzut cum se desfășoară povestea de-a lungul jocului. Va conta foarte mult, zic eu, având în vedere stilul pe care se merge. Ochii mari și garda sus!



Dacă există un joc care mi-a plăcut și de la care pierdusem orice speranță de a mai aștepta o continuare atunci cu siguranță trebuie să fie...

MDK 2

Producător: Bioware Distribuitor: Interplay Data estimativă: Nu înainte de toamna aceasta

Pe vremea când toată lumea înțelegea prin 3rd person action game-uri ceva care seamănă cu Tomb Rider, MDK a apărut ca o binevenită abatere de la normele aflate în vigoare.

Subiectul nu era așa de ieșit din comun: eroul salvând lumea de la invazia extraterestră. Surprinzătoare a fost grafica, originală nu atât ca tehnologie,

cât din punct de vedere al conceptului, dând naștere unui univers destul de straniu. Tot la fel de original a fost și sistemul armelor. Arsenalul era constituit dintr-o mitralieră rotativă, transformabilă, la dorință, într-o pușcă cu lunetă, semnând actul de naștere a acesteia din urmă în lumea jocurilor de computer. Interesant a fost modul în care cele două arme se completau în abordarea jocului. Mitraliera aducea partea de acțiune furioasă, reflexe, viteză de reacție și adrenalină. Sniper-ul, cu posibilitatea lui de a zoom-a și studia ca-n palmă terenul, îți lăsa timp pentru planuri de viitor sau eliminarea a ce se putea, folosind unul din cele 6 tipuri de muniție, cu efecte foarte diferite (mortar, homing etc.).

Odată ce echipa responsabilă cu MDK-ul s-a rebotezat Planet Moon și a migrat de la Shiny la Interplay, unde se ocupă de Giants, posibilitatea existenței vreunei urmări părea exclusă. Dar iată că, lovitură de teatru, Shiny apelează la Bioware, mai nou cunoscuți pentru Baldur's Gate, pentru a executa continuarea respectivă. Poate a avut un rol în asta și demo-ul pe care aceștia l-au arătat celor de la Shiny și Interplay.

Diferența cea mai vizibilă este că acum, în afară de Kurt, doctorul Hawkins, de ale cărui



20% Complete



20% Complete



20% Complete

Sus și cel mai jos: Bioware par să nu se lase mai prejos la capitolul grafică ciudată. Jos, dar mai sus: O schiță a unui nivel înghesuită de noi în spațiul pe care îl avem la dispoziție.

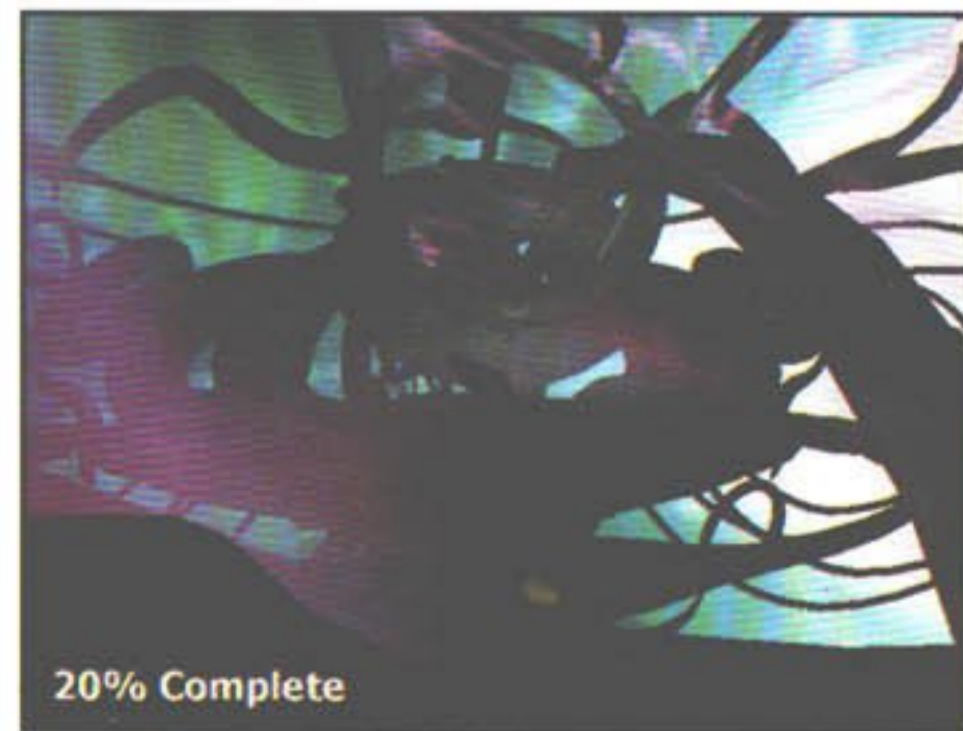
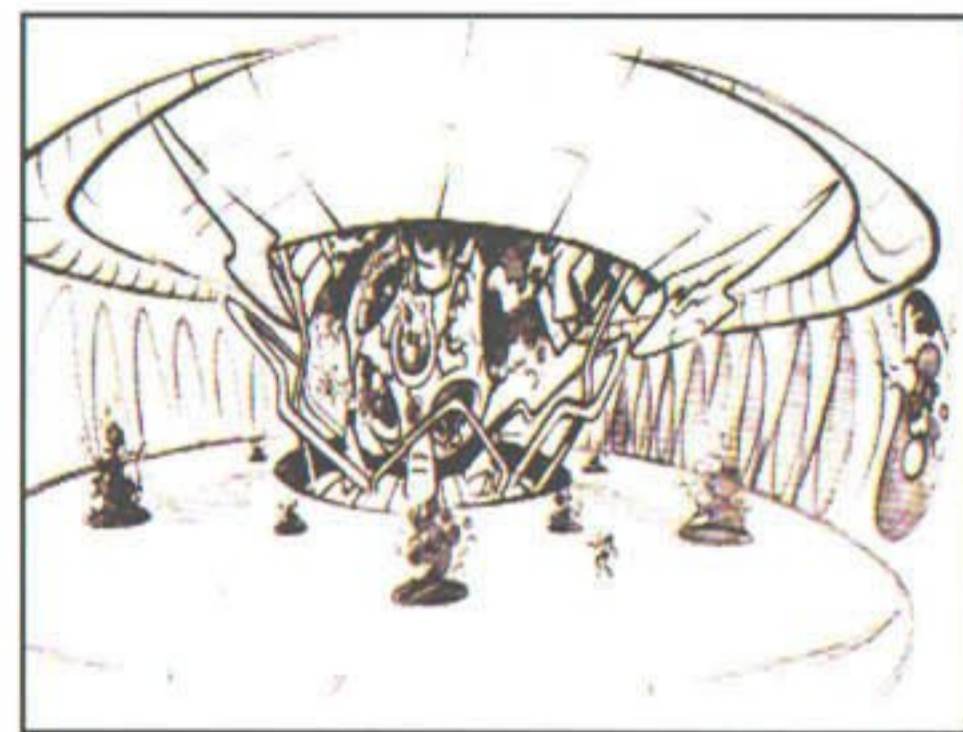
invenții te-ai slujit în prima parte a jocului și Max, câinele cu 6 picioare al acestuia au devenit și ei personaje jucabile. Max are printre abilități posibilitatea de a ține patru arme în același timp în mâini și interpretează rolul de demolator/deconstructor. Doctorul Hawkins are posibilitatea de a combina anumite obiecte din inventar obținând efecte noi și se descurcă destul de bine cu exploziile. Kurt a păstrat același specific de luptător ne(mai)văzut, cu flinta sa cu lunetă și costumul lui cameleonic. Fiecare dintre ei va fi utilizat în nivelele concepute special pentru ei și vor dispune de obiecte proprii.

În domeniul armelor noi, se prezintă, deocamdată, "Bouncing Sniper", ca tip de muniție pentru Kurt, care-i permite să tragă după colț, iar ca obiecte "Potable Black Hole" și The World's Most Interesting Bomb".

Noul engine suportă OpenGL-ul și permite acum "încăperi" mai mari și spații exterioare. Printre acestea se numără Galeria de Artă din Subspațiu a doctorului și suprafața unui satelit rotitor prin spațiu.

Ca să facă față celor trei personaje, adversarii au inventat 20 de tipuri de monștri diferiți, încadrați sub denumirea de "al doilea val". Bineînțeles, aceștia vor avea un AI mai bun, așa cum se anunță de fiecare dată și un indice de agresivitate crescut.

Nici de data aceasta MDK nu se va bucura de multiplayer, pentru că, spun producătorii, nu se potrivește cu viziunea lor asupra jocului. Nu pot decât să le dau dreptate, nici armele, structura nivelelor, nici stilul de joc nefiind potrivite pentru așa ceva. Și ar fi păcat ca ceva care, în single-player e bun, să fie modificat și turnat artificial în noi forme ca să se potrivească



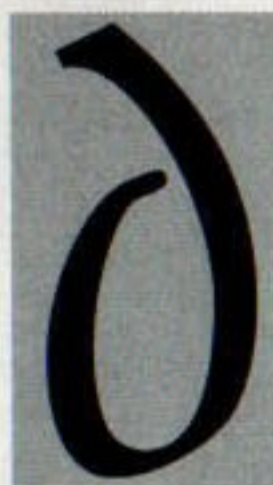
20% Complete

anumitor exigențe.

De la dezamăgitorul număr de șase misiuni (ce-i drept, imense) din prima parte, acum s-a ajuns la nouă, după Bioware și opt, după Interplay. Diferențele între nivele vor fi mult mai mari, lucru justificat și de noul scenariu. Gata.

Informația cu "20% Complete" ni s-a părut atât de pertinentă încât nu am scos-o din niciuna dintre poze.

Monolith line up



De Monolith am auzit prima oară acum câțiva ani, când certându-se cu 3D Realms, au hotărât să-și realizeze jocul singuri. Proiectul în cauză, pe nume Blood, folosea engine-ul Build, al lui Duke Nukem și era tot un shooter, cu atmosferă sinistrală, dar nu îndeajuns de bine realizat pentru a face furori.

Între timp au crescut, s-au maturizat, s-au certat și cu Microsoft și și-au pus la punct propriul engine, poligonal, pe nume LithTech3D. Primul joc care a beneficiat de acesta a fost Shogo, o combinație de simulator de robot imens și first person shooter. Al doilea a fost Blood II, evident continuarea primului, care, lucru surprinzător, s-a ridicat destul de mult deasupra masei mediocrităților de gen.

Toate cele de mai sus au constituit un argument destul de bun pentru a deveni curios în legătură cu ce se mai ocupă monoliții în cauză. Mai întâi, curiozitatea mi-a fost răsplătită de către niște screenshot-uri destul de arătoase, unele - mostre ale propriei lor munci, altele ale diverselor firme pe care le distribuie. Apoi, săpând puțin în jurul lor, am reușit să umplu o pagină.

Odium

Odium e realizat de niște polonezi pe nume Monolith Productions și e o RPG/stategie pe ture. Numele, teoretic, semnifică ură combinată cu dezgust.

Tehnologic pare să se descurce destul de bine, deci nu cred că la asta se referea titlul. Peisajele, desenate de mână, sunt destul de detaliate, în rezoluție de 800/600. Personajele, tridimensionale, au de la 800 până la 2000 de poligoane și se bucură de schelet-animation, ceea ce ar trebui să le dea o cursivitate în mișcări destul de mare.

Jucătorul interpretează rolul lui Cole Sullivan, inspector NATO (săracii polonezi, săracii de noi.) și a maximum trei alți membri, cu abilități speciale, necesari probabil în scenele de bătaie (a se citi strategie). Scenariul zice că prin Rusia s-a descoperit o așezare, construită după tipicul unui orașel obișnuit din America, până în cele mai mici amănunte, care data din vremea războiului rece. Debusolați, NATO hotărăsc să te trimită în zonă ca să afli ce-i cu ciudatele hobby-uri arhitectonice ale rușilor.

Data de apariție e sfârșitul prezentei primăveri.

"Atenția pentru detalii a celor de la Metropolis este ușor observabilă atât în partea de scenariu cât și în ceea ce privește grafica", a zis Dan Bernstein de la departamentul de achiziții de produse al Monolith. Or să zică la fel vreodată și de vreun joc românesc?

Sanity

Al treilea joc care se va bucura de LithTech3D se numește Sanity și este un joc de acțiune, cu perspectivă 3rd person view și interfață revoluționară.

Actunea se petrece 30 de ani în viitor, când paranormalii cu puteri spectaculoase puteau fi întâlniți la orice colț de stradă. Talentele



Sus: Odium - Alo! Sunt comisarul Moldovan de la NATO. Pardon, Sullivan. Tu ești Paraipane?
Dreapta: Rage of Mages 2 - Cimitirul Vesel al Necromanților de la Săpânta. Intrarea liberă în timpul eclipsei.
Dreapta-jos: Sanity - Un culturist poligonal și paranormal.

indivizilor în cauză mergeau de la a da cu foc până la a invoca creaturi. Dezavantajul era că, folosirea excesivă a acestor puteri putea distruge sănătatea fizică și mentală a celui care le folosea. Altă problemă ar fi că nu toți indivizii în cauză erau animați de simț civic și bune intenții în folosirea potențialului personal.

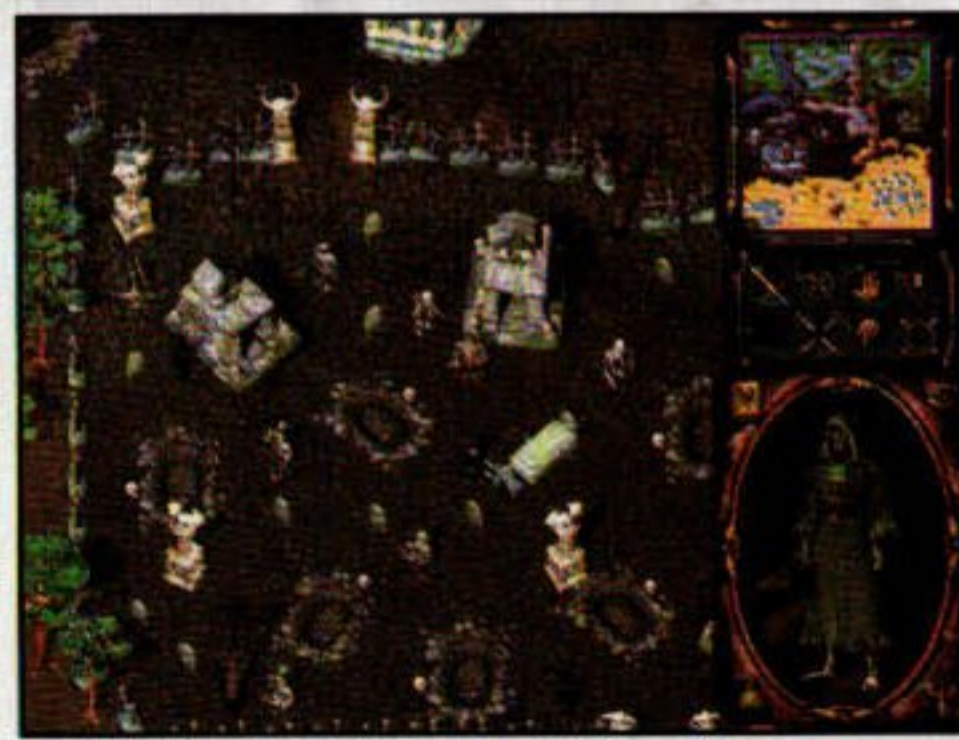
În lumea asta anarhică tu ești Nathaniel Cain, agent guvernamental și paranormal, din categoria pyro-kinetic-ilor (adică dai cu foc). Sarcina ta constă în anchetarea furtului unei mașini experimentale de control mental. Toate indiciile duc spre Institutul Aiken, locul unde ai fost crescut și antrenat, creând o situație de un mare dramatism.

Pe măsură ce avansezi de-a lungul jocului, capeți noi puteri, pe care trebuie să le folosești cu cumpătare ca să nu te împrăștii pe ecran, după cum spuneam mai sus.

Data aproximativă de apariție este iarna aceasta.

Rage of Mages 2: Necromancer

Rage of Mages, prima parte, a fost o combinație de RPG cu Warcraft 2. Adică tu controlai, în cea mai mare parte a timpului patru personaje, cu vrăji, caracteristici, arme și obiecte de inventar clar delimitate, care evoluau într-un peisaj ceva mai detaliat decât cel din Warcraft 2. Pe lângă personajele respective se puteau angaja și mercenari, care să te ajute la terminarea misiunii, tot poporul fiind controlat prin intermediul unei interfețe tot gen strategie în timp real.



Acum, Buka Games, rușii care s-au ocupat de el, au luat hotărârea să realizeze o continuare, cam la vreo 43 de misiuni, acțiunea petrecându-se într-un alt regat, cu deșerturi și sate de druiți. Se mai laudă și cu un editor de hărți pentru multiplayer, 200 noi arme, vrăji și obiecte și 52 de rase în plus.

Data de apariție aproximativă: sfârșitul primăverii, anul acesta.



Awards

Nici n-am încheiat bine numărul pe Aprilie că hop, sare din porumb cea mai importantă conferință a Game Developer-șilor, adică a întregii tagme creatoare din zona noastră de activitate. Ce se petrece acolo?

Se bea, se papă, se sparge fiecare în figuri cu cea mai inventat și, norma, se țin conferințe care au un singur scop - să facă jocurile mai bune, să le împingă mai departe. Mai toată lumea e prezentă la un astfel de eveniment, mai ales că are un caracter de workshop numai pentru barosani.

Astfel, de la beta testerii mărunți la level designeri ori game designeri, producători și tot așa, toți iau parte la eveniment, își vorbesc și se ascultă. Nume? Primul pe listă, vorbind despre puzzlegames a fost Alexey Pajitnov - al de-a inventat Tetris-ul - asta, ca exemplu. Au fost puhoi. Dar ce vă interesează?

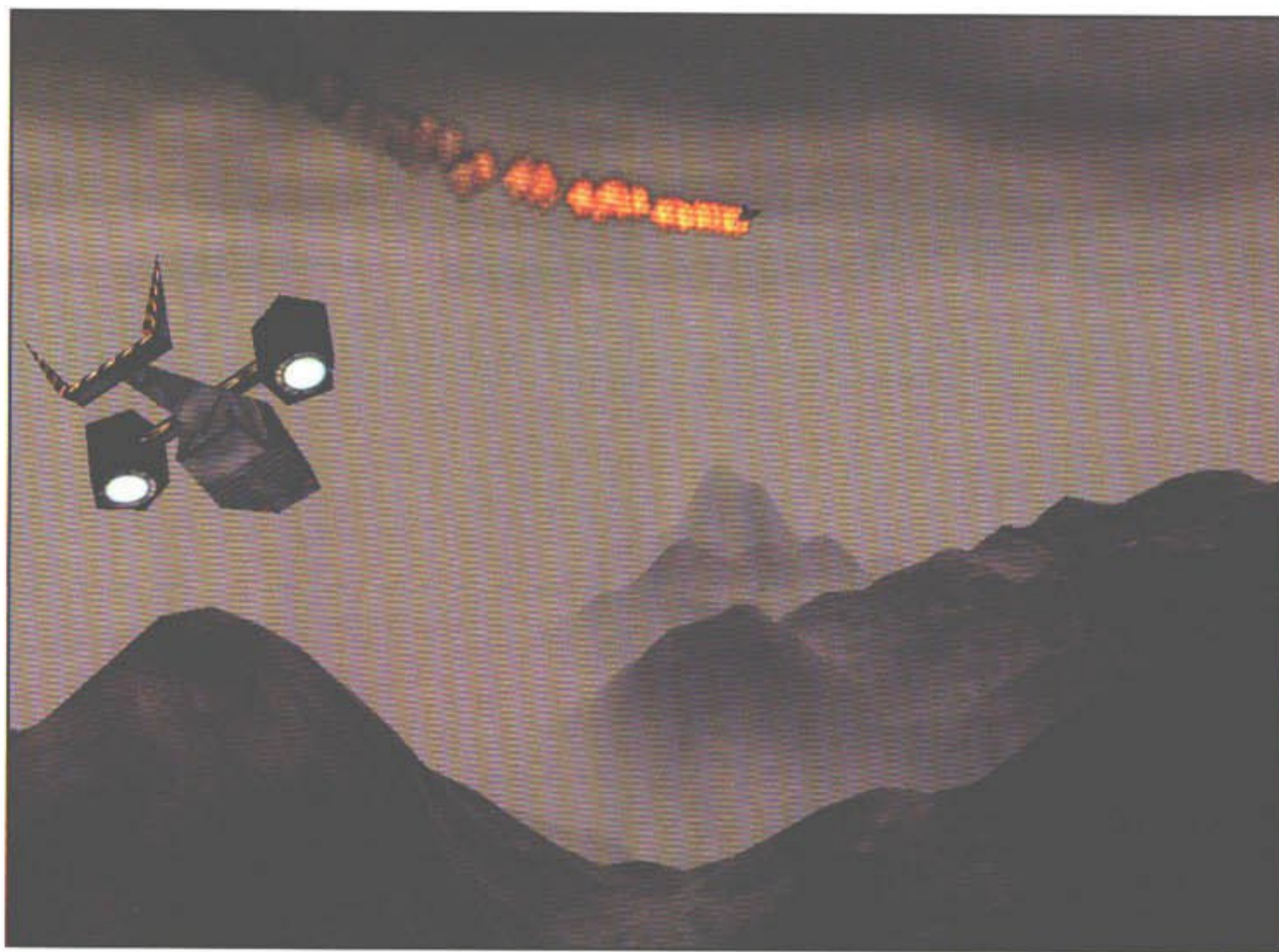
Ce? Simplu, anul ăsta, s-a organizat și un festival al creatorilor independenți, numit IGDF (Independent Games Developers Festival) unde s-au acordat și premii. Ca la Oscar. Iar de aceste joace, puțin cunoscute vreau să vă povestesc. Merită. Să vedem nominalizații. Din start, vă spun că eu am fost imparțial - am avut niște preferații, respectiv niște prieteni mai vechi din Polonia care se chinuie de ani de zile cu un joculeț. Așadar, în ordinea alfabetică a etichetelor de pe CDR-uri:

ACIDA

Na... taman ăsta n-avea CDR. Acida, este făcut incognito de "cunoscuții" Whoola și este un multi-user RPG ținut în VRML, pe Web. Player-ul are indicația de a interacționa cu roboți, monștrii și alți playeri ca să restaureze situația. Care situație? Situația este următoarea: Acida, este o lume extrem de poluată, în care plouă acid, se face plajă acid, se dansează acid (când plouă) se mănâncă acid și se ia bicarbonat. Tu, player ești evadat din devastata lume și refugiat sub pământ. Deasupra, ființe crescute din sulf și fosfor iar misiunea este de a restaura echilibrul ecosociopoliticoglobal al Acidiei. Îl iei pe aciduțu și demonstrându-ți cunoștințele elementare în chimie (elementar) trebuie să rezolvi puzzle-uri de unul singur sau cooperativ. La sfârșitul jocului ai trecut deja prin 12 principii chimice de bază. Bravo. Iar ca să îți faci o idee am cerut screenul de GameOver. Nu știu dacă așa va arăta sfârșitul



Acida: Salutări din VRML. La fel și vouă compușilor!



Sus: Pare un simulator, dar e un RTS: Fire And Darkness
Jos: Pare un RTS, dar e un fel de HOMM. Îi spune Resurrection.
Mai Jos: Terminus, să spunem RPG. Trei premianți.

jocului sau dacă e o secvență din "Ortu' Popii în Acida". Am încercat astfel să fac rost de acest screen la toate jocurile prezentate. Din păcate veți vedea ce-am pățit.

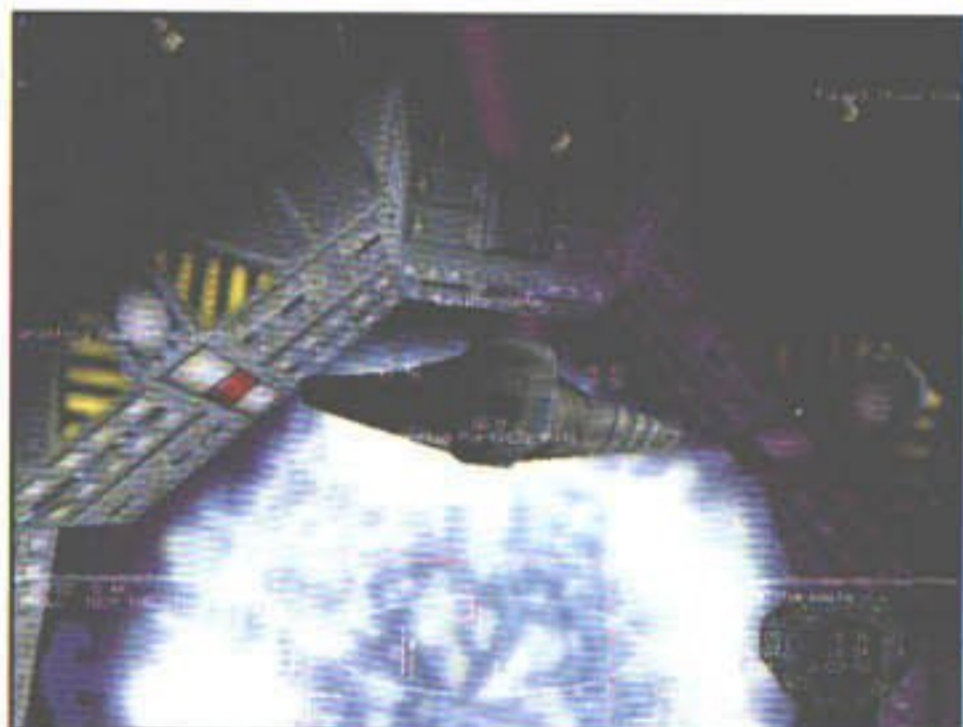
Pricipiul de plecare al Whoola spune că nu avem nevoie de Science Fiction când realitatea (Pure Science) este mai atractivă și mai piperată. Argumentul: Filmul Apollo 13, bazat pe un fapt real, a avut același succes (în box office) ca ultimul Star Trek. Foarte important este faptul că jocurile lor nu au caracter educațional. Scopul este strict distractiv. Nu vă așteptați deci la o lecție deschisă. Desigur, veți ieși mai câștigați în chimie decât ați făcut-o în liceu (dacă nu cumva v-ați orientat spre chimie la spinul 13 - bac). Fiți cu ochii pe "www.Whoola.com". Next!

BOOBIES

Ăsta-i un joc la care acțiunea se petrece în două etape. Prima: Într-un peisaj 2D (scrolabil - a la Worms) plasezi bombițe, capcane și restul de tacâmuri. FAza a doua, după ce toate echipele au însământat locul se trece la explorat și cucerit cu pinguino-struțo-pescărușii tăi. O combinație de Worms cu Indiana Jones. Așa scrie, așa zic și io. Să-l vedem când o cășca ochii la public. Screen-ul de GameOver nu era gata.

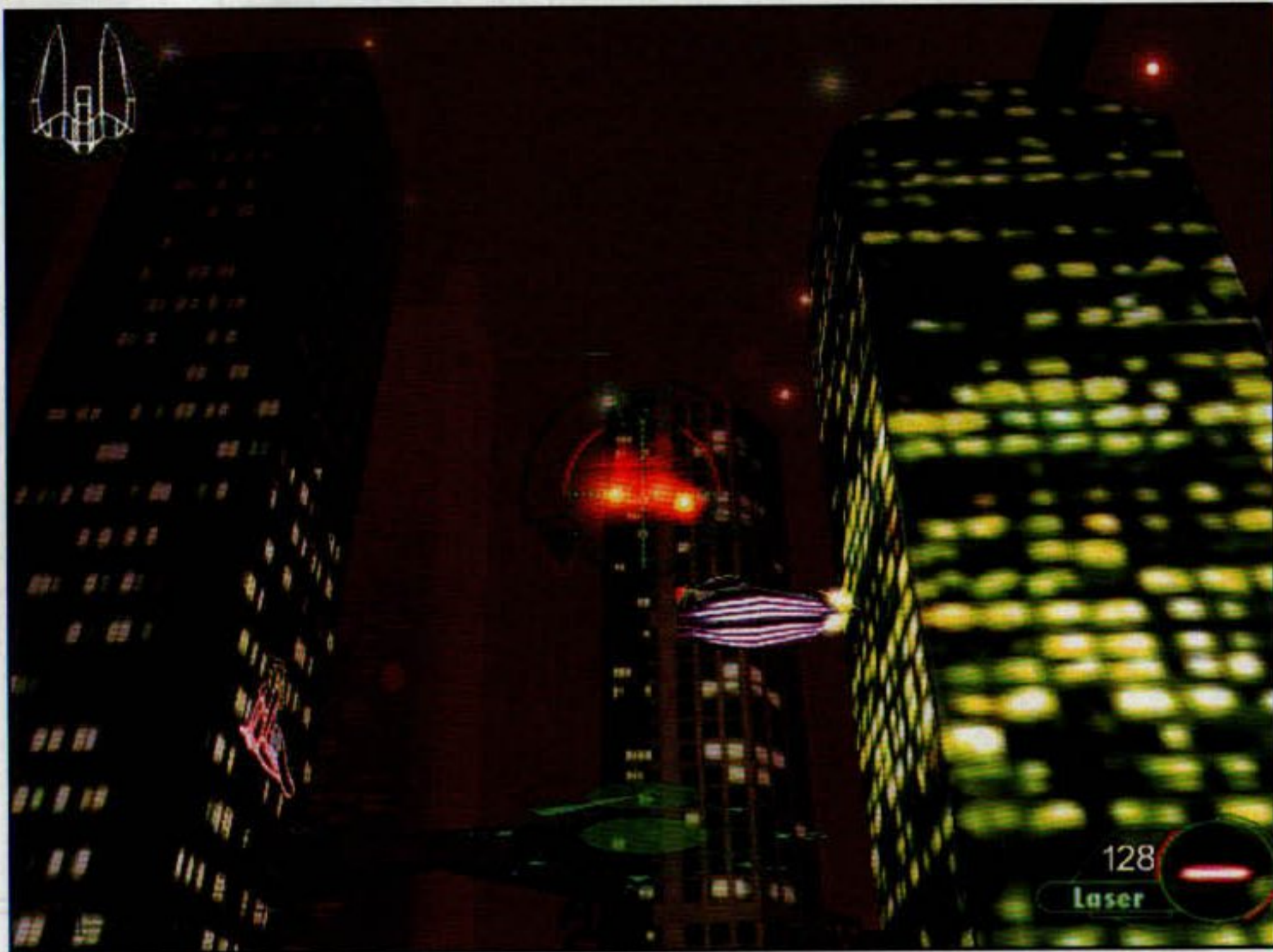
BFRIS Zero Gravity Fighter Combat

Aici avem de-a face cu-n simulator de navă într-o incintă. Sunt niște hale mari conectate prin teleportoare. Jocul suportă 63 de playeri pe LAN, 3DFx și e merge pe Windows la fel ca pe Linux. Cu toate astea nu l-am convins pe Roger să pună demo-ul pe CD. Dați-i voi mail-uri. Inerție la navă, control meseriaș, ce mai... l-am jucat și mi-a plăcut!



CRIME CITIES

Techland software. I-am cunoscut la prima mea expediție la ECTS. Abia apăruse Win95-ul și toate discuțiile erau: încotro? Dos ori 95? Ei au fost singurii care au zis: Vom scoate jocul nostru pe DOs. Iar dacă Microsoft va exclude dos-ul din



Crime Cities - creația prietenilor mei. Atmosferă de Blade Runner și premiul pentru latura artistică. Vă promit un material special. Nu-mi trebuie mult. Doar cât să mă îmbăt cu Techlanderii!

viitoarele OS-uri, atunci vom livra jocul cu Dos-ul nostru. Suna bine și atunci. Nu mai știu ce face la propriu Dos-ul lor, căci ne-am evitat ultimele dăți, dar m-am convins aproape odată la 3 zile cu ei până să plece la conferință. Confidențial vă spun, că s-ar putea să includem versiunea full a acestui joc pe CD când va fi gata, dacă toate treburile merg bine din punct de vedere economic. Ce să vă spun? Când am văzut prima oară ce aveau de gând mi-am zis în sinea mea: Niște ratați. Eram pe-atunci mai crud la minte. Nu că acum pocnesc de copt, dar oamenii au luat premiul pentru "Best Art". Mult mai multe într-un preview viitor. Ah, despre ce e jocul? Mullgibin, adică tu, ești trădat și condamnat la moarte de către vechii prieteni, camarazi pentru care "ți-ai pus viața gaj!" În drum spre Pandemia Systems - o planetă închisoare, ești răpit de către Ministerul de Interne (Mulder's friends) și șantajat să execuți o chestie: eradicarea mafiei din sistem. Mafie care se ocupa cu traficul de libertate. Ce temă poloneză! În acest sistem, planeta mare era controlată de clanul Monkel Indere în timp ce sateliții naturali (doi la socoteală) erau împărțiți în patru și luați de mafii mai mărunte. Ah, desigur, tu, mare pilot, inițial acuzat că ai nesocotit niște ordine. Astfel, începi jocul cu o navuță mică, într-un orașel prăpădit și cu un credit minim. Restul... atmosferă de Blade Runner. Asta spune tot! TOT! Mai vorbim noi despre el. Țineți minte : Premiul pentru "Best Art".

EVERNIGHT

Alt joc de web. E vorba de o strategie în "timp pe ture" orientată spre supranatural, săbiuțe și alte prostii. Te solicită atât diplomatic și strategic cât și economic (vine telefonul cât rata la casă). Se pare că e destul de atractiv. Mare lucru însă nu spun - eu n-am apucat să-l văd. Oricum, până-i dau drumul mai durează, așa că avem timp (la nevoie) să ne ocupăm mai amănunțit de el.

FIRE AND DARKNESS

Aici vroiam să ajung. Domnilor și Domnișorilor, marele câștigător la categoria "Best Indie game" și premiul de popularitate. Despre ce e vorba? Un 3D realtime strategy, care arată de-nebunești și se pare că spulberă tot. Cei trei băieți (capii proiectului) s-au făcut cu 10000 \$ și cu faima întregii lumi. Am cerut GO

screenshot - arăta jalnic. Prefer să afișez chestii mai interesante. Priviți și plângeți.

Oamenii și-au făcut autotest. "De ce ne-am apucat noi de jocul ăsta?" Raspunsul lung: "De pe vremea liceului ne-am gandid să..." Scurt: " Ne place exploziile". Nu prea pot să vă spun mare lucru despre joc. Nu știu (ei) dacă va fi un RTS clasic din punct de vedere conceptual (construiești bază, etc). Nu există două sau mai multe rase ori tabere cu unități diferite - teoretic lasă asta la îndemâna jucătorilor - să facă ei tot ce trebuie. Deocamdată s-au concentrat asupra engine-ului și n-au făcut rău. Merge și pe Linux! Un demo pe viitorul CD. Nu cred că va fi jucabil! Ce-au făcut cu banii? Se pare că i-au cheltuit chiar la conferință și și-au reparat calculatoarele (s-a jucat lumea pe ele).

FLAGSHIP: CHAMPION

Joc al cărui scenariu se desfășoară într-o bandă desenată. De fapt, un real-time combat cu nave în care poziția ta îți permite să dai ordine, să grupezi navele în formații - ceva gen Homeworld - poate la scară mai mică și cu siguranță în alt univers epic. Ce se întâmplă, vreau să fac doar o trecere în revistă - un preview la fiecare ar necesita tratative interminabile.

JOURNEY TO THE BRAIN

Titlul spune mai tot. O molfăială de puzzle-uri distractive, concepte educative și personaje atractive pentru puști cu viziuni evolutive. Măi ce-am dres-o din condei!

MIND ROVER

Ei, ăsta mai zic și eu titlu. Conceptul îmi place la fel de mult, băieții sunt foarte de treabă și... ce mai, stăți să vă spui. Jocul se dă drept primul dintr-un nou gen: "Competitive Coding". Adică? Jucătorul se găsește într-o bază de cercetare de pe Europa - satelitul acoperit de gheață al lui Jupiter. Aici ai la dispoziție o sumedenie de componente de roboți (senzori, brațe, corpuri, șenile, etc) din care trebuie să construiești "Roveri" exploratori. Programarea subansamblelor se face printr-un sistem ingenios numit "visual wiring system". Ce faci cu acești roboți? Îi pui la curse (ori să treacă linia de sosire ori să gasească te miri ce chestii împrăștiate, diverse scopuri de atins). Ori

se inițiază un meci sportiv - hochei, baschet... ori se pun la bătaie. WAR! WAR! Sau îi pui la... ce vroiam să zic? ..ah da, puzzle-uri. Să rezolve...astea, cum le spune, cu p...Suportă 3DFx, probabil vor fi componente downloadabile, etc. Se așteaptă o comunitate care să se războiască prin Roverei. Dacă nu, oricum nivelurile sunt extrem de personalizabile permițând miliarde de ore de gameplay.

RESURRECTION

Avem aici de-a face cu deținătorul premiului "Best Game Design". Este o strategie pe ture cu elemente de RPG, asemănător cu Warlords și Heroes of Might and Magic doar că este 3D, iar jucabilitatea este afectată serios de acest lucru. Un demo pe CD-ul viitor! He he!

SEED

Uite și un FPS (1st peron shooter). Ce-i mai special aici? Ei, e de fapt un "first person platform game". Exact, un joc de consolă (un Jump&Run așa) văzut din unghi subiectiv. Astfel, Mario 3D va fi o clonă de SEED. Desigur, inamicii, ca orice Boss de 5 ori mai mari ca tine, curenți de aer, platforme mișcătoare, nivele și de interior și de exterior și restul. Impresionant se pare că este sistemul de iluminare și de umbre care face ca inamicii și puzzleurile să aibă legături cu lumina. Picant, SEED combină faze la 'șto cu elemente morbide... morbide.

TERMINUS

"Best Programming"
"Best Audio"

Unul dintre cele mai complexe joace care ne paște. Un univers de tip RPG în spațiu. Practic un simulator 3D (de navă) prin sistemul nostru solar 200 de ani în viitor. O lume care-și vede de treaba ei, tu având posibilitatea de a-ți alege o slujbă (să lupți, să zbori, să faci cometă sau piraterie). Jocul poate deveni infernal de complex, fiind totodată customizabil - dacă nu vrei să te implici prea mult, nu-i nevoie. Ideea este că îmi trebuie mai multe pagini pentru el.

VO

Ai o armată - medieval-fantastică. Resurse, angajări de personal, bătălii și povești de război. Strategie!

END

Am obosit. După cum vedeți, toate titlurile sunt încă sub presiunea devastatoare a procesului creației. Multe demo-uri vor intra pe CD-ul viitor. Mea culpa. Pistonați-l pe Roger. Heh. Tot ce-am vrut este să trezesc interesul în voi, vâstarele tinere, de-a se apuca organizat (nu cu entuziasmul înainte și cu mintea-n urmă) de joace. Resurse aveți. Da, acesta este scopul articolului. Să vă anunț că se dau niște premii pentru orice secțiune. Dacă deja v-ați apucat, dați-mi de știre! Doamne, ce obosit sunt! Măine...

- Afantana



Seed: Din păcate nu aveau monștrii gata. E frumos și așa. În orice caz, să te apuci să faci un FPS de capul tău, este nebunie curată.

Jenner-ul e o prostie, atâta lucru am reținut după primele ore de joc cu primul Mechwarrior. Era pe vremea când Loom era un vârf al tehnologiei, iar Operation Wolf "rula" pe domeniul arcade

Mechwarrior 3

Producător: Zipper Interactive Distribuitor: Microprose Data estimativă: iunie

Când Fasa a luat drepturile Mechwarrior-ului din custodia Activision, m-am întristat ca un copil căruia i se ia acadeaua și i se dă un pahar cu lapte degresat. După aia, am auzit că Fasa face Mechwarrior 3. Bun. Activision a trecut la Heavy Gear. Bun și lucrul ăsta. Zâmbetul mi-a revenit. Iar acum, după ce am jucat demoul de la Mechwarrior 3, mai mai să dea metroul fericirii peste redacție.

Zipper a făcut Recoil și nu pot spune că lucrul mi se părea de bun augur. Recoil este un arcade bine făcut din mai toate punctele de vedere, doar că grafica mi se pare... "neinspirată". Așa că am dat drumul la demo-ul de MW3 fără speranțe uriașe. Ei bine, pot spune că bucata asta de program "m-a rupt".

În primul rând, din punct de vedere grafic, nu văd ce i s-ar putea reproșa. Peisajul este încărcat, chiar dacă nu abundă în copăcei, stânci sau alte zorzoane. Un pod, un râu cu un soi de baltă, o șosea și o grupare de case este tot ce trebuie pentru a te entuziasma.

Când vine vorba de roboți, iarăși entuziasm. Mamuții ăștia metalici reușesc să dea într-o și mai mare măsură ca până acum feeling-ul că te plimbi cu un munte blindat. Începând cu zgomotul pașilor - care te zguduie la interior - trecând prin animații - ale tale și ale inamicilor - și terminând cu umbrele în timp real care pică excelent pe sol. Când am intrat în apă și m-am apropiat de case observând că ferestrele de la ultimul etaj îmi veneau la nivelul "umerilor" și că bărcile de lângă ponton mi se bălăceau printre "genunchi", chiar am simțit că am "power at my fingertips". Și mai sunt tot soiul de amănunte care vin să întregescă impresia de grandoare. Urmele pașilor lăsate pe sol, de exemplu.

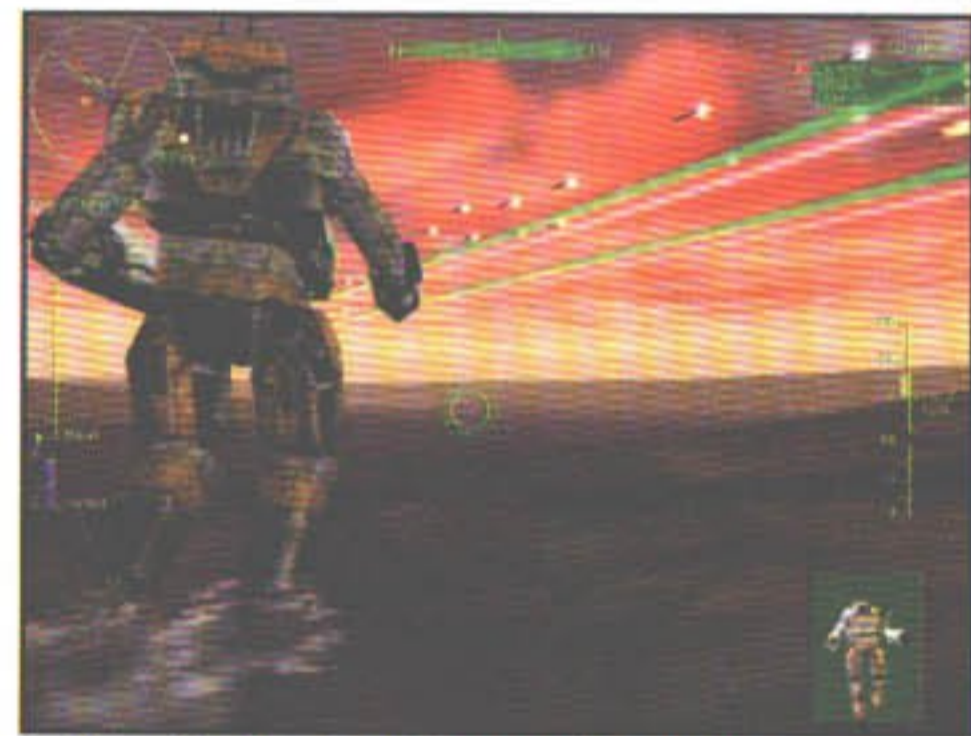
Grafica și sunetul au rolul lor, foarte important, însă gameplay-ul e ăla care decide. Așa, la prima vedere, Zipper a reușit să păstreze din Mechwarrior taman părțile bune, aducând îmbunătățiri clare unde era cazul și nu briz-brizuri de împopoțonat elefantul. Legat de aspectul ăsta, prezența clasicului reactor - cu încălzirile lui, cu shutdown-urile și toate necazurile de rigoare - e ceea ce mă bucură nespun. În Heavy Gear, ioc



Acum chiar nimeni nu poate spune că peisajul nu e încărcat. E drept, nu au fost figurate rufele puse la uscat în balcoanele caselor, dar, în schimb, se combină foarte frumos rachetele cu laserul. Și tu, malacule, nu mai sta în apă, că faci reumatism la glezne!

reactor și ioc și o bucată bună de farmec. Reactorul te obligă să îți seama de echilibrul dintre cantitatea de arme și numărul de radiatoare, pentru a nu te trezi zburând în aer la prima salvă. A fost introdus și un lichid de răcire - cantitate limitată - care poate fi "flush"-at la un anumit moment pentru a răci reactorul în caz de urgență. Idee nu numai logică, ci și foarte bună.

Există acum un ZOOM care se face rapid cu butonul din dreapta al mouse-ului, pe o bucată mică în jurul țintei. Asta îl face mult mai ușor de folosit, netrebuind să-ți dezlipești mâna de pe mouse. În general, interfața e mult ușurată, rămânând îndeajuns de complexă ca să dea sentimentul de simulator.



ordine din Mechwarrior, modificat un pic ca interfață, ca să fie mai ușor de folosit.

În ceea ce privește atelierul în care îți configurezi robotul, nu s-a schimbat mai nimic și n-am remarcat apariția unor arme noi. Jocul final probabil o să dispună și de așa ceva. Deocamdată, am văzut că există câte două skin-uri pentru fiecare model de robot, astfel încât îți poți adapta - măcar teoretic - înfățișarea la mediul în care se duce lupta.

Ce regret este absența în demo a unei misiuni cu un briefig mai complex, în care să-mi pot da seama de cum va arăta campania în jocul propriu zis. Știu că vor fi 20 de misiuni, vreo 35 de arme și cam 18 tipuri de roboți, iar dacă scenariul se ridică la înălțimea fragmentului ăstuia de demo, îmi pare că Mechwarrior 3 chiar o să însemne ceva. Având în vedere că iese acușica și Heavy Gear 2, iubitorii genului se vor confrunta cu o dilemă. Plăcută, nimic de zis.

- Bugs



Așa... aici, deasupra turelelor de rachete montăm două pampoane, iar mai jos, lângă mitraliere, îl încingem cu un brâu de lână să-i ție de cald. Dragul de el!

Vorbam de animații. Ei bine, roboții știu acum să se așeze frumos pe vine - ca o cloșcă pe ouă - sau în genunchi - precum un Romeo blindat sub balconul unei Juliete de vreo câteva zeci de tone. Deasemenea, dacă o salvă te culcă la pământ, poți să te ridici și să continui lupta așa, târâș-grăbiș. Foarte important este faptul că se mișcă acum și "brațele" roboților, în limite mici ce-i drept, lucru care te ajută să ochești mai precis, mișcarea întregului tors presupunând o inerție mai mare și, implicit, o precizie ușor spre "ciobănească".

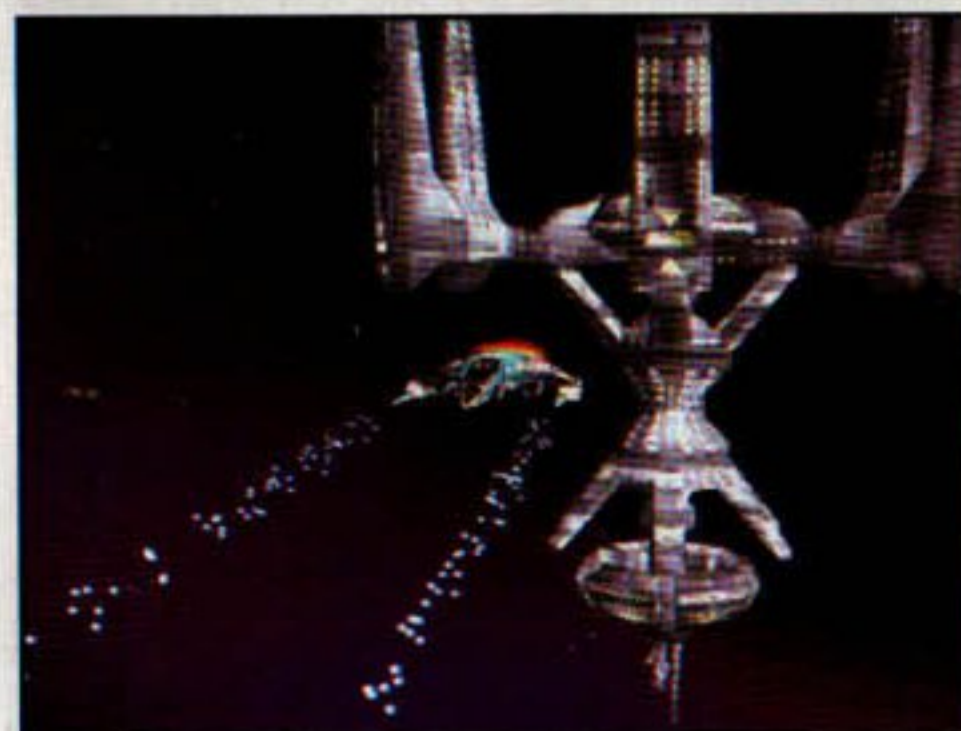
Misiunea din demo nu are vreun briefing deosebit - este Instant Action și cam atât - așa că nu pot spune cum se comportă tovarășii tăi în condiții de luptă "strategică", însă așa, pe post de forță de foc ajutoare, se comportă chiar bine. A fost păstrat sistemul de

NovaLogic line up

formată în 1985, NovaLogic este o firmă despre care, oricine are pretenția că se pricepe la jocuri, a auzit într-o mai mică sau mai mare măsură. Nova Logic se ocupă, pe lângă producerea jocurilor și cu distribuirea lor. S-au impus prin simulatoarele bine cunoscute cum ar fi Comanche în care au introdus ca o inovație tehnologia Voxel. Pe lângă cărca de simulatoare pe care le-a comis, Nova Logic s-a impus și cu Delta Force despre care dacă nu se poate spune că a fost un succes imens, nu se poate spune nici că a fost o banalitate.

F-22 Lightning III

După ce au rupt gura târgului cu F-22 Lightning 2 care s-a impus prin grafica absolut reușită, prin nivelul tehnologic avansat la care a ajuns. Eu nu l-am jucat, dar m-am documentat, am întrebat oameni care au jucat și am citit câte ceva despre el. Ei și cum vânzările au fost satisfăcătoare, iar băieții nu și-au spus ultimul cuvânt, NovaLogic vine cu F-22 Lightning 3 care va continua cu aceleași grafici și gameplay demențiale. Nova Logic se laudă cu inovațiile pe care le va aduce acesta, cum ar fi "Voice-Over-Net", care va îngădui coechipierilor să-și facă declarații de dragoste verbal și să-și educe adversarii cu vorbe pline de duh. Prin asta, NovaLogic speră să economisească secunde prețioase pe care altfel jucătorul le-ar fi pierdut scriind mesajele. Cum NovaLogic sunt tare mândri de multiplayer-ul lor s-au și gândit să pună la punct un "on-line service" pe care să se desfășoare adevărate măceluri aeriene. Acest "on-line service" se numește NovaWorld și va suporta



Sus: F-22 Lightning 3 va rupe prin grafică; se poate observa aspectul realist de ploie și ceață.

Jos: Tachyon promite să fie un space combat inovator prin poveste, prin lumea sa aparte și prin non-linearitate, dar, după cum se vede, nici la capitolul grafică nu stă rău.

mai mult de 120 de jucători simultan.

F-22 3 promite să aibă fizica mult îmbunătățită, posibilitatea de a lucra cu arme atomice, o alternanță a temperaturii, schimbări realiste zi-noapte. Deasemenea, condițiile atmosferice vor alterna spre deliciul jucătorului. Se vor observa diferențe semnificative ale performanțelor avionului în funcție de temperaturile care rezultă din diferitele stări atmosferice. Pseudoaviatorii se vor confrunta cu zone de vânt puternic sau zone în care plouă sau ninge. Preaferiții posesori ai unui F-22 Lightning 3 vor beneficia de aceste minunate atribute pe parcursul a 40 de misiuni. Jocul va avea suport 3D Glide și Direct 3D.

Nu se poate spune că nu sună tare îmbietor, așa că fiți pe fază!

Maximum Overkill

Următorul joc pe care-l voi prezenta este un first person action game care va avea loc într-o lume răvășită de război. Se vor purta lupte grele în aer și pe sol, putând să controlezi o mare varietate de vehicule aeriene și terestre, echipate cu tot felul de arme care de care mai șmecheră și mai sofisticată.

Povestioara ne spune că ne aflăm cam prin 2050, iar națiunile s-au împărțit în două facțiuni rivale care se iubesc până la moarte și anume New Reforms Coalition (NRC) și the Alliance of Independent Republics (AIR). Cele două tabere dansează una cu cealaltă, în încercarea de a-și convinge partenerul de capacitatea sa de a exploata mai eficace resursele planetare. Poți alege oricare dintre părțile implicate în acest vals politico-militar, iar povestea promite a nu fi liniară, anumite evenimente fiind condiționate de anumite decizii și acțiuni.

Maximum Overkill are pretenția de a solicita jucătorul și strategic prin importanța bazelor, a numărului lor. Bazele au o serie de structuri vitale cum ar fi ateliere de reparații, centre de comunicații și centrale energetice, fiind foarte prețioase și, în consecință, nu îți prea dă mâna să le lași neapărate. Spre exemplu, dacă distrugi centrul de comunicații al inamicului, coordonarea trupelor acestuia se duce de râpă, fiindu-ți mult mai ușor să-i dispersezi trupele și să le anihilezi una câte una.

Se poate alege dintre 10 vehicule terestre și aeriene, fiecare având caracteristicile sale distincte care influențează radical modul în care se va desfășura acțiunea. Arsenalul este ceva complet futuristic, reprezentând viziunea celor de la NovaLogic asupra armamentului secolului 21.



Se poate spune că aceste tanculețe arată mai mult decât impresionant. Dealtfel, NovaLogic a excelat mai mereu când a fost vorba de elemente dintr-astea de război.

Bătăliile din Maximum Overkill vor avea loc în variate locații cum ar fi deșert, jungle câmpii, lanuri de porumb.... și ne va delecta pe durata a 40 de misiuni.

Grafica se va baza pe o nouă tehnologie dezvoltată de NovaLogic și anume Voxel Space. Aceasta va permite o grafică bestială pe 32 de biți care va fi de un realism teribil, după cum promit "noii logicieni".

Și Maximum Overkill beneficiază de suportul NovaWorld pentru multiplayer, 32 de oameni putând să se înfrunte în același timp pe net.

Maximum Overkill se anunță pentru iulie '99 și sună destul de interesant.

Tachyon: The Fringe

Tachyon: The Fringe este un space combat pe care NovaLogic îl anunță revoluționar, cu o poveste meseriașă care se ramifică într-o multitudine de mini quest-ulețe, treabă care va da fiecăruia posibilitatea de a-și alege stilul și viteza de joc după preferință.

Tachyon are loc cam la 500 de ani într-un viitor unde puterea financiară a mega-corporațiilor face legea. Aflat într-o zonă bogată în resurse, jucătorul se găsește prins într-un conflict dintre o mega-corporație numită GalSpan care era obsedată de extindere și o facțiune de colonizatori rebeli (Bora) care sunt hotărâți să-și păstreze independența. În timp ce explorezi peisajul super meseriaș trebuie, la un moment dat, fie să alegi beneficiile materiale oferite de GalSpa, fie integritatea idealistică a Bora-ilor.

Tachyon se va afla la ani distanță față de celelalte space combat-uri care au un story line linear, jucătorul fiind cel care va determina cursul acțiunii. Pe NovaWorld se vor putea înfrunta 120 de maniaci simultan. Tachyon: The Fringe este prognozat pentru septembrie '99.

Să sperăm că tot ce ne-a promis NovaLogic se va împlini și astfel să avem parte de multe ore de joc palpitant.

Despre Designeri

Meditând la întrebarea dacă am sau nu ceva semnificativ de zis la noua mea pseudorubrică "Despre..." am avut o scurtă fugă de idei spre firmele care fac jocuri la noi. Care fugă s-a extins spre condițiile de la noi, de pe plaiurile mioritice, profesionalism și înțelegere a conceptului de joc, totul eșuând în cele din urmă sub forma a două întrebări: "De ce ai nevoie ca să faci un joc bun?" și "Ce-ți trebuie ca să fi designer-ul unui joc?". Asta cu precizarea că designerul, în cazul de față, e cel ce hotărăște pur și simplu cum o să fie jocul, ce o să conțină.

Așa, am întrebat în stânga și-n dreapta, tulburând din liniștea creației câteva persoane importante și iată că a ieșit ceva.

Harry E. Teasley - designer, Valve Studios (Half Life)

1. Dedicatie, creativitate și voință să arunci lucrul prost deoparte. Trebuie să ai clar în minte ce face un joc distractiv și să nu rămâi blocat în lucrurile care nu îl fac. Tehnologia e necesară dar nu suficientă în a asigura jucabilitatea. Tetris și Checkers sunt distractive și au cea mai slabă tehnologie care se poate obține.

2. Creativitate și dorința de a juca și face jocuri. Ca să fii bun designer trebuie să știi ce au făcut alții și ce ți-ar place ție să faci. În sfârșit, ar trebui să știi ce face un joc să fie bun sau rău și să nu lași pe nimeni să-și bage ideile proaste în jocul tău.

Warren Spector - designer, Ion Storm (Deus Ex). Fost la: Origin (Ultima VI, Ultima VII: The Serpent Isle), Looking Glass (Ultima Underworld I și II, Wings of Glory)

1. De ce ai nevoie pentru a face un joc bun? Cel mai important este cineva cu o viziune clară. Ce încerci să spui sau să faci într-un joc? E la fel de necesar pentru un designer să știe asta pe cât e nevoie ca un scriitor sau un scenarist să știe ce poveste vrea să facă. Odată ce ai o viziune clară, este vital să mai ai o echipă de oameni talentați și creativi care s-o însușească. Apoi e doar o problemă de bani, timp și destul stres cât să omoare un elefant.

2. Ce-ți trebuie ca să fi designerul unui joc? Am spus câte ceva până acum: viziune, talent,



Adam Maxwell, pe vremea când era, vorba GO-ului ce poartă numărul 1, "unul din greii de la Blizzard".



Half-Life, un joc a cărui realizare din punct de vedere al designului, scenariului și a altor părți "nontehnice" a infirmat părerea tuturor acelor care spuneau că tehnologia e totul.

creativitate, dedicatie și abilitatea de a suporta stresul... Ajută să ai o bună cunoaștere a limitărilor impuse de tehnologia actuală, sau să fii și programator. Trebuie să iubești jocurile și să ai respect pentru jucători. Trebuie să fii în stare să analizezi un joc dincolo de: "Ăsta e marfă" sau "Ăla a fost nașpa". E nevoie să fii o parte tehnolog, o parte artist, o parte actor, o parte scriitor și nu strică să să fi îndeajuns de carismatic ca să convertești întreaga echipă la punctul tău de vedere. Bineînțeles, să fii designer înseamnă mult mai mult decât atât, dar asta e un început bun.

Adam Maxwell - designer, Redline Games (Third World). Fost la: Blizzard.

1. Crearea unui joc bun necesită neapărat patru lucruri. În primul rând, îți trebuie o idee bună. Ideea din spatele jocului trebuie să fie bine gândită și să fie distractivă. Foarte des oamenii au o idee "cool", dar nu sunt preocupați de detaliile acesteia. E nemaipomenit să spui: "Un joc în care să fii un pușcacaș marin în război ar fi tare de tot!", dar trebuie să te gândești și la amănunte. De exemplu, despre ce fel de război e vorba? Va fi ceva S.F.? Ce gen o să fie? Strategie, first-person shooter, sau ce? Cum o să controleze jucătorul pușcacașul marin? Toate aceste întrebări necesită răspuns înainte ca măcar să pretinzi că ai avut o idee de joc. În al doilea rând trebuie să te hotărăști pe ce platformă(e) o să ruleze. Lucrurile astea te vor ajuta să-ți construiești rapid un document de design. De exemplu, dacă jocul tău va fi pentru PlayStation, atunci știi că nu-ți poți permite o interfață prea complexă și că poți exploata bine partea de 3D. De fapt, alegerea

Play Station-ului ar influența însăși ideea de bază. Aș alege să fac un 3rd person pentru că PlayStation-ul excelează în acest gen. Al treilea lucru de știut ar fi cine va realiza jocul. Ai o echipă de graficieni, programatori, designeri audio și de nivele? Dacă ai, atunci ar trebui să cunoști cât de pricepuți sunt și să-ți modelezi jocul după capacitățile lor. Dacă nu ai o echipă atunci ar trebui să-ți realizezi designul ușor de implementat pentru oricine. Al patrulea lucru de care ai nevoie ar fi un dosar de design. De fapt am menționat primele trei lucruri doar pentru că sunt necesare pentru dosarul în cauză. Un bun dosar de design trebuie să fie detaliat, ușor de înțeles și scris pentru echipa care trebuie să-l facă. Cu alte cuvinte va trebui să-l scrii cu gândul și la graficieni și la programatori. Cu cât te exprimi mai vag, cu atât ai mai puține șanse ca jocul să ajungă ceea ce ți-ai dorit. Foarte important e să fii conștient de faptul că dosarul tău se va modifica, în timp. E ceva normal în procesul de realizare a tehnologiei și poți observa unele transformări care l-ar face mai bun.

2. Să fii designer la un joc nu e atât de extraordinar pe cât își imaginează lumea. În esență, să fii designer înseamnă să elaborezi sistemul jocului. Un designer elaborează și interfața, formulele matematice pentru diferite acțiuni, etc. Ca să fii designer trebuie să ai neapărat experiență în domeniul jocurilor, aptitudini pentru scris și cunoștințe de programare. Cunoașterea matematicii (sau măcar a algebrei) oferă un mare avantaj. Pe lângă toate acestea, un designer nu-și poate face treaba fără să știe ce face un joc distractiv și ușor de jucat. Aici intră în scenă experiența în domeniul jocurilor. Dacă nu ai jucat fiecare gen de joc și nu înțelegi de ce unul e distractiv și altul nu, nu ai să devii atât de bun pe cât va dori echipa ta sau pe cât ți-ai dori tu.

Chris Taylor - designer, Gas Powered Games.
Fost la: Cavedog (Total Annihilation).

1. În primul rând, e nevoie de un grup de oameni pasionați de ceea ce fac. E nevoie de un bun concept al jocului și de cineva care să-l publice și să aibă încredere în ideea echipei care-l construiește. Apoi, mai trebuie să muncești mult-ca să transformi jocul în realitate.

2. Ca să fii un bun designer, trebuie neapărat să iubești jocurile. Cred că e nevoie să fi jucat sute până să începi să faci tu însuși unul, să vii cu idei noi despre cum să-l îmbunătățești. Asta ar fi doar începutul. Ar trebui să ai idei pentru jocuri care nu s-au mai făcut. Și mai trebuie să fii și un bun psiholog. Este important pentru că ți se cere să știi cum gândește cineva și să anticipezi cum ar reacționa într-o anumită situație.

Tom Hall - designer, Ion Storm (Anachronox).
Fost la: id Software (Wolfenstein 3D, Doom),
Apogee/3D Realms (Terminal Velocity, Rise of the Triad)

1. Jucabilitate. Inovație.
2. Experiență. Pasiune.

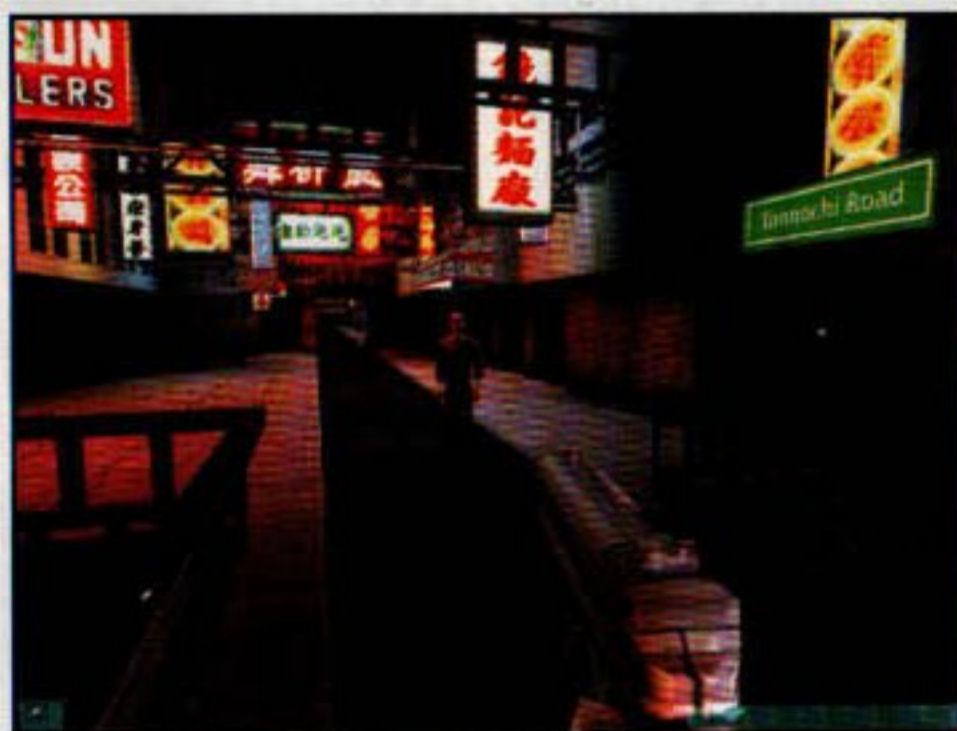
Richard Garriott - designer, Origin
(seria Ultima I-IX)

1. Există jocuri bune în multe categorii. Unele filme se bazează pe efecte speciale, altele pe un scenariu complex, dar cu un buget mai modest pentru efecte. La fel este și în cazul nostru. O greșală obișnuită e să mergi numai pe ideea de tehnologie, în detrimentul jucabilității. Jocurile bune le au pe amândouă: tehnologie și jucabilitate.

2. Designul e cea mai grea specialitate în domeniul jocurilor. Din păcate, foarte des, designerii sunt cel mai puțin pregătiți membri ai echipei. Marii designeri trebuie să cunoască de asemeni grafică și programare. Numai după înțelegerea acestor aspecte poți spera să devii un adevărat designer.

Ce-mi mai rămâne mie de completat? Doar că vă aștept părerile până la numărul viitor.

- CZ



Sus: Richard Garriott, cofondator al Origin, pe care jucătorii de Ultima îl știu ca Lord British
Jos: Deus-Ex, proiectul curent al lui Warren Spector

HITMAN

Hit any Enter to continue... man!

Să promovăm jocurile românești. Doamne cum sună. Mă simt ca Traian Vuia vorbind despre biciclete (zburătoare). Dați-vă seama ce-nseamnă asta. Oricum ai da-o, plecând cu entuziasmul la maxim, trebuie să-l drămuiești pe câțiva ani. Minim 2, după părerea mea, iar ținând cont că este primul proiect, vei greși mult, va fi nevoie de nenumărate lecții și va dura aproape dublu. Vremurile în care făceai un joc de unul singur au apus demult. Astfel încât, să ții o echipă (în cazul în care tu ești capul răutăților) care se plânge mereu că n-are nuș' ce placă video or nuș' ce proc ori timp ori bani ori chef sau se trezește că e-ndrăgostit sau nu-i mai place ideea, sau vine cu alta de vrea să schimbi tot și lista continuă e MARE lucru. Am avut tulburarea într-o bună zi, să mă deplasez aleator până creatorii acestui joc (hitman), oameni pasionați, oameni de dambla aș putea să-i numesc pentru curajul cu care se aruncă într-un...atenție, FPS și am realizat, atunci, un fel de interview. Nu mi-am notat nimic, fapt pentru care... nu știu ce să scriu. Profesionalism... nu glumă.

Desigur, nu-i un FPS clasic. Ca orice "indie" (unde "Indie" este producătorul independent) nu-și poate permite să scoată un joc obișnuit (oare cine poate?). Își permite, totuși, să lucreze la el cât are chef. Nu-l zorește nimeni. L-am zorit eu cu niște poze, fapt care-a produs destabilizări în procesul de creație, emoții puternice de ambele părți și rezultate timide. Vă dați seama, i-am motivat puternic și-au mai desenat niște screen-shoate. Au un desenator care-a luat multiple premii la concursurile astea SF. Ca la orice preview, a curs o cascadă de vorbe, care mai de care mai ademenitoare. C-o să facă aia, ailantă...mă rog, tot dichisul. Apoi, dintr-o dată au devenit secretoși (a se citi: mai nehotărâți, circumspecți, prietenoși): "Știi, asta n-ar trebui s-o scrii. Nici asta..." M-am conformat crezând că am înțeles exact mesajul. Iată, însă, că a venit ultima noapte când nu mai am pe unde să fug, trebuie să scriu. Ce contează este că mie mi-a plăcut conceptul și lista de features-uri, mi-a făcut plăcere să stau de vorbă cu oamenii și am observat că le-ar mai trebui ajutoare la partea artistică. Engine-ul, din care am văzut o mică parte (unde omul meu încerca să lipească sunetele de pași pașilor) părea să zboare. Zoom-ări, 1500 de poligoane pe caracter (unul singur prezent acolo), particule, iluminări toate erau acolo așteptând nivelurile, monștrii, etc. Există două engine-uri la care s-a lucrat în paralel (motive obscure) compatibile între ele dezvoltate în proporție de 90%.

"S-a lucrat întâi cu engine-ul propriu HEN (hitman engine), dar rezultatele în "outdoor" au fost modeste (cam cu 10-20% mai bune decât în quake2). S-a optat atunci pentru un alt engine poligonal, A4, special optimizat pentru zonele "outdoors". Un frame-rate de 50-80 fps, chiar și în software rendering este ceva normal la A4. În funcție de progresul tehnologic al hardware-ului, se va stabili dacă va fi folosit în final HEN, ambele engine-uri fiind compatibile quake / quake2 (map, mdl, md2, etc)." - A spus d-nul Dan, interlocutorul meu.

Din nefericire lucrurile-mi sunt mult prea tulburi în cap. Nu mai știu exact ce să spun, având impresia că tot ce mi-a atras mie atenția trebuie să mai stea sub tăcere. Motivul este simplu - indecizia lor asupra detaliilor. Este un joc aflat adânc în procesul propriei dezvoltări. Ah, povestea, în linii foarte groase este cam așa. Citez:

"Există firme care produc viruși pentru ca firmele-mamă să poată să își vândă medicamentele (cam siropos, huh?). Un colectiv de cercetători descoperă o tulpina care afectează creierul, transformându-te într-o legumă docilă. Astfel le vine



Probabil niște personaje din joc. Nu m-aș supăra să fiu chiar eu, cu casca aia, am ochi frumoși.

ideea să controleze lumea (acțiunea se va petrece pe o insulă, la început, probabil în Anglia). Se lansează pe piață o bacterie ucigătoare păstrată la borcan de mai de mult. Oamenii încep să moară pe capete când hop! apar băieții cu antidotul. Ce nu știa lumea este că antidotul avea și tulpina care potolea creierul în el, așa că procesul de legumicultură ia avânt. Savanții răi (SR) sunt luați prin surprindere. Ei sunt câteva zeci și trebuie să conducă vreo câteva milioane de legume. Sunt nevoiți să coopereze în consiliul de conducere (sau în AGA) și legume, așa că îi aleg pe aia care au mușchi mulți și creier mare.

Unul dintre aceștia ești tu (nume beta John Hitman, un fel de Ion Uciagașu' pe la noi); tu însă ai rămas cu ceva amintiri din trecut. În timp ce lucrezi pentru ei, imagini subliminale îți trec prin fața ochilor (vorba vine, vor exista niște flash-uri cu imagini de pe vremea când erai normal). La un moment dat, în timp ce puneai niște legume la treabă, are loc un accident în urma căruia un cablu electric se rupe și îți cade pe țeastă, producând o plăcută electrostimulare. În acest moment, legătura cu trecutul se reface: John Hitman strikes back. Dar deocamdata să-l lăsăm deoparte, pentru ca SR s-au prins și ei de transformare și l-au troznit de l-au lăsat aproape mort, punându-l pe o bandă rulantă ce se îndreaptă spre o topitorie...

Între timp, un grup de cercetători independenți au descoperit antidotul împotriva virusului din borcan, astfel încât o mică parte a populației a scăpat cu viață, fără să fie transformată în legume. La scurt timp, SR au trimis legumele peste ei, distrugându-le așezările. Luptătorii scăpați se ascund prin subterane (curajoși, mânca-i-ar mama). Lor li te vei alătura, conducându-i în lupta împotriva SR și legumelor. Jocul se va juca fie cu mușchii puștii, fie cu ai creierului. Vor exista niveluri în care dacă tragi un singur foc de armă vor apărea trupe care te vor omorî în 95% din cazuri. În timpul în care ești eliminat, viața se desfășoară în continuare în nivel: spre exemplu, dacă ai atacat o bază și ai fost eliminat, așteaptă-te să gasești o trupă care răscolește tufișurile atunci când treci din nou pe acolo."

Cum e treaba cu "eliminatul" nu am voie să vă spun. Important e, că dacă mori nu te "respawnezi". Adică mort rămâi. Cum mai treci prin bază în care ai fost eliminat (ținând cont că nu are mai nimic cu spiritismul) rămâne să aflați. E un mic paradox.

Hitman nu este doar un shooter. Este un 1st person, orientat pe acțiune, dar cu elemente de RPG și elemente strategice (a la Tribes). Producătorul, este dirijat de modelul pe care l-a dat Thief:TDP. Așadar, dacă vă plac hibridii, derivațiile și încercările pe 1-st person interesați-vă de Hitman. Iar dacă aveți de gând să dați o mână de ajutor și o găleată de entuziasm dați un e-mail la enter@fx.ro.

- Afantana

"...dincolo de niște scâpări, există și multe îmbunătățiri care nu trebuie trecute cu vederea.."

A trecut ceva vreme de când Activision și-a arătat public mușchii într-unul din cele mai mediatizate și controversate procese, care avea drept miză nimic altceva decât drepturile pentru universul și numele Civilization. După un timp suficient de lung pentru a distra aproape toate meridianele, s-a ajuns la faza cu "Pace, pace între două..." și, astfel, Microprose și Activision au plecat fiecare cu ceva în desaga de la procesul cu pricina. Adică, Microprose produce Civilization II: "The test of time" și Civilization II Multiplayer Gold Edition iar Activision face dovada virtuozității sale cu Civilization: "Call to Power" care continuă legenda vie a Civ-ului și care, după cum cred eu că-l vor primi oamenii, va demonstra din nou vitalitatea extraordinară a conceptului.

General Info
Produtor: ACTIVISION
Distribuitor: ACTIVISION
Web: www.activision.com

Hardware Bench
 K6-2/300 64M 1740
 **** - foarte bine

Ocutiuță magică, cu cărțile, poezile și CD ne-a trimis și nouă Activision-ul neuitând să scrie pe ea cu litere de-o șchioapă "Call to Power". Măcinați de curiozitate, doi membri ai redacției, în speță Max și Johnny, s-au cam distrat un pic cu joculețul respectiv. Fiindcă, mai târziu, am fost "assignat" chemării la putere i-am întrebat, în treacăt, dacă și-au făcut vreo părere. Da, își făcuseră, dar nu erau de bine, ci chiar dimpotrivă. Johnny cu firea lui năbădăioasă a recurs imediat la cheat-uri murdare de umflat locația pentru aur, cauzând inflație românească de calitate, sufocând lumea Civ-ului cu banii lui falși doar de dragul de a se vedea primul în cosmos. Adevărul e că jocul nu prea place la primul contact și ești foarte tentat să vezi lucrurile proaste. E necesară o oarecare perioadă de acomodare și chiar un pic de calm. Veteranii pe tărâmul Civ vor remarca imediat schimbările de la nivelul interfeței. O parte din ele sunt binevenite și inspirate, dar există și câteva absolut enervante și obositoare. Să vedem, mai întâi, frișca: foarte multă informație vitală e concentrată pe ecranul din timpul jocului și, pentru a modifica ceva, ai nevoie de doar 2-3 click-uri, indiferent dacă e vorba de guvern sau producția de țevi (apeducte); totodată, mie mi se pare mai intuitivă față de celelalte Civ-uri, unde știți și voi ce cascadă de meniuri trebuia traversată pentru a opera modificări. Deci, în linii mari s-a urmărit optimizarea



Două instantanee sugrumate de mâna implacabilă a lui Johnny

Civilization Call To Power



Fiindcă sunt rău, am văzut și gaura din apă, sau, poate, e o indispoziție grafică? Puteți să credeți ce vreți, dar nici eu nu văd nimic în poza asta așa că...

interfeței, acces rapid la informații și la pârgurile economico-politico-sociale. Cacaoa: partea legată de movement-ul unităților e...abisală; se întâmplă frecvent să dai un clic undeva, pe hartă din diverse motive, și să te trezești că o unitate pornește spre locul clicului pentru că ai uitat să o deselectionezi. Vreau să spun că e prea...sticky movement-ul ăsta. E drept că după un timp te obișnuiești, dar modul în care te enervează e unic și perfect. Personal, consider că ar fi fost utile niște ordine ca "patrol", "explore", dar Activision-ul n-a fost de aceeași părere, așa că lucrurile astea se fac manual, bătrânește.

Unul din lucrurile care mi-au plăcut ține de managementul resurselor și al orașelor. Minele, drumurile, precum și alte "gospodăreli" sunt realizate dintr-un fond de "public works", adică un fel de corvoadă patriotică. La nivelul întregii civilizații poți stabili un procent din volumul de muncă care se va constitui sub forma lucrărilor publice, fondul respectiv crescând de la un tur la altul. Astfel, chestiunea e cam așa: vrei o mină pe dealul de lângă Pompeii? Simplu. Te uiți și vezi cât PW costă, dacă-ți permiți, apoi o plantezi firesc acolo. E mult mai comod decât în vechiul Civ unde pentru treburi de-astea trebuia să convingi un settler. Oricum, la chestia asta cu lucrările publice, e necesar un reglaj fin, pentru că omuleții nu fac ore suplimentare și te poți trezi că termină de făcut o caravană în 40 de ture, dacă procentul alocat PW e prea mare; pe de altă parte, poți folosi timpii morți (de exemplu, când nu construiești chestii vitale) măbind procentajul de ore-muncă în



favoarea PW, acestea acumulându-se cuminte sub forma unei rezerve prețioase. Bine, depinde și la ce nivel se află setat timpul zilnic afectat muncii - știți voi: "pauzele lungi și dese...". Norma orară zilnică e un element nou, alături de salarii și rații și toate trei sunt cele mai practice instrumente cu care să umbli la fericirea cetățenilor din imperiu (e god-game nu?). Fericirea e mai vitală ca-n realitate pentru că onor cetățenii, dacă li se pare că nu zâmbesc suficient, încep să crâcnească și pot pune în orice moment de o revoltă. Pe de altă parte, dacă sunt extaziați, nu mai conțin cu dansurile și serbările în cinstea ta și poți mări timpul dedicat muncii fără a risca mișcări sociale. Dacă vrei să nu te doară capul cu fericirea imperiului, e bine să alegi ca formă de guvernare teocrația care are multe posibilități și bonusuri pe planul ăsta și din multe puncte de vedere e una din cele bune forme de guvernare. Mi s-a părut foarte utilă chestia cu "work view"; pe fiecare oraș poți da un clic-dreapta, dezvăluind astfel pe cei ce trudesc în jurul orașului. Toți poartă la pălărie trei numere care indică cantitățile de aur, producție brută, păpik pe care le storc din tile-ul respectiv. În funcție de interese și construind improvement-uri (mine, ferme, etc.), poți orienta activitatea cu mânuța ta drag'n'drop-înd harnicii munitori unde crezi tu că e mai rentabil să lucreze. Există și un ecran dedicat calificării forței de



Sus și jos: Famosul combat screen de care vă vorbeam. Sus, tancurile așteaptă cumiți să fie ronțite de fioroșii armăsari, care mai au în spate și tunuri Aron Pumnul' style. Dar, să fim calmi...



muncă existente într-un anume oraș; deși, la început, nici unul n-are liceul, pe parcurs poți aranja să devină negustori, cercetători, băncoși (entertainers), etc., aportul lor la dezvoltare devenind mai substanțial. Cred că nivelul detaliului, în ceea ce privește micromanagementul, e dus exact până unde trebuie.

Progresul științific era și este în Civ unul din elementele alea care îți merg la suflet iar feeling-ul trăit când TU descoperi electricitatea, praful de pușcă, etc., înaintea celorlalte civilizații era unul din stâlpii de rezistență ai conceptului. Implementarea din "Call to Power" mi-a plăcut, mai exact direcțiile de progres și rezultatele practice ale cercetării științifice (unități, improvement-uri, clădiri). Există posibilitatea de a câștiga, de a obține victoria prin progres, ca să zicem așa, creând un alien folosind o probă de ADN obținută greu, de la sute de ani lumină, dar asta e altă poveste. Fiecare descoperire marcantă e însoțită de un filmuleț și vreau să vă spun că majoritatea sunt reușite, deși cam scurte după părerea mea. Ce mi-a plăcut enorm e faptul că s-a păstrat modul de a calcula raportul de forțe în luptă specific Civ-ului; mă refer la faza cu muschetarii care înving în fața tancurilor. E drept, cumulat, cu bonusurile de fortificații, muschetarii puteau avea parametri superiori tancurilor (fiind și mai mulți), dar, pentru numele lui Dumnezeu, erau tancuri. Bombardierul care e distrus de tunuri de câmp model 1800 e doar un alt exemplu. Din respect pentru știință cred că progresul tehnologic putea fi mai bine reprezentat, renunțându-se la calculul ultrarigid mai sus amintit, pentru că e frustrant

să fii "în față" tehnic cu 600-700 de ani și totuși să fii... pus la punct. O noutate adusă de "Call to Power" e posibilitatea de a dispune unitățile în squad-uri de până la 9. E foarte important să fie constituite mixt, adică cu unități cu defense mare în prima linie și unități cu ranged attack în a doua linie, combinația fiind mai mult decât eficientă. Chiar și așa, orașele sunt prea ușor de apărat cu unități "obsolete", care au doar bafta de a fi după ziduri. O fază care m-a convins că designerii jocului nu sunt la mare tandrețe cu realismul e următoarea: descoperi primul, să zicem, tancul (ăla primul, gen '40), pleci, sigur pe tine, spre un oraș situat la o distanță medie și ajungi la obiectiv în 20-30 de ani (un tur=2 ani prin anii 19xx, că pe la 1500 un tur=5 ani). Mai adăugați la asta și faptul că aveți multe șanse ca tancul respectiv să fie "obsolete" când ajunge și...spuneți-mi apoi că v-a plăcut ideea. Puteau să fie mai atenți la punctele de acțiune ale unităților? Ee?

Oricum ar fi, e bine să vă erijați în părinți spirituali ai științei, s-o gădilați cu fonduri pentru că tancurile nu constituie singurul produs valoros al științei. Mai sunt și ogoarele avansate, pescăriile...

O bunătate notabilă e, indiscutabil, constituită de unitățile speciale, care extradimensionează combat-ul și care, folosite cum trebuie, garantează succese suculente cu eforturi minime. Ele se dezvoltă treptat, treptat, odată cu sfântul progres, de la o eră la alta fiind tot mai convingătoare și mai tentant de folosit. Voi face uz de puterea exemplului și voi da în vileag câte ceva despre aceste unități și talentele lor. Clericul, unitate specifică teocrației, e un fel de infanterist cu rasă și sfoară la brâu; e pacifist din fire, nu omoară pe nimeni, dar poate aduce venituri vânzând indulgențe, adică un fel de scrisori de iertare a păcatelor cu credit garantat sus de tot. Cu șanse de reușită considerabil reduse, el poate converti un oraș, rezultatul direct fiind contribuțiile aurite ale cetățenilor creduli la prosperitatea civilizației care a trimis pilotul ceresc. La nervi, poți să-l trimiți să

semene deznădejde în vreun oraș prin băgănielile lui despre apocalipsă, pucioasă și instrucție cu pușca mitralieră pe cărbunii ladului. Spionul e una din unitățile mele preferate, poate și din cauză că gama serviciilor pe care le poate presta e mai variată. Pregătirea lui polivalentă, combinată cu educația laică și aplecată spre cinism extrem fac din el o unitate trăznet. La ordin, el poate fura tehnologie, poate înfierbânta spiritele până izbucnește flacăra mistuitoare a revoluției (cu probabilitatea ca orașul respectiv să se declare independent) sau se poate strădui să planteze cogeamite bombă nucleară în orașelul țintă (în caz de succes, el murind de mână cu victimele). Tot spionul poate ține sub lupă un oraș rival, șoptindu-ți chestii utile despre garnizoană, ocupațiile cetățenilor, minuni (wonders), etc. și la nevoie, el poate servi și la contraspionaj, zădărniciind misiunile spionilor inamici sau semnaland prezența lor. Partea tristă e că fiecare din acțiunile de mai sus nu reușește în 100% din cazuri, ci are o anumită probabilitate de reușită; cyber ninjaul are în tolbă toate atuurile spionului dar e mai eficient, cu șanse de reușită mai mari. Avocații, la fel ca-n realitate, pot da dureri de cap și insomnii, cu tertipurile lor; a sista producția pe durata unui tur, într-un oraș e nimica toată pentru ei. Toate unitățile din clasa "trade" (sunt trei clase de unități speciale: terror, trade, subversive) pot fi distruse de avocați dacă sunt "suite" la tribunal (eng. sue). Un alt coleg de "clasă", modern, e televangelistul (a se vedea show-urile americane pe tema asta) care poate introduce gulgute în casele oamenilor, aburindu-i cu promisiuni, manipulându-i. E expresia teocrației ajunsă la apogeu. Acolo unde forța brută nu ajunge (sau chiar dacă ajunge!), folosiți și aceste unități, combinat, efectul fiind garantat; atacul nemixat, dincolo de faptul că nu e spectaculos și n-are randament ridicat nici nu oferă satisfacția primei variante. Ar fi fost frumos ca și aceste unități să poată acumula experiență și să devină astfel mai

eficiente (cele militare primesc un bonus de 50% la atac atunci când ating "veteran status")

Veniturile obținute din comerț sunt mai dulci și deloc de neglijat acum pentru simplul motiv că acesta a devenit mai comod de inițiat: construiești o caravană, te duci în "trade screen", dai două-trei clicuri și ruta comercială e stabilită; poți vizualiza respectivele rute, având, astfel, mereu sub ochi ce și unde se vinde. Dacă vă place zornăitul molcom și constant al aurului pe drumul dinspre visterie, e foarte indicat să vă orientați spre monopoluri. Lucrurile pot merge și prost la capitolul ăsta, pentru că rutele comerciale pot fi piratate ușor și e destul de greu de combătut lucrul ăsta.

Diplomația, care se presupune că ar trebui să fie un ingredient de bază în jocurile bazate pe conceptul Civ, a cam fost neglijată aici, după părerea mea. AI-ul diplomatic mi s-a părut slăbuț și rigid, lăsându-mi mai mult impresia de rutină decât de AI în adevăratul sens al cuvântului, lipsindu-i acea adaptabilitate atât de necesară în situații de genul ăsta; AI-ul general e bunicel și, deși are destule scăpări, am observat că se descurcă bine cu unitățile speciale.

"Call to Power" aduce o noutate în lumea Civ-ului și anume un fel de "ecran de luptă", care, chipurile, îți permite să vizualizezi lupta (eventual ce trupe apără un oraș) și să tragi concluzii în legătură cu ce a mers și ce n-a mers. E ceva similar cu "combat screen" din Heroes III, dar credeți-mă, comparația este forțată rău de tot. Dacă acolo erau o mulțime de informații, posibilități de abordare, aici ideea a fost exploatată superficial, ca să nu zic stupid, în condițiile în care o luptă durează în medie cam 30 de secunde și..citiți



Sus: Ecranul de management al producției. Unul din lucrurile bine realizate. Mai sus: Vizionarul conducător al indienilor. Freza de hippy face toți banii...

Multiplayer roz și Z80

Acum vreo șase ani, îmi petreceam noaptea de Paști jucând Dizzy 2... joc de joc. Anul acesta am petrecut aceeași sărbătoare încercând cu disperare să le "scot CIV-ul din cap" occidentalilor. Încercasem eu și mai devreme, dar, deși toate serverele erau pornite, prin ele bătea un vânt suveran. "Aoleu, păi cu cine să joc când jocul se lansează peste două zile?" mă revelez în scurt timp. Să discutăm deci despre multiplayer... și despre Spectrum, mai pe final.

Am jucat și pe LAN și pe Internet (după travaliu prelungi) și pot spune că am o părere deja formată. Am privit cu speranță dezvoltarea Call to Power mai ales datorită acestui aspect. Trebuie să recunoașterii că perspectiva de a juca un CIV "multiplayerian" nu e tocmai "de colo". Concluziile mele nu sunt neapărat roz, pentru că multiplayer-ul nu prea "merge". Feelingul nu e deloc adecvat, și asta nu datorită faptului că așteptarea lungă "pe turul adversarilor" nu e tocmai plăcută, cât a incompatibilității (zic eu) a universului CIV cu un multiplayer gen TA, C&C, sau a fraților real-time foarte jucați în acest mod.

În primul rând un joc de CIV tinde să capete dimensiuni impresionante, ca durata vreau să zic. Asta pentru că nimeni nu se înghesuie să formeze armate de cavaleri, să facă sute de ani până la cel mai apropiat oraș inamic, pe care să îl atace în condițiile în care hoarda cuceritoare a devenit "obsoletă" pentru că toate părțile beligerante au avansat enorm din punct de vedere militar, pe parcursul "drumului secular". Ca efect imediat se remarcă tendința de a te dezvolta cât mai rapid până la unități militare cât mai rezonabile, ca putere/timp. Aceasta înseamnă cel puțin mușchetari, tunuri sau chiar tancuri. De aceea o strategie de gen "apară-te de primul val, după care atacă" e foarte la îndemână, dar riscă în același timp să prelungească perioada de joc la nivelul orelor, în condițiile în care majoritatea jucătorilor adoptă această atitudine rezervată. Pentru compensare jocul poate fi pornit din diverse perioade de timp, mai apropiate de zilele noastre și chiar mai în "viitor".

Apoi jocul multiplayer nu va fi major diferit față de un singleplayer la un nivel decent de dificultate. Poate doar din punct de vedere al diplomației, care are, însă, un rol prea mic în joc.

Un alt element negativ constă în faptul că orașele sunt mult prea ușor de aparat cu unități fortificate. Practic dacă inamicul respectiv nu a ignorat necesitatea de a apăra orașul cu unitățile cu putere defensivă maximă, periodic actualizate conform cu tehnologiile disponibile, și mai ales numeroase, atunci vei avea nevoie fie de o armată extrem de puternică (posibil, conform punctului de mai sus doar în condițiile în care jucătorul este extrem de slab) sau cu mai multe armate, care vor deveni rapid sacrificate.

Mărirea timpului de joc poate fi drastic redusă dacă jucătorii se respectă între ei și, în același timp, observă că orice ține de management-ul imperiului poate fi executat fără probleme și pe tururile inamicilor, și va optimiza timpul în care e "cu zarul în mână" pentru elementele dependente de acest lucru (mutări de unități & rest). Există și o opțiune de "blitz" pentru forțarea inamicilor de a efectua mutările într-un timp fix de timp.

Există și posibilitatea de a învinge și prin dominarea economică a adversarului, într-o perioadă determinată, însă nu am văzut absolut nici un joc care să se termine așa. Tot "anihilarea totală" va fi dorința iminentă la care vor ajunge jucătorii.

În concluzie nu mă entuziasmez deloc să joc multiplayer. Poate pentru că jocul durează prea mult pentru a genera cine știe ce feeling de acțiune, sau poate pentru că partea militară este prea puțin băgată în seamă pentru a avea impresia că "strategia ta e genială" și că ești un comandant suprem în adevăratul sens al cuvântului...

Nu am amintit întâmplător de vremurile apuse ale Spectrum-ului. La un moment dat, prins puternic de universul primului CIV de pe PC, am hotărât să fac un joc pe Spectrum, asemănător, dar axat exclusiv pe aspectul militar și pe strategia de luptă (era deci mai apropiat de un Panzer General de exemplu). Copilării.

Am lucrat din greu în asamblare atunci, și fără folos, dat fiind că jocul efectiv nu a trecut niciodată de o versiune "pre alfa" cu grafica neimplementată. Însă nu acest lucru e important, ci modul în care am gândit mecanismul de luptă, mai exact importanța vitală a grupului de unități complementare.

Aveam vreo 10-12 unități, fiecare cu puncte de attack/defense separate pentru fiecare unitate inamică. De exemplu trupeții aveau un atac extrem de scăzut în fața tancurilor. Practic zero. Nici o problemă: grupai trupeții cu artilerie, care îi proteja prin faptul că distrugea tancurile, care nu aveau eficiență împotriva artileriei. Bun. Grupai atunci tancurile cu elicoptere, care distrugeau artileria fără probleme. În acest caz, grupai trupeții cu artileria și cu o trupă antiaeriană, care rezolva problema... Și tot așa până când toate unitățile se echilibrau între ele, conținând numai numărul și starea (defensiv/ofensiv). În realitate nu aveai resurse să-ți faci o armată "blindată" și numerică în același timp.

Consecința era faptul că acest lucru scoatea în evidență enorm (pe lângă o măsură normală de noroc) capacitatea strategică a jucătorului și "așezarea pe front" foarte aproape de realitate (nu poți păstra controlul terenului cucerit doar cu o unitate aeriană foarte "deșteaptă", pentru a da doar un exemplu).

De ce vă povestesc acest lucru? Simplu! Dacă în vremurile acelea când eram junior cu caș la gură mi s-a părut absolut normal ca un joc să trateze un conflict militar la nivelul acesta de complexitate, cum credeți că am reacționat când am văzut sistemul CIV:Call To Power, în acest an de grație 1999, venit de la niște producători cu referințe de neclintit?

-Johnny



Vedere din spațiu. Am primul orașel spațial, Bremen, iar jos încă mai e bon ton cavaleria. Jenant, nu? Explicația e simplă: jucam pe easy și, astfel computerul s-a dezvoltat molcom

mai departe. Consider că e total inutilă o astfel de facilitate, mai ales că nu poți interveni (!) sub nici o formă în desfășurarea ostilităților. Pur și simplu asisti la un pac-pac pueril, fără a vedea decât o spoială de procente reprezentând niște bonus-uri la "defense" date de fortificații, teren, oraș...; aș fi vrut să văd atunci, în toiul bătăliei cifrele reprezentând atacul, defense-ul, damage-ul făcut, etc. Mi-aduc aminte că în Heroes III (sau chiar și doi), cu timpul și pe măsură ce dădeai cu monștrii de pământ prin bătălii sângeroase, ajungeai să cunoști bine orice arătare, așa încât puteai estima cu suficientă precizie sortii unei lupte știind numărul aproximativ (few, lots, swarm, etc.) de fioroși din gloată și caracteristicile acestora; nu mai vorbesc de faptul că luptele mai echilibrate erau adevărate show-uri tactice și de cele mai multe ori durau ceva nene!(uite că am vorbit totuși...). Aici, în CTP, lipsind aceste informații te edifica destul de greu și e la fel de greu să prevezi rezultatul unei lupte. Așa că, nu era mai bine să fi lăsat lucrurile cum erau, decât să "strâmbe" o idee frumoasă? Era!

Continuând...Am jucat și multiplayer și mi s-a părut bun, deși e un test sever de răbdare (asta, oricum, cred că e valabilă pentru orice multiplayer turn-based). E frumos, mai ales cooperativ, când schimbi cu partenerul (uman, bineînțeles) tehnologie, hărți, mai ales că tratativele pot fi duse prin viu grai și e incitant să abordeze fiecare o strategie diferită care, însă, o completează pe cealaltă (pentru mai mult fun); partenerii umani sunt, oricum mult mai rezonabili din punct de vedere diplomatic decât cei ai computerului. Concluzia e că feeling-ul care emană din multiplayer e de calitate dacă există răbdare și dăruire. Pe Net, lumea a început să joace Civ: CTP și numărul jucătorilor crește de la o zi la alta.

Din păcate există și bug-uri destul de supărătoare, care mai "mușcă" din jucabilitate. La jocul de rețea, m-am enervat destul cu modul "tușit" în care mergea uneori

din cauza unor "gândaci". E recomandabil să salvezi des, mai ales că nu există autosave deloc.

Partea cu scripci, țambale&stuff, adică sunetul, e destul de fadă, nu se remarcă prin nimic deosebit și nu-ți lasă impresia de lucru muncit. În schimb, muzica e...variata deși sunt puține track-uri; unele teme aduc cu muzica irlandeză și dau bine (e normal, nu?) iar altele seamănă cu un fel de Boney M feat. Irina Loghin adică sunt ciudate rău. Mă rog, o să vedeți voi. Ce m-a descumpănit puțin e faptul că la una din melodii există și un fel de vocal, mai timid ce-i drept.

La final, vă mai spun că fiind bine intenționați, Activision-ul a extins gameplay-ul, tot circus mundi-ul evoluând acum între 4000 BC și 3000 AD. Asta nu e rău deloc.

Chiar dacă acum, după ce am jucat jocul, am sentimentul că Civ:CTP e un release un pic pripit (la unele aspecte mai era loc de finisaj și migală), nu vreau să rămâneți cu impresia că jocul e ceva lipsit de valoare. În nici un caz. Numai pentru faptul că e conceptul legendar al lui Sid Meier la mijloc și tot ar merita să încercați jocul. Dar nu e numai asta; dincolo de niște scăpări, există și multe îmbunătățiri care nu trebuie trecute cu vederea, existând șansa ca CTP-ul să vă prindă, atigând la fiecare o coardă sensibilă; e cunoscut faptul că un joc gen Civ permite foarte, foarte multe abordări și oamenii tind, în general să-l "atace" și să-l joace diferit.

Civilization: Call to Power e un joc care nu trebuie să vă lipsească din colecție, după părerea mea, chiar pentru faptul că s-ar putea să aveți nevoie de el pentru a compara ceva cu el mai târziu.

-Blom

Deși pe alocuri e făcut la nervi, nu i se pot contesta niște merite. De ce e cover? Poate pentru că are un anumit caracter de colecție, dată fiind saga Civ-ului...

Score Board

86

Imperialism 2

"...valoarea lui e un pic mai adânc îngropată..."

Mă gândeam că supe-para-mega hitul dulcineilor de la Pet Shop Boys, cel intitulat laconic "Go West", ar fi avut un succes nemaipomenit în epoca lui Columb, chiar dacă ar fi circulat doar sub forma fluieratului melancolic al docherilor, în amurg. De ce? Pentru că, imediat ce a fost descoperită, Lumea Nouă a captat cea mai mare parte a atenției și bogățiile ei au început să bântuie visele regilor și oamenilor de rând deopotrivă. S-au gândit suveranii și oricum priveau problema, potențialul economic al Lumii Noi nu era de neglijat și putea însemna infuzie de capital revigorator, supremație, imperii coloniale, etc. Ce mai, o mulțime de perspective roz. Așadar, și-au numărat corăbiile și, cei care au avut ce număra, le-au burdușit cu soldați și steaguri, rostind, ca pe o silabă lungă: "Go west!". O problemă minoră a apărut sub forma băștinașilor, care au fost repede convinși, mai cu mărgele, mai cu tunul, că sunt niște oameni care nu mai au ce face cu pământul de sub tălpi; cei care au supraviețuit persuasiunii au fost trimiși "for the term of their lives" în tabere de vacanță, numite urât "rezervații", unde puteau să-și admire mărgelele & pieptănușii în tihnă. Noua ordine fiind stabilită, râuri de aur și tot felul de bunătăți au început să curgă spre țările colonizatoare determinând, în Europa, spectaculoase schimbări politico-economice.

Prima impresie care emană din Imperialism 2: "Age of Exploration" e aceea de asemănare cu Civ.Treptat, treptat, pe măsură ce ți se dezvăluie universul jocului, realizezi că impresia e corectă doar parțial; anumite elemente (de exemplu, cercetare, explorare, diplomație) sunt, într-adevăr, comune, însă felul în care acestea definesc universul jocului e altul. Mie, personal, aceste elemente, mi se par mai profund exploatare aici și consider jucabilitatea rezultată mai complexă. Aș ezita dacă ar fi vorba de un versus CTP-I2, pentru că cele două jocuri suportă comparații doar până într-un punct; ceea ce le diferențiază e existența Lumii Noi de care vorbeam mai sus și rolul acestui element care e foarte important în nucleul I2-ului, pentru simplul motiv că deschide drumul spre victorie. Apoi mai e și comerțul, care e un accesoriu în CTP, și o prioritate de gradul 0 în I2, dat fiind faptul că e principala sursă de venituri. Noile teritorii nu sunt greu de găsit, astfel că după câteva ture de la începutul jocului, unduiesc din țărături sub privirile turtite de bucurie ale marinarilor tăi. Cu ocazia invaziei obligatorii pe pământurile noi, poți deprinde și exersa ceva din partea de tactică militară pe care trebuie să o etalezi ulterior, pentru a-ți vedea cu ochii visurile imperialiste; mi-a plăcut faptul că superioritatea militară a invadatorilor europeni (istoric reală, de altfel) e bine reprezentată, de așa manieră încât bieții incași, azteci, participă doar de dragul de a participa la lupte (și totuși, poți avea pierderi supărătoare, dacă ignori niște aspecte tactice de bun simț). Fiindcă am ajuns aici, vă spun că ecranul și sistemul de luptă e asemănător cu cel din Heroes III, dar mult mai sărac și, oricum, ideea e că nu asta a fost țelul suprem al producătorilor. Un minus se manifestă la nivelul asta sub forma lipsei de varietate grafică a



Un fel de țărâm UE-ian, cu eficiență, butoaie cu grâu, șosele și castele. Marea suspină după Cătălin Crișan, supărat și el că i-a fost respinsă propunerea pentru muzica jocului. Trist.

fundalului pe care se desfășoară bătăliile și riscul de a te plictisi crește proporțional cu numărul acestora. Deși e turn-based, în I2 e neglijat conceptul de puncte de acțiune aproape în totalitate și, faptul că numai deploy-ezi unitățile, fără a avea griji de genul "mai au?", "n-au ajuns încă?" e absolut reconfortant chiar dacă se pierde, întrucâtva la realism. Regulile, ca să zic așa, de exploatare a resurselor sunt bine gândite și (de data asta) foarte realiste: orice ranch, fermă, pădure, etc. are o anumită producție, care pentru a fi fructificată trebuie transportată în capitală, ceea ce impune rețea de drumuri, care drumuri au anumite capacități de transport. Simplu, nu? Apoi, pentru a putea vorbi de o producție în sensul greu al cuvântului, e necesară o anumită forță de muncă, care poate fi mai mult sau mai puțin calificată. Micromanagementul, deși stufos (există, totuși, posibilitatea de a automatiza diversele sectoare), e foarte incitant și place rău de tot, fiind chintesența jocului, iar dependențele și corelațiile din cadrul lui contribuie mult la gameplay și sunt bine gândite. Odată ce începi să gospodărești prin Lumea Nouă realizezi și mai bine lucrurile astea, fiindcă e necesar un echilibru fin între ce faci acolo și ce faci "acasă", între dezvoltarea economică și dezvoltarea militară, consecințele unui dezechilibru fiind usturătoare.

Partea diplomatică e tratată atent și e, deasemeni, un element important, pentru că, printre altele stabilești și politici comerciale aducătoare de belșug (uneori); contribuie serios la jucabilitate, mai mult decât în multe jocuri în care e prezentă și e bine integrată. Deși aș

fi vrut să spun aceleași lucruri despre cercetare, nu pot, pentru că e cam slăbuț realizată și cam seacă. E posibil să fie o impresie subiectivă, totuși, având în vedere că am jucat I2 după CTP, unde...știți voi ce gorun de cercetare stufos există. Merită acordate din plin circumstanțe atenuante pe motiv că AI-ul e chiar bun și nu va dezamăgi decât pe acei la care, oricum, asta e un fel de a fi. Acest fapt probat mă îndreptățește să vă spun ce e un joc la care single player-ul place mai mult decât multi-ul, cu toate că acesta din urmă are și el farmecul lui și nu merită trecut cu vederea.

Graficii, surprinzător, nu i-au fost luate în seamă țipetele când aceasta a devenit conștientă de cum arată; nu e supărătoare, dar nici muncită, având aerul că a fost realizată cu vreo cinci-șase ani înaintea jocului. Puteau totuși să-i facă capriciul de a o polei cu ceva "smooth" și mai la zi...

Asta nu trebuie să vă servească vouă drept scuză pentru a nu juca Imperialism2. Nu e genul de joc care să merite judecat numai după grafică, mai ales că multe alte aspecte sunt muncite și merită din plin atenția voastră; valoarea lui e un pic mai adânc îngropată și, ce-i, drept, sunt necesare câteva ore pentru a deveni conștient de ea.

- Blom

General Info

Producator: SSI/Frog City
Distribuitor: Mindscape
Web: www.mindscape.com

Hardware Bench

K6-2/300 64M 1740
***** - excelent



Secțiunea diplomatică...Marile puteri dau cu zaru' și indienii cu paru'

Score Board

Gameplay-ul e furnizat abundent de alte elemente decât de obicei. Dacă acordați clemență graficii, vă puteți bucura liniștiți de joculeț.

89

"Falcon4 iese de pe lungul drum al linearității unui simulator de zbor"

Falcon 4.0

Când Paul mi-a dat cd-ul, nu mă așteptam la nimic grandios. Cu toate ca am o parere foarte buna despre Microprose, care au realizat la vremea lor simulatoare tactice foarte bune, îmi ramasese impresia ca Falcon-ul nu va deveni niciodata un vârf în industria simulatoarelor aviatice. Dar sa le luam pe rând. În primul rând ar trebui sa încep cu avertizarea ca acesta este un simulator pentru pasionați. Are un grad de complexitate care depășește tot ce am vazut pâna acum. Se pare ca baietii de la Microprose au lucrat în colaborare cu 2 instructori de F16 (sau cel puțin așa se laudă ei). Oricum, ca să pomești la drum în acest simulator, ai o acută nevoie de cunoștințe în domeniu. Nu merge să întrebi "care este butonul pentru rachete?".

Asta este primul lucru care te lovește. Da' te lovește rău de tot. Filmul din prezentare m-a captivat, fiind realizat cu procesări video dintre cele mai ciudate (imagini suprapuse) Ei, mi-am zis. Nu ar fi primul joc cu o prezentare stufoasă și un engine vai de mama lui. Totuși, o dată intrat în meniuri, ascultă transmisiuni "on the air" din misiunile în curs. Are un efect deosebit. Parcă vrei să decolezi brusc...

Misiunile

Aici trebuia menționat ceva pentru că și-au dat silința sa aibă și o poveste. Acțiunea se petrece în războiul din Coreea. Sunt 3 campanii, care de care mai mare. Oricum, fiecare este diferită în esență, în funcție de faza de război în care te lansezi. Ca și în EF2000, în Falcon 4.0 apare ideea de misiuni în timp real. Însă într-un alt mod. Adică în cadrul unei campanii se creează misiuni, care trebuie să fie îndeplinite, dar tu ai posibilitatea sa îți alegi. Oricum un lucru este cert: nu poți sa le termini pe toate (unele chiar sunt în paralel). Așa că poți să termini războiul, fără să execuți nici o misiune (trebuie să recunosc, destul de ciudat). Ceea ce este însă enervant la culme, este faptul că dacă ora simulării este 9:17 și tu vrei să zbori o misiune la 11:05, trebuie să aștepti răbdător în jur de 2 minute, până când vine ora decolării. Nu "te sare" din prima la capătul pistei. De abia după aceea începe încărcarea simulatorului care



Unele efecte grafice sunt remarcabile, însă se remarcă deasemenea o oarecare monotonie a reliefului. Unele poze chiar nu se pretează la comentarii. Aceasta e o astfel de poză.

mai durează încă niște minute bune. Mă rog, asta din urmă nu putea fi evitată. Revenind însă la misiuni, există o grijă pentru detaliu de-a dreptul exasperantă. Un briefing de misiune ține cam 2 ecrane. Waypointurile le poți modifica după bunul tău plac, dacă ți se pare ca ruta nu este optimă. Ca să nu mai zic că echiparea avionului trebuie făcută în așa fel, încât pentru fiecare pilon (punct de prindere) trebuie specificat, separat, fiecare armă (eventual, astfel încât să nici nu dai avionul "cu roatele-n sus").

Zborul

Trebuie spus că pentru senzație trebuie un joystick, eventual un flightstick. Se poate juca și cu tastele, dar nu este recomandat. De



altfel, standard este gameportul. Pentru a folosi tastele trebuie încărcat un profil de configurații de controler (firma sugerează 'laptop'). Poți să schimbi singur tastele dacă te consideri pasionat. Din păcate sunt peste 150 de funcții care țin de aparatul de zbor (ăsta este unul dintre motivele pentru care am clasificat acest simulator drept 'ucigător'). Tot despre tastatură mai trebuie spus că implementarea soft are de suferit. De exemplu apare un efect de suprarotire, astfel încât este destul de greu să te 'agăți' de un avion.

Mai apar și alte inconveniente. Pilotul automat este cam haotic. Dacă comuți pe comanda automată când avionul este într-o poziție instabilă, are tendința de a băga avionul în vrie; și nici nu-l mai redresează, nesimțitul. Dar cu vria este o poveste lungă. Vria (eng. Stall) este fenomenul care apare atunci când pe sub aripi nu mai curge aer și forța portantă (care ține aparatul în aer) dispare. În Falcon, parcă pilotezi un Boeing 747 Bigtop cu motor de deltaplanor atunci când vrei să redresezi avionul. În afară de niște mici - hmmm - scăpări, engineul este bine gândit. Se satisfac în general ecuațiile fizice, și forțele esențiale într-un simulator, cum ar fi inerția. S-a dus vremea când, într-un avion oarecare, închideai motoarele și mai zburai ca un supersonic încă 200 mile. Adică vreau să spun că lucrurile se întâmplă cam ca-n



O bază militară în imediata apropiere a unei ape și un radar supraaglomerat. E drept că punctulețele sunt albastre - lucru de bun augur - însă panica e înlocuită de derută.

General Info

Producator: Microprose
Distribuitor: Hasbro
Web: ...

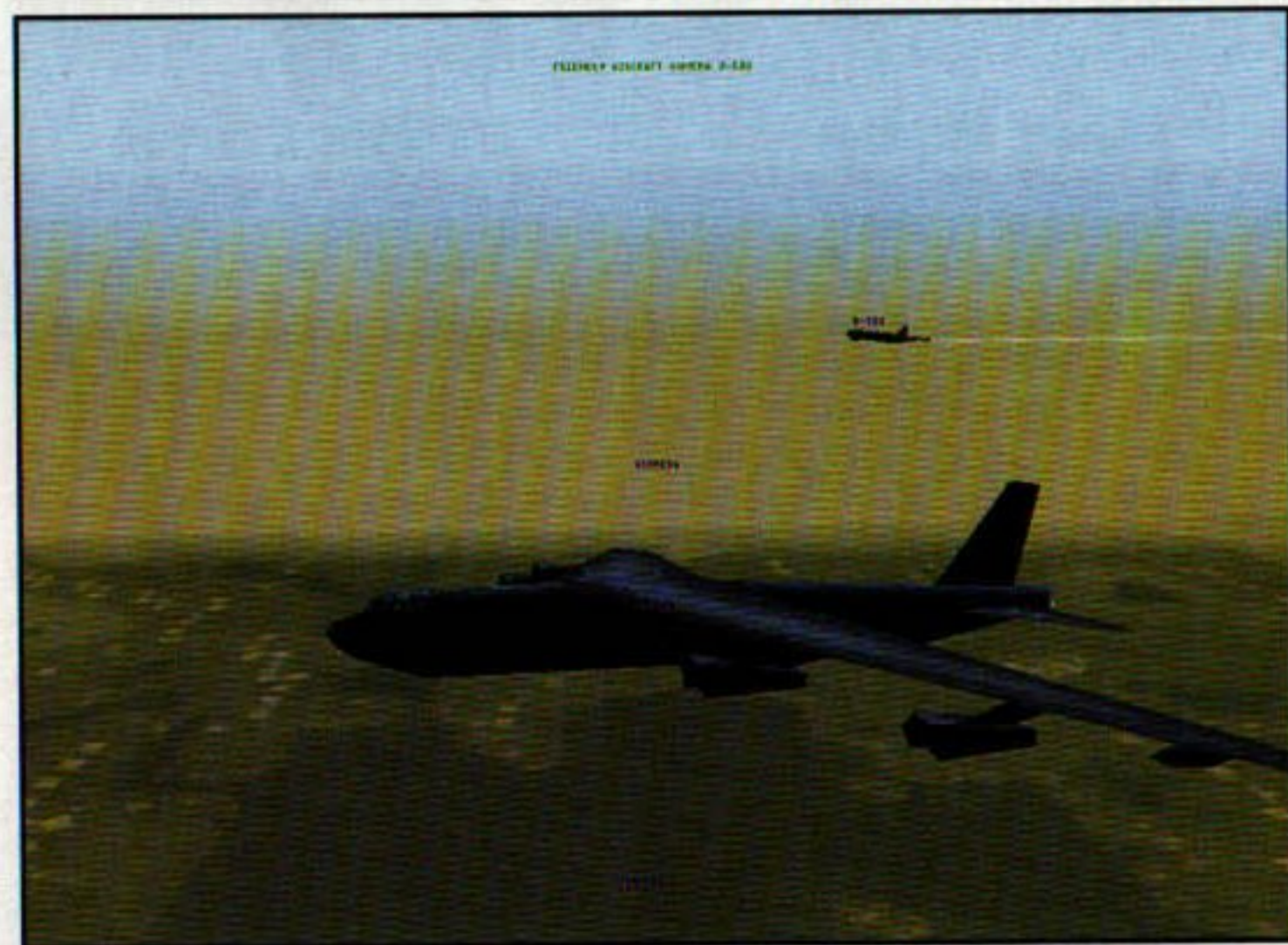
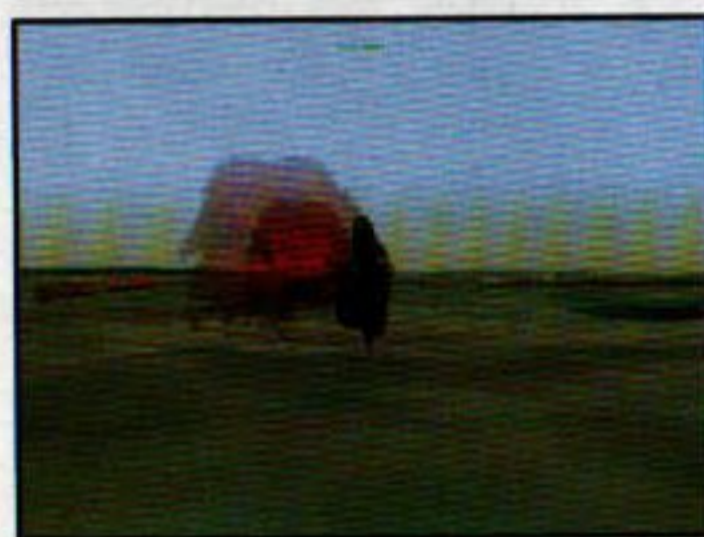
Hardware Bench

K6-2/300 64M i740
*** - merge
CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent
Merge si fara joystick
insa e aproape imposibil

realitate - n-am fost în carlinga unui F16, însă încerc și eu să gândesc cu bun simț.

Instrumentele de bord

E, da. Asta da problemă. Aici intervine partea aia, ucigătoare, în care tastatura are câte o funcție pe fiecare tastă, luată separat cu Shift, Alt, Ctrl, Sift+Alt, etc. Și sunt și niște explicații de îți dai cu mouse-ul în ochi. Poți folosi și mouse-ul, dar destul de primitivă, cel puțin în comparație cu alte simulatoare din ultima perioadă. F16-C Falcon este un avion de interceptare. Foarte manevrabil, el are posibilitatea de a exercita brusc presiuni asupra corpului uman de 9G (de 9 ori greutatea corpului uman - gândiți-vă cum ar fi să cântăriți în jur de 800Kg!!). Din păcate, însă, F16 este un avion depășit. Altele noi se află deja în dotare (F18-A, F-22, F-117A) cu care ne-am obișnuit din simulatoarele din ultima perioadă. Această nouă generație se deosebește de F16 esențial, prin instrumentele de bord. Noi sisteme de ghidare și comunicații au luat locul busolei și compasului. Așadar, pentru cine a jucat F-22 ADF de la DID, o să pară destul de greu de manevrat. Instrumentele sunt de-a dreptul rudimentare, comparativ. Se excelează însă prin complexitatea funcțiilor oferite și prin realismul



Sus: Câteva efecte "fumigene" de prin joc.
Jos: Ca în mai toate simulatoarele, poți să arunci un ochi și asupra altor avioane din zonă

instrumentelor. De exemplu, există un indicator pe afișajul cu cuarț care indică poziția avionului selectat pe radar față de nasul avionului. De multe ori însă, este mult mai simplu să te ghidezi după radar și instincte pentru a aduce avionul în poziția de tragere. Ceea ce lipsește cu desăvârșire la aparatele de bord, este o inscripționare a butoanelor display-urilor laterale; butoane care și așa sunt destul de mici, astfel încât dacă execuți un viraj la 90 de grade și mai vrei să schimbi funcția unui display cu mouse-ul te pierzi total. Partea bună este că poți realiza același lucru de pe tastatură, cu mai puțin efort.

Tehnica de luptă

La capitolul tehnică ...a...a... care tehnică? Nu există nici o tehnică. Numai un sadism cu care fiecare pilot este obișnuit: misiunea. Fiecare și-o îndeplinește pe a lui. Sistemele de comunicație sunt foarte complexe și, spre deosebire de simulatoarele de până acum, transmisiunile sunt intense. Adică piloții vorbesc tot timpul, ca niște oameni la coadă la brânză. Ba între ei, ba cu turnul de control, ba chiar, din când în când te mai bagă și pe tine în seamă. Ceea ce este extraordinar (inedit aș putea spune) este că dacă sunt 2 misiuni în desfășurare, cam în aceeași zonă, transmisiunile se suprapun. Există însă o diferență de volum, așa încât îți poți da seama dacă este vorba de frecvența ta sau a altui squadron. Asta îți dă posibilități multiple. De exemplu când ești într-o misiune de patrulare și există o misiune paralelă de suport la sol care este interceptată, poți interveni din propria ta inițiativă, bineînțeles cu acordul AWACS.

La capitolul de luptă parte-n-parte (dogfight) nu sunt prea multe de zis. Luptătorii nu sunt nici foarte tehnici, nici foarte lenti. Adică te bușesc bine, dacă le dai ocazia. Ceea ce este supărător oarecum este că decoy-urile (chaff și flare) trebuie lansate manual (ține de tipul de avion) și imediat după lansarea rachetei și imediat înainte de manevra de break. Ceea ce nu este



Sus: Nu se poate spune că bordul este unul simplu și lipsit de farmec
Dreapta: Urmărind un avion inamic, cu sentimentul că acuș-acuș voi fi zdrobit între cer și pământ

chiar ușor.

Există și niște misiuni de antrenament, foarte numeroase, dar din păcate nu prea explicate în briefing (adică nu îți zice decât ce ai de făcut, nu și cum să faci)

Grafica

Voodoo2. Minim. Nici nu se discută altfel. Ca să meargă cursiv am folosit un CeleronA la 375, 64 sdrum și un voodoo2. Realitatea este că există și posibilitatea să fie rulat software. Un K6-2 la 333 fără accelerator grafic - exemplu destul de comun la noi - este mult prea puțin ca să se miște cursiv. Grafica este ... interesantă. Cred că asta-i cuvântul, interesantă. Sunt niște peisaje fantasmagorice (marea de un albastru intens în contrast cu o câmpie înflorită, un cer gri de ploaie, plafonul des de nori) dar totuși cam prea puțin detaliu. Uneori devine plictisitor. Avioanele sunt reprezentate în calități diferite. Unele se văd chiar frumos. De exemplu, când tragi de manșa la F16 se observă "airflow" sub aripi. Sau când privești direct în turboreactor și vezi cum se aprinde în forțaj. Cu totul altfel se prezintă situația la sol, unde detaliile sunt din abundență. Poduri, turnuri, complexe, sunt foarte realist realizate. Pe asamblu totuși, jocul nu șochează cu calitatea grafică (cu toate că s-a încercat, e clar!). Ca să fie un termen de comparație, mă refer la F22 ADF, unde grafica era 'explozivă' (fum, urme de cauciucuri, cenușă, unități la sol).

Multiplayer

Nu există limitări la un anumit tip de rețea pe care trebuie să o folosești. Ba chiar mai mult, modemul îl declari ca fiind de linie coaxială sau telefonică, precum și viteza conexiunii. Însă, ca la orice simulator de zbor, satisfacție prea mare nu ai de la un joc multiplayer, decât atunci când joci în mod cooperativ și minim 3 aparate. În mod dogfight (un fel de deathmatch) lucrurile tind să fie



monotone: cum l-ai prins pe radar, cum i-ai agățat o rachetă de coadă. Și ajungi să faci o groază de fraguri. Dacă se convine să se folosească un anumit tip de arme (de exemplu gun-ul) poate deveni interesant. Se poate juca în orice tip de rețea internet, intranet. Pentru cei interesați în tehnici de dogfight există documentație pe site-ul oficial la www.falcon4.com

Concluzii

Dacă sunteți un entuziast, care se uită la Discovery până dimineata la documentare în domeniu, dacă știți să recunoașteți măcar 20 de aparate diferite, dacă EF2000 nu l-ați considerat satisfăcător, și în final - dacă nu suferiți de afecțiuni cardiace și dureri de dinți, acesta este un simulator care vă va pune atât neuronii cât și nervii la o grea încercare. Pe bune!

Falcon4 iese de pe lungul drum al liniarității unui simulator de zbor. Până acum toate misiunile semănau între ele de la un anumit moment, iar aici situația este un pic altfel. În plus, pică pe piață și la un moment destul de potrivit. La urma urmei chiar mă plictisiseam să văd peste tot în fața ochilor numai F22-uri, așa șmechere și stealth cum sunt ele. Mai trebuie un simulator de MIG românesc și gata. Unde mai pui că ar fi realizat în același timp și un simulator de "Bunjee Jumping fără elastic".

<< EJECT! EJECT! >>

- Cristi Apa

Score Board

Micromouse a insistat destul de mult asupra jocului, iar engine-ul și avionul sunt un pic rămase în urmă. Sunteți însă pasionat și curios...

87

VS.

Jane's WW2 Fighters Fighter Squadron: TSDOE

Poate vă aduceți aminte cu ce bucurie am întâmpinat reeditarea lui RedBaron. Chiar de atunci, însă, vroiam un simulator de "Spitfire" - în amintirea unui joc pe care-am avut plăcerea de-al testa cu ani în urmă (pare aproape atât de în urmă ca și al doilea război) pe Amstrad-ul meu cu CPC, și clonă de SB. De aici până la explozia de simulatoare axate pe aviația celui de-al doilea război n-a fost mai nimic. Deodată, ne trezim cu o avalanșă de joace, toate cu același profil. Nu știu cum s-a făcut, dar au trecut aparițiile și n-am găsit loc în revistă pentru ele. Ultimul exemplar este FS-ul celor de la Parsoft Interactive (Activision) și are menirea de a-și scoate din groapă cel puțin unul dintre colegii săi de suferință Jane's WWII Fighters.

Care sunt ceilalți protagoniști? De ce avalanșă? Pentru că, pe rând au apărut: European Air War (Micprose), MS Flight Combat Simulator (Microsoft), Jane's WW II Fighters, (Jane's, EA), Luftwafe Commander (SSI) și FS-ul nostru. Iar acum se mai anunță: Desert Fighters (Dynamix), Nations: Fighter Command (Psygnosis), Flight Combat: Thunder Over Europe (Looking Galss) și IL2 Sturmovik (Maddox Games - Rusia). Aceasta este oferta. N-am inclus aici simulările exclusiv Online care ar mai crește lista cu încă vreo 3 titluri. Vom trece în revistă câte puțin din tot.

WWII Fighter's mi-a fost prezentat în toamnă într-o ambianță specială. M-a cucerit, dar n-am putut să-l iau la puricat. Ajuns acasă m-am confruntat cu o versiune beta de EAW. De atunci, dând cu nasul prin el și aducându-mi aminte de Aces of the Pacific mi-am zis trebuie să fie o concurență nedreaptă pentru jucător. Să vedem un pic cu ce vine fiecare, subliniind la final concluziile. Dacă mai rămâne ceva.

REVIEWS

De fapt ar trebui să scriu versus-uri. Am vrut inițial să fac un simplu review de FS, dar aducându-mi aminte de WWIIF am ridicat miza la "vs" iar acum nu mă pot stăpâni să nu mă leg și de celelalte. Așadar, pe categorii:

Atmosfera de WWII

Vorbeam astă noapte cu un american înrăit de simulatoare, în timp ce ne chinuam să ne conectăm într-un Dogfight la Jane's WWII - Fihgter (btw. n-am reușit), de toate aceste multe simulatoare. El, le avea pe toate, mai puțin Luftwafe Commander despre care citise numai chestii mediocre. Am căzut imediat de acord că EAW este pe primul loc. De la meniuri până la grafica de joc, la misiuni la tot. FS-ul are, de exemplu, ca fundal



Un As. Un veteran cu experiență. Un... unde l-or fi găsit? Asta-nsemnă docum entare!



Sus: Am avut plăcerea de-a vedea pilotul că se uită după țină! (Jane's WWIIF)
Dreapta: EAW: maree de avioane!



înregistrări radio din timpul războiului cu diverse discursuri a lui Roosevelt, sau W.Churchil. Jane's WWII F, deși pleacă din start cu ideea de muzeu (totul se petrece într-un muzeu), vine mult mai plăcut cu o muzică...; chiar îi spuneam interlocutorului meu (care vrând nevrând asculta aceeași muzică fiind amândoi cu CD-ul în unitate (il băgase Angela Benet) că voi pune subtitlul "SWING IT BABY". EAW, are design-ul necesar să te tragă "acolo". Excelente meniurile tip poster din 38 în care îți se pare normal să vezi animație. O să ziceți că m-am sclerosat de vă tot bat la cap cu meniurile. Microsoft a mers pe rețeta standard cu decor de "cană, medalie și busolă" lângă caietul de notițe. SSI's LC, deși trage numai de partea nemților (războiul), ca interfață este tot pe unde-l știm: Panouri metalice cu butoane. Panzer in the air!

Avioane și documentare.

SSI - știm. Extrem de documentați și fideli istoriei. Totuși, Jane's este, la acest capitol, pe primul loc. Muzeul lor este bine documentat, prezintă atât fiecare avion cât și războiul în sine. Profesioniști. EAW - ul, deși era în beta și nu avea totul implementat, am descoperit filmulețele de rigoare. Suficient după gustul meu. FS - ul nu prea sare într-ajutor. Simplele specificații tehnice ale avioanelor nu-mi ajung. Pe de altă parte, deși pe frontispiciu tot "Fighter" scrie, ai posibilitatea de-a te sui într-un bomber. Iar într-o asemenea matahală te simți... cineva. Una peste alta MS-ul are cea mai customizabilă configurație, dând posibilitatea de-a importa practic orice avion. 15 ani de

experiență se pare că și-au spus cuvântul. Să nu-i uităm pe concurenții lor direcți de la LGlass - revenim mai târziu. FS-ul are și el o posibilitate de upgrade a avioanelor, promițând deja un programel de pictat "scaraoțchii zbierând asupra Europei". Cu alte cuvinte, la capitolul "Virtual Hardware", pe primul loc MS- CFS (cu deja apărut-ul addon - 30 de avioane din RAF, USAAF și Luftwafe) urmat apoi de... toate care mai de care, foarte apropiate; seturile de avioane sunt bine alese și deservește bine funcțiile exacte ale joacelor, care mai realist care mai fun (ex. Bombardierele în FS).

AI și Interfață (și gameplay)

AI-ul variază. Începem de la execrabilul din SSI's LC unde wingmanii tăi au dese tulburări psihice, rău de înălțime și tendințe sinucigașe că-i vedeam cum picau ca muștele iarna. Oricum, jocul este scos pe piață într-o grabă enormă, trecând practic din beta direct pe raft (iarna trecută) fiind atât de plin de bug-uri încât îți trebuie un joystick bun să le eșchivezi. De fapt, oricum îți trebuie un joystick - altfel ești condamnat. Asta ca să încep și cu interfața - tot cea mai proastă, tot LC. Acum, la restul joacelor apare (la interfață) un mic factor - cu cât ai un joystick mai bun cu atât e mai bună interfața. Ce nu ține de asta este explicat în continuare. Jane's WWIIF are, de exemplu, posibilitatea de a afișa ceasurile

WW2 Fighters

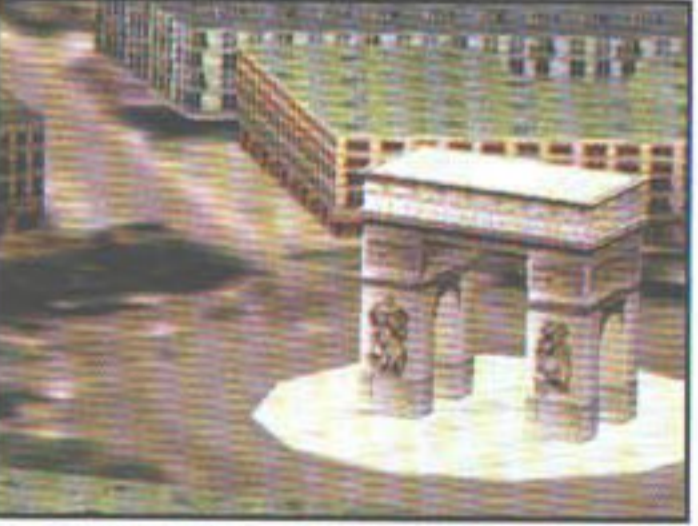
Producator: Parsoft Int.
Distribuitor: ACTIVISION
Web: www.activision.com

Hardware Bench

CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent
Ar fi cazul sa aveti un joystick infipt pe undeva prin calculator



Sus: Fighter Squadron, unde ești când bomber Jack are nevoie de tine?
De jos în jos: (în ordine) Desert Fighters, Il2 Sturmovick, Notions: Fighter Command, FlightCombat
:Thunder Over Europe (s-o întâlnești Thunder' cu Screaming Demonii?)



respectiv detaliu, avioanele nu rămân puncte până te apropii mult de ele, etc., ori 640x480 cu bord cu tot. Același patch modifică AI-ul. Astfel, patch-uit AI-ul EAW este chiar impresionant. Modul de compoziție al unei formații (ori poate mi se permite să spun escadrilă, căci marea caracteristică a acestui sim. este că ridică până la 128 de avioane în aer, vizibile - este impresionant și dement de plăcut) ține de câțiva factori: moralul, capacitățile de comandă și experiența piloților. Am fost realmente exaltat când am văzut inamicii lucrând organizat - wingmanii acționând prompt și real. Comunicațiile radio cu baza sau colegii de zbor sunt esențiale. Deși jocul este orientat mai mult spre "fun" n-am văzut AI-ști să facă tumbe doar de dragul vizualului. De asemeni, la FS, am observat că AI-știi (nou termen definit prin jucătorii controlați de computer(pl)) atacă preferențial și prioritar un avion care scoate fum. Posibilitatea de a controla fiecare aparat de la bordul unui bombardier - adică de a ocupa fiecare post de mitraliera, ori de de ochitor și desigur pilot m-a pus în situația de a termina o misiune făcând mai nimic. Mă zbuguiam de la un post la altul, dintr-un avion într-altul, în timp ce autopilotul ne-a dus (pe toți din formație) la destinație, AI-știi de pe avioanele de vânătoare s-au angajat cu defensivă germană, B-urile au bombardat obiectivul, eu abia având timp să văd spectacolul. Așadar... FS trece ca un joc bunicel, atât în ceea ce privește interfața cât și privind AI-ul. MS-ul nu excelează la AI, dar bordurile avioanelor sunt excelente - făcute ca și cum ar fi la ultimul lor zbor, zgâriate, cu vopsea sărită, doar rugina mai lipsește. Adică numai cât să nu pară căzături - ci doar avioane folosite. În plus, sistemul de quick view-uri, ca să zic așa, este perfect folosibil și funcțional. Jane's WWII, rămâne însă cel mai dur și rece, bine echilibrat

și perfect executat. Dacă vrei fun, alege EAW, dacă vrei supărare Jane's WWIIF este soluția. Parcă aș fi la Teleshopping. Nu înțelegeți, însă, greșit. "Fun" nu înseamnă că-i de jucărie, iar "supărare" nu-i neapărat imposibil de jucat. Modelele sunt bine realizate la toate. Fizica de zbor este bine realizată cu mențiunile că cele mai frumoase ciocniri și ruperi de aripi zac în WWIIF și FS. EAW-ul are aspectul de pictură în ulei, de film vechi (trage la feeling de WWII), care se duce către BD oprindu-se undeva la sublimul echilibru și, de aceea, nu pare să aibă modelele atât de evidente - ce să-i faci, e mai artistic. Cu alte cuvinte se vede că sunt animate. Pe de altă parte, o privire de aproape în 1024 la baritama formația cu bombardierul pe post de vedetă, e o desfătare cu texturi. Microsoft este iar la înălțime, arătând și având un feeling excelent la altitudini mari. Aproape de sol se pierde senzația de viteză, punând time compression x2 pentru o senzație mai normală. Este vorba, desigur, de un compromis cu grafica terenului.

GRAFICA (și sunet)

Desigur, am vorbit de grafică, pentru că m-am legat de gameplay. Ar trebui să organizez mai bine acest articol, dar dată fiind graba cu care-l scriu, sper să fiu scuzat. Mulțumesc (hihi). La capitolele precedente, am început cu excelent, apoi cu execrabil. Încep acum cu mediocru. Deși cu un Voodoo poate părea uimitor FS este, mai ca în toate privințele, pe la mijlocul clasamentului. Există efecte frumoase ca cel de film WWII când bagi nasul în elice, și niște norișori 3D apetisanti. Cockpit-ul are și bune și rele (autentice altminteri) iar terenul e bunicel; a nu se compara însă cu terenurile MS. Norii 3D se fac văzuți și în Jane's WWIIF, dar mănâncă mult mai multe resurse. Nu putem, însă, trece peste deliciul unui zbor de noapte în WWIIFighters. Reflexii în cabină, o lumină roșie...umm, divin. EAW, v-am spus, e mai artistic și frumos totodată. LC-ul, este iar pe ultimul loc, având și el exploziile lui, terenul lui și toate cele, depășite, însă, de evenimente. La sunet, mai toate's bune peste tot. Sunetele motoarelor (cu câteva excepții la cele cu reacție în FS) sunt bune (semn că au carburanul reglată la fix), vocile bune iar mitralierele Dum-Dum-Dum pe muzică de swing. Cred că



MSCFS - De data asta, un lucru făcut cu cap și... atenție, FEELING. Nothing more! (except dll's)

am obosit că prea le expediez. Oricum, să fim mai scurți că sărim calul.

TOTAL (fără TVA)

Aș spune așa. Pentru distracție și mai mult gameplay EAW - exclusiv single player. În multiplayer, poate cu patch-ul instalat să spunem că s-a mai revigorat situația, dar... Pentru Multiplayer, pe LAN, la dogfight FS, pe net MS CFS. Bun la toate, peste capul tuturor Jane's WWII Fighters. Concluziv sau nu am dat peste un sondaj. La întrebarea: "Ce sim. v-ați cumpăra?", din 150 de chestionați 17% și-ar lua WWIIFighters, 21% EAW, 30% FS:SDOE și 32% Falcon4 - mă bucur că e și el prin revistă (să se vadă). Țineți cont că nu au ieșit toate în aceeași zi!

PREVIEWS

Uite, mi-am adus aminte și de Aces Of The Pacific 2, care (tocmai a fost amânat iar) mai trebuie să apară. Tot Dynamix. Prea multe nu pot să vă spun nici despre Desert Fighters - nu s-a scăpat nimeni nici o informație. Pot să furnizez o poză.

Il2 Sturmovik - dacă țin eu bine minte, l-am văzut și pe asta la ECTS. Era interesant. Avea deja ForceFeedback-ul pus, arăta bine și nu mi-a crăpat deloc. Era, ce-i drept, un simplu demo. Probabil e foarte aproape de rampa de lansare. Simulatorul de Il2 este, însă, orientat către țintele de sol: tancuri, camioane, etc. fiind primul avion de de asalt, ca să zic așa.

Flight Combat: Thunder Over Europe, vine de la creatorii Flight Unlimited-urilor (experiență grup) și are o chestie la care eu mă gândisem cu câteva zile înainte s-o văd la ei. Misiuni de noapte în care tragi după reflectoarele antiaeriene. Meserie nu? Plus alte brizbrizuri despre care-o să vorbim mai pe larg. Nu mă apuc să mai scriu o pagină cu astea care-or să vină că mă apucă damblaua. Scot ediție specială cu toate astea la un loc. Desigur, câte-o frază-mi pot rupe pentru fiecare dintre aste 4 minuni ce-au să vie. Care a mai rămas? Nations: Fighter Command - de la Psygnosis. Nu știu cât de jucabil va fi, dar la capitolul grafică, nu cred să aibă vreun rival. Este aproape gândit pentru AGP (vrea numai 16 MB pentru texturi) și are niște apusuri și răsărituri de-ți vine să te-mpuști. Pe cuvântul meu. Să zicem că sunt gata. Dacă mai aveți ceva de comentat, eventuale nelămuriri... email. Până atunci, ne vedem în Al Doilea Război Mondial.
- Afantana

Fighter Squadron

Producator: Jane's
Distrib: EA/Best Computers
Web: www.janes-ea.com

Hardware Bench

CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent
Se pastreaza sfatul
legat de joystick.

separat iar folosirea combinației Joystick - Mouse pare excelentă. FS-ul are HUD aplicabil. Un sistem de zoom în cockpit, foarte dătător de feeling dacă de bagi cu nasul în elice și foarte straniu la max zoom out - cabina se deformează parcă. EAW-ul tocmai s-a ales cu un patch (care scoate limitarea memoriei de texturi la 2 Mb la Voodoo2) tocmai bun pentru rezoluții mari, dar dispăre bordul 2D - el fiind configurat pt. 640x480. Acum, treaba devine după gust: rezoluție mai mare (până la 1280x1024)

"deși jocul nu-și merită titlul de sequel, este sortit unui succes sigur"

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

F1 Racing Simulation, s-a numit prima "tentativă" în domeniul a celor de la Ubisoft, tentativă care a beneficiat de un succes răsunător printre amatorii de formula 1 pe PC și care s-a vândut în peste 500.000 de exemplare. Cel puțin așa susțin ei...

A

fost odată ca niciodată GP EGA (primul joc serios de F1 pe PC-uri, opera celor de la Accolade), apoi GP 1, amândouă absolut meseriașe la vremea lor. Apoi au urmat altele și altele...

Dar adevărata revoluție a fost reprezentată de...

Grand Prix 2-ul celor de la Microprose izbucnea în anul 1996, aducând realismul simuloarelor de Formula 1 pe calculator pe noi culmi ale... progresului și astfel se făcu primul pas în epoca de aur a simuloarelor de F1. O nouă epocă!! (ceea ce ați citit este unul din primele mesaje subtile din acțiunea de manipulare a maselor pe care eu însumi am început-o! VA URMA...)

Primul pas în această nouă epocă a fost făcut de cei de la Ubisoft, prin bine-vândutul lor F1 Racing Simulation. Și cum nimeni nu a mișcat de atunci cu ceva concludent, tot Ubisoft vine să pună punctul pe "ji" pe piața simuloarelor de formula 1, cu noua lor creație (nu repet numele cel mareș al jocului că risc să rămân fără spațiu pentru restul articolului)...

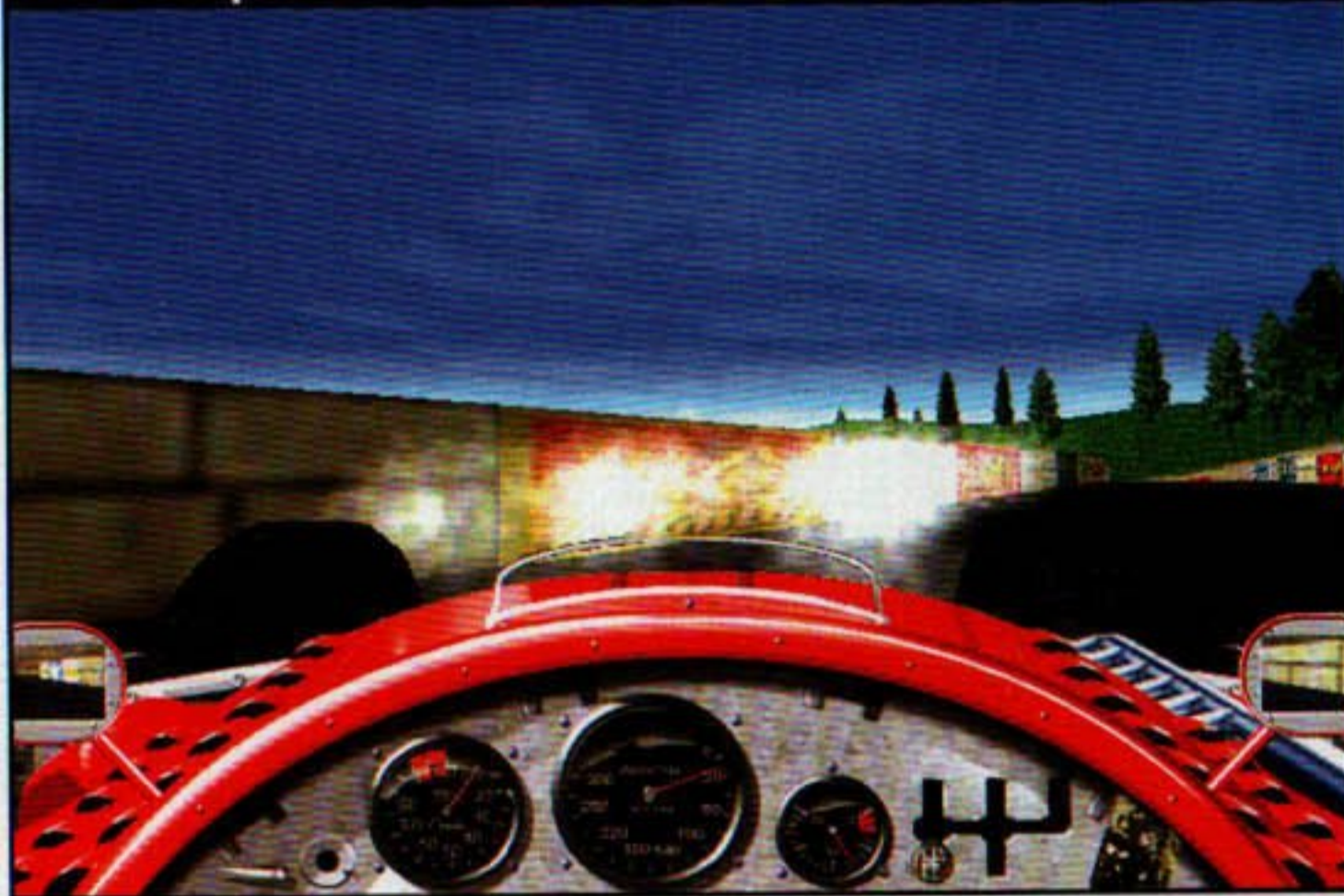
Jocul...

F1 Racing Sim 2 nu are scăpări majore la nici un capitol, dar nici nu aduce cine știe ce îmbunătățiri față de predecesorul său. Mai exact nici una... Din punct de vedere grafic jocul stă încă foarte bine, având în vedere calitatea graficii predecesorului său care a impresionat și impresionează încă.

La fel și în ce privește senzația de viteză.

Noutățile efective aduse jocului s-au materializat într-un editor avansat pentru crearea de mașini și echipe,

1'38"268 POS 7/7
0/11 Laps



Sus: Cursă la bordul unei mașini de formula 1 de epocă. Senzația de viteză este de nota 11. Dreapta: Același lucru văzut din afară...



precum și două noi moduri de joc. "Career" este primul din ele și urmărește evoluția ta de la terchea-berchea spălător de parbrize până la titlul mondial. Celălalt mod de joc nemiintâlnit în versiunea anterioară este "Scenario". Aici ai un "quest" anume de dus la bun sfârșit, ca de exemplu, să ieși pe locul doi lăsându-l pe coechipier să câștige, sau să nu-l lași pe cutare să "intre în puncte", cu alte cuvinte să nu-l lași să te depășească iar tu să termini pe ultimul loc pe care se primesc puncte etc.. În rest, ai la dispoziție modurile de joc întâlnite și în versiunea anterioară: Single Race, Grand Prix, Championship, Champ. Customised (iți aranjezi tu cursele și alte alea cum ai chef) și Time Attack. Pe lângă grămada de moduri de joc în singleplayer ai și câteva opțiuni în plus, cu care "aranjezi" realismul la un nivel înghițibil. Altfel, pe nivel avansat de realism, te poți trezi că din exces de zel ai furat startul și te-ai procopsit

cu nu-ș' câte secunde de penalizare, sau că-ți faci praf mașina constant cu mult înainte de terminarea primului tur.

Alte noutăți demne de menționat ar fi posibilitatea de a conduce o mașină de Formula 1 de epocă (una singură din păcate) pe un traseu pe măsură de

bătrân precum și posibilitatea de a îndeplini atât rol de pilot cât și de manager. În cazul meu, manager a fost Fane care a stat și a comentat tot timpul cât m-am jucat, de-mi venea să arunc cu tastatura după el.

După cum am mai spus, minusuri majore jocul nu are. Sunt însă câteva aspecte care scad un pic din feeling, cum ar fi realismul slab la impacturi. Eu, cel puțin, mă aștept să nu se aleagă nimic din mașină când intru cu 310 Km/h frontal într-un zid, și nu doar să-mi sară aripa din față.

Ah, am uitat să menționez că F1 Racing Sim 2 se poate juca în multiplayer prin Link, Network și nu în ultimul rând Splitscreen.

Ceea ce mă deranjează la jocul ăsta este faptul că producătorii au mers la sigur, având deja un sector rezervat de împătimiti ai simuloarelor de formula 1, sector datorat în special ultimului lor succes. Astfel, deși jocul nu-și merită sub nici o formă titlul de "sequel", aducând mai degrabă cu un add-on este sortit unui succes sigur.

- Alex



5'353 POS 6/22
4 Laps



Din punct de vedere grafic jocul stă încă foarte bine, după cum vă puteți da seama din instantaneul de mai sus.

General Info

Producator: Ubi Soft
Distrib: Ubi Soft Romania
Web: www.ubisoft.com

Hardware Bench

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

Score Board

Pasionații de simuloare de F1 vor fi încântați de el. Cei care au jucat însă primul F1 Racing Sim și nu le-a plăcut n-au de ce să-l achiziționeze.

85

Speed Busters

"...de la Super Cars
încoace, jocurile țin
cont de acest
element..."

Nu credeam să mai ajung vreodată să scriu de un joc cu mașini. A reușit însă Paul să mă pacălească, a început să mă întrebe lucruri simple, în treacăt, la care trebuia să răspund exclusiv afirmativ. La un moment dat a strecurat printre banalități și un "Scrii de Speed Busters?", "Da" am răspuns eu, intrat deja într-o buclă infinită. Când mi-am dat seama era prea târziu...

O problemă a SB-ului ar putea fi că e făcut în 100% în limba franceză. Nu știu dacă acesta e motivul, însă cert e că jocul nu mi-a plăcut deloc la prima vedere. Chiar deloc. Nu spune nimic nici "ochiului" nici "inimii". Din motive încă necunoscute am continuat să joc și, încet, încet, lucrurile s-au mai schimbat.

Speed Busters este tipul de joc de mașini cu "garaje". Astfel după fiecare traseu mai faci o incursiune pe la "pituri" pentru a repara mașina, mai pune un spoiler, schimba o planetară sau o "bucșe".

Trebuie să începi să joci pe bune jocul pentru a începe să vezi anumite lucruri. Unul din elementele remarcate (și la care eu țin destul de mult) este prezența damage-ului. Acesta nu e deloc

nesemnificativ, dat fiind că "stricăciunile" costă, forțându-te astfel să fii mult mai precaut în mijlocul cursei. Oricum de la Super Cars (Spectrum) încoace, jocurile de acest gen țin cont de acest element și așa mi se pare normal. Nu ca alte... nici nu mai pomenim.

După ce te mai obișnuiești cu traseele și începi să nu mai fii atât de concentrat la drum (ce curbă urmează?), îți fug ochii și la decorul

traseelor și observi că, în ciuda unui engine nu tocmai reușit, elementele statice de pe traseu arată destul de bine. Atât cât se poate când faci



Moșule, ce-ai făcut? Știi cât mai costă în zilele astea o planetară? Da' un far? Și cu rechinul ăla ce e? Rămâi acasă!

copăceii din două plane în X. Oricum, nu mai pare atât de colțuros ca la început.

Unul din elementele cele mai interesante la Speed Busters este prezența evenimentelor... să le zicem aleatoare. Un rechin care mușcă dintr-un pod peste care tocmai treci, un capac de canal care sare în sus din cauza presiunii apei sau un T-Rex care își face nonșalant rondul printre studiourile Hollywood-iene, devin realitate "palpabilă". Și ținta tuturor acestor elemente ești tu.

În rest ce să mai zic despre cursele propriu-zise? Că mașinile sunt toate retro, colorate frumos cu tot soiul de motive geometrice folclorice? Da, am zis.

Din punct de vedere sonor nu se poate spune că jocul excelează,



muzica o ignori, iar cu sunetele te obișnuiești rapid și încetează să mai conteze.

Revenind la jocul în sine, am remarcat traseele bine făcute, în sensul că sunt incitante ca design, destul de pline de elemente diverse, dar nici prea încărcate pentru a nu mai vedea pădurea de copaci, și, mai ales, fiecare traseu îți oferă ceva este de remarcat.

Acestea fiind spuse, să concluzionez că Speed Busters e o experiență plăcută pentru jocurile de gen, fără să exceleze în cine știe ce elemente admirabile sau revoluționare. Conceptul e vechi iar jocul e nou. Atât.

-Johnny



Da, da, sunt în celălalt capăt al țării... sigur... sigur, ajung imediat... Măriia!... cum dragă și ieftin și bun?!... proteve e al tau!



Vroom! Stai neică nu te îmbrânci așa greu. Canale "este" pentru toată lumea! Cum? Dar avem canale și aici, în Elveția!

General Info
Producator: Ubi Soft
Distrib: Ubi Soft Romania
Web: www.ubisoft.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300 b4M i740
***** - merge**
CeleronA/375 b4M Voodoo2
****** - excelent**

Score Board
 Nici extraordinar,
 dar nici ordinar.
 Jocul în sine e
 destul de bun și
 conține ceva idei.
 Nerecomandat
 pasionaților de RTS,
 TES și RPG...
80

"...mai bine jucați un demo decât jocul complet. Poate niște patch-uri să mai repare ceva

Requiem

Uf, mai mare daraua decât ocaua! Să fac Requiem-u' cover? Să nu-l fac. Am văzut demo-ul. Uau! Bestial. Gata, e Cover. Și după încă vreo două zile, pun mâna hotărât pe jocul complet, trag tare la el, îl termin cam în 14 ore și mă dezumflu. Neah, nu merge. Damn!

M

ărturisesc că Requiem este un joc pe care l-am așteptat. Venea de la Cyclone Studios, băieți al căror potențial fusese dovedit de Uprising. E drept că au dat-o în bară cu Uprising 2, însă se vedea că echipa are ceva în cap și nu bate câmpii. În plus, câteva imagini văzute - mai un câine cu dinți ușor imenși, mai un soldat cu maxilarele strânse precum un mâncător convins de bomboane Sugus în fața dentistului, mai niște demoni, mai niște îngeri... jocul părea tare.

Și, într-o măsură destul de mare chiar este, însă există niște minusuri care-l trag puternic în jos. O vom lua, pentru că suntem la începutul articolului, cu începutul.

Primele secunde

Prima impresie pe care o face Requiem este foarte bună. Mișcarea personajului este bine făcută, viteza de strafe e corelată ok cu cea de înaintare, săritura nu e nici prea mare nici prea mică, "fizics"-urile jocului par bune. Chiar dacă nu sunt posibile sărituri după colț, există un control al personajului în aer.

Tot la impresia asta bună contribuie grafica. Scenariul spune că tu ești un soi de inger nervos care... care dă la cap forțelor răului, într-un cuvânt. Ei, această poveste generează un univers grafic corespunzător, cu texturi pline cu îngerași, amorezi, scrisuri antice, citate în latină, culori angelice... contrastând apoi cu imaginea



Sis: Hai cuțu-cuțu potaie, cum nu mă lași tu pe mine să admir bunătate de texturi. Când termin cu tine, nici de mânuși n-o să fii bun. Dreapta: Foc la propriu, foc la figurat, foc și la gura armei.

supertehnologizată a unei lumi de roman SF, populată de soldați ticăloși în uniforme impresionante ca look, rebeli preocupați la rândul lor de modă și oameni "obișnuiți" care n-ar arăta deplasat într-un roman al lui William Gibson. Ei feeling-ul ăsta că îți lași aripile de inger în cuier și cobori să faci ordine în lume cu gun-ul, nu e deloc de lepădat.

Hm, dar ce zgomot se aude?

Ah, da, e elicopterul PRO TV - care se învârte pe deasupra redacției așa, ca-n filmele

americane, după un model care se vrea impresionant - reușind să enerveze tot omul care merge pe bulevardul Magheru. Să trecem mai departe la oile noastre, însă.

Sunetul în Requiem este una din bucățile tari ale jocului. N-am văzut părți slabe la capitolul ăsta. Prima parte cel puțin este destul de "puternică", petrecându-se într-o zonă cu aspect visceral plină de osândiți la chinuri care urlă, gem și se strâmbă la tine în toate felurile. Așa... ca primă impresie, nu se poate să nu te atingă cât de cât.

Mai târziu, în joc, toată partea cu sonorizare e bine făcută. Mi-a plăcut în mod special că, atunci când tragi într-un inamic cu armură, se aude un zgomot de tablă când îl ating gloanțele. Sentimentul este excelent, chiar ai impresia că tragi într-un obiect real, că tipul respectiv există acolo și că nu e o simplă aglomerare de poligoane cu texturi potrivite pe ele.

În continuare...

În continuare jocul este chiar o luptă între forțele binelui și ale răului. Și nu numai ca scenariu, ci și ca realizare. Este plin de idei bune și părți excelent gândite și făcute, alternând însă cu fragmente anoste și dezamăgitoare rău de tot. Odată te ridică în slava cerului, pentru ca în momentul următor să dea cu tine de pământ precum dădea Zmeul cu Prăslea, mai mai să îl apuce pe sârman o criză de apendicită.

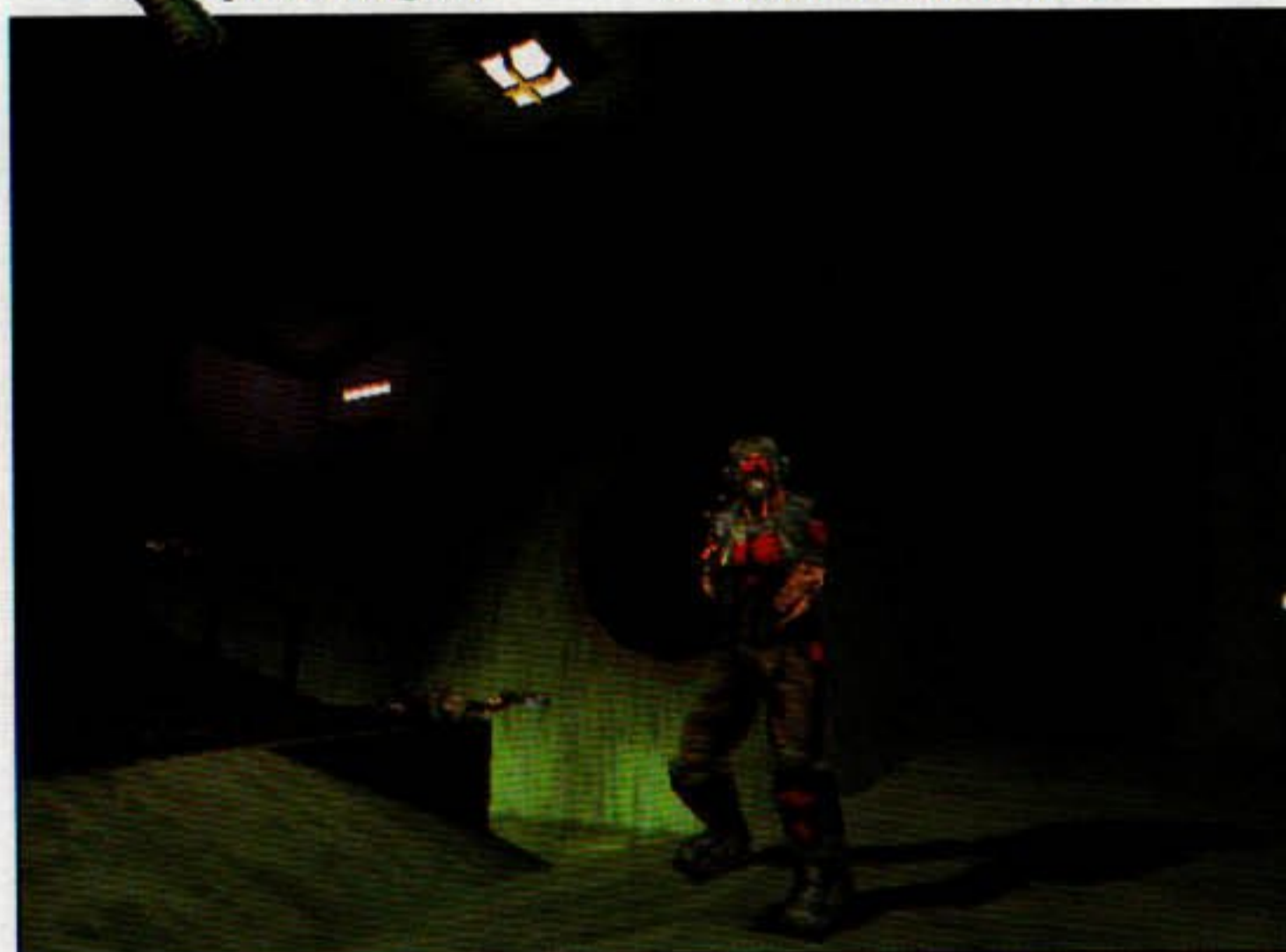
După cum ziceam la început, tu ești un inger nervos, dar bun la suflet și plin de ifose justițiare, care te face să-ți abandonezi condiția înaltă și să devii pe parcursul jocului un tânăr entuziast în slujba unei mișcări rebele. De altfel, în tot jocul



- Gogule, iar ai băut! Gogule, tu nu mă mai iubești!

General Info
Producator: Cyclone/3DO
Distrib: Ubi Soft RO
Web: www.3DO.com

Hardware Bench
CeleronA/375 64M Voodoo2
******* - excelent**



Remarcați două aspecte: arhitectura nivelului, care chiar dacă nu are zorzoane, are acel "ceva" care te atinge și, doi, umbra tipului, remarcabilă, cel puțin aici.



Sus: Ei, ei, se poate spune că au ceva în cap artiștii de la 3DO? Se poate, ba chiar trebuie.
Stânga: Cheia o văd, nici vorbă. Cu piulița e ceva mai greu.



te lupti cam pe două planuri. Faci misiuni pentru rebeli, conform ordinelor pe care le primești și, din când în când, te confrunți cu niște entități malefice care n-au altă treabă decât să-ți pună bețe în roate. Asta înseamnă că între două misiuni ești teleportat, de exemplu, în cine știe de loc atemporal unde ai de înfruntat vreun monstru ceva mai rău ca un întreg regiment de soldați inamici.

Obiectivele misiunilor - care nu sunt multe - presupun ca din când în când să mai bagi arma în teacă și să vorbești și cu gura cu dinți, nu doar cu gura țevii. Bucățița asta de interacțiune non-violentă este pusă în joc ca să mai dea varietate și să suporte scenariul însă este îndeajuns de subțire ca să treacă aproape neobservată. Ca în tot jocul, și la capitoul ăsta există o fază care m-a entuziasmat, aceea în care folosind vraja Ressurrect, o învii pe o tipă dintre rebeli. Nu că mi-ar fi plăcut mie de dânsa, așa poligonală, dar dacă interesele facțiunii "o cere", a trebuit s-o fac.

Ziceam ceva de o vrajă, nu? Ei bine, când te-ai coborât la condiția de om, bineînțeles, ai păstrat în mână născăva puteri magice. Asta e una dintre ideile drăguțe ale jocului. Faptul că nu folosești numai arme cu gloanțe, rachete, plasmă și ce-o mai fi, punând la lucru și ceva magie care folosește pe post de combustibil esență magică. Lucrurile sunt asemănătoare cu cele din Jedi Knight, unde puteai de

asemenea să folosești, pe lângă arme și Fortă Pe Pâine, concretizată în niște puteri uluitoare.

Magiile astea sunt de două feluri. O parte sunt efectiv arme, un fulger, o chestie albastră, o măslină, o atenție... Cea mai tare dintre toate este de departe numita To Salt. Ideea este fantastică, după mine, și e realizată magistral. Vraja respectivă transformă nefericita ființă spre care este îndreptată... în sare. Efectul te lasă cu gura căscată. Soldatul - sau ce-o fi - încremențe în poziția în care "l-a prins flama", se transformă în sare și se fărâmițează cu părere de rău. Bestial!

O altă parte a vrăjilor nu sunt ofensive, fiind lucruri de genul Flight, Heal, Deflect, Haste și tot așa, în fapt niște power-up-uri care te ajută de-a lungul jocului. De aici, se remarcă cea care respinge pentru un timp scurt proiectilele. E... cumva, să vezi un soldat inamic secerat de propria rafală, respinsă de tine. Dacă n-a fost cuminte?

Incep relele

Ajungând însă și la partea rea legată de vrăji, se remarcă faptul că sunt cam nefolosite de-a lungul jocului. Cu excepția câtorva puzzle-uri unde folosirea unui Haste este soluția - te face să te miști mult mai repede - vrăjile din a doua categorie nu sunt exploatate cum trebuie. Puteau fi gândite niște puzzle-uri, niște situații, niște faze, în care să simți că ești un șmecher ce știe o mulțime de chestii și nu un Rambo oarecare. Nici măcar Holly Light - care luminează împrejurimile - nu are ocazia să fie de folos cu adevărat. Parcă două echipe nu s-au înțeles. Unii au venit cu ideea bună a vrăjilor și ceilalți au gândit niște niveluri în care magia nu este necesară.

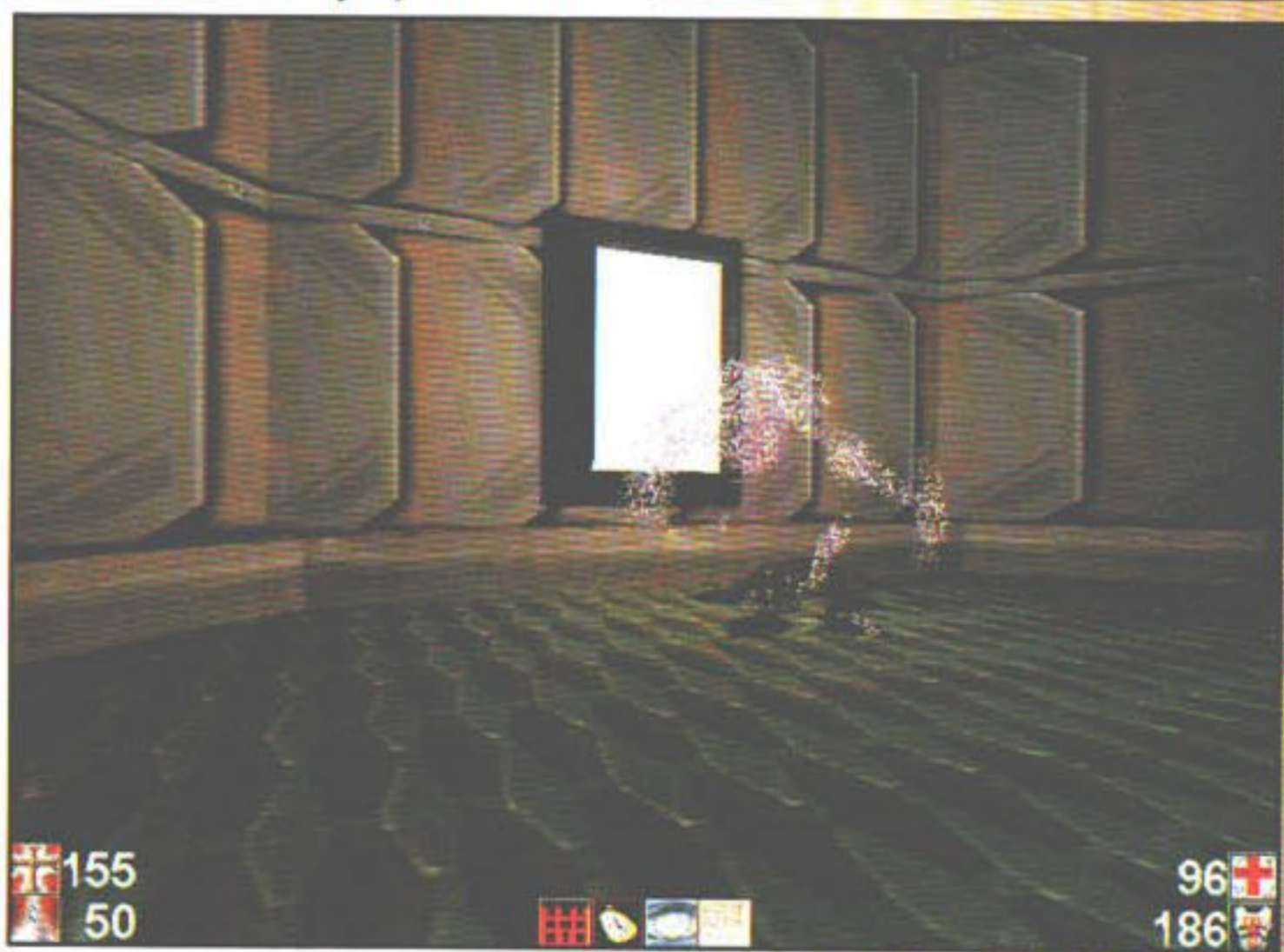
astea și te-ai dat în spate trecând dintr-un în alta, bâzdașă dispăre, reapărând dacă treci înapoi "granița". Efectul este deosebit de "d'un leu jum'ate", după mine. Mai bine făceau niveluri clasice.

Tot de "niveluri" se mai leagă o nemulțumire. Unele sunt gândite cu cap și realizate corespunzător, arhitectura reușind să te impresioneze, însă astea nu sunt multe, remarcându-se în general o liniaritate excesivă și niște șabloane atât de clare încât devind călcătoare pe nervi. Texturile, ușile, camerele, arată bine și "altfel", partea asta e ok, însă după ce parcurgi de zece ori același model de ramificație a culoarelor și după ce ajungi să știi dinainte că "în spatele ușii ăsteia e un monstru", lucrurile încep să-și piardă tenta roz. Din punctul ăsta de vedere, începutul jocului e așa și așa, partea de mijloc stă cel mai bine, pentru ca finalul să devină călcător pe nervi. Există acolo un drum printr-o navă spre... final, care este cel puțin stupid. Păcat de engine, dacă e folosit pentru niște niveluri doar puțin peste cele din Wolfenstein ca arhitectură.

Thuj! Thuj!

Arsenalul din Requiem conține și arme clasice. Clasice pentru că este folosit ceva asemănător cu modelul instaurat de Quake. 1 x pistol, 1 x shotgun, 1 x mitralieră... lansator de grenade, lansator de rachete. Fiecare în parte este ok și, chiar dacă nu aduc un aer de originalitate extraordinară, nu pot spune că am remarcat vreun minus aici, la componența panopliei.

Comportarea armelor, din punct de vedere sonoro-grafic mi-a plăcut. Rachetele și grenadele lasă o dără, respectiv "un maldăr" de fum, care pică foarte bine. Odată pentru că



Sus: Situație cu umbră hidoasă pe apă verde
Jos: Un robot atins de vraja mea, tocmai se transformă în sare, numai bună de pus la murături.



O luptă impresionantă într-un peisaj de basm sau de coșmar. Nu se aude aici, însă, odaia e plină de zbirrele ființei din imagine. Și nu vorbesc de odaia din joc, ci de cea de la redacție. E, de altfel, motivul pentru care toți din zonă s-au refugiat în bucătărie tremurând. De nervi.

poți să detectezi direcția din care a venit proiectilul - în cazul rachetei - și pentru că poți să acționezi la adăpostul fumului - în cazul grenadei. Da, chiar așa, două grenade generează un fum destul de gros pentru două secunde, ca să ascundă privirilor ce se întâmplă dincolo. O idee bună pentru multiplayer - în teorie. De ce în teorie, mai încolo.

În general, lupta este plină de "fun". Inamicii nu sunt chiar idiști. Știu de exemplu să sară peste cutii ca să te urmărească. Apropo, se poate face dublu-jump ca în Quake 2, ba chiar mai mult decât atât. Dacă o serie de cutii formează, de exemplu, o scară, se poate ajunge în vârful respectivei structuri printr-o serie rapidă de apăsări ale jump-ului. Arată bine, "se simte" bine și, mai ales, dă bine în multiplayer.

Așa, vorbeam de luptă. Gloanțele lasă în urma lor o dărăcă să poți identifica direcția, iar mitralierele sunt cvasi-instantanee, în sensul că timpul necesar gloanțelor pentru a ajunge la țintă este foarte scurt dar nu inexistent. Pe total, o luptă cu niște soldați inamici e mai mult decât ok.

Mai prost stau lucrurile la capitolul inamici monstruoși, care sunt cam lipsiți de gust și stau prost la capitolul animație. De exemplu, monstrul ultra-super-agil, care ar trebui să fie echivalentul Fiend-ului din Quake, este cam olog și cam lenș pentru vârsta lui. Face el ce-i drept niște salturi impresionante, dar destul de rar, iar dacă în cameră se află și niște obstacole, se cam pierde cu firea și cu AI-ul. Și dificultatea diferă drastic între cele două categorii de inamici. Pe același nivel de dificultate, soldații sunt infinit mai dificili decât monștri, în care poți să dai iama fără multă

vorbă sau prudentă.

Ca să termin cu armele, minusurile nu lipsesc nici aici. Cel mai aberant aspect este cel legat de explozii. Of, of! Fiți atenți fază. Exploziile nu sparg geamurile. Ei și? mă întrebați. Bun, să zicem că exploziile or avea ele ceva cu geamurile de nu vor să interacționeze cu ele. Mai grav este însă că exploziile nu țin cont de obstacole. Adică o grenadă te omoară la fel de nonșalant dacă ești despărțit de ea prin 50cm de beton sau de aer. Am aruncat o grenadă lângă un geam, a explodat, geamul a rămas întreg, însă soldatul din spatele lui a murit săracu'. Să dau cu falca de tastatură și mai multe nu. Consecințele acestui bug gogonat - și tare nu cred că e bug - sunt clare și nu mai e nevoie să le detaliez.

AI? Aiiiii!

Inamicii se descurcă onorabil. Chit că nu se apropie de cei din Half Life, nu sunt nici chiar bătuți în cap, deși sunt momente în care ai tendința să-i consideri așa. Nu vin la tine chiar ca "berbecii", îl vezi pe câte unul de exemplu că o ia la fugă și măcar pare mai deștept.

Din păcate și aici engine-ul are niște slăbiciuni terifiante. Vedeți voi, inamicii să zicem că sunt ok, dacă te văd. Pentru că au probleme cu

asta. Întâlnești câteodată un soldat care e hotărât să nu te bage în seamă, chiar dacă e atât de aproape încât poți simți dacă a mâncat sau nu usturoi în dimineața aia. Băieții au, iarăși, probleme cu "văzutul după colț". Poți ieși de după un colț îndeajuns de mult ca să-l împuști lejer, iar respectivul stă incremenit ca "dezactivat", încasând-o până la capăt fără să crâcnească.

Inamicii mai au și prostul obicei să apară ca din senin. Dacă în spate e o cameră pe care o știai goală, se poate să fii atacat din direcția aia. Asta nu e neapărat un lucru rău pentru că mai dă varietate, însă jocul pierde și aici la impresia de realism.

Multiplayer

Trecând peste un single-player cu părți excelente și cu bug-uri "bine puse la punct", ajungem la multiplayer. Cu un design al armelor bunuț - chiar așa, clonat după Quake - cu importantul aport al unor vrăji ce ar fi putut imprima jocului un caracter anume și cu



Una din aparițiile "chestiei" din poza de sus, amenințându-te de zor. Ferea dihanie, că acum scot Flit-ul și te-mprăștii pe pereți.

niște hărți "conforme", jocul promitea destul de multe.

Din păcate, engine-ul dovedește iarăși niște părți slabe rău. Principala problemă e legată de mișcare. Nu știu cum se face, însă în multiplayer apare o inerție care omoară mișcarea jucătorului într-atât încât un strafe rapid stângadreapta rămâne un deziderat. Parcă ai fi pe un soi de gheață... nu știu. Cert e că nu e bine.

După aceea, exploziile nu te cîntesc din loc. Lucrul ăsta se întâmplă și în Duke Nukem 3D, unde te puteai lipi cu nasul de zid și trage o rachetă fără să te miști un milimetru, iar jocul în cauză a fost foarte apreciat multiplayer, însă pe vremea aia nu se inventase Quake-ul și al său Rocket Jump, astfel că această "indiferență la explozii" e mult mai gravă în prezent. În plus, a dispărut fumul lăsat de rachete. Aiurea complet. Taman în multiplayer unde era mai multă nevoie de el, ia-l de unde nu-i. Poate o versiune ulterioară a jocului să repare aspectul ăsta. Dacă nu era în joc, mai ziceam, așa însă...

Al treilea minus vine din aspectul și animațiile modelelor. Nu prea îți dai seama dacă oponentul trage, fuge, face cu ochiul sau se scobește în nas, animațiile fiind destul de haotice. Adăugați niște bug-uri cu blocări în pereți, colțuri și alte spații predestinate și aveți imaginea unui multiplayer transformat din "promițător" în "urât".

Rezultat

Îmi pare rău de jocul ăsta. Ar fi putut ieși ceva mai bun. Mult mai bun. Am mai zis parcă la un moment dat - ah! - dacă nu ești în stare să faci un engine, mai bine cumperi unul - nu cred că Cyclones n-ar fi avut bani pentru engine-ul de Quake 2. Așa, Requiem se poate să se vândă, pentru că arată bine în poze și pe bucăți scurte este de nota 10, însă engine-ul are clar atâtea minusuri încât publicul nu va fi mulțumit și va ține minte.

E păcat, fiind clar că echipa producătoare are artiști și designeri meseriași. Însă așa cum în unele jocuri tehnologia este excelentă, iar gameplay-ul lasă mult de dorit, în Requiem, gameplay-ul și întregul design - artistic sau nu - au fost bine făcute, iar engine-ul a dat la capul întregului joc. Eventuale patch-uri poate să mai rezolve ceva însă așa, la ora actuală, mai bine jucați un demo de Requiem, vă va plăcea mai mult decât jocul complet, care are cele mai multe șanse să vă dezamăgească.

- Bugs

PS - Se poate considera Lingura de Lemn. Și l-am așteptat o mulțime. Of!

Score Board

Dacă engine-ul își făcea treaba, iar multiplayer-ul nu avea minusurile respective, scorul era cu mult, mult mai mare.

71

Redline

"...un joc mediu, fără nimic genial, având totuși câteva lucruri plăcute"

Dom'le, zilele astea mai mai să am o revelație. Mi-am dat seama că nu toate jocurile sunt gândite de la început ca să fie "cele mai cele". Adică am realizat că sunt și jocuri făcute așa... ca să fie "distractive", "măcar ok" sau "nu geniale". Redline este un astfel de exemplu.

Jocul ăsta e un 1st person shooter plin de șmecheri. Șmecheri răi și șmecheri buni. Tu ești unul din cei aflați de partea binelui, normal. După ce Stadium City e atacat de către Red Sixers (cam așa par să se cheme dacă mă iau după ce se aude în joc) și după ce îi dai pe ăștia zdravăn cu fundul de nivelul solului, ești recrutat de către The Company, organizație plină... de șmecheri, de ce altceva, însărcinată cu făcutul de bine în lume. Tot universul jocului e împănăt de mașini rele, muzică hard rock, limbaj "colorat" și tipi dintr-ăia care nu pot duce sticla la gură din cauza bicepsilor.

De fapt, ceva mai sus am fost inexact, Redline nu e doar un 1st person shooter. Partea de joc "Quake like" alternează cu fragmente de acțiune aducând - ca intenție - cu Interstate 76. Adică, te poți sui într-o mașină de la fața locului, înarmată corespunzător, bineînțeles, ca să-ți improști inamicii

cu ceva mai consistent. Nu trebuie să vă gândiți la ceva foarte complex din punct de vedere al simulării. Jocul este în primul rând de acțiune, așa că o vedere din afara mașinii este mult mai indicată ca să te descurci cum trebuie,

decât o perspectivă de pe scaunul șoferului.

Redline nu se vrea o capodoperă, asta se vede limpede. Engine-ul grafic nu e grozav, iar animațiile inamicilor nu se ridică mai sus. În general, partea în care conduci mașina este mai plăcută grafic. Când ai pușca în mână nu pot spune că e minunat. De exemplu, inamicii mor așa... din două frame-uri. Acum e în picioare rânjind la tine, iar după două gloanțe, se transformă brusc într-un cadavru lipit de sol.

Nivelurile - mai precis arhitectura lor - parcă sunt făcute de două minți total diferite. Pe de o parte întâlnești câte o construcție cu structură îndeajuns de ciudată ca să te impresioneze plăcut, iar pe de



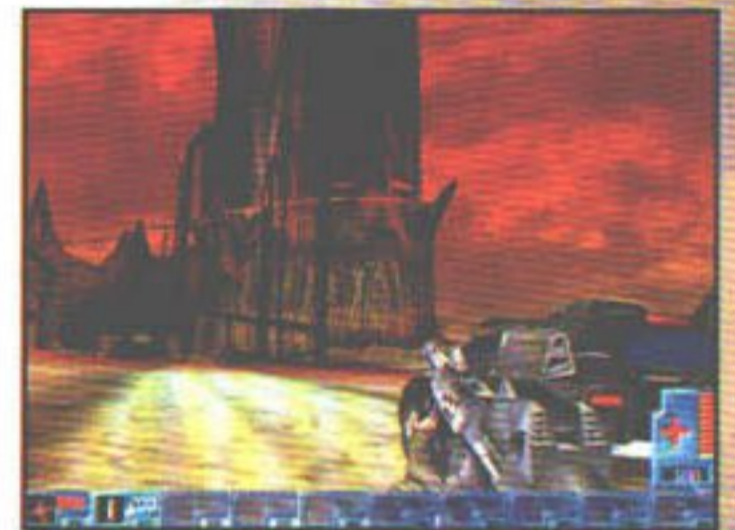
Gaura din mașină n-am produs-o eu, deși scula pe care o am în mână pare foarte capabilă de ceva asemănător. Peisajele exterioare sunt destul de inspirate pe parcursul jocului.

altă parte, te plictisește structura anostă a nivelurilor, compuse în general din culoare lungi și săli paralelipipedice și, în general, goale.

Totuși, sunt câteva lucruri care plac la Redline. În primul rând muzica. Dacă ești cât de cât pe modelul rock ai șanse să ți se pară totul mai roz. În al doilea rând, interacțiunea cu peisajul e destul de ok - atunci când ai cu ce peisaj să reacționezi. Vreau să zic că un... dulap cu becuțe, ceva, explodează foarte spectaculos, însă nu prea găsești multe obiecte prin camere. De fapt, cam asta e impresia generală, dacă îl aglomerai și împodobeai mai mult ieșea mult mai bine, că de avut aveau cu ce, iar engine-ul "ține". S-a preferat însă mărșăluirea pe un stil destul de "golaș".

Mi-a mai plăcut modul de implementare al armelor. De fapt e una singură a cărei țevă se transformă în diferite obiecte fioroase, de la lansator de rachete, la un fel de... fierăstrău electric la vederea căruia inamicii probabil pufnesc în răs și mor, arătând ca o morișcă de bălci ceva mai fioroasă. În rest, se remarcă o pușcă cu lunetă și 4 nivele de zoom, care arată tare bine, chit că dușmanul vizat explodează ca o păpădie, ceea ce nu mai e chiar ok.

În fine, cam ultimul lucru drăguț este sentimentul de libertate care îți este oferit. Cobori și de urci în mașină când vrei, putând inhăța și orice mașină liberă întâlnești pe parcurs. Combinată cu o varietate destul de mare de vehicule, această libertate dă un rezultat foarte țapăn. Mergi cu Oltcit-ul tău cu mitraliere, te dai jos, treci de o ușă, te cam enervezi parcurgând câteva



camere cvasi-goale, populate doar de câteva umbre - realizezi ulterior că sunt inamicii - mai iei o rachetă în ochi, mai scobocești cu o rafală două prin niște lăzi și... ajungi la o mândrețe de blindat, în care te urci curios să vezi ce arme mai are - e ceva varietate a armelor de pe mașini - și ești bucurat că acum ești ca leul între miei.

Una peste alta, Redline este mediu, neavând nimic genial, dar posedând totuși câteva lucruri... plăcute, alături de niște chestii destul de nefericite. Cam asta e combinația, "niște lucruri plăcute", lângă "niște chestii destul de nefericite". Nota?

- Bugs



Zoom x4. Va să zică, mă aflu la o distanță îndeajuns de mare ca să-mi permit să scot limba la ei, prin lunetă. Nu pleca mult înșă, că tleaba se înculcă.

General Info

Producator: Accolade
Distrib: Best Computers
Web: www.accolade.com

Hardware Bench

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

Score Board

Destul de "fun", însă neconceput cu pretenții de capodoperă în minte. Jmătatea cu mașini și exterior mai ridică un pic nivelul pe total

67

"Se vede bine că Feist știe să scrie..."

Return to Krondor

Avem aici de-a face cu continuarea celebrului RPG Betrayal at Krondor, care s-a bucurat de un deosebit interes și încă se mai bucură, în ciuda vechimii lui venerabile. Faptul că n-am reușit să-i conving marelui predecesor să funcționeze sub Win32 a avut și un aspect pozitiv, ferindu-mă de orice idee preconcepțată sau acces de melancolie în articolul de față.

Această introducere mai mult sau mai puțin inspirată m-a pus într-o oarecare dilemă, neputând să încep articolul propriu-zis direct cu un subtitlu, așa cum mi-ar fi dictat haotica aranjare a ideilor din proto-articolul de la mine din cap. În mod normal, aici ar fi trebuit să se afle câteva informații generale, cum ar fi genul sau perspectiva. Că e RPG, a început să se deslușească. Perspectiva 3rd person view se poate observa din screenshot-urile de alături. Așa că să lăsăm introducerile și să vedem despre ce se întâmplă pe acolo.

Poveste, desfășurarea acțiunii, personaje

Intriga se învârtă în jurul dispariției unei relicve sfinte, pe numele ei Tear of Gods, aparținând bisericii Ishapian-e. Nava care o transporta a fost atacată de pirați, îndeajuns de fraieri ca să nu pună mâna pe relicva pentru care veniseră, din cauza scufundării arhimedice și inopinate a vasului. În încercările lor de a o recupera, fac ceva ravagii prin orașul tău de baștină, Krondor, pe care le trăiești în cel mai direct mod în primele trei capitole. Având o funcție importantă în suita prințului, ți se încredințează de către acesta misiunea pedepsirii contraveniențelor și recuperării artefactului.

Jocul, este împărțit în unsprezece capitole, numerotate de la zero la zece. Scenariul, ca și în cazul primei părți, e scris de Raymond E. Feist, scriitor de fantasy foarte apreciat pe la ei. Aș putea spune, fără să mă înșel prea



Sus, sus: Mobila o aveți de la Elvila?
Sus: Toată lumea râde, cântă și dansează.

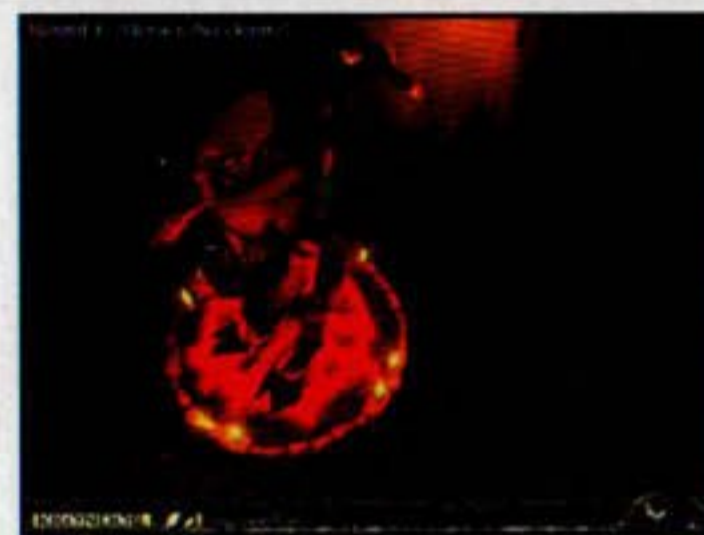


Sus și la dreapta: Câțiva din adversarii pe care îi ai de întâlnit prin joc. Nu se trăia prea bine nici atunci.

mult, că părții epice îi revine un mare rol în plăcerea pe care am avut-o jucând. Se vede bine că Feist se pricepe să scrie o poveste frumoasă și să o istorisească la fel de bine pe hârtie ca și cu ajutorul unui computer. Succesiunea evenimentelor e atent gândită, oferind o combinație echilibrată de acțiune furioasă și momente de respiro. Personajele întâlnite sunt convingător construite, au motivații și scopuri proprii, dialogurile cu ei influențând din plin cursul întâmplărilor. Cât despre universul jocului și mai ales orașul Krondor, în care se petrec primele patru capitole, ele sunt realizate în mod magistral.

Krondor-ul reflectă cât se poate de bine - la mijloacele tehnice existente - aspectul și atmosfera de oraș medieval pe care ar trebui să le aibă. Fără să aibă o prea mare ca întindere reușește să pară că are o viață a lui, independentă de tine, întinzându-se de-a lungul străzilor, pe care mișună oameni normali ziua și șmecheri sau hoți care se iau de tine noaptea, de la cartirele celor săraci la cele ale bogaților.

Din rațiuni epice, nu ai posibilitatea să-ți editezi înainte personajul, dar poți alege la început dacă accentul în joc va fi pus pe magie sau pe lupta clasică. S-a ales pentru dezvoltarea personajelor varianta clasică în care caracteristicile de bază rămân constante, modificându-se doar skill-urile și punctele de "viață" și mana. Skill-urile sunt destul de multe și relativ diferite de ce am văzut până acum. Din păcate integritatea numerelor în acțiune e destul de nefericit făcută, aspect asupra căruia am să mai revin când



o să discutăm despre luptă.

Engine, grafică, interfață

O altă bună parte din impresia plăcută pe care mi-a făcut-o s-a datorat graficii. Poate că pădurea seculară din capitolul cinci nu e așa de inspirată, dar casele și interioarele sunt destul de amănunțit și inspirat reprezentate, începând cu pavajul străzii sau bărnele de sub acoperiș și terminând cu covoarele de pe jos. Personajele, poligonale, arată destul de decent, dar când vine vorba de animație lucrurile devin puțin catastrofale. Când e vorba de alergat, toți se mișcă de parcă ar fi primul om pe Lună lunecând pe suprafața solului cu gravitație aproape zero, trecând câteodată prin alte persoane din zonă sau introducând delicat câte un picior prin zid. Și poate asta nu ar fi un necaz prea mare dacă nu ar exista sistemul dubios de vedere cu ajutorul căruia îți urmărești eroul pe ecran. În loc ca unghiul tău de vedere să urmărească, lin, eroul în deplasare, acesta (unghiul) face niște salturi haotice succesive, existând doar anumite "camere" fixe care-și transferă, în funcție de poziție, nobila misiune de a te arăta pe ecran. Nici asta nu ar fi fost prea grav (ignorând dezorientarea cronică pe care o produce la început) dacă sistemul ar fi fost bine pus la punct. Dar, sunt destul de dese momentele în care personajul îți iese din ecran, fără a mai da

General Info

Producator: SIERRA
Distribuitor: SIERRA
Web: www.sierra.com

Hardware Bench

K6-2/300 64M Voodoo 1
**** - bine

vreun semn de viață, sau când pur și simplu nu mai vrea să se deplaseze acolo unde click-ezi disperat cu muose-ul, silindu-te să apelezi la tastele direcționale. E prima oară la o interfață că mouse-ul și tastele nu se completează reciproc, ci preiau alternativ aceeași funcție, când una devine inutilizabilă. Nu mai vorbesc de obiectele care le vezi, ce pot fi active, dar nu din unghiul în care te afli.

Ca să dau Cezarului ce-i al Cezarului, trebuie să afirm că, în luptă și în anumite camere, poți schimba unghiul de vedere. Dar în încăperile respective, dacă nu cunoști acest aspect, îți poate lua până la 5-10 minute ca să nimerești ieșirea, posibilitatea schimbării unghiului putând fi considerată doar un act umanitar față de jucător.

Tot la capitolul "interfața ucigașă" se înscrie cazul în care anticipezi că o să mănânci bătaie într-o luptă și vrei să reieși și tu, ca orice om normal, salvarea pe care, prevăzător, ți-ai făcut-o înainte. Ei bine, nu poți. Trebuie fie să aștepti până îți mor toți oamenii de sub comandă, fie să ieși direct în Windows. Ceea ce, repetat de câteva ori la rând, transformă în timp record admirația față de dramatismul situației în ură furibundă.

Luptă, arme și vrăji

Lupta, desfășurată pe ture, este gândită să fie variată și complexă, existând o mare varietate de obiecte

(arme - unele cu însușiri magice - sticle incendiare și cu otravă, poțiuni pentru creșterea momentană a calităților etc.), trei tipuri de atac, vrăji cu efecte foarte diferite și atent echilibrate. În plus, dacă se întâmplă să pierzi poți relua lupta de la început.

Din păcate, așa cum vă spuneam, integrarea numerelor în luptă e făcută destul de prost. Un personaj cu punctele de skill pentru "apărare" ajunse la maximum poate să o încaseze destul de drastic de la niște adversari mediocri. De la o luptă la alta, cu același tip de adversari, te pot aștepta mari surprize, plăcute, dar mai ales neplăcute. Se poate întâmpla ca singura soluție în fața unor adversari mai puternici să fie reluarea luptei, până nimerești o "lovitură norocoasă".

Păcat de toate aceste defecte, pentru că, atunci când ele nu se manifestă, sau reușești să le depășești, Krondor-ul îți poate oferi aventura captivantă la care speră orice RPG de calitate.

- CZ



Personaje

James - primul personaj pe care îl ai la dispoziție, și-a început cariera ca hoț în orașul Krondor. La un moment dat, salvând viața Majestății sale și intrând în serviciul ei (lui?) a trebuit să-și schimbe stilul de viață. E destul de cunoscut în lumea interlopă, ceea ce-i permite să se converseze destul de îndelung cu oamenii, mai ales în primele patru capitole, câștigând numeroase puncte de experiență. Nu se pricepe de loc la magie, dar se descurcă destul de bine cu sabia. Punctele de skill sunt cel mai bine de pus la: sabie, apărare și inițiativă. Mai târziu s-ar putea să ai nevoie și de arc.

Jazhara - e noul mag al cetății, pe care James o are de întâmpinat în port în primul capitol. Destul de persecutată din cauza originii ei etnice, e cea mai tare dintre personaje în domeniul magiei. Dezavantajul e că nu poate purta nici o armură, iar ca să-și facă vrăjile trebuie să aibă mâinile libere. Îi sunt accesibile patru domenii ale magiei: al focului, al minții, al schimbării și al furtunii. De asemenea e cea mai pricepută în recunoașterea obiectelor și toate artefactele care sporesc această abilitate ar trebui ca ea să le poarte. Punctele de skill am preferat să le distribuie către partea de magie, inițiativă și apărare. În ceea ce privește armele, sunt de folosit doar dacă ai rămas fără mana, sau vrei să ți-o păstrezi pentru mai târziu. Chiar și în acest caz nu merită decât cele cu niscaiva însușiri magice.

William - fiul mentorului Jazhara-ei și soldat în garda printului. E luptătorul prin excelență. Nu știe nici o vrăjă, dar se folosește foarte eficient de sabia "de două mâini" pe care o are la dispoziție. Ceea ce are nevoie e doar cea mai bună armură pe care o poți găsi. Skill-urile de care are nevoie sunt, evident, "arme pentru două mâini", apărare și inițiativă.

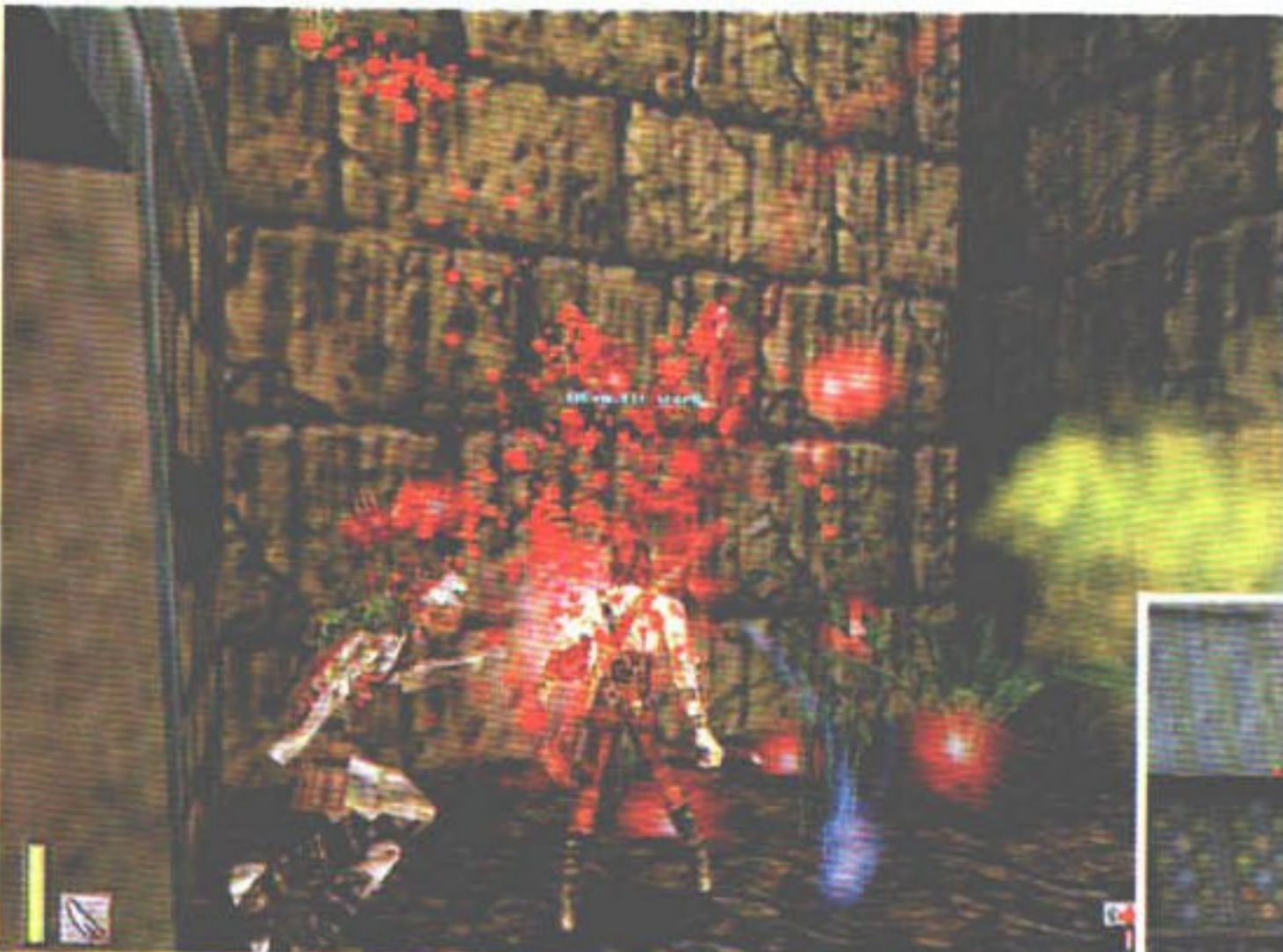
Kendaric - alături de Solon, sunt ultimele personaje care se adaugă grupului tău. E magcian, la fel ca și Jazhara, având acces la aceleași domenii ale magiei ca și ea. Spre deosebire de aceasta el mai e și alchimist, dar asta nu ar trebui să vă inducă în eroare, pentru că nu trebuie să-ți dezvolti vre-un skill anume ca să reușești să combini ingredientele pentru o poțiune. Ca puncte de skill merită dezvoltate tot partea de magie, apărarea și inițiativa.

Solon - e un preot-luptător, care are acces din domeniile vrăjitoriei la cel al divinului și cel al vieții. E foarte rezistent, iar cu o armură bună, poate să țină pe loc adversarii destul de mult pentru a-i doborâ de la distanță. Merită să-ți pui punctele de skill la "arme de două mâini", apărare, inițiativă și magie.

Heretic 2 Enhancement Patch

au vrut să mulțumească tuturor celor care l-au făcut așa un succes deci, l-au cumpărat. Vouă din păcate, nu. Cum? Scoțând un bonus, punându-l la dispoziția tuturor posesorilor de H2, iar prin bunăvoința noastră, pentru faptul că vă chinuim cu articolele astea punând-ul pe CD. Ce aduce nou acest EP? O sumedenie de cârpeli și o puzderie de bonus-uri. Primo: Un număr de 8 noi hărți de multiplayer, capacitatea de a download-a skinurile și hărțile de pe server, de a forma echipe după model sau skin, o nouă "vrăjeală defensivă" - Whirlwind, o

nouă licărire pe altar care-ți dă să fugi mai iute și, păzea, un nou mod de multiplayer: Blademach. SIGUR CĂ DA! Cine e mai bazat la dat cu ghioaga - că de aia e preferata noastră - will prevail. Și pentru asta s-au introdus figuri noi, și lumina traiectorială se face roșie când nimerești dușmanul. Dacă-l atingi bine, ai ocazia de-a vedea noi animații mortuare. De asemenea ai acum un armor-metru pe ecran să vezi cât mai ai până dai skinul la vulturi. Și, că veni vorba de skin-uri, au introdus oamenii, pe lângă cele 3 skin-uri proprietate Howitzer, SirLoin și Domino au introdus un model de față cu skin cu tot: Kiera the elf. Vă aud întrebarea: Cine-i mai tare, Kiera sau Lara? În plus, modificări de AI, un extra greu nivel pentru single - Armaghedon, și noi efecte subacvatice și supraacvatice. Parcă alea vechi nu erau bune... Poți sări în diagonală și pe băț-flic spate, plus că acum ai posibilitatea de a bloca bățul adversarului. Pe lângă asta, au mai umblat un pic la arme. Ca exemplu, la PhoenixBow, cel atins nu mai arde în flăcări atât - era prea puternică. O altă sumedenie de probleme audio-video au fost rezolvate, așa că, dacă ați avut



Dacă nici Heretic 2 nu a reabilitat 3-rd person view-urile - deși nimeni nu-l privește astfel spunând: "Stai, bă, că H2 e altceva!" - atunci cu siguranță orice altă formă de acest joc are un handicap din start. Din fericire, H2 este un joc grozav, plin de succes până la refuz iar Raven și Activision

*Depistați
violența în
aceste două
poze. Noi,
n-am fost în
stare, oricât
ne-am
străduisit*



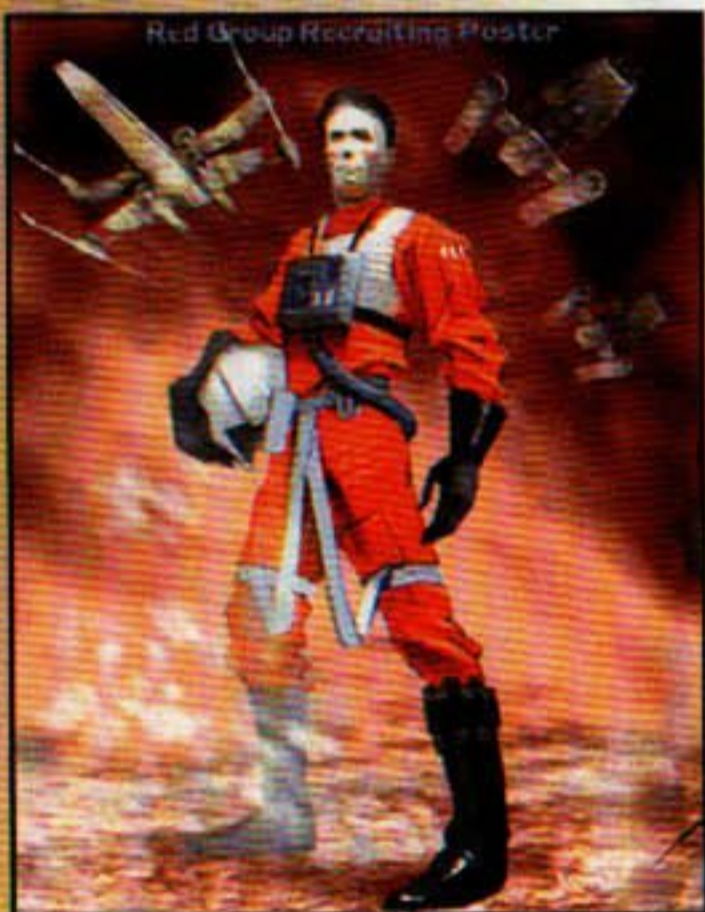
dificultăți sunteți (teoretic) salvați. Rezultă un joc cizelat, poate, cum ar fi trebuit să iasă. Din păcate, acest sistem de pachuri funcționând, avem deseori ocazia să așteptăm patch după patch ca jocul să ne meargă. Din nou, nu e cazul. Enjoy!

-Afantana

"... e un joc tare bun. Și puteți folosi un "B" mare."

X-Wing Alliance

Dom'le, măcar un lucru e clar, universul Star Wars are o longevitate puțin spus matusalemică. Păi numai dacă ne gândim nițeluș la ce jocuri l-au folosit drept suport și ajungem să ne minunăm. X-Wing, Tie Fighter, X-Wing din nou, de data asta, versus Tie Fighter, Rebel Assault - vreo două - Star Wars: Rebellion, Dark Forces - tot două - și... încă o grămadă. Aproape toate genurile de jocuri sunt reprezentate. Lipsesc un "casting" cu personaje Star Wars și un RPG, dar am așa, o viziune că o se umple și nișa asta. Să revenim însă...



"Join the army, they said See the world, they said", de unde e asta?

X-Wing Alliance e un joc "ca Tie Fighter". Adică un space combat simulator care conține ingredientele de bază: nave, laser, rebeli, Imperiu și, aruncat așa... la întâmplare, renumita propoziție: "May the Force be with..." aici se completează cu numele beneficiarului urării. Până aici, cât se poate de clasic.

Băieții de la Lucas nu sunt, însă, chiar de ici de colo și au reușit să compună jocului o linie epică și un scenariu care să-l scoată din schema arhi-cunoscută: rebelii săraci da' buni contra Imperiului bogat da' bătut în cap. Țsta este unul din primele puncte marcate. Totul începe prin conflictul dintre două familii din galaxie, familii cu ceva cheag, dacă stăm să ne gândim că dispuneau de o bază spațială dotată cu tot strictul necesar, de la toalete ergonomice, la tunuri ionice de mare calibru. Așa... parcă aduce un pic cu intriga din Dune, Atrides împotriva Harkonnen, ambii asistați de Imperiu. Și-ți place cam totul la conflictul ăsta, are un aer așa, provincial, care se simte peste tot, de la aspectul camerei în care îți duci traiul, la numele navelor și ale zonelor: Corellian Corvette Sabra, sau Otana, sau nava lui frățane-tău, Andrasta. Au o unitate sonoră și generează feeling-ul ăla că ești un soi de D'Artagnan pentru care casa părintească și maidanul din spate nu mai ajung, trebuindu-i ceva mai important de făcut. Ceea ce se și întâmplă.

După câteva misiuni în care te hărțuiești cu familia Viraxu, aceștia reușesc să-ți trimită navele Imperiului pe cap, trebuind să dai bir cu fugiții, drept în brațele flotei rebele, mai precis în ale alianului ăla maroniu cu aspect de pește fiert, cunoscut din film. De aici încolo, ești în slujba Rebeliunii, existând din timp în timp și câte o misiune referitoare la situația de acasă. Mai salvezi pe unchiu' ăla bunu', care zisese că nu e bine să te joci cu focul și să bla bla bla și în nici un caz să blu blu blu. Așa, ca impresie generală, scenariul este o reușită. Chiar mare, zic eu. Nici nu e îngropat până la gât în conflictul rebeli-imperiu și cuprinde și tot ceea ce trebuie ca să fie totuși un clasic Star Wars, va să zică pe gustul fanilor.

Tuse de idei

Ziceam că X-Wing Alliance e ca un Tie Fighter. Ei da, însă ca un Tie Fighter mult îmbunătățit. Și nu e vorba numai de aspectul grafic, ci



Sus: Grafica este caracteristică simulatoarelor din gen
Dreapta: Harta câmpului de luptă într-o bătălie. Mă rog, vorba vine "câmp" că ogoare n-am văzut să existe

mai ales de partea epică. Se vede că designerii au vrut să dea bogăție jocului și chiar au reușit. De exemplu, camera ta se îmbogățește, pe măsură ce faci misiunile cu tot soiul de obiecte găbjite pe parcurs. Mai un steag de la niște pirați, mai o carafă plină cu o licoare dubioasă, mai niște săbii cadou pentru că ai fost viteaz mare... important e că la un moment dat ți se stârnește curiozitatea și vrei să vezi ce minune mai capeți. Obiectele astea apar pe lângă eventualele medalii sau galoane pe care le poți primi în caz că te porți exemplar.

Apoi, tot aici în cameră, primești e-mail. Da, a ajuns internetul și-n galaxia asta "far, far away". Mesajele pe care le primești sunt fie serioase, nu cu cine știe ce importanță pentru joc, dar picând bine la partea epică, fie haioase, ca să ți se mai descleșteze nervul zâmbirii și mâna de pe joystick.

În general, jocul se caracterizează printr-o lipsă accentuată a monotoniei în misiuni, lucru care nu poate decât să bucure. Obiectivele nu sunt de genul "împuşcă tot ce e roșu pe radar", ci



Biblioteca tehnică, unde afli despre orice câte în lună și mai ales în stele



sunt construite cu destul de multă fantezie. Trebuie, destul de des să faci lucruri care presupun dock-area cu o anumită navă sau culegerea vreunui container cu care s-o zbughești de sub nasul inamicilor. Tot design-ul misiunilor este bine gândit și, chiar dacă acestea nu sunt atât de complexe ca unele din Tie Fighter, reușesc să-ți dea feeling-ul că faci realmente ceva și nu că te bați ca chiorul cu navele imperiului.

Și apoi, mi-a plăcut tușa de realism dată de faptul că sunt în joc misiuni în care te poți întoarce la nava mamă pentru a fi reîncărcat cu rachete sau ce-ți mai dorește inima, plecând apoi pentru a continua misiunea. Mi se pare o opțiune mai mult decât decentă.

Există, bineînțeles, și bucăți de acțiune puternică. În joc, te afli de multe ori la comanda unei Corellian Corvette, navă dintr-aia ca a lui Han Solo, și poți să te așezi, dacă ai chef la una din mitralierele laser din dotare, nefăcând în consecință decât să tragi ca turbatul în navele din jur. Din păcate, efectul de mitralieră potențat generat de faza din film (aia în care Han și Luke fac arșice niște Tie Fightere ofuscate) s-a cam pierdut, pentru că aici în joc, mitralierele astea mai mult sfârâie anemic, decât să șuiere a dezastru ca în film. Oricum, e o idee bună. Într-o misiune te "dockezi" cu o platformă inamică și, în timp ce aștepți

General Info

Producator: Lucas Arts
Distribuitor: Activision
Web: www.lucasarts.com

Hardware Bench

CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent
Trebuie musai sa aveti joystick. Asta-i viata.

ca unchiul tău, proaspăt evadat, să fie adus la bordul navei, nu stai cu mâinile în sân, ci tragi de zor în ăia răi de primprejur, prea puțin mulțumiți de cea ce faci.

Strănutul tehnologic

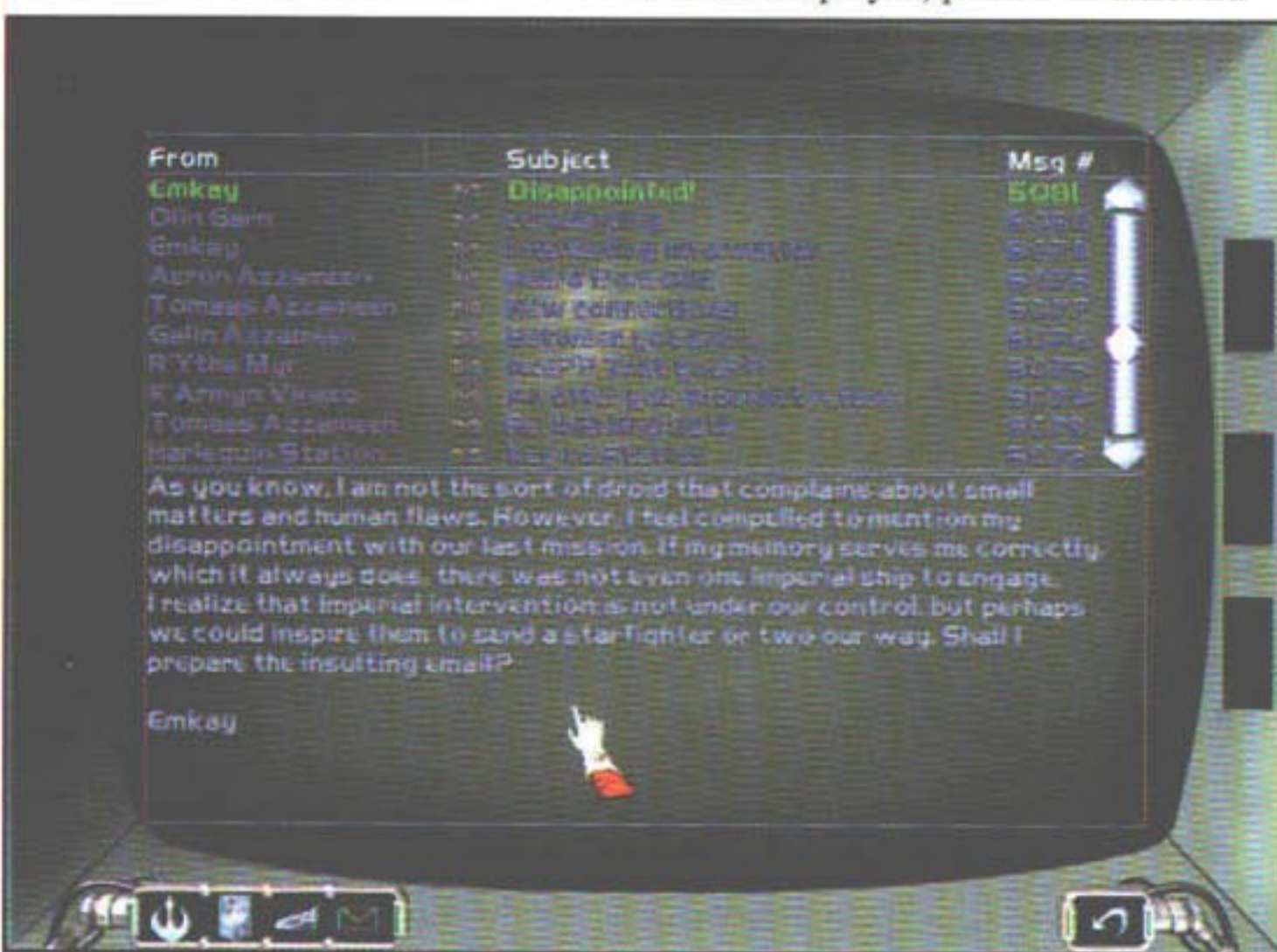
Nu se poate spune că Alliance aduce vreo revoluție pe plan tehnologic. Aceeași grafică cu poligoane, texturi, explozii "corespunzătoare", nebuloase frumos colorate și efecte de iluminare hoațe. Există și aici câteva lucruri bune care merită spuse. Dacă tragi multe rachete în corpul unei nave dintr-ai uriașă, apare o gaură acolo. Nu e mare lucru, dar parcă dă bine și face ca nava respectivă să pară mai obiect și nu poligoane frumos potrivite.

Ah, apropo de potriveală, îmi place desgin-ul navelor și a diferitelor structuri de prin joc. Bine, bine, cele mai multe sunt arhicunoscute, că doar de-ai e Star Wars, însă există ici și colo câte un "touch" arhitectural care te atinge la simțul grandorii artistice. Un șantier imens de reparat nave, un crucișător enorm, ba chiar baza spațială a propriei familii, cu o formă aducând a simbolul de la Quake. Se vede că cei de la Lucas au imaginație când e vorba de design și arhitectură în spații largi, lucru care se vede de altfel și în Jedi Knight, constituind unul din punctele tari ale jocului.

Tot de tehnologie ține AI-ul wing-man-ilor. Băieții sunt destul de radicali și tind să se descurce frustrant de bine în luptă, fiindu-ți - e de la sine înțeles - de mare ajutor când ai nevoie.

Echilibratrită

Jocul reușește să găsească echilibrul între un simulator



Unul din email-urile trimise de Emkay, robotul care are grijă de apartamentul tău în timpul jocului.
- Ok stimabile, trimite o vorbă de duh la vader@imperial.emp

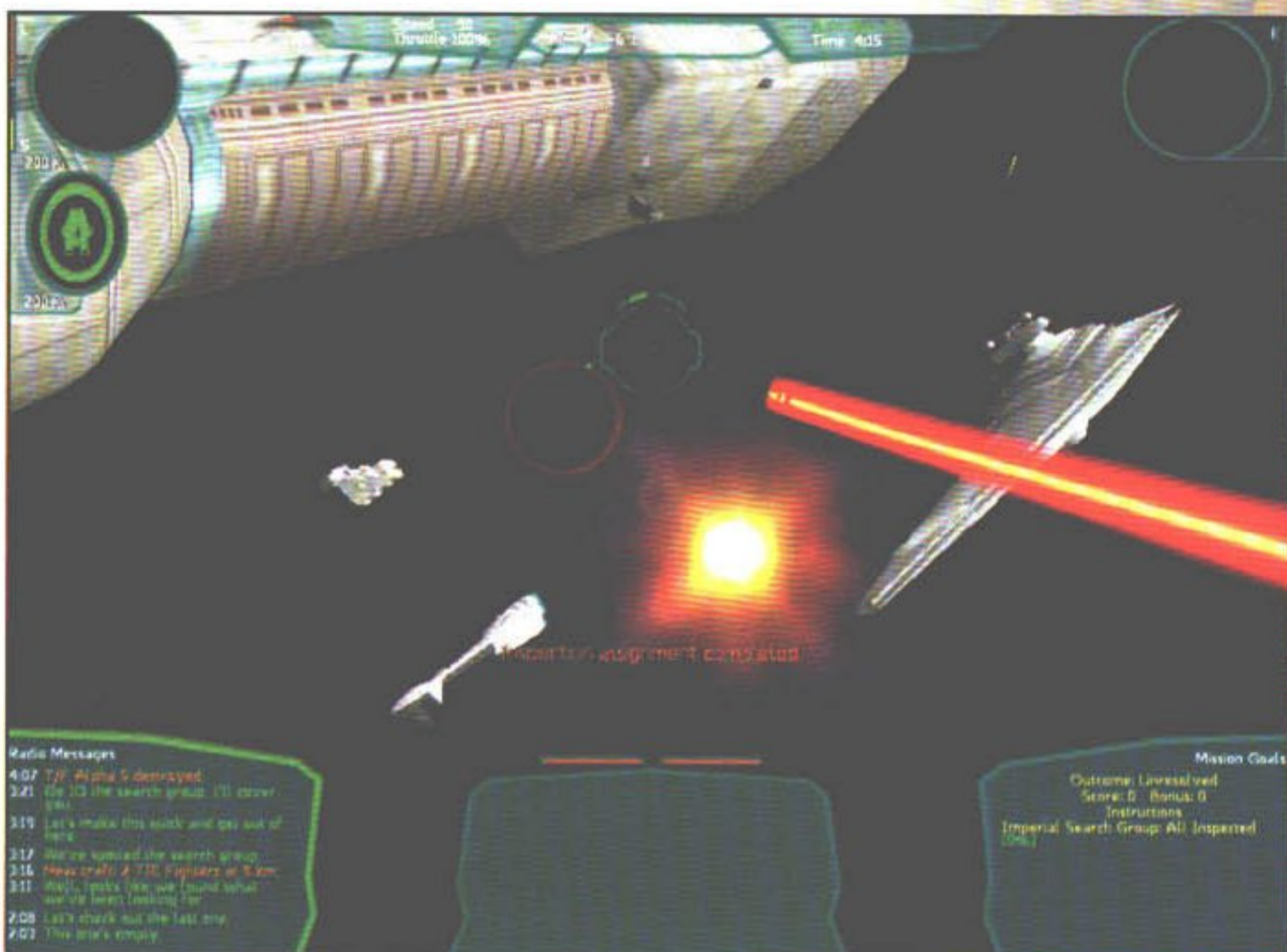
complex și un joc de acțiune atrăgător, lucru care de altfel a făcut și Tie Fighter-ul să fie un mare succes. Și nu e vorba numai de lupta propriu-zisă, ci și de întregul univers care e înțesat de opțiuni și de lucruri de văzut sau încercat.

Simulatorul de luptă îți permite să exersezi lupta în ce condiții vrea sufletul tău. Stabilești ce echipe zboară, câte, ce componență au, câți inamici, pe ce nave... într-un cuvânt, tot ce te-ar putea interesa. Apoi, odată cu aderarea la mișcarea rebelă, poți să te antrenezi pe diferite circuite care să te ajute să exprimi cu ajutorul joystick-ului ce ai tu mai bun. Totul se petrece într-un șantier de reciclare al metalului, unde te poți antrena printre utilajele care topesc, zdrobesc, măcelăresc și ... alte "esc" deșeurile de metal, fiind îndeajuns de nesimțite pentru a aplica și navei tale același tratament. E o găselniță drăguță pentru locul de antrenament, presupunând că rebelii n-aveau o bază de antrenament amenajată conform ultimelor manuale din domeniu, trebuind să improvizeze.

Și tot la partea de simulator complex, intră briefing-urile. Ah, ce-mi plac! Te simți important, ba chiar mai bine, te simți pilot, când diferite figurine colorate se mișcă pe un ecran care reprezintă zona diferitelor operațiuni, totul fiind însoțit de niște explicații într-un limbaj militaroso-cool.

Febra multiplayer și minusita

Multiplayer-ul e... nelipsit. De altfel orice Tetris are în ziua de azi multiplayer, pentru că altfel nu



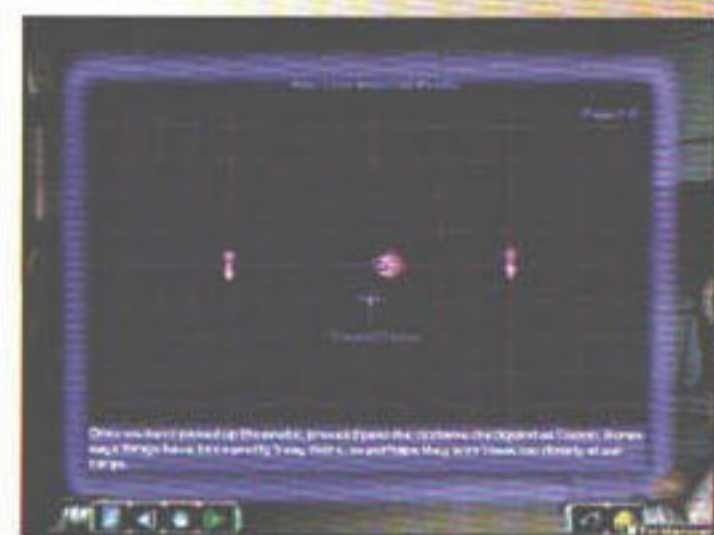
Sus: la uite la laser-ul meu ce se sumeșteșe aprig spre dâșșii
Dreapta: Briefing-ul și farmecul lui la scară

se poate. X-Wing își face treaba și pe domeniul ăsta. Se poate juca în toate modurile posibile și imposibile, fiind prevăzut și cu posibilitatea configurării unor mesaje personale, ca să-l îndrumi, injuri sau lauzi pe partener cât ai spune "Fraiere!".

Când vine vorba de minusuri, nu sunt multe lucruri de spus. Producătorii au fost chiar prudenți, ca oamenii să nu aibă motive de nemulțumire. Ți se pare prea greu? Activezi din meniu Invulnerabilitatea și treaba-i pe jumătate rezolvată. Pui și muniție infinită și mai ai de rezolvat vreo 30 de procente. Restul se rezolvă cu joystick-ul și mâna proprie.

Ei da, ăsta poate fi catalogat drept un minus. De ce s-or fi încăpățânând ei să nu pună și mouse-ul între opțiunile de control, nu pot pentru ca să pricep. Ideea e că dacă n-ai joystick, de uiți la joc precum vulpea din fabulă la mâncarea din sticlă, iar dacă joystick-ul e slab și dă rateuri, lucrurile tind să devină frustrante. Credeam că or fi primit destule plângeri după X-Wing vs Tie Fighter referitoare la problema asta și că vor schimba lucrurile, însă nu. Poate acolo, la poalele Statuiei Libertății joystick-urile or fi mai multe.

Mai există niște minusuri miciute, sub forma unor bug-uri legate de unele mesaje predefinite care ar trebui să se potrivească cu desfășurarea acțiunii. De genul că eu intru în Hyperspațiu și părăsesc câmpul de luptă, iar peste 2 minute, mi se spune pe un ton disperat "It's time to go, now!". Lucrurile astea sunt însă minore. Mai gravă este lipsa unei opțiuni de Time Compression. Eu unul n-am găsit-o, chit că am cercetat chiar manualul din scoartă în scoartă. Asta, normal, generează timpuri morți destul de aiurea, iar dacă ratezi o misiune de îndeajuns de multe ori, te plictisești



să auzi aceleași lucruri de o grămadă de ori, neputând cu nici un chip să le dai un "skip" rapid.

Sindromul concluzional

E un Tie Fighter mai tare. Nu, asta am zis. Err... e un simulator în universul Star Wars. Neah, asta e prea clar. Ei bine, este un joc recomandat în primul rând celor care iubesc îndeajuns de mult simulatoarele - sau jocurile de acțiune cu aspect de simulator - încât să aibă un joystick la îndemână, însă nu doar lor. Lucas a încercat să facă jocul accesibil și pentru cei care nu deosebesc un Tie Interceptor de un Tie Fighter și care nu știu de la ce vine denumirea "Tie". Una peste alta, un joc tare bun. Și puteți folosi un "B" mare. Eu unul, sunt de acord.

- Bugs

Score Board

Are tot ce-i trebuie pentru a fii un joc țapăn. Multi, single, simplu, dificil, colorat, serios, distractiv, important, cu scenariu "greu"...

91



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

V-Rally

"are un lipici al
lui care-l face mai
bun decât pare la
prima vedere..."

Lansat pe data de 1 aprilie, progenitura celor de la Infogrames Multimedia este un arcade cu mașini care, pe lângă DethKarz sau de-alde Rollcage, este o biată glumă, respectând astfel data la care a fost lansat.

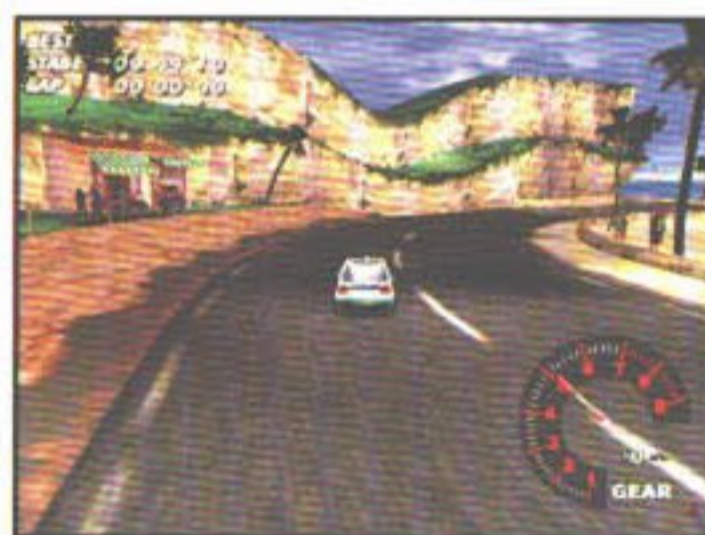
V-Rally este realizat în genul arcade-urilor care își fac veacul pe console. De altfel prima versiune de V-Rally a fost realizată special pentru console, după care, la puțin timp, a apărut și versiunea de PC.

Că nu este un arcade cu veleități de star te convingi relativ repede, jocul având foarte multe slăbiciuni la capitole importante.

Fiind un arcade, s-a plecat din start în favoarea senzației de viteză în dauna simulării. Nimic rău de zis despre senzația de viteză. Este foarte bine realizată, ba chiar îndrăznesc să spun că o prefer celei din NFS III sau din alte jocuri cu pretenții. Accidentele, cu răsturnările de rigoare sunt și ele foarte bine realizate, poate chiar puțin exagerate. Cert e că arată foarte bine. Pe de altă parte însă, senzația de viteză excelentă sau accidentele din V-Rally nu pot să compenseze niște slăbiciuni fundamentale pe care le are jocul începând cu partea de design grafic și terminând cu engine-ul. Partea de design grafic nu este foarte slab

realizată, sau cel puțin nu deranjează, însă când am spus că are slăbiciuni fundamentale m-am referit în primul rând la bug-urile cele nenumărate. Sunetele nu sunt nici ele tocmai slab realizate. Motoarele mașinilor sună chiar bine, însă muzica din menu-uri este în cel mai bun caz

nepotrivită. O muzică liniștită care aduce mai degrabă a strategie gen Transport Tycoon nu poate să fie decât deplasată pentru un rally. Dar nu partea de design grafic sau sonor sunt capitolele la care cei de la Infogrames Multimedia au dat-o cu adevărat în bară. Mișcarea mașinii este buba aia mare a jocului, fiind complet aiurea realizată. În primul rând mașina nu derapează aproape deloc. Și când spun că nu știe să derapeze, înseamnă că nici în curbă la 200 Km/h și cu o mică-mare frână mașina nu se lasă convinsă să derapeze măcar un pic. Și acest lucru "dă" foarte prost, mai ales că este totuși vorba de un rally mai mult sau mai puțin "V". Pe de



Unul dintre instantaneele ceva mai "artistice" pe care "le-am reușit" în nesfârșitul meu talent...
La plimbărică pe litoral cu supermașina. Corsica se numește traseul...
Același lucru... blah, blah! Johnny e de vină că a lăsat spațiu prea mare pentru comentarii la poze.
Vedere de la botul mașinii. Senzație de viteză 100%.

mult timp. Urmează să descoperi altele noi, metodele prin care acestea devin disponibile fiind arhicunoscute. În rest, ai de ales între trei moduri de pierdut vremea singur-singurel, moduri de joc cu care ne-am obișnuit la mai toate Arcade-urile și care nu mai au nevoie de explicații-extra (Arcade, Championship sau Time Trial).

Partea de multiplayer este stufoasă rău, V-Rally putându-se juca chiar pe Internet, dar și prin LAN, modem, cablu serial și nu în ultimul rând splitscreen (maximum doi oameni la același calculator).

Însă chiar cu toate slăbiciunile de care V-Rally este plin, am constatat că te cam uită Dumnezeu jucându-l. Are un lipici al lui care-l face mai bun decât pare la prima vedere, și înclin să cred că în multiplayer îl veți găsi cel puțin distractiv.

Concluzie?

Hai, rapid și clar, sunteți de acord? Deci:

V-Rally este un arcade... Ura și la gară!

- Alex



Un bug mare și urât cât o zi de post...

General Info
Producator: INFOGRAMES
Distribuator: INFOGRAMES
Web: www.infogrames.com

Hardware Bench
K6-2/300 64M 1740
***** - foarte bine
K6-2/280(2,5x112) 64M
Voodoo2
***** - excelent

Carențe serioase la foarte multe capitole...blah,blah m-am tlictisit (Băi, asta nu intră în revistă!!)

Score Board
70

"Actua Tennis nu este un joc pe care să merite să dai bani, dar..."

Actua Tennis

Tenisul este, alături de baschet sportul meu preferat. Astfel am insistat să scriu despre Actua Tennis, care la fel de bine s-ar fi numit Actua ...ennis (găsiți voi litera pe care aș vrea să o înlocuiesc). Îl mai jucasem puțin înainte și n-aveam o părere prea bună de el, dar oricum nu puteam să spun că l-am analizat foarte bine așa că l-am luat la puricat și așa a ieșit disertația filosofică care urmează...

Actua (era să zic Soccer) Tennis, vă spun de la început pentru a nu vă ține cu sufletul la gură, e cel mai mare rasol al seriei Actua și în cele ce urmează am să încerc să conving că

dreptatea este de partea mea.

Cam ce ar face dintr-un astfel de joc un hit? Păi, o grafică țapănă și o animație pe măsură. Din păcate tehnologia actuală nu este în stare să-mi satisfacă aceste mici pretenții. Asta ar fi singura scuză pentru acest pseudo-joc. Dar de la a fi limitat de tehnologia actuală și până la a fi penibil este o cale destul de lungă pe care, se pare că Gremlin a străbătut-o fără pic de efort, ei făcându-și mâna cu atâtea alte jocuri. Hai să vedem acum ce-i reproșez eu atât de vehement:

- animația este cea care reușește să facă din tentativa de joc a Gremlinului o parodie demnă de milă? nu cred că de milă este vorba ci mai de grabă de jenă pentru rușinea lor. Eu nu aș avea curajul să ies cu așa ceva pe piață, să încerc să vând așa ceva, mai ales că un joc nu costă doi lei ci între 20 și 50 de dolari, sumă deloc neglijabilă chiar și în lumea civilizată unde lumea câștigă sute, dacă nu mii de dolari. Să revenim la oile noastre și să punctăm. Animația este penibilă și, astfel, ai ocazia de a vedea faze care te fac, fie să te enervezi rău, fie să râzi ca un prost de unul singur. Astfel în cazul unui lob efectuat de adversar îți poți admira jucătorul cum aleargă ca un handicapat cu spatele; poți avea surpriza de a vedea mingea plecând spre terenul adversarului și abia după o secundă sau două jucătorul controlat de tine să facă mișcarea care se presupune că ar fi cauza magnificei lovituri. Deasemenea, mingea trece de tine cu mult, după care tu execuți lovitura și, minune, datorită forței tale teribile, curentul de aer produs readuce în teren mingea, reușind chiar să o returnezi. Un alt caraghioslăc îl constituie salturile pe care le fac jucătorii când sunt puțin mai departe de limita la care pot ajunge mingea.

- design-ul defectuos care permite atrocități cum ar fi executarea unui smatch cu backhand-ul din spatele terenului, sau executarea unui smatch dintr-un sevicu care are 137 mile pe oră. Diferența dintre gradele de dificultate constă în special din mărirea numărului de stopuri la fileu pe care calculatorul le face indiferent de situație.
- comentariul complet idiot



Titirina este net superioară Martinei Hingis și, astfel, tenisul balcanic și-a luat revanșa în fața tenisului burghezo-moșieresc și capitalist-imperialist. Victorie!!!!

contribuie și el la o atmosferă inegalabilă de sictir din care nu prea poți să ieși până nu începi un Heroes 3. Numai că io trebuie să-mi tocesc nervii și așa sensibilizați puternic de când cu reforma asta... Noroc că poți să-i iei miul, că altfel mai mult decât coșul de gunoi nu puteam să-i ofer. Și arbitrul de scaun este jalnic -numai să-l auzi să vezi ce voce și dicție are...

Acum că s-a cam ales praful din el de joc să punctez și punctele bune ale acestui joc:

- felul în care poți să-ți customizezi tenismanul. Poți să-i dai aproape orice rasă (ei nu chiar orice rasă, de exemplu, Tombuktuan nu puteam să-l fac. Poți să-ți alegi talia dorită, mâna cu care joacă, culoarea bluzei, a nădragilor și, bineînțeles, numele.

- libertatea de a scoate CD-ul din unitate și a-l arunca la gunoi după ce l-ai călcat bine în picioare.

- este tenis și pentru mine asta înseamnă destul de mult, faptul că la ora actuală nu există ceva bun în domeniu călcându-mă pe sistem. De fapt mai există un Game, Net & Match pe care am să-ncerc să-l prezint numărul viitor, asta în limita spațiului disponibil.

În Actua Tennis poți să joci fie un Quick Game, în care poți să dai drumul la un meci fără să te plictisești setând o mie de parametri, fie Single Game în care ai ceva mai mulți parametri de setat (îți alegi adversarul, locul unde se dispută meciul etc.), fie un Single Tournament, fie un Word Tour.

Gafica din Actua Tennis nu este catastrofală, cum ar fi trebuit să fie pentru a se încadra în nota jocului ci este chiar acceptabilă. L-am jucat pe un K6-2 cu Voodoo și pe un K6-2 cu I740 și -surpriză- diferența nu este sesizabilă. Adevărul este că sunt

doar două personaje cu un număr modic de poligoane pe ele, dar oricum... Pe I740 ai o mare varietate de moduri grafice, de la 512 și până la 1024. Surpriza a fost ca și în 1024 se mișcă bine. Pe Voodoo n-are rost să mai spun ce moduri video suportă -sunt bine știute.

N-ar mai fi de spus prea multe despre acest ... joc. Am jucat cu Alex la patru mâini, dar experiența - în cazul de head to head- nu a fost cine știe ce. Am jucat și cooperativ, la dublu contra calculatorului și mie mi s-a părut distractiv dar Alex a spus că este din cauza penibilității și a ilarității pe care o degajă cu nonșalanță sau, mai bine spus, cu impertinență ca să nu spun nesimțire.

Cum orice lucru are un sfârșit, trebuie să închei și eu acest articol. Și cum aș putea să o fac mai bine decât cu o concluzie: Actua Tennis nu este un joc care să merite să dai banii pe el, dar dacă îți place tenisul cum îmi place mie și ai de unde să-l împrumuți atunci poți să-i acorzi câteva momente, măcar pentru a te convinge dacă am aberat sau nu. Aștept cu nerăbdare ceva feedback, în special păreri contrare.

Cu nemăsurată consternare,
- Max



Sus: a se observa decalajul între plecarea mingii și efectuarea loviturii
Jos: Pete Sampras a ieșit la bățut covoare. În sala Polivalentă.

General Info

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

Hardware Bench

K6-2/300 64M i740
**** - foarte bine
K6-2/300 64M Voodoo
*** - bine

Score Board

Singurul avantaj se relevă în cazul în care ești pasionat de tenis. Defectele sunt prea multe ca să ieră aici, dar cel mai important ar fi design-ul defectuos

47

Jimmy White's Cueball 2

"îmi pare rău că trebuie să fiu atât de drastic"

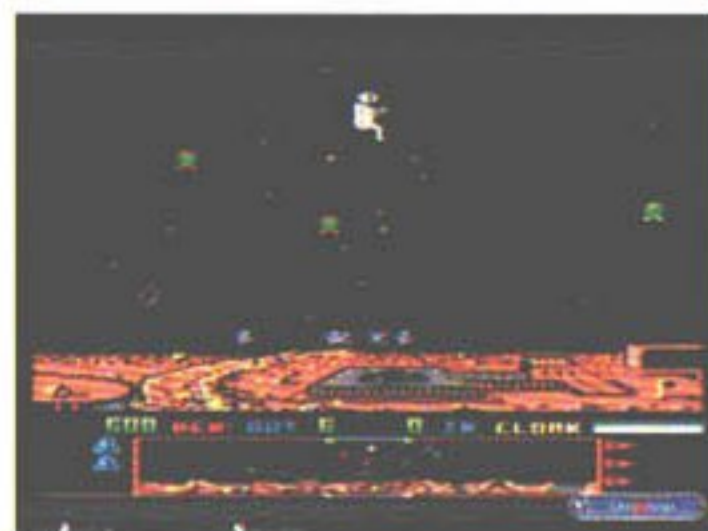
Am venit într-o dimineață la redacție și am văzut o cutie frumoasă cu fața unui renumit jucător de snooker, pe o parte, iar pe cealaltă parte o frumoasă țintă de darts. Am luat cutia, am rupt plasticul cu mâinile tremurând de nerăbdare (asta datorită faptului că darts-ul este unul din jocurile care mi-au plăcut cel mai mult pe spectrum), am introdus - după câteva încercări nereușite- CD-ul în drive și, astfel, cel mai urât coșmar a început.



Holul pe post de meniu, plin de tablouri celebre. O lecție de istorie a artei, ce mai.

Jocul începe într-un hol frumos al cărui pereți sunt plini de tablouri, probabil vestite opere de artă, care, însă mie, în incultura-mi crasă nu-mi spun absolut nimic. Aceasta pe un fundal muzical în ton cu aceste opere de artă și care creează o impresie bunicică. Sau rupt băieții în figuri și au pus un engine 3D cu ajutorul căruia te poți plimba prin acest hol, te poți apropia de tablouri, poți cerceta orice obiect. Sub tablouri, pe niște piedestaluri de marmură stau niște cataloage în care ți se înregistrează performanțele sau contraperformanțele la snooker sau pool.

Prima și prima oară m-am aruncat asupra darts-ului, bineînțeles, cu un entuziasm care nu a întârziat să scadă vertiginos pe măsură ce îmi dădeam seama că nu este deloc ce ar fi trebuit să fie. Arată bine, cu toate că săgețile sunt mari cât casa, dar, din păcate modul în care a fost gândit, este defectuos astfel încât controlul este sub orice critică, reușind rapid să te inhibe și să zici "gata, hai la snooker". Am mai stat totuși un pic și pe când încercam fără succes să-mi sterg proasta primă impresie a ajuns prin preajmă și Paul care măntreabă dacă am văzut darts-ul. I-am spus că este o mare porcărie și am avut un scurt remember al superjocului de pe spectrum. Nu prea îi venea nici lui să creadă că se poate scoate ceva nasol pe tema asta și m-a provocat la un darts. Am jucat noi un joc care a decurs bine până spre sfârșit când treaba cere ceva finețe. Am jucat vreo



O bucățică de farmec răsare din caracterul de "joc cu fise" al prezentei imagini.



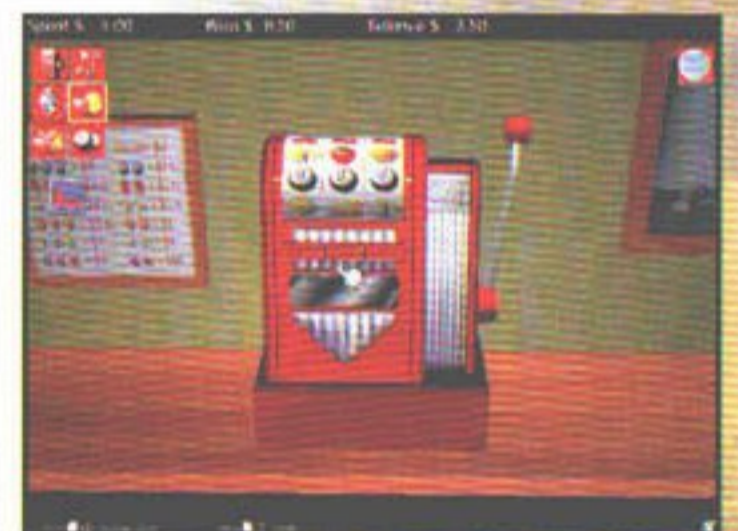
Sus: Bilele sunt zimțate pe margini indiferent de cât te forțezi să le faci să arate mai bine
Dreapta: Hai lume-lume, câștigați bani sus și pierdeți-vă simțul rațiunii intrând într-o competiție la jocul de jos

cin'spe minute până am reușit să terminăm și Paul exclamă scârbit "Gata, hai să vedem și biliardul!".

Zis și făcut: Ne-am dus la masa de snooker și am început să-mi stric ziua, că Paul cum a văzut ce nasol este a șters putina și m-a lăsat singur.. Pe lângă faptul că rezoluția este sub orice critică, așa încât bilele se văd oricum numai bine nu, iar tacul zici că este o creangă ruptă din copac, și partea cu fizica este mai mult decât deficitară. Nu poți să controlezi foarte bine viteza cu care lovești bila, dacă încerci să lovești cu un cât de mic efect ai surpriza să nu reușești decât să o miști doi-trei centimetri, iar bilele aflate la o distanță mare, chiar nu ai mai mult de 10 la sută șanse să le nimerești în gaură. Interfața este și ea gândită cu picioarele, felul în care este concepută arătând clar că băieții sunt pe lângă. Să te prezinți cu o astfel de interfață după ce ai văzut seria Virtual Pool este o dovadă de ignoranță pe care nu o poți trece cu vederea. Adversarii sunt reprezentați de două mâini (de la încheietură în jos) îmbracate în mănuși ceea ce mie mi-a lăsat o impresie destul de ciudată. Nu poți să joci decât cu cei mai slabi la început, iar ca să poți juca cu unul mai tare trebuie să-i bați mai întâi p-ăștia slabi, lucru deloc ușor datorită interfeței și a engine-ului care sunt catastrofale.

La biliard treaba stă aproximativ la fel, engine-ul fiind la fel cu interfața, singurul atu al biliardului fiind datorat mărimii mesei (masa fiind mai mică este mai ușor de jucat).

Pe lângă aceste două jocuri de bază, biliardul și snooker-ul, mai sunt alte patru joculețe: darts-ul



despre care am vorbit, un fel de dame care nu sunt totuși damele pe care le cunoșteam noi, un aparat de jocuri de noroc cu manetă, un coin up idiot cu un tip care împușcă niște chestii verzi, probabili extraterestrii și cam atât. Din păcate, toate sunt făcute în aceeași notă de batjocură totală.

Îmi pare rău că trebuie să fiu atât de drastic cu acest joc sau mai bine zis, acest complex de jocuri, dar meseria mea este să am o opinie cât mai pertinentă și mai aproape de adevăr despre jocul respectiv. Producătorii jocului trebuie c-au muncit la el dar rezultatul său nu merită mai mult decât...

-Max

Score Board

Nimic nou sub soare, o realizare de doi bani, pe scurt nimic care să te facă să joci acest pseudo-joc.

45

General Info
Producator: Archer Maclean
Distribuitor: VIE
Web: www.vie.com

Hardware Bench
KB-2/300 64M 1740
****** - bine**
 Un mouse bun pentru Darts... sau mai bine un joc bun

"ar fi cazul să aibă viitor de aur"

Aliens vs Predator

Ei, cum toate așteptările trebuie să se termine odată și-odată, a venit vremea să pun mâna și pe o versiune de Aliens vs Predator la care să pot face un review. Având în vedere că abia numărul trecut făcusem o analiză a demou-ului, m-am trezit în fața unei sarcini nesperat de ușoare.

A

șa zisa analiză a modurilor de joc cu cele trei "personaje" din joc am făcut-o în numărul trecut. Ziceam atunci că jocul îți oferă cel mai mult suspans când joci cu omul, cea mai puțină satisfacție când "te dai" cu Predatorul și cel mai strategic joc când te mbraci în negru și te chemi Alien. Lucrurile nu s-au schimbat cine știe ce, însă există niște elemente diferite. Să purcedem, așadar.

Marine

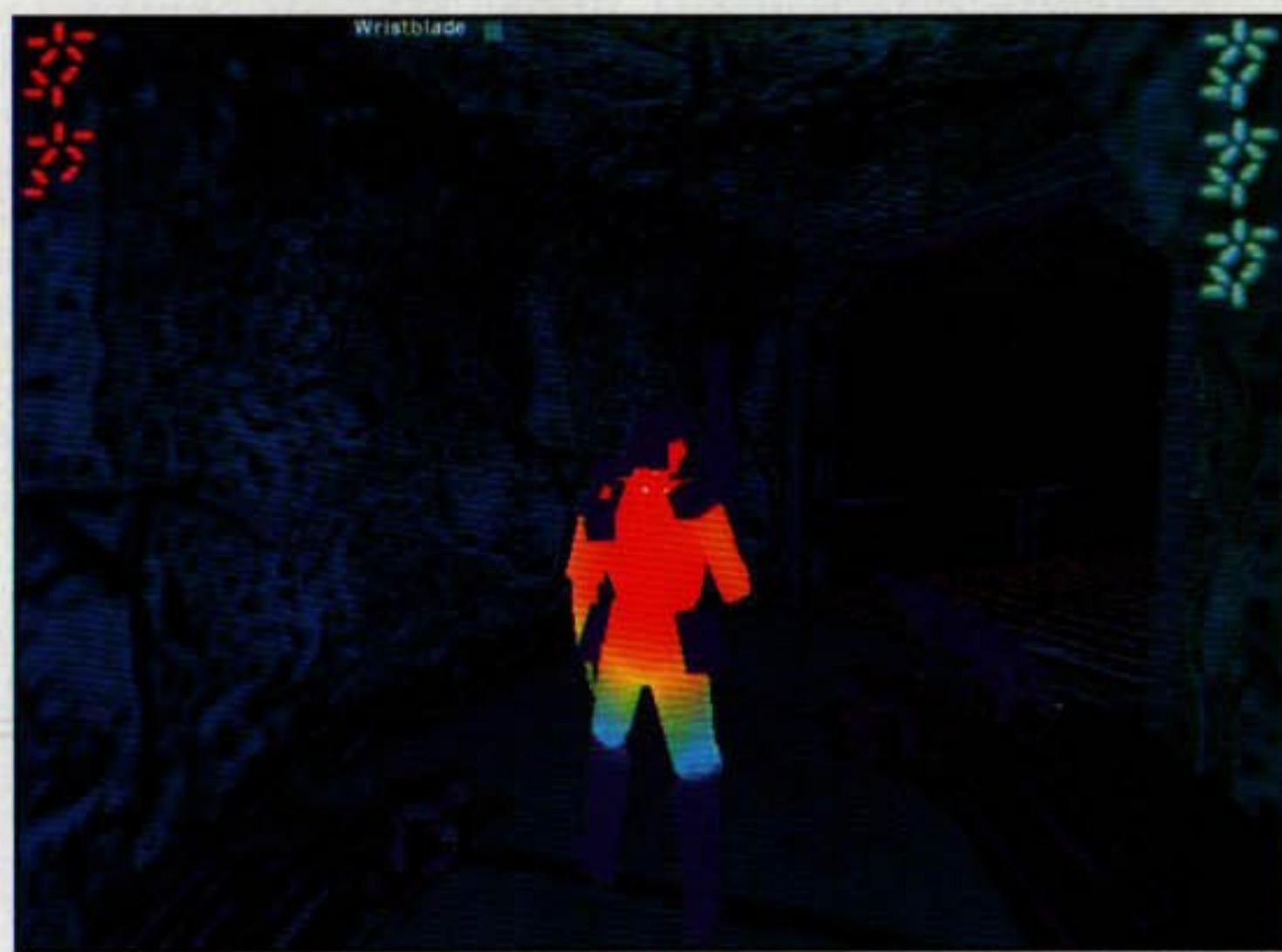
Jocul single player este mult mai ușor decât în demo. Există trei grade de dificultate și, cel puțin pe al mai simplu, te descurci onorabil. Atenție, dacă zic mai ușor decât în demo, nu înseamnă ușor în general. Oricum, dacă greșești și îți șoptește un alien două vorbe la ureche, ești pământ de flori repede-repede.

În general, omulețul are cam cele mai distrugătoare artefacte la dispoziție, fiind însă și teribil de vulnerabil. Arma care mi-a plăcut cel mai mult este un aruncător de grenade care știe să lanseze și "proximity mines" pe unde ți se pare potrivit.

Predator

S-a mai lucrat clar la jocul cu băiatul ăsta. Sunetul a fost mult îmbunătățit și s-a lucrat și la dificultate, fiind influențat - normal - și caracterul jocului în general.

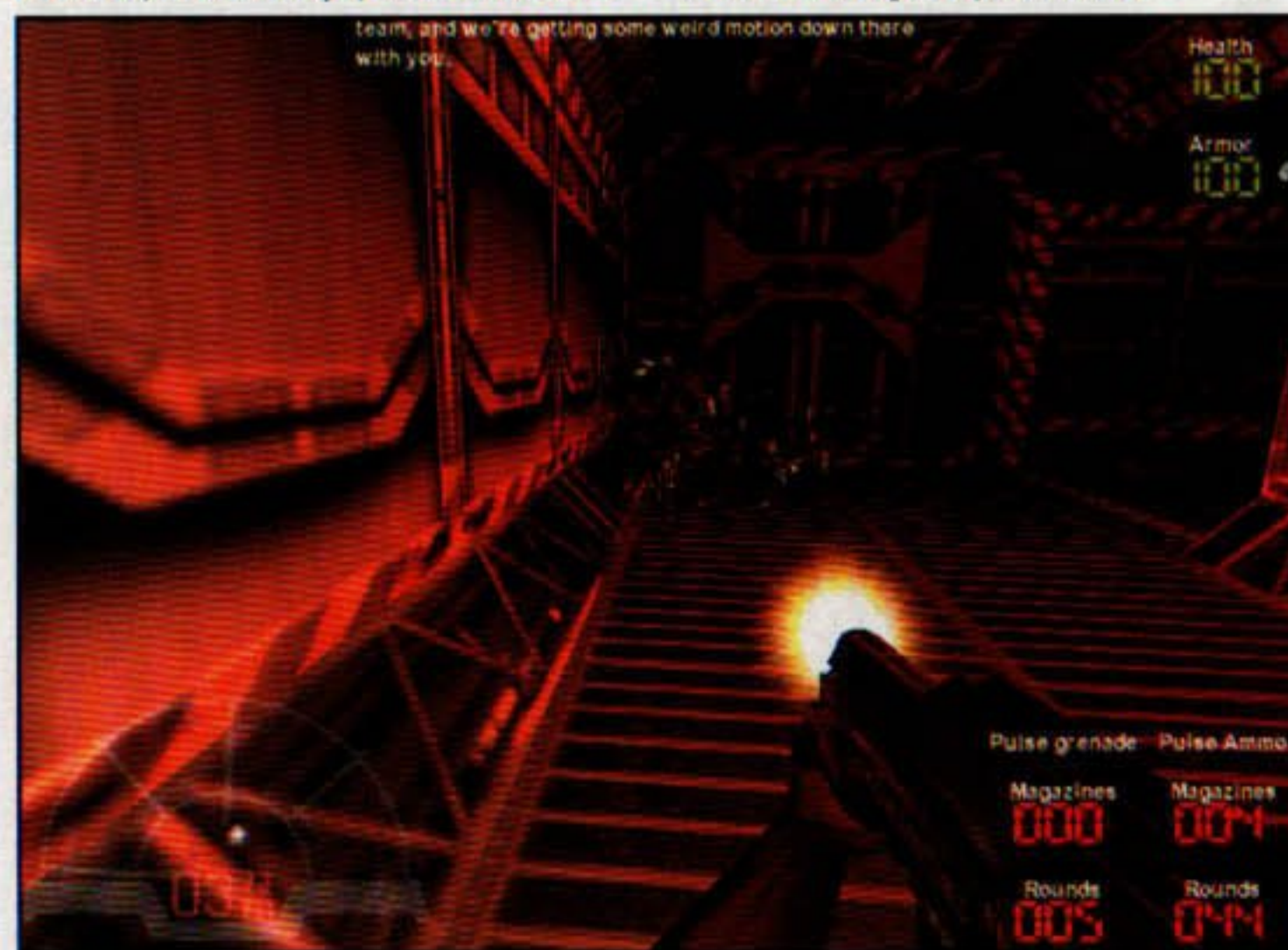
Cea mai importantă modificare este că energia de care dispui se regenerează. Asta te scutește să fii chiar un Hagi Tudose la capitolul ăsta. Apoi, poți să treci pe vedere termică, în infraroșu, de detectare a



alienilor... fără să trebuiască musai să fii cloak-at, adică să consumi energie, ceea ce iarăși îți ușurează sarcina. De fapt, ți-o ușurează într-atât încât jocul cu Predator-ul devine cel mai ușor. Ca exemplu, dacă jucând cu Marine-ul, îți pui un pic nervii pe bigudiuri până termini primele două misiuni, cu Predator-ul le termini din prima, fără să te zbați prea mult.

Alien

Nimic schimbat față de demo. Dificultate care te calcă pe nervi rău de tot. Închipuie-ți un nivel



Bun, pe ăsta l-am făcut arșice. Aoleu, să nu uit să iau niște acid dintr-ăsta într-un bidon de titan, că de când îmi cere soacră-mea un demachiant

Sus: Arnoalde, Arnoalde, multe zile fripte mi-ai făcut tu mie...
Stânga: Să-i spun ăstuia că are un gândac pe guler. Neah, că i se face frică. Mai bine descarc ușurel o sută de kilowati în dânsul și pe urmă mai văd

întunecos ca un beci, în care se află pe alocuri niște turele ce te fac arșice în doar 2 secunde, pe cel mai ușor nivel de dificultate. Dai colțul, păr-păr... nici n-apuci să crâcnești prea mult. Ce-i drept, primești niște mesaje de avertizare din când în când, de genul "There is an easier way around" însă nu știi unde urmează să te lovească nenorocul, așa că nu prea știi nici ce zonă să ocolești și pe unde. Având în vedere și că nu poți să salvezi, dar ce zic eu, chestiile astea intră la...

Generalități

Mă zbat ca un pește pe uscat pentru că am o dilemă. Fiți atenți. În Aliens vs Predator nu se poate salva. În demo am crezut că... e demo, dar nici în jocul final nu faci vreo ispravă în privința asta. Joci nivelul, joci, joci, mori, o iei de la început. Salvările se fac automat între niveluri și atât. Nivelurile astea nu sunt prea mici, adică muncești o țară la unul, iar caracteristicile jocului nedându-ți voie să joci prea relaxat, rezultă o muncă destul de măricică și, din când în când, înspăimântător de asemănătoare cu aia a lui Sisif.

Nu neg, faptul că nu poți salva are și părți bune, pentru că aceleași caracteristici ale jocului pomenite mai sus l-ar fi transformat rapid într-o serie save-load, save-load, din zece în zece metri sau secunde. Așa că producătorii au și ei dreptate. Da, dar nivelurile sunt prea mari și situația tinde să devină frustrantă și ți vine să lași AvP-ul să se mai odihnească și să joci altceva sau să apelezi la coduri (probabil are și așa ceva) ceea ce la urma urmei e mai rău decât seria pomenită de salvări

General Info

Producator: Rebellion
Distrib: Best Computers
Web: www.rebellion.com

Hardware Bench

KB-2/300 64M 1740
** - slab
CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent



Pheee, ce statuie ciudată! Hmmm... mi se pare mie sau am o senzație de deja vu? O fi de la filmul ăla de aseară de l-am văzut cu John la televizorul din tanc. "Alien 18 - The Neverending Resurrection", parcă? Nu, asta a fost acu' doi ani.

și încărcări succesive. După mine, trebuiau puse prin niveluri niște console la care să poți salva. Era o soluție clar mai bună decât asta, radicală și enervantă.

Un alt aspect care mi se pare nefericit este faptul că inamicii apar în nivel, nu sunt în număr fix. În demo nu mă lămurisem, acum e clar. Stând eu cu Predator-ul cuminte într-un colț, să mi se refacă energia, am masacrat pe puțin două duzini de oameni care apăreau



idiotici la fiecare zece secunde. Fâs, poc, fâs, poc, se strânsese - vorba vine - un morman de nefericiți pe culoarul respectiv și nici gând să se termine. O faza destul de "strâmbă" dacă stăm să ne gândim.

Ei, pe lângă aspectele astea nu tocmai de nota 10, rămând celelalte care ridică jocul sus de tot. Un engine foarte arătos, cu un sistem de iluminare excelent gândit și realizat, care induce rapid un feeling puternic. O arhitectură de niveluri "conformă" care mi-a plăcut, chiar dacă are câteva părți mai liniare pe alocuri. Una peste alta, un joc single player puternic, la propriu, figurat și cum mai vreți. Cere timp și răbdare, asta este absolut clar, nefiind genul de shooter în care intri ca în brânză, ieșind rapid pe partea cealaltă victorios și mănjit cu zer încă proaspăt.



- Bweeaaaaah!
Aoleu, mi-e cam greața - în alianță în original - n.tr.

Multiplayer

Pe domeniul ăsta AvP-ul ar putea lua nota 11, dacă ar fi după mine. Jocul multiplayer este echilibrat ca la carte, oferă satisfacții "all the way", conține strategii și acțiuni în doze corespunzătoare și are o bucată de originalitate mare de tot.

AvP reușește să fie un soi de Starcraft... nu, sună aiurea. Ideea e că există astea trei rase, fiecare cu avantaje și dezavantaje, care sunt foarte bine echilibrate, astfel încât de fiecare dată când joci împotriva alteia ți se pare că aia "e mai tare". Dacă joci cu omul și ești pe jumătate chior, nu-ți dorești decât să fii Predator - care vede excelent pe întuneric - iar odată aflat în pielea acestuia, ești invidios pe arsenalul radical al omului, enervându-te pe tunul tău care consumă o grămadă de energie, face un fâs frumos și... cam atât.

În tot multiplayer-ul, elementul decisiv - după mine - este identificarea adversarului. Nivelurile sunt în general întunecate, iar luminile existente pot fi și dânsese stinse, transformând nivelul. Dacă ți se pare că te descurci mai bine într-un întuneric dens, poți apela la metoda asta. De-abia după ce ți-ai văzut adversarul poți să te gândești cum să-l faci bucăți. Predatorul este un as în a vedea, având însă arme slăbuțe. Omul "trage tare" având arme cu rată mare de foc, spre deosebire de Predator, dar dacă e întuneric și trece pe infraroșu, nu mai poate consulta "radarul" ăla care-i anunță apropierea inamicului, așa că e lipsit de unul din cele mai mari atuuri. Ah, apropo, senzorul de mișcare de care vorbesc detectează toate mișcărilor - lifturi, fragmente de la explozii, grenade -

asa că uneori este dificil rău să-ți dai seama ce se întâmplă. Nu mai vorbesc de distanță și direcție. Alien-ul beneficiază de agilitatea aia înspăimântătoare, însă trebuie să fie aproape ca să te convingă de justetea cauzei sale.

Pe total, echilibru s-a căutat, echilibru s-a găsit. Bineînțeles, o să apară și aici tot soiul de "rețete absolute", ca și în cazul Starcraft-ului: "Băi, eu cu 10 hidre și 20 de... cocorei, bat orice" ceea ce e chiar foarte bine.

O idee originală, ba chiar vitală în unele cazuri este aceea conform căreia poți distruge toate armele sau power-up-urile din nivel, fie că sunt de-ale tale sau de-ale adversarului. Vezi o sursă de energie de Predator-ului? Merită să consumi un glonț amărât ca să-l privezi de ea. De verificat mai întâi dacă ești o rasă diferită.

Dincolo de aspectele astea tehnico-tactice, multiplayer-ul vine cu o serie de hărți drăguțe și cu o grămadă mare de posibilități de joc: deathmatch, cooperativ, pe echipe... cam tot ce se știe. Frumos este că-ți poți alege să fii nu doar un Marine normal, ci și unul specializat pe o anumită armă, neputând folosi o alta. Este o idee pentru jocul pe echipe, chit că poți juca doar cu arma respectivă și de unul singur. Marine - Sadar dispune, spre exemplu, de un lansator de rachete puțin spus impresionant ca look și efect.

Pentru că veni vorba de look, modelele - adică jucătorii în multiplayer - au animații și figuri... nici prea-prea, nici foarte-foarte. Marine-ul de exemplu, e foarte frumos, știe să-și miște torsul separat de picioare și arată chiar bine, în schimb Predator-ul e cam slăbănog și cam puțin impresionant, reușind însă să fie foarte "chipeș" în modul "cloak". Mișcărilor, însă au parcă prea puține frame-uri, fiind un pic sacadate și lipsindu-te uneori de informații vitale - parcă dispăre pentru un moment ticălosul - când ești în mijlocul unei lupte duse printre neoaie pâlând.

**Printre munți și printre văi,
opriți plugul măi fiacă!
No, aho, aho!**

Single player? Greu, greu, da' frumos, fără îndoială. Multiplayer? De jucat multă vreme și de încercat o grămadă de strategii și de moduri de abordare a problemei. Pe echipe sau de unul singur, la stânga sau la dreapta, Om, Alien, Predator, rapid, lent, agresiv, strategic, pe lumină, pe întuneric sunt foarte multe de făcut. Total? Bun, chiar foarte bun. Ar fi cazul să viitor de aur aibă. Ah, ce inversiune inversă!

-Bugs

Score Board

Un single player atractiv care cere multă atenție, plus un multiplayer cu o gamă de posibilități și de strategii. Un joc așa cum trebuie

92

Aergistal

Commandos: Beyond The Call Of Duty

Aellllloou boiz & gălz! Tăticu izzz baaack! Aproape că mi-a fost dor de voi, ca să zic așa. Cum a mai fost în ultima vreme, ați mai prins ceva meșteșug? Cred că o să aveți nevoie de acest meșteșug în continuare, căci în add-on-ul de Commandos - Commandos: Beyond the Call of Duty - producătorii parcă au înnebunit: ai nevoie de mare artă (i-auzi lauda cum cântă!) ca să poți trece la altă misiune. Add-on-ul vine cu încă 8 misiuni, din care, pentru azi, vă servesc pe tavă primele patru.

Ca să fiu mai scurt, că n-am loc de poovești, iată lucrurile: primo, citește help-ul din joc ca să mai înveți câte ceva despre fiecare soldat și secundo, fii sigur că nu este suficient să urmezi cele scrise de mine pentru a termina misiunea, ci ai nevoie și de puțină măiestrie și noroc. Treaba este mai complicată ca în Commandos, aici nu prea ai ocazia să tragi cu arma (în afară de sniper), accentul este pus pe arme albe și iuțeală de mână. De asemenea ar fi bine să folosești pumnul pentru a pune la pământ un soldat, îl cari într-un loc dosit și abia pe urmă bagi cuțitu-n el până la plăsele, sau mai bine, îl poți încătușa.

Ah, și încă ceva! În general cu dublu-click oamenii tăi o iau la goană (numai dacă stau în picioare). Și încă o chestie de bază: un soldat încătușat îl poți folosi pe post de ostatic (cu R - păpușa) pentru a distrage atenția gărzilor. Lângă poza omului tău care-l ia sub control un neamț o să apară și un portret mai mic al respectivului soldat. Îl poți controla ca pe oricare din oamenii tăi. Dar detalii d-astea veți descoperi și voi în joc.

Mission 1 - Dying Light

Ca să fiu sincer, asta-i un fel de misiune de "acomodare", pentru că nu se compară ca dificultate nici cu cele din Commandos (este mai grea), nici cu cele ce vor urma în Cbtcod (este prea ușoară). Treaba este simplă: ai de distrus antena radar, farul și bateriile antiaeriene postate unele peste altele pe o insulă și pentru asta ai pe cel cu bereta verde, sniperul (6 glonți), marinarul din infanteria marină și pionierul.

Prima și prima chestie ce trebuie făcută este să-l reduci la tăcere pe soldatul din turnul dinspre mare (te vede când te apropii). Deci sniperul rămâne fără un glonț. Mâni bărcuța mai aproape de locul de acostare (cam pe lângă bolovanul din apă), aștepti până se adună cei trei soldați și cu sniperul îi lichidezi pe toți. Calea fiind deschisă, te poți apropia de scară și debarci toți oamenii.

Cu beretul, sniperul și marinarul iei câte un pachet de țigări de la cei înșiși pe joc. Trimiți sniperul și beretul până la ultimul cot de sus al drumului, beretul aruncă un pachet de țigări pentru garda

de la scări, iar sniperul potolește garda din turn (atenție că sunt doi acolo, deci garda dinspre sniper trebuie ucisă), iar beretul ia gâtul celui care a luat pachetul (gâtul îl dă la schimb pentru țigări). Acestea fiind făcute, aduci pe Marin (așa-l cheamă, ce să-i faci) și, târâș, se va duce tocmai la șopronul de lângă antena radar, unde îl va însoți și beretul. Treaba-i simplă, marine-ul infige un harpon în cel care se mișcă, iar beretul omoară pe cel de lângă ușă și-l cară după colț.

Între timp, pionierul pune o cursă la scări (lângă lăzi) pentru cel care se plimbă pe acolo, iar beretul se strecoară lângă lăzile din mijloc și mai ia o beregată. Scena se va repeta identic pentru soldatul care urcă și coboară scările din stânga. Acum poți să-i aduci pe toți trei la scara din stânga.

Cu beretul cobori pe burtă, te duci între lăzile din mijloc și la momentul oportun, înhați gâtul soldatului, rămânând doar o formalitate paza de lângă cazarmă. Tot cu beretul mergi la cel care păzește trecerea spre lift și, când garda cealaltă nu-i atentă, îi răpești amicul, după care îl aduni și pe celălalt.

Abia acum poți trimite pionierul să depună bombele, dar nu oricum, ci în ordine: radar, cazarma mică din stânga (unde era soldatul cu fața la mare), la scările din dreapta (lângă tun) și lângă far; trimiți pionierul jos, la barcă. Cu beretul pui butoaie lângă restul de tunuri antiaeriene, iar unul îl plasezi lângă scările din stânga (în partea de joc) și postezi beretul lângă turn. Odată declanșată prima explozie apar din cazarmă întăririle, declanșezi și restul bombelor (pe rând) și ar trebui să nu mai fie nici o patrulă vie și nici o cazarmă în picioare (numai dacă nu am uitat eu ceva, dar cam așa-i principiul). Apoi rezolvi restul tunurilor prin explozia butoaielor.

Odată terminată juma' din treabă îi bagi pe toți patru în barcă și o ghidonezi spre zona cu mine, cât mai în josul ecranului. Cu marinarul te duci pe sub apă până în golful cu liftul, faci un pic de ordine printre soldați (folosind cuțitul și harponul regulamentare), cu pistolul tragi în mina cea mai apropiată și te duci spre barcă. Cu sniperul

folosești ultimul gloț pentru mina rămasă lângă mal, conduci barca prin spărtură de mine și go la next mission.

Mission 2 - The Asphalt Jungle (KXII7)

Deja ai evoluat o grămadă. Nu știu dacă Pyros-ul a fost un fel de Mafalda, dar legătura cu Iugoslavia este clară. Misiunea se petrece în Belgradul ocupat de nemți care au de gând să extermine un brav ofițer al partizanilor. Cu alte cuvinte istoria se repetă, dar la cu totul altă scară: nemții vorbesc US English, iar partizanul... săracii de ei...

Au fost teleportați pentru această misiune următorii: beretul, șoferul, spionul și, pe post de jolly, prizonierul ce trebuie salvat. Pentru început, pe stradă, se plimbă un paznic nefericit care ne incomodează teribil. Deci beretul își va murdări puțintel șișul. Odată treaba rezolvată, se va tupila până la poarta cazarmii (din jos) unde va fraieri garda de la ușă (cu țigări) și o va trimite pe veșnicile plaiuri, dar nu înainte ca spionul să-i imprumute hainele și se va pune în locul ei. Tipul acela îmbrăcat în salopetă, care umblă înainte și înapoi între cazarmă și grădina zoologică, este îngrijitorul grădinii. Și ție îți vine ideea să-i imprumuți puțin salopeta. Astfel îmbrăcat poți trimite spionul să converseze cu paza portalului de la grădină, timp în care beretul va trimite gardianul rămas lângă cazarmă după colegul său.

Treaba făcută, du beretul tocmai în dreapta hărții, unde există o spărtură în gard, dar ghinion, tocmai spre cușca leilor și a naibii lei nu-s chiar așa jigăriți ca al nostru, chiar dacă sunt infometati.

Aici intră spionul (îngrijitor) în acțiune. Se plimbă discret pe lângă lei și își va încerca vârful acului de la seringă cu gaz sarin. Odată leii plecați să fie vânați dde cele două gărzi de la garnizoana din josul hărții, poți trece cu beretul prin bazin, tocmai până la poarta din stânga-sus, pitit lângă gheretă. Între timp, spionul va rezolva gărzile de după poartă (adică pe cel din stânga lângă zid și cel din colțul cazarmii), după care se va duce tocmai la pavilionul din susul hărții, acolo în grădină unde este o patrulă ce se mișcă în disperare. Chiar în stânga pavilionului este un paznic care vede tocmai sus pe acoperișul cazarmii. Tine-l puțin de vorbă! Beretul rezolvă fulgerător paza de pe acoperiș, după care rămâne pitulat pe undeva.

A venit iarăși rândul spionului să termine pe interlocutorul său și să-l adăpostească după pavilion. După aceasta se va duce la soldățul care se plimbă lângă cazarmă și se face că dă cu seringă după el. Liniștit se poate întoarce lângă pavilion, căci a mai rămas un paznic. Doar pentru moment. Undeva în dreapta este plutonul de execuție format din trei bravi soldați. Nu cred să fie o dificultate pentru voi să-i adormiți, să-i transportați în spatele zidului și să-i kill-ăriți, dar să nu vă vadă patrula (poți ascunde și partizanul pe undeva!). Acum va intra în scenă beretul. Îl vei aduce de unde a stat tocmai lângă căruța din mijlocul parcului, unde șade liniștit un paznic. Pardon, șede! Cu spionul te duci la paznicul de lângă poarta struților și-i dai să miroasă un pic de cloroform zicându-i că este esență ciolan afumat cu fasole. A se repeta scena și cu cel de lângă mașină. După această ispravă,



Imagine din prima misiune. Beyond The Call Of Duty este cel puțin la fel de muncit - dacă nu mai mult - la capitolul grafic și conceptual ca și jocul original. Asta e un lucru care - din păcate - nu se întâmplă prea des pe piață.



Misiunea este terminată și harta e aproape goală. Uite și niște pete de sânge. Atenție, în joc inamicii sunt mult mai vigilenți la astfel de "scapări", dând imediat alarma.

beretul va atrage (cu decoy-ul) spre dreapta tușșurilor garda care se plimbă (nu cea de lângă gard) unde o va ucide, ajutat de spion care conversează cu patrula.

Beretul va intra din nou în acțiune plin de avânt când vei avea de jumulit cele două gărzi din stânga mașinii, lângă colivie, dar ajutat mereu de pâlăvrăgeala spionului. Apoi, trebuie terminați cei doi paznici de la intrarea în părculeț. Mai departe, spionul vorbește cu unul din cei paznici de lângă cazarma din apropiere (cel care se mișcă), timp în care beretul ucide paza din părculeț, de lângă bazinul spart. Treaba făcută, revine lângă colegul său limbut, atrage același paznic cu un pachet de Carpați și-l trimite pe alte tărâmurii. Celălalt paznic nu va fi decât un detaliu. Cu spionul te duci spre mitralior, te gândești că nu are de ce să stea acolo și-l izgonești cu sânge rece. Cu beretul faci tot drumul înapoi prin bazinul cu ex-leii cei răi, sari gardul și te strecorești până la intrarea în grădina zoologică (sorry, altă soluție nu am mai căutat). Cu spionul îl distragi pe paznicul de acolo și cu beretul îl mărunțești. Spionul va mai avea de omorât și garda din apropiere.

Cred că am uitat de patrula de pe stradă. Este simplu. Cândva în joc, tragi cu șoferul o rafală de mitralieră și gata. Odată paznicul porții omorât, pui decoy-ul în stradă, atragi patrula și șoferul va mai consuma niște gloanțe, dar cu folos.

Misiunea-i aproape gata. Spionul se va duce să-și ia la revedere de la patrula din grădină, șoferul duce mașina (în jos) până la alea principală, beretul împinge camionul până la ultima cazarmă (de sus), aduci partizanul și spionul și șoferul și o tai din zonă!

Mission 3 - Dropped out of the Sky (KAPIB)

Am înțepenit când am văzut misiunea. Pornești cu beretul, sniperul (7 gloanțe) și șoferul înghesuți într-o casă, înconjurată de gărzi și o patrulă. Hai să fiu mai explicit. Primul lucru ce trebuie făcut este să cureți zona de elementele hitleriste. Ca urmare, beretul își ascute iataganul și îl înfige în cel din fața ușii (să vadă dacă-i bine ascuțit) după care îl dosește după căruță. Scena se va repeta identic și ce cele două gărzi din dreptul caselor de vis-a-vis, cu depozitarea ulterioară a unuia tot după căruță. Desfășurarea acțiunii va urma tot cu beretul în rolul principal. Se va furișa

până în balconul de lemn unde zace liniștită o santinelă și îi va face felul. De asemenea este valabil și pentru cel de la baza scării (ai grijă unde pui rămășițele pământeste ale defunctului!). Odată terminată treaba (aici, jos) urcă pe faleză, o coboară din nou (prin dreptul gării din dreapta), o fraierește cu Carpata și etc. Tărăști beretul cu nasul prin nisip până la cele două gărzi din dreptul balconului și, pe rând, le administrezi câte un croșeu implacabil după care le pitești pe după pietre și le execuți mișește în somn. Având tot malul răului curățat, te avânți prin vadul cu pietre și te furișezi în dreapta unde abia te așteaptă doi soldați.

Acum trecem la actul doi. Întorci beretul din drum tocmai până la a doua casă de sus, de pe faleză (în stânga, lângă pod). Binevoitor arunci un pachet de țigări pentru garda podului (cel care este mai apropiat de tine) pentru a-i distrage atenția. Acest lucru are o mare importanță pentru că odată ce soldatul începe să fumeze nu va mai fi atent și la treburile altora. Acum ai de scăpat de două gărzi: una stă în colțul casei din care ai plecat, iar cealaltă patrulează în spate. Treaba-i simplă cu ajutorul tabacului. Prima la rând va fi paza din colțul casei. Următoarea mișcare este mai complicată. Când tipul de la pod s-apucă de fumat, cu beretul tragi un sprint până în casa de pe colț, urmând ca într-un moment favorabil să te strecorești până la ultima (și cea mai îndepărtată casă) și te introduci. Iar aștepti un moment favorabil, pui decoy-ul și c-o mișcare fulgerătoare de karate iei santinela și o depui în colțul casei (dinspre drum).

Având în vedere că sârmanul sniper n-a făcut nimic până acum, îl cobori la râu, îl pitulezi până lângă pod (pe partea unde l-ai coborât) și încerci să nimerești între ochi santinela care este cocoțată pe schelele de lemn (pe acolo o să trebuiască să cari capul de ghidare al rachetei). Scobori și beretul la râu, te pitulezi după piatra mare din dreptul rachetei și cu ajutorul decoy-ului atragi pe rând paza de lângă cort și colegul ei plimbăreț, pe care le croșetezi cu un croșeu, le cari după cort și le omori nițel. Iei beretul, pui decoy-ul între coloanele din stânga, atragi și garda de aici și o croșetezi pe loc. Urmează iar o parte mai dificilă, când trebuie să ajungi tărăș până la santinela de la baza falezei (lângă pod). Când nimeni nu-i atent bagi un pumn cum numai tu știi, iei în cărcă animalu' și-

l pitulezi după cort (unde te agăți de beregata lui). Cel care se plimbă acum pe acolo va fi doar o formalitate de îndeplinit.

Tot cu beretul te strecorești până la paza din mijlocul ruinelor și-i faci felul. Acum îți vei schimba frontul de operațiuni. Escaladezi faleza în dreptul cazarmei, omori garda, îl omori și pe cel din stânga și, în final, pe cel din dreapta (il fentezi cu țigările); iar cobori faleza, o urci în dreptul mitralierei și arunci un pachet de țigări pentru cel care patrulează pe pod. În timp ce el savurează gustul de iarba dracului, iei gâtul mitraliorului după care îl cari cu totul după cort. Tot cu beretul te duci la scara de lemn care coboară de pe faleză, fentezi cu țigările pe cel din capul scării și-l anihilezi cu o lovitură mortală, după care repeți scena și cu cel care stă la jumatea scării. Te întorci cu beretul până la casa din stânga-sus, te ascunzi înăuntru și, la momentul oportun, omori omul și prietenul lui credincios - câinele.

Intrând în ultima fază a misiunii, aduci sniperul exact acolo unde este și beretul, pe acesta îl trimiți să escaladeze faleza lângă pod și cu sniperul, simultan, omori plimbărețul de pe pod și pe cel care se plimbă în dreapta-sus (lângă gard). Repede, repede cari carcasa rămasă pe pod ca să nu o vadă patrula. La tura următoare mai apelezi la serviciile sniperului și impuști cei doi soldați de la capătul podului și repeți scena cu căratul.

Nu ți-a mai rămas decât să cari capul de ghidare până sus pe faleză la intersecția drumurilor. Te opintești cu beretul în camion să-l împingi până la locul convenit, aduci și șoferul și p-aci ție drumul!

Mission 4 - Thor's Hammer (KCOAU)

Sincer să fiu, când am văzut ce am de făcut m-am crucit. Dar de fapt mă minunez la fiecare misiune nouă, că încolăcite minți mai au producătorii ăștia. Problema mare era timpul scurt în care trebuia terminată misiunea și articolul și pozele și abia am găsit soluția salvatoare. De la început trebuie spus că se vor folosi avansate inginerii constructive, dar să lăsăm detaliile pentru momentul respectiv. Și încă ceva: nu vă luați de patrulă!

Misiunea începe într-un colț de gard, cu beretul, sniperul și pionierul, înconjuțați de o maree (un puhoi, o grămadă) de soldați care se uită spre tine. Nu desperați căci vom trece de ei. Prima dată te duci cu pionierul și pui o capcană pentru cel care dă ture cabanei și-l pitești lângă tomberoane. Urmează la aparat beretul, care se va strecura la paza din dreapta (în picioare) îi dă un pumn nervos și-i pune cătușele (foarte important căci au apărut primele păpuși în spectacol. Colegul lui plimbăreț va avea aceeași soartă. Iei frumos animalele în cărcă și-i transporti în colțul de unde ai început și unde va fi baza de operațiuni temporară. În cazul în care vrei să te dai mare poți să atragi paznicul dintre cele două ziduri (din dreapta) cu un pachet de țigări, să-i aplici lovitura favorită și să-l cari și pe el de acolo.

Undeva mai spre mijlocul hărții este o cazarmă micuță păzită de un soldat. Ca să-l scoți din zonă, te duci la cei doi tamburi din dreptul intrării prin zid (în dreapta), te scoli în picioare, când te vede te culci, te ascunzi și când este

lângă tine îl prinzi. Acum te duci la mica cazarmă și vezi că-i un plimbăreț; îl ademenești cu țigările, bagi un pumn, pui cătușe, iei sub control și cu el înainte te târăști până la colțul tău. De remarcat că soldații odată utilizați drept păpușă pot fi refolosiți dacă le repui cătușele.

Acum vom construi prima mașinărie complexă de ucis soldați nemțești. Iată cum: iei cu sniperul un neamț sub control, cu pionierul un altul, iar beretul îl folosești drept jolly. Te târăști cu cei doi lângă baraca din apropiere, cu un soldat distragi pe cel care patrulează în stânga și cu cel de-al doilea pe primul paznic dinspre zid; cu beretul dai un pachet de țigări gării numărul doi (din mijloc) și apoi dai una și în plimbărețul din stânga și-l cari la adăpost. Acum voi să nu credeți că voi explica de fiecare dată pe larg cum se face treaba, dar pentru început, o dată, merge. Te strecorești cu sniperul și pionierul lângă vagonul de cale ferată, distragi atenția gării doi și gării trei, cu beretul te pitulezi după tamponul terminal de cale ferată și la momentul propice troscolești, pui la sol garda trei, rezolvi și garda doi (făcând un distract plimbărețului din dreapta tamponului, după tamburi) și iei o pauză de respirat.

Scopul acestor distrageri este să te strecorești cu toți oamenii (prin stânga) până între picioarele mașinăriei de încărcat vagoane, căci acolo nu te vede patrula. Folosind toată experiența acumulată până-n prezent plus cele două păpuși speriate vei distraze atenția uneia dintre gărzi (sus, între tamburi) o pocnești în figură și o cari lângă zidul depoului (susul hărții), după tamburi. Repeți scena și cu cea de-a doua santinelă și îți muți sediul lângă perete. Formezi din nou mașinăria, distragi plimbărețul din spatele depoului și paza de pe scări, dai cu pumnul în stânga și dreapta, transporti la loc sigur și tocești cuțitul. În general treaba se va repeta până îi termini pe toți cei din partea aceasta de hartă.

Mergând spre dreapta, cu beretul ademenești paza din poartă cu țigări și la schimb îi iei gâtul. Faci același lucru și cu plimbărețul local. Te avânți un pic spre în jos, la celălalt plimbăreț, aplici procedura T cu țigările și gata, drumul-i deschis spre gară. Te furișezi pe lângă gard, aplanezi conflictele locale în cea mai mare liniște și te strădui să ajunzi la baza scării spre acoperiș. Aici este unul care face pe garda, îi dovedești că n-are motiv, mai are un prieten, dar care nu va fi o problemă pentru beret. Te scobori, o iei cătinel pe peron, culci toată lumea la sol, pitești pe care pe unde-apuci și mai iei o pauză.

Având în vedere că sniperul nu a prea muncit și nu-și merită banii, îl bagi în acțiune. Te strecorești pe lângă tun și va trebui să omori cei doi paznici de pe acoperiș (la care n-ai ajuns cu beretul) și încă unul, în dreapta, pe cazarma cea mare. Începi iar cu mașinăria cea groaznică să atragi atenția soldaților și încet, încet, te îndrepti spre trenul blindat. Aici pui încărcăturile explozive și te retragi spre locomotiva salvării tale. Pui bombe și la tun, lichidezi mitraliorul din dreapta-sus, detonezi trenul blindat, apoi tunul, incaleci locomotiva și poate găsiți luminița de la capătul tunelului și-o trimiteți pe la noi. Hai, gata pentru numărul acesta!



în România
numai prin

BEST COMPUTERS

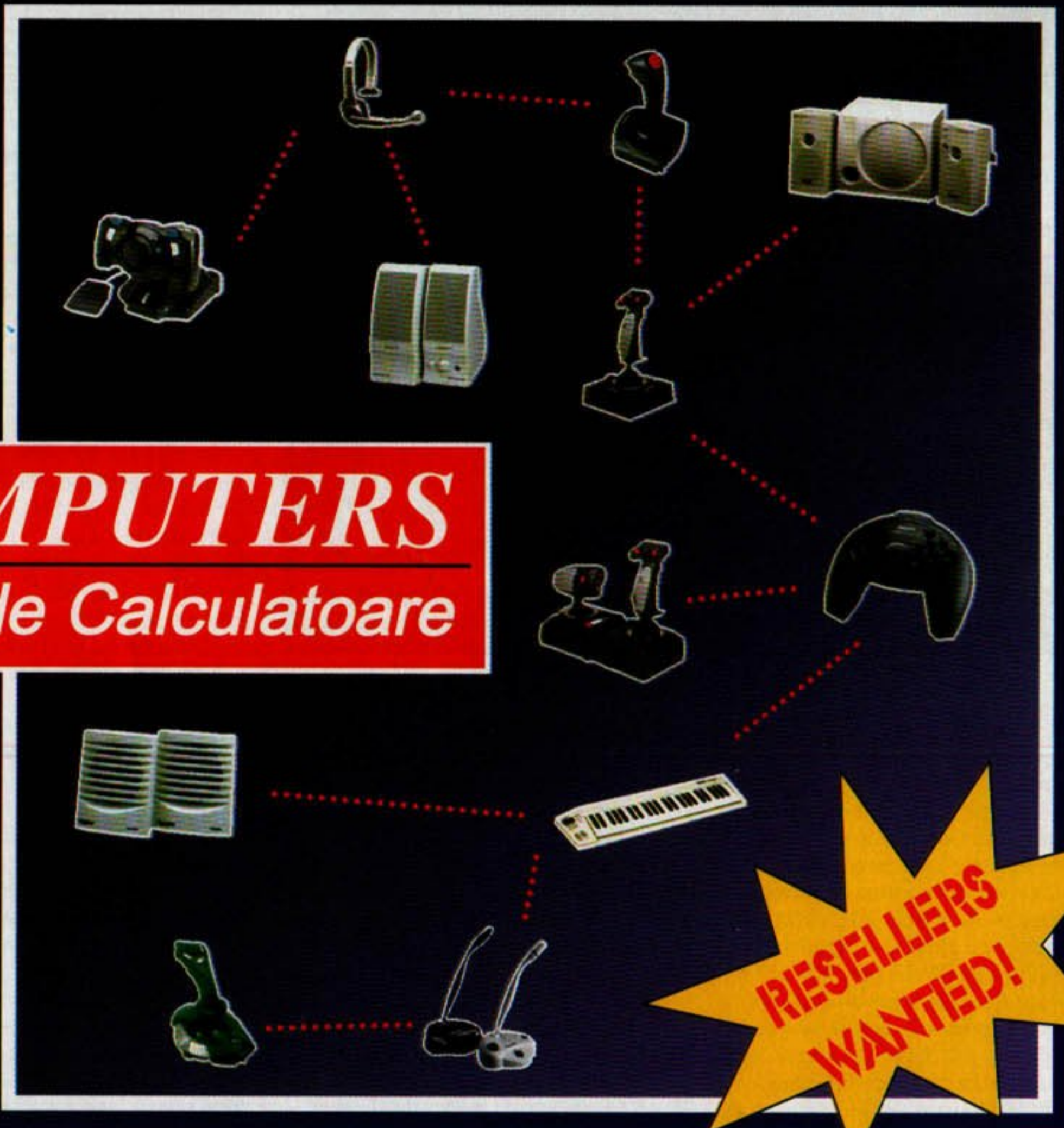
Magazinul Tău de Calculatoare

Magazin1:

Bd. Elisabeta nr. 25
(fost Kogălniceanu)
Tel/Fax: 01 312.5524

Magazin2:

Bd. I.C. Brătianu
Pasajul Pietonal Lipscani
Tel/Fax: 01 3102832



**RESELLERS
WANTED!**



Niște joace mici și eul

UGH!

Eu prost? Mie placé liftu', elocopteru', blonda și... prânzu'. Eu spun vouă joc small și rece. JSR... uuu eu greșit. Vrut spus Small Rece Game... SRG. SineRGie! Ah, mie "Ipăcut" economia și comerț exterior. În loc să zace, venit idee să

fac servicii de transport - viitorul UPS! (United Parcel Service). Am zis bine: Viitorul...ups! Ăă... dat pedale, învârtit elice făcut rata de trans(fer)port între grotă 1 și grotă 3. Greu la deal.. gravitație mare. Inventat UGH! Unidirecțional

Gravity Hole - trage burta în jos. Inventat fizica. Bate vântul telecabina - blonda țipă la grotă 2, burta țipă după haloii, modernizat Ultra Greoi Helicopterus. Acum transport este în floare. Din floare în floare, o fată apare, burta doare, nu găsit prânzu'. Prinde mânzu, scoate-i brânzu, întinde cărămida și pun-te pe halit. Pe urmă înapoi la treabă - bunicul lui Barney vrea un transport la grotă 4. Counting :5, 4, 3, 2, 1, Ignition. Pedal-Pedal, Pedal - Pedal, Spațiul e infinit, iar bunelu' lui

niveluri...ugh. Am atins căpățana evoluției.

**Fac ce fac,
dar vreau ce stiu?**

Acum mi-am pus fax în helicobter, am GPS, stau de vorbă cu fetițele-n parcare și mă gândesc să mă-nsor. Eu prost? Nu face nimic, meseria de liftier grotar, presupune esențe de fizică aplicată prin taste și-mi aduce satisfacții. Mi-am denumit compania Unlimited Girls (to) Hores. Le iau de la o

Barney răsuflă Bănescu și emite-un țuit. Ban pe ban se scoate. Scorul crește și aș vrea să-mi fac "elicompter" cu roate. Subtitlu:

Riders on the Storm

Ugh... ce vroiam să zic? Ah, expandat afacerea. Acum fac transporturi speciale pe vreme rea. Stau în cala mașinii cu blonda (am evoluat și noi) și nu fac nimic. Scriu un material: Unvield God Hallow. Se va inspira unul și va face Titanicul. Trece timpul, se strâng banii, se complică nivelurile iar eu, mă culturalizez. Eu prost? Lipsa controlul vehicolului meu m-a făcut să-i dau o nouă denumire: Ultrafast Grote Hover. Am mai terminat niște

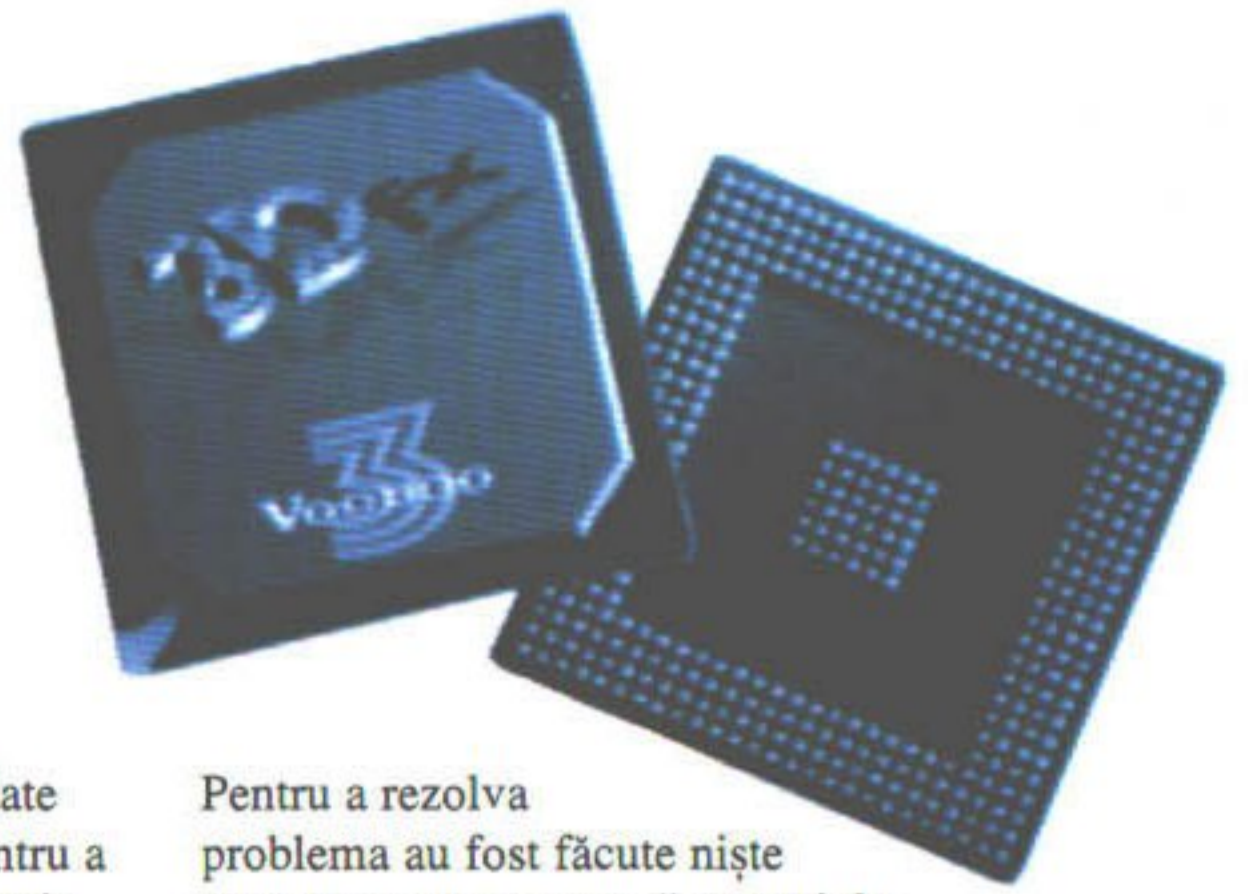
grotă la alta în te miri ce condiții. Ajung pește zburător - să mă distribuie ăștia în Arizona Dreams. Da, acesta este răspunsul la întrebare. Cu fiecare nivel devii mai înțelept - educat - căci la final ai răspunsul: Oricare-ar fi întrebarea, blonda, cărămida sau prânzul, răspunsul este unic și adevărat, echivalent și polidistant: Ugh...

- Afanaticus Transcedentalus

Bibliografie:

"Compendiul de Fizică" - Moon Lander
"Eu prost?" - Alter Ego
"Bizonul" - operă populară
"Băta în sociologie" - Anonymous

Voodoo³ TNT2



A apărut Voodoo3.

Cu această ocazie 3dfx-ul își confirmă încă o dată poziția de lider în materie de viteză. Cele două versiuni apărute (2000 și 3000) au specificații diferite ceea ce face ca performanțele să fie pe măsură (nu e de mirare având în vedere că se adresează la două segmente diferite de piață).

V3-2000
143Mhz (chipset)
6 Mtri/s
286 MTex
300MHz RAMDAC

V3-3000
166Mhz (chipset)
7 Mtri/s
333 MTex
350MHz RAMDAC

Plăcile merg cu 16M SDRAM și ating o rezoluție maximă de 2046x1536 (în 75Hz la versiunea cu ramdac de 350). Din specificațiile de viteză ar rezulta că una peste alta: $V2 < V3 < 2 \times V2$... dar, din testele făcute de alții (a noastră n-a sosit încă) reiese că V3-ul se descurcă foarte bine, mai ales în rezoluții superioare. Printre facilitățile care "prindeau bine" dar nu s-au materializat în aceste versiuni se află suportul AGP (e vorba de transferul texturilor nu de bus), suportul pentru rendering pe 32biti și suportul pentru texturi mai mari (marea majoritate a jocurilor folosesc 256x256, dar concurența suportă 2048x2048). A dispărut și filtrarea anizotropică existentă în specificațiile inițiale, din cauza impactului drastic asupra performanței. Un lucru bun făcut de 3dfx a fost îmbunătățirea calității imaginii, care (zice-se) că a ajuns să fie comparabilă cu cea a plăcilor cu TNT. Metoda de dither folosită la Voodoo2 este prezentă și de această dată pentru a cei care doresc viteză maximă, alături de o nouă metodă care conferă o calitate extraordinară imaginilor (cu un mic impact asupra performanței însă). Întrucât se pare că au existat oarece confuzii în rândul unor cititori, cred că e cazul să fac o mică paranteză și să mă aventurez mai pe larg în problema "culorilor frumoase" de care vorbeam la numărul trecut. Voi lua în calcul doar Voodoo (1/2), RivaTNT, G-200, i740 și Ati Rage 128 pentru că sînt cam cele mai cunoscute acceleratoare 3d la ora actuală (nu vorbesc de permedia2, verite, PCX2 pentru că nu le-am văzut la lucru). Cine a văzut jocuri rulînd pe plăcile respective a observat cu siguranță că pe Voodoo culorile sînt mai

"spălăcite" și în plus apar niște linii ciudate (dacă pot să le zic așa) pe orizontală. Pentru a ajunge la explicație, trebuie intrat din nou în detalii, așa că: framebuffer-ul de la voodoo este pe 16 biți, deci rezultatele "core-ului grafic" trebuiesc convertite (reduse) la această dimensiune. Pentru oricine este evident că pe 16 biți se pot păstra mult mai puține valori decît pe 24 sau 32 de biți. Asta înseamnă că numărul maxim de culori este drastic redus, rezultatele fiind vizibile cel mai bine în cazul degradeurilor (unele elemente ale imaginii sînt mai "sensibile" la reducerea numărului de culori) sau acolo unde datele din framebuffer sunt folosite de mai multe ori succesiv pentru obținerea diferitelor efecte. Din această cauză se folosește un algoritm prin care se încearcă obținerea mai multor culori prin alăturarea unor nuanțe apropiate ale aceleiași culori. Fizic, se folosesc tot atîția biți, dar ochiul "este păcălit" și "crede" că este vorba de mai multe culori (pentru o mică demonstrație a tehnicii, porniți windows-ul în 256 culori și vedeți în control panel cum arată "color picker"-ul). Procedeu respectiv folosește pixelii adiacenți pentru a calcula valoarea culorii și are 2 rezultate imediate: "creșterea" numărului de culori din imagine și efectul de "blur". Încă o dată se constată că unele elemente din imagine au de suferit mai mult decît au de cîștigat (mai ales acolo unde este vorba de contururi precise care se pierd cu această ocazie). Există unele ocazii în care datele sînt luate din framebuffer și convertite de mai multe ori astfel încît se ajunge la cumulara rezultatelor negative (nu se ajunge la imagini oribile, dar rezultatele sînt vizibile). Prezenta "liniilor" orizontale nedorite s-ar putea explica prin faptul că algoritmul nu folosește decît pixelii din stînga și dreapta poziției curente, neavînd cum să-i obțină pe cei de dedesubt care nu sînt calculați (asta dintr-o singură trecere). Cu asta, am ajuns la motivul pentru care insistam asupra calității imaginii și a culorilor la Riva și G-200. Voodoo2 scoate imagini care nu arată bine, iar după ce ai văzut echivalentul pe Riva îți dai seama imediat despre ce vorbesc. De asemenea, Rage-ul 128 are o "granulație" suspectă (ca să folosesc alt termen) în 16 biți, efectul fiind vizibil chiar și în "control panel-ul" windows-ului. N-am intrat în toate detaliile astea data trecută pentru că depășeau cadrul discuției, ca să nu mai zic de spațiul alocat.

O mențiune importantă este că anumite versiuni ale driver-elor pentru V3 nu permit activarea noului mecanism de filtrare, motiv pentru care imaginile arată la fel ca pe V2.

Pentru a rezolva problema au fost făcute niște programe care se ocupă tocmai de acest detaliu.

Una peste alta V3 se dovedește o placă bună și este recomandată celor care doresc o soluție 2D/3D integrată, sau vor să-și "upgradeze" partea de 3D (ocazie cu care se eliberează eventual și câteva slot-uri PCI). Cu atît mai recomandată va fi versiunea 3500 ale cărei performanțe vor fi superioare.

Ce face concurența?

În acest timp NVIDIA nu se lasă mai prejos și anunță TNT2, urmașul faimosului TNT a cărui calitate grafică este deja cunoscută și apreciată. Singurul aspect în care TNT-ul nu "rupea gura tîrgului" era viteza, aspect ce urmează să fie corectat cu aceasta ocazie. Pipeline-urile grafice au fost optimizate iar tehnologia a fost transferată pe 0.25 microni, ceea ce a permis dublarea frecvenței de funcționare. Frecvența la care vor funcționa plăcile dotate cu TNT2 va rămîne la latitudinea fiecărui producător, versiunile cele mai probabile fiind de 125/150, 150/183 și 175/200 (chipset/memorie). Memoria va fi de 32M SDRAM și respectiv 16M pentru modelele mai ieftine. Rata de umplere este estimată între 250-350MTex (în funcție de frecvența la care rulează), iar numărul de triunghiuri la 5 milioane. Ramdac-ul va fi la 300MHz, ceea ce implică un refresh maxim de 60Hz în 2046x1536. O altă facilitate importantă este stencil buffer-ul (un fel de z-buffer, dar care poate avea orice formă și care permite mascarea anumitor zone din imagine) cu ajutorul căruia se pot genera umbre din surse multiple de lumină (și asta în timp real).

Istoria ne arată că NVIDIA a cam exagerat cu specificațiile și că produsul final n-a întrunit toate specificațiile inițiale, dar același lucru este valabil și pentru 3dfx.

Indiferent de ce vor zice unii, 3dfx-ul a fost din nou înaintea concurenței, placa lor ocupînd încă o dată primul loc în clasamentele de viteză. S-ar putea ca NVIDIA să schimbe situația, dar pentru asta mai trebuie așteptat pînă cînd va lansa TNT2 în mod oficial.

-Roger

Intel vs. AMD: overclocking

b

ine, poate că overclock-ingul nu este componenta cea mai întâlnită în cadrul unui versus (care, iată că a și ajuns la runda a treia), dar pentru anumite persoane poate constitui un aspect semnificativ în momentul în care aleg între două procesoare.

Basmele overclocking-ului

Încep prin a remarca faptul că se exagerează cu dărnicie riscurile unei asemenea operații. În general asta se transmite "din vorbă în vorbă" și fiecare mai adaugă câte un pic. În realitate, riscurile sunt extrem de reduse în condițiile în care operația se face gradat, cu cap și mai ales se renunță înainte de a depăși niște limite rezonabile. Sânt, însă, aproape obligat să avertizez că nu trebuie să te bazezi pe faptul că niciodată nu "ți-au ieșit numerele la Loto". Astfel încât nu vă apucați de nimic dacă nu sunteți absolut siguri că asta e alegerea voastră, nu sânteti pregătiți să gândiți de zece ori și să acționați o dată, și (în cel mai rău scenariu posibil) nu aveți finanțe să înlocuiți un procesor "șifonat".

Basics

În principiu, overclock-area presupune forțarea procesorului (mai exact a frecvenței la care lucrează acesta) peste specificațiile tehnice cu care acesta a fost înzestrat de producător. Simplu?

Există trei "instrumente" teoretice pe care un utilizator le poate folosi pentru a-și "turboalimenta" procesorul, după cum urmează:

FSB - frecvența de bus

În viziunea mea acesta reprezintă cel mai important instrument în cadrul unui overclock-ing de succes. În primul rând, pentru că aceasta nu numai că prin multiplicare formează frecvența la care lucrează efectiv procesorul, ci mai ales pentru că și alte elemente extrem de importante din sistem sunt influențate de valoarea acestuia. În al doilea rând, datorită politicilor Intel de a "bloca" în fabrică multiplicatorul procesorului, aceasta rămâne singurul element cu care se poate opera pentru overclock-ing. Valorile FSB-ului pot fi 66, 75, 83, 90, 95, 100, 112 MHz. Nu e obligatoriu, însă, ca toate plăcile de bază să includă TOATE aceste posibile setări. În orice caz, vor exista cel puțin două, 66 și 100 MHz, ce pot fi suficiente în anumite condiții.

Valoarea FSB-ului influențează drastic alte componente ale sistemului. Memoria funcționează la 1/1 FSB (există plăci cu setări asincrone care permit, de exemplu, ca memoria să meargă la 66 în timp ce FSB-ul este setat la 100 MHz). Placa video AGP poate funcționa la 1/1 sau 2/3 din FSB. Pentru un FSB de 66MHz, AGP-ul va fi setat la 1/1, deci 66 MHz. La un FSB de 100 MHz, placa va funcționa la 2/3 din acesta, deci tot 66 MHz. Unele plăci pot fi setate chiar și în aceste condiții la 1/1 și să ruleze deci la 100 MHz. Nu toate vor reuși, însă, performanța.

O placă cuplată pe PCI poate funcționa la 1/2 sau 1/3 din frecvența de bus. Astfel, configurațiile vor fi 1/2 pentru FSB 66 MHz și 1/3 pentru 100 MHz, ambele rezultând 33 MHz.

În condițiile în care este folosită una din aceste două valori ale bus-ului, nu pot exista probleme. Acestea din urmă pot apare în momentul în care sunt folosite frecvențe de mijloc, cum e 83, sau extrema superioară cum e 112. În acest din urmă caz, o placă AGP nu ar trebui să aibă probleme funcționând la 74 MHz (2/3 din FSB). Însă o placă PCI mai pretențioasă

ar putea genera probleme la 37 MHz.

În cazul unui FSB de 83 MHz, AGP-ul va merge fie la 83 (1/1) caz în care pot apare probleme la cele făcute pe "vapor", sau 55 (2/3) caz în care va merge prea slab. PCI-ul va merge fie la 41 (1/2) sau la 27 (1/3).

Nu este obligatoriu pentru componentele mai sus pomenite să existe neapărat probleme. Șanse există și chiar dacă acestea vor funcționa, pot funcționa defectuos (am pațit-o cu o placă AGP pusă la o frecvență de aceasta cidată).

În concluzie pe cât posibil e recomandată folosirea unor valori de FSB, dacă nu chiar 66 sau 100, măcar pe undeva pe aproape (95 de exemplu).

Multiplicatorul

Acesta se ocupă cu... multiplicarea frecvenței de bus, pentru a rezulta frecvența de funcționare a procesorului. Cele mai întâlnite valori sunt x3, x3.5, x4, x4.5 și x5. Astfel, dacă procesorul meu merge la 500 MHz, înseamnă că FSB-ul este setat la 100 și multiplicatorul la x5. Sau 112/x4.5. Pentru 450 MHz voi avea fie 100/x4.5, fie 112/x4. Și așa mai departe.

Problema constă în faptul că orice procesor produs după vara lui '98 de Intel are multiplicatorul blocat. Un Celeron 300A va fi blocat la x4.5 (66x4.5), 333 la x5 (66x5), 400 la x4 (100x4) etc. Acest lucru va putea da de furcă unui doritor de overclocking.

Tensiunea de alimentare

Acest "instrument" este cel pe care îl numesc "pentru încăpățânați". Chiar în condițiile unui overclocking nereușit (atunci când apar erori în funcționare și nu când calculatorul refuză să mai boot-eze) poate fi forțat prin mărirea CU BLÂNDETE a tensiunii de alimentare a procesorului. Salturile se fac în pași foarte mici, de exemplu 2.1-2.2 V sau 2.2-2.3 V, datorită faptului că diferența, chiar dacă pare minoră, va avea efecte semnificative în cantitatea de căldură emanată de procesor (de unde și necesitatea unui cooler mai serios, dacă se poate chiar cu senzor de căldură), sau (când schimbi jumperii ăia ca "bizonul") la arderea cu succes a procesorului. Prin urmare este absolut nerecomandabil.

Concluzii de reținut

Încerci. Dacă nu merge din prima sau apar probleme suspecte (inexistente până în momentul overclocking-ului) cum ar fi blocarea sau resetarea subită a calculatorului, atunci fie micșorezi frecvența procesorului (modificând unul din parametri) fie revii chiar la specificațiile originale, căci se pare ca nu ai în calculator un "rege al overclocking-ului". Nu are rost să forțezi. Chiar deloc.

Folosește cu precădere valorile FSB cât mai apropiate de 66 sau 100, pentru a nu creea probleme în altă parte decât la procesor. De obicei, vor exista mai multe posibilități de a atinge frecvența dorită de tine, de exemplu pentru 300 MHz poți alege între 66x4.5 sau 100x3 (dacă ai posibilitatea să schimbi multiplicatorul, evident, altfel vei putea lucra numai cu FSB-ul). Chiar dacă la aceste valori PCI-urile și AGP-ul nu vor fi deloc influențate în nici un caz (deși, repet, ai putea overclock-a chiar și AGP-ul la 100 MHz), memoria va fi. Astfel, dacă ai memorie PC100 e clar că vei alege configurația 100x3, nu are nici un rost să îți memora la 66, când ea suportă mai mult.

Speranțe de overclock-ing

AMD nu se poate mândri tocmai cu cele mai overclock-abile procesoare de pe piață. Un K6-2

la 300 MHz poate merge fără probleme la 333. Nu am auzit până acum de cineva căruia să nu îi fi mers. În plus, setările (95x3.5) se apropie suficient de bine de cele originale (100x3), ceea ce exclude probleme cu alte componente ale computerului. Un overclock-ing la 350 este, de asemeni la îndemână (100x3.5), deși au existat probleme. O frecvență de 360 MHz se află, însă, la limita superioară a capacităților procesorului. Concret, un procesor nu va merge la 360 decât în cazuri de mare noroc, iar în aceste condiții nu va rula onorabil, iar erorile vor fi frecvente.

Celeronul este considerat cel mai overclock-abil procesor. Acest lucru în pofida faptului că, cu multiplicatorul blocat, singurul element ce poate fi modificat este FSB-ul. Aud că Intel intenționează să blocheze și acest element. Probabil că overclocking-ul procesoarelor de frecvențe mai mici 300/333 este atât de tentant (și de realizabil) încât periclitează vânzările procesoarelor scumpe, cu frecvențe mari.

Un Celeron 300A poate fi overclock-at fără probleme la frecvențe ca 337(75x4.5), 374 (83x4.5) și poate chiar 405 (90x4.5) sau 450 (100x4.5). Până în 400 MHz Celeronul va merge aproape sigur, atingerea valorii de 450 fiind o chestie de pur noroc.

Un Celeron la 333 poate fi și el overclock-at la 375 (75x5), 415 (83x5) și poate chiar 450 (90x5). Ma îndoiesc sincer că va rula peste această frecvență, de exemplu la 500 MHz (100x5). Principala vină pentru nereușită este aruncată în spatele cache-ului, care nu va lucra corect la 500 Mhz.

Datorită lipsei cache-ului, procesoarele Celeron vechi, se pare că sunt chiar și mai overclock-abile decât frații lor mai înzestrați. Se vorbește de Celeron 266 care lucrează fără probleme la 400 sau 450 MHz. Eu, totuși, nu cred până nu văd cu ochii mei.

Disclaimer

Retineți ca nu e obligatoriu ca procesorului din dotare să poată atinge performanța dată ca "sigură" în prezentul articol, așa cum nu e obligatoriu nici să nu funcționeze la o frecvență "incertă". Fiecare procesor este unic și se comportă distinct.

Concluzia

K6-2 nu este un bun procesor pentru overclock-are. Printr-un overclock-ing nesigur vei reuși să aduci procesorul la 111% din puterea nominală, ceea ce nu e neapărat tentant.

În contrast, un Celeron 300A, overclock-at la 450 (destul de sigur) reprezintă 150% din puterea lui nominală. Unde mai pui că (spre deosebire de K6-2 unde cache-ul lucrează la frecvența FSB) și cache-ul va lucra foarte rapid (overclock-are de cache), nu numai procesorul efectiv. Nici Celeronul 333 nu se lasă mai prejos, iar restul (266 de exemplu) sunt, până la noi ordine, basme.

Acum chiar pun punct!

Dacă stai să aleg acum între un Celeron 300A și un K6-2 3D Now! la 300 MHz (după trei numere de "versus"), opțiunea mea va fi clară: aleg Celeronul. Acesta pare să aibă toate atuările de partea sa, cu câteva excepții, atât de puține încât devin neglijabile și ar trebui să fii un fanatic fan AMD să nu faci acest lucru. La momentul actual nu se mai poate vorbi de "K6-2 un concurent ieftin pentru P2", prețurile scăzând suficient de mult pentru a face diferențele de prețuri dintre cele două procesoare doar o problemă de de reseller. Am zis.

-Johnny

Race Leader Force Feedback

Așa... Care-va-să-zică nu cu mult timp în urmă ne-a cam picat în mâini o consolă cu volan și retur "în forță", de a cărei fabricare se fac vinovați băieții de la Guillemot. Ne-am bulucit toți la "aparatură" și am constatat că este formată din: una bucată volan cu force feedback de pus mâinile... pe, un dispozitiv cu pedale de pus picioarele pe și vreo opt butoane de folosit cu deștele care au rămas în plus de la volan. Odată băgată în priză și respectiv în portul serial, consola nu-ți mai cere decât driverele și mult loc pe birou, și instalarea-i gata.

Calitatea...

Nu prea se poate vorbi despre o calitate propriu-zisă în ce privește consolele cu force feedback, cam toate fiind de foarte bună calitate (și asta din simplul motiv că firmele cvasi-

necunoscute nu prea se înghesuie în acest domeniu), ci mai degrabă despre calitatea implementării force feedback-ului care diferă foarte mult de la un joc la altul. Așa că am luat frumusețel câteva jocuri și le-am testat...

Need For Speed III

În NFS III am găsit o implementare force feedback excelentă care ne-a lăsat fără grai.

Practic a reușit să ne trezească interesul pentru acest joc, și zău că nu e puțin lucru.

Jocul ajunge cu "nesimțirea" într-atât de departe încât fiecare mașină are "zbârâitul" ei specific reflectat în volan, asta ca să nu mai vorbim de ce "gigea" te zguduie când ieși în decor... Iar când mă gândesc ce frumos opune rezistență volanul când mașina e oprită și ce ușor se mișcă la viteză mare... parcă l-aș lăsa în plata Domnului de articol și m-aș duce să mai trag un NFS III.

Speed Busters

În Speed Busters implementarea force feedback este puțin aiurea realizată în sensul că tastele ne-au oferit un control mult mai fin asupra mașinii decât consola și, deci, Speed Busters nu prea s-a putut juca "de performanță" decât de la tastatură. În rest totul e ok realizat începând cu izbiturile în parapeți și terminând cu efectul de turbo.

Interstate 76 Nitro Raiders

Un alt joc în care am testat consola (de fapt primul) a fost I'76 Nitro Raiders, I'76 fiind unul dintre bătrânii satului în materie de implementări



force feedback. Deși "arhaică", implementarea force feedback din I'76 n-a reușit să mă dezamăgească deloc. Penele de cauciuc și rateurile pe care le dă motorul (asta ca să numesc doar două din câte efecte sunt) când este avariat returnează un "zbucium" de toată frumusețea în volan, ba chiar în tot biroul.

F1 Racing Sim 2

Unul dintre cele mai bune (dacă nu chiar cel mai bun) suporturi force feedback dintre toate jocurile pe care le-am testat. Interacțiunea cu decorul este mai mult decât ok realizată, la fel și celelalte elemente mai puțin importante dar care atârână și ele greu în balanța feeling-ului, ca de exemplu faptul că se simte în volan când schimbi vitezele sau când motorul e turat la maximum...

Ofertant: UBISOFT ROMANIA
Telefon: 231.67.69

Câteva minusuri...

Problema principală sunt pedalele. Sunt mult prea moi. Este adevărat că sunt concepute pentru a fi folosite desculț, dar tot prea moi sunt. Astfel ești pus oarecum în imposibilitatea de a-ți menține o viteză constantă.

Un alt minus ar fi utilitatea consolei care se rezumă după cum cred că și-a dat seama toată lumea la jocuri exclusiv cu mașini. Un joystick cu force feedback este mai util după părerea mea pentru că îți oferă posibilitatea să te folosești de el într-o varietate mai largă de jocuri. Bineînțeles, că dacă îți pui problema ce să alegi între consola cu volan și un joystick cu force feedback de exemplu, înseamnă că nu te deranjează prea tare...

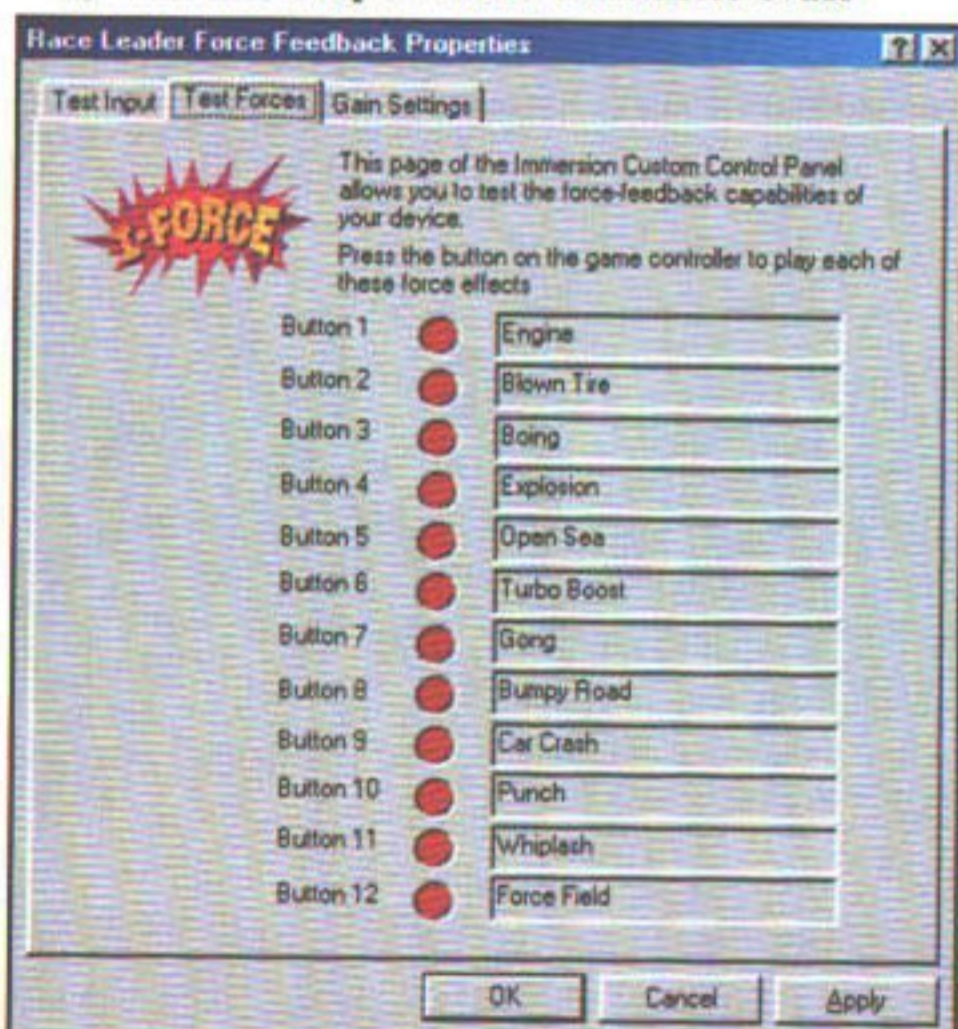
Prețul

Este 148\$ fără TVA. Pentru gamer-ul de rând sună, ce-i drept, cam piperat, însă pasiunea se ține cu chețuială, ca și obrazul subțire.

În concluzie...

Dacă sunteți amatori de jocuri cu mașini și sistemul vă permite să cheltuiți bani și pe altceva diferit de componente hardware, nu stați prea mult pe gânduri. Feelingul pe care această consolă îl generează este absolut bestial.

Definiție forcefeedback: Forcefeedback-ul este o minune de colaborare între software și hardware, încorporată în diferite game controllere realizate de firme de renume, controllere care îți oferă un realism fizic extraordinar. Mai exact, controller-ul respectiv reacționează direct printr-o gamă largă de tremurături, zguduiri... etc. la interacțiunea cu decorul în joc. La ora actuală există joystick-uri, console cu volan și... alte lucruri de gen, care suportă zgâlțâieli force feedback. Au apărut și mași cu force feedback (și chiar de ceva timp) de care se fac vinovați cei de la Immersion Corporation. Când ți-o sări mouse-ul din mână, pas de mai spune că lumea e normală.



Meniul de test al forcefeedback-ului și o modalitate de a-l testa "live": Dai cu "capul" în lama aia mișcătoare și ține-te bine, că volanul, mai-mai să-ți zboare din mână!

Trecutu'

O mână a luat taloanele, o mână a luat Fanele, iar o gură a rostit abisal:
- Fane, suflet mare, pune-ți inspirația la contribuție și trage rogu-te un cartonaș din această grămăjoară pe care tocmai ți-o înfig în ochi. Mai repede, cât de rog!
După care, Fane a întins lăbuța cuminte și a extras talonul purtând numele câștigătorului la concursul din numărul trecut:

MARIAN ALEXANDRU
București, Sos Mihai Bravu, nr.124, bl. D6, ap. 12
câștigător al unui
HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Numitul numit mai sus (am dat și adresa pentru că numele este ușor banal) a dat răspunsul corect - pe care, de altfel, s-a aflat pe TOATE taloanele pe care le-am primit la redacție:

Aliens versus Predator

Hotărât lucru, concursurile sunt prea ușoare și hazardul are un rol prea mare. Vom încerca să reparăm acest aspect nefericit

Bun, după care am purces la tragerea la sorți a celor abonați. Sorții - tot ei, bată-i vina! - au scos din pălărie următorul nume:

PĂDURARU CIPRIAN
din Pașcani

Tânărul de mai sus a pus mâna - datorită pilelor pe care le are la zeul norocului - pe una bucată joc

NBA LIVE 98
oferit de

BEST COMPUTERS

Magazinul Tău de Calculatoare

gameover login: bugs
password: *****

You have new mail
Last login: Thu Apr 22 08:12:34 on tty2
(bugs):~\$ unzip concurs.zip

Prezentu'

Concursul de astă dată are la bază lumea Star Wars. Pentru a înhăța cele 2 CD-uri ce compun

X-WING ALLIANCE

vă rugăm să "roștiți" răspunsul la întrebarea:

Ce înseamnă cuvântul TIE, din numele navei Tie Fighter?

Succes, vă urăm, și nu ezitați să trimiteți talonul chiar dacă depășiți cu 4-5 zile fatidica dată de 15 ale lunii, tragerea la sorți se face în ultimul moment, ca să prindem "în plasă" pe cât mai mulți.

Posta Game Over

Dan Mihai

Nu știu ce vrei tu cam ce vrei tu de la noi și cred că ești tare lipsit de preocupări de ai avut timp să ne scrii 22 de pagini. Am să-ți răspund cât se poate de telegrafic: Într-adevăr datorită învecinării noastre cu revista exces avem parte de o mare porție de gagici de prima clasă. Mai mult nu pot să-și spun despre ele pentru că sunt un tip discret de felul meu. Este bine că nu ești din generația PRO, totuși n-am întâlnit unul să spună "eu sunt generația PRO" și totuși nu prea avem loc de ei pe stradă, la televizor, în parc... Despre prietenă, la vârsta ta, este destul de neplăcut, dar stai liniștit vine și vremea ta dacă mai lași calculatorul ăla, faci un duș, te nbraci frumos și mai ieși la o plimbărică. Ceea ce vrei tu este dacă nu imposibil (eu așa cred că este) cel puțin improbabil. Noi avem de muncă suficient de mult încât să nu mai avem timp deât de lucruri viale. Ceea ce ne ceri tu... Poate poți să vii pe aici să stăm dre vorbă dar mai mult nu pot să-ți promit.

Lord Thunder

Toată lumea-i supărată, toată lumea-i nemulțumită, întotdeauna-i loc de mai bine. Trimite talonul că oricum participă la tragere la sorti. Dacă nu la numărul respectiv la cel viitor. Nu există bots-i pentru Forsaken, nu poți rula mai multe tipuri de bots-i în același joc. Sigle Player-ul din Quake 3 va fi cu bots-i. Nu știu dacă ai fost tu prost, cert este că am jucat cu fane, eu cu oamenii-el cu zergii, eu cu două site-uri de minerale și gaz, iar el cu restu șase, el a venit la mine cu sute de mii de cărcăieci pe care i-am făcut varză cu trei buncăre în care aveam fantome, ceva turele, ceva roboței și niște tănculețe. Pe scurt l-am spulberatdeși el avea oaste cât frunză și iarbă. Deocamdată server-ul de Quake nu se poate accesa direct de pe modem decât dacă ai cont luna și de acolo să te conectezi la gameover.ro. Despre concurență... ce să spun este inutil ca noi să spunem că ai dreptate pentru că s-ar putea interpreta ca subiectivism. Ai dreptate. Ce a avut hardu'? Păi când zici Seagate poți să zici rășniță fără să exagerezi. Cauza este că hardu' este Seagate și că este vechiuț. Dacă-ți iei altu ia-ți un Western Digital că sunt ceva mai serioși. Noi nu luăm jocuri de nicăieri, ne sunt trimise de firmele producătoare și/sau distribuitoare. Vrem să facem și server d-ăla

de care vrei tu da' nu avem calculator deocamdată. Despre obiecția cu privire la hărțile de Quake nu prea este bine fondată, dat fiind faptul că le-am pus pe toate pe CD. Despre emulator dă un telefon.

Șerban Sorin și Cătălin P.

Deja se cam luase decizia să se pună dată pe copertă așa că poți dormi liniștit de azi încolo. Pe poster, în locația pe care ai amintit-o se află niște Naga Queen-e. Heroes are scorul mai mic decât Descent 3. deoarece așa a vrut mușchii lu' Blom. Eu m-am cam zbârlit la el când am văzut ce mic este scorul, da' el a bălmăjit ceva și cam atât.

Andrei aka bart

Concursul este chiar de Quake, iar pentru a afla de premii, condiții etc mai încearcă pagina de web că merge.

Dalnyx

Știm că este subțirică, dar managerul nostru spune că mai întâi trebuie să mărim tirajul și abia pe urmă să mărim numărul de pagini.

Nicodimus

Da dom'le frumos spus și pot să spun că ne-ai cam gădilat orgoliul cel aproape inexistent. Îți mulțumim pentru urare.

Olix

Nici prin cap nu ne trece să scoatem posterul, mai ales că posterul cu Alien vs Predator ne-a cam uns pe inimă. I-am spus lu' Roger despre Wallpaper-uri dar cu Roger nu te poți înțelege cu una cu două. Deasemenea i-am spus Rogerului să pună prețurile plăcilor testate da'....Manea Alexandru Mnea (cel cu fax-ul) Având în vedere că ai 14 ani te voi ierta pentru rugămintea ta de a pune jocuri întregi pe CD. O dată pentru totdeauna trebuie să rețină toată lumea că nu se pot pune jocuri întregi pe CD, iar dacă am face-o am ajunge dați în judecată și eventual, falimentati de despăgubirile pe care ar trebui să le plătim. Despre articole la jocuri vechi ceu mar fi -citez: "Interstate 76 sau Broken Sword"

închei citatul- nu prea se poate deoarece noi nu pre avem loc pentru celelalte jocuri noi. Dacă vom avea loc, cine știe?

Piratu'

Adevărat a înviat! Aha care va să zică ți-ai călcat "prințiipiile". Ca să vezi cum se devalorizează vechile datini și obiceiurile. Țastă-i progresul, ce să-i faci? Felicitări pentru noul calculator, să-l folosești cu plăcere. I740 are destule probleme, nu este cine știe ce placă supărată așa că nu trebuie să te mire dacă o să ai ceva probleme. Despre Quake 1 să știi tu că noi ave Voodoo și Voodoo 2 și tot în 320X240 îl jucăm. Altfel nu ne place cum se mișcă. Despre anunț deocamdată nu avem destule solicitări pentru a inaugura o rubrică de anunțuri.

Petrea Bogdan Alexandru

Nu puteai dom'le să scrii și tu pe o pagină normală și cu litere destul de mari pentru a putea fii citite fără lupă? Vine și browser-ul și muzica dar despre preview la numărul viitor, asta nu prea este realizabil din mai multe motive.

Tan.K.

Nu știam despre chestia cu ciclopii. Interesant. Bineînțeles că nu ne supărăm că ne-ai scris și așteptă și alte scrisori, de la tine și de la oricine altcineva. Poză cu viermele din Dune 2000 poți să cauți pe Internet.

Acid Burn

Poster cu Quake mi greu, de obicei se pun jocuri noi dintr-o serie întreagă de motive. În quake poți să scrii în consola "+mlook" fără ghilimoanțe și...o să ai o surpriză plăcută. Dute la adresa "www.gamesmania.ro" și poți să-i întrebi personal pe băieții de la Computer Games ce s-a întâmplat. O să dezbatem în plenul comitetului central al redacției Game Over propunerea ta de a publica pozele fiecărui redactor plus o prezentare a acestora. Poate dacă o să mai primim ceva cereri de acest fel o s-o facem. Indiferent dacă mărim numărul de pagini sau nu, publicarea conținutului scrisorilor -sau a esențialului- cum spui tu mi se pare o idee nefericită, cei de la PCG fac așa și nu-mi place deloc. După cum poți vedea mai sus am mai răspuns la o plângere datorată neconcordanței dintre data limită de la concurs și apariția revistei. Încă odată, poți trimite talonul și dacă este corect și nu ajunge la timp, poate să participe la următoarea tragere la sorti.

PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI • SONY



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice
telefoane GSM
console **SONY PLAYSTATION**

In cadrul Magazinului "Muzica" • Telefon: 313.96.69