

# GO

## GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

Numărul 6 (16) - Iulie-August 1999 - 48 pagini - 27.000 lei

POSTER A2:

Mechwarrior 3 & Surpriza

Cine stie ia si un...

Mechwarrior 3

Aergistal (partea 2)

Commandos:

Beyond The Call Of Duty

Iaca!

NFS: High Stakes

Star Wars: Phantom Menace

Star Wars: Racer

F22 Lightning 3

Expendable

Fleet Command

Si mult doritul

# Mechwarrior 3

O noapte furtunoasa în opinci de metal

Tehnicu'

Joystick-uri

AMD K7

Tata Zmeilor

Voodoo<sup>3</sup> 3000 vs TNT2

sau Sfarmă Piatră vs Strâmbă Lemne

# CD

## Star Wars: The Fantom Menace & Racer

ÎN UNIVERSUL STAR WARS CA ȘI PE CD, A CRESCUT GROZAV CANTITATEA DE ȘFORȚĂ LA LITRU

# MOST WANTED



Nume: Daikatana Gen: 1st person shooter Parinți: ION Storm

Nume: Homeworld Gen: Real Time Strategy Parinți: Relic Entertainment

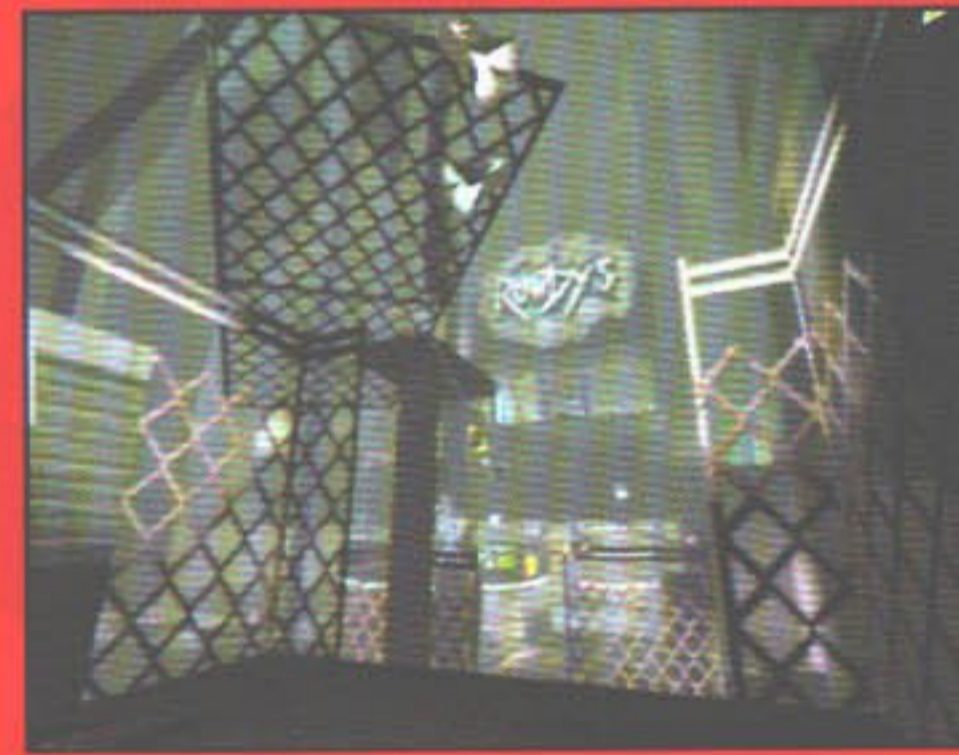
Nume: Quake 3: Arena Gen: 1st person shooter Parinți: id Software



Nume: Tiberian Sun Gen: Real Time Strategy Parinți: Westwood Studios

Nume: Anachronox Gen: Role Playing Game Parinți: ION Storm

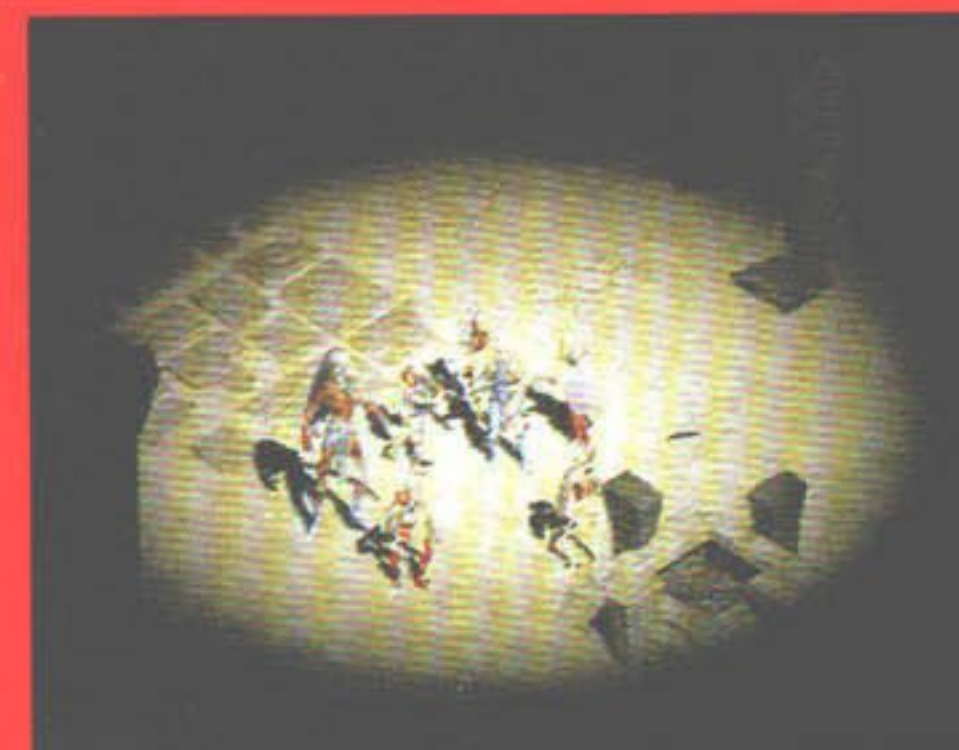
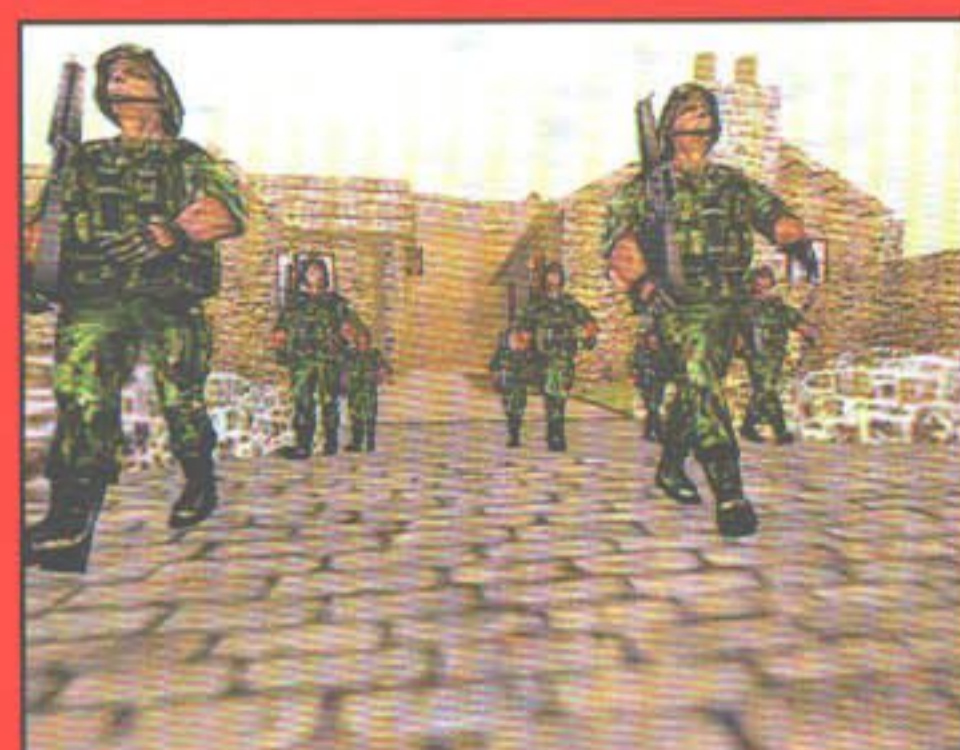
Nume: Final Fantasy VIII Gen: Role Playing Game Parinți: Square Soft



Nume: Team Fortress 2 Gen: (team) 1st person shooter Parinți: Valve + Team Fortress

Nume: Diablo 2 Gen: action Role Playing Game Parinți: Blizzard Entertainment

Nume: Black & White Gen: real time strategy Parinți: Lionhead Studios



**"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**

**Quake 3: Arena  
Deathmatch**

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

**quake.gameover.ro**

# EDYTÖRYAL

Dragă (d-le) Afantana,

Îți scriu dumitale cu gândul că va citi toată redacția. Mai întâi trebuie să-ți spun că deși îmi place revista, ar trebui să vă dați seama că aveți puține pagini. Știu că sunt X motive obiective, că ați pus o foaie de "reperendum" în ceea ce privește poster-ul, viitoarele numere, etc., dar mi-e lene s-o completez.

În al doilea rând, observ că acest număr e lipsit de flacăra vie a evenimentelor grandioase. Da, știu că ați avut sesiune toți, că au fost multe jocuri lansate și că iar s-a renunțat la "Rovere" și alte nebunii. Să nu se mai întâmple.

Jocurile românești - lipsesc din nou? Ce, nu era gata nici unul dintre producători pentru o prezentare? Ți-au cerut timp până la numărul viitor? Bine, dar de ce nu scrie nicăieri în revistă că EA România localizează parțial o grămadă de joace? Că primul dintre ele, NFS High Stakes, o să aibă cutie și manual în limba română (numai) fără să scrie "Nevoia de Viteză" și va costa aproape jumate din cât costă "afară"? Păi asta e un eveniment pe care trebuia să turnați cu apă, să-l prezentați cu "turle și strâmbițe" să afle românul că poate să-și ia joacele originale, ca orice meseriaș. Mai ales că (din câte am auzit) o să aibă scorul GameOver aplicat -să știe pe ce dă banii. Vreți să vă faceți "gamometrul" României? Bine, dar băgați-vă atunci nasul mai adânc. După sesiune desigur!

Cluburile de calculatoare, Internet-Cafe-urile și alte asemenea "lăcașe de cult" nu au auzit nici până acum de programul vostru de... promovare, afiliere ori cum îi spune. Să sune la redacție și le spuneți voi despre ce e vorba. Serverul ăla de Starcraft, HalfLife, Tribes... ce se mai aude? În curând? Și concursuri? Aha! Bine, aștept cu nerăbdare numărul viitor. Ar mai fi ceva. Dacă tot te doare capul așa tare, mai ieși și tu la soare, că ești verde la față - ia și o revistă, asta de-o citești acum s-o ții în dreptul ochilor, să nu se sperie copiii. Să nu citești mai departe că s-ar putea să te doară mai tare... monstrule. GO. Beyond... GO!

- Andrei Fantana și autocritical!



# Kwprin

**04 CD-ul**

**05 NEWS**

**06 CERF '99**

**07 Mars Maniacs**

**08 Mig Alley**

**09 Deus Ex**

**11 Final Fantasy 8**

**12 Cu ochii pe EA**

**14 Q3Test**



*De veghe la recoltă. Lanul de porumb e după porticul ăla din față. Rogeru' ține RL-ul în cumpănă și așteaptă încruntat de-atâta quad, s-apară victimele*

**16 Activision Line Up**

**18 Vampire The Masquerade**

**19 Digital Anvil Line Up**

**20 Cover Story:**

**Mechwarrior 3**

**23 Battlezone: Red Oddysey**

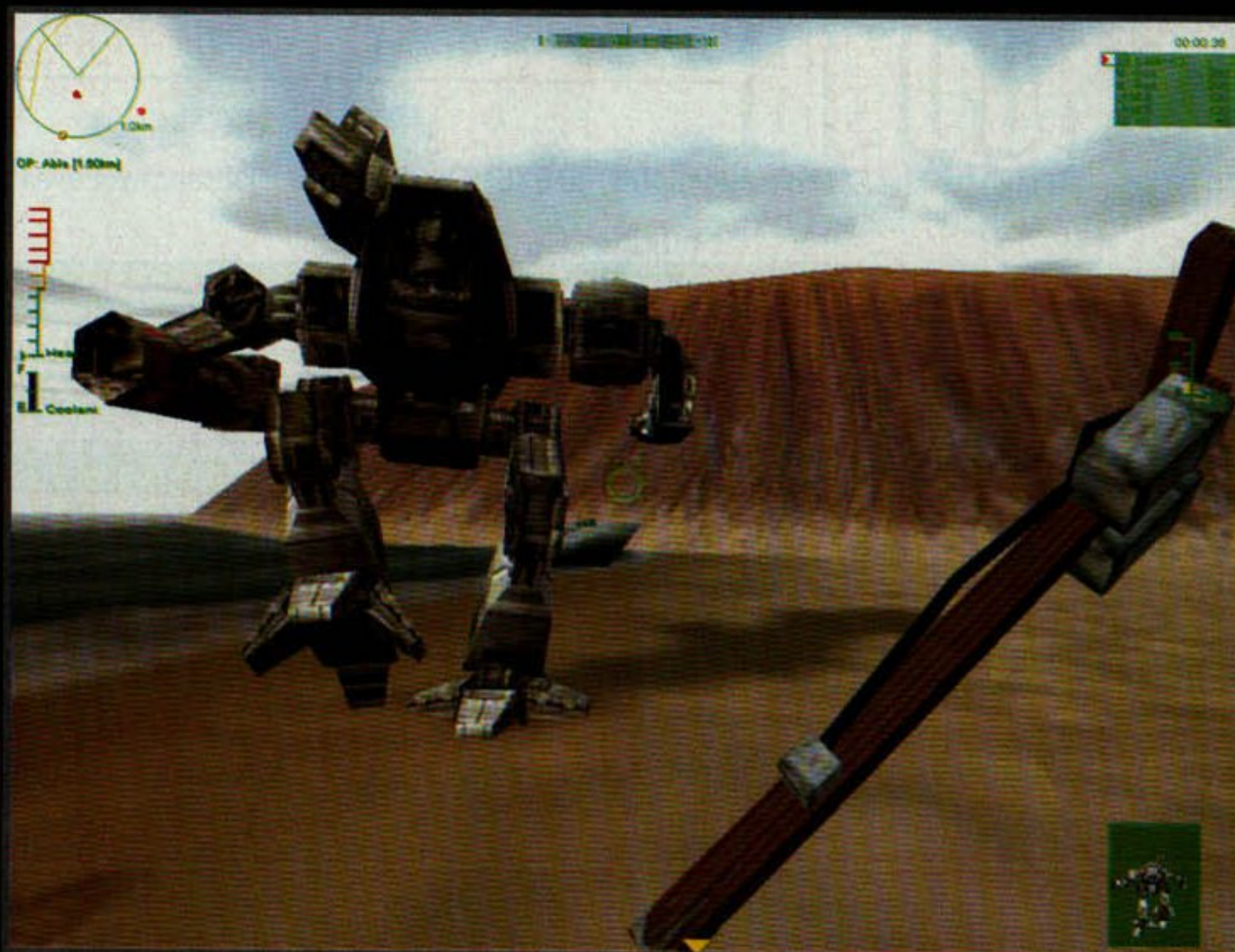
**24 Silver**

**26 NFS: High Stakes**

**27 Star Wars: Phantom Menace**

**28 Warzone 2100**

# SWI?



*Mechwarrior 3. Un fel de "Ocolul Pământului în 80 de zile", cu deosebirea că plimbarea e pedestră și ai și ceva trebi de rezolvat pe drum. Garanția reușitei e un sacou de oțel cu 100-150 de numere mai mare, cam cum are excursionistul din imagine.*

- 30 Tactical Manager 2
- 31 World Football Manager
- 32 F22 Lightning 3
- 34 NHL 99 vs. AIH2
- 36 Star Wars: Pod Racer
- 38 Wild Metal Country
- 39 Expendable



*Joc de trosc-trosc, care pică imediat cu tronc. Un arcade ca sarea-n bucate. O adevărată adiere răcoroasă în domeniu.*

- 40 Fleet Command
- 41 Aergistal
- 42 Joystick-uri
- 43 J.M.C.
- 44 Voodoo3 / TNT2
- 46 AMD K7

# 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 Gafița** (dragos)

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

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

șef departament sub-șefi  
**Alexandru Pop** (alex)

au colaborat:  
**Tudor Popa**  
**Mugur Mirea**  
**Cristi Apa**

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

Relații distribuție: 092.526.835

Tipărit la: INFOPRESS Odorheiu Secuiesc

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

**e-mail:** nume@gameover.ro  
(Pentru e-mail folosiți numele din paranteze)

**web:** www.gameover.ro

**tel:** 211.5670 **fax:** 211.0800



# CD 16

În rădacina CD-ului e fișierul "GO\_16.EXE". Primii 20 care îl lansează vor avea o surpriză. Oferta e valabilă doar în luna mai.

## Demo-uri:

Breakneck	Revolt
Chomper 3	Slave Zero
Drakan	Submarine Titans
Expendable	Star Wars: Racer
F22 Lightning 3	Star Wars: The Phantom Menace
Jeff Gordon XS Racing	Menace
Need for speed High Stakes	Ultimate 8 ball

## Utilitare

Winzip7, WinRar2.5, Ace1.1, Arj260
3DExplorer, Acdc2.4, Rage/Riva/V2/V3 overclockers, Hztool1.3
Hypersnap 3.41.00, Multires1.12
Powerstrip 2.50.04, Tweakall 1.1
PowerstripGX (perftune) 1.0.0.1
CuteFTP 3, Mirc 5.6, Go!zilla 3.5
Netscape 4.61, Getright 4beta1
Neoplanet 2.1, Netcaptor 5.02
ALI AGP driver, Bios BH6/BX6
MotherboardMonitor 4.08,
SoftFSB1.6b7, ShutDownNOW3.6
AudioCatalyst 2.01, Sonique 1.0
Ymp 3.3, XMMS 0.9, Pulse 0.95
MOD4Win 2.4, RogerWilco
Winamp 2.23 + altele

## Patch-uri:

Lands of Lore 3	1.07a
Requiem	1.2
Rogue Squadron	1.0+
Starsiege Tribes	1.5
Voodoo3 EA fix	2.0
X-Wing Alliance	2.01
Warzone 2000	1.04

## Ultimele drivere:

Voodoo 1 / 2 / 3
Voodoo Banshee
Riva detonator 1.88 (agp/pci)
ATI Rage128
Intel 740
Aureal3D 2.08
DirectX 6.1

Plus, bineînțeles, restul obișnuit de filme, utilitare, demo-urile concursului de Quake... știți voi ?



Drakan: Order of the Flame



Submarine Titans



Expendable



StarWars The Phantom Menace



Need for Speed High Stakes



Revolt

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

- Unele demo-uri necesită placă video accelerată ca să poată fi jucate.
- Un Pentium la 166Mhz/32M ar trebui să ajungă, spun voci oficiale. Noi, ca niște "abisali" ce ne aflăm, vă șoptim subversiv că nu e adevărat.
- CD-ul nu are viruși -- sau dacă are nu i-am gasit noi :)
- În sfârșit, nu ne asumăm nimic. Adică nimic legat de funcționarea anormală a demo-urilor. În cazul în care un program începe să facă urât, vina e a producătorilor. Redacția este vinovată doar pentru calitatea CD-ului din punct de vedere fizic. Mă rog, dacă e spart... ar mai fi de făcut niște anchete, de luat niște amprente.

Oricum, în orice problemă legată de CD și nu de comportarea programelor, puteți - ba sunteți chiar obligați - să sunați la redacție.

### "Roger & Bugs"

Pe CD s-au strecurat 2 mici erori: Audiocatalyst și SoftFSB (programele nu se instalează din browser). Pentru instalarea lor intrați în directorul utils/snd/ac201 și respectiv utils/msc/sftsb și procedați la fel ca la numerele trecute...

# news

## DELTA FORCE 2, ARMORED FIST 3, COMANCHE 4

Lista de jocuri a Novalogic s-a îmbogățit cu încă trei viitoare produse, toate folosind noul lor sistem "32-bit voxel". Voxelii au fost preocuparea lor încă de la începuturi, tehnologia respectivă permițând crearea unui teren/peisaj/hartă foarte amănunțite și care permite vederea la mare distanță fără nici un fel de "ceață".

Delta Force 2, continuarea cunoscutului first person comando staff etc. game, va folosi voxelii pentru teren, iar pentru clădiri și soldați, poligoane. Cea mai spectaculoasă adăugire a terenului este iarba, destul de înaltă ca să te adăpostești în ea și să te târăști pe burtă fără să fii văzut. Mișcările soldaților vor fi mai realiste și au fost adăugate ninsoare și ploaie în unele misiuni. Ca arme au mai fost adăugate arbaleta pentru incursiunile mai tăcute, harponul și pistolul ce trage sub apă pentru ghici ce.

Și în Comanche 4 și în Armored Fist 3, simulatoarele de elicopter, respectiv tanc, vor conține grafică poligonală, pe lângă voxelii, materializată sub forma unor infanteriști amărâți, numai buni de călcat cu blindatul din dotare. M1A2 Abrahams-ul din Armored Fist va putea zdrobi, în plus și vehicule sau clădiri mai mici. Toate se vor bucura de serviciul de multiplayer online al firmei Novaworld.

## FREESPACE 2

Noi informații despre Freespace 2. Interplay a anunțat oficial că îl va distribui. Un total de 70 de tipuri de nave, cele mai mari de 10 ori cât "Lucifer-ul" din prima parte, un sistem deștept de mesaje cu care să-ți îndrumi wingman-ii și urmașul editorului de misiuni, FRED 2.

Scenariul s-a modificat, din câte văd, jucătorul făcând parte din "Galactic Rerran Vasudan Alliance", monitorizând și intervenind în conflictele iscate între colonii în haosul de după războiul anterior, cu shivan-ii.

## PANZER GENERAL 3: ASSAULT

Grafica este, de data aceasta, 3D, cu posibilitatea de a apropia și depărta perspectiva, sau de a o roti. Accentul este pus mai puțin pe experiența unităților și mai mult pe cea a liderilor, care determină câte slot-uri libere pentru unități ai. Vor exista tipuri diferite de lideri pentru fiecare tip de unitate (infanterie, aviație, blindate etc.). Acțiunea se petrece pe frontul de vest, ceea ce a dus la dispariția unităților navale.



## CIV 3

Știre trăznet (sau nu): Firaxis, firma lui Sid Meier, lucrează împreună cu Hasbro, cei care-i dețin pe Microprose, la nici mai mult, nici mai puțin decât Civilization III. Sid a vorbit de o trilogie care va include Alpha Centauri, Civ III și încă un titlu neanunțat deocamdată.

## THIEF GOLD, THIEF EDITOR, THIEF II: THE METAL AGE

Thief Gold este o versiune îmbunătățită a produsului original, cu câteva misiuni noi, destinată să apară în această toamnă.

Thief II: The Metal Age îl urmărește pe Garrett în continuare furând diverse de prin casele oamenilor. Printre îmbunătățiri se numără AI-ul, texturi pe 16 biți și transparența. Va fi pe piață prin vara lui 2000.

La site-ul firmei a devenit disponibil, gratis, un editor pentru Thief, cu care jucătorii să poată să-și realizeze propriile nivele, obiecte și texturi. În plus, alte două titluri au fost anunțate, cu acțiunea petrecându-se în universul lui Thief, dar fără a se specifica titlul sau genul lor.

## DARK FORCES III: OBI WAN

Lucas Arts a anunțat a treia parte a first person shooter-ului Dark Forces, de data aceasta acțiunea fiind bazată pe prequel-ul Phantom Menace, văzută din perspectiva lui Obi Wan. Ce s-a mai anunțat e că se va baza pe un nou engine și va apărea în vara lui 2000.

## ID SOFTWARE DEPARTURE

Brian Hook, programator la id Software, unde a lucrat la Quake II și Quake: Arena și-a anunțat plecarea la Verant Software firma responsabilă pentru RPG-ul online



Everquest. El și-a motivat decizia prin condițiile excelente care i s-au oferit și prin faptul că este un mare fan al firmei respective și al jocurilor de Internet. Plecarea a fost calificată drept amicală de către ambele părți.

# CERF '99 QUAKE MAMA GE

**C**ERF, una din cele mai importante manifestări de la noi din țară în domeniul calculatoarelor. Corect? Game Over are și dânsa, revista, o legătură cu domeniul ăsta, nu? Bun. Așa că anul ăsta, în perioada cu pricina, am fost și noi de găsit prin interiorul Complexului Expozițional sau cum i-o spune. Și, ca să fim siguri că enervăm cât mai multă lume, am organizat un concurs... destul de zgomotos.. Ajutați de către firma AGER - al cărei stand a găzduit întreaga "afacere" - am pus bazele unei pseudo-nebunii cu rachete, cuie, mouși, rețea, deathmatch și frag-uri unul după celălalt, mai pe românește (?) Quake.

Astfel se face că în dimineața primei zile a târgului, în vreme ce președintele țării își preumbla ținuta maiestooasă admirând standurile, cel al firmei Ager îndura chinuri groaznice asaltat de un întreg stol de Quakeri dornici să se înscrie la măcel. Din vorbă-n vorbă, din problemă-n problemă, din neprevăzut în neprevăzut - unde-s scaunele? care ai luat mouse-ul ăla? ce, vrei neapărat drivere de Logitech? cum adică nu merg căștile? stai! nu da, nu e vina mea că s-au completat locurile din prima zi!!! - am purces cu îndrăzneală la joc.

Asupra primei faze - calificările - nu insist, deși ar fi meritat, poate. Ambiție multă, invidii, priviri pline de patos, dinți strânși, o fată jucând Quake(!) degete tremurând de ne-am speriat toți, și, pe alocuri remarci ciudate din partea vizitatorilor nevinovați: "Ia uite la ăla, joacă cu mouse-ul!". După lupte îndelungi s-a ajuns la o



Standul Ager asaltat de diferiți quakeri, trecători sau curioși. Emoțiile nu se simt, dar oricum, se vede frumos șapca roșie a lui Fane, așa că elementul artistic e prezent.

serie de 32 de jucători care au intrat în faza următoare. Jocurile de 1/1.

M-am înhămat împreună cu Johnny la selectarea capilor de serie și la formarea grupelor. În ziua următoare, deja lucrurile deveniseră mult mai grave, elita începea să-și facă simțită prezența, iar calificările cu șansă din prima fază începeau să regrete că au avut noroc. Scoruri magistrale pe DM4, la diferențe de zeci de frag-uri, făceau deliciul asistenței. Asistența! Cu ochii pe monitoare, ciorchine în jurul nostru, că ne străduiam să-i convingem de faptul că cel ce joacă se mișcă mai bine dacă are, eventual, ce respira. Emoții puternice pe alocuri - leșinuri n-am experimentat - surprize mai mici sau mai mari, câteva neprezentări... ajungem în optimi.

Optimile au avut loc în ziua a patra a CERF-ului. Probabil faza concursului cu cele mai puține surprize, în afară de abandonul unuia dintre favoriți - în opinia noastră - numitul QI-Axl (Dragomir Alexandru), prilej de bucurie pentru Drakula, concurentul, nu... Lucrurile începeau să se complice. Sferturile de finală au găzduit o serie de meciuri cum eu, unul, n-am prea văzut. Respectiv Einstein/Hunter care au terminat la egalitate de 3(trei) ori pe diferite hărți, de ne-am

*Stânga: Unul dintre marii învinși din concurs, Hunter. Băiatul joacă excelent pe DM2 și de-a lungul competiției am auzit câteva strigăte de disperare când la tragerea la sorți a hărții, bilețelul era innscripționat cu numele hărții respective. Jos: Poză de ansamblu cu jucători de Quake. Știu că arată ca niște pisoiași nevinovați, însă nu e decât ceva trecător, când simt în mână un mouse se transformă cât ai clipi din ochi în niște bestii. Păroase!!!*



luat toți cu mâinile de cap.

În cele din urmă, după niște lupte puțin spus seculare, semifinalele au arătat așa:

1. Einstein - ALF
2. Undertaker - Thunder

Dacă meciul Einstein - ALF a decurs destul de clar în favoarea primului, Thunder a jucat bine împotriva lui Undertaker, câștigând pe DM6 și pierzând pe DM2 și DM4. Am remarcat după jocul pierdut pe DM6 niște urme de lacrimi în ochii Under-ului, care a reușit după aia să se "mobilizeze exemplar". Uau! mi-am zis. Oricum, ce vorbesc eu, demo-urile sunt pe CD așa că puteți verifica. A urmat "ciobeala" pentru locurile 3 și 4 - câștigată de Thunder - și apoi, FINALA.

Cele trei partide jucate s-au caracterizat printr-un joc prudent din partea lui Undertaker care a pierdut din nou pe DM6, a câștigat detașat pe DM4 și a "furat" la limită meciul pe DM2, devenind câștigătorul întregii piramide de Quakeri. Demo-urile pe CD, ați reținut. Priviți și judecați "for yourself".

A urmat premiarea, felicitările, masa și dansul. După ce toată lumea a primit câte un tricou oferit de UBI Soft Romania, precum și un abonament pe trei luni la Game Over - la ce altceva? - am purces mai departe, astfel:

Locul IV: ALF (Criccă Arthur) - Wages Of Sin, oferit pe post de consolare de către redacție  
Locul III: Thunder (Marian Scarlat) Populous III și una bucată mouse Logitech, apetisant chiar fără să fie blond, oferit de BEST COMPUTERS  
Locul II: Einstein (Adrian Toma) 500.000 lei și un Heroes Of Might & Magic III, oferit de UBI Soft Romania

Locul I: Undertaker (Andrei Dragomir) 1.000.000 lei și Premiul Surpriză. Premiul ăsta surpriză a fost un Quake I de la mama lui, id Software cu semnătura în original a lui tătâne-său, John Romero, pe dânsul. Săracul Romero, l-a asasinat Andrei ceva-ceva cu telefoanele, dar până la urmă tot a semnat și a trimis ce i-am cerut. Ba încă a semnat peste tot unde a avut loc, atât pe cutia de carton cât și pe CD. Bun băiat. Data viitoare îi cerem o mașină, ceva.

Cu asta, aproximativ basta. Până la întâlnirea viitoare - adică viitorul concurs de... vedem noi de ce - numai bine și mouse vânjos!



**Mars Maniacs mi s-a părut la prima vedere, compromisul ideal între "artă" și jucabilitate. Nu e el cum a fost odată Hi-Octane, dar nici departe nu e...**

stand pe vine

# Mars Maniacs

Producător: Church of Electronic Entertainment

**M**aniacii de pe Marte...

Îsta da nume de joc, am exclamat eu într-un monolog interior când mult stimatul și preaiubitul director de fișiere mi-a dat cu acest

preview în cap. Și în fond este greșeala mea că am fost surprins jucându-l cu interes. Mars Maniacs este o cursă de hovercraft-uri care se desfășoară pe planeta roșie. Deși firma care l-a realizat este cvasi-necunoscută, jocul pare bine realizat la prima vedere, atât din punct de vedere artistic cât și din cel al jucabilității.

Trebuie să spun că, deși l-am pornit fără cine știe ce tragere de inimă, mi-am schimbat repede părerea despre el.

Din punct de vedere grafic stă cel puțin bine. Reflexii mii și efecte de iluminare (mai mult sau mai puțin în timp real) care arată bine de tot. Pe de altă parte, decorul (extrem de detaliat) îți redă exact senzația de spațialitate extremă, de oraș al viitorului cu șosele de viteză suprapuse și clădiri înalte de nu se poate vedea unde încep sau unde se termină... Hovercraft-urile (opt în total), dotate cu motoare puternice pe bază de propulsie și cu un design de mașini de după al doilea război mondial, arată unul mai nebun decât celălalt, fiecare având calități și defecte. Unul stă mai bine la "handling" de exemplu, dar e mai lent și are turbo-ul mai slab, sau altul e mai puternic dar este dezavantajat de greutate, fiecare fiind alegerea optimă în funcție de greutatea traseului. Traseele vor fi probabil șase la număr în versiunea finală, în demo fiind doar unul singur disponibil. Aceste trasee vor avea și ele grade de dificultate făcând alegerea hovercraft-ului o chestiune cât de cât rațională.

În afară de faptul că este o cursă de hovercraft-uri, prea multe elemente de originalitate nu are. Poate doar powerup-urile pe care le primești în timpul cursei la un anumit număr de ture. În rest este un arcade și nimic mai mult. Și dacă spun arcade, trebuie să mă refer un pic și la senzația de viteză pe care o tot



Sus: După cum se observă și din poza de mai sus, la capitolul grafic jocul "face ce vrea mușchii lui". Dreapta jos și foarte jos: Se remarcă senzația de spațialitate pe care ți-o dau șoselele cele suprapusele.

comentăm când vine vorba de un arcade-racing dintr-asta. Nici prea-prea, nici foarte foarte. Poate nici sonorul nu ajută cine știe ce, niște motoare mugind nervos ar fi adăugat un plus de feeling "vitezist".

### La ce să ne așteptăm...

Versiunea finală va miza probabil pe aceleași atuuri pe care le are și demo-ul. Grafică bună și jucabilitate dusă la extrem vor face din Mars Maniacs un Arcade lejer, atractiv, fără cine știe ce complexitate, numai bun de jucat când vii

obosit de la serviciu/scoală și n-ai chef să te întrebuințezi prea tare cu o strategie sau să te epuizezi nervos cu un 1st person shooter. Deasemenea, producătorii ne mai promit și o muzică tare (trance mai exact) pe măsura jucabilității, așa că, noi nu putem decât să-l așteptăm. Cam atât...

### REMEMBER HI-OCTANE?

Deși nu are șanse să-l egaleze la feeling, Mars Maniacs îmi aduce oarecum aminte de HI-OCTANE (pe vremea primului GO), cursă de hovercraft-uri de care bătrânii satului în materie de joace își amintesc fără doar și poate. Aia grafică frații mei! Și puteai să-ți și



troznești inamicii. Nu ca în Mars Maniacs...

-Alex



"Liber dreapta!" au fost ultimele lui cuvinte...

PS - (Hm, ce deformație profesională am căpătat. Acum le spun inamici și banalilor concurenți. Să nu aștepte de la direcția circulație că adio carnet următorii 10-15 ani)

stand pe vine

**Fără îndoială o bransă tocmai bună pentru manșă. Noul dogfight se va plimba pe ...MigAlley, 1999 avenue, Empire Building!**

# Mig Alley

Producător: Rowan Software Distribuitor: Empire Interactive Data estimativă: a trecut...

Sunt voci care spun că în Korea, la începutul anilor 50 s-a trecut la un pas de al treilea război mondial. Prezența masivă a Chinei a ridicat de partea americană problema atacului atomic. Intervenția inspirată a generalului McArthur a făcut să se treacă peste acest impas. Totuși, conflictul a durat doi ani. Doi ani, care pentru aviație au însemnat exact sfârșitul erei dogfight-urilor fără rachete (nici vorbă de cele ghidate) și începutul noilor confruntări Jet-Jet! De la PanMunjon, paralela 38, linia de demarcație între cele două republici Koreene, pentru dvs., Afantana ăi bătrân.

Mig15 și Mig 15 bis. sunt poate cele mai celebre aparate rusești (afară de M21 care tot cade pe la noi). Sunt "Rusia" care putea concura serios "USAF-ul". Și când spun "serios" am de gând să spun mai mult decât o "faianță" propagandistă. Înseamnă AI, engine și gameplay.

## VIRTUAL

Ce avem de partea "bună"? F86 Sabre Ace pentru Dogfight, F84Thunderjet pentru escortă, F80 ShootingStar, P51 Mustang și F9 Panthers, A1 Skyriders, B29 Superfortresses pentru a popula spațiul de luptă, jocul suportând 100 de avioane pe cer simultan. S-o luăm însă cu începutul. Ești la comanda a 5 escadrile. Inițial ai de planificat misiunea - lucru care se poate face și automat. Este bine însă de știut că poți planifica fiecare misiune la nivel de element - 2 avioane din cele 96 disponibile. Poți stabili doar punctele principale ale unei bătălii, restul făcând calculatorul sau poți face totul. Intrat "pe teren" ai un avion care-ți selectează ținta cu o rachetă fumigenă și, la sfârșit, cu neobrăzare, îți dă și scor. La avionul personal, poți regla mitralierele la o anumită distanță, sub un anumit unghi, lucru plăcut altminteri. Pentru cei neinițiați există o opțiune de Auto-Throttle ce te ține în coada țintei, rămânându-le bibanilor doar să-și așeze ținta pe obiectiv. La cealaltă extremă, elementele de realism autentic au rolul lor. Ca exemplu, la primele modele (1950) throttle-ul nu reacționa imediat. Poți împinge astfel manșa cât vrei că... trebuie ca și avionul să vrea. Cool. Mai poți?" - Daaa..."

Orice acțiune din zbor influențează tot mersul războiului. Poți cere suportul coechipierilor, comunicarea radio fiind la îndemână.

Cum stăm grafic? Păi...3DFx, iluminarea avioanelor, obiectelor și a peisajului, reflexii pe aparatele de control de la bord în funcție de direcția luminii, umbre care se modifică în timp, ploaie și diferite ore din zi, napalm, explozii cu undă de șoc, etc. Peisajul este Korea de la 1950 refăcută după hărțile și fotografiile făcute de piloți și (un pic mai târziu) de sateliții americani cu o rezoluție de 10m (peisajul, nu sateliții). Îți trebuie 1-2 ore ca să traversezi toată harta dar nu ai combustibil decât pentru aproape 1 oră cu tot cu rezervoarele suplimentare.

Pentru AI s-a făcut un compromis. Din documentarea făcută, piloții USAF spun ca Mig-urile fugeau când era vorba de-o confruntare. Piloții ruși susțin contrariul. În MigAlley, AI-știi nu fug ci dimpotrivă se angajează în luptă.



## REALITATEA

Primul conflict Jet-Jet a avut loc la 8 Noiembrie 1950 în Korea, între un F80C "Shooting Star" și un Mig15. Lt. Russell J. Brown a avut caștig de cauză. S-a dovedit curând însă că F80 nu aveau ce căuta în fața Mig-urilor (pentru mareaștia americanilor menționăm că și un Corsair a dat jos un Mig15, dar asta a fost SF). F80C, F84E și bătrânul F51D (ca și "Corsair"-ul din WW2 au fost redirecționate către atacuri Aer-Sol. A rămas în grija lui F86 Sabre să țină piept Mig-urilor. Amândouă erau avioane monopost, cu fuselaj metalic, propulsate de un singur motor turbojet și având aripile la unghi de 35 de grade. Cu toate acestea diferențele dintre ele s-au simțit la pilotaj ca și statistic, în război. Chuck Yeager a spus într-o zi: "Pilotul mai experimentat te dă jos indiferent pe ce zbori". A dovedit-o apoi într-un dogfight cu un Locotenent-Colonel. Yeager a bătut în două rânduri, pilotând întâi un Sabre vs Mig 15 și schimbând apoi avioanele.

Diferențele majore dintre cele două aparate constau în stabilitate, viteză și putere de foc. Logic altminteri. Au fost multe variante ale celor

Sus: - Au băgat ulei la Seul? Engage my targhet că viu repede!  
Dreapa: Da, o fotografie plină de dinamism, cu o geometrie perfectă.

două tipuri. F86F depildă, depășea la caracteristici Mig15Bis-ul. Cu toate acestea pe întregul război Mig-ul s-a aflat înaintea americanilor. MigAlley se concentrează însă pe prima ofensivă, deci F86A și cele 2 Mig-uri15. Migurile aveau un plafon maxim de zbor mai sus cu vreo 5000 de picioare, accelerau și urcau oricând vroiau de langa Sabre-uri. La altitudini de peste 30000 pic. aveau o viteză maximă mai mare decât a F-urilor, iar sub 20000 vit. max. era aceeași. Astfel, Mig-ul hotăra dacă și când intra în luptă. Aceste caracteristici s-au păstrat până la F86E. Cu așa laude Mig-ul ar trebui să spulbere F-urile oricând, oricum. Performanțele rușilor însă au fost subminate de predispoziția Mig-ului pentru "stall". Predispoziție păstrată până astăzi. Când ți-era lumea mai dragă Mig-ul intra în vrie și nu-l mai oprea decât jos - bucăți. Pe de altă parte, Migul stătea prost la răsuciri. F86 deținea recordul de 180 de grade pe secundă la orice viteză. Una peste alta, Mig-ul era un avion de extremă. Cine se încumeta în el...

## GAMEPLAY

Desigur, compromisul e promis. Se va lucra astfel ca MigAlley să fie "fun" și plin de atmosferă. Mie, cu toate că nu am afinități pentru Korea, era Sabre vs Mig15 îmi place la nebunie. Era vremea anilor '50, când unii deveneau celebrii la Hollywood și alții se luptau să devină recordmani atingând Mach-ul în picaj. Culmea, Sabre-ul a reușit, Mig-ul nu. Da, am încredere că și cei de la Rowan vor reuși să scoată un simulator competent. Flying Corps stă mărturie pentru ei.

- Afantana

Trebuia să se cheme la început "Shooter", dar până la urmă a ieșit ceva mult mai ciudat și anume...

stand pe vine

# Deus Ex

Producător: Ion Storm Distribuitor: Eidos Data estimativă: În iarnă, dacă o să fie gata

**A** După ce a lucrat la seria Ultima Underworld și Sistem Shock, cam ce joc ar putea să tulbure imaginația unui designer având la dispoziție engine-ul de Unreal? După cum unii dintre voi știu, Warren Spector a plecat într-o bună zi de la Looking Glass, alegând să conducă diviziunea din Austin a Ion Storm. Proiectul lui curent este un first person RPG pe nume Deus Ex, nominalizat anul acesta la E3 pentru cel mai bun din genul său.

Acțiunea se petrece în 2052, pe Pământ, unde lucrurile s-au stricat nasol, economia mondială este în pragul colapsului, teroriștii s-au înmulțit ca ciupercile după ploaie, odată cu nivelul poluării și consumul drogurilor. În plus, o veche conspirație a hotărât că a sosit momentul să iasă din anonim și să ia controlul asupra lumii.

Personajul pe care îl intruchipezi este J. C. Denton, agent într-o organizație pe nume UNATCO, care se ocupă cu anti-terorismul și spionajul, singurul care a aflat de existența conspirației respective. Așa că viața ta se complică exponențial, încercând să împiedici complotul în cauză. Habar n-ai care îți sunt încă prieteni, care dușmani și cine te-a trădat ca să-și salveze pielea. Tot ceea ce poți face este să te plimbi prin diverse locații, să aduni informații, să spargi coduri de rețea, să împuști diverși - cam tot ce-i stă bine unui agent secret modificat genetic prin nanotehnologie și hacker pe deasupra.

Scenariul, după cum recunosc chiar ei, este o combinație suprarealistă de cyberpunk, X-files și Blade Runner.

Însă ceea ce impresionează în primul rând la Deus Ex este coplexitatea și realismul universului construit. Vor exista în jur de 18 episoade desfășurate în locații ca White House (din Washinton, nu Băneasa), Hong Kong, New York (cu o plimbare prin Statuia Libertății), Paris, Areea 51. Unde s-a putut (Casa Albă, Statuia Libertății, Hong Kong-ul etc.) graficienii au avut acces la planurile clădirilor sau cartierelor figurate și au încercat să le facă să arate cât mai fidel modelelor. Personajele



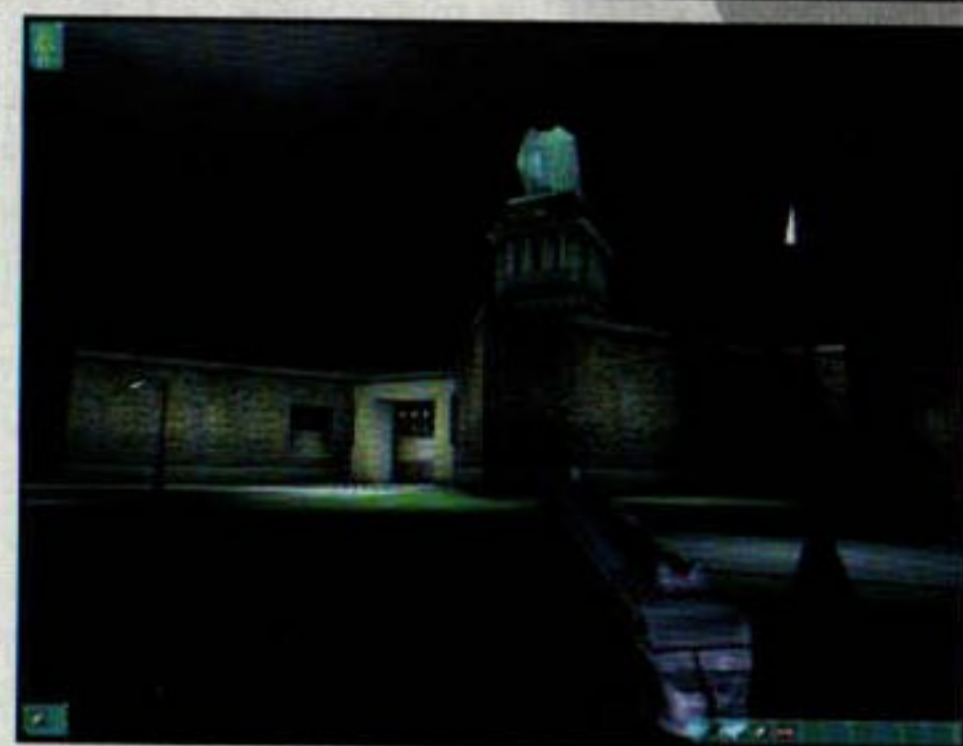
Te mai bronzezi la o ultravioletă, mai studiezi o hartă...



Sus: Discutând cu statuile în singurătatea dezolantă a parcului.  
Jos: Interfață grafică discretă, gun cât juma' de ecran. Îmi place varianta asta de viitor.

întâlnite au fost modelate cât mai în detaliu și făcute să acționeze cât mai în conformitate cu rolul lor din lumea jocului. Își văd de treabă, dar acționează în funcție de gesturile tale. Pietonii merg liniștiți pe stradă, un polițai se ceartă cu dealer-ii de droguri, oamenii se împrăștie speriați dacă tragi un foc de armă pe o alee aglomerată. Modul în care discuți cu cineva influențează enorm desfășurarea acțiunii, fiind posibilă o gamă de răspunsuri care variază de la un "împușcat, în cap" la a ți se oferi informația care te interesează. "Dacă reușim să-l facem pe jucător să se simtă vinovat pentru că a împușcat un porumbel sau NPC (non-playng character) putem spune că am obținut ceea ce doream", a spus Warren Spector.

Pentru că tot votbeam de împușcat, au fost anunțate printre armele pe care le ai la dispoziție, pistolul de 8 mm, aruncătorul de flăcări, o pușcă cu lunetă plus anumite minuni secrete ale guvernului. Lupta se petrece în timp real, ca-n Quake, și poți să-ți împuști adversarii în zone diferite ale corpului, provocând răni mai mult sau mai puțin normale. La fel și tu: dacă ești lovit în picior, de exemplu, îți scade "sănătatea" un pic și ești încetinit la mers. Dacă ești lovit în cap... Modul de obținere al armelor variază, acestea fiind fie oferite de organizația pentru care lucrezi, fie găsite în diverse locuri, incluzând mâinile adversarilor morți, fie de pe piața neagră. În ceea ce privește



efctul lor distructiv asupra mediului, cam tot ceea ce se poate sparge sau arde în realitate se comportă la fel și aici. Bineînțeles, în anumite limite.

Personajul pe care îl controlezi, fiind vorba totuși despre un RPG, poate fi îmbunătățit fie din punctul de vedere al skill-urilor, fie prin diverse implanturi nanotehnologice, modul în care alegi să dezvolti personajul având un mare impact asupra jocului. Există patru niveluri pentru fiecare skill, de la novice până la expert, acestea crescând pe măsură ce sunt exersate mai mult. Warren Spector este adeptul libertății, lăsând fiecărui tip de jucător accesibilă soluția pe care o preferă. Poți recupera ceva dintr-o clădire, fie devenind un expert în încuietori și sisteme de alarmă, fie convingând o secretară să ți-l aducă, fie zburând ușa cu o bazooacă.

Una peste alta nu știu dacă am reușit să vă trezesc interesul pentru el, dar eu îl aștept cu mare curiozitate.

- CZ



# Economisiți timp și bani comandând ultimele jocuri, prin telefon

01 313.9669

01 675.7272

092 294914

094 204712

## Jocuri...

Imperialism  
NAM  
Team Apache  
SU27 Flanker  
The Biggest Name  
Trespasser  
Baldur's Gate (5CD)  
Fallout 2  
Ultimate World War II (4CD)  
Missing In Action (2CD)  
Blackstone Chronicles (2CD)  
ChessMaster 6000 (2CD)  
Dune 2000  
Israeli Air Force  
Dark Reign ESS  
Heavy Gear (2CD)  
Fighter Squadron  
Star Wars: Supremacy  
Star Wars: Shadow of the Empire  
X-Wing vs. Tie-Fighter  
Dark Forces II: Jedi Knight  
Quake: The Offering  
Quake II  
Quake II Mission Pack I  
Quake II Mission Pack II  
Extreme Action Pack  
Star Trek Compilation  
Heretic II  
Civilization Call to Power  
SIN  
Monkey Island Bounty Pack  
Theme Hospital Classic  
X-Files (7CD)  
Creatures Deluxe

SSI  
GT  
Mindscape  
SSI  
EA  
Dream Works Int.  
Interplay  
Interplay  
SSI  
GT  
Mindscape  
Mindscape  
Westwood  
Jane's  
Activision  
Activision  
Activision  
Lucas Arts  
Lucas Arts  
Lucas Arts  
Lucas Arts  
ID Software  
ID Software  
ID Software  
ID Software  
Activision  
Interplay  
Activision  
Activision  
Activision  
Lucas Arts  
Bullfrog  
Fox Interactive  
Mindscape

Conflict: Free Space  
Prince of Persia Collection  
Madeline Thinking Games (2CD)  
Sesame Street Reading is Fun  
Elmo's Reading Box (2CD)  
Cosmopolitan Virtual Makeover  
Sanitarium (3CD)  
My Fearless Friend  
Strawberry Magic  
Wall Lives Home  
The Adventure of Profs  
The Emperor's New Clothes  
Death Rally  
Dark Reign Exp.  
Warhammer  
LBA Classic  
Power Boat Racing  
Atomic Bomberman  
Battlezone  
Free Space Exp  
Star Fleet Academy (5CD)  
Airshow '98  
Airliner '98  
T.A.: Battle Tactics  
Dark Vengeance  
Powerslide  
Counter Action  
World League Basket  
Total Distorsion  
Action Hall of Fame (5CD)  
Star Trek Compilation  
Soldiers At War  
Tides of War (2CD)  
War of the Worlds

Volition  
Red Orb  
Creative Wonders  
Creative Wonders  
Creative Wonders  
Broderbound  
Mindscape  
SCOPS  
SCOPS  
SCOPS  
SCOPS  
SCOPS  
GT  
Activision  
Mindscape  
EA  
Interplay  
Interplay  
Activision  
Interplay  
Interplay  
Mindscape  
Mindscape  
Cavedog  
GT  
Acclaim  
Mindscape  
Mindscape  
Mindscape  
Activision  
Interplay  
SSI  
GT  
GT

## Programe educative...

Compton's Encyclopedia  
Triple Play Plus! English  
English Your Way  
Business English  
Space: A Visual History  
Classical Music  
Great Artist  
Key CAD Deluxe  
Photo Finish

Print Master Deluxe 7.0  
Mega Clipart (50.000 pics)  
Sound & Graphics  
Planes of the World  
The Multimedia Guide to Horses  
The Miracles of Sea  
Dreams of Flight  
Dr. Ruth's Encyclopedia  
Reference Library

Explorers & Exploration  
Grolier Science-Fiction  
Da Vinci's Machine  
ADAM Inside Story  
Ocean Life (3 vol)  
Wild Africa Ngorongo  
National Geographic 80-90 (5CD)  
National Geographic '70 (3CD)  
National Geographic '60 (3CD)

În sfârșit...În sfârșit...

stand pe vine

# Final Fantasy 8

Producător: Squaresoft Distribuitor: Electronic Arts/Best Computers Data estimativă: iarna '99

**D**upă un anumit timp iată și vestea pe care o așteptam cu o destul de mare înfrigurare: Final Fantasy 8, viitoarea apariție din cunoscuta serie de RPG-uri de consolă, va fi convertit și pentru PC-uri, fiind distribuit de Electronic Arts. Sincer, mă așteptam la un asemenea gest, după ce precursorul său - Final Fantasy 7 - a fost cel mai bine vândut joc pentru consolă și a fost considerat printre cele mai bune RPG-uri pentru PC în anul respectiv.

De altfel nici FF8 nu se lasă mai prejos. Precomenzile au început pe 22 decembrie, o lună mai târziu fiind un milion de înscriși în Japonia. Două zile mai târziu, li se mai adăugau încă 80000. În momentul apariției versiunii japoneze au vândut 3 milioane de exemplare în patru zile, devenind cel mai vândut joc de Sony PlayStation al tuturor timpurilor. Versiunea pentru America urmează să apară în iarna aceasta.

Ca de obicei, Squaresoft au păstrat cât mai puține elemente din FF-ul precedent, schimbându-se engine-ul, tipul de grafică, universul, personajele, sistemul de magie ș. a.

Dacă în FF7 elementul cel mai lucrat a fost scenariul, acum principala atenție va fi acordată personajelor, personalității fiecăruia și relațiilor dintre ele. Lumea FF8 este formată din națiuni aflate aproape permanent în conflict. Acolo există o instituție numită The Garden unde copiii între 6 și 15 ani sunt antrenați ca soldați pentru a fi mai târziu recrutați ca ofițeri de către diverse țări. The Seed este o diviziune specială din The Garden, un fel de forță de elită unde nu erau admiși decât cei mai buni dintre cei buni. Personajul principal, Squall Leonhart este elev în garden-ul țării sale, are 17 ani și speră să fie admis în The Seed. Este tipul de om de acțiune, care nu oferă prea mare atenție sentimentelor.

Laguna Loire, în vârstă de 27 de ani, soldat, visează la cariera de jurnalist și își conduce viața după idealurile proprii.

Rinoa Heartilly, având vârsta lui Squall, este de asemenea candidată pentru The Seed, deși ca persoană, pare mai mult genul de adolescentă timidă.

Zell Dincht, coleg al Rionei și al lui Squall,



Scenă de luptă. Oituz. 1917 BC.



Acesta este pericolul personaj Squall Leonhart. Autograful lui poate fi observat în colțul din dreapta-jos.

este un temperament vulcanic, având tendința să facă gesturi pe care să le regrete mai târziu. Ambiția lui este să se ridice la nivelul bunicului său, soldat celebru al țării sale.

Seifer Almasy este dușmanul declarat al lui Squall și nu pierde nici un prilej pentru a se dovedi mai bun decât acesta.

Edea este vrăjitoare și unul dintre personajele negative ale jocului, având o personalitate complexă etc.

Grafica și animația personajelor sunt elemente aduse mai bine în prim-plan. Dacă în FF7 nu prea respectau proporțiile corpului uman, acum ele vor arăta mult mai realist. Animația va fi detaliată până la a arăta emoțiile prin postură și expresiile feței. Toată lumea, inclusiv adversarii, va fi texturată amănunțit. Modelul personajului se va păstra același pentru scenele de luptă și FMV ca și în jocul propriu-zis. De asemenea, dacă până acum dintre persoanele pe care le aveai sub control nu îți era arătat decât "șeful" grupului, acum le poți vedea, bine-mersi, pe toate împreună. Adversarii, după ce sunt eliminați în luptă, nu mai dispar pur și simplu, ci explodează în bucăți.

Grafica peisajului înconjurător este mult mai amănunțită și mai bogată în animație. Efectele de iluminare din timpul luptelor sunt la fel de impresionante ca și până acum.

În ceea ce privește partea de luptă, aceasta se desfășoară tot pe ture, în momente aleatoare, dar, așa cum vă spuneam, au fost introduse câteva sisteme diferite: "the draw sistem", "the guardian force sistem" și "junction

sistem".

"Draw sistem" se referă la partea de magie. Vrăjile nu mai necesită mana, ci au un număr limitat de ori de care pot fi folosite. De exemplu, poți avea la tine 4 vrăji de "cure" și 8 de mai-știu-eu-ce. Când ți s-a terminat provizia, te poți "realimenta" din anumite puncte speciale numite "draw points" sau pe seama adversarilor, printr-un tip nou de atac - draw - cu care poți să-i furi vrăjile. Succesul atacului și numărul de vrăji obținute depinde de cât de bun magician este personajul tău.

Unii dintre adversari au anumite chestii speciale cum ar fi "guardian forces" care de asemenea pot fi drawn-ate de la ei. Guardian Forces înlocuiesc și extind tradiționalele vrăji care invocau creaturi. În FF8 creaturile respective vor acționa ca membri ai grupului tău, putând fi loviți, omorâți, resurecționați. În plus, "gardienii" pot câștiga experiență, ca orice personaj, și îți pot oferi noi abilități sau opțiuni. Modul în care distribuie gardienii și diferitele abilități personajelor se numește "junction sistem".

Obișnuita comandă "equip" lipsește din interfață. În loc să existe arme și armuri care să poată fi cumpărate de-a lungul jocului, vor exista upgrade-uri pentru cele inițiale, obiecte rare care să le ofere noi posibilități ofensive și defensive.

Pe măsură ce jocul avansează și adversarilor le crește nivelul de experiență, ca și ție, dispare plăcuta îndeletnicire de a măcelări vechii adversari slabi pentru bani și experiență.

Sper să se țină de cuvânt cu data apariției pentru PC.

# Cu ochii pe Electronic Arts

**D**eși titlul e foarte semeț, intenția mea, în cele ce urmează, e departe de a face o cronică completă la ceea ce pregătește EA-ul să distribuie pentru a-și lăsa publicul lipsit de darul vorbirii. De fapt, am ales din mormanul de press pack-uri, doar căpșunile de pe tort ("da, e o adevărată psihoză, o plagă pe fondul psihic colectiv redacțional, un complex "Scufița Roșie" la scară medie"!! - declara Fane, izbînd cu pumnul încleștat în cărțulia "Jung - Junghiuri și renghiuri psihosomatice", referitor la mania redactorilor de a menționa, obsedant, fructele de pe niște torturi alegorice).

Iată titlurile care mi-au captat atenția:

## Shogun: Total War

Un wargame în timp real presărat pe alocuri cu arome de "turn based", în adevăratul sens al cuvîntului, complex, care, prin multitudinea de elemente componente, se dovedește a fi cel mai ambițios proiect al Dreamtime-ului. Din punct de vedere epic, exploatează istoria zbuciumată a Japoniei, mai exact perioada "Sengoku Jidai" ("Age of the Country at War", adică timpurile când nu se înțelegea japonez cu japonez). Rolul tău e implacabil determinat: ești Daimyo, stăpîn deplin al unei regiuni din uriașa Japonie și ești împovărat de un destin pe măsură, acela de a strînge toată suflarea japoneză sub cărmuirea ta. Te confrunți cu problemele epocii, adică stare de război perenă, asasinat, progres (chiar va exista și aspectul ăsta al cercetării și "tehnologiei") și asigurarea continuității cu urmași(!); mi se pare o idee extraordinară faptul că-l poți convinge pe Daimyo-ul pe care-l întrupezi să se dedea la un seppuku, în livadă, la umbră, pentru a face loc, odraslei tinere și pline de energie; motivele specifice Țării Soarelui Răsare (samurai, seppuku, etc.) vor face deliciul multora, fiind puțin folosite în domeniul jocurilor de strategie.

Abordarea tematicii e una din cele mai serioase, existînd două nivele care-ți solicită talentul: unul strategic generic, legat de economie, politică, dezvoltare militară și unul legat de tactică, de deployment-ul armatelor și conducerea acestora în luptă. E bine să știi de pe acum că în timpul luptei e folosită o perspectivă 3D, deja obișnuită acum pentru strategii în timp real și că poți privi ostilitățile prin ochii unei iscoade, ai unui general sau samurai. Referirile la interfața promisă conțin cuvinte dulci precum "simplă", "imediat accesibilă".

Scenariul nu e nici pe departe liniar, ci mai degrabă o epopee eroică sau un "Ursul păcălit de vulpe" (depinde cum joci, fiindcă deciziile au mare greutate pe termen lung). O serie de opțiuni permit tot atâtea moduri de joc, de la campania ambițioasă de unificare a Japoniei (unde te ocupi și de tactică și de prosperitate), până la lupta în sine care te solicită relativ mai puțin, adică numai tactic.

Aspecte precum diplomație, spionaj, comerț, manevre politice vor beneficia de atenție mărită, acestea nefiind absolut deloc niște accesorii de formă ale jocului. Unul din lucrurile promise și, zic eu, mai dificil de realizat, e AI-ul care nu va fi, chipurile, "de colo"; armatele vor fi numeroase,



Sus: Peisajul hibernal e făcut la mare artă. Că privești și rîde ochiu' mai e cum e. Dar să și joci în el, cu zoom, rotiri și tot tacâmul...  
Jos: Ceva hartă de operațiuni, cu figurine Kyoto-Kyoto.



de ordinul zecilor de mii iar fiecare soldățel va avea AI propriu și, fiindcă nu e destul, orice unitate are atribute care hotărăsc performanțele acesteia (onoare, experiență) și care se dezvoltă, treptat, participînd asiduu la lupte. Oricum, pe ansamblu, AI-ul promis va fi...ucigător, fiind capabil să se adapteze la stilul jucătorului, învățînd de la acesta și dezvoltîndu-se odată cu trecerea orelor de joc; va fi prevăzută și posibilitatea de a salva acest AI, pentru a-l trimite amicilor(?). Trebuie să mai știi că dezvoltarea inteligenței artificiale de care va da dovadă oponentul electronic, are la bază cca 200. de legi și teorii extrase din "The Ancient Art of War", autor Sun Tzu, ediția I, 500 BC.

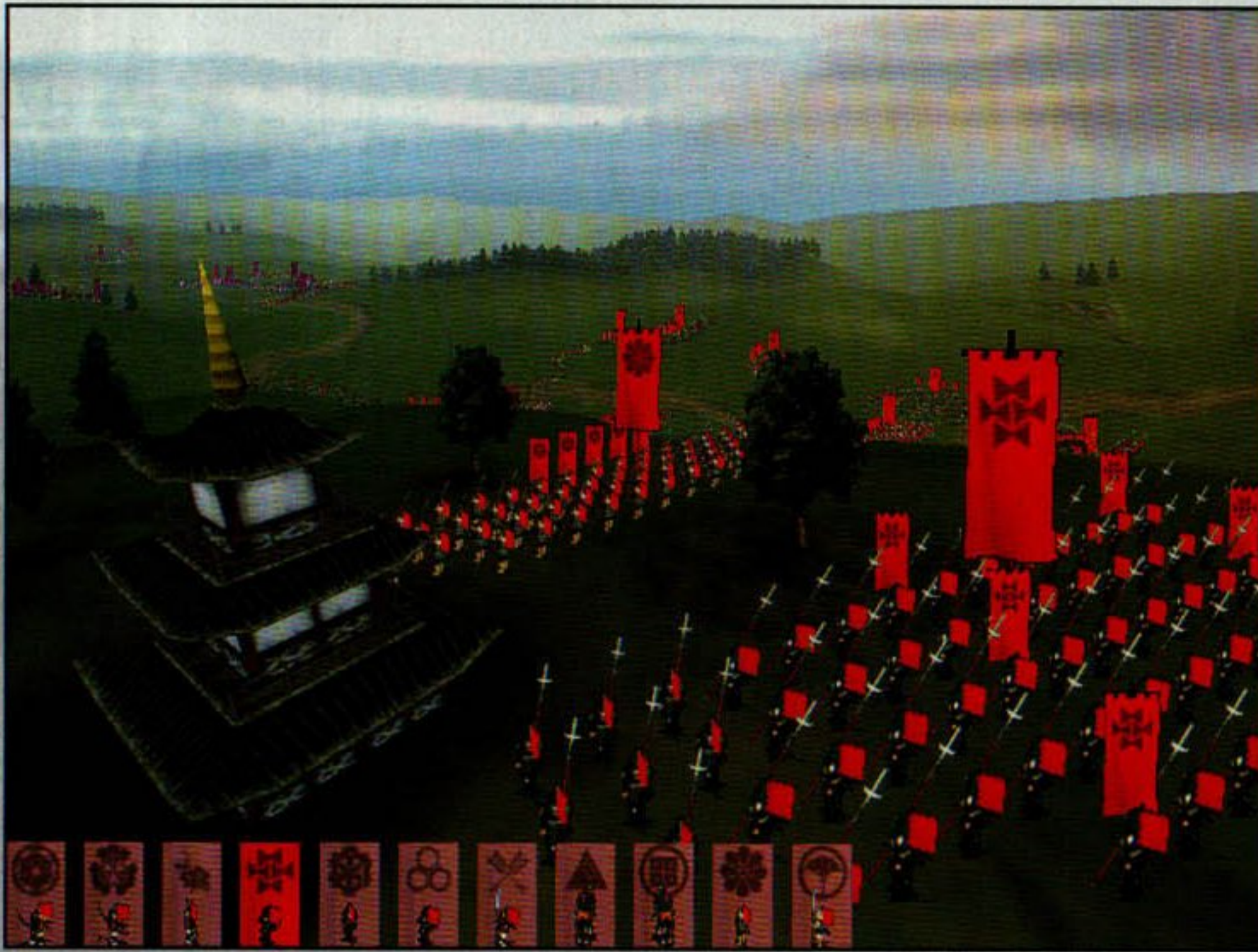
Una-alta despre unități. Vor fi două clase de unități: ordinare (normale) și strategice. Gama celor normale va fi variată suficient, existînd, de la pedestrași umili la samurai călare și transpirați sub armurile grele. Unitățile strategice nu sunt complementare, avînd o importanță capitală în joc. De exemplu, de generali e absolut nevoie

pentru a comanda grupuri de unități direct combatante; pot acumula experiență, iscusința dobîndită simțindu-se efectiv în eficiența trupelor de sub comandă. Fiindcă religia e un aspect luat în calcul, vor fi și unități cu sutană care au un rol diplomatic, decisiv uneori. Oricum, unde nu încap vorbe meșteșugite, încap sigur lama unui pumnal, fiindcă un om și un cuțit nu pot fi contrași niciodată. Așa că vei putea antrena și Ninja, care se vor ocupa de spionaj și de șoptit la ureche "Indezirabilul!" inamicilor aflați în posturi cheie. Resurse strategice, hehe, sunt și nurii gheișelor pe care le poți antrena; acestea sunt superspioane, diplomate și asasine cu carte de muncă. Culmea e că Daimyo-ul inamic, la care ai trimis prăjiturica, se cam prinde de intențiile acesteia dar preferă, de cele mai multe ori să gîndească...altfel.

În ceea ce privește grafica, vă pot spune că vor fi suportate majoritatea acceleratoarelor grafice și se va putea abuza de rezoluție până-n 1600x1200. Peisajele vor fi menite să sece inima jucătorului, cu munți, văi, lacuri, zăpezi, toate caracterizate de detalii frustrante. Engine-ul 3D va permite o perspectivă gen Myth, element cu succes asigurat.

Multiplayer-ul va beneficia de o multitudine de opțiuni, pentru a putea satisface și cele mai abrupte gusturi. Va exista și posibilitatea de a juca "by mail". Cum? Trăim și vedem...

Concluzii concludente. E un joc care mi-a trezit, realmente, interesul, mai ales prin intențiile ambițioase. Deși sunt sceptic din fire și prefer să nu mă entuziasmez prematur, sper din tot sufletul ca jocul să fie o Lovitură, pentru că ideile sunt excelente. Până apare, mai privim o poză, mai ascultăm un gînd, și tot așa...



De n-ar fi peisajul cu verdeață, copăcei și căsuța aceea de turtă dulce, ai putea jura că e o serbare din aia, știți voi, cu plăcuțe, steaguri roșii, dans la scară națională și doctrină groasă.

## Jane's World War

Deși citit și interpretat repede înseamnă "războiul Janei cu lumea", titlul reprezintă ceva infinit mai serios, o piatră de temelie pentru simulatoarele de război, online, din generația următoare. Momentant se lucrează cu dăruire la acest titlu, însă când va fi gata, se va prezenta sub forma unei lumi virtuale, consistentă, unde amatorii de război, se vor simți ca acasă. Ideea centrală a proiectului este de a crea, inițial, acest mediu virtual (JWW), și de a-l extinde, ulterior, cu produs după produs. Dealtfel, paralel, se află în lucru și USAF, primul produs care va fi integrat în JWW. Astfel, avem de-a face cu un multi-joc cu multi-player. Orice avion sau sistem militar compatibil World War, vor putea participa la Jocurile inițiate în mediul mai sus amintit. Câmpul de luptă virtual, de dimensiuni considerabile, e împărțit în mai multe zone; în fiecare astfel de zonă se vor putea desfășura 120 de jucători. Un outsider se poate alătura comunității fie în cadrul unui squadron (de fapt un grup de jucători care vor să zboare și să concluzeze pe parcursul jocului) fie ca Free Agent (absolut pe cont propriu). Nucleul, adică conflictul, va fi generat, controlat și menținut de un server dedicat. Războiul va fi în timp real, în sensul cel mai exact al cuvântului, adică se desfășoară permanent, cu cei log-ați în momentul respectiv. Suportul multiplayer promis este unul revoluționar. Având în vedere destinația, cam așa ar trebui să fie.

## Jane's USAF

După cum spuneam, primul produs pentru mediul JWW. El e, prin intenție, ur. simulator care-ți va da posibilitatea de a te sui la ceruri, între aripile unui F-16C Falcon sau ale lui A-10 Warthog sau ale altor șase avioane. Vor fi puse la dispoziție misiuni istorice, în care Edenul american a aruncat semințe de arbuști de măslini, în cele mai diverse locuri de pe glob:

Vietnam și Irak. Pentru o campanie ipotetică de implementare a visului american în Europa, vor putea fi folosite F-117 Stealth Fighter și ultramodernul F-22 Raptor. Site-ul care va îndura luptele e JanesCombat.net.

Toată problema va fi abordată, "timpic" vorbind, pe parcursul a trei ere: istorică (misiuni aferente conflictelor din Vietnam și Irak), actuală (de antrenament, în Marele Canion american) și futuristică (cu Europa drept scenă de război, inițial și particular, Germania).

Cele opt avioane de luptă vor reprezenta tot atâtea opțiuni, fiecare fiind adecvat pentru anumite tipuri de misiuni (vânătoare,

bombardament, escortă). Pilotajul fiecăruia se va dovedi, sper, a fi o plăcută provocare, pentru că nivelul de simulare promis este incitant.

USAF va beneficia, din spusele producătorilor, de un 3D terrain engine, nou, care va permite rezoluție năucitoare de până la 1280x1024 și detalii supărat, pe computere medii (rămâne de văzut ce idee au ei despre noțiunea de "mediu"). Interesant e și faptul că fiecare succes sau eșec al tău e monitorizat, putându-se vorbi de o adevărată carieră în USAF, cu grade, decorații și tot tacâmul.

Va fi prevăzut și un sistem de record-playback pentru a te putea delecta sau enerva cu prestația ta din timpul vreunei misiuni, un sistem voice-activated pentru comanda wingman-ilor și multe alte minunății.

Fiind deschizător de drum, aștept calitate și profunzime de la USAF. Cum internetul devine pe zi ce trece tot mai indisolubil legat de viețile noastre, e necesar și un simulator ca USAF care să ofere plăcerea caracteristică unui simulator jucat exclusiv cu parteneri umani, într-un mediu complex în care cuvântul "interacțiune" e miezul, cu mize - nu-i așa? - uriașe.

## Slave Zero

Deși nu am văzut decât un demo și, prin amabilitatea Fortunei și a distribuitorilor EA, un beta, pot să zic că jocul mi-a plăcut chiar mult. Văzusem cândva, în trecut, niște imagini ale unui

robot bătănd ușor spre imens, ce pășea nonșalant pe un bulevard dintr-un mediu cât se poate de urban, în timp ce mașinile și pietonii i se zbăteau printre picioare precum o șleahță de mormoloci rahitici într-o baltă, pe timp de secetă.

Nu știu să vă spun povestea sau chestii de genul ăsta. Cert este că mânuiești dintr-o perspectivă 3rd person un robot înalt așa... cam cât să se uite pe geamul etajului 8, cu aspect de luptător japonez - ceva mai Manga - și având mișcările fluide ale unei balerine nemâncate de o săptămână. Împotriva ta se agită diferite forțe ostile. De la elicoptere și tancuri "normale", până la namile la fel de metalice ca și tine, ce întrebuințează aceleași tehnici de luptă. Lupta asta de care vorbeam se duce - cel puțin în demo - într-un oraș demn de un roman SF. Dintr-ăla cu șosele suspendate, cu lumini orbitoare, cu zgârie nori... Ei bine, în peisajul ăsta, închipuiți-vă doi mamuți de metal trăgând unul în altul cu tot soiul de proiectile sau dându-și unul altuia niște lovituri capabile să pună la pământ un bloc, cu tot cu locatarii dintr-însul.

Chiar așa, ăsta e un lucru care mi-a plăcut extraordinar de tare. Ești mare, nu? Ei bine, poți dacă vrei să culegi de jos o mașină nevinovată care rulează regulamentar și să o arunci unde îți pofteste inima. După cum poți să dai câteva scatoalce unei clădiri și să o vezi cum ți se năruie la picioare. Nu mai spun de "zborșirea" cu voie sau fără voie a traficului care ți se prelinge printre picioare. Feeling-ul generat este asemănător cu acela dat de filmul King Kong. O ființă - robot în cazul ăsta - cu o agilitate de invidiat și cu o forță pe măsură, agitându-se într-un oraș aglomerat. Mda, doar că în film, sârmana maimuță uriașă era singurică; în Slave Zero te mai întâlnești și cu un inamic, doi. Luptele cu băieții ăștia se duc, în general de la distanță, cu rachete și "flinte", toate la o scară corespunzătoare. Am remarcat câteva chestii chiar drăguțe. De exemplu, un robot care se așează într-un soi de gardă, poziție în care e - poate nu chiar de tot - invulnerabil. Sau faptul că nu știu ce tip de proiectile te aruncă în spate ca pe o păpușă de cârpă, pe tine, o chestie de zeci de tone. Frumos ca feeling.

Trecând deci peste grafica neterminată a demo-ului, se impune faptul că Slave Zero a "nimerit" cum trebuie pe partea de gameplay. Și cum asta e cel mai greu, ochiul pe el!

-Blom si nișel Bugs



Imagini predestinate pentru a înmuia inima oricărui simulatorist împătimit și abrutizat de dog-fight-uri

# Quake3: Arena test

**A**nul ăsta, utilizatorii de Linux și de Mac au avut ocazia să râdă de cei care folosesc Windozele. Și nu, nu din motivele clasice - "Faulturi Generale de Protecție", "Erori Zero E" etc., ci dintr-un motiv mult mai grav. Versiunea oficială a testului multiplayer pentru Quake 3 a apărut prima dată pentru Mac, apoi pentru Linux și, taman la coada cozii, pentru Windows. Revenge! a strigat comunitatea userilor de Windows. Poate la anu'... s-a auzit o șoaptă.

## Primele impresii

Primele impresii despre Q3A Test mi le-am făcut, așadar, pe server-ul din redacție, peste care domnește cu dispreț suveran un Red Hat 5.2, strunit cu abnegație de Roger. După ce a fost pus la punct server-ul internet de Quake 3, ca să se poată conecta eventualii posesori ai combinației "legătură țapănă internet - calculator puternic - Linux sau Mac", am început să mă agit prin cele două niveluri pe care id Software le-a pus la dispoziție.

Două lucruri m-au izbit în ochi din primul moment. Primul, aspectul grafic, care este, fără nici o îndoială, spre fantastic și care te încântă, oricât de cusurgiu ai fi. Al doilea lucru, modul de mișcare, mai precis senzația de mișcare, ce este "ca'n Quake 2" și nu "ca'n Quake". De fapt, dacă jocul rămâne până la final cu genul ăsta de mișcare, mă încumet de pe acum să spun că va fi clar un Quake 2 killer, nereușind, însă, cu nici un chip să desprindă pasionații de Quake sau Quake World de jocul lor preferat. Dar să nu anticipăm.

## Următoarele impresii

Intenția id-ului de a combina cele două Quake-uri - primu, sinonim cu acțiune furibundă și cel de-al doilea, mult mai "moale" - s-a



Sus: orbit de focul propriei arme/în aer trag precum blâmbecul  
Jos: "cg\_thirdperson 1" scris în consolă face taman asta



Sus: Wahahaha! Așa-ți trebuie Nicovala! Credeai că dacă te aliezi cu Ciocanul mă bați, hă? Băi, eu am bătut cupluri celebre, Acul și Barosul, Inul și Cămeșa... crezi că mă împiedic de tine?

Dreapta: Hey, mister plazmagan, fără secrete în public, da?

concretizat. Într-adevăr, Quake 3 are o acțiune mult mai explozivă decât Quake 2 și asta nu e doar o impresie datorată graficii care îți încântă ochiul și mintea.

Fără să se apropie de gradul de "violenta radicală" caracteristică primului strămoș, Quake 3 reușește să fie fun. E drept că racheta este mult mai slabă, iar Quad Damagele nu știe să facă decât triplu-damage, însă pe total, te prinde mai mult decât Quake 2.

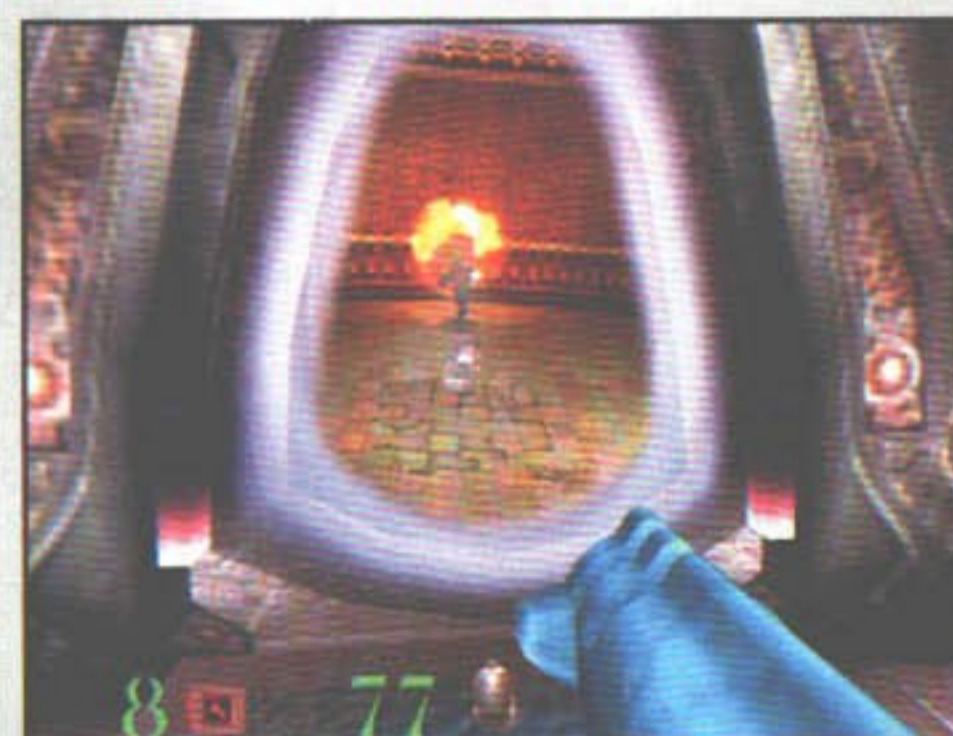
## Amănunte sub lupă

Având în vedere că jocul este doar pentru multiplayer, răspunderea este foarte mare, trebuind să fie satisfăcuți cât mai mulți jucători de deathmatch, dintre care, foarte mulți sunt atenți la amănunte. Exemple?

Rachetele. E frumos că scot un fum gros și că văjăie impresionant când îți trec pe lângă ureche, însă dacă tragi trei rachete în timp ce-l urmărești pe unul, nu prea mai vezi mare lucru, dărele de fum intrându-ți drept în ochi și obturându-ți aproape total câmpul de vedere. Și asta e doar o luptă între două personaje. Când într-o cameră sunt 8 tipi și fiecare împoșcă în aer o coloană de fum alb și compact, situația tinde spre penibil chiar. Jucătorii "profesioniști" de Quake au căutat nemulțumiți o opțiune de diminuare a fumului... dar nimic.

Același efect nedorit, de haotizare a jucătorului în mijlocul luptei, îl au și numitele "lens flare", care pot fi însă dezactivate.

Railgun-ul. Una din opțiunile cele mai interesante și plăcute constă în posibilitatea de zoom. Poți astfel să găurești un inamic aflat la mare distanță destul de lejer... dacă n-ar fi acea mică întârziere ce îndepărtează Railgun-ul de conceptul de armă instantanee. E drept, s-ar putea să fie mai bine pentru echilibrul jocului, însă se prevede o altă serie de injurături dinspre



jucătorii de Quake 2 care și-au făcut din Railgun un obiect de cult. Ca să zic totuși și ceva frumos, spun că raza railgun-ului, mai precis culoarea ei, poate fi custom-izată de către fiecare jucător.

Un lucru foarte bun, după mine, este reintroducerea Plasma Gun-ului în joc, împreună cu un splash damage al proiectilelor cu care trage, pentru a-i ajuta pe jucătorii cu ping mare pe internet. Folosită cum trebuie, arma este devastatoare, pentru că, pe lângă damage-ul destul de substanțial, are și darul de a orbi adversarul. Tot foarte bine gândită este arma "default", un soi de mitralieră care arată impresionant și trage la fel, chiar dacă damage-ul nu este colosal. Arma asta încearcă - și chiar





Sus: Yhaaa! Rachete și uieră voios, grăul pe câmp e mândru, iar dintr-un hexagon duios, un tip zâmbeste hâtru!  
Stânga: Railgun - zoom - Bundy - frag!!!



tipuri de hărți.

### map q3test1

Prima din cele două hărți cu care vine testul este ceea ce se cheamă o hartă clasică. Nimic special, nimic extraordinar, nici ca arhitectură, doar pe alocuri simțindu-se câteva din noile șmecherii pe care le știe Q3. Una dintre aceste șmecherii este faptul că există teleportoare prin care vezi locul în care urmează să fii teleportat, împreună cu tot ce se întâmplă în zona respectivă, taman ca în Unreal.

Există deci posibilitatea să stai și să te teleportezi exact la momentul potrivit, telefragând pe nefericitul care se întâmplă să fie în zonă. Dacă există puțini jucători în hartă... mă rog, dar dacă sunt mulți poți să încerci asta, măcar așa, pentru fun. Tot la teleportorul ăsta poți face șmecheria cu pânditul în spatele lui - vedeți voi ce și cum. Un jucător care nu e prudent sau nu știe faza, e o victimă sigură.

Ce mai poți să remarci în harta asta este faptul că lava a devenit mult mai drastică, făcându-te arșice în doi timpi și trei mișcări, mai ales dacă nu țeopăi vesel prin ea. Lava din harta asta, combinată cu lipsa controlului săriturii de care vorbeam mai sus, se întâmplă se te frustreze un pic, măcar până te obișnuiești.

În rest, iei contactul cu primii jucători, te minunezi de cum se mișcă, le studiezi animațiile, te miri de salturile peste cap pe care le fac în aer (când sari în spate așa se vede din exterior, tu

reușește - să dea posibilitatea celui de-abia omorât și reînviat să împartă niște damage în jur și să scape. Spre deosebire de Quake 2, această primă armă are muniție limitată, care odată terminată te lasă în postura de utilizator al pumnului.

Dacă vorbim de amănunte, nu se poate să nu pomenim de modul de schimbare al armelor. Una din strategiile foarte comune și eficiente în Quake 1 este combinarea armelor pentru ca adversarul să nu știe de ce să se ferească mai întâi. Rachete, shaft, o grenadă în stânga și una în dreapta, iar shaft, din nou rachete... Asta se poate întâmpla, însă, dacă armele se schimbă instantaneu, lucru care nu se întâmpla în Quake 2, de unde și o mulțime de reproșuri. În Quake 3 a fost redus timpul de schimbare al armei, însă diferența față de "instantaneu" este încă foarte mare, schimbarea armei însemnând clar un timp mort care, în toiul luptei, pare să se dilate la infinit.

Și tot un amănunt este cel legat de veșnica problemă: controlul săriturii în aer. Deși îți poți controla săritura mai mult decât în Quake 2 - unde nu puteai deloc - mi se pare că nenea Carmack a fost foarte zgârcit la capitolul ăsta. Dacă, de exemplu, încerci să sari perpendicular pe o... punte, să zicem, și-ți dai seama că aterizezi dincolo, nu poți corecta traiectoria "frânând" în aer decât foarte puțin. Hmm! Nu mai vorbesc de sărituri curbe, după colț sau mai știu eu cum.

Ca să termin cu micile mari probleme, enumăr și pașii care se aud. Există jucători care consideră că auzirea pașilor adversarului omoară în unele cazuri tot fun-ul, face imposibile unele tactici și pune la pământ întregul joc pe anumite



Obliteratoaneeeee! Iar te iei de ăia micii, mă? Un' te uiți? Sunt aici sus, vin precum vulturele să-ți scot din cap Quakele

nesesizând nimic - normal), de faptul că se văd armele și de modul cum apare deasupra jucătorului numele acestuia sau o iconiță când are consola deschisă sau are lag. Toate aceste mici lucruri - animațiile absolut bestiale ale jucătorilor nu sunt chiar mici, dacă stau să mă gândesc - pică foarte bine în contextul unui deathmatch de calitate și se vede că au fost introduse de unii care știu ce e ăla joc multiplayer și ce dificultăți apar pe parcurs. Quake 3 se descurcă oricum mult mai bine cu problemele legate de rețea, internet, ping mare și lag, ca toți predecesorii săi. Normal de altfel, pentru un joc exclusiv multiplayer.

Cu asta, cam gata treaba cu prima hartă. Nu există decât shotgun, lansator de rachete, railgun și plasmagun, neapărând vreun BFG furios sau vreun lansator de grenade "strategic". Apare în schimb un "personal teleporter" care îți permite să dai bir cu fugiții când vezi că o încasezi. Dispozitivul te teleportează întâmplător pe hartă și e foarte folositor uneori. E drept că la un moment dat am încercat să-l folosesc pentru a fugi de Roger care se zărea cu Quad-ul la capătul camerei și am fost teleportat taman în brațele lui primitoare, dar nu poți să le ai pe toate.

### map q3test2

Harta este una spațială. Nici o armă nouă, în schimb apar o mulțime de jump-pad-uri. Chestiile astea sunt - la modul simplist - niște trambuline care te aruncă într-o anumită direcție, cu o anumită forță. Mie mi se par excelente. Pe lângă faptul că-ți place să fii lansat ca "omul ghiulea", senzația fiind extrem de plăcută, apar tot soiul de lupte în aer, de urmăriri stranii sau de oameni haotizați, victime sigure pentru "experții" hărții.

În q3test2 sesizezi că există într-adevăr un control în aer al săriturii, chiar dacă infinit redus față de cel din





Sub amenințarea cu arma, Ciocan - un atlet desăvârșit - a acceptat să execute un salt pe spate urmat de o căzătură în cap. Astăzi, primul episod.

Quake 1. Dacă pici de pe hartă în spațiu... urmează un strigăt disperat și o respawn-are banală, va să zică mori, și de multe ori pățești asta pentru că nu poți să "vâslești" în aer spre limanul reprezentat de cea mai apropiată platformă.

Pe total, harta mi se pare cu mult mai reușită decât prima, arătând cu adevărat câteva din noul gameplay al seriei Quake.

Cantitatea de distracție pe minut este

fost modificată radical ca efect, look și tot ce mai vrei. Nici vorbă de vreo sferă de energie verde care bușește tot ecranul sau ceva asemănător. Arma seamănă acum cu Devastator-ul din Duke Nukem 3D, trăgând la o rată infernală de foc cu niște rachete pseudo-instantanee. Producătorii spun că acum BFG-ul "requires aiming", dar din câte am văzut nu mi se pare că trebuie să fii cine știe ce expert ca să-l faci pe unul arșice când tragi cu așa ceva. Dacă vezi cât de cât și te miști măcar coerent, o poți face fără multă vorbă. O fi vreo armă pentru fete, mai știi? Stați, nu dați!

#### Waiting...

Poate ar mai fi multe de analizat, însă jocul nu e încă final. Suprafețele curbe arată bine, deși nu sunt încă foarte prezente, dar am remarcat că te poți lipi de o astfel de suprafață rămânând suspendat dacă faci stafe înspre perete - încercați pe perețele curb al gropii cu lavă din prima hartă. Mai sunt deci lucruri de "fixat". id Software este invadată de feedback așa că cine știe ce se mai întâmplă.

Personal, nu văd minusuri majore, atâta timp cât nu mă uit înspre Quake 1. S-ar putea ca mulți să mă considere vreun nostalgic incurabil. Repet însă, ce am spus la început. Quake 3 - așa cum este dânsul acum - este indiscutabil un Quake 2 killer. În ceea ce-i privește pe "dependenții" de acțiune furibundă, rocket jump-uri controlabile și faze spectaculoase, care sunt jucătorii de Quake 1, nu mi se pare că a apărut ceva care urmează să le schimbe domeniul preferat de activitate.

- Bugs

categoric mai mare, iar minusurile legate de "amănunțele" de mai sus, nu-și mai fac simțită atât de puternic prezența.

#### Ai naibii speculanții!

Bineînțeles, nici n-a apărut bine Quake 3 Test că a și ieșit un expansion pack neoficial care adaugă celor două hărți lansatorul de grenade și BFG-ul. În ceea ce privește prima armă, schimbarea constă în modificarea importantă a ratei de foc, mult crescută față de Quake 2, unde "făceai" grenade ca o găină plictisită.

Când vine vorba de BFG, arma a

# Line

**n**u știu de ce, dar când mă gândesc la ce "Cover-uri" am avut de-a lungul anilor, îmi vine să pun o bombă cu napalm la Humulești și să mă mut la Activision. Pentru că... ce mai tura-vura, haga-oaga urmează tot cover-uri de la ei. Iar dac-o fi să nu putem (adică să apară alții mai răi) o să-i punem pe Activision pe ultima copertă. Heh!

#### Meniu

Cum deja știți câte ceva mai din fiecare joc, o să încerc să vin cu noutăți și atât. Pentru fanii Pandemic cele două mari piese de tun.

#### Battlezone II

Adică, dacă e s-o luăm după istorie, este vorba de partea a treia, dar nu comentăm. Atari a plecat dintre noi, iar despre morți numai de bine. Despre vii de "excelent", pentru că BZ2 vine cu 30 de vehicule incluzând tancuri, turele mobile, "aveoane" și altele și 'fo 25 de arme, printre care mortiere, mine și "The Tumper" cu care faci cutremure de se morfează pământul (Magic Carpet style). Condimente:

S-a pus la copt un AI deștept, care face inamicul (și AI-știi tăi) să ștrafeze, să aleagă arma potrivită pentru lupta în curs, să-și caute (cheme) muniție și medicamente și în caz de "diaree războinică" să... fugă și să mai învețe de la jucăreț.

Interfață dezvoltată. Comandând cele 30 de tipuri de unități, cu infanterie cu, tancuri cu tot, interfața a fost modificată pentru

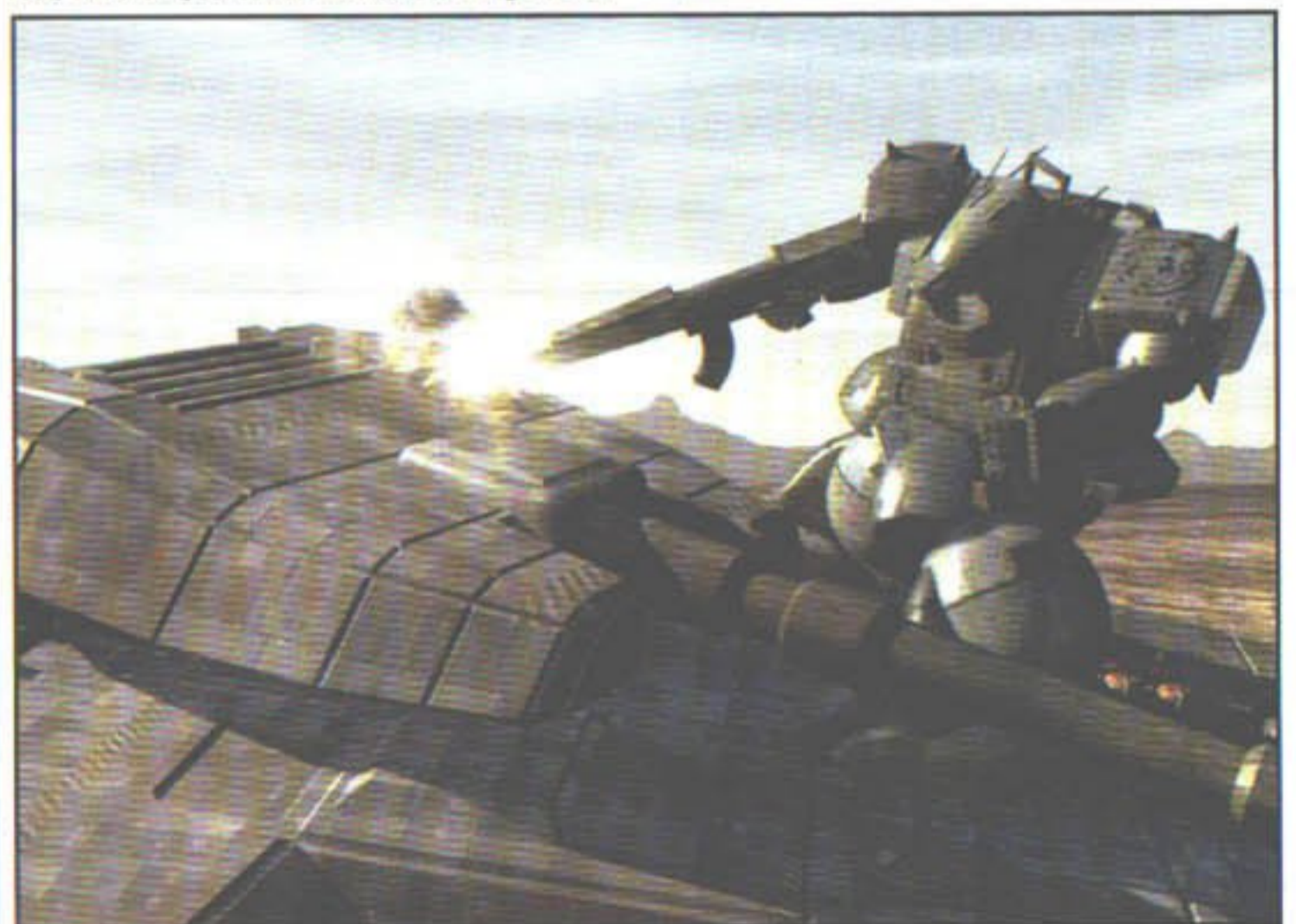
a da ordine de "squad", la escadrile în espadrile, permițând totodată un control mai exact al resurselor și atacuri la scară planetară, identificând mai ușor obiectivele strategice. Toate astea însă, fără a pierde manșa din mână, acțiunea fiind (cică) la greu. Îi cred.

Univers și grafică. Trebuie să știți deja că pesiajul e plin de plante, apă, junglă și gândaci spațiali. Grafic, plin de iluminări, peisaje subacvatice, efecte la rachete și arme de te doare 3Dfx-ul. Au modificat și fizica, și deci te miști altfel, mult mai natural. Optimizat pentru PentiumIII. Boală grea.

Multiplayer - vine pe drumul deschis de TF, Tribes & Co., cu tipuri de unități: Poți fi "builder" și faci baza, "Defender" ca să aperi ce-a făcut Builder-ul și "Atacant" ca să dai gol în FIFA 2300. Cu basta, basta-la-bista!

#### DarkReign II

Știți deja că ploile acide și-au făcut apariția (la noi) odată cu războiul din Iugoslavia (cât a mai rămas), însă ceea ce nu știți, este că eu am descoperit margarina Wisana - te ungi cu ea și nu-ți mai pasă de ploaia acidă, verde, roșie sau neagră. Unde mai pui că te mai ling și câinii. Asta, de la Stela Popescu o



Sus:DR2 - Dacă nici poza asta nu vă covinge că RTS-urile vor arăta altfel poate vreți să vedeți levierul meu!

Sub "sus": HG2 - Ce aparat de surdură mi-or datăștia că de 3 ore vreau să dezlipesc tanku ăsta!

# Up Activision



Sus: Ulte cum bea soldatul în DR2. Ce face celălalt acolo?  
Stânga: SOF - Bey urâtule, miroase parchetul!

știu. Restul, ce urmează sunt ingredientele ultimei rețete de DRII.

Se ia secolul 26, se adaugă un imperiu și se presară triburi rebele după gust. Se obține un prequel la DarkReign. Se capturează șeful grupării rebele, se adună triburile de prin văi și se lasă la crescut bătaia. Este începutul lui Freedom Guard cu Imperiul, inițial JDA - Jovian Detention Authority. Ținem cont de peisajul 3D, feeling barosan, animații plăcute de infanteriști care se bucură la victorie, se ceartă cu arbitrul când pierde (FIFA) și mor superbisim. Nu mai vorbesc de cum fac în caz de rană. Fiți pe pace, au asigurarea plătită și ThemeHospital II îi așteaptă. Ce dacă-i de la EA? În rest, aceeași interfață cu "squad commands" (vezi BZII), AI-ști deștepți și care-nvață de la player, 8 jucători pe LAN, CTF, King of The Hill, bla, bla la ball! Ah, era să uit, optimizat pentru PIII, dar merge admirabil și pe dual - 286.

## Soldier of Fortune

"Audaces fortuna iuvat" (Pe cei îndrăzneți, norocu-i ajută!). În sfârșit un joc mai rău. Fără "Team", fără onoare, fără "fantezy unives" și alte game-elements.

Principiul de bază în SOF se compune din REALISM (locații reale, arme reale, cazuri reale), spionaj, terorism, răpiri, arme chimice, etc. și BANI. Este un

"simulator de mercenar" - așa-i spun eu, cu tot ambientul posibil (inclusiv mâncarea proastă) făcut pe un engine de QII îmbunătățit astfel încât să nu meragă decât pe accelerator. Mai spun două vorbe: Producător Raven! Software bineînțeles, ce ați vrea să se cheme Raven OpenGL? Doh!

## Vampire: The Masquerade

Vampire este al doilea univers RPG-istic după AD&D. Nihilistic este o firmă formată din niște nume mari care au în spate titluri ca DarkForcesII: Jedy Knight, Falcon4, GrimFandango, Mig29, Top-Gun, XWing vs TieFighter, și multe, multe, multe altele. Pedigri-ul lor este barosan. Sunetiștii au lucrat cu Metallica, VanHallen, Tupac Shakur, EnVogue, MachineHead și alții. Compozitorii au scris pe frunte GrimFandango, KingQuestVIII:MOE. Level Designerii au scos Quake Mission Pack: Dissolution of Eternity, Q2MP:Ground Zero, etc

Primul titlu al celor de la Nihilistic (dintr-o serie mai mare de Vampire) este Vampire: the Masquerade, un RPG de moare musca-n ciorbă. Este unul dintre jocurile care m-au făcut atât de curios încât îl aștept ca și cum numai eu și cu Naomi am fi pe pământ! Uitați-va la poze. Plânge inima mea...eeeh, what the %%%, dați pagina, îi fac un preview ca lumea.

## StarTrek

Aici avem de-a face cu alte 3 titluri. Primul este ST:Voyager -

HazardTeam un FPS făcut de Raven. Se pare că după eșecul lui Microprose cu Klingonienii, Activision a luat drepturile pentru ST timp de 10 ani de acum înainte. STArmada este un RTS situat în ST:Next Generation. În single player campania curge prin cele 4 rase (Klingon, Human, Romulan și Borg - în altă ordine), având vreo 30 de nave, stații spațiale, facilități de reparare, etc, la dispoziție în fiecare dintre tabere. Condimente după gust: găuri de vierme, nebuloase, asteroizi, etc. Produs chiar de Activision. Cine a văzut STInsurrection trebuie să știe că la un an după ce se termină povestea de acolo începe un action-adventure. În rolul principal este Jucărețul (HMS the Player) care tocmai a absolvit o post-liceală și a primit repartizare la Cpt. Picard. Șefu dă ordine tu le ascultă și... lași pe alții să le facă. Altimnteri nu ai de făcut mai nimic - trebuie să descoperi secretul planetei Ba'ku, să dezvălui cum Romulanii voiau și erau gata s-o tragă întregii federații, să te infiltrezi printre inamici, să-i salvezi pe alți StarTrek-eri etc. Mai... nimic! Făcut pentru Activision de Presto Studios.

## Heavy Gear2

Aici situația se aburește și asta din două motive. Primo - pentru că am văzut toți demo-ul și deja jocul și-a pierdut din interes în loc să crească (distanța mare dintre demo și gold) iar secundo - s-a umplut lumea de joace cu roboți. După demo toți au sărit cu gura (pe undeva la fel ca la Daicatana) urlând că sunt dezamăgiți. Din ce am aflat se pare că...deh, sunt mai multe lucruri care ar trebui verificate cu atenție. Jocul va avea 23 de misiuni solo, peste 40 multiplayer, vreo 60 de Gear-i configurabili la infinit (vorba vine), 80 de arme și niște peisaje îmbietoare. Cel puțin eu am văzut câteva imagini și impresii asupra engine-ului foarte favorabile. Deh, eu fiind interesat de I'82 care folosește același engine și care nu ar trebui nici el lăsat să doarmă sub cuvertură la cald și bine. Ideea este că la E3 nu prea s-a



Nu mă mai satur de pozele astea. Nu vă supărați, aș mai dori o salată de pixeli, da, tot BZZ.

tras cu atenție asupra acestor două joace, vina aparținând Activision-ului care le-a lăsat așa la mila nimănui, pompând pe titlurile noi. Cele două jocuri sunt foarte aproape de linia de finish (sau de start) așa că merită măcar amintite. În pledoaria joacelor cu "robiți" HG2 are o zonă care ne e cel puțin stranie, dar care are o zonă furtunoasă de fani acolo "afară", universul celor de la Dream Pod 9 fiind de vreo 4 ani icoace considerat ca unul dintre cele mai reprezentative în "paper game"-s (un fel de cărți joc - vezi biblioteca franceză pentru copii dacă vrei exemple) fiind scoase până acum vreo 21 de cărți. Stilul "anime" nu ne este atât de accesibil (ba unora chiar le repugnă) și asta și din cauza "proștiilor" cu care am fost obișnuiți de TVR și alții. Totuși cei care au avut privilegiul de-a vedea niște exemple reprezentative de "anime" s-ar putea să fie destul de împătimiti cât să-și ia și cărțile nu numai jocul. Ideea este că la HG2 cei de la DP9 s-au implicat cu vârf și indesa folosind ca material cele 21 de cărți pe care deja le scriseseră. Hai că vă plictisesc cu prostii! Ura și la gară. Eu am examen într-o oră. Concluzia e simplă: Activision rulez!

- Afantana



Um... încă patru ture de hartă și pe urmă o să mănânc puiul ăsta din spate. (Un redactor GO testând BZZ la foame)

# Vampire: The Masquerade

Producător: Nihilistic Software Distribuitor: Activision Data estimativă: iarna '99

**M**nde rămăsesem? Așa... atunci, și-a scos basca și...  
 -Bunicule, asta e altă poveste.  
 -Da?  
 -Spune-mi de când ai fost la Praga, cu vampirii.  
 -Bine, pune caseta cu Manowar și ciulește bine urechile. Cristof Romauld, vechiul meu prieten - și el foarte deștept - traversa Europa pe la mijlocul secolului 12. Brav luptător, fusese rănit în luptă de către...am uitat cine, persoană importantă și acum căuta un loc de leac. A nimerit buimac într-o mănăstire din...

-Praga!!  
 -Taci și ascultă... din Praga. Acolo s-a îndrăgostit nebunește de-o fată (a tras cu praștia în ea...), dar ea cânta "O iubire imposibilă" fiind călugăriță impecabil de curată la suflet. Și după ce că era călugăriță o mai chema și Anzeka. De nervi, Cristof se duce să dea iama în vampirii care bântuiau orașul, venind dintr-o mină de argint din suburbie. Ajutat de-o țigancă deșteaptă foc, furnizoare de armură și licoare (căldărăriță) face praf vampirimea de cartier. După ce-i face zob pe Ţimisce (calnul de vampiri din mină) omorându-l și pe șef, se întoarce la iubită cu o amuletă (ST. Jude) pe care i-o dăruiește din inimă. Ţimisceiștii se strâng și dau atacul ăla mare. Intră până în mănăstire, dar acolo dau de călugărița noastră care, cu marea-i credință, îi spulberă. Văzând acestea, Cristof nu mai poate rezista și-și mărturisește dragostea. Paradoxal, ea simte cam la fel. Intrând într-o criză, din cauza imposibilei (impurei) iubiri, Cristof fuge orbit de lacrimi drept în brațele vampirilor. Aceștia-l rebotează urgent vampirindu-l la moment. Din fericire, Înțeleapta Echaterina (cea care l-a păpat pe Cristof) era din clanul Brujah, adică era cu vampirii buni. Noul Cristof este dat în îngrijirea unui anume Wilhem care-l învață să-și folosească noile puteri vampiristice, cum să se hrănească fără să omoare, cum să țină cuțitul și furculița, etc. Ecatherina cu tot clanul ei, laolaltă cu aliații Cosma făceau parte din ordinul Promethian care spunea să trăiască în pace și prietenie cu Huamenii și deci erau marii dușmani ai



Sus: Ce nu găsiți fraților? Vlade, bagă porcu' la Beefjerky în dormitor și adă pe Cow&Chicken să le luăm un interview. Weeee!  
 Jos: Mai dansăm 5 minute și pe urmă ne batem, da?

Ţimisceilor.

Cristof și Wilhem se infiltrează în clanul Cappadocian care deși era aliat cu Brujah era bănuit că a furat niște fragmente din sfânta carte a Nod-ului (C&C?) - biblia vampirilor. Fragmentul era furat de Mercutio, asistentul șefului de clan, un corupt care împiedica planurile propriului clan, mituind Golem-ul păzitor al cartierului evreiesc. După înfrângerea lui Mercutio, Cristof cere să o mai vadă odată pe Anzeka. Dându-și seama că și-a pierdut cauza și drumul în viață, Anzeka îi da amuleta ST. Jude, păstrătorul căii drepte. Cristof redescoperă dragostea lui și pleacă. Furios (de moartea lui Mercutio), Golemul o ia razna, distruge tot cartierul pe care-l păzea, inclusiv pe Rabin-ul care-l făcuse. Ecatherina îi trimite pe cei doi să oprească măcelul. După troscău ei află de la fiul Rabinului secretele Kabbalisticilor. Cristof își dă seama că deși e vampir, sufletul încă nu l-a părăsit. Află totodată secretul Golemului pe care-l vroia Garinol, șeful lui ex-Mercutio și al clanului Cappadocian. Drept răsplată, acesta le-o dă pe Serena drept companioană. În somnul de pe timpul zilei următoare, Cristof are un coșmar: se vede pe el însuși băgându-și ghiarele în gâtul Anzekăi. Se trezește și află că Anzeka a renunțat la ordinele sfinte și a plecat în căutarea lui. Dar acum este printre cei mulți care au dispărut. Chiar și vampirii Brujah au dispărut și... ce faci



dormi?

-Umm, ațipisem. Mai e mult?  
 -Păi n-am zis decât 3%. Povestea e cât FFVII. Mă rog, se anticepează 40-60 de ore, depinde de jucător.  
 -Eh, mai bine lasă. Ce engine foloseau?  
 -Se cheamă NOD și e făcut de Nihilistic.  
 -Și bătaia cum este?  
 -Păi este și braț la braț (Hand to Hand), ai și arme balistice (arbalet, pistoale, mitraliere - pentru că se ajunge în zilele noastre) și puterile vampirice, care-s un fel de magie.  
 -Și câți eroi de ăștia controlezi?  
 -Ei, jocul este Diablo-lic(like), adică undeva pe la Action-RPG, însă fiind licențiat după jocul de cărți lucrurile sunt mai complexe. De aici spun că ai controlul unui singur Cristof, dar poți da ordine celorlalți a la MW. Au AI destul cât să nu-ți faci griji.  
 Hai, somn ușor, că acum se înserează și trebuie să te trezesc!

- Afantana



Pelerina pelerinului și tabloul din fundal, ca exemple de motive reale de sinucidere.

# Digital Anvil Line Up

**d**eși nu au finalizat până acum decât efectele speciale din filmul Wing Commander, Digital Anvil promit destul de mult. Principalii actori de pe scena Digital-ului sunt, în momentul de față, Eric Roberts și Tony Zurovec, ambii fiind, în același timp, producători și, în mod paradoxal, directori.

Eric Roberts a plecat de la Origin Systems, unde se angajase în 1988 (!). Acolo a lucrat la Wing Commander, prima parte, Strike Commander, Privateer I și II. Acum lucrează partea de design pentru Conquest: Frontier War și pentru Starlancer.

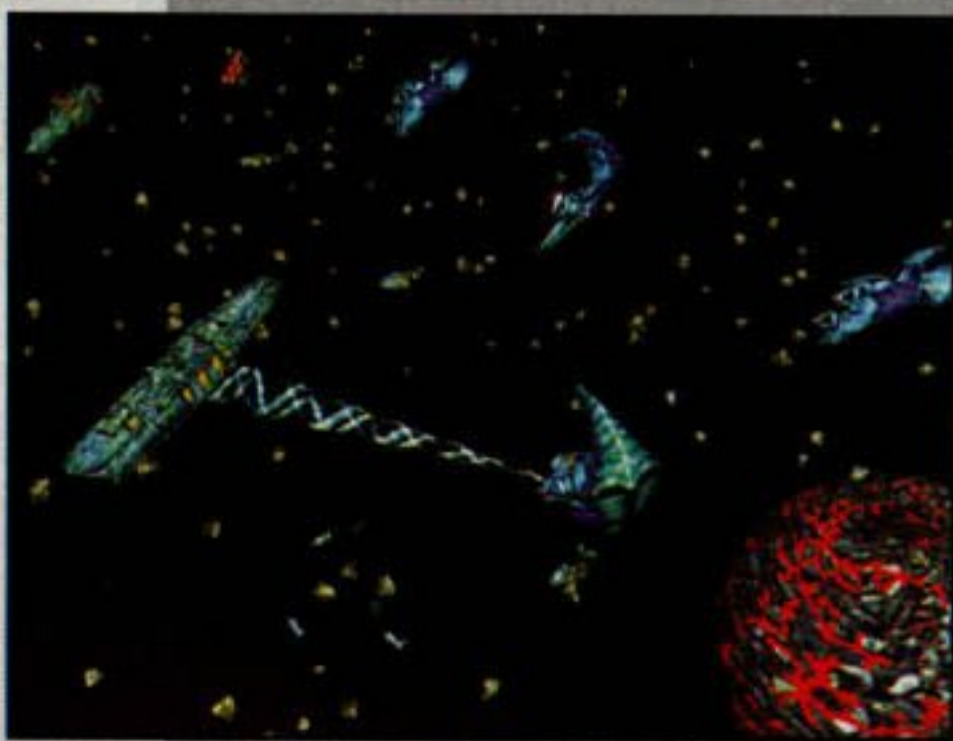
Tony Zurovec a făcut de asemenea parte din Origin, din anul 1990. Acolo s-a ocupat de programare pentru RPG-urile Ultima VII și Ultima VIII, ca și de designul lui Crusader: No Remorse. Proiectul lui curent se numește Loose Cannon.

## Conquest: Frontier Wars

Conquest: Frontier Wars este o strategie în timp real, 3D, desfășurată în spațiu.

Prin anul 2151 omenirea a descoperit călătoria interstelară și începe să se extindă vertiginos prin împrejurimi, în căutare de resurse. După descoperirea primului artefact de proveniență alian-ă a urmat și întâlnirea unor extraterestri destul de prost educați, cu care s-au încins la o bătaie.

Rolul jucătorului constă în a construi nave de luptă, organizate în flote, cu ajutorul cărora să exploreze, colonizeze și exploateze noi planete, având în același timp grijă de resurse, cercetare



Sus: Loose Cannon: "Acolo jos toată lumea se bate și eu stau aci cu mașina în gard?" Jos: Conquest: Frontier Wars



Starlancer: "Alo, domnu', n-ați semnalizat corect! la trageți pe dreapta. Copilot, bagă girofaru' și sirena."

științifică, producție și relațiile cu vecinii.

Se poate opta pentru una din cele două rase, fiecare cu avantajele și slăbiciunile ei.

Flotele pot fi puse sub conducerea unui "amiral" care e în stare să aibă singur grijă de ele, atacând, apărând obiective sau executând raiduri asupra inamicilor. Pe măsură ce devine mai experimentat îi pot fi puse sub comandă flote mai mari și învață tactici mai variate.

Navele de luptă necesită o anumită cantitate de resurse, care se consumă în luptă, trebuind să fie reprovizionate din timp în timp.

Acțiunea jocului se petrece în 16 sisteme diferite, în care se poate ajunge cu ajutorul a 16 "porți" spațiale.

Interfața, bazată mai mult pe mouse, a fost gândită să ofere maximum de control asupra flotelor și să permită supravegherea sistemelor aflate sub control cu mare ușurință.

Grafica este bazată numai pe poligoane și promite un mare realism atât al obiectelor cât și al exploziilor sau efectelor de iluminare.

Data apariției este iarna anului curent.

## Loose Cannon

În Loose Cannon, personajul principal este Ashe, mercenar care, fie la bordul unor mașini innarmate solid pe care ți le-ai dori într-o zi cu circulație intensă, fie pe jos, trebuie să-l urmărească pe Bishop, șeful unei organizații criminale responsabilă de colapsul economic al națiunii.

Printre obiectivele celor 20 de misiuni obligatorii, plus altele opționale, se află asasinat, recunoaștere, salvări de ostatici sau pur și simplu transport de persoane.

În ceea ce privește mașinile, sunt 15 la număr, cu diverse tipuri de armuri și arme

disponibile.

Mersul pe jos e necesar în situațiile în care trebuie să urmărești pe cineva într-o clădire, să-ți repari mașina sau, dacă ai rămas fără ea, să furi alta.

Data apariției este vara lui 2000.

## Starlancer

Starlancer este un fel de Wing Commander, adică un simulator de navă spațială având o linie epică foarte bine simțită. Deocamdată a avut o grămadă de nominalizări la E3 - cea mai mare expoziție de jocuri din lume, ținută anul acesta la Los Angeles - pentru "best of show", "best original game", "best game (PC)" și "best simulation".

Scenariul sună în felul următor: S.U.A., China, Rusia și Marea Britanie s-au luat la bătaie, au format "alianțe strategice" și acum se luptă prin jurul Pământului, al Marte-ului și al altor planete din sistemul solar. Tu faci parte din Escadronul 45 de Voluntari, nou format și trebuie să arăți cât de capabil ești.

După cum spuneam, linia epică e destul de atent lucrată și implică 25 de minute de filmări de calitate hollywood-iană - spun ei - 6000 de linii de dialog și 40 de track-uri audio.

Structura misiunilor este astfel alcătuită, încât ceea ce ai de făcut (sau nu) într-una din ele să le influențeze pe celelalte.

În total există 80 de tipuri de nave, iar jucătorul are la dispoziție, pentru a o echipa pe a sa 20 de tipuri de arme.

Data apariției: sfârșitul anului curent.

- CZ

"Mechwarrior 3 a ieșit aproape nepătat din analiza de gameplay"

# Mechwarrior 3

A fost o vreme în care numele Activision se suprapunea aproape perfect cu titlul Mechwarrior. Jocul a prins foarte puternic la publicul pasionat de conceptul ăsta de luptă între niște mașinării uriașe cu aspect umanoid. După ce Mechwarrior 2 a transformat jocul în serie și MW: Mercenaries a rupt gura târgului, FASA a hotărât să-și recupereze drepturile asupra universului respectiv, privând astfel Activision de una din activitățile de bază. Ce ne rămânea de făcut? Jucasem Earthsiege și nu fusesem entuziasmat. Mechwarrior 3 părea foarte departe, iar Heavy Gear nu purta încă amprenta a sute de ani de istorie, așa cum se întâmpla în cazul Mechwarrior și nu avea, deci, același impact scenaristic.

**S**ituația în ultimul timp a evoluat, însă, cât se poate de bine. Heavy Gear II nu mai are mult până la apariție și sper să reușească acolo unde fratele mai mare a avut unele lipsuri, iar de partea cealaltă, o serie de firme demne de calificativul "renumite" se regăsesc pe screen-ul de început al celui mai bine făcut joc aparținând genului de care vorbesc. Numele lui: Mechwarrior 3.

## Plan general

Am abordat Mechwarrior 3 cu atenția zărnăind a celui care simte responsabilitatea Cover Story-ului apăsându-l și cu entuziasmul firesc al celui care a așteptat jocul încă de la primele zvonuri. De fapt ce vorbesc eu? Nici nu mai contează. Nu contează cum te uiți la jocul ăsta, cu entuziasm, ură, cu un ochi, doi sau trei. Oricât de mult ai încerca să-l ignori sau să-l disprețuiești pentru că e "un joc dintr-ăla cu piramide în loc de dealuri", nu ai cum să nu-i recunoști valoarea. Elementele rele sunt extrem de puține, dispărând în impresia copleșitoare de "joc bun". Deja o iau razna, nu?

## Detaliiu tehnic

Când vine vorba de partea tehnică, sunt câteva elemente mari și late care trebuie urmărite. Primul din ele este grafica. E un lucru cunoscut că jocurile de pe domeniul ăsta, deși au avut priză mare la public - au apărut și joystick-uri speciale pentru așa ceva - au suferit dintotdeauna de lipsa unui engine grafic capabil să satisfacă cerințele



*Câteva instantanee luate aleator și "la gramadă" și ia uite ce artistice sunt. O fi fost "robotelul" fotogenic, oi fi eu vrun artizan sau jocul e de "vină"?*

să satisfacă chiar și cei mai cărcotași jucători. Nu există cine știe ce iluminări șmechere, ceață volumetrică sau alte "artefacte la modă" însă universul grafic este foarte credibil.

În primul rând, luptele nu se mai dau printre munți golași sau pe câmpii vag vălurite și întrerupte ici și colo de câte un complex de clădiri cu aspectul unor lăzi vopsite uniform. Există acum așezări civile sau militare, clădiri cu tot soiul de forme, culori sau animații. Când luptele se dau la exterior, există apă în diferite forme - fie ocean, cu valuri animate la mal într-un mod simplist, dar totuși animate, fie râuri. Și apa asta e transparentă. Hm, și când mă gândesc că apa transparentă din Quake II a fost o cucerire a științei și tehnicii pe care o aștepta toate suflarea lumii gamerilor. Unde mai pui că pe apă se întâmplă să plutească câte o barcă sau câte un vapoasă ce se leagănă pitoresc legat de ponton și care pot fi scufundate dacă sunt lovite corespunzător.

S-a dat importanță și aspectelor mai puțin semnificative pentru jocul propriu-zis, dar care contribuie taman la credibilitatea universului. De exemplu, roboții lasă urme când merg și asta se întâmplă nu numai pe pământ, ci și pe asfaltul vreunei șosele care se întâmplă să fie în zonă. Păi da, și dintr-odată simți pe monitor cele 70 de tone de metal la bordul cărora de afli. De fapt, feeling-ul ăsta de imensitate este unul din cele mai importante lucruri din joc, după mine. ăsta a fost unul din capitolele la care Heavy Gear a diferit radical de Mechwarrior. În Mechwarrior 3, grafic, lucrurile îți sunt foarte clare. Când vezi că



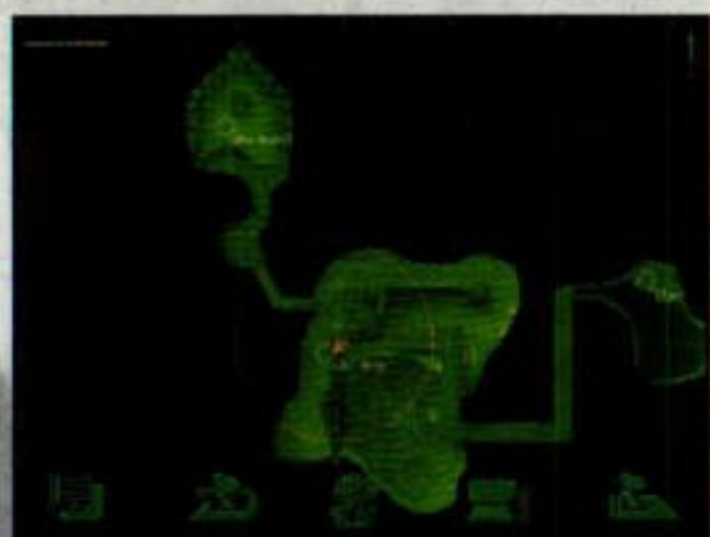
*Stai mândruța mea, nu te speria. Acum te încadrez frumos în rama asta triunghiulară și după aia te-ncing la o horă din bătrâni ce n-ai jucat în viața ta. Și nici n-o să mai joci.*

## General Info

Producator: Zipper  
Distribuitor: Hasbro  
Web: [www.mechwarrior3.com](http://www.mechwarrior3.com)

## Hardware Bench

K6-2/400 64M Voodoo3  
\*\*\*\*\* - excelent  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent



pășești peste case, rupi cu picioarele firele dintre stâlpii de înaltă tensiune și dărâmi clădiri izbindu-te de ele, devine cât se poate de clar că ești imens.

Sunetul își aduce și el aportul. Fiecare pas pe care îl faci zguduie văzduhul, iar când robotul propriu sau unul inamic dă cu poponeața de pământ în urma vreunei lovituri, se simte că are câteva zeci de tone. Ah, sentimentul e excelent redat. Când vezi o măgăoaie ce se îndreaptă spre tine cu pasul apăsat al unui gigant conștient de propriile dimensiuni, poticnindu-se la întâlnirea cu o rafală a ta și prăbușindu-se la pământ ca împușcat cu un shot-gun uriaș, în timp ce un braț metalic zboară din încheietura umărului într-un nor de foc și schije, nu se poate să nu te entuziasmezi, măcar un pic.

### Go, go, go!

După ce ai terminat de admirat grafica și de auzit sunetele, ratând de câteva ori la rând misiunea pentru a încerca diferite lucruri neobișnuite - "Ia să văd dacă pot să dărâm casa aia călcând-o în picioare", "Oare coechipierul ăsta al meu se oftică dacă-l las fără o mână?" - începi să devii atent la celelalte aspecte.

Mai mai să pot spune că jocul tinde să nu aibă greșeli din punctul de vedere al gameplay-ului, lucrurile fiind extraordinar de bine echilibrate, de parcă producătorii au gândit o mulțime din dorințele jucătorilor.

Prima modificare importantă este apariția în joc a unei Mobil Field Base, mai precis sunt 3. Unitățile astea te însoțesc misiune de misiune cărând în interiorul lor piesele de schimb necesare, muniția, armele, roboții de rezervă, într-un cuvânt, tot. Apariția lor modifică drastic strategia în timpul misiunii, deoarece acum poți să-ți

*Vasile, atacă-l pe ala. Neacsule, sari pe alalaltu! Nastasie, ce păzești? Și în general, mai lasăți-mă în pace. După ce m-au înnebunit aia cu briefing-ul, îmi mai intra și radarul în ochi, cu cercul lui cu tot.*

repari robotul oricând. Există niște puncte predefinite pe fiecare hartă unde poți să chemi MFB-urile pentru a te repara și realimenta cu muniție în limita stocului disponibil. 3 MFB-uri pot căra 3x300t adică 900t de echipament. În primele misiuni, 900t este mai mult decât suficient, însă după un timp încep să apară dificultăți și trebuie să știi ce muniție și arme păstrezi și ce arunci.

De-a lungul jocului, tot echipamentul îl obții din misiunile pe care le îndeplinești, ca pradă de război, așa că e bine să te porți cât mai frumos și mai chirurgical cu roboții inamici pentru a avea la final cât mai multe de cules de pe câmpul de luptă. Este de preferat să dobori un inamic rupându-i un picior decât făcându-l pulbere cu o

salvă de AC-10.

Sistemul de MFB-uri înseamnă că poți aborda misiunile și într-un stil mai "furnicuță" - te bați, te repari, te bați, te repari - bineînțeles, în niște limite rezonabile. MFB-urile nu-ți repară decât armura, nu sunt în stare să-ți înlocuiască pe câmpul de luptă o mână lipsă sau o armă distrusă. Bineînțeles că de același tratament beneficiază și colegii tăi de echipă, care apar de-a lungul jocului destul de rar, fiind, din pricina asta, foarte prețioși. Aici am remarcat un mic bug care îi împiedică uneori pe băieții ăștia să te asculte când le dai ordin să-și repare robotul la MFB. Trebuie să comanzi încă odată MFB-ului să se deploy-eze în același loc, după care tipii îți ascultă ordinul și se duc să realimenteze cu armură și muniție.

În afară de bug-ul ăsta minor, colegii de tabără se comportă chiar foarte bine în luptă, AI-ul nefiind de înjurat. Nu ți se bagă în față, au o țintă onorabilă când trag la distanță și, în general ascultă destul de bine ce le spui, neapărând situații dintr-alea în care tu-i spui lui Gigel să vină după tine, iar el stă - scuzată fie-mi expresia - ca boul la umbră.

Când vine vorba de ce poți să faci efectiv cu robotul tău, se remarcă niște mișcări numai bune.

Prima constă în faptul că robotul se poate ridica de jos după ce a încasat una de i s-a haotizat giroscopul, a doua în posibilitatea de a îngenuchea - astea le-am mai văzut - și în fine, cea de-a treia, posibilitatea de a mișca brațele independent de tors. Asta e extrem de important, pentru că, acum, poți mișca ținta pe ecran fără să trebuiască să miști torsul odată cu ea. Ochitul

devine mult mai precis, lipsind inerția aia pe care jucătorii de Mechwarrior o cunosc atât de bine. Desigur, există și animații "involuntare", de genul șchiopătatului în cazul în care ai încasat damage la un picior, mișcările roboților fiind făcute cu mult simț al răspunderii de către niște tipi care, se vede treaba, au ceva studii despre încheieturi, ligamente și alte elemente dintr-astea, chit că sunt mecanice sau nu.

Apoi, capacitatea de zoom este acum redusă și fixă, zoom-ul făcându-se într-un reticul în jurul țintei. Este foarte la îndemână în joc, permițându-ți să vezi și situația normală dimprejurul tău și lipsind-te de posibilitatea de a juca toată misiunea stând la foarte mare distanță de inamici - lucru pe care, hai să recunoaștem, îl cam făceam toți. Lupta este astfel mult mai directă, mult mai "la vedere". Și credeți-mă că sunt multe lucruri de văzut.

Ziceam că există apă, sub forma unor râuri, de exemplu. Ei bine, poți să-ți răcești reactorul dacă intri cu robotul în apă, în caz că ți s-a terminat rezerva de lichid de răcire, iar radiatoarele nu mai fac față și shutdown-ul este - vorba tipei computer - iminent. Și că îți vine ție



*Sus: după cum calul simte șaua, astfel simte și robotul Mobil Field Base-ul  
Jos: Te doare genunchiul vecine? E de la reumatism. Umezeala asta din mină. Cere și dumneata un transfer sau un spor de pericolitate ca motive...*



Domnule, nu mă nteresează. Cine v-a pus să construiești casa pe unde urma să trec eu peste 10 ani. Să vă gândiți nene, să calculați riscurile, că eu nu mă uit pe unde pășesc.

ideea asta mai e cum mai e, dar când vezi un robot inamic intrând în apă cu un aer nevinovat, începe să-ți placă AI-ul băieților în ceea ce privește Heat Managementul. Spinoasă problemă într-adevăr. Tocmai de-aia există o opțiune nevinovată în meniul de la începutul jocului care se cheamă Heat Management și are două poziții ON și OFF. Alături de ea se află o opțiune ceva mai vinovată, legată de invulnerabilitate. Așadar, cei pentru care dificultatea setată pe Low nu e de ajuns, pot umbla la astea două aspecte vitale ale jocului, răpind, însă, o bucată enormă din farmec.

Pentru că da, o bucată enormă din farmec, în jocul ăsta o reprezintă tocmai căutarea echilibrului între caracteristicile robotului pentru a obține cea mai bună mașină de luptă. Chiar se simte că la origine Mechwarrior a

fost un paper-RPG. Cât de greu să fie robotul, ce arme să-i pui, câte radiatoare, ce fel de armură. Pui prea multe tunuri cu laser, îți explodează reactorul. Pui mitraliere, nu ai muniție. Pui radiatoare mai multe, crește greutatea și trebuie să dai jos armură, ceea ce nu mai e atât de plăcut. Configurația robotului face de multe ori diferența dintre victorie și înfrângere, pe niveluri mari de dificultate, iscusința pilotului scăzând în importanță.

De partea cealaltă a baricadei, acestui pilot i se opune o colecție de inamici mergând de la roboți cu desgin-uri ciudate - Puma - până la elicoptere care te atacă cu rachete, trecând prin oameni, tancuri, roboți "normali" și turele cu rachete, mitraliere sau laser. Cu inamicii ăștia te bați într-o serie de misiuni care au început un pic dezamăgitor pentru mine, cu niște obiective



foarte asemănătoare - mergi acolo și distrugi aia! - transformându-se apoi până la stadiul în care am devenit entuziașt.

Nu te lupți întotdeauna la suprafață, trebuind la un moment dat să duci lupte și prin niște tunele subterane sau prin vreo clădire imensă. Există chiar și mini-puzzleuri de rezolvat. De exemplu, trebuia la un moment dat să intru într-o clădire, iar intrarea cu pricina era îndeajuns de sus pentru a nu putea ajunge acolo decât cu jump-jet-uri. Cum jump-jet-uri nu aveam, mi-a venit ideea să trag în pilonii unui pod din zonă care a căzut formând o rampă pe care m-am cocoțat cât se poate de comod. E drept că la prima încercare, un coechipier al meu a fost prins de sfârmăturile podului și a murit cu succes, dar... să rămână între noi.

Inamicii au un AI chiar bine făcut. Nu vă imaginați niște roboți zburdalnici care se feresc și fac strafe, pentru că nu există așa ceva. În schimb, știu să apară de după colț, să tragă și să dea bir cu fugiții, știu să stea în preajma turelelor proprii unde au o protecție în plus și, după cum spuneam mai sus - știu să folosească terenul, inclusiv apa din zonă pentru a se răci. Punctul extrem de vulnerabil al roboților sunt picioarele. Niciodată să nu te încapățânezi să distrugi un robot trăgându-i în tors. Ori îl schilodești rupându-i mâinile și-l termini apoi agale, ori te concentrezi asupra unui picior și treaba-i gata. Aici, când un

robot rămâne fără un membru inferior e distrus complet, ăsta e un lucru care nu-mi place foarte tare. În Mechwarrior: Mercenaries, cei care nu puteau să meargă te mai puteau ataca folosindu-se de jet-uri și chiar îți închipuiai încrâncenarea întipărită pe fața pilotului inamic, chiar așa virtual. Nu e însă un lucru rău în esență, ci mai degrabă un aspect legat de feeling.

Trecând deci cu bine și examenul legat de scenariile misiunilor, că scenariul jocului, bazându-se pe universul atât de cunoscut, oricum e tare, Mechwarrior 3 a ieșit aproape nepătat din analiza de gameplay. De la interfață, grafică și sunet, până la AI-ul inamicilor și obiectivele misiunilor, nu se poate reproșa nimic major jocului.

### Celelalte amănunte

Aici intră analiza multiplayer-ului. Nu-mi place nici pe departe faptul ce nu se pot juca decât maximum 8 inși deodată. Mi se pare extrem de puțin pentru zilele astea. Iar opțiunile de joc nu includ chestii la modă precum Capture The Flag sau alte minuni. Cel mai probabil am rămas eu influențat de bestialitatea aia de joc care se cheamă Starsiege: Tribes și acum văd numai CTF peste tot, dar parcă aș fi vrut să mă întâlnesc cu o gașcă de colegi de 70 de tone fiecare și să dăm un asalt asupra unei baze inamice, taman ca-n introducerea jocului.

Vorbeam de CTF că e la modă, da? Tot la modă este și Force Feedback-ul, la care Mechwarrior 3 excelează. Când auzi cum sună pașii roboților și când vezi cum se clatină monstrul de sub tine când incasează o salvă de rachete, e ușor să-ți închipui cam ce ar însemna un joystick cu Force Feedback.

### Ce ar mai fi de spus

Ar mai trebui să fac un inventar al armelor, al roboților și al misiunilor. Apropos, apare în continuare în joc Madcat-ul. Of, of! Ce nostalgie. Robotul ăsta e ca un simbol al universului Mechwarrior. Așa, ce spuneam! Da, ziceam că mă pregătesc să dau concluzia fără să mai fac o enumerare a elementelor astea. Jocul este fantastic cu sau fără arme noi, cu sau fără roboți noi... doar așa, pe baza unui gameplay de nota 10 și a unei realizări tehnice și artistice puțin spus entuziasmante. Dacă mă gândesc că am văzut oameni din redacție - care nu au atins niciodată un joc din serie - inițiind un multiplayer și dându-se de ceasul morții ca să termine nu știu ce misiune... Hm, Mechwarrior, unde s-a ajuns!

-Bugs



Poftiți, poftiți, un costum pe măsură? Sigur. O căciulă? Este? Un briceag? N-avem, dar vă putem oferi la același preț o baterie de rachete, plus un aruncător de flăcări ca bonus.

### Score Board

O alegere excelentă pentru marea majoritate a celor care știu tastatura pe de rost. Maniacii răi de M7 s-ar putea să găsească niște minusuri.

95



# Battlezone: Red Odyssey

Dumitru Almaș -  
"Contemporane"

Acum aproximativ un an, de la Activision, sosea un pachetel inofensiv pe adresa redacției. Sub învelișu-i cuminte dormea liniștit un joculeț pe numele lui de botez, Battlezone. Johnny și Bugs i-au pus imediat placa pentru ocazii de astea, adică aia cu "cine ești? al cui ești? ai frați, surori? telefon acasă?"; tirul lor susținut a relevat aptitudinile de cover ale progeneriturii lui Activision și, sub ochiul oblăduitor al lui Johnny, și-a îndeplinit menirea, pășind hotărât pe coperta numărului 10.



Sus de tot: Măcinat de remușcări, cum viața unui pilot de scavenger  
Mai jos: Walker, polițist texan, la fel de brav, da' ceva mai înalt.

## General Info

**Producator:** Team Evolve  
**Distribuitor:** Team Evolve  
**Web:** www.teamevolve.com

## Hardware Bench

Testat pe:  
**K6-2/333 64M Banshee**  
\*\*\* - merge  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
\*\*\*\*\* - excelent

**E**u l-am cunoscut relativ mai târziu, și am fost efectiv cucerit și acaparat de universul său, de grafica sa și implementarea foarte reușită a scenariului. Nu m-am lăsat până nu l-am terminat (atunci) și apoi, periodic, îl re-terminam. Am așteptat neconsolat vreme multă să apară ceva misiuni noi, arme, și visam în secret și la BZII. Niște oameni de treabă de la Team Evolve (mai cunoscuți pentru add-on-ul de Quake Painkeep), au pus punct așteptării cu "Red Odyssey", singurul mission-pack de Battlezone existent la ora actuală.

## Ce-i iese poporului chinez la treaba asta?

Scenariul este unul, trasat pe coordonatele BZ, cu leitmotivul ideologiilor și națiunilor rivale. Adică așa: CCA și NSDF au treabă pe Venus; temerarul popor galben, se desprinde cumva de la sol și ajunge pe Ganymede, un satelit al lui Jupiter, unde dau peste o bază CCA care avea la copt un proiect de cercetare al unui artefact Cthonian. Se gândesc ei, repede și bine, fură datele proiectului, dau cu bomba, dau cu gura de zgură ultimele rămășițe recalcitrante ale bazei CCA, ară pământul de nu mai rămâne piatră pe piatră și pun de-o bază cât să se vadă de pe Marele Zid. Fiind mulți și cât de cât geniali, descoperă repede, folosind și datele furate, tehnologia Pegasus (cloak-are). Au parte de-o vacanță binemeritată până vin și băieții Black Dog (US Army), care deși le ia un timp să se prindă cu cine au de-a face, odată prinși injură cu năduf și se pun pe treabă (pe croit chinezi).

Astfel, jocul, mare și lat are 23 de misiuni, din care 15 cu americanii și 8 cu chinezii.

## Dar mie?

După cum vă spuneam, am ceva "ore de Battlezone" la activ și, totuși nivelul de dificultate m-a luat pe nepregătite. Oare de ce? Fiindcă realmente add-on-ul nu e pentru cei străini de Battlezone, ci pentru acei care "il au în sânge". Nici Battlezone nu era prea ușor, chiar pe "easy", dar aici senzația de extrem e...firească. Nu există multe momente de acalmie, în care să-ți refaci forțele și să mai umbli cu mistria prin bază, dinamismul și tensiunea fiind principalele atribute ale atmosferei. Situațiile încordate, la limită, care se creează, au darul de a place imediat și sunt foarte abundente. Genul meu preferat de misiuni, sunt cele care durează, al căror obiective se schimbă fluent și dinamic și în care trebuie să faci de toate (comanzi, faci pe sniper-ul să furi cine știe ce vehicol, ataci în fruntea squadronului). Ei bine, exact profilul ăsta îl au misiunile din Red Odyssey. Misiunea a 6-a de exemplu, e cam așa: ai ceva colegi și aștepti un atac diversionist



Drumul sării și caravana mea de Red Devils. Suim dealul, mai spunem o poveste privind la lumina blândă a astrului ce se ițește de după deal...Trece repede timpul și ajungem în valea Huang He.

care să determine marea parte a unităților existente în baza inamică să plece grăbite la locul diversiunii; apoi, sari ca uliul și semeni prăpăd în baza relativ slab apărată, cu pierderi minime; obiectivul e să păzești un portal care duce pe o planetă depărtată de te ia cu ameteală, pe care chinezii au un outpost; trebuie să rezisti eroic la valuri succesive de atacuri, până vine un Recycler, pe care-l aperi greu de tot să deploy-eze, construiești o Factory, apoi un APC, pe care-l trimiți prin portal pentru a-l "reprograma". Mi-a plăcut faptul că sunt destul de puține misiuni "pune bază, construiește unități cât mai multe și dă jos baza inamică". Deci, o parte din dificultate, vine din faptul că "oportunitățile" de a greși sunt foarte frecvente, când situația e mai tot timpul "pe muchie".

Spun o parte pentru că o contribuție o are și dificultatea aferentă luptei propriu-zise. Inamicii țintesc mai bine și în general sunt, numeric vorbind, suficienți. O fază urâtă apropos de luptă: inamicii se angajează extrem de rar în dog-fight-uri cu tine, adică trag la grămadă, angajează unitățile tale, dar dacă ieși unul în vizor și tragi în el, îți întoarce spatele luând-o la pas în direcția opusă, aruncându-te astfel în genunea întrebărilor fără răspuns..."De ce?De ce?..."

Părțile beligerante sunt miluite cu câteva unități noi, și când spun noi, mă refer, în special la parametri ca viteză, manevrabilitate, armură. Proporția e următoarea: una unitate pentru ronțăitorii de ciungă, iar restu' la pisoii galbeni.

Mi-a plăcut Red Devil, din garajul Black Dog, care, destul de important, e construită de Recycler; pe lângă asta, vine gata dotată cu "Tag Cannon" - arma mea preferată și e o unitate prototip, foarte manevrabilă, rapidă și cu armură ultra ușoară. Chinezii au Yeti, un tanc mediu, care mi se pare cel puțin la fel de

"Team Evolve a făcut treabă bună cu acest MP, după părerea mea..."

reduțabil ca și Grizzly-ul US, la toate capitolele, mai puțin armura care mi se pare clar mai solidă.

Dacă în BZ mai ținea faza cu "las toate unitățile în bază să păzească diverse construcții, iar eu plec singur, pac, trosc, strafe,...well done commander", aici nu mai merge; ai nevoie de companie aproape tot timpul și modul în care-ți comanzi colegii are o importanță mult mai mare. Squad-urile mixte, cu unități ușoare și grele, long-range și short-range sunt o alegere înțeleaptă în aproape orice împrejurare, iar când joci cu chinezii, ale căror unități sunt "ori-ori" (mai extreme), e o necesitate în cazul unei operațiuni ample.

Un lucru trist e că nu există arme noi, iar unele din cele care erau au fost nițel modificat (damage inflict-at, de exemplu); personal preferam să le lase neschimbate.

## La închiderea ediției

Team Evolve a făcut treabă bună cu acest MP, după părerea mea. Deși unele lucruri sunt mai stângace, pe ansamblu scopul e atins. Se simte din plin factorul muncă, iar asta se materializează în satisfacția consumatorului, foarte relativă, de altfel. Asta pentru că, repet, dacă nu ești un jucător foarte bun de Battlezone, nu cred că ai șanse prea mari să duci la bun sfârșit vreo misiune din Red Odyssey înainte de a cădea victimă frustrării datorate nivelului de dificultate. Părerea mea.

- Blom

## Score Board

Exclusiv pentru maniaci-dependenți. Tensiunea maximă și complexitatea majorității misiunilor place cu siguranță. Dar dacă lipsește skillu' ...

85

"La capitolul combat, jocul este foarte bine realizat, bătaia fiind mai atractivă decât la celelalte RPG-uri..."

# Silver

Într-o lume plină de jocuri tari mie îmi revin manager-urile! Ce viață mai este asta?

L-am văzut într-o zi pe Fane jucând un joculeț simpatic, cu săbiuțe, care arăta tare bine. Cum eu deja aveam de scris de două manager-uri de fotbal am trecut, oftând, mai departe. Peste vreo două-trei ore de jucat la mînger, am luat o pauză, să mă dreg și eu un pic. Și ca să mă refac într-un mod agreabil mi-am aruncat un ochi peste jocul pe care-l juca Fănescu (Silver, după cum cred că ți-ai dat seama). Și, cum jocul este mai mult decât captivant, am lăsat naibii manager-ele alea anoste și am terminat Silver-ul. După aia m-am tocmnit cu Fane, care nu ajunsese nici la jumătate, să mi-l lase mie să-l scriu...

**S**ilver este un vrăjitor bătrân, căruia setea de putere i-a cam luat mințile și vrea să facă un pact cu diavolul, în cazul de față cel mai puternic și mai vicios zeu, Apocalypse. Pentru a reuși să invoce pe acesta, Silver

trebuie să sacrifice toate tinerele femei de pe insula Verdante. Așa că l-a trimis pe fisu' - un alt mare șmecher - să-i aducă fetițele sub pretextul că vrea să se însoare. Însă cum mașina și dama nu se dau, Fuge a reușit să-l calce pe coadă pe singurul om care putea să le deoace odiosul plan. Acesta este eroul jocului, David. Acesta vede cum îi este furată nevastica lui cea frumoasă pe care o iubea și, plin de nervi își ia săbiuța și pleacă după Fuge, să-și ia comoara înapoi. Ajunge la timp să vadă cum corabia iese din port cu gagici cu tot și, disperat, apelează la o grupare de rezistență, cerând ajutor. Aceștia îl îndrumă spre o bibliotecă în care se afla un telescop cu ajutorul căruia trebuia să afle destinația navei. Ajuns la fața locului află, după o discuție cu învățații de pe acolo că pentru a reuși să-l învingă pe Silver trebuie să găsească cele opt globuri magice fără de care ar fi în situația unui copil înarmat cu o praștie în fața unui tanc.

Povestea, fără să fie la fel de complexă ca cea din Final Fantasy VII, mi-a plăcut, a reușit să mă țină în fața calculatorului, fără prea mari probleme, până l-am terminat. Muzica se integrează perfect, realizând excelent partea de atmosferă scontată; fiecare tip de peisaj are melodii potrivite la fix, muzicienii studiind îndelung



Tărâmurile de vis ale plaiurilor mioritice. Peisaje un pic mai puțin îmbietoare din Bone Yard. Intrarea în "parcul de distracții".

artwork-urile nivelelor înainte de a concepe fiecare pasaj. Grafica este superbă, anumite locații ridicându-se la nivelul de artă. Peisaje alternând de la aerul mohorât al unui continent în care plouă mereu, până la scena finală când te teleportezi în iad pentru a-l ucide pe marele și tarele, înfocoșătorul Apocalypse, trecând prin ținuturi glaciare, unde avem parte de ninsoare, prin mlaștini, prin păduri și plaiuri mioritice cum numai în Carpații noștri găsești, faleza de unde se vede marea strălucind în lumina mirifică a apusului, toate acestea lucrate cu o migală și o grijă la amănunte demne de toată lauda. Suportul 3D, este și el bine pus la punct, oferind o gamă destul de largă de efecte luminoase cum ar fi fulgere, explozii etc. Perspectiva



este, în general, izometrică, poziția camerei schimbându-se din când în când, în funcție de diferite locații, sau de efectul dorit.

Interfața este bine gândită și ușor de folosit, ceea ce este esențial, având în vedere că jocul are parte de combat real time și viteza de schimbare a armelor și a vrăjilor este mai mult decât importantă. Vrăjile sunt date de acele globuri magice despre care v-am mai vorbit. Aceste vrăji sunt, în ordinea obținerii lor, fire, ice, healing, lightning, earth, acid, light și time. Vrăjile devin mai puternice odată cu folosirea lor mai îndelungată, existând trei nivele de putere ale acestora. Problema este că odată cu creșterea nivelului vrăjilor, este nevoie de mult mai multă mana pentru "castarea" vrăjii respective. Astfel, caracterele care sunt croite pentru măcel, nu vor mai putea să folosească vrăjile deloc. La capitolul combat, jocul este foarte bine realizat, bătaia fiind mai atractivă decât la celelalte RPG-uri pe care le-am jucat până acum. Cu ajutorul mouse-ului și a două taste



Harta cu ajutorul căreia călătorești de la o locație la cealaltă fără să mori de plictiseală și de bătrânețe.

## General Info

Producator: Infogrames  
Distribuitoare: Infogrames  
Web: www.infogrames.co.uk

## Hardware Bench

KB-2/333 64M Voodoo  
Banshee

\*\*\*\* - bine

## FANE ZICE

Mai întâi trebuie să vă mărturisesc că nu am reușit, de la data scrierii articolului lui Max, să aprofundez mai mult Silver-ul.

Așa că o să mă limitez să fac o scurtă comparație cu ceva care știu și cu care seamănă: Final Fantasy VII. Seamănă din mai multe puncte de vedere. În primul rând, ca gen de joc, perspectivă, mod de control al personajului (nu, nu mă refer la interfață), navigare în cadrul unei locații, acțiune punctată de "filmulețe"/evenimente făcute de engine, schimburi de replici și mod de a prezenta faptele jocului.

În ceea ce privește grafica peisajului, FF a folosit desene de mână, în timp ce aici avem toată treaba render-ată 3D, ba chiar și animată din când în când. 1-0 Silver.

Totuși, nu pot să nu mă gândesc la imaginația nebunească a unor peisaje din FF, în comparație cu cele frumoase, dar cuminți de aici.

Grafica personajelor place în funcție de gustul privitorului. Dacă aveți alergii la genul de desen manga japonez, la oameni cu capul și ochii mari...

Sistemul de luptă. Nu se aseamănă prea mult cu cel din FF, cu a lui "materia", Silver aducând ceva mai mult de "arcade", complex, dar care îți solicită mult și reflexele.

Scenariul. Sincer, scenariul din FF mi s-a părut unul din cele mai bine gândite din toate jocurile pe care le-am jucat până acum. A avut profunzime, feeling, aventură, personaje "adevărate", cu motivații și personalitate bine conturată - tot ce-ți puteai dori. Asta, probabil îl dezavantajează cam rău pe prezentul său coleg de gen...

Acum am să închei, pentru că bănuiesc că nu prea multă lume are chef la ora asta de considerațiile subiective pe tema Final Fantasy-ului.

- CZ, 1: 30 P.M.



În acest screen se pot vedea toate artefactele, armele, vrăjile, specialele, poțiunile și mâncărica care îți fac viața mai frumoasă în Silver.

poți să execuți patru tipuri de lovituri, toate foarte frumos realizate, poți para cu ajutorul unui scut, sau poți să sari stânga-dreapta, pentru a evita eventuale proiectile ori lovituri. Pentru a da o și mai mare atractivitate bătăliei, au mai fost introduse opt lovituri speciale, care arată impresionant și sunt foarte eficiente, mai ales că dau damage la mai mulți adversari. Aceste speciale nu sunt disponibile de la început, ci sunt obținute pe întreg parcursul jocului. Ori un NPC (non playable character) recunoscător pentru ajutorul primit, te învață respectiva mișcare, ori găsești un pergament în care îți este descrisă.

Poți controla până la trei personaje, personajul principal fiind, după cum am mai spus, David. Pe ceilalți doi poți să-i schimbi după bunul plac.

În Silver, deși este RPG, nu avem parte de puncte de experiență. Eroii avansează după fiecare boss învins, ceilalți cărcăieci nefiind importanți din acest punct de vedere.

Avem o largă varietate de arme, de la sabia chioară cu care pleci la drum, arcuri cu diferite feluri de săgeți, cuțite de aruncat, la bombe, staff-uri magice, săbii magice, baroase, buzdugane etc. Există și o serie de amulete cum ar fi Amulet of Seeing, Ring of Invizibility, Ring of Magic Resistance etc. Toate aceste amulete și obiecte magice au o anumită energie magică care, odată consumată se reface în ceva timp. Deasemenea, avem și niște poțiuni magice cu ajutorul cărora anumite caracteristici ale personajelor cresc temporar (Potion of Strength, Potion of Magic Armour, Poțion of Magic Resistance, Absolute Protection), cu ajutorul cărora se refac punctele de sănătate sau mana (Health Potion, Magic Potion), sau pe care le poți folosi ca arme (Explosion Vials, Gas Cloud Vials, Chaos Potion). Sănătatea o poți recupera fie cu păpik, există opt feluri de mâncare, începând cu Apple și terminând cu Chicken Leg, +20 respectiv +200, fie prin poțiunile mai sus amintite, fie prin magie. Călătoria între diferitele locații ale jocului se face cu ajutorul unei hărți care, la început are doar două-trei zone accesibile, dar care



O scenă de pe parcursul jocului... nu arată rău de loc.

până la sfârșitul jocului se aglomerează cu aproximativ 30

Ar mai fi de spus câte ceva, dar în târgul meu cu Fănescu există o clauză prin care mă oblig să-i las și lui o felie mică de articol. Așadar îi voi lăsa lui sarcina dificilă de a-mi completa super articolul.

Ca o încheiere aș mai spune că Silver este unul dintre puținele jocuri care mi-a stârnit interesul într-o așa măsură încât să mă facă să-l termin. Și asta fără să mai joc altceva în acest timp, dezlipindu-mă cu greu din fața monitorului, la timp să prind ultimul metrou și venind a doua zi nerăbdător să încep o nouă zi de muncă.... pardon de Silver.

- Max



Tatăl lor, Apocalypse, m-a primit cu brațele deschise și cu focuri de artificii.

## Score Board

Fără să fie la fel de complex ca Final Fantasy VII, este un joc care te prinde și nu îți mai dă drumul. Grafica, interfața și combatul îl fac lider

# 89

"am constatat că așteptările mi-au fost înșelate în cel mai frumos mod posibil..."

# NFS High Stakes

După NFS 3, joc care m-a dezamăgit profund în unele privințe, nu mă așteptam la prea mult de la jocul de față. Și, deși l-am pomit cu o oarecare strângere de inimă, am constatat că așteptările mi-au fost înșelate în cel mai plăcut mod posibil. Domnilor, aveți în față adevăratul NFS 2!

ncă din momentul în care am "atins" demo-ul am mirosit o schimbare. Senzația de viteză din demo era mult mai reușită decât cea din NFS 3. Am remarcat și ceva îmbunătățiri la capitolul grafic. Dar, până să primesc versiunea finală am preferat să rămân sceptic. Versiunea finală însă, mi-a confirmat ce văzusem în demo dar refuzasem să conștientizez. Așadar, aveți în față adevăratul urmaș al primului Need For Speed.

Întreaga concepție de joc a fost schimbată. Din acest punct de vedere, jocul se bate efectiv cap în cap cu NFS 3. Senzația de viteză pe care o încerci în NFS 3 cu un Lamborghini Diablo este mai slabă decât cea din NFSHS cu cea mai leneșă mașină. De fapt, nici nu se pot compara jocurile la acest capitol. O altă problemă importantă (dacă nu cea mai importantă) de care suferea NFS 3 era plictiseala iremediabilă care te cuprindea după un timp relativ scurt de joc. Și aici problemele s-au rezolvat prin mărirea complexității jocului. Pe lângă modurile obișnuite de joc în singleplayer care erau prezente și în NFS 3, adică Single Race, Hot Pursuit (pentru cei care n-au jucat



**SUS:** La așa ceva se poate ajunge dacă nu reușești să eviți mașinile de pe contrasens. Mai ales când este vorba de o trașcaletă ca în poza de puțin mai jos. Dreapta și mai jos: Hait! Federalii!

fii mult mai atent cu depășirile în curbă sau cu alte imprudențe. Mai ales când cursa se desfășoară noaptea și rămâi fără faruri - nu e tocmai plăcut...

Schimbări au fost făcute și la capitolul grafic. Peisajul este ceva mai încărcat și, deci, arată mai bine, traseele fiind mult mai puțin anoste. Bordul este și el schimbat. E ceva mai urâtel decât în NFS 3, dar asta pentru că nu mai este realizat din bitmap-uri. Mai nou este 3D, așa că nu se mai pune problema să mergi noaptea și să nu ai bordul luminat. Ba mai mult. Luminițele de la bord sunt observabile de afară pe timp de noapte. Sunetele sunt și ele pe măsura graficii, adică de la minunate în sus. Dacă oprești mașina la marginea drumului poți să auzi cum bate vântul, sau cum cântă păsările, amănunte care contribuie și ele la feeling-ul total. Asta ca să nu mai vorbim de cum pot să sune motoarele...

Deși cam anemic, traficul a fost și el îmbunătățit un pic. Mașinile au fost diversificate și, acum, se mai pot vedea și autocare, excavatoare etc. (un etc mai mic) pe șosea. AI-ul mașinilor din trafic a rămas însă neschimbat. Aceleași bug-uri și slăbiciuni ca în NFS 3 se pot observa și aici. Măcar a fost rezolvată problema aia de treceai la o distanță considerabilă pe lângă o mașină din trafic și totuși reușeai cumva să te agăți de ea. Era frustrant rău uneori.

La început ai cam treisprezece mașini disponibile, ele variind de la modele de serie de câteva zeci de mii de dolari, la prototipuri în valoare de multe sute de mii. Pe lângă cele disponibile din start se mai pot descoperi altele noi (prin



metodele știute), sau se pot downloada de pe Internet. În ce privește traseele, șapte sunt disponibile la început, după care pot fi descoperite alte trei trasee noi precum și cele din NFS 3 care erau în număr de nouă.

Având și un suport force feedback excelent realizat care contribuie enorm la feeling dacă dispui de o consolă cu volan care să suporte acest standard, pot să spun că NFS HS este Alegerea în materie de simulatoare auto. Și spun asta cu o mulțumire fără margini, căci acum pot să "atârni în cui" CD-ul cu primul NFS...

-Alex



Un "biet" BMW adus într-o stare cât se poate de deplorabilă de pornirile mele criminale.

NFS 3, trebuie să menționez că în acest mod de joc poți avea mari probleme cu poliția), Tournament și Knockout (adică ultimul rămas la sfârșitul fiecărui tur e "out"), s-a introdus un nou mod de joc, anume Career Play. Aici începi cu 25000 \$ în buzunar și încerci să-ți croiești drum spre vârful piramidei ajutat de o "roabă" de mașină (un Mercedes SLK sau un BMW Z3) pe care ți-o

cumperi cu o mare parte din suma de bani mai sus amintită, și pe care ți-o poți schimba când reușești să mai strângi... Urmează să participi la curse și să faci rost de alți bani cu care îți vei upgrada mașina sau, dacă este nevoie, ți-o vei repara... Ahaaa, deci mai nou se și fac praf mașinile! Iată încă un lucru nou și demn de laudă... Mașina nu se distruge prea realist însă; adică poți să intri liniștit cu 250 km/h într-un tir care vine pe contrasens fără să-ți fie teamă că mașina se va distruge în totalitate (cum ar fi normal). Oricum, faptul că mașina se distruge totuși și devine mult mai greu de controlat (pe lângă faptul că reparatul costă) contribuie mult la feeling-ul total pentru că trebuie să

**General Info**  
**Producator:** Electronic arts  
**Distribuitor:** Best Computers  
**Web:** www.ea.com

**Hardware Bench**  
**K6-2/260(3,5x112) 64M**  
**Voodoo2**  
**\*\*\*\*\* - foarte bine**  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
**\*\*\*\*\* - excelent**

**Score Board**  
 Am retrăit feeling-ul din primul Need For Speed. Și este un feeling puțin spus mirat. Plus lucruri noi și la fel de mirate

**92**

# Star Wars: Phantom Menace

"jocul este mediocru, neimpresionând prin aproape nimic"

Acum, că Star Wars: The Phantom Menace, filmul, a văzut întinericul cinematografeilor și lumea a dat buluc cu mic cu mare să zărească minunea, au ieșit pe piață și primele două jocuri bazate pe noul bătrân univers. Nimic mai natural.

**T**he Phantom Menace, jocul, este... de vară. Nu mă refer la dificultatea jocului, ci la atributele sale tehnico-artistice. Este un 3rd-person adventure-action game, gen aflat la modă. Îți privești personajul de sus și din spate, parcurgi o serie de niveluri, rezolvi o serie de puzzle-uri și trosnești mai multe serii de inamici. Iarăși, nimic mai natural.

Pe parcurs ai ocazia să joci cu diferite personaje din film, începând cu tinerelul - acum - Obi Wan Kenobi, trecând prin maestrul său de arme, cu look de "bărbat bine la 40 de ani" Qui Gon și terminând cu însăși regina Amidala. Acțiunea jocului urmează, de altfel, destul de aproape firul epic al filmului.

Dacă stau să socotesc părțile bune nu e greu de loc. Sunetul este, puțin spus, foarte bine făcut. Nici nu e greu, de altfel, având în vedere tradiția și calitatea sunetelor ținând de Star Wars. Dincolo de sunet, mai există niște faze drăguțe de luptă în care folosești sabia laser pentru a respinge razele laser ale inamicilor - ce o încasează cu această ocazie - câteva puzzle-uri drăguțe - cel puțin până încep să se repete enervant - faptul că poți pune mâna pe câte o turelă, din când în când și niscaiva imagini... interesante. Cam atât.

Părțile rele abundă însă. Primul lucru rău este că perspectiva 3rd person este prea de sus. Pentru că una este să-ți privești personajul în ceafă, și alta în creștetul capului. Situația nu este chiar atât de dramatică, însă nu prea vezi multe lucruri în jur. Și, când acolo se află de obicei inamici ce-și holbează pistoalele spre tine, ai tendința să scrașnești ușor din dinți. Încercam odată să ochesc o zburătoare metalică ce îmi dădea ocol trăgând din când în când în mine. Aproape ucigător, având în vedere că îmi intra în pseudocâmpul vizual pentru un moment foarte scurt, iar blaster-ul meu trăgea cu niște "proiectile" leneșe de tot.

La perspectiva asta haotică se adaugă dificultatea jocului în general. O bună bucată "dai" fioros cu sabia sau tragi cu un blaster anemic. Și când ai de înfruntat o hoardă de droizi ce te împoacă de sus până jos, nu e deloc ușor. Sabia e ok, să zicem - mai respinge un laser, mai face praf un roboțel, lasă urme pe pereți și scoate zgomote frumoase, dar blaster-ul e dificil de folosit, măcar pentru faptul că nu ai



Sus: Ei da, poza este artistică pentru că am schimbat perspectiva.  
Jos: Moment de destroy la comanda unei turele. Oricum, să nu credeți că e o situație roz



o țintă cu care să ochesti, trebuind să faci totul "din ochi". Mai ai pe post de armă și "Push Force", o minune Jedi cu care poți împinge deoparte inamicii care-ți stau în cale. Drăguții pică însă doar la podea, nici vorbă să moară, însemnând că trebuie să-i termini ulterior...

La capitolul "Cum să ne ferim de laser" nu există decât recomandarea "faceți tumbă stânga-dreapta". Puțin. Nu zic că jocurile de genul ăsta trebuie să aibă musai o opțiune de strafe, dar dacă tot împânzești nivelurile cu inamici, dă jucătorului posibilitatea să se miște "conform".

Vorbeam de puzzle-uri. În general sunt stil Tomb Raider, adică apeși butoane, deschizi uși și împingi cutii. Tot jocul este liniar cu foarte mici variațiuni. Pe parcurs mai întâlnești câte un personaj cu care poți schimba câteva replici, având chiar posibilitatea de a alege din mai multe fraze, rezultatul fiind însă, în general același, indiferent de ce spui. Puzzle-urile "de îndemânare" nu sunt multe, acțiunea rezumându-se aproape în totalitate la mers, tras și împins butoane, însă când dai peste unul, poți să fii sigur că-ți ții minte. Modul în care se mișcă personajul, combinat cu perspectiva și cu structura unui asemenea puzzle generează o dificultate sinistră.

După cum ziceam, libertatea în peisaj nu este mare. Dacă producătorii au hotărât că peste tufișul ăla de 10cm nu se poate sări pentru că este "afară din traseu", asta e. Nu că ai avea ce admira colindând locurile. Puține lucruri sunt frumoase în materie de grafică. Dacă nivelurile tehnologice mai arată cum mai arată, când e vorba de jungla în care se petrece acțiunea la un moment dat, aproape nimic nu e entuziasmant. Copacii sunt realizați în stilul clasic - două texturi puse la 90 de grade, însă când acțiunea este privită în principal de sus... Ei da, dar cere musai accelerator 3D.

Și uite-așa, din poc! în trosce! ajunsei la finalul articolului. Concluzia nu e greu de tras. The Phantom Menace, jocul, este mediocru, neimpresionând prin aproape nimic - ceea ce nu era, la o adică, obligatoriu - ci dimpotrivă. Singura posibilitatea de a-l juca cu o oarecare plăcere este să trișați. Chiar așa, este un joc de care te poți bucura dacă n-ai nici un moment "grija zilei de mâine". După cum ziceam la început, jocul e "de vară", nu-ți spargi capul cu vreun puzzle greu sau un nivel îmbârligat. Odată problema sănătății eliminată - măcar parțial - poți să te lași în voia tastelor, la vale... până spre final. Și scor.

-Bugs

## Coduri la Nevoie

Backspace, după care urmează...

- BRENADO** - tech bonus
- FROM ABOVE** - vedere la 90 de grade
- HEAL IT UP** - sănătate maximă, (folosibil de 5 ori pentru fiecare joc)
- I LIKE TO CHEAT** - armele și muniția
- IAMOBİ** - joci cu Obi
- IAMQUİGON** - Qui Gon îți spune
- IAMQUEEN** - devii Amidala
- NAUGHTY NAUGHTY** - vezi din spate
- PERFECTION** - Push Force mortală
- SLOWMO** - slow motion



Un dialog teribil. La o adică puteți să nchideți ochii și să dați ENTER la întâmplare. Tot acolo ajungeți.

### General Info

Producator: Big Ape  
Distribuitor: Lucas Arts  
Web: www.activision.com

### Hardware Bench

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

### Score Board

fără nici o  
indoială, un univers  
ca cel al noului  
Star Wars merita  
gărdit cu mai multă  
atenție și realizat  
cu mai mult  
profesionalism

69

"Drumul deschis cu Warzone 2100 merită din plin urmat în continuare..."

# Warzone 2100

"- Mami, mai sunt ciuperci?  
- Taci și coboară-n beci!"

**E** Personal, consider foarte "obosită" tema asta a Pământului postapocaliptic, unde flama atomică a bronzat aproape tot ce era viu, în afară de câțiva oportuniști care au ales în răcoarea

prietenoasă a subteranului pe durata festivalului. Țasta e motivul pentru care am ridicat sprânceana când am dat peste Warzone 2100 a cărui intrigă se constituie astfel: computerele care controlează rețeaua planetară de sateliți de apărare, devin, subit, curioase în ceea ce privește potențialul distructiv pe care îl au în gestiune și realizează că acesta ar fi "best experienced" dacă ar fi testat pe gingașele făpturi umane. Zis și

făcut. Răsar pretutindeni ciuperci atomice care rescriu ecologia și geografia mondială. În versuri dantiene. După un timp, când suprafața devine aproape locuibilă, supraviețuitorii ies din vault-uri și se pun pe căutat relicve tehnologice pre-apocaliptice. Apar mai multe facțiuni (normal, de altfel) care de care cu țeluri și aspirații mai originale. Ei, aici ai și tu un rol de jucat, în calitate de comandant al unei astfel de facțiuni, a cărei ideal este un Pământ liber de arme nucleare, cu flori, găze și copii din abundență.

*They never scored...*

**Noua Paradigmă sau cum gândul la matricea disciplinare alungă monotonia**

"The New Paradigm" e inamicul cel mai demn de luat în considerare, obsedat de ideea că Noua Ordine pe care vrea s-o instaureze este soluția pentru starea de fapt creată. O s-aveți ocazia să vă amuzați teribil cu dumele pe care le dau aceștia prin briefing-uri. Asta, ca fapt divers.

Ceva generalități. Deși există și un management al resursei (pentru că nu e decât una singură - energia), jocul tinde, ca gen, mai mult spre RTT, decât spre RTS (veți vedea mai încolo de ce). Dispui de aceeași bază pe durata unei campanii, bază în care mai gospodărești pe parcurs, pe măsură ce mai descoperi ceva tehnologie. Există vreo treizeci și ceva de misiuni, structurate în trei campanii, pe același fir epic; trebuie să știi și faptul că nu poți juca decât din



*Sus: Colo unde-i pârjolu', era o popotă pentru răcani. Dar nervu' și entuziasmul plutonului...Kanieț păpik.  
Dreapta: De neoprit, efectiv...*

perspectiva "binelui".

Ca noutate, Warzone 2100 vine cu un engine 3D bine realizat, care permite o perspectivă Myth-like, cu zoom - o bunădată și asta adaugă susținut feeling, mai ales în timpul ostilităților. Grafica place ochiului, fiind onorabil realizată; faptul că terenul e cam sărac în obiecte (și alea care există au, relativ, puține poligoane) reprezintă un compromis acceptabil, dacă vă spun că modificarea perspectivei are o fluentă catifelată. Clădirile sunt drăguțe, plac fără prea multă osteneală. Un lucru de reținut e că îți trebuie ceva exercițiu să te obișnuiești să distingi o unitate de alta, pentru că seamănă cam tare între ele; dealtfel, designul grafic al unităților e cam simplu - în nici un caz o revelație, ci mai degrabă... "din topor". Ar mai fi și faptul că paleta coloristică a terenului e cam monotonă (o tentă din aia, de pământ nearat). Sunetul, nu e o capodoperă, dar se simte ușor faptul că e muncit; adaugă o consistență exploziilor, care, din punct de vedere grafic, nu sunt foarte "grele". Mi-a plăcut "cântecul" mortierelor și al proiectilelor pe caroserii, care sună potrivit calibrului și grosimii blindajului.

Vă spuneam mai sus ceva de RTT...Ceea ce dă savoare jocului e un "sistem de skill" (e forțată exprimarea, dar cam greu de definit, în același timp) asemănător cu cel din TA (absolut potrivit, totuși), adică unitățile care se disting în lupte primesc "experineță" și, în funcție de asta, grade ca "green status, veteran, elite". Asta obligă la o abordare mai atentă a luptelor, diferită de cea "fac mulți și-i trimiț grămadă". Vreau să



vă spun că se simte efectiv, în focul bătăliei, diferența între unități din punctul ăsta de vedere (mai ales în ceea ce privește hit-points-urile). E foarte necesar să împarți combatanții pe echipe, fiindcă, în general, în conflicte, e mai comod să operezi la nivel de squad; poți forma echipele separate, de reparații, pe care să le pui să-i peticească pe cei proaspăt întorși din luptă, în timp ce alții țin piept inamicului.

Salut cu plecăciune ideea introducerii unei unități commander, care, propriu-zis nu e combatantă (nu "trage", forțat spus), dar Coordonează celelalte unități care îi sunt assign-ate; numărul de unități pe care le poate avea în subordine crește odată cu gradul comandantului, ceea ce mi se pare absolut "complet". Grupurile fără leader au tendința să se ducă buluc peste oponenți, indiferent de armamentul de bord (mortier, mitralieră, rachete). Ca să vedeți feeling faceți așa: dați-i pe mână unui comandant următoarele: radar, mortiere, tancuri, rachete și ce mai vreți voi, apoi trimiteți-i la botzul focului; veți vedea ce frumos rămân mortierele în spate și toarnă foc peste dușmani (dacă nu "văd" ținta, "au" indicații de la radar), tancurile se duc în față și angajează "corp-la-corp", organizare și spirit de echipă-ce mai! Mi-a plăcut și faptul că grupurile cu comandant au tirul convergent, pe ținta indicată de șef, spre deosebire de cei lăsați de capul



*Sus: Vedere cu baza, bună de trimis acasă.  
Mai sus: Reparații fugare, în inima frontului inamic.*

## General Info

**Producator:** Pumpkin Studios  
**Distribuitor:** Eidos  
**Web:** www.pumpkin.co.uk

## Hardware Bench

**Testat pe:**  
KB-2/333 64M i740  
\*\*\* - merge  
CeleronA/376 64M Voodoo2  
\*\*\*\*\* - excelent



Când nu răspândeam ideologie, priveam cu nesăț la baza-mi. Una din distracțiile mele nevinovate era să aleg un tanculeț și să-i scot armata din cap: "Du-te colo! Neh! Mai așa! Pe burtă! Pe spate!"

lor care au predispoziție pentru "1 la 1". Deci, așa stând lucrurile, înțelegeți ce vreau să spun când zic de tentă RIT.

Un alt element cu "greutate" în ceea ce privește gameplay-ul apare sub forma "risărciului", a cărui diversitate satisface pe deplin; "artefactele" pe care le recuperezi pe parcursul misiunilor conduc la cuceriri tehnologice variate (arme, construcții, propulsii, blindaje, etc.). Pentru a maximiza efectul "yummy", designerii au introdus și posibilitatea de a custom-iza unitățile în amănunt; înainte de a lansa o unitate în producția de serie, meșteresti în secțiunea de design bunătatea respectivă (șasiu, propulsie, armă sau diverite device-uri, dacă e necombatantă). E adevărat că nu e o inovație acest fapt, dar e bine implementat, astfel că se simte puternic influența designului în comportamentul unităților (mai ales în luptă). Am rămas plăcut impresionat când am văzut că o unitate pe care am pus cel mai greu șasiu, se mișca cu greutatea și stângăcia specifică celor cu gabarit depășit. Nu mai vorbesc de diferențele sensibile care se remarcă la nivelul armelor...Deci, un element important al tacticii, apare sub forma designului, cu o pondere deloc de neglijat; în cadrul grupului e bine să aibă toți parte de aceiași propulsie (roți, șenile, hover) pentru că, altfel, mai rămân în urmă cei dezavantajați, lucru supărător

atunci când "frunțașii" au început lupta, iar ceilalți urcă anevoios o pantă, departe de locul luptei. Deasemeni, mi se pare inspirat ca un grup să aibă "de toate", adică suport greu din partea mortierelor și lansatoarelor de rachete, pumn de oțel sub forma tancurilor, gândul lucid al comandantului și simțurile ascuțite ale radarelor. Grupurile omogene nu au așa mare eficiență, ca să nu mai vorbesc de "fun".

Unitățile au meniu cu setări foarte bine pus la punct și foarte util în același timp; există setări legate de lungimea tirului (limitată de tipul armei), de nivelul avariilor în funcție de care să se retragă pentru reparații (asemănător cu cel din Total Annihilation), posibilitate de a seta pe "fire suport", etc.; este foarte util și de efect în condițiile în care unitățile nu mai sunt calificate drept "carne de tun" și se diferențiază după experiența acumulată, și, deci pot fi mai greu sau mai ușor sacrificate.

O micuță controversă apare sub forma faptului că fiecare misiune are un "countdown" care poate varia de la două ore sau mai mult până la 0.5 ore. Pe de o parte e incitant și cu tensiunea aferentă un timp de 2 ore, atunci când știi că poți face și drege un ceas jumate, ca să realizezi în ultimul sfert de oră că ai abordat greșit problema "la faza aia" și nu-ți ajunge timpul sau numărul de trupe. Pe de altă parte e enervant când "pici" misiunea, numai pentru faptul că obiectivul a fost "să nu rămână piatra pe piatră" și a scăpat pe undeva o magazie veche (inamică), pe care nu o găsești în timp util. Defect vechi de când lumea.

Legat de dificultate, pot spune că problema a fost tratată într-o sâmbătă după-amiaza, pe cerdac, la un lichior de nuci. Adică la un moment dat se poate dovedi frustrant de greu (și nu pe seama dibăciei AI-ului), pentru ca, ulterior, o

bună parte să fie "de vară". Când spun frustrant mă refer la superioritate numerică dezarmantă din partea inamicului, valuri nesfârșite de întăriri care-i sosesc acestuia și păduri de poziții defensive cu efect demoralizator. De altfel, legat de AI, e departe de a fi un oponent competent, existând multe situații în care pare preocupat de controler-ul de floppy, mai degrabă decât de a-mi zădărnici planurile; nu contraatacă deloc (excepție face cazul când e prevăzută prin scenariul misiunii), în luptă intră cu unități alese complet neinspirat și le deploy-ază la întâmplare. Joacă foarte defensiv, fără nici o urmă de sclipire. Mă aștept la îmbunătățiri serioase pe partea asta, în eventualitatea unei continuări.

O problemă ar fi și faptul că există situații dese, în care ai o armată foarte puternică, numai încercați plini de cicatrici, unul și unul și, pentru a termina misiunea, nu ai decât să "macini" constant adversarul: ataci, distrugi, pierderi nesemnificative, repari, ataci, distrugi....

Multiplayer-ul este de departe un punct forte al Warzone 2100; m-a cucerit complet, chiar înainte de a juca serios misiunile single. Caracteristicile de mai sus, cercetare, design adaugă senzații noi la cele specifice jocului de rețea specific RTS-urilor; existența comandanților îți permite să lași detaliile legate de micro-controlul luptei și să lucrezi cu folos la construcția bazei, la design, sau să conduci personal un atac paralel în altă parte. Categorie, multiplayer-ul va "prinde" pe mulți amatori de RTS-uri în rețea.

Interfața, dă dovadă de bun gust și e foarte ușor de folosit, nefiind absolut deloc încărcată artificial; o mulțime de shortcut-uri ușurează manevrele de orice natură și, odată însușite, oferă o viteză sporită legată de comenzi, foarte importantă în confruntări pe rețea.

#### "Mami, e liniște. Putem ieși?"

Drumul deschis cu Warzone 2100 merită din plin urmat în continuare. Rețeta este excelentă și ar fi păcat să nu urmeze o continuare care să valorifice complet potențialul existent. Chiar dacă scenariul este foarte comun, depășit chiar, acesta nu e un handicap, dacă problemele legate de designul jocului vor fi tratate mai atent, adică așa cum se impune în cazul unei strategii care se respectă. Cu un multiplayer reușit, care realmente merită, ar fi chiar păcat să nu existe o continuare care să dea replica finală, așteptată fără doar și poate.

- Blom

Mix-ul de grafică și idei te prinde imediat. Stângăciile devin scuzabile de la un moment dat încolo pentru că...iaroma durează mai mult

**Score Board**

**86**

## Fara Multiplayer și fără Z80

În ciuda unor scăpări, mai mult sau mai puțin importante, Warzone 2100 vine cu o serie de idei care au darul de a unge la inimă pe jucător. Nu vă așteptați la nimic spectaculos. Totul este foarte "normal" și poate tocmai de aceea și pare atât de laudabil efortul echipei producătoare de a mărșalui pe niste "cărări" abandonate de alți producători.

Exemplul bazei unice care se păstrează pe tot parcursul campaniei este poate cel mai evident. Odată cu înaintarea în misiuni, harta devine din ce în ce mai mare, dezvăluind, tot timpul, baze inamice. În momentul în care harta nu mai poate fi mărită fără a deveni exagerată (de fapt, chiar mai înainte de această limită), jucătorul este "aruncat" în tot soiul de misiuni "remote", în care, cu ajutorul unui transportor trebuie să deploy-eze unități în diverse hărți secundare. Partea "forte" a conceptului nu constă în faptul că ideea e (trebuie să recunoașteți) destul de ingenioasă, și nici că odată ajuns în harta "secundară", transportorul poate fi "refolosit" pentru a aduce și alte unități lăsate în harta principală. Originalitatea vine din faptul că, chiar în momentul în care te zbați să completezi o astfel de misiune secundară, anumite componente ale bazei pot fi controlate de la distanță. Poți continua cercetările științifice, design-a unități noi, sau construi unități noi pentru a susține, tot prin intermediul transportorului, misiunea în care te afli. Ideea este într-adevăr excelentă.

În ciuda faptului că vizual e extrem de greu să deosebești două vehicule diferite (mai grav, acest aspect este cel mai deranjant la început, atunci când ai toate șansele să abandonezi jocul) chestia cu unități design-ate complet, de tine, din elemente diferite, clasificate în tipuri (mai țineți minte Nether Earth? Na! Că tot am zis de Spectrum...) este trecută la "bile albe".

Unul dintre punctele cele mai slabe ale conceptului luptei mi se pare rezistența unităților defensive. E suficient să construiești două trei astfel de buncăre aiurea la o strâmtoare a hărții pentru a face ca inamicul să-și piardă aproape toată armata pentru a trece de respectivul punct. În ultima misiune a primei campanii am "nenorocit" în acest fel toate unitățile "elite" pe care le păstrasem cu grijă încă de la început. Harta e banală rău de tot, însă prezența unui număr oripilant de buncăre pe traseu te poate convinge să spargi cu pumnul CD-ul, cât încă mai e în drive.

În consecință, eu zic că jocul e suficient de bun pentru a convinge pe oricine. Imaginea generală pe care o ai în momentul în care-l joci este aceea a unui concept foarte robust, iar o posibilă continuare a acestuia este sorțită succesului. Am zis.



"Cum? Când calea mi-e deschisă a privi gândești că pot..." laca: sărbătoare Conex la Rovine-n câmpii.

"Toate acestea sună bine, iar dacă se vor adevăra se poate spune că va face furori între iubitorii de gen"

# Tactical Manager 2

E groasă dom'le! Aștia au înnebunit și au început să scoată 100 de managere de fotbal. Și bineînțeles că tot pe mine a căzut măgăreala și tre' să scriu de ele. Am să încep seria neagră cu un preview: Tactical Manager 2.

**P**rimul Tactical Manager a fost scos acum mult timp, în 1992 și era conceput pentru Atari, iar în 1994 s-a făcut o versiune și pentru Amiga. Producătorul său, un tip tare întreprinzător și băgăreț, pe al său nume Camy Maertens a vândut peste 4500 de copii de la gemulețul din spatele casei sale. Asta până joculețul a făcut cu ochiul unor distribuitori - BlackLegend/Kompart- care l-au promovat și au făcut ca vânzările să urce-n cer. S-a mai scos și o versiune germană a jocului, "Der Trainer" care, deasemenea, a fost un succes. Doi ani mai târziu Maertens a început o versiune a jocului pentru PC (DOS). Deși terminat, datorită a numeroase probleme contractuale, jocul nu a ajuns în rafturile magazinelor. După încă doi ani de muncă, adică în zilele noastre, a ajuns în stadiul de Windows 98 (bleah) și este complet rescris.

Acum să vedem ce ne oferă acest Tactical Manager 2: Jocul va avea implementate 30 de campionate cu un total de 60 de divizii, toate rulând simultan, jucătorul poate avea control asupra unei echipe sau mai multe, chiar asupra tuturor dacă se supără. Toate campionatele mari au fost incluse și, deasemenea, cupele interne din aceste țări, Champions League, UEFA Cup și cupa Libertadores -toate cu regulile aduse la zi.

În prezent sunt 1052 de cluburi din care poți să-ți alegi și, până la data lansării jocului, vor fi implementate multe altele, iar pe post frișcă de pe tort au fost introduse link-uri la site-urile cluburilor, așa încât, printr-o simplă apăsare de mouse poți să vezi ultimele informații despre echipa favorită.

Producătorii spun că tot ce mișcă în jocul lor poate fi editat: de la numele clubului și până la biografia jucătorilor. Ca și în alte jocuri de acest gen, deși poți modifica aceste atribute, ele nu vor avea impact asupra jocului decât dacă ai o parolă pe care o poți obține vizitând site-ul lor de web.

Se va putea introduce propria poză și datele personale. Va fi optimizat pentru play-by-mail cu peste 1000 de jucători.

Producătorii se mai laudă cu o foarte mare atenție pentru detalii, astfel că toate echipele prezente vor fi în componența lor corectă pentru

rimul Tactical Manager a fost scos acum mult timp, în 1992 și era conceput pentru Atari, iar în 1994 s-a făcut o versiune și pentru Amiga. Producătorul său, un tip tare întreprinzător și băgăreț, pe al său nume Camy Maertens a vândut peste 4500 de copii de la gemulețul din spatele casei sale. Asta până joculețul a făcut cu ochiul unor distribuitori - BlackLegend/Kompart- care l-au promovat și au făcut ca vânzările să urce-n cer. S-a mai scos și o versiune germană a jocului, "Der Trainer" care, deasemenea, a fost un succes. Doi ani mai târziu Maertens a început o versiune a jocului pentru PC (DOS). Deși terminat, datorită a numeroase probleme contractuale, jocul nu a ajuns în rafturile magazinelor. După încă doi ani de muncă, adică în zilele noastre, a ajuns în stadiul de Windows 98 (bleah) și este complet rescris.



Sus: Ligile disponibile la ora actuală nu sunt foarte multe.  
Dreapta: O puzderie de meniuri.

începutul campionatelor 1999-2000. Asta mi se pare destul de greu de realizat și dacă se va adevăra va cam rupe. Ei spun că numele cluburilor și ale membrilor acestora vor fi corecte, dar că emblemele echipelor vor trebui download-ate de la site-ul lor. Cammy Maertens are testeri în marea majoritate a țărilor, testeri care îi trimit date despre transferuri, prelungiri de contracte, accidentări, suspendări etc., astfel încât datele pe care le va folosi jocul vor fi foarte bine puse la punct și la zi.

După cum am mai spus, toate atributele jucătorilor pot fi schimbate cu un editor care va fi foarte ușor de folosit (spun ei). Aceste caracteristici, care vor avea efect în joc numai dacă se va accesa site-ul lor vor influența absolut toate atributele: viteză, dribling, pase etc.; totul poate fi schimbat cu un minim de efort din partea ta. A fost luat în calcul, până și moralul jucătorilor; astfel, un jucător se va demoraliza dacă îl ții pe bară prea mult timp, dacă se accidentează sau dacă este suspendat, astfel încât trebuie să ai grijă să le dai tot ce le trebuie dacă vrei performanță.

Vor fi 32000 de jucători sau mai mulți așa încât ai de unde să alegi.

Câte ceva despre realism: va fii imposibil ca o echipă foarte puternică, cum ar fi AC Milan, să fie bătută acasă de una mult mai slabă, cum ar fi Foresta Fălticeni. Un jucător, cum ar fi Beraru de la Astra Ploiești, și-ar îmbunătăți caracteristicile dacă ar juca la AC Milan, datorită ambiantei selecte în care ar fi acolo. Bineînțeles că nu va fi o îmbunătățire nemaipomenit de radicală, dar oricum este logic să se întâmple așa. Tot de realism ține faptul că echipele nu vor mai avea

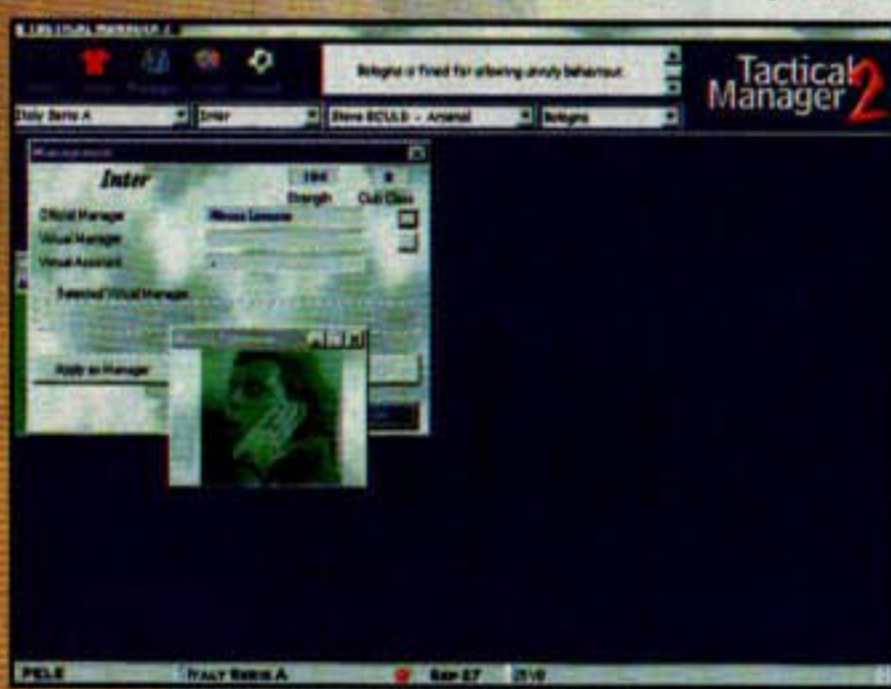


rating, ci numai jucătorii. Astfel dacă vei transfera jucătorii de la U Cluj la Dinamo, Dinamo ar deveni o echipă de duzină. Prin analogie, dacă vei aduce pe Ronaldo, Beckham și Hagi la Dinamo, aceasta ar cam rula în România.

Toate acestea sună bine, iar dacă se vor adevăra se poate spune că va face furori în lumea iubitorilor de gen.

Mai trebuie să spun că va merge pe un Pentium la 75, 16 MB RAM, 60 MB HDD, mouse și SVGA 800x600 și că va fi scos pe piață în August 1999.

- Max.



Este că seamănă extraordinar de tare cu nenea Mircea?

## General Info

Producator: Talking Birds  
Distribuitor: Brightstar  
Web: www.talkingbirds.co.uk

## Hardware Bench

K6-2/350 b4 M Banshee  
\* - Bine



# World Football Manager

"Ce mai, managerele de fotbal au un mare potențial; să cumperi și să vinzi jucători... nu poate fi decât plăcut"

Acum că am terminat de jucat și de scris Silver, trebuie să mă întorc la marea mea iubire, managerele de fotbal. Astăzi avem meniu de UbiSoft cu garnitură de Football World Manager și aromă de Cafeine.

**A**cum că am terminat de jucat și de scris Silver, trebuie să mă întorc la marea mea iubire, managerele de fotbal. Astăzi avem meniu de UbiSoft cu garnitură de Football World Manager și aromă de Cafeine.

Înainte de a începe, trebuie să alegi câte echipe să fie incluse în jocul tău. Ai de ales între: Top Euro, Main Euro, All Euro, (Top Euro, Main Euro, All Euro) +other. În funcție de câte echipe sunt incluse, calculatorul se mișcă sau se târăște (timpii de calcul, în care se simulează meciurile, cresc foarte mult în cazul în care selectezi All Euro + others. Jocul începe prin încropirea unei fețe care să se apropie cât mai mult de gusturile tale după care îți alegi naționalitatea și apoi poți să-ți alegi clubul la care vrei să antrenezi. Trebuie să fii atent să nu te tocmești prea tare cu nimeni pentru că le sare muștarul extrem de repede și te trimite la tăiat frunză la câini.

Ce nu îmi place la acest joc este lipsa totală de realism. Astfel am reușit să înving Milanul cu 3-0 la ei acasă, eu antrenând Dinamo București, iar pe de altă parte am încasat-o de la Foresta acasă și am remizat cu Olimpia Satu Mare. Pe de altă parte, când am jucat cu AC Milan și cu Parma, defensiva lor era mai slab cotate decât cea a lui Dinamo. Altă dovadă de realism este faptul că în campionatul italian se înregistrează numai scoruri fluviu, în medie cam 5-6 goluri pe meci. Ori se știe că în scudetto sunt cele mai tari apărări din lume. Tot la



Cam așa se poate urmări desfășurarea meciului, având o sumedenie de statistici cu ajutorul cărora poți să-ți dai seama ce merge și ce nu.

acest capitol mă supără lipsa de acuratețe în privința componenței echipelor românești. Bine, hai să spunem că nu se putea avea precizie maximă, dar măcar nume românești să fi pus. După Caffeine, la Fălticeni avem următoarea formație: 1 C. Birtes, 2 J. Moron, 3 J. Berty, 4 A. Apollonio și lista poate continua până la 22 de jucători cât are echipa, fără să găsim un singur nume românesc. Și asta se întâmplă la mai toate echipele românești, ceea ce nu este deloc bine.

Interfața este destul de bine pusă la punct, permițându-ți să te plimbi prin meniuri, care nu sunt deloc puține, fără prea mare durere de cap.

Deși până acum s-ar putea să vă pară că jocul nu face doi bani, ei bine, nu este chiar așa. Deși stângăciile mai sus amintite îl trag puternic în jos, este ceva care te

prinde. În România nu mi-a plăcut să joc, din motive mai sus amintite, dar cât am jucat în Italia m-am distrat de minune. Ce mai, managerele de fotbal au un mare potențial; să cumperi și să vinzi jucători, să-ți aduci echipa preferată pe culmi nu poate fi decât plăcut. Ca și în alte managerele, în Football World Manager poți să le spui jucătorilor la ce capitol să se antreneze și, în funcție de cât de bun este preparatorul tău, rezultatele nu vor întârzia să apară. Deasemenea, în timpul partidelor pe care le ai de disputat poți să ai jucători accidentați. Asta se poate rezolva prin două metode: fie îți lași jucătorul pe mâna fizio-terapistului până se face bine, fie poți să încarci ultima salvare, în caz că cel accidentat este vreo piesă importantă, sau accidentarea este prea nasoală. Tot așa se poate rezolva și problema înfrângerii într-un meci important: încarci până-ți iese pasența.

Ce ar mai fi de spus? Fără să fie cine știe ce joc, te antrenează și te poți distra de minune ceva timp. Cât? Asta în funcție de cât de mult îți place genul și de ce alte joculețe mai ai în play list. Cu asta am încheiat și până la proxima întâlnire vă urez vacanță plăcută și nefericiților baftă la bac precum și la admitere.

-Mar



Ce mai, m-am ajuns!



Se poate vedea acuratețea cu care s-au documentat cei de la Caffeine.

**General Info**  
 Producator: Caffeine Stu.  
 Distribuitor: Ubi Soft  
 Web: www.activision.com

**Hardware Bench**  
 K6-2/300 64M Banshee  
 \*\*\*\* - bine

**Score Board**  
 Deși a pierdut contactul cu realitatea, poți să te distrezi destul de bine cu World Football Manager..

# 72

"Nu se aștepta nimeni să meargă astfel fără accelerare hardware..."

# F22 Lightning 3

Bzzzz... storm lead, you are authorized to release nuclear load... codename: FIREWALL... bzzzz... this is storm lead, copy... weapons enable... I got tone... bomb away... bzzzz... roger, storm lead... that's a hit... return home

**U**n nou simulator de F22? Aștia nu se mai opresc o dată? Păi să vedem: a fost un Lightning II tot de la Novalogic, un ADF de la DID, un Raptor și... multe altele. Uite că mi-am mai amintit un simulator de F22 (ce-i drept, foarte vechi): TFX. Deci, nimic nou, am putea spune. Ei, bine...

## Ochii de vultur

Să zicem doar că pentru cei cu buget redus este o soluție viabilă. Consumă mult mai puține resurse decât majoritatea simuloarelor din ultima perioadă. Bineînțeles, asta e în detrimentul altor aspecte, dar despre asta mai târziu.

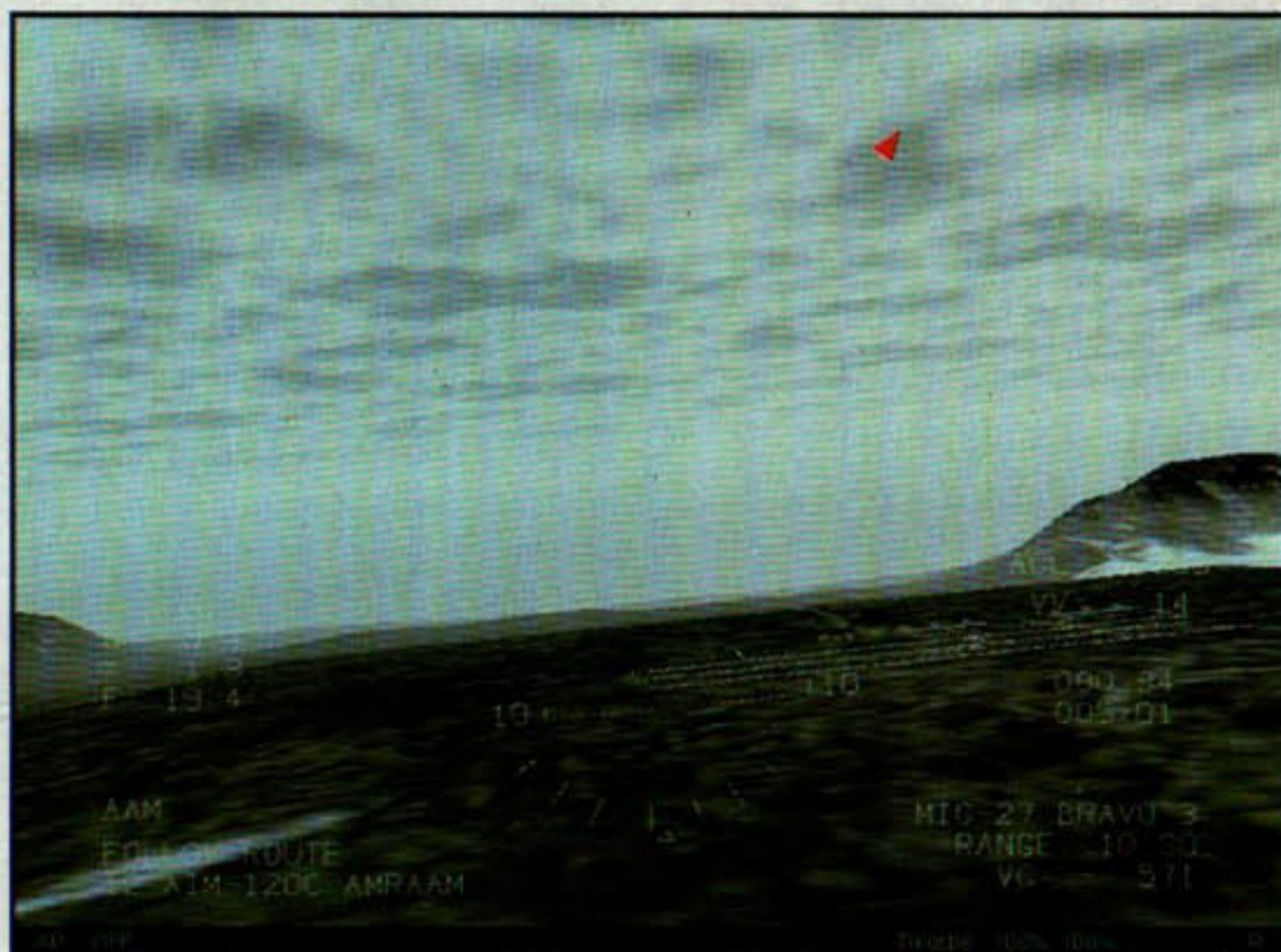
Să mai spun doar că are misiuni de antrenament în care îți vorbește de te plictisești. Îți relatează în detaliu fiecare aspect al simulării, fie că este vorba de controlul avionului, fie că este vorba de tactică. Organizarea este structurată pe campanii și misiuni, care se leagă între ele în sensul că, de obicei, în cadrul aceleiași campanii, misiunile se continuă una pe cealaltă. De exemplu, dacă ai distrus un evantai de radare într-o

misiune, este foarte posibil să mai treci pe acolo în următoarea. Are o oarecare continuitate, deși nu se compară cu misiunile în timp real, ca la Falcon4.0

Există misiuni de zi, de noapte, zapadă (chiar ninsoare), ploaie și cam tot ceea ce face un simulator pentru a încadra avionul într-un cadru natural.

Mai are o bilă albă: este deosebit de rapid. Încarcă meniurile, misiunile surprinzător de repede. Foarte adevărat este că interfața utilizator nu este atrăgătoare, așa cum ar fi putut să fie. Dar până la urmă eu consider că tot răul este spre bine (adică se renunță la aspecte care și așa nu foloseau propriu-zis în simulator, în favoarea vitezei).

Surprinzător pentru tipul acesta de simulator este prezența unei opțiuni de 'skip mission', prezentă în cazul în care ai abordat misiunea și nu ai îndeplinit-o complet. Opțiunea este foarte utilă, pentru că nu de puține ori se întâmplă să te lovești de o misiune pe care nu o poți termina, și astfel să întrerupi



**Sus:** Nu se poate susține că Novalogic nu are talentul de a face grafică așa cum trebuie. Ploaie și feeling, în poza de mai sus.  
**Dreapta-mijloc:** Aceeași grafică, de data asta combinată cu un sentiment de nimicnicie

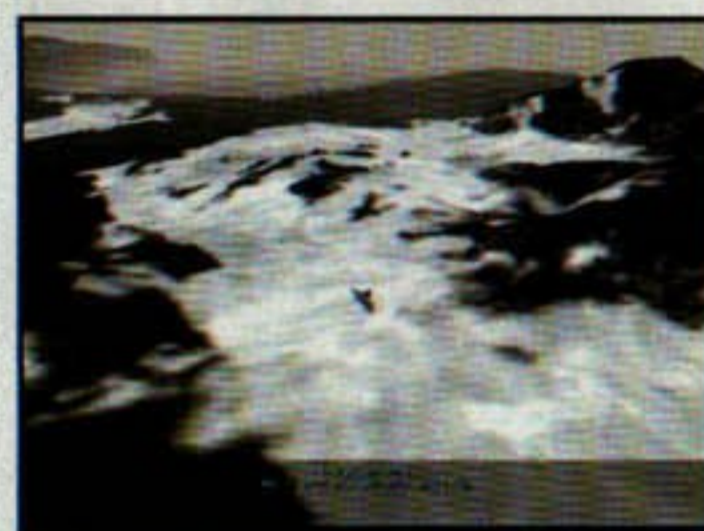
campania, și poate chiar tot jocul.

## Pe scurt. Ce aduce nou?

Foarte important într-un simulator este "controlul". Fie că se realizează cu joystick-ul, tastatura, sau poate cu alte device-uri, acesta este principalul aspect care îi dă jucătorului senzația de realitate. Programatorii de la Novalogic se descurcă bine când este vorba de implementări soft. Așa se face că în F22L3 controlul este facil, cu oarecare precizie în mișcări. Inutil de remarcat că un joystick este indispensabil pentru cine vrea să "ia pulsul" simulatorului. De altfel, există foarte variate modele de gaming device: de la clasicul joystick cu contactoare, până la mai noile modele cu scară analogică, 8 butoane, POV (point of view este un minijoystick care "întoarce", să zicem, capul pilotului). și de ce nu, force feedback. Cel din urmă este un sistem prin care softul transmite în manșă unda de șoc resimțită de avion. Dar chiar și fără acest super efect, în F22L3, poate mai mult decât în oricare alt simulator jucat de mine, ai sentimentul de control, o continuitate a mișcărilor greu de obținut (am atâtea exemple de mari firme producătoare de simulatoare care nu se pot lăuda cu un control deosebit...). Avionul este stabil, răspunde bine la comenzi, în măsura în care se păstrează și simulările reale, bazate pe veșnicele ecuații ale fizicii.

## Deosebit de pasionant

Primul simulator în care dispui de o BOMBĂ ATOMICĂ. Poate la prima vedere nu înseamnă prea mult (o altă armă din dotare, nu?), dar, crede-ți-mă pe cuvânt, este



absolut bestial feeling-ul pe care îl ai când vezi că se naște sub tine gigantica "ciupercă". Unde mai pui că trebuie să fugi cât te țin motoarele să nu te prindă și pe tine. Se poate improviza o tehnică, prin încercări consecutive, într-una din misiunile de antrenament (care, de altfel, sunt numeroase și foarte bine documentate).

warning message: don't try this at home!

## Voodoo fără ... 3dfx voodoo

Nici nu aș fi crezut că este posibil să se mai realizeze un joc care să nu ceară un acceleator grafic (și încă unul performant). Totuși este cazul lui F22L3, care merge



- Who are you!  
- We are us!

## General Info

**Producator:** NOVALOGIC  
**Distribuitor:** Best Comp.  
**Web:** www.novaworld.com

## Hardware Bench

**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
\*\*\*\*\* - excelent  
Joystick mai mult decat recomandat.

deosebit de bine la rezoluții civilizate și fără accelerator grafic. Nu se aștepta nimeni să meargă astfel fără accelerare hardware, dar ceea ce eu găesc de lăudat e faptul că jocul este mai mult decât cursiv atunci când este rulat pe un sistem mai slab. Chiar calitatea grafică este apropiată de cea a unui accelerator grafic. Desenele sunt atât de realiste, încât urmăresc îndeaproape sistemul de control al avionului (care este de tip fly-by-wire). Astfel se pot observa cum acționează diferit eleroanele, flapsurile, frâna și chiar se modifica bordul de atac la aterizare sau decolare. Din exterior se vede atât de bine, încât se poate spune cu precizie culoarea căștii pilotului și faptul că hud display-ul este transparent (practic poți să spui că vezi instrumentele de zbor, deși să nu ne hazardăm). Oricum, de reținut este că texturile sunt prezente într-o calitate deosebită. Cum au reușit cei de la Novalogic să implementeze o rendare soft atât de rapidă, rămâne pentru mine...voodoo (black magic).

### Totusi...

Are lipsuri. Interfața grafică mai putea fi aranjată. Poate s-a vazut că am tăcut, nu am zis nimic despre tactica de luptă. Aici părerile sunt împărțite. Privit în ansamblu, totul e ok. În ideea că există tot felul de unitați, de la AWACS până la submarine, care fiecare au un rol gata determinat. Dar aș putea spune că suferă de o programare statica. Scenariul de zbor este preprogramat și nu prea poți să schimbi mare lucru. În cazul unei programări dinamice, fiecare unitate ar fi avut posibilitatea de a lua propriile decizii, ceea ce ar rezulta în infinite posibilități de a termina o misiune. În F22L3, a doua oară când



Decolare și aterizare! Sau să-i zicem "amer...?"



Bombă nucleară! Deși e cam sinistru să folosești așa ceva, feeling-ul se ridică la cote înalte. Măcar când vezi lista aia de lucruri "destroyed".

joci o misiune, știi precis că la momentul t0 te întâlnești cu 2 MIG29, care o să facă un viraj dreapta de 70 grade și o să te intercepteze. Deci era loc de o reacție proprie a unităților de luptă.

În ceea ce privește strict tactica de zbor, oponentii sunt foarte slabi. Este foarte adevărat, este un câmp de luptă în care nu există prea mult loc de amabilități, luptele se dau de la 5-30km. Totuși, dacă ai ajuns în apropierea adversarului și te angajezi într-un dogfight, acesta nu are scăpare. Ceea ce este mai prost este că sunt calculate foarte bine mișcările avioanelor inamice, de când apar și până când te interceptează, și nu îți lasă prea multă inventivitate în abordarea misiunii.

Dacă tot vorbim de lipsuri, să zic ceva și de transmisiile radio. Reduse până la absurd, rămân

numai comenzi de genul "Attack my target!" și "Cover me!"; și mai este ceva enervant: nu se întâmplă să te refuze orice le-ai cere; situație nerealistă, inutil să adaug. În afară de câteva lucruri ne semnificative nici ei nu zic mare lucru. și oricum ce îți zic nu îți folosește la nimic. Așa că transmisiile radio puteau la fel de bine să lipsească.

Poate că aici ar trebui să spun ceva despre aparatele de bord. Pentru că nu prea îți folosesc la nimic. Radarul îți apare pe HUD display, și asta este cam tot de ce ai nevoie. Restul este cu desăvârșire automat. Poate o să fie însă voci care o să considere acesta un aspect pozitiv. Ceva de genul: "please! Ce vrei un Falcon4 cu 300 de funcții pe taste?"

### The best

Am lăsat la sfârșit cea mai bună parte. Despre ce este vorba: se știe că un F22 are un sistem de propulsie numit propulsie vectorizată. Ideea este cât se poate de simplă. Motoarele propulsează avionul pe direcția față-spate, dar au niște mici eleroane care redirectionează jetul de aer pe verticală sau lateral, astfel încât se pot aborda viraje, tonouri, loopinguri, mult mai strânse decât la aparatele de zbor convenționale. În F22L3 implementarea engine-ului este făcută foarte atent, privind problema motorizării. De exemplu, la viraje, motoarele sunt solicitate diferit dreapta-stânga. În funcție de poziția avionului, viteza aerului prin motoare este diferită (cam cum se aude motorul unei mașini când urcă sau coboară un deal). Implementarea este inedită și de nota 10. Grafic, jetul de aer nu se



aprinde brusc la 100% utilizare, ca în majoritatea simulatoarelor de avion. Începe să aibă o culoare roșiatică de la 84%. Forțajul nu poate fi prelungit la mai mult de câteva minute pentru că se suprasolicită motorul. Acest aspect al implementării nu poate fi trecut cu vederea, pentru că s-a muncit mult, până și sunetele au fost înregistrate cu o precizie bună, ca fiind sunetele reale auzite în carlinga unui F22.

### Final words: F22

Avionul real este un ambițios proiect al Armatei Americane de a face un aparat de luptă ușor adaptabil, invizibil și deosebit de puternic. Au existat 2 prototipuri YF-22 și YF-23, primul fiind ales pentru producția de serie. Realizat de cei mai mari fabricanți din domeniu: Lockheed și McDon Douglas avea să fie cel mai performant avion din toate timpurile... mă rog! Cu excepția SU-37.

- Cristi Apa

Score Board

Grafic foarte ofertant și bine echilibrat ca dificultate, complexitate, gameplay și simulare. Un joc bun și un simulator... la fel

**87**

# VS

# NHL 99 Actua Ice Hockey 2

Gremlin și seria Actua Sports se află într-un impas, după părerea mea. Niciunul dintre ultimele lor jocuri nu se ridică peste nivelul de mediocru. Și zău că mă doare să afirm asta. Mai ales când vine vorba de hockey...

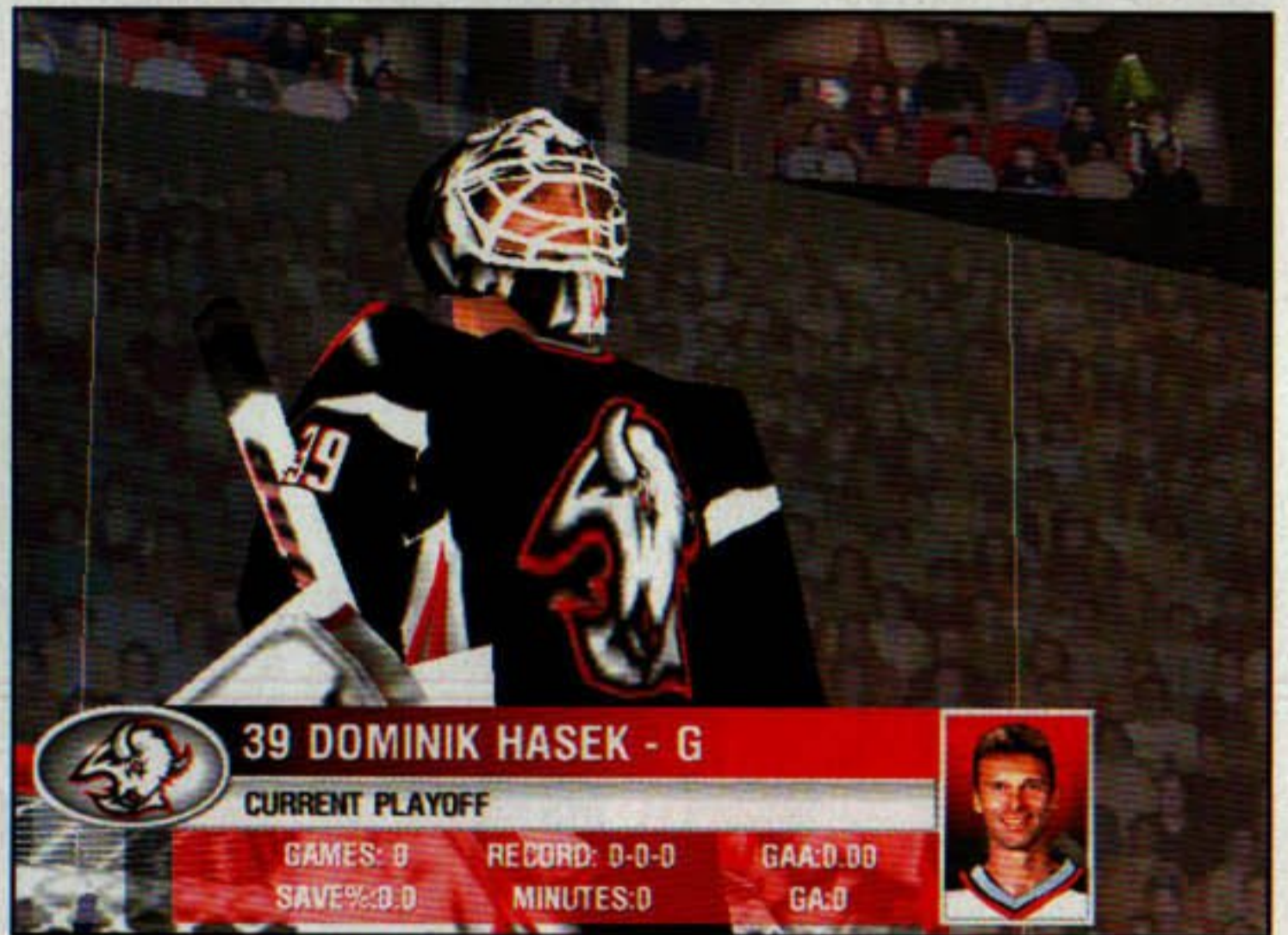
**T**he coolest game on earth  
Deși este unul dintre cele mai frumoase și mai complete sporturi, hockey-ul nu are priză prea mare la noi. O dată pe an mai auzim la televizor cum s-au părut suporterii la finala cupei României dintre Miercurea Ciuc și Steaua. În rest, nimic.

### Are you willin' to donate your body?

Și atunci cum să nu fiu "rău" cu un joc de hockey slab, când singura posibilitate de a mă bucura de frumusețea sportului sus-numit, fără a mă ridica de pe scaun, rămâne tocmai jocul în cauză?

Cred că m-am făcut deja înțeles că nu mi-a plăcut Actua Ice Hockey 2 prea mult. Și acum să aduc niște argumente în sprijinul afirmațiilor mele.

Ce este clar încă din introducere, e faptul că designer-ii de la Gremlin nu se bucură de prea mult simț artistic (spre deosebire de cei de la EA care și-au dat iarăși în petec cu NHL99). O introducere incoloră și la propriu și la figurat care nu se potrivește prea grozav cu un sport cum e hockey-ul. Mă rog, e o chestie complet subiectivă așa că nu mai insist asupra ei. Un lucru obiectiv și evident este, însă, lipsa de grijă pentru detalii a graficienilor de la Gremlin. Din acest punct de vedere Actua Ice Hockey 2 este mult depășit chiar și de NHL98. Ce să mai vorbim de NHL99. Jucătorii arată hidos și au figuri identice, spectatorii și tribunele sunt reprezentate de niște pete de culoare închisă (care arată, oricum, de zece ori mai bine decât bitmap-



*Sus: Un portar mare și meseriaș. Parcă și tribunele mai arată a tribune în NHL99, nu credeți?  
Dreapta și puțin mai jos: Focuri de artificii că așa-i frumos și util patriei.*

urile penibile din primul Actua Ice Hockey), într-un cuvânt: superficialitate în detalii. Spre dezamăgirea mea nu s-a renunțat nici la efectul ăla prostesc și ciudat de discotecă (când dai gol). Chestie de gust... Și ca să închei cu aspectul grafic, trebuie să mai spun că este, pe alocuri, "agrementat" de niscaiva bug-uri micuțe, dar de toată frumusețea. Vă las vouă plăcerea să le descoperiți.

Din punct de vedere sonor jocul a progresat mult față de înaintașul său (de la catastrofal la foarte prost ;)). Muzica este fadă și neinteresantă în contrast cu stilul hardcore al hockey-ului (din nou chestie de gust, dar tot cred că muzica din NHL99 este mai potrivită), tribunele mormăie fără noimă pe tot parcursul jocului, cu



mici schimbări de tonalitate, ce-i drept, comentarii se întrec în stupizenii, ba din când în când vorbesc amândoi odată, de nu se mai înțelege chiar nimic.

Deși nu excelează la capitolul grafic sau sonor, jocul are câteva atuuri demne de menționat, cum ar fi faptul că, de la o anumită viteză în sus, pucul lasă o dără verzuie care-l face vizibil și care te ajută foarte mult să nu-l pierzi din vedere și să înțelegi ceva din reluări. E de bun simț chestia. AI-ul lasă și el destul de dorit, jocul fiind anost de ușor pe un nivel acceptabil de dificultate (sau poate sunt io prea bun). Oricum portarul știe să se arunce încolo și-ncoace, să se zbată efectiv ca să nu ia gol. Și pot să spun că nu mică mi-a fost mirarea când cu ajutorul sistemului de reluări bine realizat care este disponibil în AIH 2, am văzut cum portarul advers a recepționat în mânășă pucul trimis de mine cu peste 85 MPH spre vinclul porții, fază care m-a lăsat un timp cu gura căscată.

Se remarcă deasemenea un dinamism plăcut de joc și faptul că e



*Nu știu dacă se observă, dar la calculatorul ăla se joacă NHL99. Joc în joc dom'le! A se observa grija pentru detalii...*

NHL 99

Producator: EA  
Distribuitor: Best Computers

### Hardware Bench

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

### Actua Ice Hockey 2

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

### Hardware Bench

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

"fun to play" în multiplayer. A fost un feeling chiar cool când i-am administrat o corecție lui Paul. Că tot veni vorba de multiplayer, trebuie să vă spun că AIH 2 se poate juca în LAN, DirectCable precum și doi oameni la aceeași tastatură.

Bătaia a fost îmbunătățită și ea. Acum ai patru feluri de pumni disponibili pentru adversar. Mai lipseau niște combo-uri/fatalități/babalități și treaba era completă.

Pe cât de "fun to play" este în multiplayer, pe atât este însă de plicticos în singleplayer. Având doar trei moduri de joc mari și late, (GHL (Gremlin Hockey League), Exhibition și Practice) jocul are toate șansele să te convingă să te lași de el relativ repede. Cu atât mai mult dacă ai de ales între el și NHL99.

### NHL99 este jocul...

Am exclamat după nici cinci minute de joc efectiv. Grijă pentru detalii în NHL99 te lasă fără grai. În NHL98 cei de la EA afirmă că au reușit ca fiecare jucător să aibă o față asemănătoare cu cea reală. Dacă atunci au fost aproape, acum chiar că au reușit. Ce să mai vorbim de reflexiile jucătorilor în gheață sau de faptul că fiecare frână se lasă cu fragmente de gheață zburânde (na că iar mă chinuie talentul literar)... În concluzie, aspectul grafic este fără urmă de îndoială mult superior celui din AIH 2. Dar acesta nu este nici pe departe singurul capitol la care NHL99 iese în față.

Muzica și sunetele sunt și ele foarte bine realizate. Comentariile așisderea. Mai ales când se



**Sus, atât de sus...:** Antrenorul cel de cap cu propriile mâini... luat. Na, c-am zis-o! **Ceva mai jos:** Niște faze banale de joc... A se remarca potențimetrul.



Ăsta-i KKung (cu doi "K"). Și pe deasupra, mai e și prost și urât! Grijă pentru detalii cu care Gremlin-ul ne-a obișnuit...

suprapun cu vocea oficialului care mai anunță vreo penalizare, chiar ai senzația de hockey la cote înalte. Mai ales că sunt comentate și reluările. Tribunele au și ele reacții la obiect. Of, și cum se mai simte când joci în deplasare și "controlezi" un adversar cu crosa la picioare. Ce mai huiduiei!

### Realism, feeling? EVRIKA!

Nici nu știu cum să mă exprim în așa fel încât să și înțeleagă lumea ceva din entuziasmul care m-a cuprins! Păi, în ce joc de hockey ați mai văzut interacțiuni între jucători care să se lase cu piruete și întoarceri de 360 de grade în aer înainte de impactul cu gheața? Exagerez? Deloc! Sau în momentul în care poarta este izbită de vreun jucător să o ia din loc pe gheață... Și pe lângă asta, mai sunt și controalele avansate care îți oferă posibilitatea să-ți controlezi jucătorii mult mai realist (patinezi cu spatele...etc.). Și... stați că n-am terminat! Bătăile dom'le. Sunt comentate și ele. Însă, spre dezamăgirea mea se rezumă ca de obicei la numai doi jucători! Altfel, sunt bine realizate. Jucătorii se iau la împins, apoi își aruncă crosel și se iau la păruială. Și ce e ciudat e că la prima mea bătaie în NHL99 am luat-o pe cocoasă corespunzător. Adică adversarul a știut să se ferească și nu câștigă în general cine a nimerit primul pumn.

Încă un plus la realism ar fi că EA deține drepturile de a folosi numele exacte ale jucătorilor din NHL. Pe când Gremlin-ul a trebuit să mai înlocuiască o literă acolo mai "nesemnificativă" în numele fiecărui jucător. Mă rog, asta n-ar trebui să deranjeze decât pe împătimitii hockey-ului care nu scapă nici un meci din NHL.

### Și încă un lucru... Mai multe chiar!

La dinamism AIH2 stă ceva mai bine decât NHL99. Aici fazele se succed cu mai puțină rezeziune dar acest lucru nu este nicidecum un minus. Sau cel puțin nu unul important. Pe de altă parte, golurile sunt mai spectaculoase decât în AIH2 pentru că în NHL99 ai și un "special move" (pe lângă șut și pasă) cu care poți face niște faze de toată frumusețea. Trebuie menționat că atât în AIH2 cât și în NHL99 îți apare în momentul șutului un potențimetru cu care poți să-ți reglezi viteza șutului (chestie foarte folositoare).

Jocul în singleplayer este cât se poate de stufos. Sunt disponibile șase moduri de joc de unul singur, adică de două ori mai multe decât în AIH2 (Exhibition, Season, Playoff, Tournament, Quickgame și

Shootout). Cât despre multiplayer, ca să închei, NHL99 se poate juca în rețea locală, modem, doi oameni la același computer și... cam atât..

### Mai și-o concluzie!

Păi dacă AIH 2 este un joc bunicel (și este), NHL99 este, ce pot să spun, bestial, demential, meserias. Și să dea naiba să nu puneți mâna pe el! Că de data asta chiar că ne supărăm!

-Alex



**Sus de tot:** Nu cred că o să se înțeleagă mare lucru, dar chestia aia ciudată este efectul de discotecă cel mult hulit.

**Sus:** Pauză de masă? Grevă? Aflați după un moment de publicitate...

"Senzația de Viteză.  
Cu S mare..."

# Star Wars: Racer

Puțini au văzut, probabil, The Phantom Menace, însă sunt conștin că povestea filmului este foarte cunoscută. Se știe, deci, că micuțul și nevinovatul - încă - Anakin Skywalker face treabă foarte bună la un moment dat câștigând o cursă de Pod Racing. Bucata respectivă din film este apreciată de mai toți privitorii. În ceea ce privește jocul...

**P**od Racing Disciplina este asemănătoare întrucâtva curselor de trap de pe un hipodrom. Diferențele constă în faptul că "jocheul" nu stă într-o șaretă clasică ci într-un mini hovercraft, la care trudes în loc de doi reprezentanți ai mândrei rase cabaline, două reactoare demne să stea la orice oră sub aripile unui Boeing. Ideea mi-a plăcut din primul moment. Arată original și are, la modul abstract, un feeling deosebit.

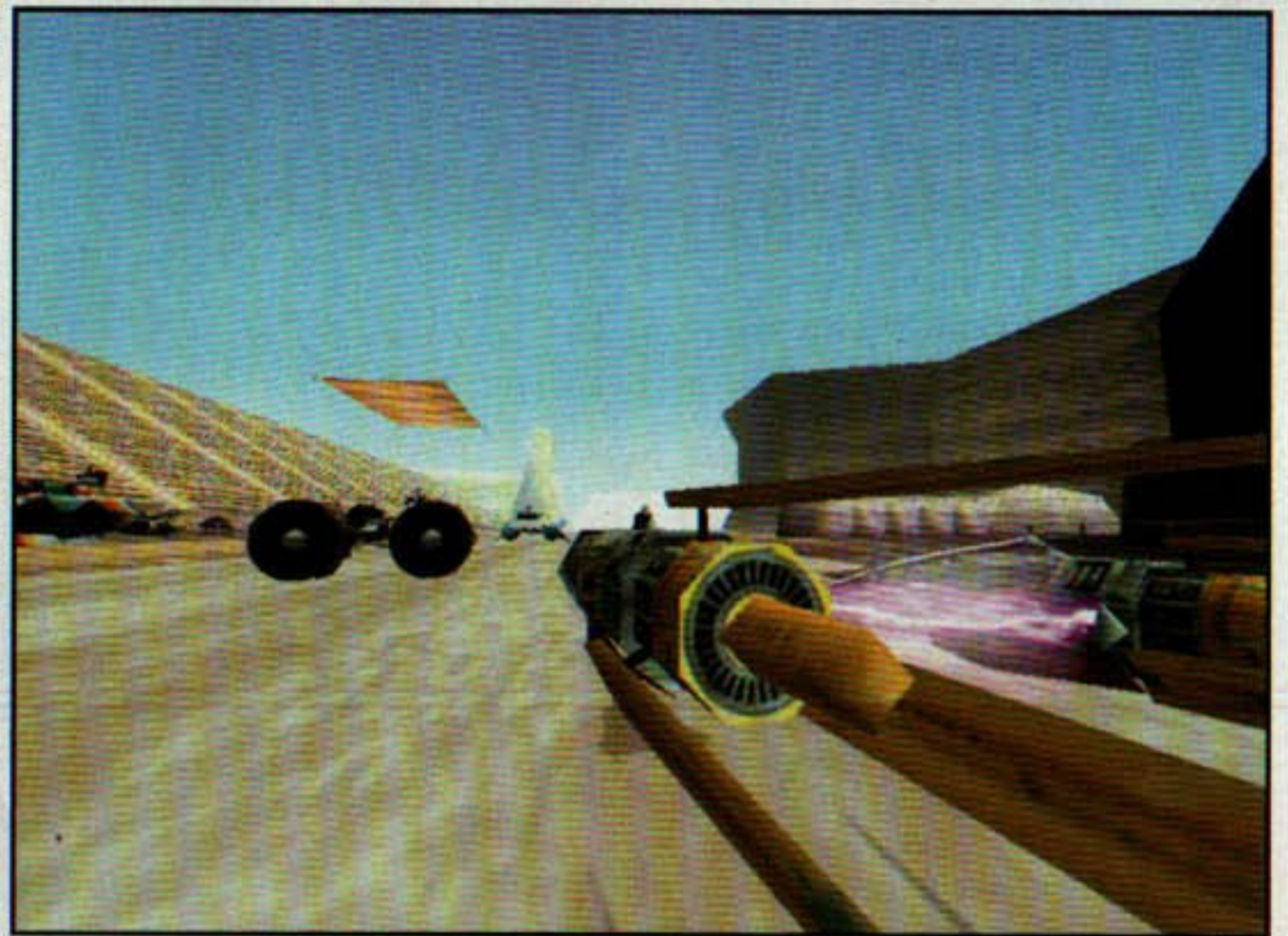
## Cea, reactorule! Hăis, motoare!

Ei, ce ai de făcut în joc este să câștigi cursa, de fapt să ieși între primii clasai - depinde de liga în care joci - ca să ai acces la restul de trasee, piese și... Pod-uri. Un mini sistem economic este pus la dispoziția jucătorului pentru a-și îmbunătăți vehicolul. Sistemul e clasic. Ieși în primii 3 clasai, încasezi niște bani și-ți poți cumpăra diferite chestii. Fiecare "motor" este caracterizat de 7 atribute (tracțiune, accelerație, viteză maximă... lipsește aderență că n-ai la ce). Original este faptul că la începutul fiecărei curse poți alege modul în care se împart banii între primii 3 clasai. În liga pentru amatori - unde locul 1 este aproape imposibil de ratat - este recomandat să optezi pentru un drastic "Winner takes it all", banii câștigați îți vor prinde bine mai târziu, în liga profesionistă, unde lucrurile tind să devină mult mai dificile.

Poți să schimbi între curse "mașina", upgrade-urile cumpărate până la momentul respectiv fiind transferate. În caz că la un moment dat te doare sufletul să dai o grămadă de bani pe cine știe ce piesă pe care ți-o dorești aprig, poți încerca la JunkYard, unde ai șanse să găsești aceleași piese, uzate, la preț mult mai mic. Da, uzate, ca să nu zic stricate. În general, cursele nu au un caracter pașnic.

## Oh, mama!

Metoda care s-a folosit pentru a prinde jucătorul este cât se poate de normală pentru un arcade-racing. Teoria e foarte simplă. Cuvintele cheie sunt "Senzație de viteză". Practica, în schimb, îi omoară pe mulți. Până acum am jucat două jocuri care pot spune că m-au impresionat la capitolul ăsta, extrem de important după mine într-un arcade racing de succes. Primul este Motorhead, cel de-al doilea este Redline Racer. Ei, dacă în astea



două aveai senzație de viteză, în Pod Racer ai impresia la un moment dat că te prăvălești în monitor. Pe cutia jocului scrie "Simulated 500mph". Nu știu cum se vede peisajul la 500

Sus: Înainte de start, îmi încing motorul, îmi încing centura, îmi încing câmpul de forță și în final, chipul de pe placă.  
Stânga: Diferite peisaje prin care zbor ca gândul și ca vântul. Ca unele rele!

mile/h însă nu poate să fie prea departe. Efectiv, dacă traseul pe care îl parcurgi are la un moment dat niște locuri mai înguste, texturile fug pe lângă tine cu o viteză inumană. Impresionant, fără îndoială. Ei, senzația asta de viteză, combinată cu o manevrabilitate corespunzătoare a minunii tehnologice pe care o conduci, are ca rezultat o acțiune bestială uneori. Depinde, ce-i drept, foarte mult de traseul pe care îl parcurgi. La ochi așa, cam 20% din trasee nu sunt foarte inspirate, nereușind să-ți alunge plictiseala. Restul, însă, te prind și te zgâlțâie cu abnegație. Scurtători, curbe strânse, linii drepte în care atingi viteze fantastice, trambuline unde nici cu gândul nu gândești, tunele gravitaționale pline de bolovani



În film - acolo la ei - așa privește conducătorul Pod-ului acțiunea. Nu vă sfătuiesc. De-abia după ce mișcați o furculiță cu privirea aveți o șansă. Feel ză fors! Simțiți ceva?



Aș dori să cumpăr acest... err... această Dual Power Cell. 300? Hai mai lasă 150. Bine? Ok.

## General Info

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

## Hardware Bench

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



Geronimoooo! 584 de mile pe oră! Vai, la viteza asta îmi intră părul în primii șase ochi.

plutitori... se găsesc de toate. Scurtăturile, în special, au un rol extrem de important și, dacă în primele ligi le poți ignora, spre finalul jocului pot constitui diferența dintre victorie și lacrimi.

#### Oh, papal!

Nu se poate spune că Pod Racer sfârșimă pe cineva cu grafica. Engine-ul este făcut să te gâdile la nervul vitezei, nu la fundul de ochi. Nu există cine știe ce efecte de iluminare care să scadă frame rate-ul. Cu toate acestea, arhitectura unor niveluri este remarcabilă. Și mă gândesc că este ceva să faci design-

ul unui nivel menit să fie parcurs la o viteză de-a dreptul pur și simplu. Aproape nici un traseu nu are o singură pistă, în sensul că există încontinuu ramificații pe care poți s-o apuci fie din curiozitate, fie din necesitate. Senzația este uneori fantastică. Viteză, curbă la stânga, greșești, sari de pe pistă, ah! ba nu, uite că merge și pe aici... treci ca gândul printre șenilele unui excavator imens, ratezi de puțin impactul cu un stâlp de gheață translucidă și, în fine, îți faci praf motorul dreapta într-un colț de stâncă și teînfigi răsucindu-te nebunește în primul zid din față.

Damn! Te costă cam 2 secunde. Enorm în unele cazuri! Țășnești, curbă strânsă, un motor paradit începe să fumege, toată șandramaua începe să tragă stânga. Reușești să răsucești Pod Racer-ul în plan vertical, exact la timp pentru a trece printre două panouri de metal închizându-se. Urmează o porțiune cu apă. Controlul scade drastic. E ca un derapaj necontrolat...

Lucrurile astea se întâmplă, mai mult sau mai puțin, pe cam jumătate din trasee - care sunt vreo 25 - presupunând că primele sunt simple, iar viteza nu e atât de mare, datorită vehiculelor încă slăbuțe. Peisajele în care te arunci cu capul înainte merg de la deșertul planetei Tatooine, până la cine știe ce pistă SF de pe Oovo IV, trecând prin junglă, zăpadă, litoral și tot restul, mai mult sau mai puțin obișnuit.

Și, pentru că urechea ar fi devenit invidioasă, sunetul a fost băgat și dânsul în seamă. Dacă ai o placă de sunet care "știe" ceva 3D așa... hardware, e de bine. Efecte Doppler? Este. Sunete spațial 3D? Este și dintr-astea. "Este", că "este" sub 50 îmi pare. Plus sunet la 22Khz dacă-ți dorește inima. Nu e CD, dar sună tare bine.

#### Roger that!

Nu prea multe minusuri, se pare. Trecând peste eventuala plictiseală care se poate ivi în stadiul timpuriu al jocului - când viteza nu e mare, iar traseele un pic cam prea simple, ajungem la multiplayer. Aici e de remarc

faptul că nu se pot introduce jucători controlați de calculator într-un joc de rețea. Neplăcut, dacă sunt puțin concurenți umani.

Când vine vorba de amănunte "neseemnificative", nu lipsește mai nimic. Se poate juca cu tastele, joytisk-ul, ba chiar mouse-ul. Ba are și implementare Force Feedback, pentru cei dotați.

Ei, dar astea sunt chiar amănunte. Ce contează cu adevărat este fantastica Senzație de Viteză. Cu V mare. Vorba lui Johnny, ne vom referi la ea, de acum înainte, ca fiind "Senzația". Pentru cei care au iubit Motorheadul și sentimentul că monitorul năvălește spre tine. Pentru cei care au jucat ore în șir Redline Racer îmbătându-se cu defilarea nebunească a poligoanelor. În fine, pentru cei care folosesc FOV 130 la Quake, nu pentru a avea un Field Of View mai mare, ci pentru a avea sentimentul că pereții năvălesc spre ei, există acum Pod Racer. Ceilalți, habar n-au ce înseamnă să plonjezi în sticla monitorului cu 600mile/h. Simulate, e drept.

-Bugs

#### Score Board

Considerați scorul ca o medie între un 95 al ultimei rărți și un 85 al primeia. Oricum, un arcade racing care nu trebuie cu nici un chip ratat!

# 90

**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

**PREZINTA:**

**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC

**Might and Magic VII**  
FOR BLOOD AND HONOR

**HEROES**  
of Might and Magic

**Might and Magic VI**  
THE MANDATE OF HEAVEN

**UPRISING**

**REQUIEM**  
AVENUE IN ANGELS

**LEAD AND DESTROY**

**ARMY MEN**

**ARMY MEN II**

**FLAMINGO**  
COMPUTERS

**ACUM SI IN MAGAZINELE FLAMINGO DIN TOATA TARA !**

**37**

# Wild Metal Country

Sincer, se încadra în seria Gremliniană de joace bune, cu un design destul de straniu pentru gustul meu. L-am văzut pentru prima oară acum doi ani, prezentat laolaltă cu Hardwar și Tanktics. Acestea erau jocurile care se distanțau de stilul comercial (Blade, Soulbringer, ACTUA, etc). Hardwar-ul a fost o mare și plăcută surpriză. Plin de entuziasm, pun CD-ul în drive și-mi spun: Welcome to Wild Metal Country!



Când te uiți la el, da, când te uiți la el, îți vine să-l papi cu piulițe cu tot. Când te joci cu el...

## General Info

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

## Hardware Bench

Testat pe:  
KB-2/333 64M Banshee  
\*\* - prost  
CeleronA/375 64M Voodoo2  
\*\*\*\* - merge

**D**acă trebuie să dați bani pe acest joc, mai bine îi puneți în celălalt buzunar și spuneți că i-ați cheltuit. Dacă vine pur și simplu în calculatorul personal, încercați-vă nervii, măcar din solidaritate cu mine. Mi-e clar că nimeni nu e interesat să citească despre un joc prost, mai ales că eu deja l-am uns cu toate umorile pământului. Stați, însă, să vedeți ce joc bun trebuia să fie și unde s-a greșit.

## Tipul jocului/Concept

WMC este un arcade. Acest lucru m-a făcut să mă uit mai atent la el, pentru că e o mare lipsă de joace-tip pe piață. Pe de altă parte, ultimul arcade mai consistent și mai vizibil a fost Recoil - alt tank, altă diXtracție - (le-a căzut la toți "tăncuiala" de fac arcade-uri cu "tance").

ConceptulWMC: Trebuie să aduni din peisaj 8 obiecte. Simplu nu? Ei bine, NU!. Dar intrăm în detalii mai jos. Povestea e cam așa: După multe secole, oamenii se puteau gândi din nou la cele trei planete proscrise ale sistemului Tehrik. Aceste planete au fost abandonate în grabă, când mașinile proiectate să păzească Power-Core-urile (un fel de concentrat cu izotopi) s-au "deșteptat" și au început să distrugă orice formă de viață (biologică). Cum erau cea mai avansată tehnologie a momentului, soluția s-a materializat într-un exod. Planetele sunt acum populate de mașinării feroase evolute cât să înlocuiască formele de viață biologice. Omul a evoluat între timp și se hotărăște să recupereze Power-Core-urile și teritoriile pierdute, pe care abia se mai zăresc urmele vechii civilizații. Suficient.

## Artistic

Partea artistică a jocului face toți banii. Nu este ceva să te dea pe spate pentru o săptămână, dar reușește să dea jocului un look onorabil. Nu are filme, muzici extraordinare și alte bibiluri, dar design-ul tancurilor este remarcabil, se integrează excelent în peisaj și deservește partea interactivă la maxim. Și aici vreau să spun că designul tancurilor este gândit cu o fizică specială, menită să aducă tot farmecul jocului. Din păcate, un designer adormit (lead designerul îmi pare mie) a modificat un parametru care a spoilat toată diXtracția. Sunetul este ok, având chiar un iz "greu". Căștile pe urechi însă pentru că mixajul cere un volum inflaționist.



la gogoșa înfuriată neamule!!! Și dacă nu-i bună să mi spui și mie de ce-ți plouă-n gură!

## Tehnic

L-am încercat pe 4 calculatoare și numai pe Celeron s-a mișcat bine. Engine-ul este făcut în cea mai mare grabă - paradoxal; am văzut jocul acum 2 ani și se mișca mai bine. Accelerarea și capacitățile 3D-ului sunt puse cu furca, iluminările fiind aplicate ca porcul pe oliță, restul efectelor fiind aproape enervante dacă nu lipsesc cu desăvârșire. Mă uitam siderat: tancul meu are posibilitatea de a-și aprinde farurile. Le-am aprins și după ce m-am chiorât câteva nano-sekunde am observat o pată penibilă mișcându-se în fața tancului. Nu domnilor, nu v-a ieșit. Mai învățați de la Recoil.

## Interfață

Auliuuu, aici doare rău de tot. Oamenii au dat dovadă de-o ingeniozitate fără margini. Ce-ar fi să controlăm fiecare șenilă cu două butoane (înainte-înapoi) și din combinații să iasă... realism sau mai știu eu, suprarealism stupid de incomod. Pentru că trebuie să mă credeți, m-am înverșunat să mă obișnuiesc cu interfața - mi-a luat vreo 3 misiuni, lungi și grele, încercate de mai multe ori. Am trecut apoi pe un Joystick și lucrurile s-au schimbat. Așadar, dacă nu aveți un joystick sau un gamepad nu vă apropiați - e frustrant enervando cretino original de oripilant. Altminteri, e foarte realist ca principiu - am avut ocazia în copilărie să conduc buldozere, prin noiane de zăpadă, pe-un picior de plai, pe altul de buldozerist, de mecanic și de ce mai era prin preajmă - foarte palpitant; din păcate, jocul nu suportă 2 joystickuri să-mi fac manetele cum trebuie, nici buldozeriști, ce să mai vorbesc de mecanici.

Apoi, că suntem tot la interfață, mai am un off cât casa de mare -

casa poporului. Ai un radar cu o rază de acțiune de de abia-și vede tancul țeava proprie - asta să zicem că e palpitant trezindu-te cu inamicul aproape. Dar nu ai hartă, nu ai waypoint-uri și trebuie să găsești 8 pastile pe o hartă cu munți și văi, văi și vai, vai, vai ce enervant e s-o găsești pe ultima.

Lupta în sine, după ce te-ai obișnuit cu interfața este foarte mișto. Armele de asemeni. Nu prea întâlnești, însă, tancuri cu care să te iei trântă. Au preferat să bage niște turele a la Uprising care te liniștesc fără drept de apel.

## Fizica jocului, atu-ul și buba.

Fraților, jocul ar fi putut fi de 89-90 dacă făceau un singur lucru - să mărească viteza tancurilor. Totul este flou-flou, sare tancul ca melcul în reluare - tuști din deal în bot, dar te miști frate, ca economia României. Păi ce arcade e asta în care mă rog de tanc să o ia la vale? Ca să nu povestesc cum e la deal. Mie mi s-a părut acum 2 ani că zburdau tancurile de parcă mâncaseră o săptămână ardei iute. Se pare că în ultima vreme le-a dat numai fulgi de păpădie că prea sunt drogate tancurile prin WildMetalCountry! Păcat, poate la o continuare? Neah!

- Afantana

## Score Board

Exemplul cel mai clar că un parametru poate strica tot. Jocul putea să ia liniștit 80-90. Rămâneți la Recoil și nu mâncați părădie!

40



# Expendable

"cel mai tare arcade pe care l-am văzut în ultimele luni"

Când un arcade în cel mai pur stil ajunge să fie folosit ca program de testare pentru capacitățile ultimelor plăci video acceleratoare, este clar că are ceva de spus și mai ales ceva de arătat.

**E**xpendable este un arcade cum de mult timp n-am mai văzut, pentru simplul motiv că nu s-a mai făcut. Ultima producție, având o acțiune atât de furioasă, de simplă, de "cinstită", a fost Stargunner-ul celor de la Apogee.

Dar acolo erai năvuță, aici ești doar un om. Hm, cum sună! "Doar un om!". Jocul ăsta este un Chaos Engine ridicat la puterea 32. Vezi de undeva de la înălțime omulețul pe care îl conduci împotriva hoardelor de extraterestri pregătiți să fie transformați în piftie. Scenariul, dacă se poate numi așa, are o complexitate debordantă. Aliens are BAD! They must be ELIMINATED! Și cu asta am zis deja prea mult.

Principalul atu al jocului este grafica 3D. Până acum, un arcade dintr-ăsta, de "mod comun" folosea, de obicei, un engine bazat pe bitmap-uri, niște explozii animate potrivit, animații furioase dar... totuși, gen desen animat. În Expendable, placa video, cât o fi ea de șmecheră, nu se poate culca pe o ureche. Poligoane zburătăcind, explozii umplând ecranul, iluminări... iluminând, toate de-a valma și într-un număr impresionant. De la primul ecran în care tragi cu primele boabe de mazăre pe care e în stare să le scuipe pușca inițială, rămâi impresionat de explozia de culori, lumini și efecte speciale care se zbate pe ecran. Și dacă ai o placă în stare să afișeze grafică pe 32 de biți, jocul nu zice nu.

Bineînțeles că producătorii nu



*Două rachete mă ratează de puțin, apuc să apăs pe butonul pentru scos poza, mă dau mai în față și mă răstesc la bâzdăgania din față, ca s-o întărit.*  
"An-tan, tichi-tan, sever căpitan..."

sunt niște novici în domeniu. Nu ajunge să pui placa video la lucru, important e să ai și niște "viziuni" referitoare la efectele speciale și la modul în care acestea cască gura celui care le privește.

Și nu e obligatoriu să fie doar unul. Jocul se poate juca și în doi pe același calculator - nu ziceam că e precum Chaos Engine? - fie folosind aceeași tastatură, fie diverse dispozitive de control - de la mouse, la joystick cu Force Feedback, că suportă și așa ceva. Sistemul de joc e la fel ca cel de pe aparatele cu fise, cu credite, niveluri din ce în ce mai grele și câte un boss la finalul fiecăruia. Nu cumperi nimic, nu configurezi nimic, doar culegi arme și improști inamicii cu mizerii.

Există două lucruri la care jocul pierde un pic. Primul - cel mai grav -



este sunetul. Nu se poate spune că e o sonorizare proastă - este doar neinspirată. După ce ai tras o rafală nimicitoare nu ai senzația sonoră că ai sfărâmat totul. Țin minte că sunetele alea hidoase din Golden Axe - care se juca și el în doi - aveau un rol tare important, reușind să te incingă și să te facă să accelerezi ritmul în care pocneai cu degetele în tastatură. Da, al doilea minus, după mine. Mi-ar fi plăcut ca jocul să necesite apăsări repetate a butonului de foc pentru rafale rapide - modelul ultraclasic - și nu doar apăsarea și menținerea sa în această poziție umiltoare. Pentru cei leneși se putea insera o opțiune de Autofire, iar cei credincioși vechilor shoot'em up-uri ar fi căpătat partea lor de fun.

Nu vă speriați însă, jocul rămâne cel mai tare arcade pe care l-am văzut în ultimele luni. Nu aveți șanse să nu vă placă, dacă nu sunteți din start împotriva ideii de arcade în formă pură. Chair așa fiind, dați-i o șansă și un start. Merită măcar privit.

- Bugs



*Un moment care ține de scenariu. Năvuța asta nu știu ce face, da' te calcă pe nervi tot jocul. Până când o dai jos.*



*Oh, mama, did I do this?!*

**General Info**  
**Producator:** ACTIVISION  
**Distribuitor:** ACTIVISION  
**Web:** www.activision.com

**Hardware Bench**  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
 \*\*\*\*\* - excelent  
 Un joystick pentru joc in doi e ok. Cu tastele e cam ingrat.

**Score Board**  
 Vizual este înspăimântător. Mai mai să-mi fugă placa din calculator! Ca gameplay... mult peste ok. Iar versuri?  
**89**

La capitolul simuloare Jane's sunt printre cei mai buni! Fleet Command este un simulator de strategie.

# Fleet Command

Strategiile navale nu-s așa de populare. Punem pariu că o să vă schimbați părerea? Pe ce? Dacă pierd joc eu tot ce iese. Dacă nu, să nu jucați nici măcar un joc (de genu') din câte au fost și vor mai fi. Doamnelor și domnilor: Jane's FleetCommand!



O misiune în marea neagră, pe litoralul însorit. Mai întâi construcția (10 min), apoi lupta (30min) și înfrângerea (infinit). Când mergeți la mare, căutați-mi epavele!

**General Info**  
**Producator:** Jane's CS  
**Distribuitor:** EA/Best Comp  
**Web:** www.activision.com

**Hardware Bench**  
**Pentium/200 64M S3Triob4**  
 \* - execrabil  
**K6-2/300 64M i740**  
 \*\*\* - merge  
**CeleronA/375 64M Voodoo2**  
 \*\*\*\*\* - excelent

**E** greu să dai un verdict în ceea ce privește direcția de dezvoltare a joacelor. Probabil or să o ia în toate direcțiile posibile, care-n cotro vede cu AI-ul. După ce a apărut TA mi-am zis: adio Starcraft, n-ai ce căuta cu bitmap-urile tale. După ce-a apărut Starcraft mi-am zis...adio viață, să vină strategiile la mine. Și multe au bătut dar puține au intrat - am lăsat în hol Submarine Titans, la ușă stă și acum AOEII, am cochetat cu Warzone2100 și, în cele din urmă m-am trezit cu FleetCommand pe canapea. Ca românul ospitalier, l-am primit pe hardul meu, apoi am tras o serie de chefuri: unul în India, altul în "Mediterraneană" și tot așa până ni s-a terminat mouse-ul și-au tăiatăștia curentul! Pe urmă "am servit o ciorbă pe burtă"!

Conceptual, FC este o strategie navală (năvălitoare) cu pretenții de realism. Cu toată "naviația" din dotare, cu absolut orice loc de pe glob pus la dispoziție, cu fiecare piesă militară din armatele lumii, cu niște misiuni solicitante, pare destul de furtunos pentru a face valuri. Ca interfață, este o gigantică click-ăială foarte palpitantă, puțin deranjantă pe la final, dar veți vedea că se rezolvă totul cu happyend - e un joc american, chiar prea american. Să dezvoltăm conceptul. Ce se întâmplă de fapt?

FC vine cu un set de 34 de misiuni bazate pe scenarii diverse în locații ce acoperă mai tot globul prezentând situații de conflict fictive, dar cu un aer foarte real. De obicei, ai la dispoziție cel puțin un portavion și un distrugător. Fiecare avion este înarmat la configurația optimă reală, fiecare navă este exact la parametri reali, radarele separate după specific, etc. Cea mai dificilă parte pentru cei novici în ale războiului este să-și dea seama unde se folosește fiecare rachetă, torpilă, armă, etc. Așa, pentru a te lansa în joc pentru câteva misiuni, interfața te ajută, alegând la o simplă angajare arma dedicată pentru tipul de atac (aer-aer, torpilă, etc) - va trebui însă descusute toate ițele pentru ultimele misiuni. Nu mai vorbesc de posibilitatea de-a te trezi în multiplayer de partea forțelor chineze, sau libiene care au niște denumiri la rachete, elicoptere, etc., de te dor măselele. Baza de date integrată se accesează cu o singură tastă furnizându-ți în "no time" toată informația despre obiectul selectat, cu poză și model 3D ca nu cumva să pleci cu "lagune" din jocul ăsta. Vom vedea la ce folosește modelul 3D.

Ei, din momentul în care a pornit misiunea, nimic nu mișcă fără ajutorul tău. Iamicul aruncă o ploaie de rachete ca în Scrisoarea III, pe care trebuie să



Special n-am pus nici o poză cu portavioane, ca să vă las plăcerea. În fereastra din mijloc pe rândul de jos, înlocuiți icoanele cu "simbolurile vectoriale" pentru un plus de eficiență și feeling!

le interceptezi cu tot ce ai în dotare bucată cu bucată - click-and-click. Între timp trebuie să lansezi niște bombardiere și niște avioane de asalt să termine bărcuțele inamice care nu mai conțin rachetele, să pui celelalte avioane pe care ai de gând să le arunci în luptă în stare de alertă pentru că durează (minim 30 min. până se pregătește orice avion care zace în cală - 15 respectiv 5 min. dacă e gata pregătit), să scoți și niște elicoptere care să survoleze cu ochii holbați pe radar după submarine inamice, să te rogi să scoată mai repede capul submarinele proprii să le poți da ordine, etc. Totul se desfășoară într-un limbaj militar "de mai mare gradul" și fiecare parametru - viteză minimă, de croazieră, maximă, altitudine - adâncime (pt submarine), armament, radare, rază de acțiune a fiecărui instrument, combustibil, totul este integrat în ecuație dând un feeling de mare general mucosului care joacă FC. Și asta nu-i cea mai "flingoasă" fază. Engine-ul 3D care acompaniază această dezvoltare de forțe face toate paralele, fiecare secundă. Odată ce-ai stabilit situația și te descurci cu interfața poți admira fiecare submarin ce doarme pe fundul nisipos, pietros sau mălos al oceanului sau a mării baltice răsucindu-și indiferent o elice-n coadă, sau te delectezi observând fiecare manevră a F-urilor pe burta lată a portavionului (considerând că înoată pe spate) care le scoate, pe rând, din cală printr-un buric pătrat pe post de lift. Eu mi-am construit imediat o misiune cu trupe britanice să văd cum decolează Harrier-urile. Desigur, au decolat vertical (și orizontal) după cum aveau priorități. Poți plimba camera cum vrei, intrând în apă, urmărind un avion care a primit comanda ta de a se deplasa la altitudine maximă cum trece de plafonul de nori pe care l-ai "setat" tu, în editorul de misiuni, la 4500 m.

Schimbă apoi camera și urmărești o rachetă de 6 m lansată de pe submarin. Sau o torpilă care lovește un vas chinez, răsturnându-l, iar acesta se scufundă "fizicește" în apă nu tocmai adâncă.

**I've lost my heart down by the water  
 Little fish, big fish...**  
 Muzică bunicică (nici prea - nici foarte) sunete excelente - 160Mb de tot felul de voci, sunete ambientale, toate motoarele de avioane, vapoare, elicoptere, toate rachetele, torpilele, sună de-ți ia nervu' gândirii. Grafic - delicios. Interfață - cum spuneam, poate deveni foarte clicos, dar jocul este deschis la configurații, fiind foarte ușor să modifice orice la el. Au apărut deja mod-uri care inlesnesc și dau un alt feeling. Astfel, îți faci singur - sau te rogi de cineva să-ți facă happyend-ul mai happy sau mai end!. Mod-uri făcute chiar de cei de la Sonalysts - colaboratori mai mult decât apropiați la FC, ei fiind de fapt creatori de tehnică militară pentru US-Navy de prin 72-73 și mod-uri și misiuni făcute de maniacii lumii. Îmi pare rău - v-aș fi scris o "Idiliadă" despre FC, dar nu-i loc. Nu-mi rămâne decât să-mi doresc să vă placă atât cât mi-a plăcut mie și, mai mult chiar, să aștept Harpoon4, detronatorul de drept al lui FleetCommand. Despre el însă altă dat...

Unexpected EOF.  
 - Afantana

**Score Board**  
 Te face să vrei ture de uscat și să poți intra într-un simulator. Mici bug-uri, necesită resurse. Dacă treci peste astea, jocul e de dormit cu el sub cap.

**92**

# Aergistal

## Commandos: Beyond The Call Of Duty



**Misiunea 5: Guess who's coming tonight - TF4AO**

Misiune foarte dificilă în prima parte, cu mare măcel la final. Ai la dispoziție beretul, sniperul, driverul și spionu' care din pacate e la răcoare. Prima dată cu beretul cureți pe neamțul ce patrulează în stânga. Arunci cu piatra și te ascunzi în debara, iar după ce vine îi dai gâtul; se aplică aceeași schemă cu soldatul ce stă de pază lângă gardul unde se află sniperul. Pe neamțu' din dreapta îl pocnești cu piatra stând cu beretul în colțul de lângă debara. Când se mișcă de la post fugi repede cu beretul lângă deschizătura din dreapta a gardului și îl aștepti să intre, apoi îl tai. Pe cel ce patrulează între stivele de lemne îl pocnești cu piatra și stai cu beretul lângă deschizătură. Când intră îl faci să nu mai iasă.

Pe soldatul ce stă cu fața la grămezile de bușteni îl momesti cu țigările aruncate de beret de după grămada din dreapta. După rezolvarea acestuia, îl atragi cu pachetul de țigări pe ăla care patrulează în fața casei lângă care se afla driverul. După ce îi arunci pachetul te ascunzi în spatele butoaielor și îl lovești cu piatra când vine. Acesta se va duce direct la beret, care va ocoli butoaiile ajungând în spatele lui "Fritz care s-a fript".

Te duci acum rapid cu beretul pe lângă casa, atenție la raza vizuala a mitraliorului, până ajungi lângă driver. Aici îi pocnești pe rând cu piatra pe cei doi ce patrulează și îi cureți imediat ce trec de gard. Pe mitralior îl capturezi, deoarece este foarte important mai târziu, adică chiar în faza următoare, când cu ajutorul lui îți dai vorbă patrula. Cu beretul te strecoți târâș prin spatele lor și te duci la garda din colțul gardului căreia, datorită dependenței de țigări, îi vei lua viața. După ce l-ai ascuns, te retragi cu gașca și eliberezi patrula.

Te duci cu toți în locul unde a început driverul, să nu-l uieți pe prizonier și apoi dai alarma, da dai alarma când te duci cu șoferu' și mitraliezi patrula. Acum vei putea să folosești liber armamentul din dotare și mitraliera cea mare pentru a curăța zona de soldați. Vor veni câteva patrule din cazarmile apropiate, pradă pentru mitraliera driverului. După puțin timp vei vedea că ai epuizat soldații și patrulele.

Au mai rămas doar gărzile de la poarta din stânga, de care scapi ducându-te cu bereta la ușa casei ce se află mai sus de gramada cea mare de lemne și tragând un foc cu pistolu'. Soldații (trei) vor veni, se vor uita și vor pleca pe rând. Când trece și ultimul de ușă, ieși cu bereta și îi cureți pe toți trei.

Ai mai rămas cu gărzile de la poartă. Îi dai pe prizonier și îl dai de vorbă pe soldatul ce patrulează. Sniperul se va ocupa de ceilalți doi soldați (incepi cu cel din spate și atenție la raza vizuală a celui din față). La cadavrele ăstora doi se vor adăuga încă trei, care patrulează înăuntru. Beretul îl va rezolva pe cel ce vorbește cu prizonierul. Tot cu beretul și țigările îi termini pe soldații ce se plimbă pe lângă fortificația din dreapta (atenție la soldatul ce stă pe acoperișul de lângă pădure). Te duci apoi în stânga și tot cu ajutorul tutunului îi culci definitiv pe neamțul ce stă lângă cutia cu muniție și pe colegii lui care stau în partea în care este stegul pe buncar (la aceștia din urmă atenție la razele vizuale ale patrulei din nord și ale aceluia dintre ei care patrulează; un loc bun este în spatele primului soldat de jos, de lângă lemne).

Te târâști în continuare cu beretul prin fața mitraliorului de la capătul din stânga al potecii și mergi spre drumul unde stau doi soldați (în stânga). Îl aștepti pe cel ce patrulează să se întoarcă, te ridici și mergi paralel cu pădurea, iar apoi îi lichidezi pe amândoi, începând cu cel ce stă pe loc. Acum trebuie să-l elimini pe soldatul ce stă la copacul de lângă lemnele de sus, furișându-te când nu te vede în spatele lui. După ce l-ai cărat în spatele lemnelor din stânga, aștepti să treacă patrula și cu ajutorul țigărilor îl momesti pe soldatul ce patrulează în dreapta, după gard. Aceeași soartă și pentru cel din colț. Amândoi trebuie să fie ascunși pe urmă, din cauza patrulei.

Cu ajutorul prizonierului oprești patrula la copacul de lângă lemne și apoi cu beretul îi rezolvi ușor pe cei ce păzesc casa unde este spionul. Odată ieșit, te retragi cu el și beretul după stiva de lemne, nu înainte de a ascunde corpurile, iar apoi eliberezi patrula. Spionul îi va lua hainele prizonierului, care este sergent și treaba de aici în colo este ultra simplă. Toți ceilalți soldați vor fi eliminați pe rând. Începi cu cei de pe acoperiș (atenție la patrulele de jos) și apoi îi cășăpești pe ăi de jos, care trebuie cărați toți la baza scării ce te-a dus pe acoperiș.

Soldații de lângă general sunt fumători, așa că... După ce l-ai legat pe domn' general, te duci pe drumul unde era mitraliorul, lângă o stivă de lemne. Cu ajutorul spionului îți patrula de la blindat de vorbă, iar cu beretul și cu sniperu' (care are gloanțe din cutia de lângă buncărul cu steag) îi culci pe câțiva dintre nefericii ce stau pe acoperiș (nu este indicat să dai alarma acum). Cât are nevoie driverul să se târască în siguranță până la blindat. Odată înăuntru, începe distracția! Io cel puțin, odată cu driverul înăuntru am început să curăț la nemți mai ceva decât curăța mama cartofi. După măcel,

incarci trupa cu prizonier cu tot în blindat și pleci prin poarta din dreapta. Bine?

### Misiunea 6: Eagle's Nest - TBTSN

Începi din stânga jos. Ai beretul, sniperul și saperu'. Prima dată dai beretului pachetul de țigări de contrabandă pe care îl deține ilegal sniperu'. Cu acest item îl momesti pe neamțul ce patrulează în fața spărturii din zid. După rezolvarea acestui mic impediment, mergi târâș grăbiș în sus până dai de marginea malului. Aici te urci și îl lichidezi pe respectivul de acolo. Cobori și tot târâș intri prin spărtură în curtea cu găini și nu te oprești până nu ajungi în spatele gării de lângă colțul casei. Aici arunci pachetul de țigări astfel încât să-l vadă soldatul care patrulează și te ascunzi în casă prin ușa laterală. Când vine Fritz, ieși și îl liniștești ca și pe amicul lui din colț. Garda de la poarta n-o omori direct, căci este văzută de 2 soldați. Te duci cu bereta în spatele cotețului de găini și arunci o piatră în spatele soldatului (nu în el căci nu ajunge). Acesta se întoarce nedumerit, moment în care arunci țigările în raza lui vizuală; îl lași să le ia și când se întoarce, sari pe el.

Cu sniperul te duci târâș în fața porții. Aici îl dobori pe neamțul ce se află lângă scara de la baltă și apoi pe cel care se plimbă pe zid. Ieși cu beretul înapoi prin spărtură și îl dobori pe soldatul ce patrulează pe acolo, apoi te duci târâș până la zidul cel mic din dreapta, aștepti momentul când soldatul de acolo se întoarce cu spatele și... mă-nțelegeți. Atenție la raza vizuală a celui din fața porții, care va fi la rândul lui momit cu pachetul de țigări aruncat de beret de după zidul cel mare pe care patrula neamțul doborât de sniper. După ce îl potolesti pe ăsta, te ocupi de amicu' lui care se află în fața porții, tot cu ajutorul țigărilor. Intrii târâș în curte, cu grijă la pilot și la neamțul ce se află în balconul cu steag. O ieși prin spatele casei, îi lichidezi de viață pe soldatul ce patrulează pe lângă copac. Te duci lângă hambar, aștepti ca pilotul să se întoarcă și îi dai una în cap, apoi îl legi. Ca să poți trece de neamțul de lângă steag, folosești sniperul. Urci cu beretul scara de lângă băltoaca și îl reduci la tăcere pe amărâțul care patrulează pe lângă casa cu cazane pe acoperiș și deasemenea pe partenerul său din capul scării. Te târâști apoi de-a lungul gardului de sârmă în sângea și nu te oprești până nu ajungi în marginea hărții și te bagi după butoaiile de lângă avion. Acum este o chestie de atenție și îndemănare. Avem un soldat care stă și unul care patrulează în fața lui. Trebuie să arunci pachetul de țigări în așa fel încât să-l vadă cel care sta. Se va duce să-l ia și la un moment dat cei doi

soldați vor fi cu spatele la tine, clipă în care ieși rapid cu beretul și îi termini pe amândoi. După faza asta care este destul de grea, te duci la coadă avionului ăla mare și arunci cu țigările în dreptul reflectorului. Soldatul ce patrulează pe partea cealaltă le va vedea și... odată ce îl cășăpești îl cari după avion, pentru că poate îl vede patrula. Același lucru îl faci și cu soldatul ce patrulează în sus și-n jos pe marginea hărții. Următorul este neamțul dintre butoaiile cu combustibil - colțul stânga sus. Acesta este foarte atras de urmele lăsate de beret când trece pe drum. Beretul trebuie să se târască până la zidul mic de lângă butoaie. Soldatul va vedea urmele și va trece pe lângă omul nostru care îi va întrerupe brutal dorința de cunoaștere. Același om îl va curăța pe neamțul de pe aripa avionului.

Cu sniperul îl dobori pe cel ce stă cocoțat în colțul clădirii din dreapta și pe cel ce patrulează în spatele ei.

Urci beretul pe scara și îi răpui pe cei doi ce stau spate-n spate. Cobori și îți muți trupa înapoi până la casa cu butoaie pe acoperiș. Aici saperul pune o capcană în colț, iar sniperul îl va dobori pe neamțul ce se află la cealaltă intrare, cu fața spre mitralior (atenție la razele vizuale care circulă pe acolo). Saperu' va atrage pe soldatul din dreapta cu pietre până intră în capcană și beretul îl va muta (vine patrula). Tot beretul va avea dificila sarcină de a-l captura pe mitralior și de a-l cara în spatele casei de lângă cisternă. Aici așteptăm să vină soldatul ce patrulează între cazarmă și casă. După eliminarea acestuia, beretul se va lăsa văzută de către soldatul de langa avionul cel mare din dreapta, se va da după casă, îl va lăsa pe Fritz să vină și hatz! Identic va proceda cu cel ce patrulează prin fața casei.

Cu ajutorul mitraliorului luat prizonier vei opri patrula din centru într-un loc convenabil, cu beretul lichidezi soldatul din spatele prototipului ce se află în fața hangarului și apoi pe cel din fața tunului antiaerian. Aista tre' cărat după aceea, căci patrula va da alarma de îl va zări pe acolo leșinat. Saperu' pune bombele, beretul va împinge cisternele (atenție la cea din dreapta, că se uita mocofanu' de pe hambar, poate fi mutată culcând și sculând bereta alternativ, în funcție de raza de vedere a soldatului) și îl va aduce de jos pe pilot. Saperul și beretul stau la adăpost după casa cu butoaie, pe acoperiș, unde va veni și sniperul cu al lui mitralior "păpușă". Aici "păpușica" se va stinge din viață iar sniperul și beretul, cărând pilotul, se urcă în avion. Saperul aruncă în aer avioanele și sare și dinsul în aeronavă. Atenție la cea patrula, pe unde umblă în momentul imbarcării.

Well cam aista e tot. Am încălicat pe-o șă și v-am spus poveste-așa. Mai simplu, mă-ndoiesc că se putea.

# Joystick-uri

Pe măsură ce timpul trece și jocurile, în special simulatoarele, evoluează în termeni de realism, treaba merge din ce în ce mai greu fără un joystick. În unele cazuri treaba nu mai merge chiar deloc, un bun exemplu fiind X-Wing Alliance, joc excelent ce trebuie fără discuție jucat, dar care nici măcar nu stă de vorbă cu tine dacă n-ai un joystick. Având în vedere cele spuse mai sus am luat la testat câteva joystick-uri produse de firme cu renume în domeniu: Logitech, Quickshot și Guillemot. De ce firme renumite? Pentru că în ceea ce privește joystick-urile, este valabilă - mai mult poate ca în altă parte - propoziția "Dai un ban dar știi că face!". În general, joystick-ul este un accesoriu foarte sensibil, supus de cele mai multe ori unui stres deosebit. Fiabilitate! Țasta e cuvântul de ordine! După care urmează "ergonomie", "confort", "utilitate", "compatibilitate"...

- Alex

## LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL

OFERTANT: BLUERIDGE INTERNATIONAL TELEFON: 210.68.28

PRET: 46 USD

Din primul moment în care îl atingi realizezi că Wingman-ul celor de la Logitech este un joystick de foarte bună calitate, o calitate cu care joystick-urile - ca și mouse-urile - Logitech ne-au obișnuit. Așadar surprize aici nu sunt.

Ca design, nu este cine știe ce revelație în domeniu, având forma obișnuită a unui joystick ergonomic. Cert e că nu arată rău deloc și pare foarte robust. Wingman-ul are o formă cât se poate de naturală și este prevăzut cu cinci butoane (în afară de trăgaci) dintre care trei sunt poziționate pe "băț" și două pe bază. Deasemenea, este prevăzut cu un throttle și un POV (point of view) hat.

Problemele sale sunt legate, în general, de ergonomia așezării butoanelor și de throttle. Butonul de la stânga joystick-ului, poziționat sub degetul mare este mult prea jos (așezat pe undeva pe la nivelul încheieturii degetului mare) și astfel, este cam greu de apăsat. Aceeași poveste și cu cele două butoane de pe bază. Sunt așezate în așa fel încât este foarte greu (dacă nu imposibil) să îți poziționezi degetele (de la o singură mână) în același timp și pe throttle și pe ele. Problema cu throttle-ul este că pare foarte firav. În afară de asta, este mult, mult prea moale, părând la un moment dat că se mișcă aproape

liber, fără să fie conectat la ceva în interior. E doar o impresie, însă se poate trece la minusuri.

Trecând însă peste aceste minusuri de ergonomie, Wingman Extreme Digital-ul se dovedește un joystick extrem de confortabil și exact la simulatoare de zbor.

Un alt avantaj, care dealtfel se deduce din numele joystick-ului, este faptul că citirea poziției joystick-ului se face digital, cam ca la mouse. Așadar, s-a renunțat la reglajul ăla bătrânesc prin potențiometre. Spre exemplu, am calibrat joystick-ul și după ce m-am jucat cu el l-am lăsat deoparte vreo două zile. Când l-am înfipt din nou în calculator, nu a fost nevoie să-l calibrez din nou, totul mergând perfect. Același fenomen pozitiv l-am sesizat și la GenX 500 ca și la Jet Leader. Joystick-uri digitale, va să zică.

Și ca să închei trebuie să menționez că împreună cu driverele joystick-ului se instalează și Logitech Wingman Profiler, o aplicație interesantă și destul de utilă cu care îți faci Profile-uri pentru jocurile tale preferate. Programul îți păstrează configurația de butoane preferată, ca să nu mai fie nevoie să-ți reconfigurezi butoanele de fiecare dată când cineva a jucat jocul respectiv și ți le-a modificat.

În concluzie, Wingman Extreme Digital-ul



reprezintă o alegere foarte bună, cu atât mai mult cu cât vine de la o firmă cu un nume (Logitech) ce a devenit de-a lungul timpului sinonim cu experiență, calitate și - ce ziceam mai sus? - fiabilitate.

## GUILLEMOT JET LEADER 3D

OFERTANT: UBI SOFT ROMANIA TELEFON: 231.67.69

PRET: 35 USD

Al doilea joystick pe care l-am testat pare cel mai rezistent dintre toate și asta nu din pricina aspectului "solid" cât mai ales din pricina arcului sănătos de care dispune. Mai departe, este un joystick simetric - folosibil deci și de către stângaci - neavând o formă ergonomică gândită pentru o anumită mână. Oricum, Jet Leader-ul stă bine în palmă, chiar dacă în primul moment pare un pic prea gros.

Are opt butoane în total, dintre care patru sunt așezate pe "băț" (două lângă hat și trăgaci atât pentru degetul arătător cât și pentru cel mijlociu) și patru pe bază (la stânga și la dreapta throttle-ului) și hat în opt poziții (spre deosebire de celelalte care aveau hat-ul în patru poziții). Faptul că unul dintre butoane a fost realizat ca trăgaci pentru degetul mijlociu reprezintă un plus foarte important la capitolul ergonomie, din motive lesne de înțeles. Mai nefericit este aleasă dimensiunea throttle-ului, care este meschină.

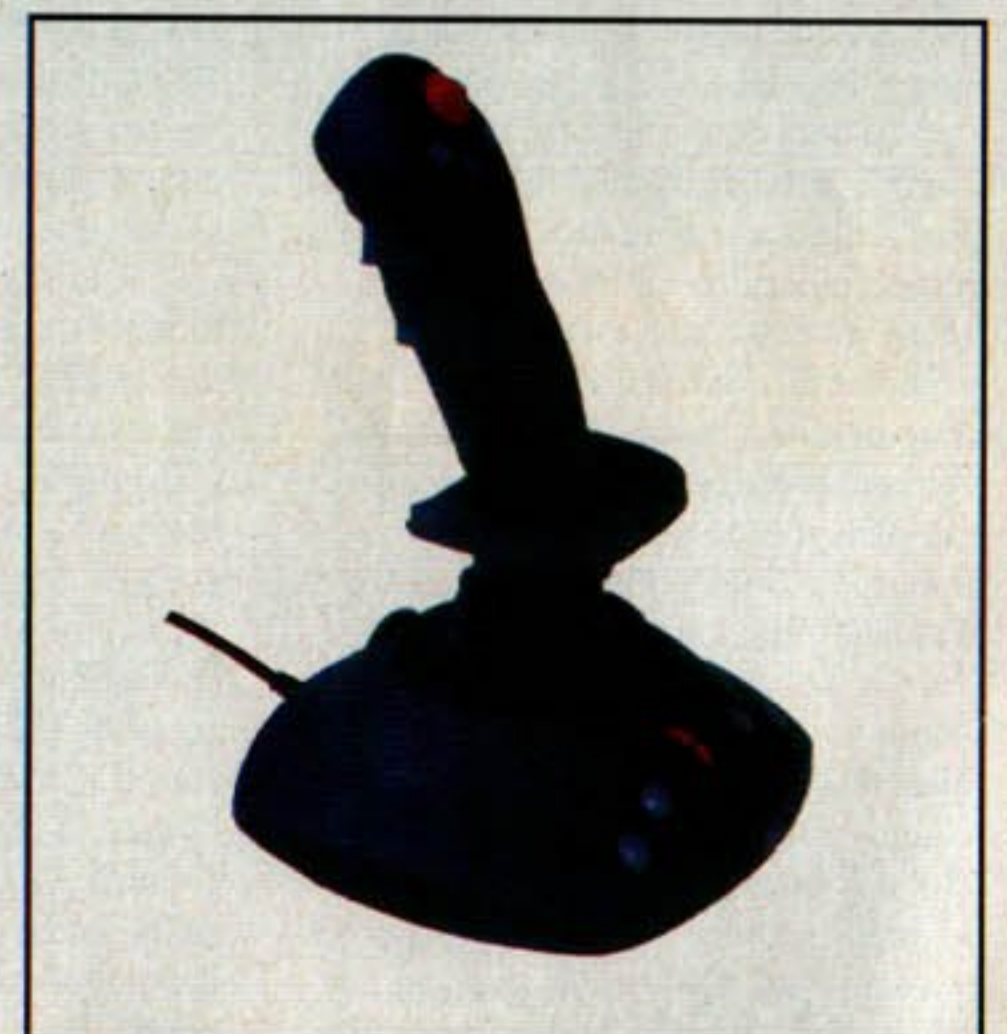
Jet Leader-ul este compatibil 100% cu

modelele CH Flightstick PRO și Thrustmaster Flight Control System. Dealtfel, este prevăzut cu un switch care face trecerea între cele două moduri. Deasemenea există un switch care face trecerea între modurile digital și analogic.

Ar mai fi de spus că CD-ul cu drivere conține un program (Gaming Center) care face cam aceleași lucruri ca și cel de la Wingman Extreme.

În concluzie, Jet Leader-ul este un joystick foarte bun din toate punctele de vedere. Dacă ar fi fost și o idee mai moale (îți cam amortește mâna după niște ore, mai multe, de joc) chiar că nu prea aș fi avut ce cusur să-i gădesc.

Ah, și încă un plus important la ergonomie... Jet Leader-ul este prevăzut cu un suport din plastic pe care îți sprijini mâna, suport care este prevăzut și el la rândul lui un sistem simplu pentru reglarea înălțimii (ca să-l poți mișca mai sus sau mai jos, după cum te aranjează mai bine, funcție de lățimea palmei și lungimea degetelor). Dacă ești "lung de mână"...



## QUICKSHOT GENX 500

OFERTANT: BEST COMPUTERS TELEFON: 312.55.24

PRET: 25.8 USD



Este fără doar și poate cel mai ergonomic dintre joystick-urile testate. Atât design-ul cât și ergonomia GenX 500-ului sunt la înălțime. Este prevăzut cu trei butoane (în afară de trăgaci) poziționate foarte confortabil pe "băț", throttle și hat așezat deasemenea foarte la-ndemână. Spre deosebire de celelalte joystick-uri pe care le-am testat, GenX 500 este prevăzut și cu Rudder. Asta înseamnă că joystick-ul se rotește în jurul propriei axe, manevră folosită pentru a simula palonierul. Problema este că nu se pot folosi toate în același timp (Rudder-ul, throttle-ul și hat-ul), așa că există un switch pe bază cu care selectezi care dintre device-uri (throttle-ul sau hat-ul) vrei să le folosești împreună cu Rudder-ul.

Trebuie spus că Rudder-ul te ajută enorm la manevre aviatice fine sau la acrobații. Minusurile acestui joystick sunt legate de faptul că este cam prea moale. La fel și Rudder-ul. Astfel se poate

întâmpla ca atunci când miști de joystick să îl și răsucești și, practic, să folosești Rudder-ul fără să vrei. Dar cu acest lucru te poți obișnui, așa că nu e un minus chiar de căpătâi. Este foarte relaxant de jucat, însă există într-adevăr momente în care îți ai dori un arc mai țeapăn. Un minus important este legat de throttle, care pare să fie realizat la Palatul Copiilor. Este mult prea moale și ai o senzație bizară (de lucru făcut de mântuială) când îl folosești.

În rest este un joystick bun și, deși pare cam firav, reprezintă o alegere foarte bună pentru dreptaci și SINGURA alegere posibilă pentru stângaci. Da stângaci, ați auzit bine! Destupați sticlele cu șampanie pentru că este un moment istoric. A apărut și versiunea pentru stângaci a GenX 500-ului (GenX 500 L), care este singurul joystick ergonomic realizat vreodată (până acum) pentru mâna stângă.

## QUICKSHOT SKYMASTER

OFERTANT: BEST COMPUTERS TEL: 312.55.24

PRET: 25.8 USD

Ei bine, SkyMaster-ul celor de la Quickshot este ceea ce se cheamă un clasic în materie.

Și asta din două puncte de vedere. Unul, că la vremea lui a fost foarte apreciat așa cum este Doom-ul printre 1st person-uri, și doi pentru că este analogic, deci reglajul se face cu ajutorul potențioanelor cele ancestrale. Ca design trebuie spus că SkyMaster-ul simulează manșa de F16. Asta înseamnă că fără să arate fantastic de ergonomic, fără curbe extrem de arătoase, Sky Master-ul reușește să pice foarte, foarte bine în mână. După modul de așezare al butoanelor (trei la număr plus trăgaci) și al hat-ului, joystick-ul este nu doar confortabil, dându-ți senzația de... eficiență. Este normal din moment

ce simulează manșa unui avion de vânătoare. Throttle-ul este și el de calitate spre deosebire de cazul celuilalt joystick de la Quickshot. Nu se pot folosi în același timp și throttle-ul și hat-ul. Așa că există un switch pe bază cu care selectezi ce vrei să folosești.

Problema lui este legată de faptul că este analogic. Astfel, după niște ore de joc va trebui recalibrat, spre deosebire de cele digitale la care problema asta este mult redusă.

În rest, este un joystick foarte bun și, deși nu se fixează prea bine pe masă, ai un feeling foarte plăcut, de fiabilitate, când îl ții în mână. Este genul de joystick care nu pare să vrea să cedeze prea repede.



# CS M S

## THE INCREDIBLE MACHINE



Beaca (masc.:bec) se aprinde: - flimp! Lumiță - " . Lupa flirtând cu Luminița: - Fsssș - hh, heh. Fitul rachetei: - aaaarș. Racheta Albă se impulsionează: - haide, urcă, urcă. Un balon rotund și frez legat ca o curcă de un scripete (c-o sfoară) o privește de sus: Muriți-ar carburat...poc. Funia trasă de propriul celălalt capăt (însurat cu o nicovală): - Uililiu stați că mi-au sărit ochelarii și n-am nici buletinul la mine. Nicovala se așterne cu viteză pe o brânză topită care-și scrie-n graba mare protestul la GreenPeace: -Fleoșc. Toată lumea e atinsă de poetica brăzei topite. Singura care ia o atitudine este tasta "J" care se înneacă în tastatură. Lingura de durere plânge pe coada pisicii iar aceasta își consultă Jambonul ca să constate decesul. Îl privește cu ochi ficși (de javră) apoi apasă pe

ragă domnule, frate, bă boule ferea!!! Pianul: - zdrig! Domnul drag: -phoueac! Capul domnului drag - zvrri. Tramvulina: boing. Dinți dragului cap zâmbesc la întrerupător: - click.

trăcaci: - klc. Glonțul nimerette ținta drept în mijloc: - YES!!! Ținta moare pe spate dând vânt unui petrolier. Acesta navigheză toată lungimea oliței și descarcă fasolea pe un cântar. Talgerul cântarului își ia sarcina grea pe răspundere lăsând indicatorul gemând să arate litera "M". Vaca aflată și ea la postul de comandă înfulecă cele 3 boabe de fasole și naște un tractor "Triumf" care invidios ară toată europa desenând litera "C". Sufletele celor 3 litere se ridică la RAM, imaginea de pe monitorul întregului angrenaj (care a scris atât de stricat tot ce citiți) dispare pentru o clipă apărând apoi în spatele sticlei o figură speriată și stălcită. Pritenii-mi șoptesc: MATRIX. Eu spun: IT'S ALIVE!!! El se uită la mine și zice: -Mama? Îi răspunde papagalul: - Ești TIMpit!

- Profesor Dr. A Frankenstein

### Bibliografie

- *Lucrarea Logică: "Du-te bă de-aici..."* de Brad Tim Pit

și

*"Cum am ajuns star"* de Același Autor

P.S. - Numele i-a rămas Brad că era înalt ca %subj% și pitt ca "TIM" - de unde și vorba: - "Ești tim ca gardul".

# TNT2 - Guillemot Maxi Gamer Xentor

## 3dfx Voodoo3 3000

**D**acă nu cumva jucați numai Solitaire și dacă expresia „placă grafică” sau „placă video” vă sugerează ceva, dacă, în fine, vă plac lucrurile care încep sau se termină cu „3D” atunci ați nimerit unde trebuie. Acest articol și următorul nu-și propun, de această dată, nici un „versus”. Cei doi monștri sacri ai 3D-ului, NVIDIA și 3dfx vor fi tratați fiecare separat, cu cele bune și cele rele (deși vă avertizez că rele vor fi tare puține...).

### TNT2 - Guillemot Maxi Gamer Xentor

Să începem cu acest TNT2 produs de cunoscuta firmă franco-canadiană Guillemot și distribuit la noi de Ubi Soft. Pentru cei mai în temă, TNT2 nu mai are nevoie de nici o prezentare. Cel mai nou produs NVIDIA este o versiune îmbunătățită a deja „clasicului” TNT (ce departe pare toamna lui 1998, nu-i așa?). Prin reducerea la 0,25 microni a tehnologiei de fabricație și prin unele modificări (nu majore) ale arhitecturii chip-ului, TNT2 poate rula la frecvențe mult mai mari decât predecesorul său. NVIDIA produce două variante: TNT2 și Ultra TNT2. Primul funcționează la 125Mhz, având memoria la 150Mhz. Cel de al doilea la 150/183Mhz. În această lume a „overclocking-ului” însă, firmele producătoare își aleg însă singure frecvența de ceas pentru TNT2 și bine fac. Așa se face că am avut plăcuta surpriză să vedem că Xentor-ul testat de noi era setat la 135/166, cu cei 16 Mb ai săi de 6ns. Testele s-au făcut pe două sisteme: Celeron A la 450Mhz cu 96Mb PC100 pe MB Abit BH6 și K6-2 la 450Mhz cu 64Mb PC100 pe MB Gigabyte 5AX (chipset ALi Alladin V). Am testat folosind 3DMark 99 Max, această „sculă” extrem de utilă pentru aprecierea unei plăci 3D, Quake 2 (of course) și Unreal (ca să vezi...). Deși puteam folosi și alte benchmark-uri des uzitate (Forsaken, Incoming etc.) sau foarte noi (Quake 3-Test) am ales să nu o facem, din diferite motive: Jocurile gen Forsaken folosesc doar DirectX 5 și sunt din acest motiv cam „uzate moral” (nu mai vorbesc că nu știu pe cine mai încântă sutele de fps pe care orice placă modernă le scoate în acest joc...); cu Q3test am decis să nu publicăm rezultate contradictorii, timedemo-ul fiind „still broken” chiar după spusele celor de la Id Software. „Off the record” însă, se mișcă și se vede extraordinar, iar pe primul sistem am obținut peste 35fps la 1024\*768\*32 de biți de culoare, cu texturile pe „default-ul” de la „highest quality”. Cu texturile la maximum aveți nevoie de fratele mai mare al lui Xentor, Xentor 32, pentru că cei 16Mb nu mai sunt suficienți sau transferul prin AGP nu pare a fi pe deplin optimizat încă la Q3test, așa că uneori se oprea puțin să se gândească când dădea colțu’...

Să intrăm însă în pâine, cum se zice. Pe sistemul Intel rezultatele au fost următoarele:

3dMark 99 Max - CeleronA 450 - 3dmarks	
640x480x16	3990
800x600x16	4019
1024x768x16	4012
1152x864x16	3853
1280x1024x16	3673
640x480x32	3981
800x600x32	4000
1024x768x32	3546
1152x864x32	2739

NVIDIA RIVA TNT2  
nv4dd32 (4.11.01.0176)  
16bit color, (888-RGB)  
3DMark Quality Test 7



NVIDIA RIVA TNT  
NUDD32.DLL (4.11.01.0188)  
32bit color, (888-RGB)  
3DMark Quality Test 7



Toate testele au fost făcute cu vsync off, triple buffer, auto-mipmap off și highest quality. Pentru testele pe 32 de biți de culoare, z-buffer-ul a fost de 24 de biți. Pe ansamblu placa s-a mișcat ceva de vis; sunt cele mai mari rezultate ale testului pe care le-am văzut vreodată. Cu siguranță, dacă testam pe un PIII la 550Mhz rezultatele erau mult mai mari deoarece se observă clar o plafonare a lor datorată procesorului. Driverul Detonator 1.76 cu care am testat, deși aflate încă mult înainte de „maturitate” s-au dovedit excepționale. Testele de calitate au fost trecute ireproșabil și nu mă pot abține (hei, Johnny, mă auzi?) să nu vă arăt câteva mostre, alături de imaginile de referință soft și de cele scoase pe Voodoo 3. (Sper că Johnny a fost amabil și le-a pus...). În altă ordine de idei AGP-ul funcționează admirabil (la 800\*600\*16 16Mb au fost transferați cu viteza de 54,1fps, iar 32Mb cu 28,8fps), iar viteza rendering-ului cu 32 de biți de culoare este colosală, la 640\*480 și 800\*600 ea fiind practic egală cu cea pe 16 biți. Chestia cu „32 bit rendering without speed penalty” e însă o prostie. E normal să existe o scădere a performanței între 16 și 32 de biți pentru că se transferă de mai bine de două ori mai multe date

3dfx Voodoo3  
3dfx32v3.dll (4.11.01.0441)  
16bit color, (565-RGB)  
3DMark Quality Test 7



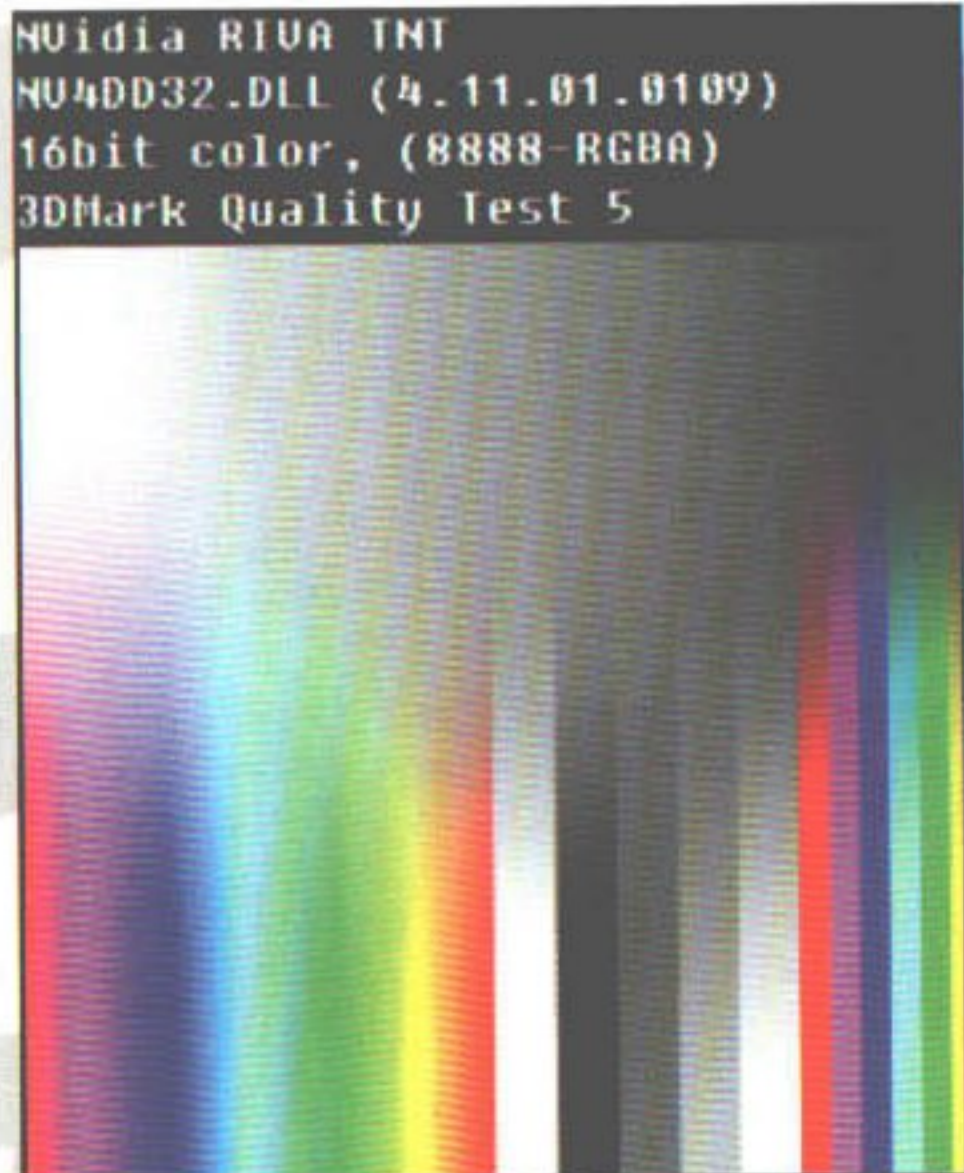
Direct3D Software  
32bit color, (888-RGB)  
3DMark Quality Test 7



(nu uitați și z-buffer-ul pe 24 de biți). Important e ca performanța să fie suficientă, nu să fie la fel ca pe 16 biți. (Deși am promis că mă abțin de la „versus”, nu pot să nu remarc că la 800\*600 un TNT2 ne-Ultra scoate mai mult pe 32 de biți de culoare decât un Voodoo 3 3000 pe 16 biți, după cum vom vedea.... Oops, asta mi-a scăpat, sorry!).

Quake2 demo1 - CeleronA 450 - fps	
640x480x16	93,1
800x600x16	86,2
1024x768x16	62,3
1152x864x16	49,5
640x480x32	90,6
800x600x32	78,6
1024x768x32	55,3
1152x864x32	41,0

Quake2 crusher - CeleronA 450 - fps	
640x480x16	41,6
800x600x16	41,4
1024x768x16	40,1
1152x864x16	37,4
640x480x32	41,7
800x600x32	41,2
1024x768x32	38,8
1152x864x32	32,9

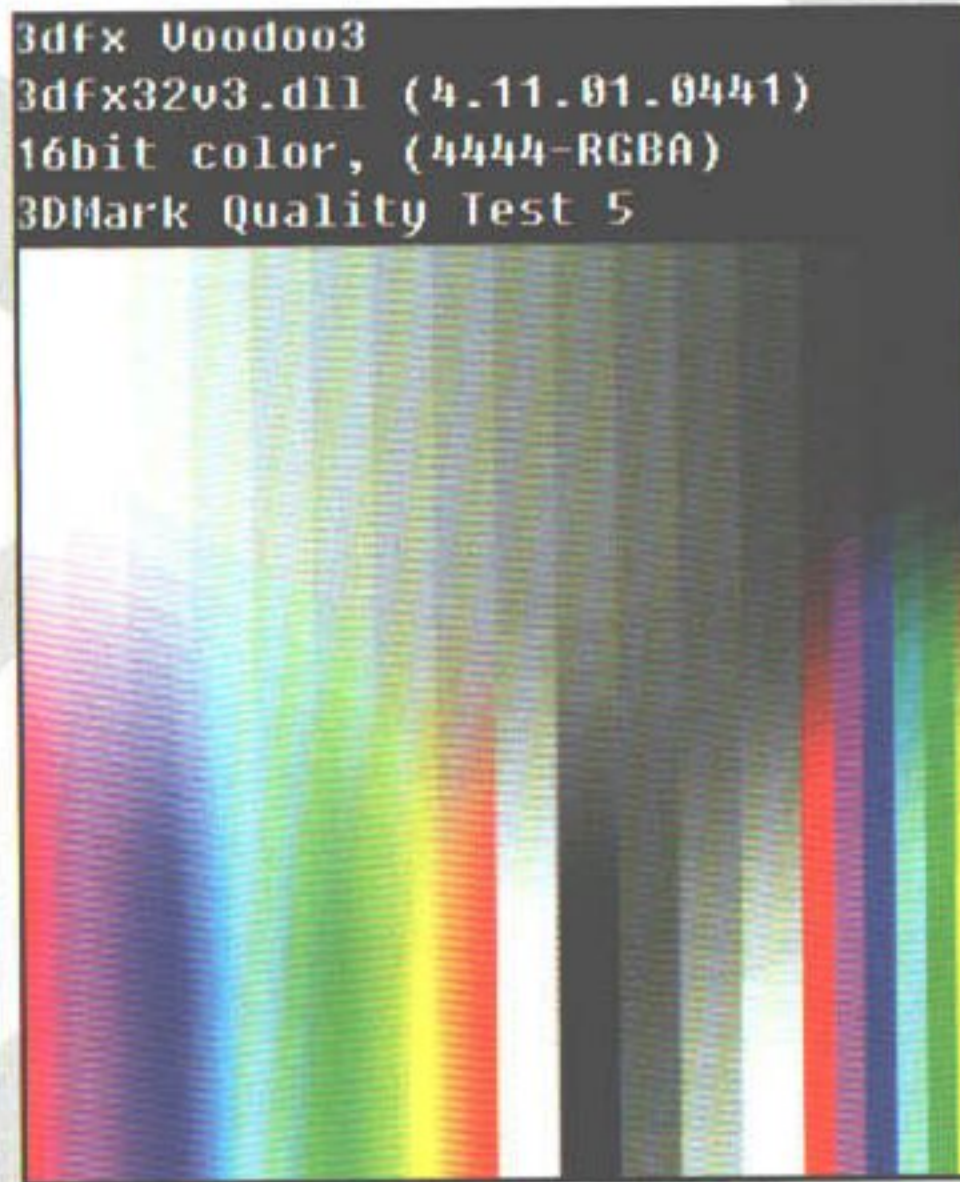


Se observă din nou limitarea de procesor. Cu TNT2 puteți fi liniștiți: noul dvs. PIII/550 sau K7 va pune și mai mult în valoare această placă (ha!). La Quake 2 am întâlnit următoarea problemă: noile drivere NVIDIA nu mai folosesc multitexturarea SGIS, ci doar ARB, așa că am fost nevoiți să folosim o versiune de ref\_gl.dll modificată pentru a putea rula corespunzător jocul. La noile drivere 1.88 această problemă pare a fi rezolvată, dar e nevoie de introducerea unei chei noi în Registry (ForceMultitexture 1). Sperăm că la următoarele versiuni ale driverelor această problemă să fie rezolvată „transparent”, fără a mai necesita intervenția utilizatorului. Ce încearcă NVIDIA să facă este, de fapt, următorul lucru: TNT-ul și TNT2-ul se deosebesc fundamental de, să zicem, Voodoo 2/3 în privința modului cum decurge multitexturarea. Dacă la 3dfx aceasta se face „clasic”, o textură urmată de lightmap în același pas, motorul TNT-ului este capabil de a prelucra pur și simplu 2 pixeli pe fiecare tact de ceas. Noile drivere încearcă (și par a reuși) să concretizeze acest paralelism de care dispune chip-ul. Așa se explică senzaționala performanță pe Direct3D a TNT/TNT2-ului. Dacă vreți un exemplu concret, comparați la 3DMark 99 Max fill-rate-ul „simplu” cu cel „multitexturing”. În mod normal (și la vechile drivere situația așa era) primul fill-rate era cam la jumătatea celui de al doilea. Acum fill-rate-ul „simplu” tinde să ajungă din urmă fill-rate-ul „multitexturing” din test. Pentru a putea beneficia și sub OpenGL de acest lucru, driverele mai au nevoie de ceva muncă, dar cred că „sunt pe drumul cel bun”. Dar să trecem mai departe...

Unreal 2.24 - OpenGL / Direct3D - CeleronA	
640x480x16	35,75 / 43,54
800x600x16	34,83 / 38,60
1024x768x16	30,72 / 31,89
1152x864x16	27,98 / 26,94
1280x1024x16	24,08 / 22,85
640x480x32	34,99 / 40,71
800x600x32	31,86 / 33,87
1024x768x32	23,63 / 25,62
1152x864x32	15,19 / 20,33

În sfârșit cei de la Epic au reușit (cu doar 1 an întârziere) să ne dea voie să jucăm Unreal și multe jocuri care vor folosi acest engine și pe altceva decât pe Glide. Încă nu la aceeași viteză, dar satisfăcător. Calitatea imaginii a fost foarte bună, doar faptul că aveam vsync-ul scos dădea uneori tearing. Setările de calitate au fost date pe maxim în timpul testului.

Să trecem la sistemul Super7. Aici lucrurile nu au stat chiar roz. Culoarea care o aveam în fața ochilor semăna mai degrabă cu roșul (sau albastrul dacă ne referim la multe ecrane de acest fel care ne-au fost arătate...).<sup>4</sup> i aceasta dintr-un singur motiv: (read my lips) ALi Alladin



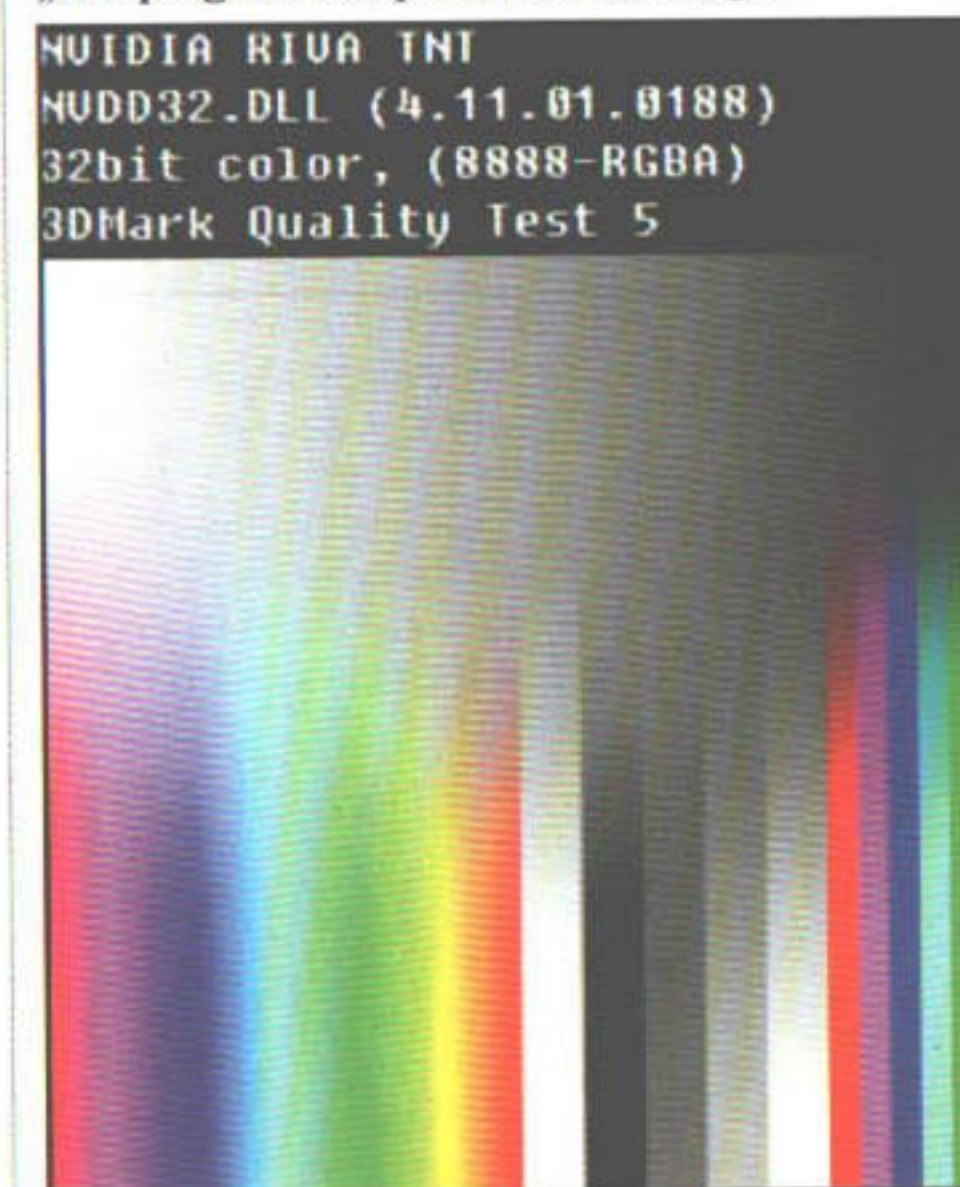
V. Dacă aveți așa ceva și nu vreți să-l aruncați atunci măcar nu vă luați nimic care să semene a TNT. Nimic nu valorează cât nervii distruși... Deși chestiunea este anunțată solemn de Acer ca fiind rezolvată odată cu fiecare patch de AGP scos pentru Alladin (noi l-am avut pe 1.60), placa noastră a refuzat să funcționeze în 3D cu încăpățănare. Singurul fel în care am putut să o facem să meargă a fost să instalăm DirectControl, un utilitar de DirectX care permite dezactivarea suportului de AGP. Așa totul (aproape) a funcționat, desigur, cu performanțe mai scăzute. Păcat de K6-2/450Mhz. Nu cred că a fost folosit la adevărata valoare.

3dMark 99 Max - K6-2 450 - ALi Alladin	
640x480x16	2964
800x600x16	2910
1024x768x16	2941
640x480x32	2929
800x600x32	2903
1024x768x32	1854

Deși rezultatele continuă să fie superioare celor obținute de Voodoo 3 3000 pe acest sistem, se observă o limitare clară de procesor. Culmea, la testul de procesor, K6-2/450 (cu optimizări 3DNow!) dă mai mult decât Celeronul (cca. 5800 față de cca. 4450).

Quake2 demo1 - K6-2 450 - Default OpenGL	
640x480x16	42,6
800x600x16	44,4
1024x768x16	40,0

Din cauza repetării obsesive a mesajului cu „this program has performed an illegal



operation...” am renunțat la testele pe 32 de biți de culoare. De asemenea nu am putut folosi 3DNow! OpenGL.

Quake2 crusher - K6-2 450 - Default OpenGL	
640x480x16	20,3
800x600x16	20,3
1024x768x16	18,9

No coment.

Unreal 2.24 - OpenGL / Direct3D - K6-2	
640x480x16	22,75 / 22,87
800x600x16	20,98 / 21,23
1024x768x16	18,21 / 19,05

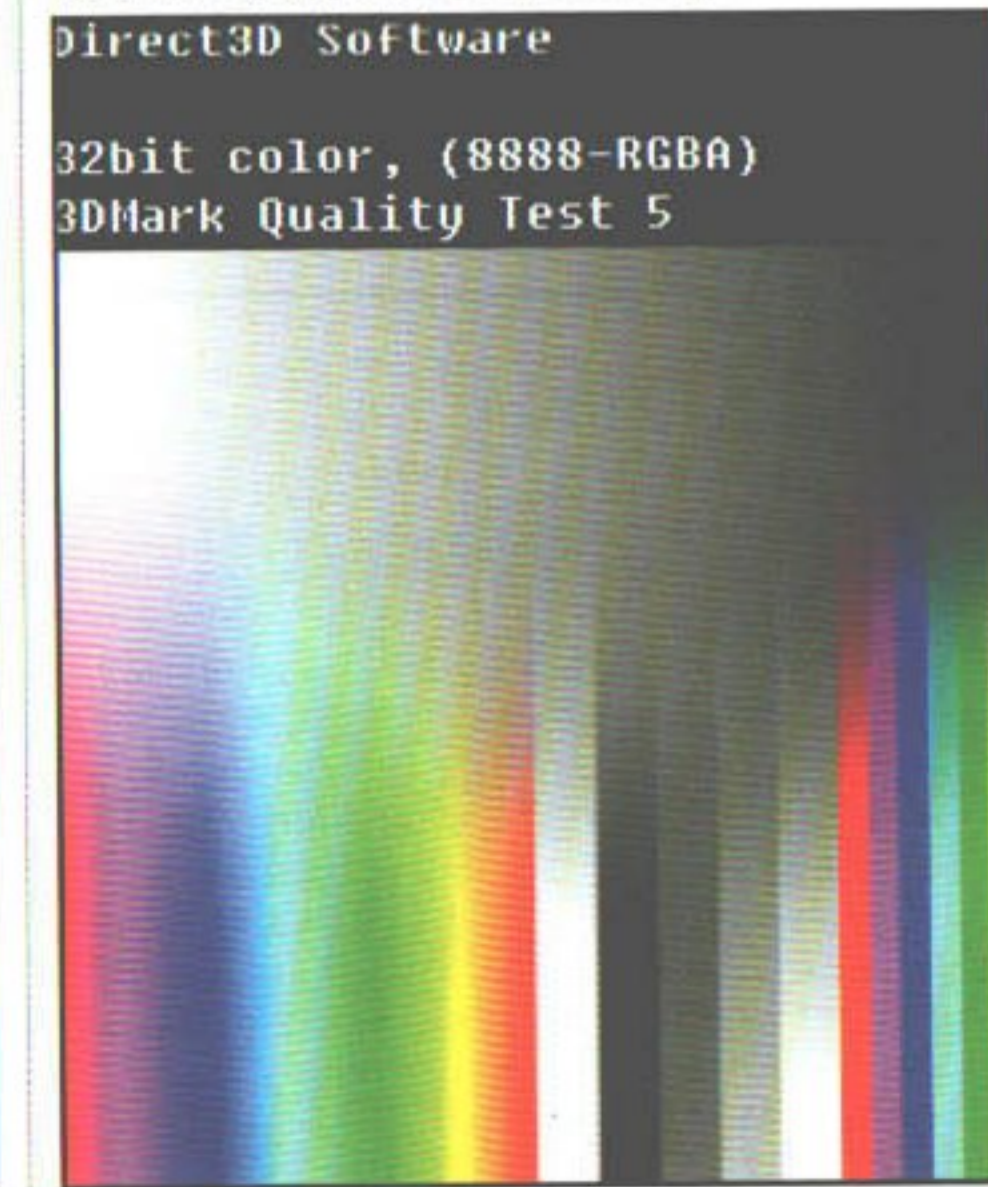
În concluzie evitați cu orice preț plăcile de bază cu chipset ALi Alladin V. Păcat că din cauza timpului limitat n-am avut posibilitatea să punem în sistemele de test o placă cu VIA MVP3, pentru că acestea crează mult mai puține probleme.

Overclocking (cuvântul magic!). Ei bine, aici vine partea tare, Xentor-ul nostru s-a dovedit extrem de overclock-abil. Deși nu are decât un mic radiator, iar noi n-am vrut să-i montăm un cooler pentru că mai trebuie să dăm placa înapoi (din păcate) am urcat frecvența, folosind Performance Tuner de la realizatorilor cunoscutului PowerStrip (sper că Roger l-a pus pe CD), până la 150/183Mhz. Deci exact cât un foarte respectabil TNT2 Ultra. Nici măcar nu s-a încălzit și a funcționat perfect, rezultatele crescând cu până la 5-6 fps, mai ales la rezoluții mari. Probabil că, mă văd nevoit să repet din nou, cu un procesor mai puternic lucrurile ar fi stat și mai bine. Rămâne între noi, dar dacă vă cumpărați așa ceva și îi montați un cooler, placa poate merge chiar mai sus de cât am pus-o noi. O dovadă în plus a calității Xentor-ului.

Concluzii finale. Pe scurt, cine are posibilitatea, trebuie să fie nebun să nu-și ia așa ceva. (Glumesc!). Cu un Direct3D mai mult ca perfect și cu un OpenGL aproape de perfecțiune și care rulează orice, TNT2-ul este, fără îndoială cel mai bun cadou pe care îl puteți face calculatorului dumneavoastră. Când vom avea un Matrox G400 sau altceva în mână, vom vedea. Dar până atunci, regele are nume de dinamită.

### 3dfx Voodoo 3 3000 - „The Empire Strikes Back” sau „The Phantom Menace”?

Realizat în tehnologie de 0,25 microni, Voodoo 3, a cincea reîncarnare a speed-demonului produs de 3dfx, poate fi caracterizat simplu: închipuiți-vă două Voodoo 2 și un 2D de Voodoo Banshee pe același chip, la o frecvență de 166Mhz și cu 16Mb SDRAM (143Mhz pentru Voodoo 3 2000 și 183 pentru Voodoo 3 3500). Altfel nimic nou sub soare, exceptând poate acea filtrare suplimentară (faimoșii 22 de biți), dar care aduc puțin cu o frecție la un picior de lemn.



Nu țineți seama de ton, voi analiza cât se poate de obiectiv această placă. Să urmărim rezultatele testelor pe Celeron.

3dMark 99 Max - CelronA 450 - 3dmarks	
640x480x16	3915
800x600x16	3912
1024x768x16	3929
1152x864x16	3733
1280x1024x16	3184

Rezultate excepționale, după cum se vede, deși mai coborâte decât TNT2-ul testat anterior. Neavând un AGP propriu-zis, V3 eșuează penibil la transferul de texturi mai mari decât încap în memoria video (5,9fps și 2,9fps la 16Mb respectiv 32Mb de texturi la 800\*600\*16). În privința calității imaginii, „tarele” 3dfx își fac simțite prezența. De urmărit imaginile de test în care se observă banding și limitarea impusă de mărimea texturilor (max. 256\*256). Altfel nimic de obiectat, calitatea e bună, mai bună decât la Voodoo 2.

Quake2 demo1 - CelronA 450 - fps	
640x480x16	106,6
800x600x16	101,1
1024x768x16	77,2
1152x864x16	63,4

Quake2 crusher - CelronA 450 - fps	
640x480x16	45,5
800x600x16	45,3
1024x768x16	42,8
1152x864x16	38,9

După cum se observă, în privința engine-ului de Quake 2, V3 bate tot. Calitatea imaginii a fost foarte bună, mai ales după folosirea lui Idgamma. Imaginile pe 16 biți mi s-au părut absolut identice cu cele realizate pe TNT2. Fără Idgamma, pe V3 se vede prea șters și prea deschis, iar pe TNT2 cam întunecat. Mai există destule rezerve de putere, deci putem spera la rezultate și mai mari schimbând procesorul. La Quake3 însă lucrurile nu vor sta la fel de grozav, chiar exceptând texturile de 512\*512 pe 32 de biți, dacă 3dfx nu-și îmbunătățește ICD-ul de OpenGL. Am testat acest ICD pe Quake 2 și rezultatele sunt destul de slabe, față de ce poate V3 din punct de vedere hardware.

Unreal 2.24 - Glide / Direct3D - CeleronA	
640x480x16	64,60 / 50,65
800x600x16	60,74 / 48,18
1024x768x16	51,12 / 43,49
1152x864x16	- / 38,69
1280x1024x16	36,58 / 32,77

Unreal merge „nec plus ultra” pe Glide. Am prezentat rezultatele și pe Direct3D pentru a evidenția faptul că D3D-ul nu e tocmai punctul cel mai tare pentru V3; sigur că nici D3D-ul Unreal-ului nu e perfect. Oricum o diferență semnificativă.

Să trecem la coșmarul numit ALi Alladin V. Din „fericire”, V3 nu are AGP-texturing așa că n-a fost nevoie să dezactivăm AGP-ul. Asta nu înseamnă că problemele nu au lipsit, deși am făcut ultimul update de BIOS și am instalat cele mai noi patch-uri pentru placa de bază.

3dMark 99 Max - K6-2 450 - ALi Alladin	
640x480x16	2596
800x600x16	2597
1024x768x16	2612

Rezultat de-a dreptul hilar (mai mare la 1024\*768) care dovedește limitarea clară de procesor. În plus nu mi-a plăcut modul în care se mișcau cele două demo-uri de jocuri din test. De remarcat că aici TNT2-ul a ieșit ceva mai bine. Rezultatele testelor sunt următoarele: (schimbăm coloana aici :))

Quake2 demo1 - K6-2 - 3dfx miniGL	
640x480x16	50,2
800x600x16	50,4
1024x768x16	50,0

Quake2 crusher - K6-2 - 3dfx miniGL	
640x480x16	21,5
800x600x16	21,5
1024x768x16	21,5

N-am putut folosi 3DNow! 3dfx miniGL (cred că nu rulează decât cu V2). Pe default OpenGL am putut rula demo1 și cu 3DNow! și fără și am constatat o creștere de 5fps. Dar cum ICD-ul de V3 e slab, rezultatele au fost sub cele prezentate mai sus.

Unreal 2.24 - Glide / Direct3D - K6-2	
640x480x16	32,61 / 24,71
800x600x16	31,15 / 24,04
1024x768x16	29,6 / 23,13

Cu alte cuvinte jucabil, deși la jumătate față de testul pe Intel. Dacă aveți un chipset ALi și vreți să rămâneți cu el, atunci un V3 ar fi de preferat unui TNT/TNT2, deși e ca și cum am pune un motor de avion la un Trabant și am vrea să zburăm cu el.

Overclocking. Am putut urca până la 175Mhz V3 3000-ul nostru. La 183Mhz se blochează după 2 minute. Poate dacă memoria de 6ns pe care o avea n-ar fi fost Siemens ci altă marcă, rezultatul ar fi fost mai bun. Oricum, n-am constatat creșteri semnificative de performanță.

### Concluzii finale.

Să-i dăm Cezarului ce e al Cezarului: ce n-are 3dfx, n-are, dar ce are, are bine. Cu amendamentul că diferența de 50\$ dintre un V3 2000 și un V3 3000 nu se justifică. Chiar dacă V3 2000 merge la 143 Mhz și nu are ieșire TV, cred că putem trăi cu asta. De aceea recomand cu căldură mai degrabă un Voodoo 3 2000 tuturor celor anorați în prezent și în 16 biți de culoare. E o placă care merită toți banii.

Aprecieri subiective referitoare la cele două plăci și la testare. Deși ambele plăci merg mai repede decât orice altceva indiferent de procesor, este totuși clar că ele sunt destinate celor cu procesoare mai sus de 400Mhz. Altfel, cum s-ar zice „stricăm orzul pe găște”. Chiar dacă nu sunt competitori directe (Xentor-ul concurează cu V3 2000, iar V3 3000 mai degrabă cu un TNT2 Ultra) există situații când un TNT2 obișnuit surclasează un V3 3000 și situații când un V3 2000 bate un Ultra TNT2. În zecile de ore de testare ale celor două plăci (un test la mai multe rezoluții și adâncimi de culoare durează pe varianta înregistrată de 3D Mark 99 Max cam 10 ore!) mi-am format o impresie destul de clară de ansamblu despre aceste plăci nemaipomenite. Oricare din ele vă va satisface. Personal, deja strâng bani pentru un TNT2 (cred că va fi totuși unul cu 32Mb), iar Bugs tocmai l-a cumpărat pe al lui (încă înainte de sfârșitul testelor...). Nimic nu e mai frumos decât ceva 3D și pe 32 de biți de culoare. Aici răspunsul prietenelor noastre ar putea totuși să fie diferit, mai ales că le-am văzut cam rar pe perioada testării plăcilor... Mulțumesc celor de la Game Over pentru posibilitatea de a face aceste teste și vă invit să-mi adresați comentariile voastre pe adresa redacției sau pe forumul de discuții de la [www.gamesmania.ro](http://www.gamesmania.ro).

- Mugur

Maxi Gamer Xentor - 140 USD  
Ofertant: UBI Soft Romania - tel: 231.67.69

Voodoo 3 3000 - 215 USD  
Ofertant: BEST COMPUTERS - tel: 312.55.24

# AMD

**B**un. Unde suntem deci? După ce am discutat pe larg despre bătălia Intel / AMD cu procesoarele Celeron și K6-2 să aruncăm un ochi și la procesorul cu care, începând din această lună, AMD va încerca să se impună odată pentru totdeauna (?) în fața Intel-ului pe piața procesoarelor.

### Un pic de istorie

În momentul în care K6 a văzut lumina zilei, a devenit, pentru o foarte scurtă perioadă de timp, cel mai tentant procesor de pe piață, cu interes pentru utilizatorul de jos și mediu. K6 a fost mai bun decât Pentium-ul MMX clasic și Pentium PRO pentru aplicațiile „business”, însă PII a apărut în forță preluând din nou „bomboana de pe tort” în favoarea Intel.

Există două probleme pe care toată seria de procesoare AMD le-a avut până acum. Una este utilizarea cache-ului L2 de pe placa de bază (la viteza FSB) la care s-a renunțat abia odată cu apariția K6-3. De altfel, în afara unui „miez” de procesor revizuit față de K6-2 (numit Sharptooth), cache-ul L2 integrat pe procesor a fost principala modificare adusă ultimului procesor din seria K6. Rulând la viteza procesorului, acesta a demonstrat motivul pentru care Celeronul (cu cache) se comportă atât de bine față de Celeroanele vechi (fără cache) sau PII (cu cache de patru ori mai mult decât Celeron, dar funcționând la jumătate din frecvența procesorului). Intel, de altfel, a renunțat la cache-ul de pe placa de bază odată cu apariția primului PII, pe Slot1, pornind astfel o „specie” nouă de plăci de bază.

A doua problemă constă în faptul că în teste unitatea de procesare în virgulă mobilă (FPU) mergea mai prost decât la procesoarele Intel. Concluzia „pripită” era că FPU-ul Intel era mai bun decât cel AMD. În realitate, FPU-ul folosit de AMD era mai rapid decât cel folosit Intel. Diferența era făcută de faptul că K6-2 are un FPU simplu în timp ce procesoarele din seria PII folosesc un FPU pipelined, ceea ce înseamnă că nu trebuie să fie terminată execuția instrucțiunii curente pentru ca următoarea să fie decodată. În consecință, dacă cele două procesoare ar executa o singură instrucțiune în virgulă mobilă atunci K6-2 ar termina primul. Din nefericire, în viața de zi cu zi nu este executată niciodată o singură instrucțiune în virgulă mobilă, și astfel orice test arată faptul că K6-2 se comportă mult mai slab la acest capitol. Tot din nefericire, dar pentru noi, e faptul că tot ceea ce înseamnă 3D are nevoie de un FPU ca lumea. Vom vedea cum schimbă AMD „placa” FPU-ului ceva mai târziu.

### K7: specificații tehnice sumare

- K7 va merge la frecvențe de la 500 MHz în sus.
- Tehnologia folosită va fi, inițial, de .25 microni, urmând ca spre toamnă să intre pe piață și cele de .18 microni.
- Cache-ul L1 va fi de 128K (hehe, cât cahe-ul L2 de la Celeron) - 64 pentru instrucțiuni / 64 pentru date
- Cache-ul L2 cu volum de la 512K pină la 8M, funcționând la 1/4, 1/3, 1/2 și 1/1 din frecvența procesorului.
- Va folosi Slot A și placa de bază bazată pe EV6 (arhitectură point-to-point) cu bus de 200 MHz.



# K7 The Future?

## la să vedem...

- IEU (unitatea de procesare cu întregi)

K7 folosește 3 IEU în paralel. Acestea suportă execuție speculativă și "out-of-order". Oricum, detaliile la acest nivel sunt ne semnificative dacă luăm în considerare că procesoarele AMD au fost dintotdeauna mai bune la lucrul cu întregi, de unde și avantajul avut de acestea în aplicațiile care folosesc preponderent întregi. Adică K6-2 era oricum mai bun la Excel ;)

- FPU (unitatea de procesare în virgulă mobilă)

Spre deosebire de strămoșii săi, K7 folosește un FPU fully pipelined, cu trei ramuri, fiecare cu "specialitatea" sa. Două dintre ele se ocupă de instrucțiunile 3D Now!. Astfel (teoretic), față de procesoarele PII, arhitectura K7 ar trebui să ofere rezultate mult mai bune.

- L1 Cache și L2 cache. AMD a fost foarte darnică cu volumul de cache din procesorul K7. 128K L1 reprezintă dublu față de K6-2 / K6-3 și de patru ori mai mult decât față de seria procesoarelor PII / PIII. Iar Acest lucru devine mărunț față de zona de "mișcare" a cache-ului L2: de la 512K la 8M, în condițiile în care PIII are un maxim de 2M iar PII 512k. Din punct de vedere al performanțelor, aceste valori nu vor avea rezultate pentru utilizatorul obișnuit. Ce ne interesează, însă, este faptul că AMD a fixat o arie destul de mare de tipuri în care funcționarea cache-ului L2 va fi programată, de la 1/4 până la 1/1 din frecvența procesorului. Consecințele vor fi discutate mai pe larg în concluzie.

## SlotA versus Slot1?

Odată cu apariția Slot1, plăcile de baza pe care le folosim s-au modificat relativ puțin. AMD nu putea (și probabil nici nu vroia) să folosească tehnologia proprietară Intel. Astfel a intrat în atenția noastră SlotA (identice din punct de vedere fizic cu Slot1, dar incompatibil în aranjamentul logic al pinilor).

Modificarea cea mai importantă care apare cu această ocazie constă în faptul că placa de bază care va fi folosită de procesor este diferită încă de la cel mai de jos nivel, de plăcile pe care s-a mers până acum. Iată cum:

Arhitectura plăcilor de bază folosite în acest moment utilizează un bus (FSB-ul ala pe care mulți îl confundă cu alte chestii) care face legătura între toate componentele calculatorului. Imaginea cea mai apropiată este aceea a unei coloane vertebrale, cu un flux constant, la care fiecare componentă este cuplată.

Tehnologia plăcilor de bază folosite de K7 se numește generic EV6, este creată de Digital și implementată în calculatoarele Alpha. Arhitectura liniară despre care am vorbit mai înainte este înlocuită aici cu o tehnologie "point-to-point", în care componentele computer-ului nu sunt cuplate la grămadă la un bus de 100 MHz, să zicem, ci fiecare componentă este cuplată cu celelalte prin mai multe bus-uri, pe nivele diferite de importanță. Seamănă cu o rețea, în care fiecare calculator reprezintă un nod al rețelei, nodurile comunicând între ele prin fluxuri de date cu viteze diferite.

Această tehnologie pare (și este) mult mai "profesională" față de cea obișnuită. Ea permite un bus de 200 MHz la nivelele cele mai ridicate. Astfel, componentele slabe ale sistemului nu vor

mai influența performanța generală a acestuia.

## Concluzia

Băieții (și fetele?!) de la Firing Squad (www.firingsquad.com) au pus mâna pe un sistem (neoficial) complet cu procesor K7. În teste, sistemul respectiv și procesorul s-a comportat mai slab decât K6-3 (!) și nu de puține ori decât procesoarele Intel existente pe piață. Articolul nu este însă relevant (rezultatele testelor arătând însă importanța driverelor "la zi"), update-ul care a fost lansat peste puțin timp, conținând răspunsul oficial de la AMD precum și feedback cititorilor de pe forum-ul lor sau email, este însă savuros, și merită citit.

Eu cred că rezultatele testelor respective sunt eronate, iar numeroasele critici aduse articolului sunt vehemente și argumentate serios. În consecință, nu văd nici un motiv teoretic pentru care K7, odată intrat pe piață să nu devină cel mai bun procesor "money can buy". Dubiile mele provin din alte direcții.

Principalul sentiment, când privesc comparativ arhitectura K7 și PII sau PIII, este acela că AMD a gândit "proiectul K7" ca fiind un "Intel killer" încă de la început. Cu un șef de proiect "împrumutat" de la Digital, K7 intră pe piață ca un proiect forțat. Ceea ce vreau să spun e că AMD a încercat să iasă cu un produs care să "bată" cel mai bun produs al concurenței la orice capitol. Astfel, fără să dispună de tehnologii "super" (.18 microni abia în toamnă, de exemplu), K7 oferă sub orice unghi din care ai privi cel puțin "dublul concurenței". Acest lucru nu garantează nici pe departe "dublul" în materie de performanță, dar va genera, fără îndoială, cel puțin dublul în materie de costuri, și deci preț pe piață.

Și nici nu mă gândesc la monstruoza aia cu 8M de cache L2, când vorbesc de prețuri. Foarte probabil că K7 se va lupta cu Xeon-ul în materie de performanțe. Prețul va fi însă pe măsură.

Să presupunem că am un Celeron overclock-at

"Cu ce gânduri pe la noi străine?  
Uite ia: începi de la controller-ul de cache L2..."

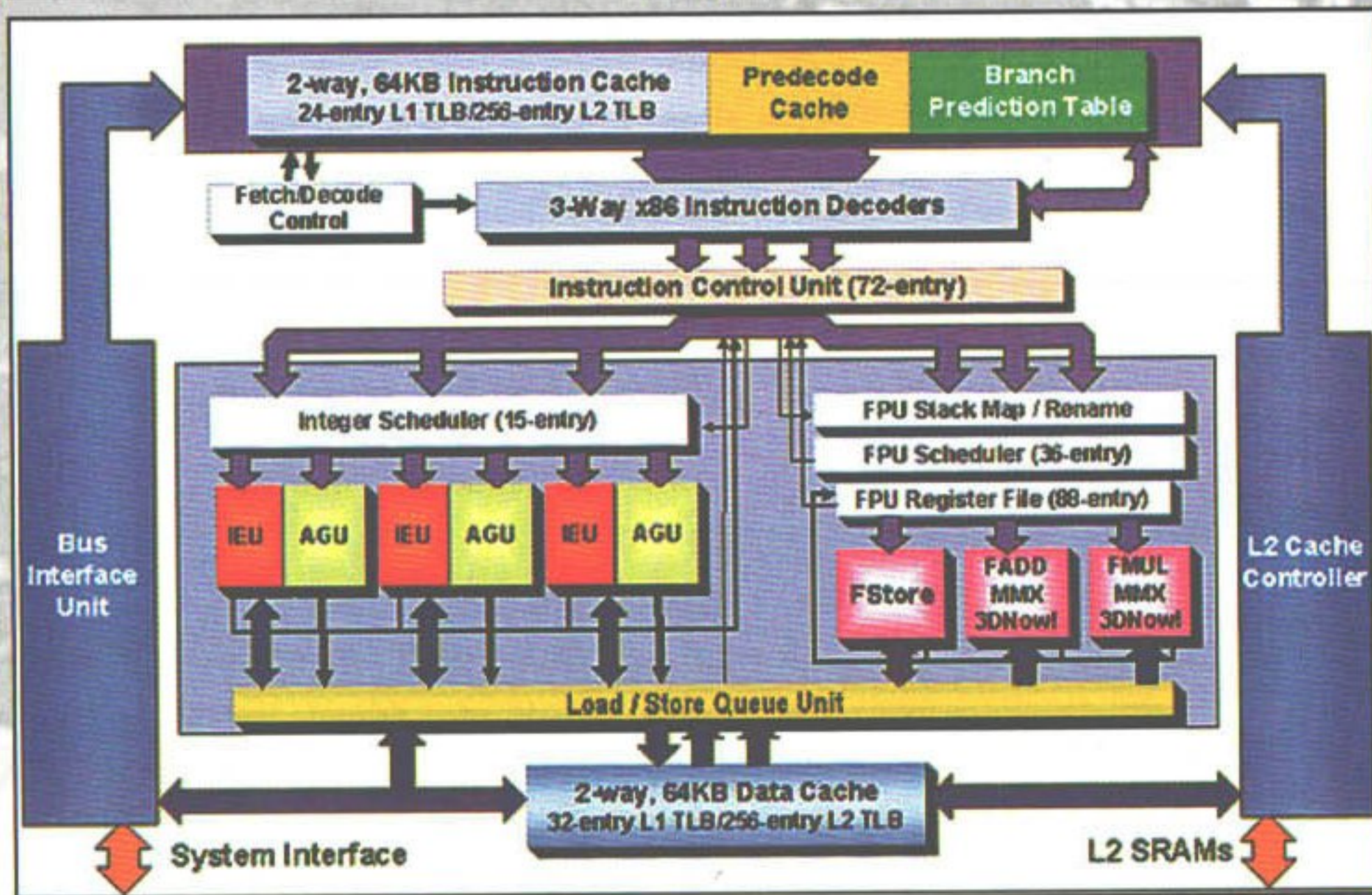
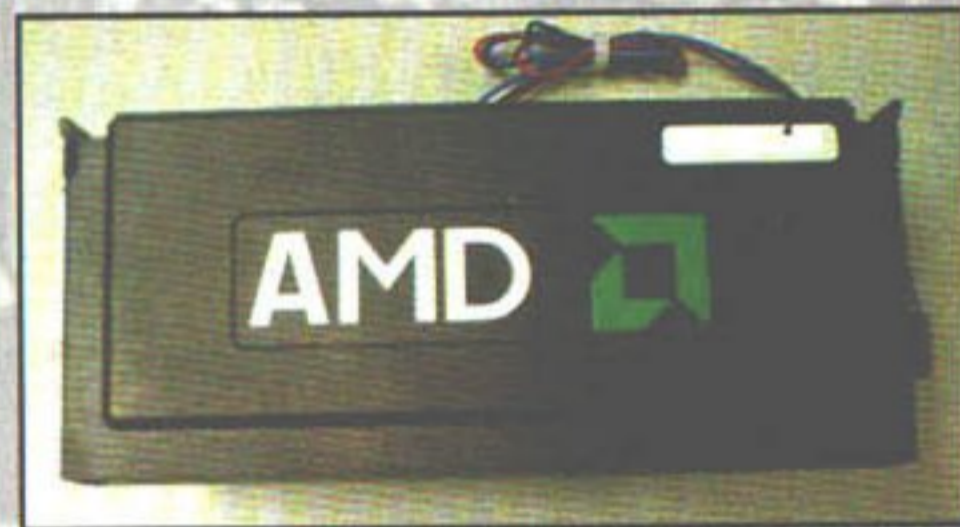
la 500 MHz. La un preț mai mult decât rezonabil, sub 150\$, miezul Mendocino cu cache-ul L2 128k (lucrând la 500MHz) pe aceeași pastilă de siliciu și-a dovedit din plin fiabilitatea de-a lungul timpului. Să luăm și primul K7 care ar trebui să apară: 500MHz, cache L2 de 512k la 1/2 sau chiar 1/3 din viteza procesorului. Prețul neoficial aproximativ va fi de 400\$. Fară îndoială că K7 are toate șansele să se comporte ceva mai bine, dar în nici un caz nu va fi zdrobitor. Alegerea aparține fiecăruia.

Costurile nu se vor lăsa resimțite doar în cazul procesorului. Sistemul EV6 folosit pe placa de bază, sau RAM-ul mai bun de PC100 (pentru a nu irosi asincron cei 200MHz ai bus-ului) nu vor fi deloc floare la ureche.

Concluzia mea este că procesorul K7 nu se va adresa, sub nici o formă, utilizatorului de jos. Chiar în condițiile actuale în care K7 va fi livrat într-o varietate mare de opțiuni în ceea ce privește cache-ul L2 și viteza acestuia, ceea ce mai ieftină variantă nu cred că va bate raportul preț/performanță pentru piața utilizatorului de jos și mediu, piață atât de bine acoperită în acest moment de Celeron și K6-3. Nici o speranță deci pentru amatorii de FPS-uri, cu disponibilități limitate.

Închei articolul cu o idee excelentă pe care mulți au ridicat-o pe internet: oare cum va fi adresat K7 pe piața procesoarelor? Ca un prea scump competitor pentru Intel? Sau ca un prea slab competitor pentru Alpha?

- Johnny



# CONCURS!

Motto: Numai cine joacă poate câștiga. Antimotto: După cum cine nu joacă, nu poate pierde.

N-am loc să vă zic prea multe. Lumea vrea sondaj de opinie și-mi răpește mie din spațiu. Doi câștigători sunt de anunțat, doi anunț.

- Alo, domnul **ALEXANDRU ANTOHIE**, din **BUCUREȘTI** ai câștigat la tombola aia cu abonamentul. Știi tu... Uite, **BEST COMPUTERS** îți oferă cu dor și drag un **QUEEN: THE EYE**. Va să zică un quest. De la noi, felicități și la mai tare!

Așa, concursul ăl mare. **Ce înseamnă TIE, de la TIE FIGHTER?** În sfârșit un concurs mai dificil. După răspunsuri de genul "cravată", "a lega", "Tiribombă Imperială de Elită", am dat și peste **TIE=Twin Ion Engine** (s-au considerat corecte și răspunsuri de genul **Twin Ionic Engine**, că eram într-o pasă blândă). După care pac-țac, o tragere la sorti, o strângere din dinți și hop!

Câștigătorul se numește **LUCIAN DUMITRIU** și locuiește - sau așa declară - în **CONSTANȚA**. Să dai stima-bile telefon de confirmare la redacție și să-ți ridici cu grijă de la poștă premiul, un **X-WING: ALLIANCE**

## Să purcedem spre concursul de azi!

Întrebare grea: *Cum se numește legătura - aia importantă - dintre Commander Keen și Daikatana?*

Premiu de câștigat: **MECHWARRIOR 3**

Mod de oferire a răspunsului: Pe talonul de mai jos, cât mai repede

Indicii: Use the Force! Cred.

# SONDAJUL DE OPINIE

Motto: decupați pe contur

O serie de probleme spinoase privează redacția de somn, iar polemicile nu mai continesc. D-aia dau drumu' la slogan și vă conjur: Puneți mâna pe creion, răspundeți dintr-o răsuflare, sincer, spre edificare (rimă forțată, asta e!). Fiindcă sunt nebun după de-astea, nu mă abțin și zic: "The power is yours!"

1. *Ce apasă mai mult: problema posterului*

- Posterul rămâne. Nu pot fără el.
- Să dispară! Puneți articole în alea opt pagini pe care se lăfăie!
- Nu știu, chiar nu știu.

2. *Dacă ar fi să mărim numărul de pagini, ați accepta o scumpire proporțională a revistei?*

- Sincer? Da.
- Pe bune? Nu.

3. *Legat de stilul revistei, de prestația redactorilor*

- E bine așa. Continuați.
- Țț! Aș vrea mai multă informație, chiar dacă asta implică un ton mai serios și mai telegrafic
- E nevoie de mai mult "fun". Vreau informație, critică, dar țin mult la poante și ton șugubăț.

4. Răspuns la concurs .....

# POSTA GAMEOVER

## Cosmo

Revista a pornit din ideea măreață a unui colectiv muncitoresc care avea un chef nebun de treabă. Ei se gândeau că este un gol imens pe piață și că n-ar fi rău să-l umple. Despre Computer Games am mai răspuns într-un număr anterior așa că...

## Alexmare

Într-adevăr, noi nu prea am jucat Heroes 3. Eu am jucat doar vreo trei săptămâni, iar Blom chiar și mai puțin ... vreo două. AI-ul computerului nu este nici pe departe așa cum spui tu. Este cel puțin foarte slab ca să nu zic mai rău. Despre "wait" însă, sunt de acord cu tine: este foarte importantă și utilă.

## Dumitriu Lucian

Nu-i nimic, taloanele au ajuns la timp. Nu mă interesează cum ai intrat în posesia lor.

## Negoită Alexandru.

Problema cu scenariul pe care ni l-ai trimis este că mi se pare puțin cam tras de păr. Nu are nimic original, cel puțin ce ne-ai trimis nouă nu are. Toate trăsăturile sunt gen ceva, iar ca să ai succes trebuie să vii cu ceva inovator. Try harder.

## Romeo

Nu este nevoie să promitem de două ori același lucru. Este suficient o dată. Și totuși, pentru a te face să te simți bine, îți promitem din nou să nu virusăm CD-ul. Felicitări pentru calculator!

## Rabban

Harpia la care te referi este dată de Summoning Portal și după ce le-am cumpărat arată 0. Îngerii chiar dau 150% damage când atacă Devils.

## Cristi Atanasiu

Dacă ai bani ia-ți un K6 3 la 500.

## Mike aka Ground Zero

Stai liniștit că nu vă lăsăm pe mâna nimănui. De mâna noastră muriți ;-). Baldur's Gate are într-adevăr 5 CD-uri. Quake 3 Test-ul nu este cover mountable, adică nimeni nu are voie să-l pună pe CD, asta una la mână, iar a doua problemă, pentru tine cel puțin, este că nu merge fără accelerator 3D. Despre numărul de pagini și despre Computer Games am răspuns într-un număr anterior. Pagina de web o să fie gata când o catadicsi Roger să o termine ceea ce înseamnă nu prea curând. Pentru mai multe detalii dă-i un E-mail lui Roger (roger@meover.ro) poate vei influența în mod pozitiv.

## Călin Grigore

Cum este școala în Târgu Mureș? Cam toată lumea are probleme cu matematica, dar dacă vrei să continui pe această linie (informatica), este mai mult decât necesară. În privința posterului păreri sunt împărțite așa că se va face un fel de referendum care va decide soarta lui. Jocuri autohtone a promis Andrei că or să fie prezentate și chiar va atinge problema în editorial. E-mail-urile tale și ale tuturor celor care vor să le trimită, sunt mai mult decât bine venite.

## J. A. Lee

Mulțumim pentru urări.

## Cattalyn I.

Ar fi frumos ca "în 10 ani România să fie un Silicon Valley al producătorilor de jocuri", dar uită-te la starea noastră economică. Dacă ești bun nu trebuie să o dovedești prin vorbe ci prin fapte. Dacă ai ceva de spus noi te așteptăm. Clubul nu se mai ține, cel puțin deocamdată.

## Mihai din Iași

Și nouă ni s-a părut Tresspasser nasol. Despre Heroes 3, însă, nu suntem deloc de aceeași părere: Intriga să zicem că nu este chiar așa tare, dar despre grafica ești singurul pe care-l aud că spune că nu ar fi tare. Mie mi se pare tare bună grafica și nu numai mie. Despre celelalte aprecieri la adresa jocului nu îți răspund pentru că nu are rost, sunt niște păreri pur personale ale tale și nu voi putea să le schimb. Pe tipul care face desenele pt. CD îl cheamă George Constantin(escu?). Demo-ul de Kingpin se termină gășind bateria pentru motocicletă și plecând cu ajutorul acesteia.

## Sox

Concursul va fi de Quake 2 și data lui precum și alte amănunte vor fi prezente în

paginile revistei.

## Unu de nu s-a semnat.

Infonet@nu\_stiu\_ce\_era\_adresa\_lui

Scrisoarea cam cea mai mare și mai serioso-gândită din câte am primit. Frumos, stimabile. Uite că luna asta am întârziat cam o săptămână, însă totul a fost planificat, va sa zică sub control, așa că mergem înainte cu mâna pe manșă. Jocuri cu scoruri mici apar în revistă pentru simplul motiv că apar și pe piață. Pe de altă parte ar fi obositor și ar deveni plictisitor să vezi în jur numai scoruri de peste 80. Există și jocuri care fac deja parte din serii consacrate - Actua, de exemplu - și la care e oarecum normal să facem un review.

În legătură cu Motorhead. Jocul nu a luat scorul "ăla marele" nici pe departe pentru grafică, ci pentru senzația de viteză nebunească, excelent redată. Dacă îți minte recomandam pe undeva să nu fie jucat software în mai mult de 320x200, tocmai pentru a nu se diminua senzația asta fantastică.

Interesante ideile domniei tale despre evoluția jocurilor. Ești cam pesimist, eu cred că... hm, mai scrie că poate ne luăm la ceartă și să vezi ce interesant e.

## Ionuț Budai

V-am mai spus o dată, dacă nu de mai multe ori, că deocamdată trebuie să mărim tirajul și abia apoi osă putem mări numărul de pagini. O să trag de toți să punem niște poze cu cei din redacție în revistă deoarece nu numai tu vrei lucrul ăsta, primim din ce în ce mai multe cereri de genul ăsta. O să încerc să văd dacă putem să punem un poster cu Myth 2, dar este cam greu din cauză că este cam vechi. Dacă n-o să avem nici un joc ca lumea pentru numărul viitor, poate se aranjează. Felicitări pentru examen.

- Max

# S.C. CENT Srl

## BIROTICA - PAPETARIE CALCULATOARE

Roșiorii de Vede

Str. Rahovei

Bl. L2 parter

Tel: 092.598.097



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!

SAMBĂTĂ ȘI DUMINICĂ

11.00-14.00

**Muzica ta e ProFm**