

Game Universe

Am tot asistat la discuții pe forumul LEVEL, discuții în care ni se cerea să vorbim despre noi astfel ca cititorii noștri să ne cunoască mai bine.

Acum nu știu cu ce v-ar ajuta starea noastră civilă sau ce filme am văzut în ultima vreme, ce discoteci frecvențăm ș.a.m.d. Deci, fiind gameri, vom vorbi despre subiectul care ne arde pe noi cel mai tare: jocurile. Cum am făcut fiecare cunoștință

cu calculatorul, cu jocurile și care a fost evoluția noastră în timp deci cam tot ce ați putea dori să aflați despre noi din punct de vedere gameristic. Gata cu introducerea, să trecem la faptele

LEVEL Team

P.S: Suntem 6 redactori deci așteptați-vă la încă cinci articole de genul acestui

K'shu's Game Universe

RPG-urile au fost prima mea dragoste și așa vor rămâne

Sunt de destul de mult timp în „brânșă”, am trecut cam prin toate etapele posibile: Spectrum, HC, Atari și PC iar jocurile pe care le-am jucat, dacă ar fi acum să vă fac o listă, aceste câteva pagini alocate acestei rubrici sunt prea scurte numai pentru titluri, darămite să mai și vorbesc despre ele! Așa că mă voi opri doar asupra acelor jocuri care m-au impresionat pe mine cel mai mult, impresii despre ele, ceea ce cred eu că a fost bine, câteva critici - pe scurt ce mi-a rămas mie din acești 10 (ZECE) ani în care jocurile nu au lipsit din viața mea.

Datorită unor evenimente recente mă simt nevoit să renunț parțial la această lume care mi-a oferit atâtă momente de incântare și satisfacție, sperând ca într-o zi să revin în mijlocul ei. Dar destul cu vorbăria, jocurile așteaptă dom'le!

Titlu: K'shu
Gen: RPG-ist, clasa grea
Producător: Mama & Tata Inc.
Data Apariției: versiunea gold - iarna lui '74
Procesor: Nu găsit IRQ liber de scurtă durată
Memorie: liniște, jocuri la Kil, 2 I Pepsi/zi,
Cerințe minime: 1 lamă de ras + spumă/ săptămână.

NOTA:

Look: OK (când e bărbierit)
Sunet: te-neebește cu 5 point surround-ul lui
Gameplay: super (noaptea la jocuri online)
Feeling: cu gauss gun-ul în Baldur's Gate 2



Începutul

... legăturii mele cu lumea jocurilor îmi este destul de vag, dar ceea ce pot spune cu siguranță este că îmi aduc și acum aminte de vremurile din liceu în care chiuileam de la vreo oră mai puțin importantă ca să mergem să ne jucăm pe HC-ul colegului meu de clasă, aceasta fiind o acțiune comună care cerea mai multe creiere să se unească pentru a avea succes: unul aducea casetofonul, altul venea cu cazele etc. Prima dată când am văzut un PC a fost la un prieten de-al meu și din acel moment (normal că avea și câteva jocuri pe hard) timp

de vreo trei luni (era vacanța de vară), practic m-am mutat la el acasă, noi ne jucam ziua iar el noaptea când dormeam, ce mai, schimb la forță de 12 ore!

Epoca de Aur

Iată că ajung și eu să-mi iau calculator (de fapt părinții - eram clasa a XI-a, ce vreti, de unde bani să-mi iau eu?) și din acel moment calculatorul nu a mai ieșit din universul meu până în ziua de astăzi! Nopti întregi pierdute făcând concursuri cu prietenul meu Lightbringer în care ne întreceam care termină mai repede



Eye of the Beholder - dungeon crawler în toată regula.



DUNE II, bunicul tuturor RTS-urilor



Little Big Adventure = multe nopți pierdute.

Eye of the Beholder, alte nopți în care ne rătăceam pe coridoarele din *Ultima Underworld*, încercând să rezolvăm toate questurile de acolo, să ajungem cât mai aproape de final. Și iată că mai trece ceva timp și încep să apară adevăratele jocuri, jocuri care au scris istoria: *Privateer*, *Wing Commander*, *X-COM*. Acum nu știu dacă le-am pus în ordinea apariției lor dar pe cine oare mai interesează lucrul acesta! Ei bine acele jocuri mă fac și acum să-mi aduc aminte cu nostalgie de vremurile trecute. Pur și simplu nu se mai fac jocuri ca acelea în ziua de astăzi, rar mai vezi câte un joc atât de imersiv încât să te faci să uiji de somn de mâncare, de prietenă [sau soțel!].

Dune este de departe cel mai bun joc pe care am avut plăcerea să-l joc. Avea de toate: management de resurse, explorare, adventure, strategie, ce mai, o încăntare, mai ales pentru un fan al genului SFI *Dune II* - primul RTS, primul joc în care am învățat să apreciez la adevărată ei valoare opțiunea „save”. Pe de altă parte, *Baldur's Gate* cu ale lui 7 CD-uri m-a înnebunit de cap, când mi-era lumea mai dragă apărea: insert CD XI! Poate și acesta a fost motivul pentru care nu l-am terminat.

Betrayal at Krondor este iarăși unul din jocurile care m-au făcut să uit de mine cu nopțile în fața monitorului. Ăsta da RPG, domnule: sistem de vrăji bine pus la punct, un AI al partizului foarte bine dezvoltat la acea vreme, iar lumea în

care le adăncea era una cu adevărat fantastică.

Un alt mic episod din viața mea ar fi legătura mea specială cu câteva jocuri care mi-au plăcut la nebunie: *Fallout*, *Fallout 2*, *Diablo* și *Might and Magic VI: Mandate of Heaven*. Ei bine, aceste jocuri m-au făcut să mă închid în casă și să nu vreau să mai dezlipesc de calculator până nu le termin, ceea ce s-a și întâmplat de altfel!

Panzer General II a fost de asemenea unul dintre jocurile care „m-au lăsat mască”, dar cu ajutorul punctelor de „prestige” obținute din victoriile majore am reușit să-mi fac o forță armată destul de puternică.

Și ca să vedeți că am mai jucat și alte genuri în afară de RPG-uri, adventure-uri ca *Monkey Island*, *Phantasmagoria* sau *Little Big Adventure* sunt jocuri de care și acum îmi aduc aminte cu foarte mare plăcere.

Au fost și jocuri care mi-au „scăpat” cum ar fi *Daggerfall*, *Elder Scrolls*, în principiu cam toate jocurile cu mașini (nefiind un pasionat al acestui gen), dar ce să fac și eu, dacă cei de la guvern n-au răspuns petiției mele ca să facă ziua de 36 de ore, poate așa aș fi reușit să mai joc ceva din ele!

Prezentul

„Prezentul” începe în momentul în care am ajuns să lucrez la LEVEL, moment în care am intrat în „big league”, acum ceea ce spuneam eu într-un articol conta, asta însemnând mai multă muncă din partea mea, acum mă jucam pentru ceilalți, trebuia să le împărtășesc ceea ce cred eu despre acel joc, ce mai, o muncă pe care mi-am dorit-o dintotdeauna: să mă joc și să fiu plătit pentru asta. Dar vai ce tare m-am înșelant, a fi redactor implica mult mai multe decât a te juca. Nevoia de a scrie bine și într-un timp cât mai scurt, fără greșeli de ortografie și cu niște fraze inteligibile m-a făcut să mă așez mai mult spre aspectele importante

Ultima Underworld



Gen: CRPG (Computer Role Playing Game)

Unul din primele jocuri care a folosit randări în timp real și texturi 3D în crearea lumii din *Stygian Bayts*. Poate la acest moment nu mai corespunde standardelor moderne, dar la vremea lui a fost unul votat de multe reviste ca RPG-urile cu fost prima mea dragoste și așa vor rămâne fiind jocul anului. Deși povestea era ca și inexistentă, *UU* reușea să creeze o lume credibilă pe care puteai să o explorezi și să te minunezi de AI-ul excelent de care dădeau dovadă monștrii în timpul luptelor (urmărindu-te peste tot sau în cazul în care erau grav răniți retrăgându-se). De asemenea este unul dintre primele jocuri în care s-a folosit auto-mapping-ul, eroul tău având la dispoziție o hartă pe care puteai chiar să adaugi propriile note.

dintr-un joc, mi-a dezvoltat capacitatea de analiză de care sper că toți cititorii revistei au avut parte.

Unul din primele jocuri date pe mână mea, de care îmi aduc și acum aminte cu foarte mare plăcere, a fost *Silver*, joc pe care l-am terminat pe nerăsuflată și i-am făcut primul meu walkthrough. Ei bine în acel moment mi-am dat seama că walkthrough este o rubrică care-mi



HOMM sau cum ar trebui să arate un fantasy TBS.



Ugly situation în Might & Magic VI.



Monkey Island, unul dintre cele mai bune jocuri, ever!

venea perfect, ca o mănășă, drept pentru care o bună perioadă de timp ciltorii revistei m-au putut găsi acolo constant dând sfaturi despre jocuri.

Tocmai mă întorsesem de la mare, mă duc la redacție și la mine pe birou ce să vezi *System Shock 2* se lăfăia așteptând un review pe măsură și un walkthrough, ceea ce am și făcut. Urmarea lui *System Shock*, *Planescape*:

Dune



Gen: adventure/strategy

Primul joc de care se leagă în mintea mea numele de **Cryo Interactive**. Un joc în care elementele de adventure se îmbină perfect cu cele de strategie, un joc extraordinar, care m-a ținut treaz multe nopți. Paul Atreides are o sarcină grea, aceea de a menține producția de spice ridicată pentru a-și ține mulțumit pe împăratul Shaddam IV până când va reuși să-i atragă de partea sa pe fremenți pentru a lua în stăpânire Arrakis. Oare vei reuși? La multă vreme după ce l-am jucat și l-am răjucat am fost surprins încă ce multe mai știam despre acest joc fapt care m-a determinat anul trecut să-l mai iau și să-l mai joc o dată terminându-l într-un timp foarte scurt. Rejucabilitate: 100%

Torment și *Vampire the Masquerade: Redemption* sunt iarăși două jocuri pe care le-am jucat (și terminat) cu mare plăcere, două jocuri care nu respectau „formula clasică” de RPG, dar asta nu m-a împiedicat să le joc

Anul trecut pe vremea aceasta eram la **LEVEL Fans Camp** și am reușit și eu (în nopțile în care stăteam în sala cu calculatoarele și împreună cu colegii mei asiguram buna desfășurare a întregii activități) să văd și eu ce e dom’le cu *Diablo II* asta de care vorbește toată lumea. Poate este vorba de oboseala acumulată din timpul zilei sau faptul că-l jucam doar în momentele în care aveam ceva timp la dispoziție, adică vreau să spun că nu m-a impresionat așa de tare.

Și ca să fac o mică legătură cu „epoca de aur”, tot în această perioadă am jucat și *Might and Magic VIII*, dar parcă nu mi-a plăcut atât de mult ca *MM VI*. Am avut sentimentul că este o continuare a lui VII doar pentru că trebuia să fie o continuare. Pierduse ceva pe parcurs nu mai era așa de interesant, unde mai pui și faptul că l-am terminat în trei zile.

Ar mai fi multe, chiar foarte multe jocuri pe care le-am jucat: *Deus Ex*, *Septerra Core*, *Icwind Dale* etc., jocuri care mi-au plăcut enorm, dar având în vedere că despre fiecare am scris în revistă, mă voi opri aici.

Jocurile on-line

În iunie 1999 Claude a primit un cont de beta la *Asheron’s Call*, din acel moment am început și eu să mă interesez de acest gen, având în vedere că am stat nopți întregi în care „chibătim” în spatele lui Claude: „dă cu arma oia în el”, „aici ia-o la dreapta”. Mi-am promis că voi juca și eu acest joc într-o zi. Acum sunt un jucător „înrăit” de AC, și dacă nu mă credeți uitați-vă după Shuk (M 50 Archer-Mage la momentul de față) pe serverul Frostfell!

De la început trebuie să vă spun că unui gamer care nu a avut contact până acum cu acest gen de jocuri i se va părea totul fascinant, dar va avea dificultăți la început în a se adapta cu genul (sau cel puțin mie așa mi s-a întâmplat). Faptul că nu poți salva înainte de o luptă te face să devii mai precaut în momentul în care știi de exemplu că moartea personajului tău în luptă va avea consecințe destul de neplăcute: pierderea anumitor obiecte din inventar sau imposibilitatea de a reveni în acel loc pentru o bună perioadă de timp.

Deși jocurile online sunt o mare pasiune de-a mea (în prezent fiind beta tester la *Dark Age of Camelot*), asta nu înseamnă că am renunțat la jocurile single, sunt convins că în continuare jocuri ca *Arcanum* sau *BG: Throne of Bhaal* vor mai beneficia de atenția mea și niciodată n-o să mă dau în lături de la un multi de *DF: Land Warrior* sau *Starcraft: Brood War*

Fallout



Gen: CRPG

Cel mai „tare” RPG făcut vreodată după părerea mea. Deși ideea unui univers post-apocaliptic o mai putem găsi și în mai vechiul *Wastelands* parcă acest univers este mai credibil. *Fallout* este mai mult orientat pe partea de combat (decât *Baldur’s Gate* spre exemplu), dialogul intervenind doar în momentele cheie: discuții cu NPC-urile. Totuși, la vremea apariției lui pe piață era unul din singurele jocuri care ofereau posibilitatea de a te odănci atât de mult în discuțiile cu NPC-urile, ceea ce este un lucru notabil. Deși managementul NPC-urilor din party a fost îmbunătățit în *Fallout 2* (dar nu destul), acestea uneori greșeau, lucru ce ducea la încălcarea frecventă a salvărilor. Totuși, micile neajunsuri pe care le are nu m-au împiedicat să-l termin de multe ori (de vreo 7 ori!), dată fiind neliniaritatea acestui joc și multitudinea de talente pe care le puteai alege în momentul creării jocului și pe parcursul lui.

Închei aici cu minunatele cuvinte ale lui Armstrong din intro-ul de la *Fallout 2*: Give me, a kiss to build a dream on, in my imagination ...

K’shu



Claude's Game Universe

Una trecută, când s-a luat decizia de a ne povesti, chiar și așa sumar, micul nostru univers de jocuri, sincer nu dădeam nici o șansă acestei idei, darămite să ajung să scriu și eu aici. Dar, spre surprinderea mea, v-a plăcut foarte mult ideea, lucru confirmat de mulțimea de mesaje pe care ni le-ați trimis. Ca urmare am să încerc să vi-l prezint în câteva cuvinte, atâtea cât îmi permite spațiul, pe Claude jucătorul.

Oare chiar există un joc preferat?

N-aș putea spune că m-am născut cu calculatorul în brațe, așa cum mulți dintre voi se pot lăuda. De altfel, până în 1990, moment de mare emancipare națională, doar auzisem - așa vag - de existența unor aparate ciudate și interesante ce se fabricau pe undeva pe la Oradea. Primul contact real cu un calculator s-a petrecut în primul an de liceu, când una dintre profesoarele mele, mai tinerică, s-a decis ca pe lângă materia ei să ne predea și câteva noțiuni de BASIC. Pus în fața unui HC, abia aveam curajul să apăs pe taste, însă cu timpul (nu foarte lung de altfel) m-am acomodat și a început să-mi placă din ce în ce mai mult. „Cum să programăm în BASIC”, o carte pe care ne-o recomandase domnișoara profesoară, devenise practic Biblia mea personală.

Eh, și după lupte seculare, de convingere, cu ai mei părinți, am reușit ca de Crăciun 1991



Titlu:	Claude
Gen:	tatician sportiv
Producător:	Mama & Édesapu Co.
Data apariției:	vara lu' 76
Procesor:	N/A
Memorie:	de elefant
Cerințe minime:	2 l suc/zi, 1 buc. câști mp3 la kilogram

NOTA:
Look: Angelic... pe perioada somnului nu sforăie
Sunet:
Gameplay: hardcore, nervi, înju***rături, Mortal Kombat cu tastatura
Feeling: mai pufoș, mai moale, mai parfumat



Cine își mai aduce aminte de Prințul Dizzy?

să găsec sub brad un imens CIP 03 cu tot cu casetofon. Primul joc pe care l-am testat a fost *Serpenti*, joc aliat pe caseta de prezentare a calculatorului, urmat la foarte scurt timp de prima experiență adevărată: *Renegade*. *Renegade* era un action/arcade în care fie singur, fie cu un amic (cel mai adesea un vecin de-al meu) încercam prin figuri tipice Van Damme sau Steven Segal să anihilăm opoziția de-a lungul a vreo cinci niveluri. A fost o perioadă extrem de prolifică, în care nu trecea o săptămână fără să achiziționez vreo casetă nouă cu jocuri. Așa am ajuns să trec printr-o gamă destul de variată de jocuri - de la *Dizzy*, *North & South*, *Chevy Chase*, *Atari Race*, *Nigel Mansell F1*, *Italy '90* până la jocuri ceva mai complexe ca *Elite*, *Laser Squad*, *Ocean* sau *Sim City*. Dacă ar fi să amintesc tot ce mi-a trecut prin mână atunci și mi-a și plăcut aș umple cele trei pagini ale articolului numai cu lista de nume.

Epoca de aur

... a început pentru mine în momentul în care m-am așezat pentru prima dată în fața unui PC. Stăteam în fața *Civilization*-ului lui Sid Meyer și nu puteam să-mi opresc exclamațiile de apreciere asupra graficii care mi se derula în fața ochilor. Iar în momentul în care am început să joc am fost prins definitiv. Cred că acesta a fost momentul în care destinul a decis ca eu și calculatorul să devenim nedespărțiți. Spre



După *Sim City* i-aș putea da lecții și lui Băseșcu

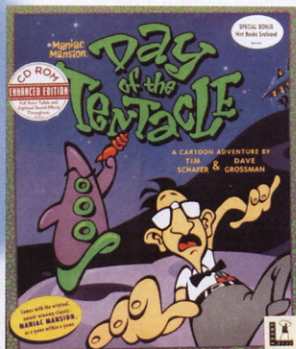


Așa să începăt aventura mea pe PC (Civilization)



Lupte acere în Master of Orion II, jocul meu de suflet

regretul meu, sejurul pe la amicul care deține acel PC s-a terminat și am fost nevoit să mă întorc atunci la Commodore-le care înlocuise deja CIP-ul (când te gândești că mi-l cumpărasem din alocația mea pe un an). Și a mai trecut o vară printre priinți, prințese, fotbalști și piloți de Formula 1 până când am revenit pe capul amicului meu cu o mare poftă de a-mi continua dezvoltarea civilizațiilor istorice. Spre imensul meu regret, *Civilization* dispăruse din PC. Tocmai când mă scufundasem în cea mai adâncă deznădejde, prietenul meu mă drumul la *Master of Orion* explicându-mi că e un fel de *Civilization*, dar în spațiu. Și încă o dată am uitat ce înseamnă viața socială, scufundându-mă fără nici o scăpare între stele și băștălii galactice. Cu greu m-am desprăjit, pentru a doua oară de



Nici quest-urile nu le-am ratat. Aici Day of the Tentacle



Transport Tycoon a fost și va fi mereu un clasic

PC, dar asta e viața, îți și oferă multe, dar îți le și ia înapoi. Deja eram decis să-mi achiziționez și eu un PC, indiferent de cost. Și acest lucru s-a și petrecut. Însă până când a venit ziua aceea a trebuit să parcurg și...

Epoca sălilor de jocuri

Pe toată perioada liceului eram clientul fidel al unei săli de jocuri din apropierea locuinței mele. În timp am ajuns și ceva administrator pe acolo (mare greșală a făcut acel am, pentru că numai grijă de sală nu aveam). Acei ani au fost destul de importanți,

deoarece atunci am parcurs mai toate jocurile clasice, cele pe care veteranii de azi și le aduc aminte cu plăcere și pe care le dau cu mândrie exemple în fața mai tinerilor gameri. Eram în acea perioadă un devorator fanatic de jocuri, absorbind aproape orice apărea pe piață, cu o singură excepție: simulatoarele de zbor. Simulatoare spațiale? Sigur, *X-Wing*, *Wing Commander* sau *Privateer* sunt exemplele cele mai elocvente. RTS-uri? *Warcraft*, *Command & Conquer* și, bineînțeles, *Dune II*. First Person Shooter? Chiar și din acestea, deși nu prea mi-au plăcut (*Doom*, *Heretic*). La vremea când a apărut *Quake* deja mă plitciseam de acest gen. Simulatoare auto, mai mult sau mai puțin realiste? Da, *Grand Prix*, *Lotus* sau *Stunts*. Simulatoare economice? Eh, aici am o listă cât cea a cumpărăturilor de Crăciun, dar nu țin să amintesc decât pe cel care mi-a răpit cel mai mult timp din viață: *Transport Tycoon*. Nu departe de acest gen sunt city sau empire builder-ele dintre care cele mai răsunătoare titluri ce mi-au trecut prin mână sunt *Sim City* și *Caesar*.

Am lăsat special mai spre sfârșit câteva genuri care m-au marcat de-a lungul vieții mele și care îmi vor fi dragi până la sfârșitul ei. În primul rând sunt RPG-urile (cu *Eye of the Beholder*, *Ultima Underworld* sau *Final Fantasy*). Și ar mai fi simulatoarele sportive de aproape orice gen, de la tenis și hochei până la fotbal și baschet.



Master of Magic un joc ce încă mai trăiește pe hard-ul meu



Privateer 2 - un joc pe care aș fi vrut să nu-l ratez



Heroes of Might and Magic II - fără comentarii...



... și tata efectua un Fatality după ceafă



Ave Caesar III



Nazismul nu a murit odată cu Hitler

Însă cele mai îndrăgite jocuri vor rămâne probabil strategiile turn based, dintre care am avut ocazia să joc nenumărate titluri de referință. Deja am amintit de primele două: *Civilization* și *Master of Orion*. Dacă *Civilization II* nu m-a atras atât de mult ca primul din serie, în schimb *Master of Orion II* a reușit din nou să

mă copleșească. Alături de acesta vor sta la loc de cinste primele două jocuri ale seriei *X-COM* (*UFO: Enemy Unknown* și *X-COM: Terror from the Deep*, despre care puteți citi ceva mai multe amănunțe în articolul meu de Review Special). Alle două serii de strategii pe ture au reușit să mă atragă. Prima dintre ele este cel situat în lumea celui de-al doilea război mondial. Ați ghicit, bineînțeles, că este vorba de *Panzer General*. Următoarea este cea a jocurilor plasate într-un univers fantastic, extras parcă din lumea RPG-urilor, *Heroes of Might and Magic II* și *Master of Magic* fiind cele mai bune exemple pe care vi le pot oferi acum.

Epoca LEVEL

Nu am visat niciodată să ajung redactor la o revistă de jocuri, deși mă uitam cu jind la revistele de pe tarabă. Însă când un amic ce deja scria pentru revistă m-a anunțat că e nevoie de mână de lucru aici nu am ezitat nici un moment. După mai bine de trei ani de muncă aici pot spune că au fost unii dintre cei mai frumoși ani ai vieții mele profesionale, chiar dacă nu a fost atât de ușor pe cât se crede. La aceasta a contribuit probabil și faptul că am avut șansa să-mi aleg pentru prezentări jocurile care mi-au plăcut cel mai mult, chiar dacă s-a mai strecurat și câte unul pe care nu avea cine altcineva să-l scrie. În mare, universul jocurilor mele nu s-a schimbat deloc, bazându-se tot pe preferințele anterioare provenite din acea epocă de aur. Aș putea spune însă că datorită volumului destul de mare de muncă și a abundenței de jocuri am fost nevoit oarecum să-mi îngustez „specializările”. Astfel FPS-urile au dispărut definitiv din gama genurilor mele preferate, singurul contact cu această lume rămânând *Thief*. La fel s-a întâmplat și cu simulatoarele auto care, deși au fost destul de multe, nu am reușit să mai joc altceva în afară de *Need for Speed: Porsche 2000* și de *Grand Prix 3*. Dintre genurile șterse de pe listă se mai



Secvențe din beta-ul Dark Age of Camelot

numără și simulatoarele spațiale, care de altfel nici nu prea au mai fost atât de prezente pe piață.

În schimb, Strategiile Turn-Based au continuat să-mi mănânce zile și nopți. *Heroes of Might and Magic III*, *Panzer General II* și *Panzer General 3D* (atât *Assault* cât și *Scorched Earth*), *Alpha Centauri*, chiar și *Civilization: Call to Power*, cu toate că m-a cam dezamăgit. Alături de acestea *FIFA 99*, seria *NHL* și seria *NBA Live* îmi ofereau clipele de relaxare atât de necesare după o zi grea de muncă. Și nu cumva să îndrăznesc să uit de cele trei empire buildere ale băieților de la *Impressions: Caesar III*, *Pharaoh* și *Zeus*.

Cea mai nouă dragoste a mea în materie de joc sunt MMORPG-urile. Din 1999, an în care am fost primul în echipa de beta testeri a jocului *Asheron's Call*, acest univers nou și în continuă expansiune m-a fascinat. Astfel am ajuns să scriu acum aproape număr de număr câte un articol de acest gen. Tot așa am ajuns și în echipa de beta testeri a *Dark Age of Camelot* alături de colegii K'shu și Mitza. Și tot așa am ajuns să-mi rod unghiile de nerăbdare în așteptarea beta-testului de la *Shadowbane*, joc ce m-a atras încă de la primele știri despre existența lui.

Ceci-mă va rezerva viitorul nu știu și nici nu-mi doresc să alfu. Ceea ce doresc în schimb este să rezist aici pe baricadele LEVEL cât mai mult timp posibil, fiindcă oricât de dificil ar fi, satisfacțiile sunt pe măsura eforturilor depuse.

Claude



CM 3 jocul pe care colegii mei îl urăsc cel mai tare. De ce oare?



Secvențe din beta-ul Asheron's Call.

Mitza's Game Universe

Vă spun eu... este tare ciudat să începi să tăvălești cuvinte prin vreo patru pagini în încercarea de a trata istoria ta proprie de gamer ca pe un subiect ce (ca să vezi) interesează publicul cititor. Auzi... o mică biografie a gamerului din tine, tipul ăla de stă nopți întregi în fața calculatorului încercând să treacă de nu știi ce nivel, cu căștile pe urechi și ochii roșii de nesomn... Eu, domnul redactor Mitza, trebuie șșador să te prezint pe tine, gamerul cu același nume ochilor pofticioși de detalii picante ai cititorilor LEVEL. Hai... nu îți fie frică, nu doare (imagina se pierde treptat, dar mai ai timp să vezi pe domnul redactor cu un rânjete malefic întins pe toată fața... nu doare, zici?)

„Ce vrei să te faci când vei fi mare, puicule?”

Când eram mic voiam să mă fac doctor de inimă pe vas de cursă lungă. Norocul meu a fost că m-am născut în creierii munților, departe de orice masă mare de apă, altfel m-ați fi văzut astăzi la știri, eșuat undeva într-un port uitat de lume, cărând materiale de construcții și cu un mare talent la poker. Eventual un trabuc în colțul gurii, tatuet pe umărul stâng („Marinelo, te iubesc!”... și o inimă săgetată artistic) și plin de povești despre nimfele apelor (și ale porturilor), ghetarii din Groenlanda și submarine rusești. Deh... n-a fost să fie. În schimb, am ajuns să mă dau cu sania de pe dealul de lângă casă (frumos oraș, Brașovul... n-am ce spune) și să admir Biserica



Commander Keen... un joc ce mi se pare și acum „drăguț!”



DOOM a însemnat un nou început pentru mulți dintre noi

Titlu: Mitza, Mitza, Mihai, bă, ăla, la să-mă-n pacel
Gen: orice reușește să trezească sentimente puternice îmbutelat în Brașov, cu pe șigree accentuat balcanic
Data apariției: să tot fi fost într-o iarnă, cândva în '81
Procesor: fără ventilație, se cere un upgrade dar nu dă nimeni bani
Memorie: cine? ce trebuie să scriu?!
Cerințe minime: masă, casă și țărziu acasă

NOTA:

Look: ...over there!
Sunet: boxe cu surround, dar mai tot timpul date încet

Gameplay: liniștea dinaintea unei furții ce se lasă așteptată
Feeling: intens, când nu domină plictiseala
Impresie: (a se completa de cititor)

Neagră și uzinele dimprejur cât a fost ziua lica de lungă.

Pe vremea aceea, calculatorul era un termen pe care nu aveam cum să îl înțeleg. Auzisem de niște „chestii” numite HC, dar complexitatea definiției unui astfel de obiect mi-a tăiat orice poftă de a aprofunda mai mult subiectul.

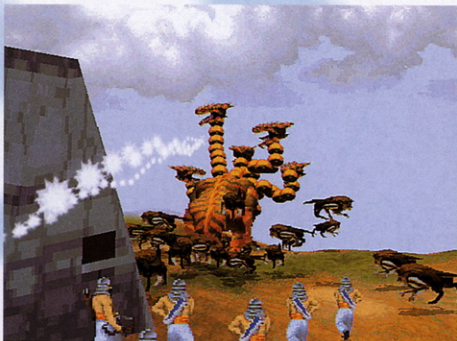
Momentul în care am văzut primul PC a coincis cu momentul în care am pus prima oară mâna pe o tastatură și am jucat un joc. Era vorba despre *Commander Keen 4* și mă mir și astăzi cum, la acea vârstă fragedă, am reușit să trec de primele niveluri ale acestui joc (asta ca o dovadă a faptului că un copil se adaptează mult mai ușor unei situații cu totul noi). Am

rămăș impresionat de acel joc. Nu știam pe vremea aceea ce e ăla gameplay, jump&run sau *ID Software*, dar știam sigur că ÎMI PLĂCEA. Așa că am fost tare dezamăgit când nu am mai avut acces la minunăția aia cu televizor și butoane. Dar mi-a trecut... chiar repede. Mi-am găsit alte pasiuni și, încetul cu încetul, amintirea celui joc s-a estompat aproape în totalitate. Perioada asta de „ignoranță” în ceea ce privește IT-ul, ascensiunea Intel-ului și monopolul *Microsoft* a durat destul de mult, cam până pe la sfârșitul școlii generale. Desigur, mai văzusem un HC aici sau un *Spectrum* acolo dar nu, se părea că lumea a pierdut încă un gamer (introduceți aici bocete, marșuri funebre, mulțimi îndurerate).

Dar apoi... ceva s-a schimbat

Am avut inspirația (influențat de câțiva amici) de a da la liceul de Informatică și prezența de spirit de a învăța într-otă încât să intru la acest liceu. OK, acum intrasem în lumea calculatoarelor, îmi trosneam deja degetele





Magic Carpet 2, prima oară când am auzit de Peter Molineaux



Crusader și efectele sale speciale

de-abia așteptând să mă scald în combinații interminabile de 0 și 1. Și cum „profesia” o cerea, am fost blogoslovit și eu cu un calculator, un 3x86 (o minunăție pe vremea aceea) cu 2 MB de RAM și o placă video de 256 KB. Ah... de abia așteptam să încerc Turbo Pascalul și să îmi fac eu propriile mele programe... și să fac bani mulți, și să fac și mai mulți bani... după care urmam să cuceresc lumea, să îmi cumpăr o casă la țară și să trăiesc liniștit până la-adânci bătrâneți. Și viitorul părea atât de roz (cerul se umple de nori, fulgerele încep să trosnească din ce în ce mai tare iar furtuna se apropie)...

„Psst... Auzi, fac acumă rost de un joc mișto, cel mai fain!”

„Aha... adică?”

„E o chestie... îi zice DOOM.”

„Și cu ce e?”

„Păi, te plimbi prin niște coridoare și tragi în monștri și...”

„Huh? Cum adică?”

„Lasă că o să îți arăt... shhhh, vezi că se uită profa urât la noi.”

Ahem! DOOM? Ce o fi jocul ăsta... coridoare și monștri? Nu prea am înțeles eu, dar subiectul cu pricina mi-a trezit interesul, așa că am continuat să îl bat la cap pe amicul meu care se bătea cu pumnul în piept că „azi, mâine”

face rost de joc. Într-un final, jocul a ajuns pe calculatorul amicului și am fost invitat de acesta să văd minunăția.

Rănjetul aflat pe fața prietenului nu prevestea nimic bun, dar curajos cum nu mă știam din fire, am luat loc alături de el în fața calculatorului.



Fallout1 și Fallout2... RPG-uri de mare clasă

C:\Games\Doom

Sincer să fiu, niciuna nu m-a pregătit pentru ceea ce aveam să văd. Aruncasem o privire asupra Wolfenstein-ului, dar timpul nu mi-a permis să aprofundez incursiunea în acel joc. La vederea Doom-ului am rămas... cum să vă spun, gura căscată, simțurile intrate în alelă maximă, de abia am reușit să articulez câteva

cuvinte. Eh, probabil știți voi mai bine cum e sentimentul, de vreme ce mulți dintre voi ați încercat aceleași emoții la vederea Doom-ului. Pur și simplu nu îmi venea să cred că nu se gândește nimeni până atunci să facă un ASTFEL de joc, cu o ASTFEL de perspectivă (v-am spus, Wolfenstein a fost o experiență fugară). Mai mult decât atât, nu îmi puteam imagina cum de nu mi-am dat seama că se pot face și ASTFEL de jocuri.

Ei bine, am pus mâna pe tastatură și, desigur (la ce alteceva vă așteptați?), mi-am dat seama că nu mă pricepe deloc la jocul ăsta. Perspectiva 1st person imi dăduse peste cap toate părerile pre-

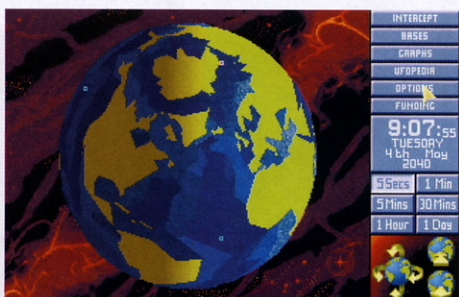


Z... un joc cu personalitate

concepute despre jocuri. Dumnezeu! Jocul ăsta era DEMENȚIAL! Absolut superb... nu mă mai puteam sătura de el. Nu mai vroiam să las calculatorul în pace... vroiam să mă mut la amicul meu



Dune2, bunicul a tot ce se vrea RTS în ziua de azi



X-COM: Terror from the Deep, sau cum arăta un joc complex



Cine nu știe oare de Diablo, un clasic printre clasici

și să îi confieze pentru totdeauna magia mașinărie. După lupte seculare ce au durat cam 5 minute am fost convins să plec acasă, cu promisiunea că jocul va ajunge și pe calculatorul meu.

Mai târziu aveam să descopăr că nu aveam destul RAM... argh!!! Ce tragedie! A mai durat ceva timp până am făcut rost de încă 2 MB și am reușit să îmi instalez Doomul.

Și uite așa, Mihai de la etajul 4, un individ ce nu ieșea în evidență prin nimic a reușit să se aprofundeze, fără nici o speranță de ieșire, în universul jocurilor.

Și iată-mă în fața calculatorului, uitând cu totul de școală și de alte hobby-uri, butonând în disperare la un joc ce mi se părea atât de fascinant încât nu îmi mai venea să îl opresc.

De aici totul a devenit mai simplu. Fiind la un liceu în care mai toată lumea se ocupa cu aceleași lucruri, nu mi-a fost greu să fac rost de din ce în ce mai multe jocuri.

Următorul joc important trebuie să fi fost *Dune II*, prima strategie de care am dat. Excelent, superb... începem să descopăr că îmi place din ce în ce mai mult nouul meu hobby. *Dune II* a fost un joc la care am stat foarte mult. Fiind un mare fan al cărților lui Frank Herbert, această strategie m-a atras într-un mod irezistibil. Îmi trimiteam trupele în deșert, să se plimbe deasupra unei „pungi” de melanj numai pentru a vedea cum îi înghite pe toți un vierme de nisip. Superb!

Au mai fost câteva jocuri, dar nu mi-a ră-



Transport Tycoon Deluxe, unul dintre puținele manager care mi-au plăcut

mas nici unul adânc înfipt în memorie. Începusem deja să înțeleg cum stă treaba cu calculatoarele și jocurile... devenisem un pui de gamer, ce mai.

Într-o seară [îmi aduc perfect aminte chiar și acum] un alt amic de-al meu m-a fericit aducându-mi „în dar” un nou joc. *Magic Carpet 2*...

Am lăsat bală televizorul și am purces amândoi în a testa noul joc. Frumos, zburam pe un covor magic... Imediat după ce am început să joc am dat un ochi însulei unde se

desfășura jocul și am dat peste o turmă de capre (hei, nu râdeți!) cei care își mai amintesc de joc știu despre ce vorbesc). Behăiturile lor mi s-au părut cel mai demențial lucru de până atunci... Am zburat apoi deasupra apei și am observat un individ ducând pe spate un ulcior plin cu apă făcând drumul de la un râu la casa



Atmosfera terifiantă din System Shock m-a impresionat întotdeauna

lui. Ete! Individul ăsta nu trebuia să facă așa ceva... vreau să spun că nu era necesară o asemenea atenție la detaliu pentru o mă bucura de joc. Lucrul acesta m-a surprins într-atât de mult încât pot spune cu mâna pe inimă că acesta a fost momentul în care am realizat că jocurile sunt mult mai mult decât par. Văzusem pentru prima oară cum se înfunde în fața mea un univers artificial dar totuși plin de viață.

Command&Conquer?

Azisem de acest joc de foarte mult timp... am încercat să fac rost de el, dar de fiecare dată când încercam să îl instalez, una sau mai multe arhive erau stricate. A trebuit să mă chinu foarte mult până să fac rost de *Command & Conquer*, într-atât de mult încât am apucat să joc Z-ul înaintea lui.

Z? Strategia supremă pentru mine... După el, C&C mi s-a părut un joc mediocr, neinteresant... De aceea, până și în ziua de azi, jocurile gen *Command&Conquer (Red Alert)* și toate celelalte clone)

nu mă impresionează cu nimic. Asta ca să vedeți cum o mică schimbare poate avea influențe atât de importante asupra unui gamer.

Am trecut apoi prin perioada în care *F1 GrandPrix* mi se părea cel mai reușit simulator făcut vreodată (*F1 GrandPrix* a fost unul dintre jocurile ce au stat cel mai mult timp pe hard-ul meu), am ajuns apoi să alflu și de existența sălilor de jocuri și a consolelor. Nu pot spune că a însemnat prea mult pentru mine (în sensul că nu m-a influențat în nici un fel și nici nu m-a transformat dintr-un jucător pe PC într-un avid de console), dar grafica pe care am văzut-o pe un banal televizor mi s-a părut pe atunci mult superior față de orice joc încercat pe calculatorul meu de acasă.

Hmm... ce a urmat? Căile pe care făceam rost de jocuri erau tare încurcate. Noțiunea de pirat îmi era necunoscută pe atunci, copyright-ul era doar un cuvânt ce aștepta cu minte să fie descoperit iar cutiile pline cu dischete circulau liber dintr-o mână în alta.

Viața mea a luat o întorsătură radicală în momentul în care am descoperit *Game Over-ul*. Ah, cei mai bine vânduți 5.000 de lei din viața mea (era o sumă, la vremea aceea). Țin minte că de-a lungul drumului din centrul orașului, de la taraba de unde cumpărasem (din care mai putea să apară *pliticseală*) revista și până la mine acasă, concepția mea despre jocuri s-a modificat radical. Practic, în cele 10-15 minute în care am mers ca un zombie pe stradă cu nasul în pag-



The Longest Journey sau ce poate face storyline-ul dintr-un joc

nile revistei am devenit dintr-un simplu puști care se juca din când în când și considera jocurile un hobby secundar, un fel de simplu puști, dar de data aceasta unul care tocmai înțelesese că ASTA îi place lui cu adevărat, un gamer în adevăratul sens al cuvântului.

Am ajuns acasă... am lăsat revista jos și am stat să mă gândesc la ceea ce descoperisem. Până atunci, „universul” ăsta al jocurilor se restrângea la câțiva prieteni și la o mână de dischete, pe când acum îmi pădăeam seama de IMENSITATEA industriei (eh, prima oară când mi-am dat seama că EXISTĂ o astfel de industrie).

Așa că am continuat să strâng jocuri, cât mai multe jocuri.

Am descoperit *Crusaderul (No Regret și No Remorse)* și am văzut ce pot face niște oameni cu adevărat talentați. Am dat peste *Taxi (Quarantine)* (un joc vechi... nu știu câtă dintre voi îl țin minte) și am descoperit cât de importantă e atmosfera pentru un joc... Apoi am dat de *X-COM: Terror from the Deep*.

Mai văzusem și înainte prima *X-COM: Enemy Unknown*, dar eram prea ocupat cu altele pentru a-i acorda vreo importanță. Cu chiu cu vai am reușit să îmi instalez jocul (dacă mai jineți minte avea foarte, FOARTE multe fișiere și calculatorul meu se chinua săracu să le copieze pe toate pe un hardisk neîncăpător) și am fost pierdut pentru societate.

Ghinionul „societății” a constat în faptul că vacanța de vară tocmai începuse, iar Mihai avea timp berechet la dispoziție. *X-COM: Terror from the Deep* este, fără drept de tăgădă, jocul care m-a acaparat cea mai lungă perioadă de timp. Au fost cam 2-3 luni întregi în care am jucat ZI DE ZI jocul. Afundat confortabil în fotoliu, mă desprindeam de la minunăția de joc numai pentru câteva ore pe zi. De abia așteptam să văd ce voi descoperi mai departe, ce minunăție de armă îmi voi mai putea fabrica și ce extraterestri verzi și urâți mai aveam de eliminat. Un joc cu adevărat impresionant.

Ce a mai urmat... stați să mă gândesc... nu mă grăbiți. Ah, dai *System Shock*-ul atât de mult lăudat într-un Review Special din **LEVEL**. Unul dintre jocurile cu cea mai demnă atmosferă din câte am încercat eu până acum. Întrebați-o pe sora mea și vă va spune că am înnebunit o casă întreagă cu muzica psihedelică din joc... ah, amintirile!

Am trecut apoi pe *Settlers*, un joc de strategie cu adevărat drăguț și am fost impresionat de *Transport Tycoon*, un joc pe care laș juca și acum dacă așa avea ocazia... și timp.

Avatare, unde ești?!

RPG-urile mi se păreau drăguțe, dar nimic mai mult... nu încercasem nici unul care să mă fi acaparat într-un asemenea hal ca... Oare cu care dintre ele să încep? Am să mă rezum la doar 2 RPG-uri, cele mai importante pentru mine, de alfel.

În primul rând *Diablo*... Știu, știu, un action-RPG dar un joc al naibii de bun. O atmosferă gotică și niște niveluri care băgau sperieții într-un jucător mai slab de inimă. Mai țin minte și acum introducerea cu corbul acela care... știți voi. De asemenea, muzica din *Diablo* mi se pare, chiar și acum, una dintre cele mai bune partituri muzicale realizate vreodată pentru un joc.

Trecem repede în revistă *Ultima VI* și îl notăm în carnețel la secțiunea „jucat... plăcut” și trecem la inegalabilul, incomparabilul și absolut

demențialul *Fallout... 1 și 2*.

Recunosc, primul *Fallout* m-a dezamăgit total. După ce am văzut că trebuie să mă bat cu niște șobolani putroși în peșteri prost iluminate l-am șters cât de repede am putut. Providențiala plictiseală m-a salvat însă de la o sări cu vederea cel mai bun RPG realizat vreodată. Având în vedere că pe CD-ul proaspăt achiziționat scria *Fallout 2*, și nu simplu *Fallout* m-am gândit să îi acord jocului o șansă.

Ceea ce a urmat au fost câteva săptămâni, ba chiar luni în care am fost practic acaparat de acest superb joc. Era diferit de toate RPG-urile jucate până atunci... era situat într-o lume post-apocaliptică, avea o atmosferă absolut magistral creată și un univers extrem de convingător. L-am mai jucat recent și tot nu și-a pierdut din farmec... dacă va exista vreodată un *Fallout 3*, fiți siguri că nu am să îl ratez.

nu e la îndemâna oricui... sunt un norocos.

Odată cu **LEVEL**-ul s-a schimbat și statutul meu de gamer... am trecut în echipa profesioniștilor, așa că trebuia să încep să mă comport ca atare. Sper că am reușit...

În ceea ce privește jocurile care m-au impresionat de când sunt redactor **LEVEL** jocular am, am de amintit doar două... dar ce jocuri!!!

Primul a fost *The Longest Journey*, unul dintre cele mai frumoase și inteligente jocuri realizate vreodată; un astfel de joc a fost atârdat de recentul *Anachronox*, o altă minunăție în lumea jocurilor. Fiți cu ochii pe aceste două excepții de la regulă, două exemple ale faptului că industria jocurilor este una în care ideile inovatoare și originale sunt expuse gamerului în cel mai fantastic mod cu putință.

Nu așa putea totuși să uit a menționa aici



Anachronox, dovada supremă că există și jocuri stilate

Numele meu este...

De când am pus ochii pe minunăția aia de revistă de îi zicea *Game Over*, visul meu a fost să am posibilitatea de a scrie la o astfel de revistă. **LEVEL**-ul era un nume obscur pentru mine dar asta nu m-a împiedicat ca, printr-o serie de evenimente absolut întâmplătoare, să ajung să îl întreb pe Claudiu dacă pot să scriu pentru revistă. Țin minte că i-am trimis un review la *Omikron: The Nomad Soul* care nu a avut un impact prea mare asupra redacției. Concluzia? „Mai scrie...”. Așa că am lucrat intens la un preview de *Black & White* care, după câteva modificări, a ajuns să fie publicat în revistă. Am colaborat apoi preț de aproape 5 luni cu revista, am început să fur ceva meserie și, într-un final, am ajuns redactor **LEVEL**. Ei, dacă mă gândesc bine, am reușit ceva extrem de important. Am reușit să îmi împlinesc un vis, ceea ce

Counter-Strike, probabil jocul meu preferat în multiplayer, sau *Delta Force* la care am pierdut ore întregi fugărind în rețea pe colegii din **LEVEL** sau **CHIP**.

Cam aici ar trebui să se încheie mica mea biografie... dar lucrurile continuă să evolueze. Voi mai apărea jocuri superbe, sunt liniștit în privința asta, sper doar ca acestea să nu se piardă în multimea de jocuri comerciale ce au invadat piața în ultimul timp.

Ce jocuri aștept cu sufletul la gură... *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Thief 3*, *Deus Ex 2*... voi?

Mitza

P.S. Ca să fiu în ton cu moda, am să amintesc și de MMORPG-uri. Văzut, jucat, un pic dezamăgit... dar fiți foarte atenți la evoluția acestui gen de jocuri pentru că reprezintă cu siguranță viitorul industriei.

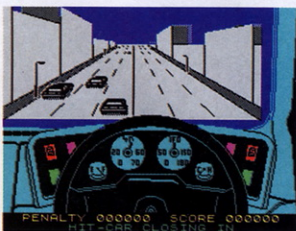
Mike's Game Universe



A sunat ceasul invocării și pe parcela mea... Mă apropii de tastatură și tac, dar mă apuc să-mi scriu propria istorie.

È un mod liniștit, calm și puțin melancolic de a mă uita înapoi și, pentru că așa mi-e firea, de a mă înfrigura puțin la gândul timpului trecut. Anii au zburat cam prea repede (oare cine face excepție?) și un lucru este absolut sigur: nici cărțile, nici filmele, nici excursiile și nici orice altă pasiune nu i-a făcut până acum să treacă la viteză supersonică așa cum au făcut-o jocurile. HC&PC only, deși, din când în când, consolele și cutiile cu monitor și insert coin mi-au mai furat din peisaj. Mă găsesc așadar în postura puțin incomodă și dătătoare de emoții de a vă împărtăși o experiență profund personală (prea puțin am jucat multiplayer sau chiar alături de altcineva până în timpul liceului).

Dar „îndețelele” este un datum al zonei transilvănene, așa că nu e bine să mă reped și, vorba zicalei umoristice, să trec prin cele patru pagini așa cum trece dragul nostru ardelean o stradă: nu mai repede de două ore, că doar n-o fi fulger.



Turbo Esprit - jocul cu impuls



Paris Dakar Rally? Mai bine ATV Simulator

Titlu: Mike (ce-i de răș?)
Gen: precis, fără greșeală, cu simț la..
 al urolului; fan Mully și Sculder
Producător: distorsiune temporală, zona Covasna
Data apariției: 5 minute trecute fix, prima vară optzecistă
Procesor: prăfuit dar se jine; s-ar cere un upgrade,
 dar banii i-au fost repartizați lui Milza
Memorie: nu-și aduce aminte unde și-a pus cheile în buzunarul de la piept
Cerințe minime: manele la minim 100 dB timp de 10s,
 după care îi cedează sistemul nervos central

NOTA: **Gameplay:** RPG cu joystick
Look: încă n-a crăpat nici o oglindă **Feeling:** se suportă
Sunet: aude cum crește iarba, însă doar **Impresie:** pe unde trece, o lasă
 dacă e liniște

Tastatura de temelie

Nu care cumva să vă închipuiți că la vremea aceea (cu mulți ani în urmă, în 1992) au zisem de gamepad, joystick sau chiar mouse. De unde? Văzusem în schimb (așa cum s-a întâmplat foarte multor cunoscuți) un HC la un prieten. Și ce mai juca simpaticul meu prieten, împreună cu fratele său, *Turbo, Laser Squadron și Dizzy!* Desigur, în timp ce ambele familii (a mea fiind în vizită) absorbea cantități industriale de Dallas, cu garnitură J.R Ewing + Sue Ellen și sirop Pamela + Bobby, pe un fond alunecos de petrol, eu absorbeam imaginea, pâlăpăiala



Batman și filmul său

obosită a unui televizor alb-negru pe care rula *Turbo Esprit*, un joc pe care mi l-aș fi dorit, mai târziu, și pe PC. Era un fel de Driver, dar ceva mai frumos, mai nou. Evident de ce... Prima experiență în orice domeniu cu rezonanțe personale plăcute este și unică și irepetabilă. Atunci, în timpul aceluia episod din Dallas, mi-am dorit pentru întâia dată, cu o patimă extraordinară, un HC, o tastatură din aceea. Au urmat periplurile prin fața magazinelor (foarte puține) în care se găseau HC-uri. Alții (puțini și ei) aveau deja Spectrum original, dar de așa ceva nu auzisem. Așa se face că idealul meu devenise produsul românesc (powered by Basic). Problema era că timpul trecea și HC-ul se lăsa așteptat. Într-o zi chiar m-am revoltat la telefon împotriva omniprezentei și, în mod ideal, de-toate-dătorul părinte maternal, pentru că îngoasa luase amploare: Mamă, de ce? În aceeași după-amiază, fără să am cea mai vagă bănuială, m-am trezit cu ceva pe birou... Era... Nu era... Era prea mult... Era exagerat... De ne suportat... O fericire... O iluzie... HC!!! Epoca IT se afla la mine în cameră, în toată splendoarea ei (chiar dacă deja obfuscase, în avans, un casetofon pentru date, care jucase

**Indy Jones rezolvă cazul Atlantida**

cu brio rolul pe care-l are un trailer pentru un joc așteptat cu înfrigurare de milioane de fani extenuați de atâtea așteptare). Atunci a început pentru mine adevărata aventură virtuală, mai puternică decât un drog și mai dulce decât cea mai bună înghețată și alune întregi și sirop de ciocolată curgând înțepător pe un cornet proaspăt și crocant. Victoria și supremația îi aparțineau acum acelui Deus Ludus, zeul care domină lumea și acum.

**Amintiri din Terra Nova**

Primele iubiri

Nu sunt genul care termină un joc dacă nu găsește acel „ceva” pe care am încercat să-l exprim în majoritatea articolelor din LEVEL. E drept că „ceva” s-a cam complicat în ultimii ani: grafică sofisticată, interfață, 3D, multiplayer, excitația detaliilor – toate acestea, cumulate, sunt pretențiile pe care e normal să le ceri în zilele noastre unui joc care face apel la tehnologii de ultimă oră și se mai și declară revoluționar. Cu toate acestea, tîind radical în înveliş ajungi și acum la esență, la „ceva” în ce-

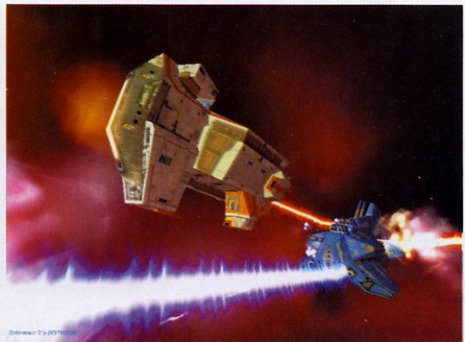
va”. Înainte era mai simplu. Problemele care apar azi pur și simplu nu existau. La începuturi grafica era, într-un fel, standard. „3D” nu apărea practic în nici un dicționar. Detalii – undă, pe televizorul alb-negru? (și chiar color, într-un fel tot alb-negru era). A fost o eră mai simplă și, dacă mă gândesc bine, mai plăcută. Era o detașare care îmi permitea să mă bucur de joc așa cum era. După începutul timid cu *Serpenti și Pac-Man*, m-am pregătit de invazia în cod-mașină: *Dan Dare*, *Batman the Movie*, *Hobbit*, *Dizzy 1-5*, *Turbo Esprit*, *Way of the Exploding Fist 1+ Fist 2*, *Conan the Barbarian* (jucat întâi la mare, pe terasă), *Neather Earth*, *Pole 500* (sau așa ceva), *Hero's Quest*, *Lemmings*, *The Fourth Protocol* (nu pot să exprim ce impresie mi-a lăsat acest joc – unul din cele mai bine făcute și jucate vreodată, o lecție pentru toți cei care cred că pot face un adventure), *Sherlock Holmes*, *Rambo*, *Sim City*, *Castle Master 1+2* (primele jocuri first person 3D, o adevărată revelație), *Harrier*, *Lords of Midnight*, *1942*, *Star Fox* (space-sim genial), *Elite*, *Back 2 Skool* (vremuri de tras cu praștia și aruncat pungi cu apă prin școală), *ATV Simulator*, *ATF*, *Chase HQ*, *Deflektor*, *Double Dragon*, *Enduro Racer*, *Mercenary* și lista ar putea continua la nesfârșit. După ce v-am plictisit cu toate aceste titluri (care au o valoare sentimentală mare pentru mine), nu-mi rămâne să mai spun despre era HC decât că a fost cu adevărat specială, o perioadă care m-a marcat și m-a atras atât de puternic în lumea jocurilor încât nu cred că voi mai putea ieși vreodată din ea.

Gamiada continuă

Turul de forță abia începuse... Spre deosebire de alții, săliile de jocuri mi-au rămas pe ve-

**Warcraft II. Aștept III**

cie interzise. Nu de alta, dar nevoia de intimitate și deci de single player a fost permanentă. Așa se face că, de îndată ce am obținut mult visatul PC (deși dorința de a avea unul nu a fost atât de mare pe cât a fost în cazul HC-ului; motivele îmi sunt necunoscute chiar și mie – probabil obișnuința cu jocurile), m-am închinat în lumea monojocului, a titlurilor care făc apel la confortul camerei și al izolării. De aici a derivat o căutare aproape neîntreruptă a jocurilor „speciale”. Care au fost ele? Pe categorii, RTS a însemnat pentru mine *Dune II* și *Warcraft II*, *Command & Conquer* și *Red Alert* (Tiberian Sun și RA2 m-au lăsat aproape rece), *Earth 2140* (a cărei muzică pur și simplu te răvășește, deși nu prea are legătură cu ceea ce se întâmplă pe ecran), *Age of Empires* (jucat până la epuizare), *Age of Empires II: Age of Kings*, apoi *Starcraft* și, mult mai târziu, *Earth 2150* (cred că în categoria asta pot să includ *Homeworld* și *Ground Control*, ultimul cu RTT în coadă). Genul RTS(T) a fost pentru mine și sunt convins că și pentru aproape voi toți esențialul, genul de joc dedicat PC-ului, cel care a făcut din mouse o unealtă indispensabilă. Țin minte cum stăteam alături de Sergio în anii de liceu, chiar înainte de a veni pentru prima dată la LEVEL în iarna geroasă a unui început de 1998, și ne uitam cu stupoare cum Țăranii din *AoE* adunau

**Leopard - țeava care deranjează în Commandos****Păcat că nu se aude muzica. Fără, parcă nu e Homeworld.**



Varianta personală a istoriei (Caesar II+III și AoE I+II)

gur coechipier, amândoi cu armura de scout. Atmosfera era incredibilă și sunetele contribuiau din plin la crearea sentimentului, alături de grafica de un rafinament extrem de rar în timpul. O traducere imperfectă a sentimentului (și apartenând paralel) ar fi aceea a savurării unui pahar de coniac în biroul de la ultimul etaj al unui zgârie-nor, într-un fotoliu de piele, când se aprind miliardele de lumini ale megalopolisului și luminile de avertizare clipesc cu insistență sus, pe ceruri... (Ciudată asemănare de feeling îmi găsesc și eu, dar asta e!)

... și continuă

Ce fel de Game Universe e cel care se limitează doar la atât? Capodopere au existat și în alte domenii. Să luăm *Caesar II* și apoi *III*. Imperiul roman mi se pare în continuare un teren mi mult decât fertil pentru jocuri, încă insuficient exploatat. Totuși, seria *Caesar*, did the job" foarte onorabil. City building, strategie combativă și economică, grafică, muzică și finețea detaliului - tot atâtea motive pentru a-mi toca nopțile în fața monitorului, deși mai ales *Caesar III* nu m-a scutit deloc de frustrări (mă refer în special la imposibilitatea de a construi un oraș perfect - totul merge bine până când începe să meargă foarte prost; totuși, jocul de-a Traian Bănescu este una din cele mai interesante variante de relaxare stresantă pe care mi le-a oferit marea industrie de-a lungul timpului).

Caesar nu a pus însă capac. Loc de jocuri bune a rămas încă deschis, mai ales că încă nu am pomenit de magia degajată de quest (denumit în contemporaneitate „adventure”). Nu e quest în sensul RPG (gen cu care nu pot să mă împac) și nici adventure în genul *Outcast* (despre care nu mai vorbesc, pentru că am scris deja patru pagini despre acest magnific, extraordinar... și aici mă opresc), ci quest în varianta



point-and-click-and-use-and-talk-and-solve-the-puzzles. Nu insist asupra lui *Indiana Jones* and the *Fate of Atlantis* și nici asupra lui *Day of the Tentacle*. Mă întorc însă spre revelația care a fost *Shivers 2* și salut respectuos un joc care nu mai acceptă denumirea de „joc”, pe care, așa cum văd eu lucrurile, o refuză în favoarea celei de „experiență”. „Iarăși experiență”? Mike, începi să trasezi brazde pe pogoan...” vă veți spune iritați. Da, iubiiți cititori, din mormanul de jocuri mai mult sau mai puțin reușite, mai mult sau mai puțin dușe la deplinătate, care mi-au trecut prin fața ochilor, a răsunat și acest titlu care, într-adevăr, m-a făcut să tremur și, în plus, să scriu și un review de care îmi aduc aminte întotdeauna cu plăcere. *Shivers 2: Harvest of Souls* este un joc cultremurtor, cu atmosfera lui părăsită, prăfuită, grea, terifiantă, misterioasă, cu lipsa lui de activitate, îngerii decapitați cu aripi frânte, muzica ciudată și canoanele în care misterul amerindian (poate cel comercial, gen X-Files, și al cui veridic, după cum bănuiesc, dar oricum magnific indus jocului) se contopește într-un roșu deranjant cu figuri, altare înfrigorant de singuratic și o masă obsesivă. *Shivers 2* este jocul libertății de mișcare nu pentru că ar avea un engine extraordinar (e chiar prerenderizat), ci pentru că este literalmente pustiu. Este jocul în care m-am simțit singur, deși bănuiesc de amintiri care nu-mi aparțineau și de coșmarul întoarcerii forțate într-un illo tempore artificial, creat de un nebun (Profiler e o jucărie prin comparație. Recomand *Shivers 2* la alăbia ani de la apariția tuturor amatorilor de „clasic”).

mure din tușuri și le ascundeau în coșuri în permanență goale (din rațiuni de animație) sau cum U-le-le-ul preotului face mai mult rău coloritului pantalonilor unuiaților înamice decât amestecarea de haine colorate în mașina de spălat. Tot atunci puneam la punct, concomitent cu Mitza și Claude, dar fără să ne cunoaștem, strategii economice din cele mai complicate în *Transport Tycoon* (*Deluxe* în cazul meu și unul din cele mai fascinante jocuri lansate vreodată; dar e un subiect cam fumat, așa că îl schimb). Totuși, încă un lucru: cu un articol de *TT Deluxe* mi-am făcut intrarea la LEVEL, deși într-un stil la care am renunțat, pentru că încerca să imite și nu prea era firesc. În fine...

FPS - desigur, *Wolfenstein*, apoi tot ce a purtat *Doom* în titlu, *Quake I*, *Strife*, *Dark Forces I+II*... Lăsând la o parte toate acesti mari FPS-uri despre care simt că nu mai pot să vorbesc fără să mă repet, mă las cuprins de amintirea unui joc special pe care cred că pot să-l includ în categorie. *Terra Nova* a fost pentru mine excelența absolută în domeniul FPS tehnico-mioritic (nu plin de sânge și coridoare întunecate, ci de raze laser, spoții verzi, plaiuri și lacuri reflectorizante). Afirm fără să mă înșel că de feeling cum oțerea *Terra Nova* nu am mai avut parte niciodată. Senzația a fost unică, experiența la fel. A fost un joc care te făcea să te simți confortabil închis (sau, mai bine zis, protejat) într-un battle costume chiar și în timpul luptei celei mai dure. Prea puține cuvinte sunt cu adevărat capabile să exprime ceea ce simțeam când eram pus în situația de a rezolva o misiune de noapte, sub clar de lună, cu un sin-

Tic... Tac...

... și articolul merge mai departe. Mă smulg din *Shivers 2* și mă arunc în acțiunea din *Commandos* (e nevoie de bară pentru că a apărut și jocul cu două linii în coadă). Și totuși, în *Commandos* e acțiune și nu prea e. Am senzația că este mai mult vorba de un joc al deciziei și al preciziei, decât de unul al adrenalinei. Tensiune întreținută și mult sânge rece. Am dus jocul până aproape de sfârșit, dar ultima misiune m-a covârșit. I-aș fi dat de capăt, dar am simțit că îmi cedează nervii. Asta se întâmpla desigur după o perioadă lungă de joc continuu. Sunt convins că, dacă l-aș fi reluat, l-aș fi terminat, dar au intervenit mereu altele și alte jocuri. De pildă, *Homeworld*. *Cataclysm* mi-a plăcut și el, dar nu s-a putut compara cu magia pe care o detașa spațiul rece și totuși atât de frumos din primul episod. Deși decorul este practic același, se simte o anumită insistență pe elementele de succes ale „părintelui”. Nu atât povestea și grafica și-au lăsat amprente puternice asupra memoriei mele, cât (și observ acum un fenomen de care nu am fost prea conștient până în clipa în care mi-am cumulat amintirile în acest articol) muzica. Da, muzica poate, sunt convins că poate să transforme un joc într-un „mai mult decât un joc”. Pentru mine, muzica poate fi de multe ori acel „ceva” de care vă vorbeam înainte și de care am tot pomenit în articole. Adesea lăsam *Homeworld* în pace și ascultam muzica, chiar și soundtrack-ul din generic.

Ca să o scurtez, trebuie să vorbesc un pic și despre simulatoare: de zbor și auto.

De zbor: aminteam undeva în urmă de jocurile personale, inimă. E bine, mi se pare că simulatoarele, cele mai bune dintre ele, reușesc să dea senzația că stai într-o carlingă ermetic închisă, septică și plină de butoane, manete și display-uri, ceea ce mi se potrivește ca o mânășă. *F/A-18* mi-a plăcut, dar înainte *F-22 Lightning II* a fost delicioasă zilnic o bună bucată de timp. *F/A-18 Super Hornet*, *F-22 ADF* (Căi de bine poate fi realizat un flight-sim) și, desigur, mult hăluțit *SU-27 Flanker 2.0* (despre care s-au trezit unii și alții să spună că are grafică ștersă) și-au avut și ele partea de influență pozitivă asupra universului meu. Dar sunt convins că nu poți aprecia un simulator de supersonic la adevărată sa valoare dacă nu ai jucat ceva din al doilea război mondial (Tragedie umană care, aproape din fericire, este și ea asemenea imperiului roman - teren fertil pentru jocuri). Eu am început cu *P47 Thunderbolt* pe PC, apoi am trecut la *Aces of the Pacific* (de la *Dynamix*) și am zburat cu *European Air War*, *World War II Fighters* și *Combat Flight Simulator* până când, anul acesta la ECTS, m-am trezit foțș în foțș cu Oleg

Maddox și al lui *IL-2 Sturmovik*, pe care deja îl proclam cel mai profesional realizat simulator de avioane (perioada '39-'45) din câte au apărut vreodată.

Auto: pe scurți, mi-au plăcut *NFS* (toate - *High Stakes* în special), *Microsoft Train Simulator* (oops, domeniu greșit...), seria *Grand Prix*, *Taxi* (*Quarantine* - nu doar lui Mitza), *GTA* (în nici un caz 2), chiar și *Midtown Madness*, *Carmageddon* (deloc). Ar mai fi, dar nu încap.

Reviste, reviste...

De când cu apariția jocurilor pe calculator pe plaiurile noastre mior... (sunt cam sătule de stereotipul ăsta), au înflorit (și ofilit) revistele specializate. Am jucat toate titlurile pe care le-am amintit până acum pe fondul materialului tipărit



Recoltă valoroasă pentru o colecție care se respectă

care, mai mult sau mai puțin, apărea cu o regularitate cam scumpă la vedere. Am citit *Hobbit*, *PC T&T*, m-am uitat la emisiunea de IT a unei televiziuni locale (alta nu exista la vremea aceea) și din toate m-am ales cu ceva. Totuși, atât de iubita de unii și atât de scuipata de alții, adevărată oaie așa spune eu variat colorată a presei românești, *Game Over* a fost și pentru mine revelația adolescenței dominate de acel *Deus Ludus*. Am trimis și eu scrisori și mail-uri, am așteptat cu înfrigurare răspuns, m-am dus la București și chiar am adoptat pentru o vreme expresia cu „mehmetul de pădure” (spre că nu

greșesc). Totuși, accesul la redacția **LEVEL**, începând cu iarna pomenită, m-a lămurit asupra unui lucru foarte important: universul jocurilor pe calculator este, practic, același pentru toți dar, în definiiv, trăim pe planete diferite (sau măcar continente) din acest univers și a încerca să faci Marte din Jupiter sau Asia din Africa este o pierdere de vreme și, de ce nu, plagiat curat.

LEVEL este o revistă de sine stătătoare pe care încercăm să o ducem cu brio în viitor, pe picioare proprii, cu stil propriu, cu personalitate proprie. Jumătate din toate jocurile care și-au lăsat amprenta asupra mea își găsesc un echivalent în articolele din **LEVEL**. Acum, când **LEVEL** a ajuns la numărul 50, după patru ani suficient de tumultuoși, pot spune că sunt mândru să am colegi ca Mitza, Claude, Marius, Sebah, BogdanS și Locke, dar prietenii mi-au fost și mi sunt în continuare și Dr. Pepper, Wild Snake, Mr. President, Generalu', Indianu', Sergio, Enkidu și toți cei care au avut de „spus” măcar un articol în **LEVEL**. Toți sunt, într-un fel, parte a acestui *Mike's Game Universe*, așa cum din el fac parte și *Computer Games*, *PC Gaming*, *PC Games*, *XtremPC* sau *PC Zone* și multe altele asemenea publicații.

Trecută-i strada

„Îndeletele” s-a terminat. Țara și somnul mă cheamă, așa că îmi sărut copii, părinții și frații, trag linie, închid calculatorul înainte să salvez, pentru că prea mult *Peshay* mă derutează, și îmi aduc aminte că spuneam undeva înainte că sunt fan single player. Da, sunt, dar îmi place la nebunie *Counter-Strike* și las oricând bală orice tendință izolaționistă pentru o luptă dreaptă, ca de la M4A1 la AK-47, cu puțină zeamă de cuțit cu bomb...oane și grenade HE. Totuși, în redacție, Mitza și Sebah dau tonul, indiferent de server, indiferent de hartă, indiferent de lag.

Mike

P.S. Pe parcursul producerii acestui articol, nici un joc nu a fost rănit, omorât sau șters de pe harddisk, dar multe au fost omise (*Settlers*, *Half-Life* - menționat adeseori în alte articole - *Sea Dogs* etc.)

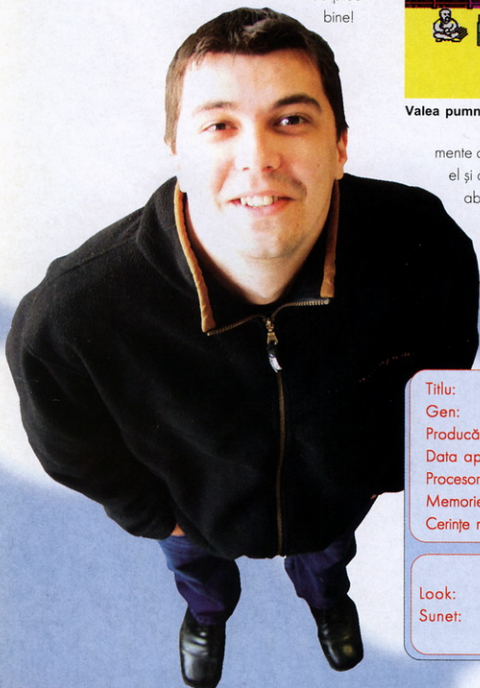
O promisiune înțită - IL-2 Sturmovik.

Pepper's Game Universe

Chiar dacă mai puțin activ în ceea ce privește redacționalul, dar la fel de implicat sufletește, vă asigur, în bunul mers al revistei, vin și eu la rândul-mi în fața voastră, pentru a vă prezenta zbuciumata mea istorie de gamer, cu toate perioadele ei, mai bune sau mai rele. Și nu este deloc o sarcină ușoară să înghesui în patru pagini toate întâmplările (mii și mii) care s-au perindat prin cei 8-9 anișori de interacțiune cu diverse forme de calculatoare, dar mai ales cu diverse generații și genuri de jocuri. Așa că „check it out!” la Pepperică istorie de gamer, mai zbuciumată ca cea a... Franței!

Era cretacică

A precedat apariția calculatorului în viața homo-pepper-ului și se distingea prin consumul digestiv de cretă în pauzele dintre ore, care ar fi trebuit să provoace temperaturi și chiar febră, urmate de învoirea de la ore, dar din păcate provoca alte tulburări... da' tu cine ești, că nu te văd prea bine!

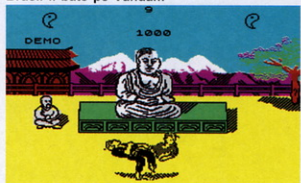


Antichitate

Homo-pepper-ul interacționează pentru prima dată cu un instrument primitiv, făcut de mâinile iscusite ale unor studenți căminșiți de la electrotehnică, ce purta numele de Cobra și se ascundea într-o carcasă de HC. Datorită îndemnării meșteșugarilor care realizaseră acest instrument din piesele de la alte două instru-



Brusii îl bate pe Vandam



Valea pumnului pe autostrada gâtului

mente defecte, jocurile nu puteau rula pe el și de aceea a fost relativ repede abandonat. Scrisul numelui pe televizor și desenatul de păturate cu fost singurele activități la care respectivul dispozitiv a fost folosit.



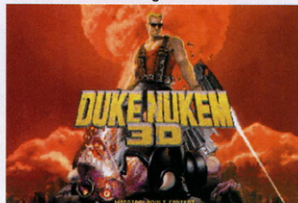
Să ne dăm cu Jetpac...



Spiridușu' călare pe balaur sau Golden Axe



Primul FPS dintr-o lungă serie



Al doilea FPS dintr-o lungă serie

Epoca medievală

A urmat un al doilea dispozitiv asemănător cu primul, care de această dată a schimbat radical (de ordinul 3 din 15) viața homo-pepper-ului. Numele lui era Spectrum Sinclair, era proprietate comună cu un alt membru al tribului, care locuia într-o colibă vecină, și, lucrul care era cel mai important, pe el rula jocurile. Deveniseră

Titlu: Pepper, Pepperică (pentru prieteni), bă (pentru cei mai apropiați) bărbățește (la cuțit)
Gen:
Producător: The Pope's Gamers Factory (produs unic)
Data apariției: recolta de toamnă, 77, Pantelimon... pac-pac!
Procesor: overclock fără cooler... sss... mamă, ce frig!
Memorie: lecitina rulezi!
Cerințe minime: o valiză mare plină cu hârtii de 100 USD!

Look: ... but don't touch!
Sunet: să se audă și musca... da și M4A1-ull
Gameplay: Mai bine „play the game!”
Feeling: I've been hooked on a feeling!
Impresie: Am impresia că dăseară o să ploaie!



Nopti albe cu orci – Warcraft 2

gamer. Producții ca *Vecle-Mans, Level 5, Bruce Lee, Fist* și multe altele îți mâncau zilele și nopțile, dar nu mai conta. Casete cu jocuri, casetofone (fiecare casetă mergea pe un anumit casetofon), muzică (să fie jocul mai antrenant), toate învălmășite pe un birou care se dovedea neîncăpător. Zile întregi petrecute în fața televizorului, week-end-uri asemenea, totul mergea cu o viteză mai mare parcă. Primul contact cu jocurile reușise să mă schimbe. Deveni-
sem gamer!

Epoca modernă

A urmat după un interval de vreo câteva luni o perioadă de acalmie, determinată de activitățile școlare (în principiu de admiterea la liceu). Dar odată consumat acest eveniment, am trecut într-o nouă fază, care a debutat în laboratorul de informatică în fața un XT pe care, într-un Q Basic negru-verde (monitorare, nu joacă) îți puneai în fața Gorilla, sau cam așa ceva, un titlu cu ușoare cerințe intelectuale, un fel de stră-bun al lui Worms.

De aici și până la sala de jocuri de peste drum de liceu nu a mai fost mare lucru. Aici se desfășurau adevărate episoade de istorie, episoade ce cuprindeau aventuri în doi, prin inter-



Fiori la puterea a doua



Sport-sim adevărat, fără blat – FIFA 97

mediul lui *Golden Axe*, curse infernale pe șosele - *Lotus*, precum și lupte contra nazismului - *Wolfenstein*, în jocul care mi-a conturat clar genul preferat, și anume first person shooter-ul. Dar și această perioadă s-a stins pentru un timp, din cauza altor interese specifice vârstei: fotbalul, Țitlul de la ore și altele.

Dar la fel de subit cum s-a stins, s-a reaprins cu o intensitate mult mai mare. Și acest lucru s-a datorat bunului meu prieten și vecin *Dr. Warp* care, proaspăt posesor de 486 DX4, m-a invitat la el să-mi facă un demo. Jocul care mi-a cucerit atunci inima a fost *Duke Nukem 3D*. Și aici trebuie să specific că sunetul era realizat printr-o combinație cu 4 boxe de vreo metru înălțime, date destul de târlic, lucru care a contribuit într-o mare măsură la crearea unei atmosfere care să mă cucerască definitiv. Nu mai exista cale de întoarcere!

În scurt timp, datorită unei puternice campanii de convingere în stânga și în dreapta, în care un rol deosebit de important l-a avut replica „Un viitor economist are neapărat nevoie de un calculator!”, am reușit să devin mândrul, fericitul și superîncântatul posesor al unui 486 DX4 cu 8 MB RAM și HDD de 635 MB (care în scurt timp a devenit neîncăpător), pe care pur și simplu l-am iubit de la prima vedere.

O nouă eră tocmai începuse! Și ea a debutat cu o nouă iubire în ceea ce privește jocurile de calculator, poate prima cu adevărat reală. Este vorba despre *Warcraft 2*, care mi-a deschis apetitul pentru un nou gen de jocuri, și anume strategiile în timp real, care nu se avântă în universul SF. (Singura excepție: *Starcraft*).

De asemenea, un nou joc, și odată cu el un nou gen și-a făcut loc în sufletul meu prea neîncăpător de gamer. Este vorba despre acțiune/adventure, și titlul care mi-a impus respect



Lara în tinerețile ei



NFS – Se mișca greu, dar treaba și-a făcut-o.



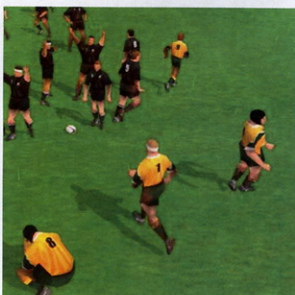
Mi-a plăcut și aștept și altele.



FPS realist - I love it!



Porsche - Simply the best!



Hai să ne bucurăm...

pentru câteva producții ale genului a fost *Shivers 2* care, în ciuda faptului că se mișcă sub orice critică pe bietul meu sistem, a beneficiat de toată răbdarea mea și a fost terminat nu o dată, ci de două ori.

Și dacă tot am amintit despre noile pasiuni, care odată cu explorarea unor noi producții, nu pot să las deoparte simulatoarele sportive, în special cele auto. Prima categorie am

îndrăgit-o odată cu *FIFA 97*, primul dintr-o lungă serie de simulatoare fotbalistice. Mașinile le-am iubit și în ceea ce privește simulatoarele, după ce am admirat ca un nebulun un demo de *Need for Speed*, care și el rula destul de chinuit pe bietul meu sistem cu 8 MB RAM. Tot din acest univers făcea parte și *WWF 4*, un simulator de wrestling care mi-a ocupat ceva timp.

Alte producții care mi-au devenit dragi și care au făcut parte din această perioadă a istoriei mele de gamer au fost: *Age of Empires*, *Tomb Raider*, *Grand Theft Auto*, *Gran Prix 2*, *Commander Keen*, *Red Alert*, *Quake*, *Doom 2*, *Hexen*, *Heretic*, *Ignition*, *Destruction Derby*, *Pool 2* și multe, multe alte producții care nu îmi vin acum în minte, dar pe care le-am îndrăgit.

Epoca contemporană

A început odată cu interacțiunea cu LEVEL, înainte de care, trebuie să recunosc cu mâna pe inimă, nu prea am avut de-a face cu revis-

tele de specialitate. Odată ajuns aici, nu am făcut altceva decât să-mi consolidez statutul de gamer dedicat și să intru în contact cu un număr din ce în ce mai mare de jucări, dintre care unele m-au cucerit. Și pentru că vorba aia: „Un redactor la o revistă de jocuri este mort fără un calculator decent!”, upgrade-urile în început să curgă, unul după altul, și eu am încercat să rămân în rând cu standardele impuse de statutul de mare gamer.



Din categoriile cele mai îndrăgite au reușit să se cristalizeze câteva titluri favorite. Astfel, în ceea ce privește FPS-urile, doar cele realiste au reușit să mă cucerească (poate cu mici excepții), preferatele fiind titlurile din seria *Delta Force*, cu *DF2* ocupând un loc destul de important în sufletul meu, apoi alte producții ca *Half-Life* (cu tot cu *Counter-Strike*), *Soldier of Fortune*, *Codename Eagle*, *Project IGI*, *No One Lives Forever*, *Operation Flashpoint* și poate că am uitat câteva. Tot la categoria shooter cu ele-



Nu da, neena, că-s minor (zis și SWAT 3)



Dialog între mitraliere... (Nocturne)

mente adventure, sau invers, pot intra *Tomb Raider*ele, *Max Payne*, *The Devil Inside*, *Nocturne*, *Hidden and Dangerous* (+ expansion pack) și multe alte producții asemănătoare. Și dacă tot suntem la această categorie ar fi puțin să nu amintesc și de partidele de multiplayer de *Delta Force 2* și *3* care se încăleau în redacție și care strâneau cel puțin 8 participanți care și cărau talentele de lunetiști. La fel de bine primite de către mulți dintre colegii mei, în momentul în care venea vorba de o partidă în rețea, au fost și mai sunt *Half-Life*, *Counter-Strike* și *Porsche*.

Mi-au plăcut și-mi plac în continuare simulatoarele auto. Și chiar dacă am jucat mai ales la serviciu, și mai ales cu Mike, titluri ca *Interstate 82*, *Beetle Buggin'*, *Sports Car GT*, *Insane*, *Screamer 4x4*, marea mea dragoste în acest domeniu și a multora dintre colegii mei rămâne *Porsche*, și această dragoste se mai concretizează și astăzi în curse nebunești ce încing firele rețelei din redacție.

Categoria simulatoare sportive include, pe lângă seria *FIFA*, de care mă leagă unele dintre cele mai plăcute amintiri, o droaie de alte titluri dedicate altor sporturi. Și nu pot să nu amintesc aici *Rugby 2001*, un titlu care m-a impresionat plăcut, dar și alte producții cum ar fi *Sydney 2000*, *WCW Nitro* sau *Ultra Realistic KO Boxing*.

Tot în contemporaneitate

În paralel cu activitatea gamică desfășurată la redacția LEVEL, a avut loc o dezvoltare a acestei activități și acasă, stimulente fiind rețeaua locală pe care am pus-o la punct împreună cu alți 4-5 vecini. Aici primim strategiile, care necesitau un timp mai lung de joc. După cum am mai spus, dintre cele ancorate în domeniul SF, singura care mi-a intrat în grații a



DF2 - Vechea mea iubire

fost *Starcraft*, care a fost și printre cele mai jucate, alături de *Warcraft 2*. În afară de acestea, au mai străbătut firele rețelei și HDD-urile calculatoarelor *Age of Empires 2*, *Knights & Merchants*, dar și *Majesty*, *Cossacks*, *America* sau *Teocracy* (ultimile mai puțin pe partea de fire ale rețelei).

Alte titluri aparținând altor categorii care m-au atras au fost *Redguard*, *City of the Lost Children*, *Crusaders of Might and Magic* și multe, multe alte jocuri. Practic, pot spune că îmi plac și pot juca aproape orice fel de jocuri, cu excepția RPG-urilor cu personaje prea mici, a strategiilor turn-based (*Risk 2* fiind excepția care întărește regula), și a celor prea SF, cu roboți, nave și vehicule futuriste (și aici excepție făcând cele cu un storyline captivant).

Era imposibil să nu uit ceva, mai ales că din colecția de titluri favorite fac parte o droaie de jocuri. Și uite așa era să las deoparte militare sim-urile, care-mi plac atât de mult: toate titlurile seriei *Rainbow Six*, *SWAT 3*, și de ce nu, chiar și *Spec Ops*. Poate că am uitat și alte titluri dragi mie, însă ceea ce contează cred că v-am spus: *Warcraft 2*, *Delta Force*,

Porsche, *FIFA*, FPS-uri realiste și, bineînțeles, jocul care mi-a dat cei mai mari fiori, *Shivers 2: Harvest of Souls*. Cam astea ar fi titlurile care ar încăpea într-un top al preferințelor.

Ce va fi? Chiar dacă nu putem niciodată prevedea ce se va întâmpla în viitor, pot spune cu siguranță că voi rămâne un gamer pasionat, care se va afla întotdeauna în contact cu lumea jocurilor, care va aștepta întotdeauna cu sufletul la gură o nouă producție ce promise mult, la fel ca și până acum, care se va necăji la fel de tare când un joc super-trămbițat va întârzia să apară, care se va strădui din toate puterile să-și păstreze calculatorul la înălțimea cerințelor. Cu alte cuvinte, voi rămâne în continuare un mic strop în marea de gameri din toată lumea! (ce cugetare odăncă...)

Dr. Pepper

P.S. Vă promit o continuare, în momentul în care va exista „materia primă” necesară.



Miss Archer...

... din No One Lives Forever

Sebah's Game Universe

Ită că a sosit și vremea mea. Este timpul să vă aduc la cunoștință și eu câteva amănunte legate de universul jocurilor mele. Sper ca memoria să nu-mi joace feste și să reușesc să-mi amintesc câte ceva din ceea ce am jucat la viața mea. Jocurile pe care le-am jucat prima dată au fost, la fel ca orice copil de pe lumea asta, cele din fața blocului: 'prînea', 'ascunseă', 'cornete de tot felul, inclusiv cu bold, chiușoare, praștii, fumigene etc. Însă nu cred că acestea v-ar interesa prea mult. Toți am trecut prin această fază și cu siguranță că am rămas cu amintiri plăcute, alții au mai rămas și cu semne pe viață de la capetele sparte, mâinile și picioarele rupte. O adevărată revelație pentru mine din acea perioadă este fotbalul, pe care îl mai practic și astăzi la nivelul „profesionișt” din spatele blocului. Și am mai rămas cu ceva: cu o cicatrice la nivelul tâmpelii căpătată la revelaționalul lui '93. Urmări fiziologice nu prea sunt. Da' tu cine ești? Că nu te văd prea bine... Și cum vă spuneam prin '91 aveam 14 ani. Da' despre ce vorbeam? Ah, jocurile! Ce-or mai fi și alea?

Primul contact

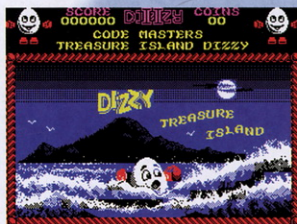
Era o toamnă târzie. Vântul tremura printre frunzele uscate. Copii nu mai erau pe afară și nu prea aveam ce face. M-am hotărât să-i fac



Așa arăta un joc frumos - Saboteur



Cursele în Turbo Esprit



Amețitul



Pirates pe Commodore



Titlu:	Sebah, dar mai simplu Seba
Gen:	I'm too sexy for my car, too sexy by far...
Producător:	Un el și-o ea în focuri
Data apariției:	... și-ntr-o zi din '77 s-a născut Domnia-meal
Procesor:	Mic, da' ducel
Memorie:	RAR și din când în când
Cerințe minime:	Una bucată femeie, una bucată butelcă și... atât.

Look:	NOTA:	Gameplay:
Sunet:	Fatal... în altă viață	Prietenos, simplu, accesibil etc.
	Alo, alo... se-aude ceva!!!	Feeling: Vulcanic
		Impresie: Gata, că m-am săturat!

o vizită unui bun prieten de-al meu. Nu-l mai văzusem de mult timp și nu știam ce s-a întâmplat cu el. Zis și făcut. Mă înfințez la ușa lui și-mi lipesc degetul de sonerie. Într-un târziu răspunde mama lui Ionuț, „Sărut mâna tanti, Ionuț e acasă?”. „Cum să nu, stă și se joacă.” Fără să-și dea seama femeia a rostit cuvântul magic: „se joacă”. Neshiind ce se poate juca Ionuț singur în casă, am pătruns cu o neliniște în suflet în camera acestuia. Surpriza mea a fost imensă când l-am văzut în fața unui televizor alb-negru, cu o cutiuță ciudată în mână și cu niște bare albe ce se mișcau pe ecranul negru. Era un televizor Sport cu jocuri. Nu știu câți dintre voi ați văzut așa ceva. Televizorul se vindea cu două chestii care ar fi străbucii joystick-urilor din ziua de astăzi și avea implementat un joc cu un cerc-pătrat ce trecea dintr-o parte în alta a ecranului.

Existau două niveluri de dificultate date de viteza cu care se mișca pătratul. Se putea juca și în doi, deci primul multiplayer pe care l-am văzut. Semăna cu tenisul, dar trebuie să vă gândiți că jucătorul nu controla altceva decât o bară verticală ce executa o singură mișcare: de sus în jos și de jos în sus. Nu trebuia să vă mai spun că ore întregi, până noaptea

tea târziu, am rămas împreună cu el în fața televizorului. A doua zi la fel, a treia și așa mai departe până când iubiii noștri părinți s-au adunat la o ședință și au hotărât că nu mai avem voie la el decât duminică (pe atunci nu exista weekend).

Al doilea contact...

... a avut loc în general, la ani buni de la prima experiență. De această dată a fost vorba despre un HC pe care-l aveau un coleg de clasă. Plecam de la școală și mergeam la el acasă unde ne jucam înnebuniți, uitând de mănăca, de lecții și restul lucrurilor rămânând. În acea perioadă, Televiziunea Română liberă a hotărât că informatica este un domeniu de viitor și au introdus o emisiune de vreo jumătate de oră în program. În aceasta, un ex-ministru la pază și ceva de ani prezenta tot felul de programe de grafică, de calcule etc. și avea, în cea mai mare parte a emisiunii, o secțiune dedicată jocurilor. Spun în cea mai mare parte pentru că, nu știu dacă vă vine să credeți, transmiteme jocuri pentru HC pe televizor. Aștepțam cu nerăbdare emisiunea pentru că legam casetofonul la televizor prin cablu și înregistram jocurile pe care le jucam în disperare după aceea. Poate pare incredibil, dar vreo douăzeci de minute ecranul televizorului era plin cu dungi orizontale în nuanțe de gri și scotea niște sunete care-ți zgâria urechile. Cred că foarte multă lume și-a dereglat televizorul atunci pentru că nu știau ce se întâmplă.

Multe ar fi jocurile cu care mi-am umplut timpul pe HC, dar cu greu îmi mai amintesc numele lor: Saboteur, Vec Le Mans, Dizzy, Turbo Esprit, Conan etc.

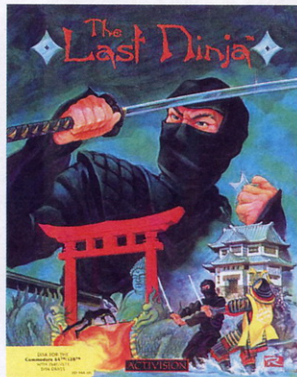
În cele din urmă, după îndelungă rugăminți, părinții mei m-au binecuvântat cu un Commodore 64. Era o minunăție pe vremea aceea. Aveau și floppy-disk de 5.25. Coșmarul casetelor se încheiase pentru mine. Nu mai înjuram că, după ce am așteptat 10 minute să se încarce jocul, acesta tot nu mergea deoarece era banda stricată. Diferența dintre HC și Com-

modore era destul de mare. Jocurile erau mult mai complexe, grafica altfel și, pe deasupra, era al meu. Nu trebuia să mă mai duc la alții să mă joc. În plus, mai aveau prieteni care aveau Commodore (după cum știți jocurile de pe HC nu erau compatibile) și nu duceam lipsă de jocuri: Pirates, Elite, Last Ninja, Space Taxi, Jumpman, Dynasty Wars, Impossible Mission și multe, multe altele, pe care nu le mai amintesc.

Tehnologia modernă

Nu mesec astfel perioada primelor PC-uri. Cu acestea am intrat în contact în liceu. Era deja un pas înainte făcut cu XT-urile prin Gorilla pe care-l jucam cu Pepper în drăcie (aceeași reacție am avut-o mai târziu, tot cu el, când am dat peste Worms). Drept să vă spun, nu era nimic în plus, poate în minus față de Commodore, dar era vorba de feeling. Cu bătrânul 286 a fost deja altceva. Atunci am dat de un joc care pur și simplu m-a fascinat: Prince of Persia. Aventurile prințului au ocupat mult timp din orele mele de informatică. Dacă stau să mă gândesc acum nu era decât un arcade normal, cu momente dificile în care prințul dispărea din raza vizuală după vreo coloană, stălp, ceva, dar unde mai văzusem eu mișcările pe care le executa acesta cu atâta grație. Când urca la următorul nivel se agăța și se balansa atât de frumos încât îl puneam să urce și să coboare numai pentru a-l mai vedea o dată.

A urmat o perioadă destul de tristă pentru mine. Am renunțat la Commodore pentru că am văzut altceva cu mult mai bun, dar totuși nu mi-am putut permite să dețin așa ceva. Cu toate acestea jocurile nu au părăsit viața mea. O mulțime de prieteni și-au cumpărat PC-uri și am reușit să joc la ei cam tot ce aveau. Ne petreceam după-amiezele, după ce scăpam de școală, cu tot felul de jocuri: Lion King, Bomberman (se învingeau adevărate campionate, cu clasamente, punctaje, retrogradări), Golden Axe, Tarzan, Stunt Master, Budokan. În cea



Activision la începuturi



Misiune Imposibilă

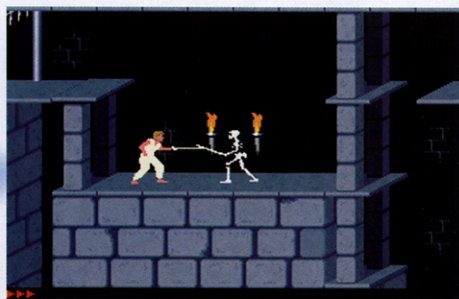


Aduca de Gorilla

ce privește sporturile mai jucam un tenis, un Arcade Volleyball, mai târziu și FIFA. Dar simulators sportive nu au devenit pasiunea mea. Preferam să joc un fotbal pe terenul din curtea școlii decât să stau în fața calculatorului. Senzația lovirii mingii cu piciorul este mult mai pu-



Dynasty Wars - tot Commodore



Prințul din Persia



Bomberman



Tarzan

ternică pentru mine decât apăsarea unei taste.

În schimb, simulatoarele de mașini mi-au plăcut întotdeauna. Un Grand Prix sau Lotus jucam desori. Bineînțeles că a venit Need For Speed, din care, mai târziu, Porsche-ul m-a încântat și mă încântă încă cel mai mult (Collin MacRae Rally 1 și 2 nu au avut același efect asupra mea).

Din când în când mai încercam și câte un ChessMaster, când aveam ceva timp la dispoziție. Răbdare aveam să stau la el, dar nu prea era atractiv pentru ceilalți, așa că nu am reușit niciodată mare lucru.

Și PlayStation-ul a primit ceva atenție din partea mea. În special jocurile care se puteau juca în doi. Mortal Kombat, Street Fighter sau Tekken (în special ultimul) au fost încântarea multor ore. Curse cu mașini nebune, golf sau fotbal, orice CD-uri ne picau în mână constituiau momente de fericire.



Settlers 2...



PlayStation și Tekken

Lume, lume, am și eu calculator

Mai târziu am avut și eu primul PC acasă. Acum nu mai depindea de ceilalți ce jucam. Intervenea însă altceva. Nu mai aveam timp pentru jocuri deoarece veneau examenale, venea facultatea. Și cu toate acestea nu a trecut timpul fără ca eu să știu ce înseamnă strategiile: un Age of Empires și I și II, un Settlers. Erau jocuri pe care le consideram complexe. Am avut și încercări de Caesar II, dar parcă nu m-a atras atât de mult. Warcraft și Red Alert au mai stat și ele ceva timp la mine pe calculator. Mai târziu și mult mai aproape de zilele noastre, după ce am intrat în colectivul LEVEL, am dat de alte strategii bine realizate care mi-au menținut apetitul pentru acest gen. Cossacks e fascinant prin numărul imens de unități pe care le puteam controla, prin felul în care le distribuim și le ordonam pe câmpul de luptă. Settlers IV și Cultures au fost destul de draguțe.

Emperor: Battle for Dune are, în schimb, o tradiție în spate, o tradiție pe care trebuie să o respecte și la înălțimea căreia cred că s-a ridicat. Grafica 3D este de neegalat la acesta. Sunt curios cum va arăta Age of Mythology și dacă va reuși să-mi schimbe această impresie.

I've seen the light

First person shooter-ele au fost o adevărată revelație pentru mine. Nu am început cu Doom pentru că nu am dat pe la nici un prieten de el, în schimb Quake a fost jocul pe care l-am terminat de parcă jinea de existența mea de atunci încolo. Senzația de putere pe care mi-o dădeau armele cu care atacam „animalele” din joc mă pusese chiar pe gânduri. Începusem să mă întreb de efectele pe care le are violența din jocuri asupra minții mele. Acum, că sunt mai bătrân, pot să trag și o concluzie: „Da”. Nu am ratat nici Wolfenstein, dar poate cel mai mult m-a încântat, mai târziu, Half-Life. Fee-



... și Settlers III

ling-ul din Half-Life m-a fascinat de-a dreptul. Un feeling parcă mai puternic îl are Counter-Strike-ul ce m-a cucerit de la început. Probabil datorită faptului că este un multiplayer. Am jucat o mulțime de moduri de Half-Life, dar alegerea mea rămâne aceeași. Un joc atât de simplu, dar cu atâtă energie. De aceleași premise s-ar bucura și Delta Force, dar cu rezultate mai puțin spectaculoase. Proiect IGI, Operation Flashpoint (o atmosferă militară excelent creată), No One Lives Forever, toate au fost mai mult sau mai puțin gustate.

Cineva spunea odată că lucrurile simple sunt cele frumoase. Poate tocmai din cauza dictionului de mai sus nu m-au atras niciodată RPG-urile. Să nu credeți însă că mi se par prea grele, dificile etc. Nu, nu e vorba de asta. Pur și simplu mă plictisesc îngrozitor când văd zecile de magii, zecile de obiecte, unul cu +1 altul cu +2. Cred că băătăliile din RPG-uri sunt cele care m-au îndepărtat cel mai mult de acest joc. Adică, omori două sute de idioți mai slabi ca tine numai ca să te „levăluiești” și ca să omori după aceea alți două sute ce rămân iarăși mai slabi ca tine. Probabil este o viziune simplistă asupra genului, dar c' est la vie. În schimb, jocurile tactice care au și elemente RPG-iste mă atrag destul de mult (mai nou de acest tip este Original War, ar mai fi și Kingdom Under Fire, din care se putea face însă mult mai mult).

Din rândul jocurilor adventure aș vrea să scot de la început Arcatera (un quest cu elemente RPG care mi-a mâncat efectiv nervii), dar altele quest-urile reprezintă un gen pe care l-am apreciat întotdeauna. Seria Myst este una dintre favoritele mele, deși grafica prerenunțată i-a făcut pe mulți să strâmbă din nas. Mist, Riven și Myst III: Exile mi se pare că ar fi jocurile care reinventează miturile. Sunt jocuri inteligente ce necesită puțină glagorie (adică nis-



Arcatera, un joc de care să fugiți

caiva creieraș) pentru a le termina, și tocmai de aici vine și distracția. Ar mai fi Dragon Riders: Chronicle of Pern a cărui storyline mi s-a părut excelent și a cărui continuare o aștept.

În ceea ce privește tactica militară, am trecut destul de repede peste primul Commandos. După primele două misiuni nu l-am mai jucat. Am luat o pauză de jocuri (deh, examenele), iar când am revenit nu m-a mai atras. Până la apariția celui de-al doilea a venit însă Desperados pe care l-am terminat. M-a atras atmosfera de western a acestuia și, deschizându-mi apetitul pentru acest tip de tactică, am jucat după aceea și Commandos II-ul. Rezultatul l-ați văzut în review-ul de luna trecută.

S-a dus și dus a fost...

... timpul pe care l-am avut la dispoziție pentru a vă vorbi despre umila-mi persoană.

Probabil multe ar mai fi de spus, pentru că multe nu au fost spuse și au fost uitate. Cu o licărire de speranță că nu v-am plictisit prea mult, nu v-ați smuls părul din cap și nu m-ați injurat prea tare, închei aceste rânduri. Și, dacă nu v-ați săturat de pălăvrăgeala mea, promit să ne mai întâlnim în paginile revistei fără să vă mai innebunesc cu faptele de vilejie care mi-au umplut până acum existența. La bună revedere.

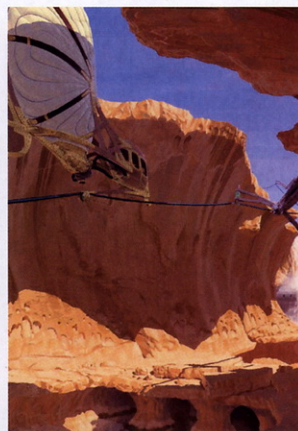
Sebah



Primul Myst



Ultimul Dune, arta strategiei



Ultimul Myst

Locke's Game Universe

Bună ziua la toată lumea. Iată că sunt următorul pe listă, așa că o să vă zic și eu care-i treaba, chiar dacă perioada de timp de când scriu la LEVEL este relativ scurtă. Trebuie să vă spun, în primul rând, că faptul de a lucra ca redactor a reprezentat un fel de vis-de-al meu de pe vremea când la noi în țară apărea celebra revistă în format mai mult de ziar, *Hobbit*, de când pirateria jocurilor era ceva absolut legal și copiam jocuri pentru Spectrum de pe TVR, de când eram îndrăgostit de tipa care mi-a rupt degetele cu o coadă de mătură pentru că l-am stricat mașina de bărbierit, de când soarele răsărea dinspre asfințit și lumea credea că acolo-i estul și de când iarba creștea invers și fugeam desculț printre rădăcini.

Imediat după Revoluție

Dat fiind faptul că provin dintr-o zonă mai izolată, montană, în care și programele TV ajungeau cu o zi mai târziu, nu am reușit eu să am prea multe numere din *Hobbit*. Dar credeți-mă, pe puținele pe care am pus mâna le-am citit de le mai știu și acum pe de rost. În două dintre ele era tratat foarte amănunțit celebrul Elite, care, de altfel, a fost foarte mult timp în fruntea topurilor Spectrum. Am nenorocit jocul ăsta timp de un an și am vrut neapărat să-l termin, dar nu am reușit nicicum. Dacă vă mai aduceți aminte, trebuia să treci prin 6 galaxii posibile, să faci comerț cât încapie și să lupți ca un leu ca să-ți aperi investiția. Apoi, urma să fi contactat de un negustor care să-ți dea sarcina de a găsi nu știu ce prototip de navă care dispăruse și, după ce o găseai, se întâmpla ceva și terminai jocul. Până aici am ajuns și eu. Am căutat prototipul ăla o jumătate de an în timp real și n-am găsit nimic. Așa că am renunțat plin de frustrare la cariera mea de „elite fighter” și m-am axat pe altceva. Dar, apropo, primul contact pe care l-am avut cu o sursă de jocuri a fost sala de jocuri, după care, în urmă de vreo 11 ani,



Prince of Persia. Primul contact cu PC-ul



Titlu:	Inițial Sebi, mai târziu Locke, datorită lui Demostene. Prescurtare: Băl GEN-unchi
Gen:	The all mighty God
Producător:	2 milioane ani î.H., plus încă ceva...
Data apariției:	Mărima NU contează!
Procesor:	când nu se joacă
Memorie:	Athlon XP 1700+, 120GB HDD, 512 MB RAM, GeForce3 Ti 500,
Cerințe minime:	Creative Audigy SB Pro, 17" TFT LCD, etc.

Look:	NOTA: păi, uită-te!	Gameplay: user (not so) friendly, case sensitive, etc.
Sunet:	taci, măi, că-i sperii peștii	Feeling: fânțării aștia!
		Impresie: și mai ce?

bunica și-a vândut televizorul și mi-a luat mie celebrul HC-91. Vreau să vă spun că am tremurat 3 zile de emoție că am așa ceva, încât tata deja își făcea socoteala să mă ducă pe la Eminescu (spitalul de neuropsihiatrie din Brașov) de rușinea vecinilor. Bunica, însă, i-a liniștit pe toți zicându-le că o să mă satur în trei luni și de ăsta pentru că nu-i decât o claviatură și, dacă nu, oricum e mai frumos la Sinaia pentru că ăia fac terapie cu muzică. Sincer vă spun,

m-am jucat pe HC ani de zile, chiar prea mulți și o să înțelegeți și de ce.

2,5 ani după Revoluție

În afară de Elite, m-am distrat cu *Nether Earth*, *Nigel Mansel's F1*, *Fist*, *Star Wars*, *Turbo*, *Krackout* [scuze], *Ceylon* și multe, multe altele în număr de vreo 250 (pe care le mai am încă). În vara anului 1992-1993, cel mai bun prieten

al meu a avut șansa să-și achiziționeze cu vreo 800 000 mi lei un 80386. Le văzusem pe la televizor, le văzusem la reprezentanța IBM din Brașov și tot nu-mi venea a crede. Domnule, era extraordinar. Aveai unitate de 5.25", aveai harddisk, aveai monitor color, dar din păcate, în prima fază, prietenul respectiv nu a avut mouse. Am jucat, normal, Prince of Persia, care mi-a plăcut, dar parcă nu mă satisfăcea chiar cum trebuie. Lipsea ceva. De dimineața până dimineața eram numai la prietenul meu, mai ales după ce și-a cumpărat și mouse și am dat de Dune 2. Ei bine, jocul ăsta m-a satisfăcut total. Locuind, cum v-am spus, la țară, aveam foarte mult de lucru în gospodărie. Ca urmare am intrat în conflict cu forurile superioare din cauza timpului pierdut în fața monitorului și, pentru o vreme, m-am retras deznădăjduit în fața HC-ului meu de acasă. Părinții mei nici nu vroiau să audă de achiziționarea unui PC pe care îl considerau pierdere de vreme. Vreau totuși să vă spun că, pe lângă jocuri, jumătate din timp îl foloseam pentru programare în toate limbajele pe care puneam mâna. Inițial Basic, apoi Logo, asamblare cu Gens 4, Beta Basic, Qbasic, GWBasic, Turbo Basic și mai târziu Pascal, Turbo Pascal,



Mentorul meu spiritual: Lo Wang

386-le prietenului meu și la calculatorul de la liceu pe care l-am folosit pentru revista liceului, m-am trezit în situația de a da la facultate și un mare frustrat pe tema jocurilor (crăpam când le vedeam la televizor). Dată fiind natura mea axată oarecum spre informatică, am dat la Timișoara la Medicină (mai exact, Stomatologie) și am mai și intrat. Trebuie să vă spun că am fost disperat o perioadă de timp, până când...

prietenii mei să aibă unchiul pilot de antrenament și vă dați seama... Următorul pas a fost către simulatoarele auto. Mai văzusem eu unele pe 386, pe care le-am jucat destul de mult, dar când am dat de GP2 am jucat până la autodistrugere. Ajunsesem la un moment dat aproape să ating recordurile de timp reale, atât de



Cu Duke viața părea mai ușoară...

chiar Fortran și foarte târziu, în fine, C/C++. În concluzie, după patru ani de liceu de Matematică, în care nu am avut decît la HC, la

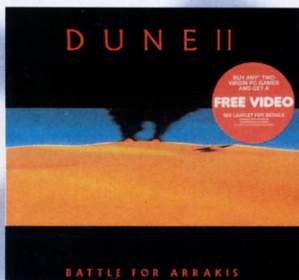
6,5 ani după Revoluție

...până când, datorită unei foarte bune prietene și colegă de facultate, am ajuns să-i cunosc pe mentorii mei în materie de jocuri și PC în general - studenții de la Automatică și Calculatoare. Sincer, a fost cea mai frumoasă perioadă din viața mea. M-au primit în rândurile lor, mi-au permis să le folosesc PC-urile și mi-au devenit cei mai buni prieteni, fără să ceară nimic în schimb. Atunci am devenit și eu un adevărat gamer. Am început cu C&C, apoi C&C Red Alert pe care l-am terminat, dar la care luam o bătaie în multiplayer de nu mă vedeam. Au urmat simulatoarele de zbor, în primul rând Retal, apoi F18 și multe altele, inclusiv Comanche 1 și 2, precum și varianta rusească a lui. Cel mai greu mi s-a părut, fără îndoială, SU-27 pe care am stat foarte mult timp. Bineînțeles, și la ăsta luam bătaie cât încăpea când jucam în serial (nu aveam noi plăci de rețea), pentru că soarta făcuse ca unul dintre



Să fie teroarea din adâncuri?

mult timp am rupt tastatura. Fiind pasionat de motociclete, am tot căutat un joc de genul ăsta, pe care, până la urmă, l-am găsit bătăieii în persoana lui Moto Racer. Și pe ăsta l-am nenorocit o perioadă de timp destul de lungă, chiar dacă eram adeptul realismului, iar acesta era intruchiparea



Strategia strategiilor



Teroarea reșe



Moto Racer. Cel mai arcade joc cu motociclete



Jocul acesta a fost creat pentru mine. Heroes II



Apocalipsă și extratereștri

jocului arcade. Au urmat FPS-urile, începând cu Duke Nukem, pe care l-am gătit în toate variantele, Shadow Warrior, Quake și un shooter foarte puțin cunoscut la noi, Chasm, care a meritat într-adevăr efortul. Evident, nici aici nu au lipsit confruntările în multiplayer, care mi-au ocupat nopțile și sesiunile. În acest moment am făcut cunoștință cu jocurile ce se potriveau ca piesele de șah în mâna lui Kasparov, cu inima mea de gamer: TBS-urile.

7,5 ani de la Revoluție

Trebuie să recunosc că la bază am fost și voi rămâne un TBS-ist nebun. Am început cu Warlords, toate versiunile, dar căruia simțeam că-i lipsește ceva. Nu am știut exact ce până când unul dintre prietenii mei a făcut rost de Heroes of

Might and Magic II. Ciudat, dar inițial nu mi-a plăcut. Totuși, am continuat să joc și, până la urmă, am ajuns să fiu innebunit de el. A fost practic un fenomen. Majoritatea prietenilor mei și prietenilor prietenilor mei au început să-l joace, până când sa ajuns la campionate și clasamente și altele mai urâte. Practic, se împlinesc 5 ani de când jocul ăsta îmi domină existența. El și încă unul de care vă voi spune un pic mai târziu.

A apărut apoi Heroes III, dar parcă nu avea același feeling. Am auzit pe cineva care se mira cum de un prieten al său a reușit să joace Heroes II trei luni încontinuu. Cu riscul de a fi considerat bolnav, vă spun că am jucat Heroes II și celălalt joc de care vă voi spune, timp de 4 ani de zile, non-stop. Personal, mi sa părut cel mai deștept joc de strategie creat vreodată de mâna umană. Cantitatea de variabile și de posibilități de abordare a tacticii m-a făcut întotdeauna să-l asemăn cu șahul. Vreau să vă spun că, în meciurile importante de Heroes II, stăteam cu carnețelul și pixul în față și făceam calcule: ok, am 60 de dragoni negri cu care trebuie să lovesc sau 80 de titani, sau 400 de steel golems al căror defence este foarte mare. A noroc cu cei 250 de minotaur kings, care mai rezistă ceva în fața golemilor, numai în cazul în care nu sunt loviți

de titani. Deci, cel mai bine atac titanii pentru că îi blochez să nu tragă. Nasol e că titanii ăștia sunt apărați de golemii ăia nenorociți, și dacă dau, mă zăpăcesc de 10-15 dragoni, cu luck chiar mai mult. Ar trebui o vrajă. Ia să vedem: am blind. Perfect. Dau blind golemii și gata. Dar dacă el dă dispel după-ăia pe golemii? Ce fac? Știu ce fac. Dau un hoste pe minotaurii care vor da înaintea golemilor și vor putea astfel să ajungă să îi lovească și, cu attack skillul lor, să-i mai rărească. Apoi lovesc cu dragonii negri titanii, pe care îi blochez să tragă la distanță și, în fine, dau cu minotaurii în golemii. O fi bine? În cazul de față nici măcar nu v-am spus că mai calculam și câți vor muri din fiecare pe baza atacului și defence-ului fiecărei unități. De multe ori ajungeam să stau câte o oră ca să găsesc cea mai bună tactică de luptă, pentru că luptele se dădeau, nu ca în exemplul de față cu patru unități, ci cu zece. Mă rog, la Heroes III este aproape imposibil să faci calcule atât de exacte, pentru că lupta se dă între 14 tipuri de unități și e prea mult deja. De fapt asta nu mi-a prea plăcut mie la Heroes III. Prea l-au complicat. Prea l-au aglomerat, uneori complet inutil. Asta e părerea mea, sincer. Normal, asta nu înseamnă că nu am jucat Heroes III. Am jucat destul...



Grand Prix 2, un adevărat pentru vremea lui



... și Grand Prix 3, fruntașul simulatoarelor F1

8 ani de la Revoluție

MAX. Exact, MAX (Mechanized Assault and eXploration). Nu vă spune nimic? Mie-mi spune aproape la fel de multe ca și Heroes. Mulți dintre voi probabil că nu ați avut decât versiunea spartă, căreia îi lipseau campaniile. Păcat, deoarece ele erau punctul forte al acestui joc. Eu am avut noroc și am reușit să fac restul de el full. Ce este? Este un TBS situat într-o perioadă foarte îndepărtată în viitor, cu o grafică la vremea respectivă excepțională, cu o poveste demnă de o carte SF (care a și fost scrisă, dacă nu mă înșel) și al cărui AI ma da pe spate. Ce se întâmpla? Trebuia să treci prin hiperspațiu cu o navă specială în care se afla doar creierul tău în carcasă de robot și să rămâi pe orbita unei planete de unde coordonai o armată de roboți cu care luptai pe jos, pe această planetă, cu roboții altui clan. Superb. Coloana sonoră este probabil una dintre cele mai bine realizate dintre cele pe care le-am auzit până acum. Un joc pe care îl pun pe aceeași linie cu Heroes, și ca timp măncat, și la capitalul calitate. Evident că a avut bug-uri, unul chiar mare, de idee. Luptele erau foarte dificile, mai ales că unitățile se obțineau foarte greu. Adică, jineai la ele ca la copiii tăi și nu îți permiteai să le pierzi, decât în situații limită. Bugul tehnic era că un mod de a câștiga era săi distrugi ecosferele (clădiri pentru dezvoltarea vieții) și astfel câștigai. Normal, AI-ul oponentilor era același, cu diferența că nu era programat să aperse ecosferele acelea. Eu nu am folosit această metodă pentru că era prea simplu. Am jucat normal și am fost cucerit până la sânge de MAX.

Un alt membru de seamă în categoria jocurilor mâncate de vii este Xcom. Am terminat Xcom – Terror from the Deep, jucând în colaborare cu un prieten deal meu, și apoi Xcom Apocalypse, pe care nu am reușit încă să-l termin. Printre jocurile de strategie în timp real, un loc de frunte îl ocupă Age of Empires I, a cărui primă versiune am terminat-o. Din păcate, nu am reușit să fac același lucru și cu add-on-ul său, Rise of Rome.



...și Heroes III

9, 10, 11 ani de la Revoluție

Aceștia au fost anii în care, pe lângă cele amintite, am făcut cunoștință cu grafica 3D. Aici intră Half-Life, din cauza căruia nu am plecat în legiunea străină :). Quake 2, Descent, Homeworld, etc... Un joc la care lucrez încă foarte intens și care mă zăpăcește de cap, este Age of Empires II. Este excelent, chiar dacă are niște bug-uri de AI de-a dreptul enervante. Nu am foarte mult timp de când joc la el, mai ales din cauza faptului că visul meu de a avea un calculator ca lumea s-a împlinit doar de câteva luni. Nu am menționat o serie de alte jocuri cu care mi-am pierdut nopțile, pentru că ar însemna să scriu o carte (scuze, domnule Tycoon Railroads). Recunosc că, din cauza lipsei condițiilor, nu am reușit să joc așa cum aș fi dorit aparițiile ultimilor doi ani. Șansa a făcut ca, după patru ani de Timișoara, să mă transfer la facultate în Brașov (Medicină Generală) și,

în pofida tuturor momentelor grele pe care le-am avut, să reușesc să mă înscriu la concursul pentru postul de redactor la LEVEL. Astfel, visul meu de a trăi în lumea jocurilor și de a-mi împărtăși impresiile și părerile personale cu voi, s-a împlinit. Chiar dacă am atins vârsta de 25 de ani, sunt încă un copil care nu poate renunța la jocurile lui, fie ele mai vechi, fie ele mai noi. Având în vedere că mă cam cuprind melancolia, aș dori să termin. Vă mulțumesc.

Locke



F/A - 18 Hornet, sau plăcerea de a zbura



Age of Empires I



... și Age of Empires II

Ghinea's Game Universe

La grădiniță eram meșter în ale jocului. Pe bune. Eram orchestratorul majorității jocurilor „în grup”, și care nu erau de competiție. La sugestia mea, făceam trenulețe din scăunele și, stând în ele (pe loc, evident), ne povesteam unii altora pe unde trecem și ce întâlnim în drumul nostru. Și, pe bune, ajungeam să credem, era ceva fermecat la mijloc, parcă simțeam și cum treci peste macazuri.

Dar cel mai cunoscut și mai popular joc pe care îl porneam și care prindea pe toată lumea era cel de construcție. Foloseam absolut orice aveam la îndemână, dar în special elemente din jocuri modulare de construcție (un fel de LEGO-uri, dar mai simple, alcătuite numai din „cuburi” ce se prindeau unele de celelalte). Ieșeau, nene, din mâinile mele niște ciudățenii de care mă mir și acum, dar a căror calitate principală era explicația, povestea în care le integram, și care îi aduna pe toți copiii în jurul meu (și mai ales pe mine...). Făceam nave maritime de război, tancuri, castele, tunuri, turnuri și avioane, nave spațiale și creaturi extraterestre. Uneori, mă mai ajutam și de plastilină în alcătuirile mele, dar numai când nu vedea tovarășa educatoare, pentru că se murdăreau cuburile. Ehe, vă dați seama că dobdăndisem o anumită faimă în grădinița mea, și asta m-a adus în grațiile unei frumuseți locale, care m-a invitat în pătuțul ei, în timpul orei de somn de după-amiază. Și uite așa, am fost introdus, fără să o știu la vremea respectivă, în domeniul jocurilor erotice ☺. Bine, bine, dar ce putea să fie la vârsta de 5 ani un joc de-a mama și de-a tata, și nu de-a V. Valeriu și mouse-ul transpirat...?

I(n)spirescu

Dacă știu și mă gîndesc mai bine, toate se leagă în „universul gameresc” al „Ghinea”. Iar liantul, forța magnetică ce cheamă și reține lucruri disparate, esențial diferite, dându-le o justificare și aranjându-le într-un Cosm jucătoricesc oarecum coerent, este... basmul. Dar nu poveștile sugăroase și moralizatoare precum cele ale fraților Grimm sau ale contesei de Segur. Nu, este vorba despre basmele noastre, românești, culese de la rădăcină, și aflate încă în contact direct și nemijlocit cu mitul.

Trebuie să le mulțumesc părinților și bunicii mei pentru că ani de zile, aproape seară de seară, mi-au citit basme românești. Iar asta la o vîrstă la care imaginația este în plină formare, și în care cuvintele auzite declanșează un întreg proces de construcție mentală a imaginilor, sunetelor și faptelor evocate de basm. Este cel mai eficient și mai plăcut exercițiu de imaginație de care am avut parte până acum, și lui îi datorez apropierea de joc, în general, și de jocul pe calculator în special.

Real = Unreal

Întocmai precum televizorul, și calculatorul este un inamic al acestei dezvoltări cu adevărat virtuale a imaginației. Asta pentru că oferă



Titlu:	Marius-Mihai Ghinea
Gen:	Convex
Producător:	Alternanța pisc-vale-pisc-vale
Data apariției:	Scorpion născut în anul Cănelui
Procesor:	Atât de overclock-uit că nu mai contează
Memorie:	Nu mai buffer-e
Cerințe minime:	Acces nelimitat în pivnițele Măriei Sale

Look:	De căpătat
Sunet:	Probably the best ear in the world

Gameplay:	Ce înseamnă, de fapt, gameplay?
Feeling:	Nerez prezentativ
Impresie:	„Eu cred că vor să-ți extermină pe români.”

prea mult simțurilor noastre, prea „pe tavă”, lăsând prea puțin loc acelei dulci speculații a fantasticului care îți dezvoltă facultățile subtile ale spiritului.

De aceea, nu sunt un prieten al ideii folosirii calculatorului pentru cei mici (paradoxal, doar în o rubrică de multimedia...). Abundența de imagini și sunete care invadează mintea copilului îl scutesc pe acesta de efortul propriei imaginații, de exercițiul propriei construcții fantastice, copilul primind în mintea sa un produs gata digerat. Și tot de aceea, iubesc jocurile oarecum incerte, în care anumite lucruri nu sunt explicate în amănunt, ci doar sugerate prin tușe fine, iar mintea celui din fața calculatorului trebuie să facă un anume efort de imaginație. Cel mai strălucit exemplu în acest sens este până acum neegalat: Thief - The Dark Project. Despre care vom vorbi cu altă ocazie, într-un review special.

Într-o categorie asemănătoare aș pune și renumitul Unreal, după mine cea mai frumoasă poveste a unei ascensiuni spirituale, mai ales că este spusă mulește. Drumul întreg de la suprafața planetei Na Pali până la stele este presărat cu edificii de cult, a căror structură și semnificație se suprapun uimitor pe cuvintele Divinei Comedii danțesți. Dar acest lucru nu este pus în față și explicat de făcătorii jocului. Mici indicii sunt mesajele lăsate de preoții populației năli, și care vorbesc de nevoia de a ajunge la un anume templu, la un liman spiritual. Sunt convins și acum că a existat o premeditare a creatorilor jocului, care au ocultat în textura acestuia elementele unei inițieri. Sau e doar imaginația mea de vină pentru toate aceste senzații? În opinia mea, tocmai aceasta este reușita supremă a unui joc - să ajungi să nu mai cunoști granița dintre imaginația ta și imaginația creatorilor săi.

Mecano...

... cântă în original „Hijo de la Luna”, știu. Dar eu am să vă vorbesc despre Ghinea când a mai crescut o țără, și a început să folosească seturile acelea de construcție mecanică în care găseai tot felul de module de tablă cu găurele, asamblabile prin șuruburi și piulițe. Totul spre fericeala părinților săi, care vroiau să-l vadă inginer mecanic. Să nu credeți că am rămas la nivelul construcției de avioane și mașinuțe, nuuu, eram mult mai pretențios, așa că mi-am cumpărat mai multe astfel de seturi și am făcut o mică unitate de baliste, cu elementul flexibil realizat din bețe de maroccol! Modelul îl luasem din Micul Dicționar Enciclopedic, unde era poza unei baliste romane. Una din balistele mele avea chiar un mic motorăș electric, scos dintr-o mașină teleghidată care a suferit o frugală operație de schimbare de sex (spre deliciul părinților mei, care vroiau să devin, eventual, inginer auto).

Unde se avântă vulturii

Da-ne ce trăgeam eu cu balistele mele? Este limpede, dacă și voi ați fost băieți, că aveam o colecție de peste o sută de soldați de plastic, cu cowboy, indieni, cavalerii medievali, dar și soldați moderni. Pe lângă aceștia eram bine dotat de ai mei (care vroiau să mă facă inginer, fie și constructor), cu tot felul de cubulețe, la care se adăugau componentele unui joc mare de domino și o mulțime de baterii mari de 1,5 V provenite de la un radio Gloria. Uite-așa, camera mea devenea un imens câmp de bătaie, cu fortărețe pe înălțimi și cu trupe care apărau sau atacau.

De-a lungul timpului, armele pe care le-am folosit pentru tragere au fost diverse: pistoale cu ventuză, un pistol arbaletă de fabricație proprie, praștii cu jichi, țevi cu cornete, balistele de mai adineauri precum și un mic tun cu arc. Acesta din urmă avea chiar un încărcător cu



Așa începe cutscene-ul meu favorit – cel din finalul Thief The Dark Project.

cinci proiectile de plastic și oferea posibilitatea luării liniei de ochire cu ajutorul unor volane mici, întocmai ca la tunurile de antiaeriană adevărate. Cred că ai mei ar fi fost mulțumiți să mă vadă chiar și inginer militar.

Deși pe la 14 ani mam lăsat de aceste sporturi (nările începeau să mi se dezvolte pentru captarea feromonilor feminini), pe la 22 de ani am mai făcut câteva partide cu soldății mei. Era singurul lucru de care eram capabil, fiind cu nervii zdrențuiți de brusca lă sare de fumat, imperios necesară în urma unei intoxicații tabagice nasale de tot.

Până la urmă, cu asemenea antecedente (inclusiv țigara), era clar că voi ajunge în grupul fanilor Stronghold, alături de onorabilul meu coleg Locke, iar faptul că sunt dependent de universul Total War nici nu mai trebuie pomenit. Close Combat se subînțelege și el aici, dar numai cu mine în postura de admirator al performanțelor prietenului meu Radu, cel alături de care realizez articolele sub semnătura Ștefan a PIII.C.

Bine, bine, treacă de la mine, treceți și Age of Empires în listă.

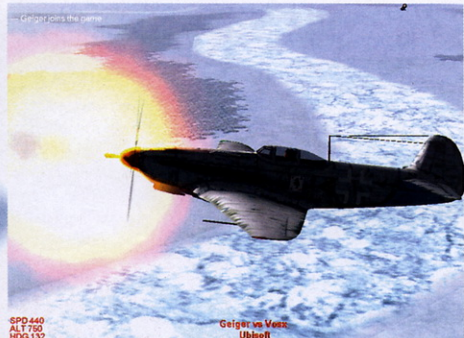
Când se rupe filmul...

... de atâtea săgeți care zboară și săbii ce se încrucișează! Experiența mea de jucător nu ar fi fost împlinită fără vizionarea a două filme de căpătăi pentru orice fan al genului tactic militar. Primul de care vaș vorbi este „Kagemusha”, regizat de meseriabilul Akira Kurosawa. Am văzut filmul ăsta când eram kinder, și am rămas cu mintea lipită de el. În zilele noastre, a apărut Shogun: Total War și mi-am zis: „păi, nu cumva?...”. Și am extras de citeva ori rădăcina cubică din Scaraoțchi, până am reușit să văd din nou filmul. Într-adevăr, precum în Shogun, este în „Kagemusha” bătaia de la Nagashino. Renumita bătaie de la Nagashino!

Am privit este puțin spus, am trăit intens toate momentele acelei sinistre confruntări dintre clanurile Oda și Takeda. Încordat precum un arc, aproape că am urlat la Takeda Katsuyori: „Nu fi dobitoc, nu trimite cavaleria prin mătul răului (Regongawa, n.a.) către arheobuzierii ăia nenorociți! Nu ai nici o șansă cu un atac frontal, nici măcar nu vor ajunge la palisadele lor...” Ah, și cum a căzut mândra cavalerie Takeda... Și cât de bine a pus Kurosawa pe film desfășurarea tactică din acea zi a anului 1575! La fiecare val de cavalerie trimis practic la sinucidere de Katsuyori, sufeream ală-



Iată de ce motanului meu, Grigor, i se spune acum Creatura.



Il2, un joc cinematografic pentru ochi, adevărat pentru mâna de pe manșă.

turi de generalii Takeda, murmurând tot mai deznădzăduiți „retragerea, retragerea...”. Șiam că numai un atac pe flanc ar fi putut duce la victorie, prin învâluirea laterală rapidă a pozițiilor arcevizierilor.

Doar Katsuyori avea suficienți „Yari Cavalry” pentru asta, nu? Hmm, ce-și face un asemenea om cu mâna lui se numește istorie. Pe care am trăito-o maximă intensitate, căci îmbinarea film-joc mi-a adus unele din cele mai grozave experiențe jucătoricești de până acum.

Al doilea film este, culmea, „Gladiatorul”. Care nu mi-a plăcut decât pentru extraordinara realizare a momentelor în care eroul are viziunea tărâmului de dincolo de moarte (genială și muzica lui Lisei Gerard, ex. Dead Can Dance!) și pentru, evident, scena bătăliei de început a filmului. În sfârșit, și-au dat seama și americanii cât de penibili sunt cu luptele lor puse în scenă de producători de musical! Și au reușit să recon-

... poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc [...] este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi.

stiluie atât tactic, cât și ca atmosferă, realitatea unei lupte din vremurile Romei imperiale. Ei bine, datorită acestei excepționale scene, am trecut mai sus în lista de preferințe și Age of Empires, varianta Rise of Rome.

Îmi dă coatel Radu îmi dă coatel Zice: „Da” tu de <Saving Private Ryan> nu ai auzit?!. Așa e fraților, nici experiența lui Radu într-acele Close Combat nu ar fi plenară dacă nu ar fi fost acest film teribil de realist, greu de vizionat de către cei mai slabi de înger, așa ca mine.

Ce, ce mai vrei de la mine?... Radu zice să pomenesc și de „Camarazi de front”, tot al lui Spielberg...

The Gadeteer

Deși titlul de mai sus v-ar duce cu gândul la un RPG, este vorba aici despre altceva. Coborând abrupt în timp până la epoca de Z80 a Sinclair și Commodore, îmi aduc aminte de Elite, Elite, marele Elite, primul space shooter, cu elemente de comerț și chiar aventură! Și care era mare și pentru că era extraordinar de mic, încorpând ditamai Universul cu peste o mie de sisteme stelare în numai 48 k...

Ajunsesem atât de înnebunit de Elite, încât îmi „preparasem” tastatura HC-ului pentru a juca Elite în cele mai bune condițiuni. Astfel, mi-am tras niște fire de la butoanele corespunzătoare accelerației și frânei, și le-am lipit la niște microcontacte montate pe două pedale. Îmi construisem primul meu game controller! Aveam astfel mai multe degete libere pentru a acționa restul comenzilor, în situații grave în care navele inamice erau prea multe pentru o cât de mică ezitare în pilotaj.

Ba chiar mi-am luat lângă mine și un bun prieten, pe Dan, la fel de pasionat de Elite ca și mine, punându-l responsabil de Fire, Jam Missile (ECM) și de tranzacțiile comerciale. Am străbătut cu Dan multe galaxii și am făcut isprăvi de vitejie (și de finanțe) pe care nepoții noștri le-or auzi cândva. Eu nu voi putea uita acele momente în care, cu stururile trezite, rămâneam zile după zile în fața unui televizor cu tubul pe moarte, mișind ochii oboseți la punctele și liniile de pe ecran, străduindu-ne din răspuțeri să ajungem la rangul de „elite”. Nu am reușit, și poate că este mai bine așa, căci vraja „Elite”-ului a rămas, cu atât mai puternică.

HDD-ul conjugal

Măi, ce să zic, neavastă-mea m-a cam făcut de rușine. A terminat Heretic înaintea mea, la City of the Lost Children a reușit să depășească situațiile în care eu m-am blocat ca prostanu’, iar la Civilization... Mi-e rușine să o spun, dar eu mă dau în Civ și Civ2 cel mult pe nivelul Emperor, în timp ce jumătatea mea se simte în largul ei pe Deity! Bineînțeles că n-am lăsat-o să se dea suficient în NFS-uri. Efectiv, aș fi cedat nervos dacă și aici aș fi rămas în urmă.

Revin însă la Civ. Eu pe sistemul meu, ea pe 486-ul ei, amândoi legați prin strânsă legătură numită Direct Cable Connection, jucăm de ani buni Civ-urii în multiplayer, în doi. Și dacă vă vine să mă credeți, de câteva ori când iam răspuns „astăzi nu pot, sunt oboseți” sau „n-am chef azi”, era vorba numai despre dorința ei de-a începe o partidă de Civ. Căci, spre deosebire de majoritatea celor pe care îi cunosc, oamenii cu calculator și cu prietenă/nevăastă, care nu știe cum să-i depărteze mai repede de computer, la mine lucrurile stau taman pe dos. Atmosfera din cuplul nostru este propice jocului pe calculator, și de multe ori jumătatea-mi stă lângă mine și se uită ore în șir cum mă joc una și alta.

Succesul cel mai mare în asemenea situații l-a avut Thief - The Dark Project, dar și Thief - The Metal Age, urmate de Half Life și Undying.

Observație. Acoleu, fraților, voi ați văzut cum joacă o femeie Civ? Dacă se pricepe, și cum poate astfel de cazuri, o femeie va sfida normalul cu nivelul creșterii economice și științifice la care ajunge în Civ. E drept, pe par-

tea militară stau mai prost, dar la capitolul gospodărie sunt de neegalat.

Există, însă, o excepție notabilă în ceea ce privește afloatănea nevestei mele față de jocuri. Ea este foarte, foarte geloasă pe RPG-uri. Domn’ie, cum îmi aduc un RPG acasă la jucat, deodată se oțetește și relația dintre noi. În opinia mea este vorba de o incompatibilitate funciară între femeii și RPG-uri, observată de mine și în alte cazuri. Și care se datorează faptului că, dintre toate genurile, RPG-urile captează complet masculul, Ba chiar pe o perioadă mai lungă decât alte feluri de jocuri.

În ce mă privește, cred că totul a început cu Fallout. Am instalat jocul și am făcut câteva chestii, intrând practic în story. Ei bine, a venit asta mică lângă mine și a vrut să se uite cum mă dau eu prin Fallout. Și a început să mă întrebă ce-i cu asta, dar’ cu aialaltă, cine e asta, cine e ala și ce vor unul de la celălalt șamd. Eu, concentrat, complet absorbit, iam dat scurt cu flit, spunându-i că Fallout e prost vast ca să stau eu să-i explic ce și cum. Atâta mi-a trebuit... De atunci, un RPG nu am mai putut juca linistit. Din fericire, se pare că Wizardry 8 a intrat în grații, și presimt că problema ei cu RPG-urile se va rezolva pozitiv.

Pac! Pac! (și deștu-i țeva)

Orice om care a jucat un shooter 3D, începând de la Wolfenstein (cel vechi) și până la Medal of Honor, a trăit cu siguranță o senzație ciudată. Eu și unii amici ai mei, par egzemplu, după vreo două-trei zile de jucat continuu un shooter, ne simțeam și pe stradă în joc. Și să vezi, orice, ce încordați eram, gata de tragere la orice zgomot cât de mic, și cu un nou tic nervos - strafeul. Pe bune, înainte de a da un colț aveam tendința de a ne uita întâi pe furis, ca să ne asigurăm că nu este nici un inamic, iar când ne geamul unei pîminte pe lângă care treceam s-a auzit brusc un zgomot, creierul a vrut să arunce o grenadă îndănuțru.

Reflexele din joc se manifestă uneori și în realitate, asta e clar. Dar, poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc în care ai dat foarte des cu save și load, este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi. De pildă, am avut senzația că ar trebui să încarc o situație anterioară, când pe stradă a trecut pe lângă mine un GBL MkIII (Generator de Bale Libidinoase, de cel mai recent tip). Ce să mi întorc capul după ea (este vorba despre un automobil, ce ați crezut?), mi bine salvez de cum o văd în depărțare și dup-ai tot încarc aceeași parte a nivelului și până când se liniștește tot ce este telescopice în mine...

Dar senzațiile cele mai ciudate le am când mă pun în pat noaptea, tot după jucat zile și

zile. Capul începe să-mi vâjăie, și în fața ochilor închiși mi se derulează cu mare viteză secvențe din joc. Dacă la asta se adaugă și temperatura ridicată, atunci când sunt bolnav, rezultatul este, la propriu, delirant.

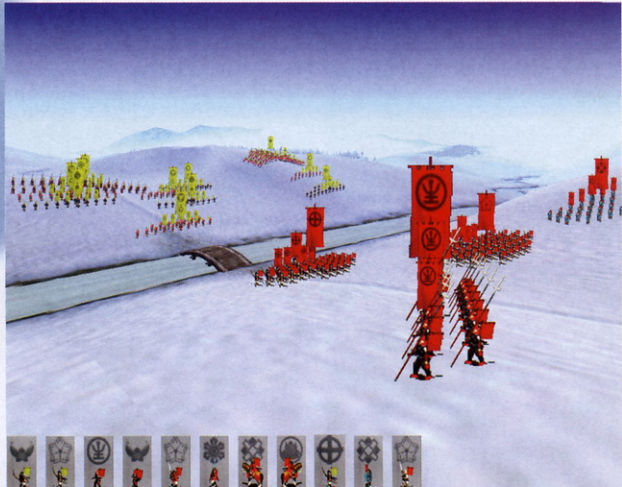
Câmpul cu febră

Odată, aveam febră mare, peste 40 de grade. Stăteam în pat, și aveam senzația că trupul meu este așezat peste o jară dreptunghiulară, căreia îi eram conducător. Da, jucasem foarte mult Civ în zilele acelea. Ei, patul îmi părea împărțit în multe provincii care aveau nevoie de mine, dar la propriu. Adică, pentru a mulțumi pe cetățeni, trebuia să-mi așez trupul, membrele, în fiecare provincie, și să le țin acolo o vreme, după care să-mi schimb poziția, pentru a satisface nevoile altor și altor provincii. Ce mai, făceam un contorsionism în pat! ăla, ceva de speriat. Mai ales că aveam și niște dureri musculare cumplite în tot corpul. Aceasta a fost, fără îndoială, cea mai neplăcută experiență personală legată de jocuri, febra aducându-mi halucinația la rangul de tortură fizică.

Ieri noapte, am avut, tot sub influența febrei mari (mă freacă o sinuzită păcătoasă zilele astea), un vis inspirat de excesul de Wizardry 8. Se făcea că Vi Domina biciuia două femei complet despuiate ce mergeau prin zăpadă în patru labe, mânăndu-le către un vrăjitor a cărui scufie avea un imens ciucure galben, malefic, monstruos. Nu voi continua descrierea visului, de teama psihanalizatorilor amatori care ne citeșc revista (pe aceștia aș dori să-i direcționez către forumul nostru on-line ☺)... Vă voi spune doar că m-am trezit terifiat, lac de sudoare și frisonând cu oroare. Ce să-i faci, nu suport alt fetiș decât pantyhose & high heels...

Hei, e doar un joc!

În principiu, dacă este să ne luăm după naturaliști (zoologii sau botanicienii), vom spune



Aveți grijă cum vă scoateți săbiile din teacă... Să nu vă tăiați la deget, samuraii și să nu stați până târziu!

că jocul s-a născut în lume din necesitatea antrenamentului, educației, dezvoltării psiho-motorii, blah, blah. Puiții de urs se bat în jocăci pentru a-și dezvolta musculatura și a se învăța la confruntarea pentru împerechere, puii de felină sunt lăsați de părinți să se joace cu jugulara prăzii ucise ca repetiție pentru viitoarele vânătorii, iar puilul de căpșună... nu, puilul de căpșună face niște lucruri pe care hârția respectabilei noastre reviste nu le poate suporta.

Din această perspectivă, este cât se poate de limpede ce fac eu când mă joc. Mă pregătesc să mă implic din postura de lider în reconstrucția unei României revenite la stadiul de Ev Mediu, în urma unor devastatoare războaie civile ce au fost consecința firească a completei decăderi economice și a neantizării autorității statului, surpată până la metastază de corupție. Căci, pe ruinele fumegânde ale Carpaților, un conducător luminat va uni triburile tuturor cartierelor din jară sub un singur pulan

militeinesc. Ați înțeles, am să vă fiu președintel!

Jucându-mă, mă pregătesc să comand armatele ce se vor dezlănțui în câmpurile tactice de la orașe și sate. Mă pregătesc să organizez renașterea economiei și a științei prin alocarea cu înțelepciune a spicelor, shield-urilor și monezilor către domeniile vitale atât pentru război, dar și pentru a menține în City View pe ăia cu fețele zămbitoare. De asemenea, mă pregătesc să stabilesc relații diplomatice cu vecinii mai puternici, fiind însă oricând gata să mă alătur unui grup suficient de mare de state mai slabe, dar suficient de gălăgioase. Mă pregătesc să aplic, la nevoie, mijloacele războiului subteran, de spionajului și asasinatului (nu bag aici cuvântul terorism că o să mă judece colegii mei, americani).

Și bineînțeles, mă mai pregătesc să dezbrac o femeie frumoasă și bidimensională, fiind echipat doar cu un pachet de cărți de joc...

Să vedeți ce căi ferate o să iasă din astal

Marius Ghinea



Anachronox: parodiind Universul.



Wizardry 8 este prilejul unei reconcilierii istorice...



BogdanS's Game Universe

No, dragilor, vă salut și eu. În sfârșit, a venit vremea să mă fac și eu cât de cât cunoscut printre voi. Nu sunt eu cine știe ce, deh, omu' de la hardware, dar înainte de a vă scrie vouă acele câteva rânduri în LEVEL pot să zic că am avut și eu o viață gameristică. Nu prea cine știe ce, dar a fost. Dacă mă uit în jurul meu prin redacție, se pare că am totuși onoarea de a încheia acest capitol din frumoasa serie a Game Universurilor noastre, pe care unii dintre noi probabil le-au trăit cu o oarece intensitate de-a lungul anilor din „linerețe”. Dar să revenim la cel ce vă scrie în acest moment.

De la începuturi...

Acu' să nu credeți că am să încep să vă înșir evenimentele de la daci și romani sau nu știu ce alt eveniment din acea vreme. Am să derulez „fast” peste perioada respectivă și să dau un „stop” & „play” la filmul vieții mele care

luat contact cu lumea fantastică, a jocurilor. De aici începe să se repete, deja a devenit un clișeu: „Am văzut primul HC sau orice altă sculă la un prieten. Și mi-a plăcut așa de tare ce se juca dă că am făcut și eu cerere la forurile superioare că vreau și eu. Dar soarta... bla bla ca într-un final să se întâmple miracolul.” Bucata asta ar cam fi valabilă pentru toată lumea, sau dacă nu pentru o oarecare majoritate. Într-adevăr, am văzut și m-am jucat pentru prima oară pe un HC la un prieten și sincer, hmmm, nu prea m-a încălzit chestia asta. Probabil că el avea un TV mic și alb-negru. În fine. Să mai trecem peste o perioadă nu prea lungă. Stop - momentul în care părinții mei îmi iau prima consolă TV. Eu așa am început să joc la modul serios. Era o consolă (pe care o am și acum, în perfectă stare de funcționare) Super Nintendo. Am montat cablurile la TV și am început cu începutul. Primul joc care evident însoțea și „package-ul” se numea Super Mario Bros. Și am început frumoasa aventură plină de peripeții în salvarea frumoasei prințese Toadstol (parcă), din mâinile urâtului Bowser (asta fiind un balaur). Am stat și „muncit” la asta o bună bucată de vreme (aproape zi și noapte). Mai

Titlu:	Bogdan zis și BogdanS
Gen:	După ultimele teste am dedus rezultatul: masculin
Producător:	MyParentz Co.
Data apariției:	pe la mijlocul' lui '80
Procesor:	I really need a cooler...
Memorie:	de scurtă durată

NOTA:	
Look:	„who's talking” vorba lui Dr. Alban
Sunet:	care a șterpelit woofler-ul mă ???
Gameplay:	depinde de joc... mai agresiv sau foarte visător.
Feeling:	softy
Impresie:	aaaa, about what?

începe undeva prin sec. XX anume pe la anul 1980, când se făcea ca eu să văd lumina zilei într-o noapte, undeva în nordul țării. Toate bune și frumoase. Din câte am auzit, am avut o greutate normală. Cu alte cuvinte pășisem cu dreptul în această lume „reală”, ca să zic așa. Anii au trecut, și eu am crescut, și am crescut, vorba aia, într-un an cât alții în 3, dar nu asta e important. Important e momentul în care am

luam câte un nivel de la început, mai făcăm câte un cooperativ cu Luigi, ca în final să dau nas în nas cu urâtul dinozaur și după bătălii crâncene să îl pun liniștit cu botul pe labe și să mă lase să îl căsătoresc pe Mario cu frumoasa prințesă. Uauuuu ce vremuri...

După acesta au mai urmat o serie destul de mare de joace care mai de care mai interesante.



Another prison, another world



El-Harib al-BogdanS



Blaskowicz, tu esti?



Mario și Yoschi prin... verda



Blizzard a făcut un lucru bun: Warcraft 2...



... și încă unul, mai bun: Starcraft

Momentul culminant...

A fost acela când am dat de primul PC. Asta se întâmpla înainte de a începe primul an de liceu. Vorba aia, am dat admiterea la Informatică și băiatul avea nevoie de „instrumente” de lucru și experimente. Așadar, mi-am achiziționat un PC, vârf de lance la vremea aia – un 486 DX2 la 66 MHz. Nici acum și nici peste 100 de ani nu aș putea uita prin câte am trecut împreună. Evident, l-am luat, dar habar nu aveam de el, nici măcar cum se „bagă” o dischetă în unitate. Și stai, mă nene, și muncitorește!, citește cărți și învață Windows 3.11 pentru work currioz. Nu a durat multă vreme până când, în guriozitatea mea, să îi fac SO varză. Atunci, ca orice beginner, am chemat un „meseriaș”, vină să îmi repare și mie calculatorul, pentru că pe fața mea erau culorile semaforului, de teamă că l-am stricat. Vine și nenea meseriașu’ și îmi reinstalează tot ce aveam și eu pe acolo. Dar spre final, când credeam că a terminat, scoate dintr-un buzunar de la haină o ditamai cutie cu dischete. După aia am aflat că erau pline cu jocuri. H3h3, bucuria mea – „No more painbrush!!!” De aici a început distracția. Mi le-a copiat pe imensul HDD de 270 MB, unul câte unul, în binecunoscutul director Games. La vremea aceea mi se părea un ade-vărat proces tehnologic copierea efectivă a informațiilor pe harddisk. Trecând și peste asta, evident luând notițele absolut necesare, am

purces la joc. Primul pe care am pus mâna a fost Another World, „fabricat” de către cei de la Delphine Software. Era ceva... nu știu cum să vă explic, ceva incredibil. Mi se păreau toate parcă luate din realitate – povestea unui profesor care a reușit să inventeze fel de fel de



Rapid... viteză... x000 km/h

fenomene și trebuia să elucideze mistere și să impuște diverse animăluțe. Țin minte că m-am înțepenit în nu știu eu ce lagăre pe acolo și nu am reușit să îl termin. Oricum, trăiesc cu ideea că nu mai aveam mult și îl terminam. Dar probabil acela era un bug de joc. Nu mai rețin exact. După această experiență a urmat și Prince of Persia, un joc care se încadra perfect în imaginea creată de jocul anterior. Zile sau mai bine zis week-end-uri „pierdute” și cu acesta. Noaptea nu prea îmi permiteam să le pierd; mai auzeam câte o strigătură din camera de alături care suna mai degrabă a poruncă, „Bogdaneee, mai lasă ăla și treci la culcare!!!” Of-of... Mai cu nervi, mai cu spe-

ranța zilei de mâine când voi putea să îmi continui activitatea, mă dezlepeam destul de greu de tastatură.

Vorbam de dezlipit de tastatură și ochi bulbucați de oboseală?? Să vedeți show și mulțumire sufletească când am dat de Wolfenstein 3D. Nu îmi venea să cred. Țin minte că văzusem la TV un documentar despre o echipă de graficieni 3D din state. Aceștia prezentau secvențe din lucrările lor. Era super. Jocul asta chiar m-a apropiat trup și suflet de PC. Era pentru prima oară când aveam o asemenea perspectivă asupra imaginilor. Nu du-



Duke, protectorul mediului înconjurător

pe foarte multă vreme am început să merg și la școală (după vacanță, ce credeți?) Clasa a 9-a, un bobocel pregătit să descopere noi stagii ale acestei vieți. Am început să îmi cunosc noii colegi și am încercat să vorbesc cu ei despre domeniul cu care ne-am legat la cap: Informatică. Cel mai fun lucru erau orele de laborator. Deși lucram pe niște sisteme cu prociuri ce nu depășeau 286, era distracție. Abia



We're doomed.



Nu-i fatality... încă



!Strike-Counter place îmi (cu arma în stânga)

astăptam pauzele să plece profa' la o cafea și noi să închidem așa, într-un sicir, Turbo Pascal-ul și să trecem să căutăm joace prin HDD. După căutări, care de cele mai multe ori aveau rezultate de izbândă (vă zic și de ce), îi dădeam bătăie. Credeți că jocurile erau frumoase în directorul rădăcină și ziceau „Hai, deschide-mă!” sau alte chestii dintr-astea??? Ei bine, vă înșelați. Unele dintre ele erau chiar atât de bine „camuflate” de către colegii din clasele mai mari că îți trebuia și o oră să cauți... și tot nu găseai. Sistemul era simplu. Erău arhivate și apoi redenumite. Așa se face că un joc cum ar fi suplex.arj devenea ceva de genul eucatie.pas. Ei? Ce ziceți? Nu le mai găsea profesoara nici dacă vroia. Noi, cum le găseam?? Ceream pont-uri de la colegii mai mari. Să vezi acolo târguiești și înțelegeri peste înțelegeri. Cum intram în laborator îi întrebam pe cei mari îi întrebam: jocuri sunt? Nu mai conta nici chiar faptul dacă era sau nu curent la prize. În fine, abia așteptam să scriem în consolă: ren proiect.pas wolf.arj urmată de arj e wolf.arj. Unii dintre voi poate vă mai aduceți aminte de acele vremuri. Eu unul le trăiesc parcă și acum, cu teama că venea profesoara, cu explicațiile pentru faptul că PC-ul se reseta așa din senin, plus multe alte amintiri... Nu vă mai zic, problemele cu virusii... uauuu, îmi măncau zilele și nervii. Când țiera lumea mai dragă începea un Tbv, de exemplu, să urle că nu știu ce fișier este infectat cu OneHalf nu știu ce versiune. Și uite așa vremea trecea, jocurile tot curgeau prin calculatorul meu care începea să mai dea și el, sărăcuțul, semne de oboseală. Se cerea neapărat un upgrade. Nu mai conta de care, de memorie, de creier, eventual o donație de sânge, de care o fi, numai să fie. Am făcut eu cum am făcut și mi-am mai luat în

țimp ceva memorie... RAM plus un CD-rom și o placă de sunet. Nu vă explic cum arătau fețele părinților mei când m-au surprins pe mine „înflp” până la coate în carcasa calculatorului. Deși aveam joace gărlă, pe mine mă atrăgeau acum cu totul și cu totul alte „meleaguri” Evident, la o asemenea fază, eu m-am ales cu o pedeapsă. „Nu mai pui mâna pe calculatorul ala... nu știu câtă vreme”. Și într-un fel aveau dreptate. Au dat o droaie de bani adunați cu sudoarea frunții ca eu să stric totul cu o mișcare greșită de surubelniță. Deși pedepsit, tot nu mă puteam abține. Mă atrăgea efectiv ca un magnet. Mă furnica degețelele. Și uite așa, mai pe ascuns, învățam eu hardware.

Practica, bat-o vina

Gata, mi s-a pus pata. Eram de nerecuperat. Îmi plăcea la nebunie. Așa am ajuns să studiez care e șpilu' cu aproape toate com-



ponenetele dintr-un computer. Ziaua mă documentam din cărți, iar mai spre seară mășteream efectiv prin cutia fermecată... Nu au mai avut ai mei ce să îmi mai facă, eram

bolnav... probabil că au și avut încredere în mine. De fiecare dată când puneam carapacea la loc, spre surprinderea lor calculatorul țăla mai și pornea. Deja aveam mână liberă la acest capitol. Poate și de asta practic ceea ce practic. Hardware.

Sfârșit așa, acum o să ziceți că eu nu am mai jucat nimic??? Ei bine, nu am renunțat nici la acest capitol. Nu mai jucam tot așa intens însă... jucam. Să revenim la era Doom-ului. De prima versiune nu prea am avut timp să mă ocup (cu școala, alea alea), însă când a venit vorba de Doom 2 situația a stat cu totul și cu totul alfel. Am făcut rost de el în două zile de la lansare. Nu tu legea drepturilor de autor, nu tu bătaie de cap - totul era posibil. Nu știu cum ați simțit voi acel joc, însă pe mine mă „prinsese” destul de bine. Lam terminat și pe acesta... one more plz. Și au mai urmat o gașcă de joace care mai de care mai tari, până am dat de Duke Nukem. Aici



Tablă și dantelă - recomandat 18+

situația e, din nou, alfel. Dacă nu acțiunea în sine, cel puțin grafica și senzațiile mă faceau să

mă simt ca un mic erou american. Și nu pot să uit scenele și filmulețele dintre unele niveluri. Era un fel de amestec între durul și sângerosul erou care împușca tot ce mișca în jurul lui (mai puțin

domnișoarele respective, știți la ce mă refer) și fazele super nosime pe care le făcea în anumite situații. Evident iam terminat cu o adevărată plăcere, dar cu un iz de sadism în venă. Au mai urmat rășși o gașcă de jocuri, cum ar fi Balman, Bi Fi - Action In Hollywood, Epic Pinball, Grand Prix-uri. Aha, și dacă tot am amintit de pace cu mașini, să vă zic și de Hi Octane, celebrul joc în care concurezi cu diferite vehicule futuriste și ai posibilitatea să îți împuști adversarii fără nici o jenă. Păcat lotuși cu a adurat atât de puțin, campionatele erau într-adevăr cool. Am mai jucat și fighter-e, cap de serie fiind clasa Mortal Kombat. Săracața tastatură, cât o mai avut de suferit în acea perioadă. Mai ales că mai și jucam cu un amic al meu. Stăteam amândoi și ne băteam ca „chiorii” zile întregi.

Și uite că mi-am adus aminte de un alt joc pe care nu foarte multă lume a avut ocazia să îl vadă. Se numește Metal & Lace - The Battle of The Robo Babes. Dacă încă nu v-ați dat seama cu ce se mânăncă, vă zic eu. Este un fighter mai deocheat. Bătălii între robozi. „Himn, o să ziceți, încredibil.” Dar vine și continuarea - dacă ați ști ce se găsește sub acele armuri cred că vă veți schimba părerea... Să vă zic?? Se găseșc minunate... prezențe feminine. Și dacă știți să le „mănuiești”, adică să le bați cu roboții, vei avea parte de o adevărată galerie de „surprize”. Asta evident în varianta pentru cei peste 18 ani. Pentru ceilalți însă exista și o variantă mai cu pătrățel roșu...

Prin fața ochilor mei sau mai perindat și jocuri de genul Operation Wolf, Prehistorik 1 și 2, Jazz Jack Rabbit, dar și cele cu tentă mai grea gen Heretic, Hexen sau Descent. Toate în variantele 1 și 2, la care este cazul. Îmi aduc aminte de una din excursiile mele până la București, pentru CERF. Asta se întâmpla prin nouăzeci și ceva. Acolo am avut ocazia să „testez” pe atunci proaspăt lansatul Descent 2 cu ochelari 3D. Senzația era incredibilă. Efectele erau așa de bine realizate încât ziceai că ești chiar în acel „mediu”. Dar, stați să vedeți senzații tari după ce mi-am dat jos casca (asta după vreo 3 ore de jucat încontinuu). Mă clătinam de colo colo de parcă aș fi bătut 1 buc. sticlă de votcă. Asta era senzația, că oricum eu nu prea folosesc asemenea „licori” magice. Eram complet amețit. Tot timpul aveam senzația că aeroportul Băneasa se învârtea în jurul meu. Noroc cu niște prieteni care mă țineau de mânuțe, să nu cumva să aterizez forțat printr-un stand de pe acolo. Ajuns acasă, vă dați seama, am avut ce povesti la colegi. Și jocurile nu s-au terminat. A urmat pachetul de la Blizzard. Warcraft, dar în special Warcraft 2, jucat până nu a mai rămas nici o rasă nedevorată. Nu că erau foarte multe, dar mi-a luat ceva vreme. Bomba însă a venit mai târziu, odată cu lansă-



Muzeul satului după incendiu (Commandos)

rea seriei Starcraft. Am jucat până la autodistrugere, deocamdată în single player. La modul multi player am început să îl joc la modul serios când am intrat la facultate și, evident, am primit cazare într-un cămin studențesc. Asta mi-a făcut un „join on lan” și a început distrugerea. Noapți pierdute (nici nu le mai știu numărul), nervi tociți, injurii, campanii și concursuri peste concursuri. Asta se întâmplă din anul I și până în zilele astea. Numai că acum, cu Internetul ăsta, să vedeți bătălii cu coreenii. Este incredibil. Stăteam eu și colegii mei să batem la ei ca la sculurată de nuci. Din nou nopți, zile, săptămâni de nesomn și mișcări teleghidate între cămini și redacții... Mai erau momente când mă mai lua Mike de câte o aripă și mă trimitea acasă să dorm. Însă numai somn nu făceam când ajungeam. Toate astea au durat o bună bucată de vreme, până am dat și de CS. Hai cu 4-3-ul la împuscat de teroriști. Iară nervi, iară mouși distruși, tastaturi lipite... În

paralel cu asta mai jucam și altele, pentru că nu se mai putea. Trebuia să îmi reglez fusul orar. Eu funcționam acum mai bine pe ora America decât cea a Bucureștiului. În acest moment pot să vă zic că sunt cât de cât vindecat. Nu garantez pentru ce perioadă, că tocmai am apucat de Medal Of Honor, însă viitorul... Mai bine termin aici cu toată minipovestea asta, nu de alta, dar mie îmi trebuie cel puțin 8-9 numere de revistă să povestesc prin tot ce am trecut eu și prietenul meu, calculatorul. Al - să vă mai zic ceva. Al - nu, mai bine las pe data viitoare. Și dacă tot am încheiat această rubrică vă mulțumesc, în numele meu și al redacției, pentru atenția și răbdarea de care ați dat dovadă în citirea acestor câteva rânduri din viața noastră, mai mult sau mai puțin minunată.

Cu respect,

BogdanS

P.S. Ha, și tot nu vă zic de la ce vine „S”-ul de la sfârșitul numelui...



O proaspătă iubire