

PC Gaming

Numărul 1 Noiembrie 1997 9900 LEI

Premieră în România

**CONCURS
NOVALOGIC !**

CÂȘTIGAȚI

2,5

**milioane de
lei în software**

Simulatoarele viitorului

8 SIMULATOARE DE EXCEPȚIE CARE VOR ADUCE
AL DOILEA RĂZBOI MONDIAL ÎN ACTUALITATE

În acest număr :

**Hexen 2
Pacific General
Imperialism
Ultima Online
Uprising**

LITTLE BIG ADVENTURE 2 : SOLUȚIA COMPLETĂ

**INTERVIU EXCLUSIV CU TUCKER HATFIELD,
DIRECTOR ADJUNCT LA ACES X FIGHTERS**

ROKNET

Conexiunea cu viitorul

Editorial

Activitatea de a te juca a fost întotdeauna privită ca o activitate puerilă. Când spui că te joci determină în mintea unora imaginea unei activități ce are la bază imaturitate, o încercare de a te întoarce printre cei mici. Aici este o mare greșală deoarece jucatul este o artă pe care nu mulți o pot aborda. Pasiune, disperare, emoții, dezamăgire, satisfacție, bucurie sunt numai câteva dintre sentimentele și stările pe care le trăiesc cei ce-și petrec timpul liber în fața unui monitor și a unei tastaturi.

Spiritul critic. Este cel mai bun mod în care trebuie să abordați paginile care urmează. Nu trebuie să vă gândiți "Lasă că e primul lor număr..." sau așa ceva. Trebuie să ne scrieți, faxuiți sau e-mail-ați și să ne spuneți ce vă place și ce nu vă place. Vorbind cu cineva respectivul mi-a spus : "Doar nu vreți să fiți ca revista CD PC liru liru crocodilu", referindu-se la o anume revistă din occident. Nu, într-adevăr. Vrem să fim mai buni. Nu vrem să ne limităm informațional sau calitativ spunând că astea sunt condițiile sau să găsim scuze puerile. Citiți sau vedeți ceva ce nu vă place ? Scrieți și criticați. Pentru noi observațiile pe care le veți face contează foarte mult deoarece ele arată că vă pasă de ceea ce se întâmplă aici. Cele mai interesante scrisori vor fi lună de lună premiate cu 50.000 de lei.

Subiectul revistei fiind jocurile este evident că acestea sunt cele ce vor predomina sub formă de prezentări și avanpremiere. Alături de ele se vor afla rubrici de programare, on-line, hardware toate fiind tratate într-o cât mai apropiată legătură cu jocurile. Noutatea este cuvântul cheie și baza revistei cum probabil veți și observa. Din acest motiv va fi evidentă delimitarea rubricii "Vechi și bune", rubrică în cadrul căreia vor fi prezentate clasice ale PC-ului. Ghidul jucătorului este rubrica ce vă va ajuta să treceți lună de lună printr-un joc de excepție. În primul număr, după cum sunt sigur că veți citi este prezentată soluția jocului Little Big Adventure 2. Știți cumva soluția unui joc foarte nou și căutat ? Trimiteți-o pe adresa redacției și dacă va fi publicată veți câștiga un premiu de 100.000 de lei. Sperăm să fie pe gustul tuturor prezentările pe care le-am realizat, prezentări ale unor jocuri foarte noi : Pacific General, Hexen 2 sau Imperialism.

Poate vă întrebați (sau poate nu) de ce revista nu are CD. Motivul nu este unul de natură financiară deoarece să punem un CD pe care voi, cititorii să-l plătiți în prețul revistei nu ne-ar fi fost greu. Noi vrem ca prețul acestui CD să nu fie suportat de cititori așa că el va apărea în clipa în care vom avea posibilitatea să facem acest lucru fără a mări prețul revistei.

Relația dintre o revistă și cititorii săi este deosebit de importantă. Sugestiile și părerile pe care ni le veți oferi nu vor fi ignorate. Dacă o rubrică nu pare a avea cititori ea va fi imediat eliminată. Credeți că ar fi potrivită o nouă rubrică pe care noi am uitat-o ? Este suficient să ne scrieți și ea va apărea cât de curând posibil în revistă.

Pentru a nu mai irosi spațiu vă urez citire plăcută, sper ca revista să vă placă și să ne vedem cu bine la numărul de luna viitoare.

CAMIL PERIAN



SIMULATOARELE VIITORULUI

PAG 16

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Continuarea de la LBA - Relentless aduce o nouă aventură în lumea nebună a fanteziei celor de la Adeline Software. Cu un engine 3D mult îmbunătățit dar păstrând și elemente din vechiul sistem izometric, cu un sunet mult superior celui original, Twinsen's Odyssey poate fi recomandat drept unul din cele mai interesante quest-uri de pe piață la ora actuală. (PAG 55)



VECHI ȘI BUNE

Luna aceasta în rubrica "Vechi și bune" veți găsi un clasic LucasArts : Sam & Max Hit The Road, un haios monopoly al firmei Blue Byte, un joc ce nu are nevoie de nici o prezentare : Warcraft 2 și prezentarea primei colecții Award Winners făcută de firma Empire Interactive.

Colecția Award Winners conține patru jocuri de referință : Actua Soccer, Pro Pinball The Web, Screamer și Star Trek : The Next Generation. (PAG 40)



Stiri

Ultimele știri din lumea PC-urilor, hard, soft și tot ceea ce mai este nou la casele producătoare de jocuri.

Avanpremiere

| | |
|--------------------|----|
| MiG Alley..... | 10 |
| Fandango..... | 11 |
| Uprising..... | 12 |
| Ultima Online..... | 14 |

Prezentari

| | |
|----------------------------|----|
| Hexen 2..... | 28 |
| Pro Pinball Timeshock..... | 33 |
| Pacific General..... | 34 |
| Imperialism..... | 36 |
| Subspace..... | 38 |

Simulatoarele viitorului : o amplă descriere a celor mai reușite simulatoare de zbor realizate până acum sau care urmează să apară în viitorul apropiat și care se referă la Al Doilea Război Mondial

| | |
|-----------------------------------|----|
| Screaming Demons Over Europe..... | 17 |
| Air Warrior 2..... | 18 |
| Warbirds 2.0..... | 19 |
| Aces X Fighters..... | 19 |
| Tactical Aero Squadron..... | 21 |
| Confirmed Kill..... | 22 |
| The European Air War..... | 22 |
| Fighter Duel 2..... | 23 |

Vechi si bune

Ținând cont că anul apariția revistei nu ne-a dat oportunitatea de a vă prezenta ce este mai important în lumea jocurilor considerăm că aceasta este cea mai bună modalitate să ne revanșăm.

| | |
|--|----|
| Sam & Max Hit The Road..... | 40 |
| Doctor Drago's Madcap Chase..... | 40 |
| Warcraft 2..... | 40 |
| Empire Award Winners 1..... | 41 |
| Prima colecție Award Winners a firmei Empire conține 4 jocuri de mare succes : Actua Soccer, Screamer, Pro Pinball The Web și Star Trek : The Next Generation. | |

APARIȚII LUNARE

On-Line 50
Internet : Ce sunt acelea servere de jocuri, cum se accesează ele, ce programe se folosesc, ce jocuri se joacă acum sau urmează a se juca veți găsi numai în cele 3 pagini de On-Line !

Programare
*Direct X.....*46
*Grafică 3D.....*48

Underground 43
Prima ediție a acestei rubrici vă prezintă o modalitate inedită de câștiga bani pe Internet nefăcând aproape nimic. Nu trebuie decât să lăsați calculatorul să lucreze.

Ghidul jucătorului
*Little Big Adventure 2.....*55
Soluția ce vă poartă pas cu pas prin toate momentele acestui clasic joc

Interviu 24
Interviu cu Tucker Hatfield, creierul din spatele unor deosebite simulatoare, Director Adjunct al proiectului Aces X-Fighters

Concurs

Concurs GECAD 26
Facând cei 3 "înd" și anume completând, decupând și trimițând aveți ocazia să câștigați una dintre cele 3 copii de antivirus RAV sau de Fast Commander

Concurs Novalogic 44
Firma Novalogic vă oferă șansa câștigării jocurilor F22 Lightning 2 și Comanche 3. Pentru ca la tragerea la sorți să participați cu 2 cupoane și nu cu unul singur trimiteți chestionarul de la pagina 53

CHESTIONAR

Aveți acum ocazia să ne spuneți tot ce este mai important despre voi pentru ca noi să orientăm revista în direcția pe care o așteptați. În plus dacă trimiteți acest chestionar aveți o șansă în plus la concurs. Aveți acum marea șansă să faceți ca revista să arate așa cum voi vă doriți !!!

PC Gaming

Noiembrie 1997

Editor : Camil Perian - camil@roknet.ro

Colectiv redacțional :

Alex Bartic - alex@roknet.ro
Dan Dimitrescu - dan@roknet.ro
Cristi Candet - ccristi@roknet.ro
Costin Raiu - craiu@gecad.ro
Marius Neacșa - marius@roknet.ro
Cristi Radu - cristi@roknet.ro
Ștefan Radovanovici stefan@roknet.ro
Ionuț Radu - ionut@roknet.ro

Consultant Financiar : Silviu Petrescu

Tehnoredactare : PC GAMING

PC GAMING

Str. Nicolae Constantinescu 10 , Bl 11A, Sc B,
Apt 20, București 1
Telefon/Fax : (01) 230-9607

PC GAMING este publicată de firma
ROMAS COMERCIAL S.R.L.

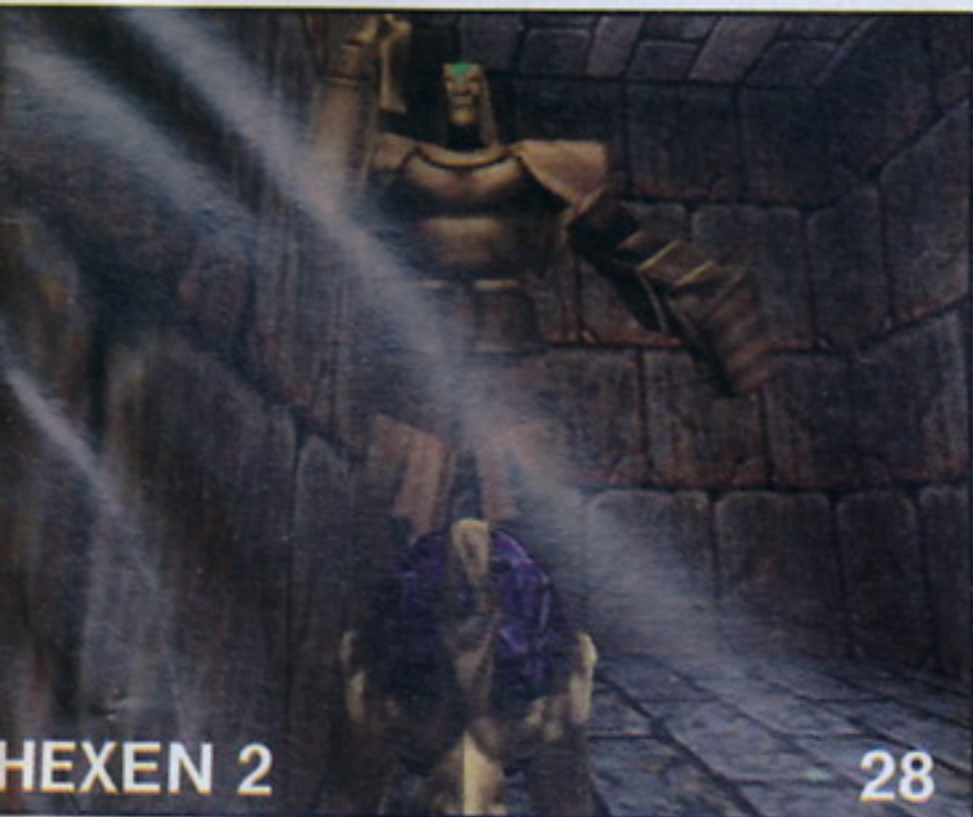
Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul firmei ROMAS COMERCIAL S.R.L. este strict interzisă și se pedepsește conform legilor

TIPARUL EXECUTAT LA : SC INFOPRESS SA
(Odorheiu Secuiesc)

ISSN : 1453-4398

Mulțumim pentru ajutorul dat în acest număr :

Voichița Domăneanțu & Cristian Român
(Știință și Tehnică)
Constanța Stoica
Marius Boboc
Cornel Sevastre
Alexandru Floares
Leigh Burke (Empire Interactive)
Julie Fisher (Mindscape)
Nicola Hibberd (Novalogic)



ȘTIRI

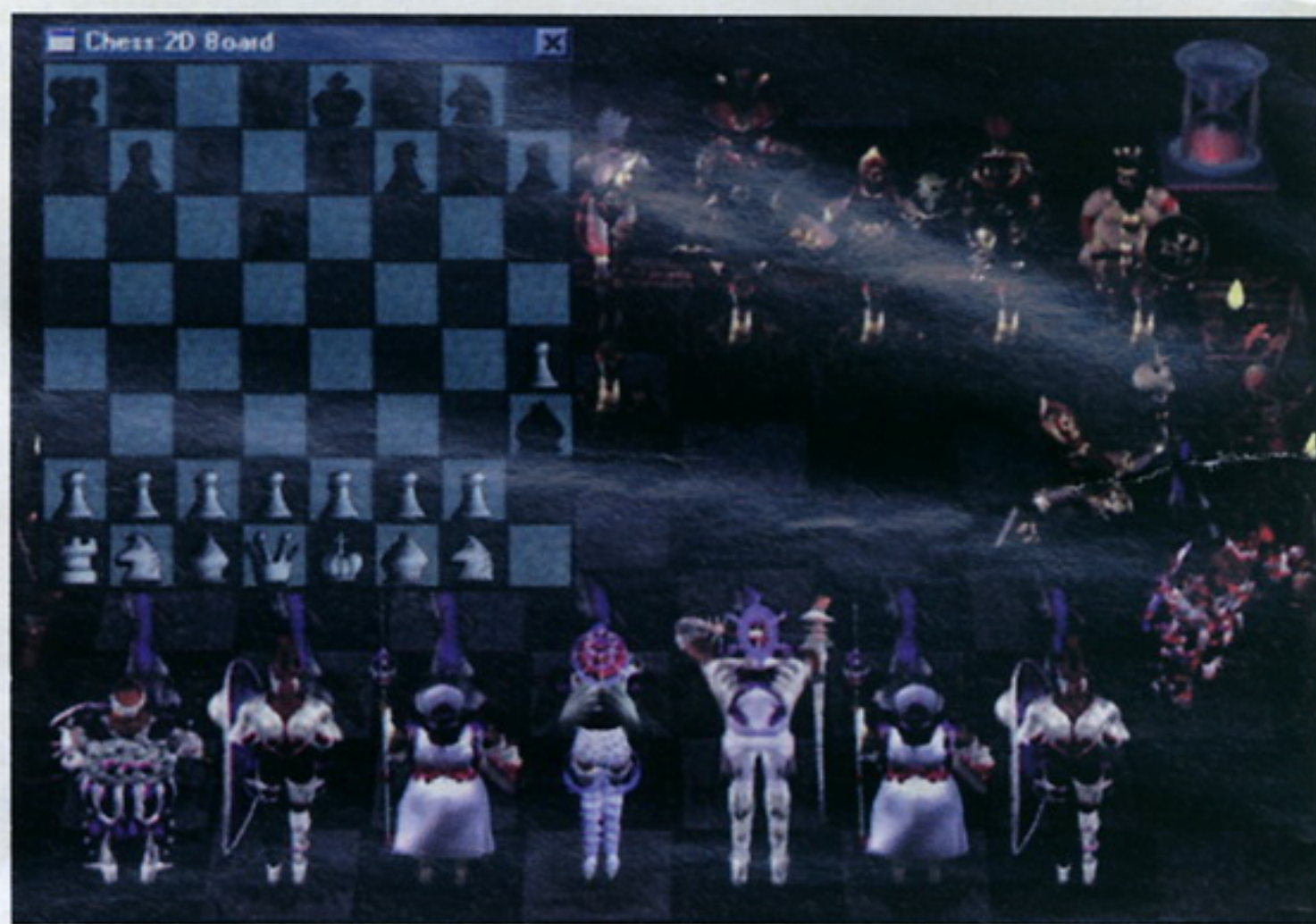
MAI ȘAH DECÂT ȘAHUL

Programat să apară în această toamnă, noul joc de șah de la Empire, subtil intitulat Chess este după spusele autorilor săi mult mai mult decât o simplă confruntare între două părți.

Inspirat de imaginația debordată a Empire Development Oxford-ului jocul are impresionante animații create de companii grafice afiliate Empire-ului, ca de exemplu MindsEye.

Dacă îți dorești mai mult decât un oponent uman, Chess îți oferă pe loc un adversar care poate varia între amator și expert. Pentru fiecare mutare în parte sunt secvențe animate, mișcările, luptele putând fi văzute din orice unghi. Fiecare piesă în parte are propria ei personalitate, fiecare parte fiind formată din suma acestor personalități reprezentând binele sau răul. Piesele deschise reprezintă binele, în timp ce piesele închise la culoare reprezintă răul. În afara faptului că arată bine jocul are și un sunet stereo deosebit de atmosferic. Intensitatea și ritmul muzicii se vor schimba pe măsură ce lupta devine mai încordată. Chess are facilități

multi-player putându-se juca prin network, modem, Internet și cablu serial.



JANE'S AH64 LONGBOW 2

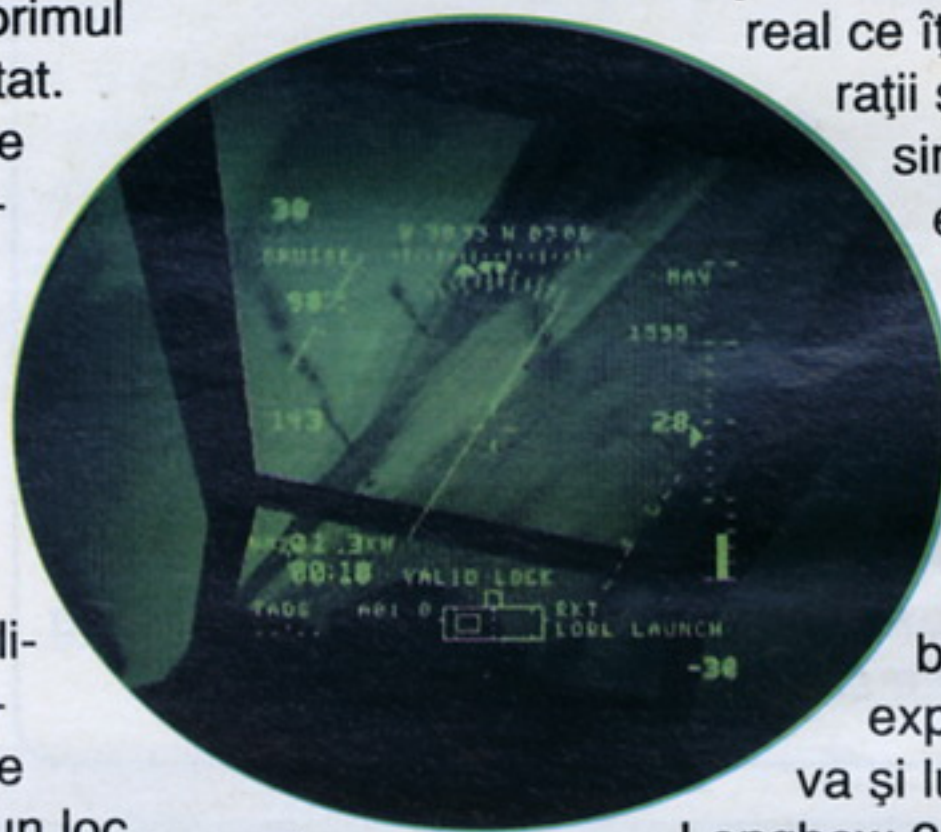
Longbow 2 este un joc ce a cunoscut îmbunătățiri drastice față de versiunea sa anterioară. Sărind peste aspecte care aici devin neimportante cum ar fi sunetul, trebuie în primul rând remarcat dinamismul pe care jocul l-a căpătat. Obiectele nu mai sunt un cadru repetitiv, odată ce sunt distruse într-o misiune nu mai apar în misiunile următoare ca în jocurile clasice.

Elicopterul poate fi condus de tine sau de cei ce fac parte din echipa ta. Nu ești mulțumit de cum aceștia conduc elicopterul? Soluția este realizarea unei echipe unde tu conduci elicopterul iar un prieten manevrează armele. Dealtfel versiunea de Windows 95 oferă o posibilitate de control destul de largă. Pentru fiecare elicopter poți juca rolul pilotului, al celui ce folosește armamentul sau îi poți interpreta pe amândoi la un loc.

Jocul suportă multi-player prin modem, Internet sau

prin cablu serial. Pot participa până la 8 jucători, în funcție, desigur, de modul de conectare abordat.

Versiunea finală se pare că va avea două campanii. Prima este realizată din scenarii ce au ca loc de desfășurare Iran-ul și Azerbaijan-ul. Este vorba despre un conflict politico-strategic real ce îți va da ocazia să câștigi o mulțime de decorații și medalii. Cea de a doua campanie este o simulare a unui război. Este foarte bună pentru exersarea capacităților de pilot și este deosebit de interesantă pentru modul multi-player. Al-ul este îmbunătățit față de prima versiune, luptele de la sol fiind influențate drastic de cele aeriene, mici modificări putând duce la o terminare total opusă a campaniei decât se prevedea. Sunt remarcabile efectele de lumină, de exemplu ceva ce explodează nu va crea numai obișnuita flacără ci va și lumina ce se afla în apropierea sa. Apache Longbow 2 este accelerat 3D, la început suportând însă numai 3DFX.



Empire Interactive anunță că în colaborare cu Gary Player va publica un joc de golf : **The Golf Pro**. După toate aparențele acest golf va fi o noutate în domeniu prin tehnologia folosită și anume tehnologia Mousedrive. Ca orice idee revoluționară și aceasta este destul de simplistă . Lovitura este controlată de mișcarea mouse-ului. Mișcă mouse-ul în spate și jucătorul se va apleca înapoi. Mișcă mouse-ul înainte și jucătorul va lovi. Simplu ca bună ziua. Loviturile cele mai complicate în lumea golfului pot fi acum realizate printr-o mișcare a mouse-ului. Creatorii sunt atât de entuziasmați de această nouă tehnică încât vor scoate modul clasic de control din versiunea finală a jocului

Grafica este impecabilă, faptul că este realizată pe stații grafice Silicon Graphics spunând aproape totul. Iarba, copacii sau nisipul sunt făcute separat pentru fiecare teren în parte după studierea amănunțită a traseelor reale.

Jocul oferă posibilitatea abordării sale de către mai mulți jucători simultan în trei moduri : pe același calculator, prin rețea sau prin modem. În caz că nu este prea distractiv cu prietenii poți oricând să-i provoci pe marii campioni ai acestui sport pe terenurile pe care s-au consacrat. Dacă nu se prea descurcă, jucătorul poate apela oricând la sfaturile lui Gary Player.



ESP SOFTWARE va aduce pe piață la sfârșitul acestei luni cea de a șasea versiune a deja celebrului **FOOTBALL MASTERS**. Fiind considerat de multe reviste de specialitate drept unul dintre jocurile de top în materie de management, FM nu aduce prin cea de a șaptea versiune îmbunătățiri majore. În principal se remarcă ultimele transferuri, promovări, retrogradări și cam tot ceea ce ține de modificările care au loc în intersezon în cadrul unei echipe sau în cadrul campionatului.

IM-A10 Warthog

Având incorporată cea de a doua versiune a engine-ului **DEMON**, A10 combină imaginile filmate cu cele din satelit dând un realism deosebit mediului virtual. Campaniile vor fi dinamice și vor avea în componentă și lupte la sol. I-Magic promite că va crea atât un cockpit interactiv cât și o mulțime de opțiuni pentru modul multi-player încercând și să dea naștere unui câmp de luptă virtual. **IM-A10 Warthog** va fi definitivat în prima jumătate a anului 1998.



PARTENERIAT EMPIRE - PROACTIVE

Empire Interactive și **ProActive Software Ltd** au pus de curând bazele unei colaborări care se pare că va fi cum nu se poate mai fructuoasă. Cum **Empire Interactive** este o firmă deja de notorietate în lumea jocurilor să spunem câteva cuvinte despre **ProActive Software**. Având sediul în Oxford, Anglia **ProActive** s-a înființat la începutul lui 1997, fondatorii fiind patru programatori și design-eri pe a căror carte de vizită erau trecute nume ca **Tornado**, **Apache Longbow** și **Hind**, toate acestea fiind create pentru **Digital Integration**. Cei patru sunt **Kevin Bezant**, **Todd Gibbs**, **Dave Proctor** și **Matt Smith**, echipa completându-se ulterior prin aducerea lui **Neil Roberts**, **Nick Shaw** și a lui **Dave Lomas**.

Cum era și de așteptat proaspăta asociere are deja un obiectiv și anume produsul intitulat provizoriu **Apache vs Havoc**. Deși tradițional într-un joc este prezent un singur tip de aparat aici sunt oferite două : **Apache-ul** american și **Havoc-ul** rusesc, fiind create simulatoare pentru fiecare dintre ele. Spre deosebire de mulți developeri **ProActive** a început puțin invers realizarea jocului punând întâi bazele sistemului multi-player și a decorului pentru ca apoi să definitiveze jocul și aspectele privitoare la simulare.

Până la 8 jucători pot juca în competiție sau cooperativ printr-o rețea **IPX**, existând însă și posibilitatea conectării prin cablu serial sau modem.

Cum spunea **Kevin Bezant**, **Apache vs Havoc** este creat întâi ca un joc de multi-player dar aceasta nu înseamnă că aspectul single-player a fost neglijat. Campaniile sunt dinamice, linia frontului se mișcă în permanență din cauza manevrelor efectuate în atac sau în apărare. Chiar și când elicopterul jucătorului aterizează lupta continuă, nu se întrerupe în momentele de repaus ale acestuia. Jocul va apărea în toamna lui 98.

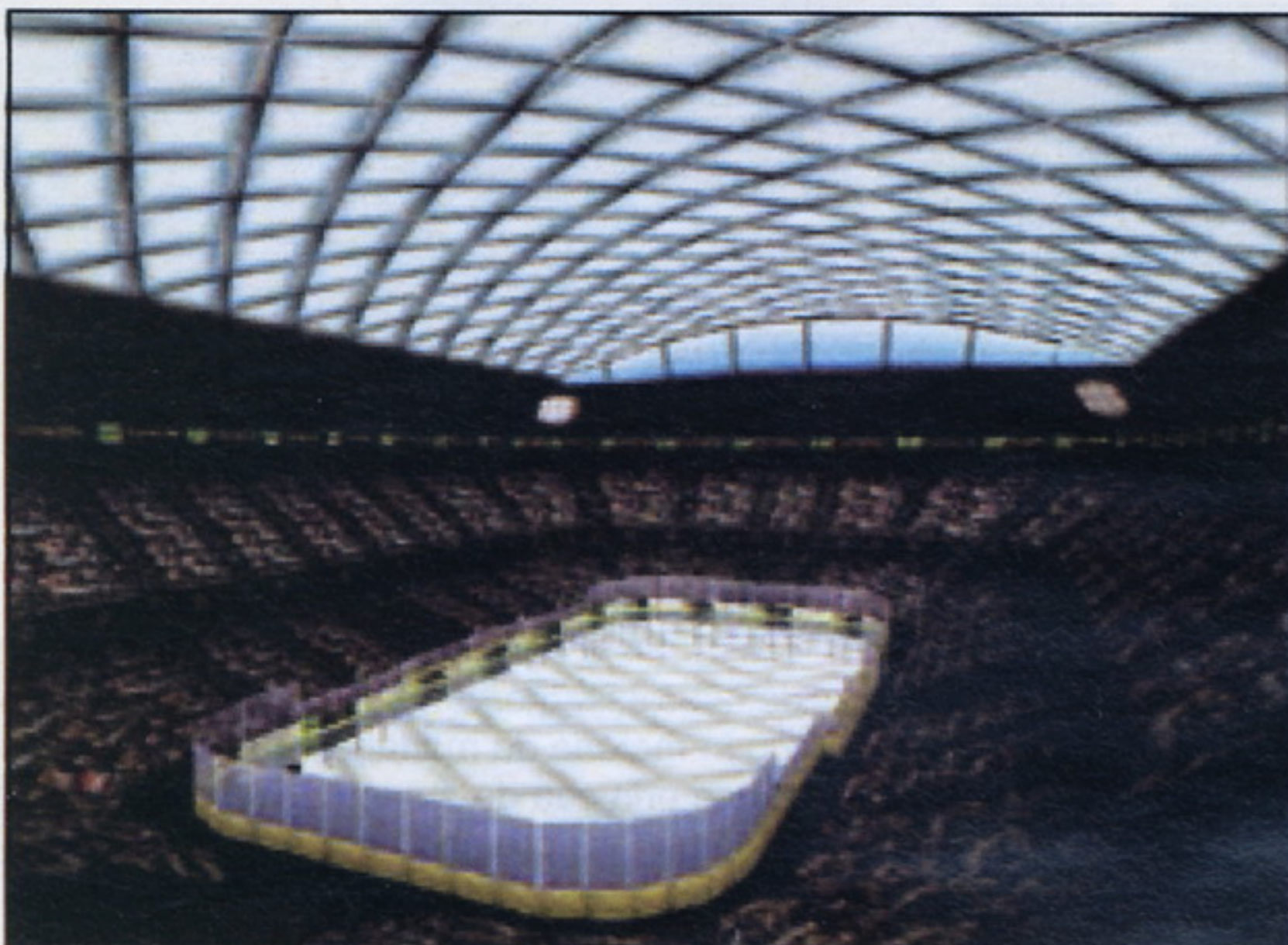
Ca o consecință inevitabilă a contractului semnat la data de 1 august 1997 prin care firma **Mindscape**, un cunoscut producător și distribuitor de jocuri, se asocia cu firma **Red Storm Entertainment** în vederea realizării mai multor proiecte de jocuri online a fost semnat și un contract de distribuție prin care **Mindscape** preia drepturile de distribuție pentru produsele **Red Storm** pe următorii 3 ani. Primul titlu pe care **Mindscape** îl va distribui este "**Tom Clancy's Politika**". Acesta va conține și romanul cu același nume al lui **Tom Clancy**. **John Moore**, director al firmei **Mindscape** declara referitor la acest proiect că "**Prin TC's Politika Red Storm Entertainment** face un important pas în crearea unei noi generații de jocuri on-line"

Un al doilea proiect al celor două firme este "**Planet Texas**", un joc de rodeo.

VOODOO KID

Prizonier fiind pe o navă condusă de căpitanul **Baron Saturday**, regele **Zombie**, te afli în drum spre **Insula Sufletelor Pierdute**. Folosindu-ți inteligența și câteva sfaturi din partea bucătarului trebuie să explorezi corabia, să rezolvi puzzle-uri și ghicitori și să-l învingi pe căpitan.





ACTUA ICE HOCKEY

Cum era de așteptat, Gremlin se află din nou în topul celor mai bune producătoare de sporturi. Actua Ice Hockey este primul joc de hockey ce folosește integral imagini filmate pentru a face jocul cât mai realist. Comentariul va fi făcut live, iar jocul este fiind pentru toate gusturile va putea fi abordat ca turneu, ligă sau cupă. Mediul 3D îți va permite să vezi desfășurarea jocului din absolut orice unghi dorești. Există și posibilitatea de a revedea cele mai spectaculoase faze care au fost realizate. Actua Ice Hockey este programat să apară la sfârșitul acestei luni.

FALCON 4.0

După ani de chinuri a sosit momentul apariției pentru Falcon 4.0. Fiind proiectat pentru Windows 95 jocul este un simulator aerian multi-palyer ce îți permite să iei parte la un război, desfășurat în timp real, în peninsul Coreea. Rolul tău este cel de pilot pe un F-16 (Falcon, Viper, sau cum vrei).

Falcon 4.0 prezintă în detaliu modelele de F-16, grafica și sunetul făcând din acest joc unul dintre cele mai realiste simulatoare existente. Cum se obișnuiește în lumea jocurilor și producția de față aduce ceva nou și revoluționar. Acest ceva poartă numele de Campaign Manager™ și este un sistem complex de simulare a luptei aeriene și a celei de la sol care va crea întreaga tensiune, haosul și aventura care există în luptele moderne. Într-unul din numerele viitoare veți găsi o prezentare completă a acestui joc.



POPULOUS 3



În curînd va apărea cea de a treia parte a seriei Populous, capitol ce se anunță a fi foarte diferit de predecesoarele sale. În timp ce primele două părți ale acestei serii, și anume Populous și Populous II, te puneau în postura unui zeu ce este urmat orbește de supușii săi, Populous : A

Treia Venire îți oferă mult mai mult control în ceea ce privește misiunile. Desfășurându-se într-un loc sălbatic, jocul te pune la început să-i convertești pe nativi în supuși ai tăi pe care să îi poți comanda. Odată ce ei te ascultă îi vei pune să-ți construiască tot ce ai nevoie, inclusiv vehicule pentru a putea să mărești ținutul pe care-l controlezi.

Populous se apropie acum mult mai mult de popularele jocuri real-time ca Warcraft sau Command & Conquer decât de Populous I sau II.



După ce îi vei atrage de partea ta, și nu va fi greu, micuții omuleți vor fi mereu alături de tine și vor încerca să te ajute. După cum se observă grafica este îmbunătățită față de versiunile anterioare.

WORMS 2

Worms 2 este un joc ce îți pune sub comandă un pluton de viermi. Aceștia se află pe un teren accidentat iar scopul lor este de a distruge plutonul inamic de viermi folosind un sortiment foarte bogat și diversificat de arme. Jocul se bazează pe tururi. Acestea durează un anumit număr de secunde în care trebuie să-ți poziționezi viermișorii cât mai bine și să colectezi bonus-uri sau să-ți ataci inamicii. Jocul durează până când una dintre armate este distrusă sau 30 de minute, după care disputa se termină la egalitate. Armele pot fi configurate de jucător și în ultimă instanță pot fi create altele noi. Worms 2 folosește peste 8000 animații și are o atmosferă asemănătoare desenelor animate

Sunetul este 16-bit stereo existând și un jukebox de unde-ți poți selecta melodiile favorite. Alături de editorul pentru arme a fost adăugat și un editor pentru emblema echipei de viermi pe care o conduci sau chiar și sunetele pe care ei le scot în timpul luptei.



MESSIAH

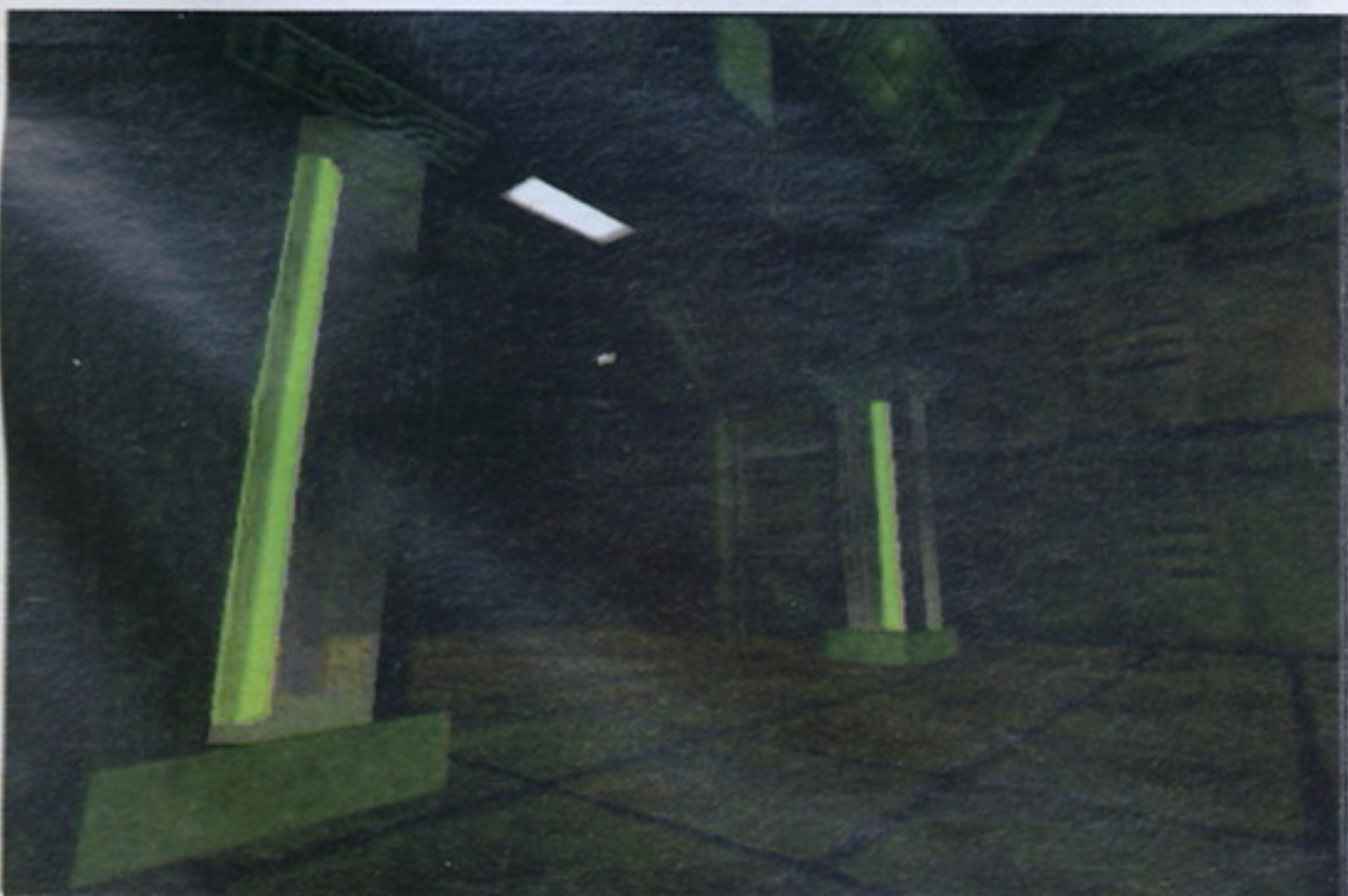
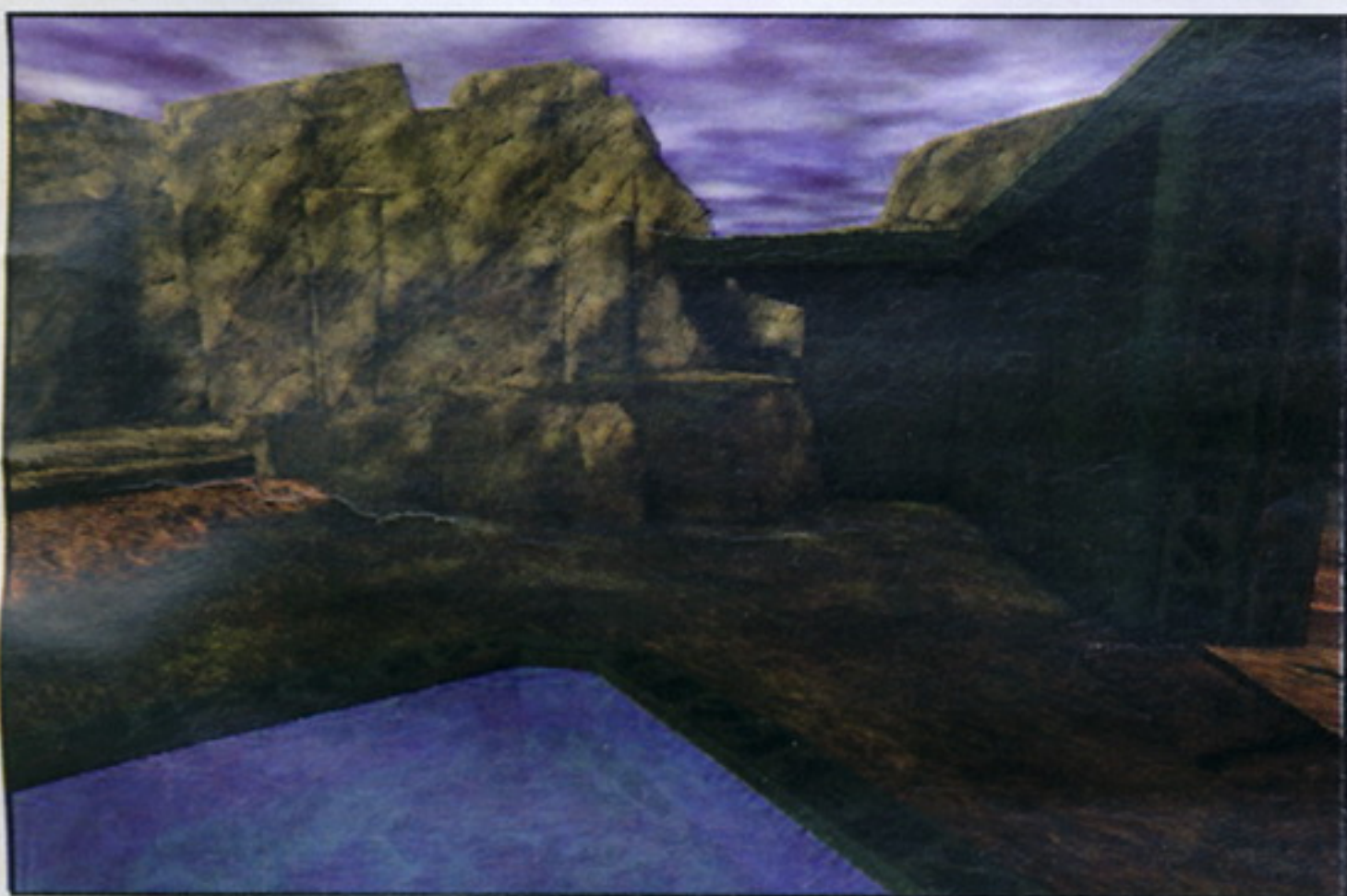
Fiind pentru prima dată prezentat la show-ul E3 din această vară, jocul Messiah a impresionat asistența prin engine-ul 3D afișat în premieră de firma Shiny. Personajul central este Bob, un ... dar mai bine să vedem care este subiectul acestui joc..

Se spune că sfârșitul lumii o să vină odată cu ruperea celor șapte sigilii. Aceste sigilii țin forțele Raiului și ale Infernului în imposibilitate de a intra în contact direct cu Pământul.

Istoria mai zice că odată cu ruperea fiecărui sigiliu o nouă forță va fi eliberată asupra Pământului. Cele șapte sigilii sunt ascunse și păzite până la Apocalips, până la ziua confruntării finale. Cât timp aceste sigilii nu sunt rupte, forțele Raiului și ale Infernului nu pot da bătălia finală, după cum spun profețiile. Plictisindu-se să mai aștepte, forțele Iadului și-au început preparativele și au trimis pe Pământ un emisar pentru a începe bătălia finală. Prin începerea Apocalipsului mai devreme se spera câștigarea luptei chiar până când Raiul va avea ocazia să reacționeze.

Având pe Pământ o rețea informațională de excepție Raiul află de planurile Iadului și își trimite propriul său reprezentant pentru a-l înfrunta pe trimisul celor de jos.

Așa stând lucrurile, îngerii dau naștere într-un laborator biologic celui ce avea să-i reprezinte și anume Bob, cum am spus și mai sus, care este ... un bebeluș. Deși pare inofensiv el poate prelua peste 60 de alte caractere. Misiunea sa este să găsească cele șapte sigilii și să facă în așa fel încât acestea să nu fie rupte decât la momentul oportun, prestabilit pentru începerea luptei finale. Deasemenea, el trebuie să-l înfrunte și să-l învingă pe mesagerul Infernului pentru a menține echilibrul pe Pământ până când lupta va începe.



PREY

Este anul 1520 și Lord-ul DeFuge este stăpânul castelului construit în urmă cu peste 200 de ani de strămoșii săi. Lord-ul era un om bun și generos însă oamenii nu mai auziseră nimic de el sau de familia sa de 9 ani de zile...

În urmă cu 9 ani, în timpul unei petreceri date de acesta în cinstea fiicei lui de 15 ani, o poartă a timpului s-a deschis în sală și prin ea au intrat o mulțime de monștrii. Vorbind cu DeFuge într-un dialect care numai a limbă vorbită nu semăna unul dintre aceștia i-a povestit ceva aproape incredibil. Ei nu erau monștrii ci erau soldați veniți din viitor, mai precis la 9 ani din momentul petrecerii, pentru a-l avertiza de un conflict ce era pe cale să izbucnească în timpul său chiar în pădurile din domeniul pe care îl stăpânea. Cea mai bună modalitate de salvare era ca el și familia sa să se întoarcă prin acea poartă temporală în timp ce soldații rămân aici. Timp de nouă ani soldații au adus provizii și au modificat castelul transformându-l dintr-o construcție de lemn și piatră în una de oțel. Acum ei așteaptă, deoarece ora confruntării se apropie...

Așa începe povestea unui joc ce arată cu adevărat impresionant. Prey utilizează engine-ul 3D al firmei 3D Realms bazat pe tehnologia PortalTM ceea ce permite 6DOF (6 degrees of freedom) lucru nemaîntâlnit până acum la aceste jocuri. Impresionanta arhitectură nu mai este statică iar umbrele care apar vor fi reale. Ele pot fi văzute acum la o rezoluție foarte mare în 16 bit-color. Prey este creat special pentru Windows 95, are suport de multi-player pentru rețea, modem și Internet putând fi jucat atât colaborativ cât și competițional. Rezoluția ridicată va putea fi acum abordată la un frame rate mare datorită optimizării jocului pentru acceleratoarele 3D și în special pentru 3DFX. Versiunea finală va conține și un editor pentru modificarea jocului, sunete și grafică.

7th LEGION



7th Legion este un joc de acțiune și strategie a cărui desfășurare este plasată în viitor. Subiectul jocului are ca punct central încercarea guvernelor de a duce în spațiu, pentru o perioadă de câteva sute de ani cât mai mulți oameni pentru ca Pământul să aibă posibilitatea să se vindece în urma abuzurilor făcute de om asupra sa. Bineînțeles că numai cei cu bani sau cei ce dețineau funcții importante au încăput pe navele salvatoare. Pe Pământ au rămas oamenii obișnuiți și săracii.

Pe măsura trecerii timpului și a schimbării generațiilor, mituri și legende au fost create având ca bază istorii despre cei plecați și despre Ziua Venirii când ei se vor întoarce și vor încerca să aducă planeta sub stăpânirea lor.

Au început astfel pregătiri pentru acea zi, 7 legiuni fiind formate pe glob pentru a lupta împotriva celor ce vor veni. În fruntea

lor se afla cea de a 7-a legiune și cea mai puternică. Jocul are 40 de nivele normale plus altele pentru multi-player și pot juca simultan 6 jucători.

Pe măsura câștigării luptelor unitățile capătă experiență, lucrurile se va reflecta într-o avariere sau distrugere mult mai dificilă și într-o țintă din ce în ce mai bună. În cadrul unei campanii există misiuni ce trebuie duse la bun sfârșit într-un anumit timp conferind jocului un dinamism superior. Modele de ofensivă sau defensivă pot fi selectate ele oferind un control superior asupra unităților.



MAX PAYNE

Max Payne, personajul central al jocului cu același nume este un om cu o personalitate cel puțin ciudată, fiind parcă acel cineva care are cele mai multe, mari și complexe probleme. El este un fost polițist, actual fugitiv, acuzat pe nedrept de omorârea șefului său. Cum acestea nu erau suficiente el se află în urmărirea celor ce i-au omorât familia. Max nu se află chiar pe o cale ascendentă a vieții sale și va ajunge în lumea de jos a New York-ului unde crima este ceva la ordinea zilei. Max Payne este victima unei conspirații guvernamentale și ne duce cu gândul la popularul serial "Renegade" unde eroul principal se confruntă și el cu criminali, polițiști corupți, politicieni corupți sau asasini plătiți.

Jocul utilizează din plin acceleratoare grafice 3D cum ar fi 3DFX.



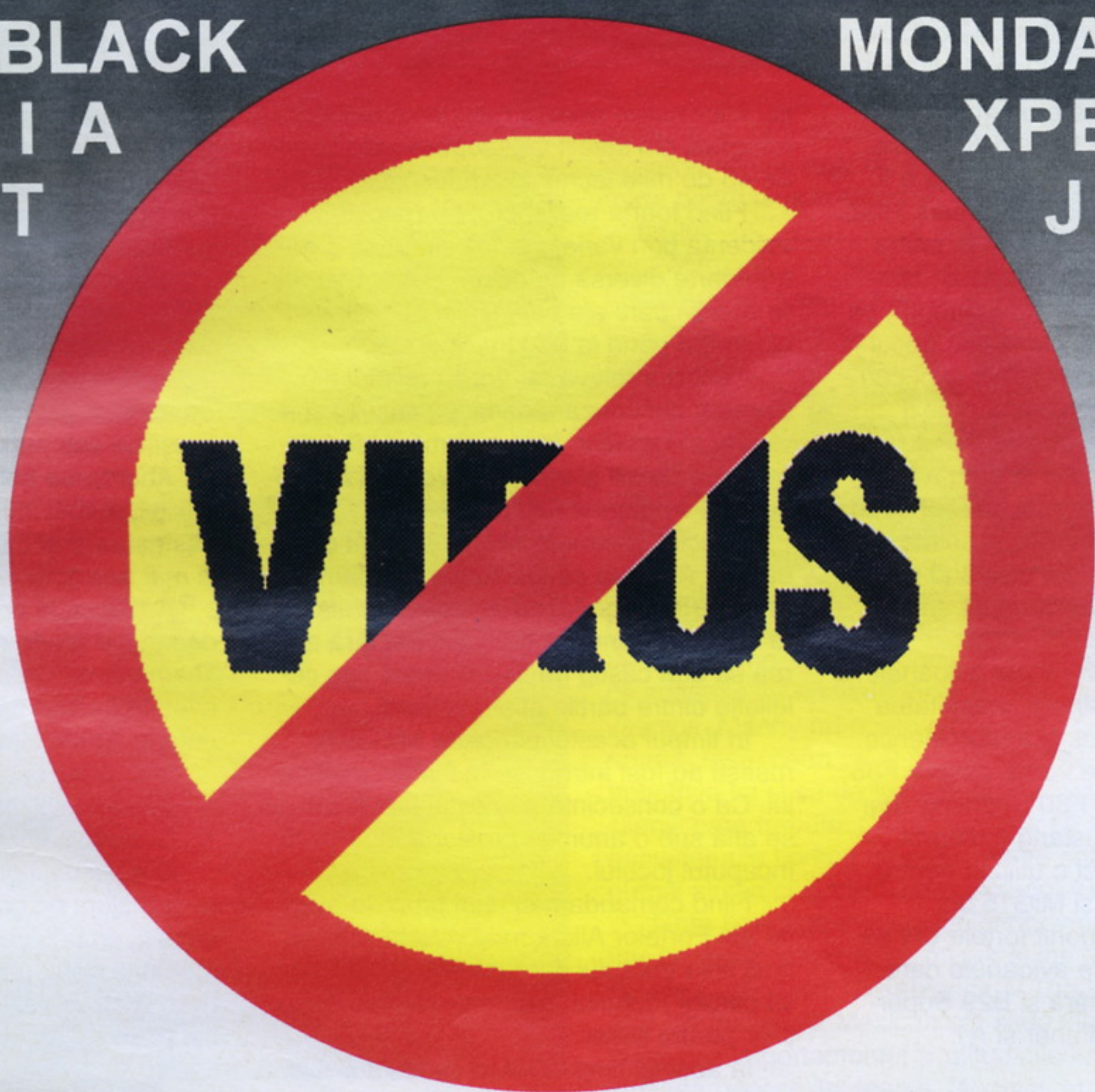
AGENTS OF JUSTICE

Este anul 2091. Este un moment în care guvernul nu mai face față iar mutații pun stăpânire pe Pământ. Tu conduci Consiliul Stelar, o societate secretă menită să reinstaureze ordinea. Trei organizații criminale Tech Lords, The Claw și Shadowyn sunt pe care să ducă omenirea la distrugerea finală. Tu și echipa ta trebuie să aveți grijă ca acest lucru să nu se întâmple. Agents of Justice este un joc de strategie și shoot'em up ce se desfășoară pe tururi, jucătorul și calculatorul executându-și mutările pe rând. AOJ suportă multi-player prin rețea sau prin modem fiecare jucător având posibilitatea să-și selecteze propria echipă de eroi. Se poate alege dintr-o listă de 24 de caractere și dacă acestea nu sunt suficiente se pot edita noi eroi. Clădirile pot fi vizitate iar în caz de necesitate chiar dărâmate zidurile. Vederea este izometrică, grafica 3D și SVGA.



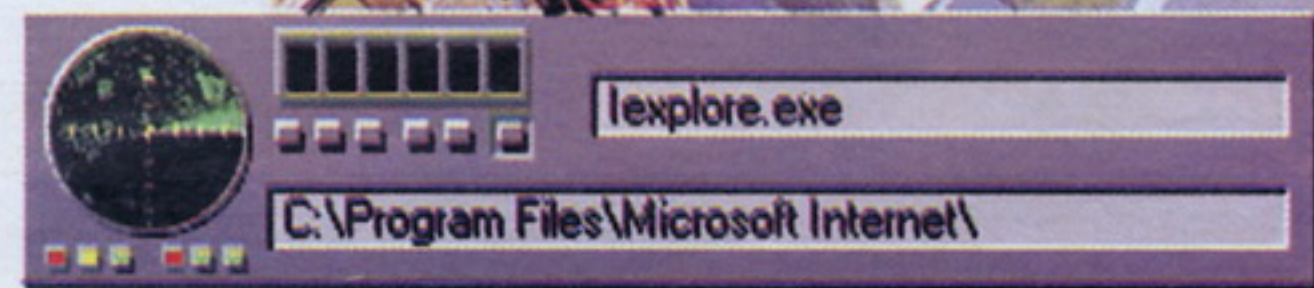
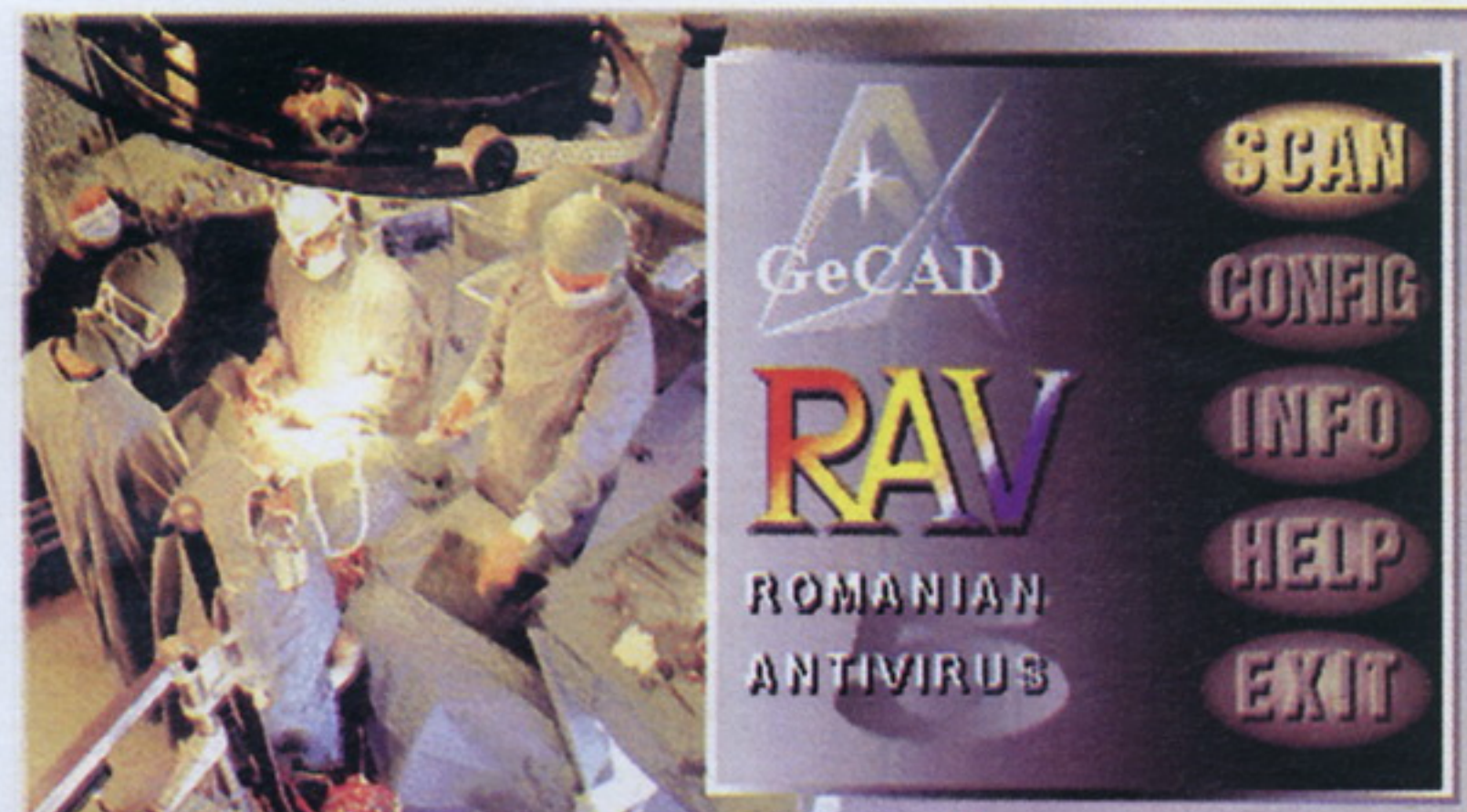
SCADE - DARK AVENGER - JERUSALEM - STONE
 IE HALF - BRAIN - DENZUK - PRODIGY - LEEC
 GNITOGORSK - HI - 17 DECEMBRIE - V SIGN - 5
 T13 - ALABAMA - JOS ILIESCU - AMOEBEA - DEV
 UNCHER - FRIDAY 13 - CASINO - ASH - PIZZA -
 EVE - NAPOLEAN - MALMSEY - EDDIE - FILEHID
 OLA - GRANGRAVE - IRON MAIDEN - BAD CO
 IVE - GENERATION ONE - ORION - WEIRDO - AV
 RGER - BLACK MONDAY - SE
 A L A R I A XPEH - 10
 TARDOT JASMIN
 TISCAN - EDE
 DRDSW AP -
 SKPLU S - GRU
 K I D RAW

GAME OVER



ROMANIAN
RAV[®]
 ANTIVIRUS

 **GeCAD srl**



Str. Gheorghe Pătrașcu nr. 53, bl. PM53, sc. A, et. 1, ap. 8,
 sect. 3, București. Tel/Fax: 647.63.07, 324.84.09.
<http://www.gecad.ro>

MiG Alley

Toți din redacție se pricep la simulatoare. Toți mai puțin unul: Camil Perian. Cu toate acestea el a fost cel desemnat pentru acest joc. De ce? Nici noi nu știm.

Mig Alley este următorul proiect al cunoscutei firme Rowan Software, joc care încă de pe acum se anunță a fi unul dintre marile succese ale anului 1998.

Desfășurându-se în Coreea în prima parte a anilor 50, MiG Alley este un simulator interactiv, creat cum era de așteptat pe baza unei succesiuni de campanii. Jocul îți oferă posibilitatea selectării unei mini-campanii atunci când ai oboseală să-ți urmezi traseul de bază. Ca din orice simulator ce se respectă nu lipsesc nici misiunile istorice sau posibilitatea de a juca head 2 head.

MiG Alley include primele și cele mai interesante dueluri jet 2 jet existând posibilitatea ca peste 50 de avioane să se afle pe cer în același timp.

Se remarcă prin diversitate avioanele la care utilizatorul poate apela, majoritatea fiind create foarte realist, aproape identic cu modelele reale. Este vorba despre F86 Sabre, F84 Thundejet, F80 Shooting Star (atacuri la sol), P51 Mustang (celebrul Pony din WW2 care aici e utilizat pentru atacuri la sol), MiG 15 și MiG15 bis (avionul ce aproape a gonit forțele UN de pe cerul Coreei). Printre avioanele care mai apar în joc se numără și B29 Superfortress, Meteor, F9 Panther și A1 Skyraider.

Jucătorul începe într-un P51 Mustang, pe parcursul jocului trecând la un F86 Sabre "MiG Killer" și apoi la alte avioane pe care are posibilitatea să și le aleagă.

Ca și în Flying Corps detaliul solului în MiG Alley este creat cu ajutorul fotografiilor realizate din aer sau a celor luate de sate-



liți. Informațiile despre relief sunt luate din fotografii din satelit ce acoperă o suprafață de 45 de mii lățime și 2.5 lungime.

Fiind foarte realist creat terenul iese în evidență prin varietate, folosindu-se o gamă foarte diversă de culori. Sunt prezentate diferite părți ale peninsulei altitudinea ajungând până la 9000 picioare.

Pentru a releva pe deplin relieful din Coreea, din cauza mărimii peninsulei și a vitezei avioanelor, încă o sumă destul de mare de detalii și informații vor mai fi introduse în versiunea finală a jocului.

Punctul central în MiG Alley sunt campaniile. Acestea se desfășoară în primăvara lui 1951, o perioadă în timpul căreia lupta de la sol continua cu fluiditate, fără a părea să dea câștig de cauză uneia sau celeilalte dintre părțile aflate în luptă.

În timpul acestei perioade MiG-urile rusești au fost introduse în inima conflictului. Ca o consecință a acestui fapt jucătorul se află sub o anumită presiune încă de la începutul jocului.

Fiind comandant al unui grup de avioane ale Forțelor Aliate misiunea ta este să muți linia frontului spre granița cu China și să câștigi războiul înaintea începerii discuțiilor pentru pace.

În același timp Coreea de Nord și China vor încerca să-și adune forțele și să lanseze atacuri menite a te îndepărta din peninsula.

Jucătorul trebuie să parcurgă misiuni zilnice încercând să maximizeze avantajele oferite de unele aeronave și încercând să minimizeze dezavantajele acestora.

Selectarea misiunilor se face printr-o gamă foarte variată. Te poți concentra pe atacarea trupelor inamice și să încerci să distrugi depozitele sau să arunci în aer podurile peste care vor trece.

Obținerea de succese în aceste misiuni are implicații directe în cursul luptei care se desfășoară la sol acestea aflându-se într-o legătură directă cauză - efect. Astfel, linia de front se va modifica zilnic în funcție de reușitele sau nereușitele din ziua anterioară. Abordarea trebuie făcută deci foarte flexibil, autorii încercând să facă modul de desfășurare al campaniilor cât mai dinamic și mai interactiv cu putință.

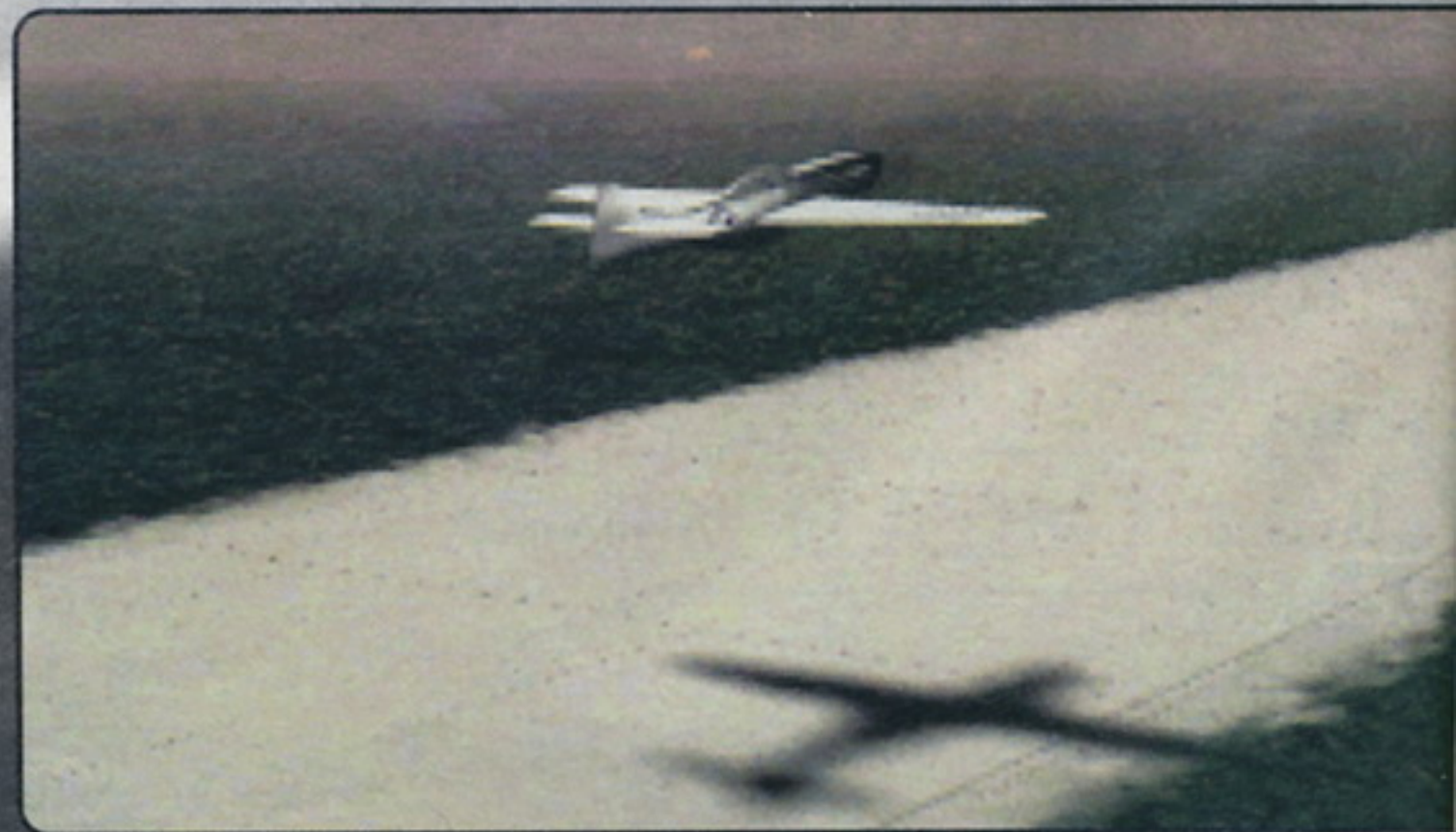
Adăugați la aceasta grafica excelentă, decorurile foarte realiste și cele mai de seamă lupte aeriene din istoria omenirii și aveți în față un joc care va rămâne de referință în istoria simulatoarelor.

MiG Alley poate fi abordat în rețea existând posibilitatea conectării a până la 12 jucători.

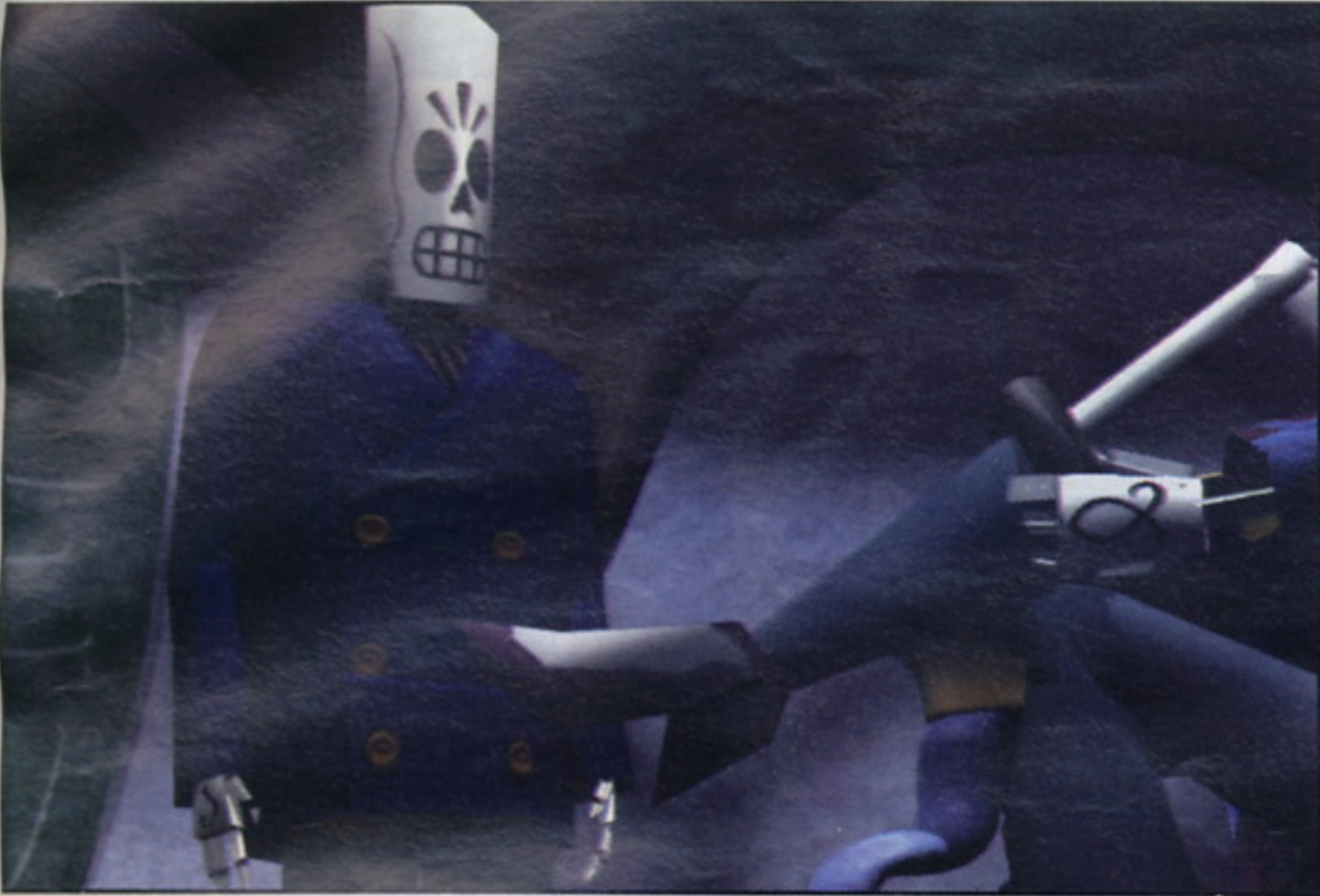
Conversatul prin radio ce îi poate deruta sau ajuta pe combatanți și posibilitatea vopsirii propriului avion și adăugarea unor însemne personale nu fac decât să sporească atractivitatea celui ce se dorește a cel puțin cel mai bun simulator al anului 9

Infomații

Creator : Rowan Software
Distribuitor : Empire Interactive
Data apariției : Primăvara 1998
Preț : 39.99 £



Grim Fandango



Ciudat, neașteles, deosebit, morbid, surprinzător, ascuns, întunecat, straniu, neobișnuit, neașteptat, Camil Perian, ...?

Pasiunea unora de a cunoaște cât mai multe despre ce se află acolo, dincolo, după ce te faci pământ de flori, este neobișnuită dintr-un anumit punct de vedere. Nu știm ce ne așteaptă în viață dar suntem curioși ce este după ce aceasta se termină. O explicație ar fi poate tendința, tipic umană, de a avea ce nu primești, de a pune un preț mai mic pe ce ai și mai mare pe ce ai putea obține, de a ignora prezentul în favoarea viitorului.

Pentru cei ce experimentează această morbidă curiozitate LucasArts a făcut ce a făcut și a creat un joc ce le oferă, printre altele, și o alternativă la ce s-ar putea visa după ultimul somn. Grim Fandango este o aventură ce va apărea la începutul anului 1998 și va combina povestea stranie și dramatică a unei crime cu povestiri inspirate din folclorul Mexican.

Jocul combină elementele unui film deosebit de straniu cu povestea misterioasă a lui Manny Calavera, un călător în tărâmul morții, care încearcă de-a lungul a patru ani să se răscumpere. Manny este blocat în propriul său purgatoriu având de îndeplinit cea mai umilă slujbă. Angajat al departamentului morții el trebuie să ia oameni dintre cei vii, să-i aducă în tărâmul morții și să-i ducă într-o excursie de patru ani pentru ca sufletele lor să vadă locul în care își vor găsi odihna veșnică. Manny nu poate pleca până ce nu-și îndeplinește norma, însă, ceea ce el nu știe este că totul se organizează împotriva lui și că de fiecare dată el este împiedicat să ia clienții care trebuie. Când reușește să afle aceste lucruri el declanșează un lanț de evenimente care nu îi pun în pericol numai slujba ci și eternitatea sufletului său.

Grim Fandango are ca subiect povestea călătoriei unui om într-un tărâm dominat de mister și intrigă fiind inspirat de filmele Chinatown, Casablanca și The Big Sleep. Elemente atât ale folclorului Mexican cât și de film psihologic se întâlnesc în comportamentul și atitudinile lui Manny și anume presimțirea pericolului, teama, lăcomia, atitudinile unei persoane ce se află pe un tărâm întunecat și în final răscumpărarea.

Acest joc este, grafic, cel mai ambițios proiect LucasArts, populara grafică, imitativă 3D, din Full Throttle sau Day of the Tentacle fiind deosebit de mult prelucrată, cum se poate observa și din poze.

Această grafică prezentă în joc nu este absoluta invenție și creație a LucasArts-ului, ea având două mari surse de inspirație. Prima sursă o constituie arta din folclorul Mexican reprezentând Ziua Morților în timp ce cea de a doua este filmul Nightmare Before Christmas. Acest mod de abordare este unic, nemaieexistând până acum o încercare în acest sens. Personajele sunt și scheleți, desenați primitiv, dar realist, așa cum reies ei din folclorul Mexican. Decorurile sunt în principal combinații de artă Aztecă și Maya ce dau jocului un aer exotic. Grim Fandango are peste 50 de personaje misterioase și peste 90 de locuri ce vor fi vizitate, toate prezentate într-un excepțional 3D.

Infomații

Creator : LucasArts
Distribuitor : Virgin Interactive
Data apariției : Primăvara 1998
Preț : 39.99 £



Imaginile din Grim Fandango relevă pe deplin atmosfera de lume a morții care înconjoară jocul. Grafica este de excepție făcând alături de subiect din acest joc un foarte ambițios proiect LucasArts.



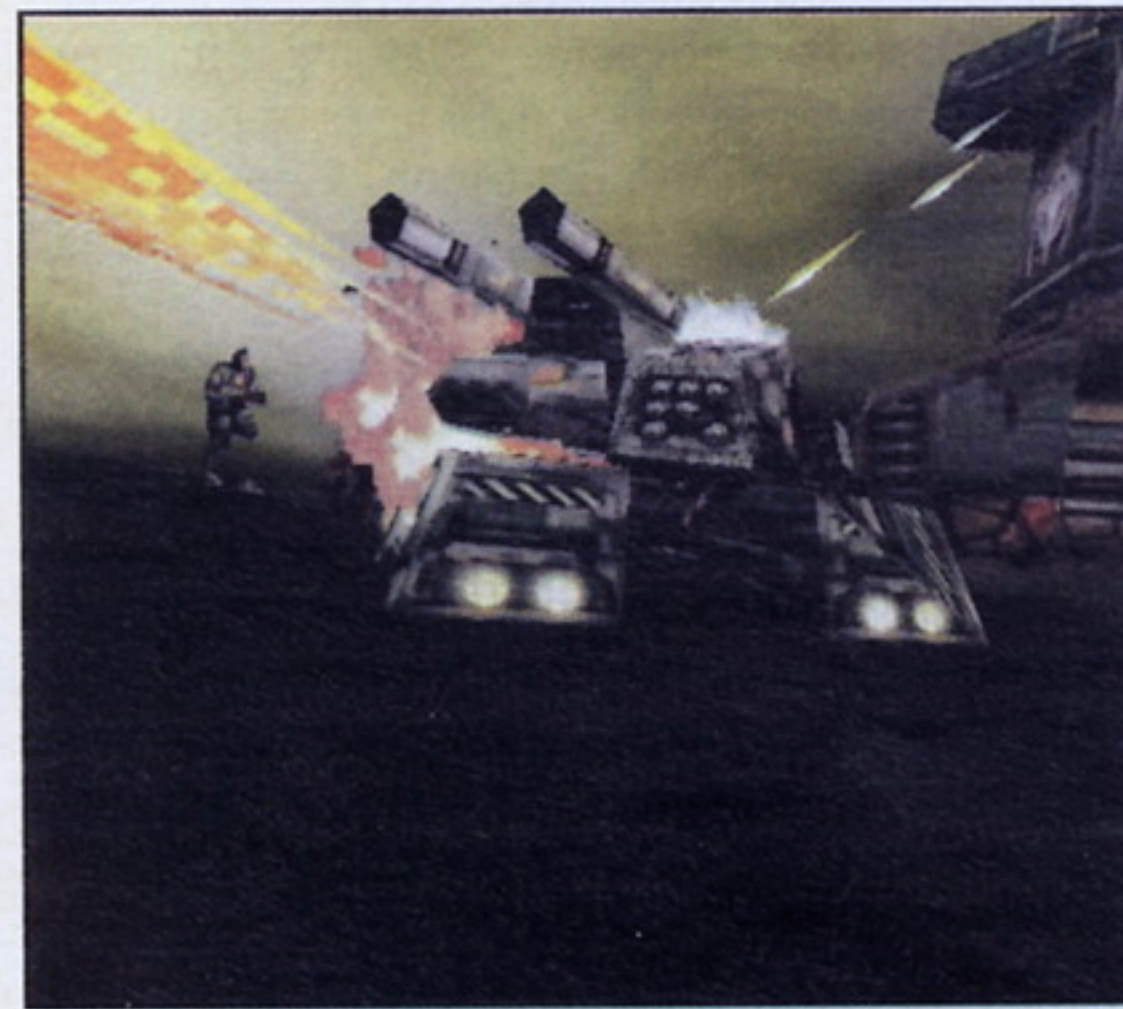
Un nou venit încearcă să se ridice printre marii clasici... Oare cum poate fi caracterizat?

Uprising, ca și Hexen II, reprezintă o nouă provocare înglobând atribute specifice mai multor categorii de jocuri. Această ambiguă definiție o va clarifica **Marius Neacșa**



Enter choice! (stânga) : În mijlocul luptei.
(dreapta) : Gestionare trupelor, cladirilor, inamicilor.

Uprising



(sus) 2 unități
(și mai sus) Imagine din timpul luptei
(mult mai sus) Așa arată o bază

Până acum erai ori general, ori carne de tun ! Acum este altfel ! TU iei deciziile, TU construiești clădiri, trupe și mașini de luptă, TU încalceci pe tanc și pleci la atac, TU te sui în turelă și-ți aperi baza !

Scenariul

Interesant, nu ??! Iată un nou mod de a privi arta războiului prin prisma simulării : un comandant în mijlocul câmpului de luptă, cot la cot cu subordonații săi, având grijă totodată să gestioneze corect resursele, să aibă permanent unități disponibile, să construiască clădiri necesare bunei desfășurări a ostilităților.

Ești un rebel pornit împotriva opresivului Imperiu, un dușman extrem de puternic (evident!). La începutul bătăliei, al unei misiuni, ai un tanc ultrasofisticat numit Wraith, urmând ca treptat să cucerești un întreg teritoriu, fie descoperind noi zone propice dezvoltării unei baze (numită Citadel), fie alungând trupele inamice din zonele pe care le stăpânesc (pentru a-ți putea stabili o bază în locul alteia trebuie să distrugi toate clădirile dușmane).

Pentru a-ți putea construi o nouă bază trebuie să ajungi cu Wraith-ul într-un pătrat marcat "Claim" și să chemi de pe orbită un fel de carry-all vehicle care-ți va aduce prima clădire : Citadel Turret. De acum ești pe poziții, pentru cât timp, depinde de cum reușești să te descurci cu..

Strategia

Partea de strategie împrumută caracteristici din stilul clasic post-Dune2 :

-pentru a putea produce unități trebuie să consumi ceva, acest "ceva" (echivalentul tiberium-ului în C&C, de exemplu) în Uprising este extras cu ajutorul unei Power Building. Rezervele din această

sursă de energie sunt limitate fiind necesară o gestionare atentă a lor și o permanentă căutare a altor zone propice mineritului.

-unitățile sunt construite în clădiri dedicate (infanterie, tancuri, atac aerian, etc). Nu poți să construiești decât un număr limitat de clădiri într-o bază, așa că trebuie să estimezi corect necesitățile. Dacă ai luat-o pe o cale greșită poți să vinzi o cădere și în locul ei să construiești alta. Clădirile deteriorate pot fi reparate, totul necesitând însă consum de energie.

-baza poate fi apărată de turele și SAM-uri. Acestea sunt administrate din turela principală, de aici putând fi create noi turele (număr limitat pentru o bază) sau pot fi anulate turelele deja existente. Apărarea devine astfel mai flexibilă și mai eficientă.

-clădirile pot fi upgrade-ate, ceea ce conduce la obținerea unor unități cu caracteristici îmbunătățite.

Perspectiva "first person" aduce o serie de inovații astfel că acum poți să simți atacurile inamice pe propria piele, însă după ce ai dobândit suficientă putere de foc și ai tupeu să pornești la bătaie.

Prin urmare, te urci frumușel în Wraith și începi vânătoarea. Controlul unităților este simplu : În partea de sus a ecranului sunt niște bare care indică gradul de construcție al fiecărui tip de unitate, în momentul în care unitatea este completă ea devine disponibilă și poate fi accesată prin intermediul unei taste funcționale (câte o tastă pentru un tip de unitate) în momentul în care ai în colimator o țintă inamică. Unitățile pot fi retrase în momentul în care le ai în colimator și apeși tasta .

Atenție! Nu toate unitățile pot distruge clădiri (nici Wraith-ul). Pentru asta trebuie folosită infanteria și bombardamentul aerian.

rian sau Killing Satellite.

De asemenea, pentru fiecare dușman trebuie să alegi tratamentul potrivit. Chiar dacă poți (și e mai plăcut) să treci peste infanteriști și să-i transformi în terci, este mult mai eficient să-i pârliești!

Există două moduri pentru a controla Wraith-ul (se schimbă cu <Tab>): unul din interior, unde în momentul în care te rotești, schimbi și direcția de mers și altul din exterior în care poți roti numai turela, ideal pentru zburătoare!

Să nu crezi că misiunea va fi ușoară! Al-urile programate de băieții de la Cyclone Studios fiind extrem de agresive! Chiar dacă șarjezi trebuie să ai grijă ca, între timp, dușmanul să nu întreprindă un raid asupra bazei pe care ai construit-o și să nu mai ai la ce să te întorci!

Oricum, chiar dacă îți sunt distruse bazele poți să construiești altele în limita rezervei de energie. Dacă îți bușești Warith-ul și se dă altul, dar asta numai de câteva ori.

Unități

Războiul poate fi purtat prin aer și la sol. Unitățile ce formează forțele aeriene sunt:

AAV-Aerial Assault Vehicle. Foarte bune în lupta contra tancurilor adverse (doar nu a tancurilor tale! - Ed.) și pentru apărarea spațiului aerian propriu (doar nu al inamicilor!? - Ed.) în special împotriva bombardierelor inamice care sunt mai lente și pot fi distruse mai ușor. Ar fi indicat să ai pe lângă Wraith câteva pentru a evita atacurile aeropurtate, fiind foarte vulnerabile în fața SAM-urilor.

BOMBER - Poartă o încărcătură devastatoare, țintele lor fiind clădirile inamice. Destul de încete, sunt o țintă ușoară pentru turelele, drept urmare cel mai indicat ar fi să le distrugi pe acestea mai întâi! Se pot folosi cu succes și împotriva turelelor grele inamice.

Forțele terestre sunt alătuite din:

INFANTRY - Veșnicii băieți buni la toate. Pot ataca tancurile și să mineze clădirile. Circulă în formațiuni de 3 persoane. Sunt extrem de vulnerabili, dar numeroși pentru că pot fi obținuți ușor. Atenție la tancurile care pot trece cu ușurință peste ei!

TANKS - probabil tancuri? Ca și soldații, tancurile au state vechi în breaslă, așa că funcția lor este binecunoscută. Uprising folosește un model futuristic cu dublă turelă. Foarte vulnerabile în fața AAV-urilor pe care nu prea le pot doborî.

Teatrul de luptă prezintă unele caracteristici interesante ce vor fi menționate mai jos. Peisajul nu este monoton, te poți plimba printre dealuri, copaci, lacuri, stânci. Prin zonă se mai găsesc și niște trunchiuri de piramidă marcate cu o cruce roșie pe care dacă le atingi obții anumite bonus-uri (unități gratuite, HP).

Atmosfera este foarte bine susținută de sunete care crează o foarte interesantă senzație de spațialitate (cel mai bine iese în evidență în momentele în care se apropie ceva din aer). În misiunile pe care le-am jucat și se spune (lucru pe care l-am mai întâlnit la X-Wing vs Tie Fighter), ce trebuie să faci, un mod foarte intuitiv de a te acomoda cu interfața jocului. În Uprising conceptul de tăcere radio nu există, totul se raportează, un lucru foarte important și de foarte mare ajutor pentru că astfel poți ști ce se întâmplă în jur.

Din punct de vedere tehnic, Uprising folosește engine-ul Cyclone TerraTech. Acest engine este folosit la rendering-ul 3D al terenului, suportând 6 grade de libertate, modele poligonale, sprite-uri. Avantajele aduse de noua tehnologie sunt: Z-buffering; tehnică ce permite afișarea multiplelor obiecte 3D în formă corectă, orizontul larg și îmbunătățit și numeroase texture de teren combinate, ceea ce conduce la un număr mare de tipuri de sol. Deasemenea ies în evidență corectarea perspectivei și calcularea umbrei Gouraud pentru obiectele în zbor. Modelele fizice sunt realiste pentru planurile înclinate (dacă înclinarea este foarte mare nu prea o să urci panta!). Obiectele sunt bazate pe poligoane sau pe sprite, unele fiind transparente. Nu vor lipsi efectele speciale: explozii, lumini, valuri etc.

Pentru editarea nivelelor engine-ul folosește un editor 3D, cu ajutorul căruia se stabilește structura peisajului și amplasarea unităților.

Varianta pe care am jucat-o nu are suport de multi-player, dar el se va regăsi în varianta finală. Cred că ne așteaptă ore de luptă crâncenă! Atât în multi-player mode cât și single jocul va fi foarte lung și variat deoarece se preconizează că va avea în jur de 25-30 de nivele.

Prima impresie pe care și-o lasă Uprising este (citez logo-ul de la 3DO, cei care publică jocul) "**WAR IMMERSION**"! Într-unul dintre numerele următoare ale veți găsi o prezentare completă a acestui deosebit joc.



(sus de tot) O falangă macedoneană?!?
(mai jos)
(și mai jos)
(jos de tot)

Infomații

Creator : Cyclone Studios
Distribuitor : 3DO
Data apariției : Prima jum. 98
Preț : N/A



Bla, bla, bla ... Alex Bartic, bla...

Probabil că unii se vor întreba, și încă pe bună dreptate, ce caută acest articol în rubrica avanpremiere, când jocul este ca și apărut? Este foarte simplu: nu l-am jucat nici noi și nici mulți alții din România. De altfel, marea majoritate știu de Diablo (btw: pentru luna viitoare promitem un articol informativ despre Diablo II) dar nu au auzit mai nimic de Ultima Online, cel mai important joc multiplayer la ora actuală (probabil pentru o perioadă mai îndelungată de timp).

Co și cum este?

Pe la noi se joacă de multă vreme (o adevărată febră) MUD - Multi User Dungeons, o variantă multiplayer a celebrelor Dungeons & Dragons apărute acum un car de ani. UO este în mare un MUD cu mai mulți jucători și cel mai important lucru, cu o interfață grafică apreciabilă din multe puncte de vedere, așa cum se poate observa și din imaginile alăturate. Deși saltul de la modul text în care se joacă toate MUD-urile la grafica din Ultima Online este mare, totuși fost sacrificat aspectul (nu se compară nici pe departe cu Diablo) în favoarea unui



- (sus)** Conferință cu musafiri nepoftiți (nu cred că a văzut cineva mai multe NPC-uri la un loc în alt Ultima).
- (mijloc)** Poți achiziționa sau fura bărci și corăbiile. Monstrul din imagine este un om transformat datorită unei vrăji malefice.
- (jos)** Selectarea aspectului caracterului se face la început.

ultima

număr mai mic de CD-uri și a posibilității de a vedea în spatele anumitor ziduri. Acest ultim lucru era realizat la Diablo prin transparență, iar cei de la Origin au preferat să modifice unghiul de vedere, depărtându-se de standardele jocurilor izometrice și realizând ceva mai ciudat pentru cineva care a jucat Ultima VIII.

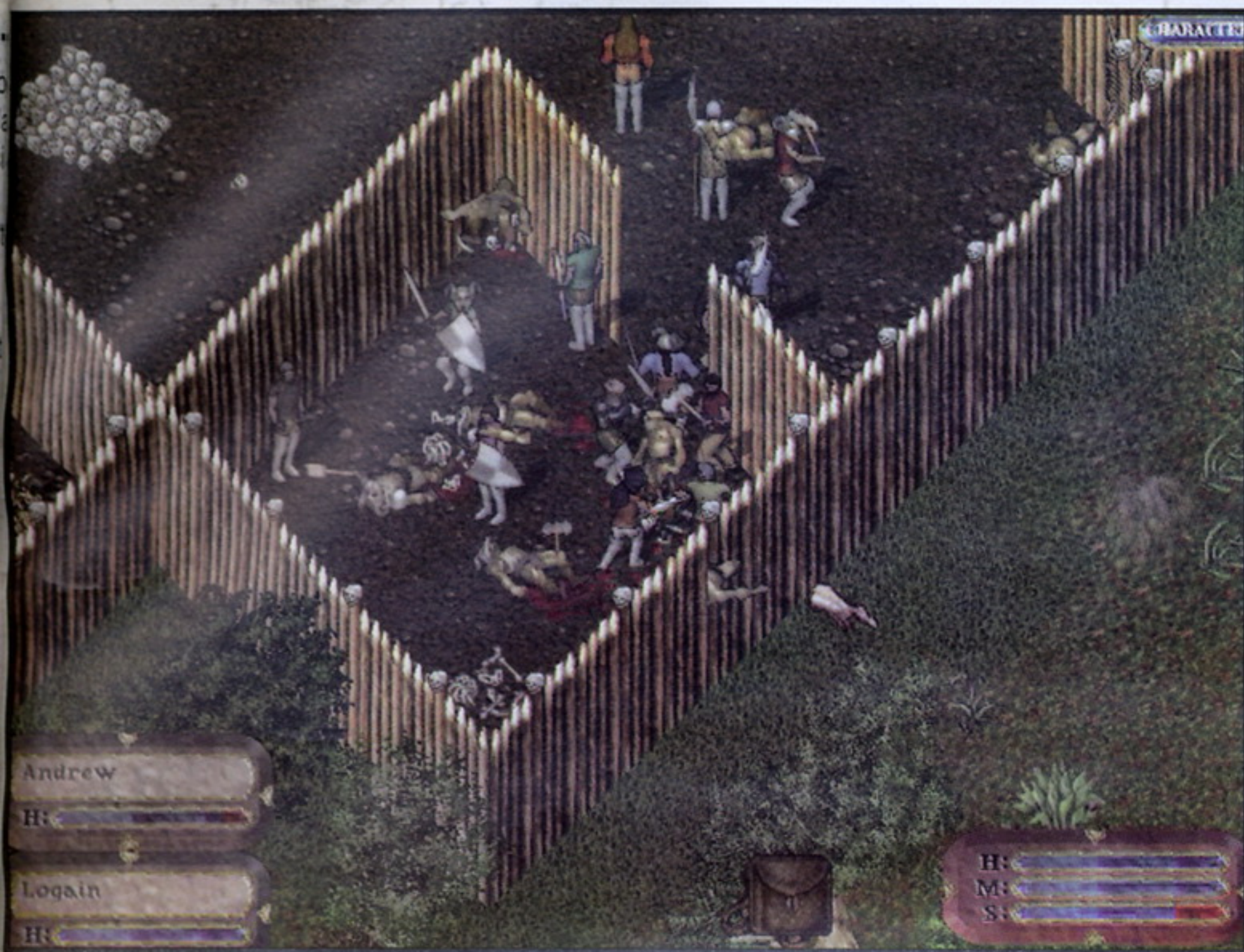
Interacțiunea

Încă de la Pagan, Ultima VIII (pe care m-am reapucat să-l joc pentru a-l compara cu UO) puteai întreprinde o mulțime de acțiuni: mutai marea majoritate a obiectelor, te cățărai, săreai peste obstacole, hălăduiai ore prin peisaj, omorai monștrii (normal, nu?) și o întreagă pleiadă de alte lucruri pe care nu le mai reamintesc. Evident că UO este și mai bogat dar se pare că nu adaugă două lucruri foarte importante:

statul pe scaun (asta contează mai mult din punct de vedere psihologic) și înotatul, care va fi prezent doar în Ultima IX - primul joc care nu va merge decât cu placă accelerată 3D... În rest poți cerși, poți fura (element de bază în seria Ultima), dormi, mănânci, lupți, vorbești cu NPC-uri (Non Playable Character) sau cu oameni, faci party-uri (grupuri de mai mulți jucători care au un scop comun și se ajută între ei), poți picioare afaceri, cumperi sau îți fabrici singur obiectele necesare (dacă ai și skill-urile respective) și ce să mai spun, personajul în pielea căruia intră jucătorul trăiește o adevărată viață în lumea fantastică imaginată de Lord British (Richard Garriot), creatorul universului Ultima-Britania.

Caracterul

Ca și la Diablo, jucătorul are



mularea unei sume cu care se poate achiziționa un "full plate" (tinichea metalică pentru necunosători). Evident că orice schimbare a hainelor se reflectă în exterior, altfel jocul ar fi "puțin" cam greu de jucat datorită imposibilității deosebirii player-ilor între ei.

Magla

Da, un element foarte important pentru un adevărat RPG în peisaj medieval. Există o multitudine de vrăji împărțite în grupe la care fiecare are acces în funcție de experiență și caracter. Există chiar și posibilitatea de a te teleporta sau de a fi invizibil, ultima nefiind existentă la Diablo decât sub forma reducerii luminozității, fapt dezavantajos uneori pentru jucător. Pentru ca un mag să ajungă la capacitatea sa maximă este necesar un antrenament destul de îndelungat, părând mai ușor de făcut un luptător care se descurcă cu aproape orice situație și este și mai puternic (fizic, evident).

Peisajul și monștrii

Lumea este o monstruoasă în privința dimensiunii, spunându-se despre ea că ar fi cea mai mare din toate jocurile de până la ora actuală. Există peisaje arctice, peșteri, cascade, păduri, poienite și tot ce își mai poate închipui un om normal cu o fantazie la fel de normală. Evident, există un continent principal și o gramadă de insule mai mici, pe care se află sate și orașe, păzite de gardii care aparțin NPC-urilor de obiceiurile proaste ale oamenilor. Monștrii sunt și ei gramezi ... Dacă omul omoară oile care sunt hrana dragonului, acesta se duce și mănâncă satul, care dă anunț prin care caută un erou să omoare monstrul, iar acesta (eroul) poate fi același cu cel care a provocat tot.

Cam asta ar fi pentru moment ... Oricum, sper să revin cu un articol mult mai detaliat după ce voi apuca să experimentez îndeajuns această lume incredibilă și extraordinară, și asta cât mai curând cu putință.

online

de ales la început câte ceva. Evident, datorită numărului imens de oameni care pot participa la un joc, erau necesare deosebiri între aceștia. Caracterul poate fi bărbat sau femeie, poate avea barbă (doar în primul caz, ar fi yuck în al doilea), are culoarea pielii setabilă și începe jocul cu anumite skill-uri pe care jucătorul le alege dintr-o listă. Aceste skill-uri cresc pe parcurs în funcție de experiența câștigată și de utilizarea lor. La început este greu (ca la orice Ultima) dar cu puțin noroc oricine se descurcă. Numai modul de obținere al armurii este de-a dreptul extraordinar și exemplifică din plin multe din posibilitățile jocului : omori câteva vaci, căprioare sau ce pică pe acolo, le jupoi, iar din pielea rezultată iese o minune de "leather armor" (denumire clasică) care poate fi purtată sau vândută, iar procesul repetat până la acu-



(sus) Măcel general (mai are rost să spun și altceva ???).

(jos) Evident că dintr-un asemenea joc nu putea să lipsească tocmai călăritul ...

Simulatoarele Viitorului



(sus și jos) Screaming Demons Over Europe, un simulator cu o grafică realmente de excepție



Dan Dimitrescu este un mare pasionat de avioane. A făcut cursuri de pilotaj, nu a lipsit nici un miting aerian ținut la noi în țară, zborul fiind pentru el un scop în viață. Dar nu de aceea l-am ales să facă acest articol ci pur și simplu pentru că ne este antipatic tuturor.

Zborul ... cel mai frumos vis al omenirii. Din păcate însă, este un vis destul de inaccesibil pentru majoritatea dintre noi și care poate fi atins decât cu prețul unor sacrificii imense.

Simulatoarele de zbor pe de altă parte, sunt o alternativă accesibilă tuturor (tuturor celor care au un calculator la îndemână). Deși zborul real nu se compară cu imaginea de 14" oferită de un amărât de joc pe calculator și acesta din urmă are avantajele sale. Păi câți dintre noi au oare posibilitatea să ia parte la raidul asupra Pearl Harbour-ului în viața reală? Sau să piloteze un F-22, ca să nu uităm, mai are până să intre în dotarea U.S. Air Force. Dacă să nu mai punem la socoteală faptul că atunci când faci o greșală șeală catastrofală va mai exista o "data viitoare" când o vei face. Probabil că cel mai relevant exemplu este Eurofighter 2000, pe care îl folosesc pentru a se antrena, până la primirea avionului real.

Simulatoarele de zbor pot fi împărțite în mai multe categorii în funcție de realism, aeronavele simulate și așa mai departe. Clasificarea pe care o voi face eu se referă la perioada istorică abordată. Deci să începem ...

Al Doilea Război Mondial

De ce am început cu această perioadă, mai ales că nu este cea mai compatibilă cu titlul "Simulatoarele viitorului"? Viitorul ne rezervă multe surprize din această epocă. Și deși tehnologia secolului XXI ne fură ochii la toți cu impresionantele aeronave de 50 milioane de dolari bucata, aparent banalele avioane cu elice sunt atât de atractive pentru mulți dintre noi. Atunci când ai citit sau auzit ceva va sune de povești de război despre Mustang-uri și Focke Wulf nu te mai gîndești la ele ca la simple mașinării. Toate au valoare istorică, au personalitate, au un aspect unic și mai ales au o tendință nebună de a se prăbuși cum nu ești atent un pic. Nu că aveau ele mii de butoane de învățat, dar legile fizicii acționează extrem de bine asupra lor. În general nu ai nici cea mai mică șansă într-o luptă aeriană dacă nu știi cu ce se mănîncă aerul.

Despre vederi ...

Orice pilot adevărat sau virtual care a studiat cât de cât poate să vă spună că lucrul cel mai important într-o luptă aeriană este "Situation Awareness", în traducere liberă "Conștientizarea Situației". Chestia asta cu nume pompos înseamnă ceva foarte simplu, și anume că trebuie tot timpul să știi diferite lucruri ca : unde este inamicul, ce avantaje are, unde se află prietenii, care este poziția ta în raport cu pământul, etc ... (toate în același timp). În al doilea război mondial un pilot avea în general două surse de informare : ochii și urechile (adică radioul). Bineînțeles, nu poți să urmărești zece avioane simultan (cu ochii, cu avionul e ușor), dar creierul poate să anticipeze într-o oarecare măsură mișcările lor. În momentul în care ai un adversar direct însă, este bine să stai cu ochii fixați pe el, pentru că la viteze medii și mari este foarte ușor ca cele două avioane să-și schimbe poziția relativă în mai puțin de o secundă. Cum spun americanii ... "Lose the sight, lose the fight!". Atunci când ai în fața nu bordul normal al unui avion ci un monitor (deci o imagine plană de hai să zicem 14"), lucrurile devin un pic mai complicate, pentru că suferi de un caz grav de "tunnel vision". O soluție ar fi căștile VR, care însă nu sunt nici pe departe accesibile pentru publicul larg, și au și dezavantajul că obligă calculatorul (și așa suprasolicitat de simulatoarele moderne) să calculeze două imagini diferite în loc de una. În lipsa acestei alternative, producătorii de simulatoare au încercat să ajungă la o soluție care să păstreze realismul, dar să și ajute jucătorul. **Chuck Yeager's Air Combat** a introdus un sistem prin care jucătorul își alege o țintă, pe care calculatorul o afișează apoi în mod continuu într-o fereastră mică, suprapusă peste ecranul normal. Jucătorul poate observa astfel mișcările țintei și direcția în care ar trebui să se întoarcă pentru a vedea ținta direct, prin intermediul unor indici aflați pe marginea ecranului. Acest tip de

vedere are și avantajul că păstrează tabloul de bord și botul aparatului în fața jucătorului, plus că acesta se poate plimba între celelalte vederi (de exemplu să-și verifice coada din când în când). Un al doilea tip de vedere larg folosit este "padlock view". Denumirea vine de la termenul "padlock" (lacăt) care înseamnă că un pilot are privirea pe inamic și nu poate să o mute fără să piardă contactul vizual. Practic ceea ce vezi într-un simulator este o fereastră, având permanent în centru obiectul pe care-l urmărești, indiferent de evoluțiile acestuia. Dezavantajele ar fi că este foarte ușor să-ți pierzi orientarea, mai ales când execuți manevre violente, și este aproape imposibil să nimeriști pe cineva cu acest tip de vedere. De când a apărut acest tip de vedere (odată cu **Falcon 3** adică 91-92) lucrurile au cam evoluat (tehnologia o permite), astfel încât deja s-a ajuns la un "virtual cockpit" în care toate instrumentele de bord funcționează, indiferent de unghiul sub care sunt privite, pe geamul carlingii sunt puse săgeți care ajută la orientare și calculatorul simulează chiar și limitările umane (nu poți să faci întoarceri de 360 de grade sau să privești prin podea, nu-i așa?). Majoritatea simulatoarelor noi, cum ar fi **X-Fighters**, **Fighter Duel 2**, **Confirmed Kill** sau **Fighter Squadron** folosesc acest virtual cockpit combinat cu obișnuitele vederi "cardinale", pe care multă lume le preferă încă, fiind foarte ușor de folosit cu puțin antrenament. Sigur, există și cazul **Air Warrior 2** care oferă aceste vederi cardinale într-un cadru care cuprinde instrumentele de bord cele mai importante, indiferent de ce afișează fereastra principală. O ultimă problemă ar fi dacă ar trebui să fie posibilă eliminarea de pe ecran a bordului avionului, ca în **Fighter Duel**. În duelurile multi-player, fiecare zboară pe avionul lui preferat, care are avantajele și dezavantajele lui. Sigur că un motor mai mare poate să fie mai puternic, dar dacă îți oprește toată vizibilitatea în față nu mai e același lucru, nu ?! De aceea, majoritatea producătorilor lucrează cu fotografii și planuri ale carlingilor reale atunci când construiesc replica lor din simulator ...

namica, mecanica și multe alte chestii care în general îți scot peri albi la școală. Pentru a învinge într-o luptă ai însă nevoie de solide cunoștințe de tactică și strategie, plus ceva inventivitate, mai ales când ai de a face cu un adversar uman, pentru că fără îndoială, viitorul aparține jocurilor în rețea.

Fighter Squadron : The Screamin' Demons Over Europe

Anul trecut, Parsoft Interactive și Activision au surprins pe toată lumea cu excelentul lor simulator **A-10 Cuba!**. Deși avea o grafică poligonală (ce-i drept, foarte detaliată, ajungând până la însemne pe avioane, suprafețe de control mobile și altele), **A-10** a cucerit inimile fanilor de simulatoare prin realismul său întâlnit în cele mai neașteptate domenii, cum ar fi suspensiile de la roțile avionului sau aterizările forțate.

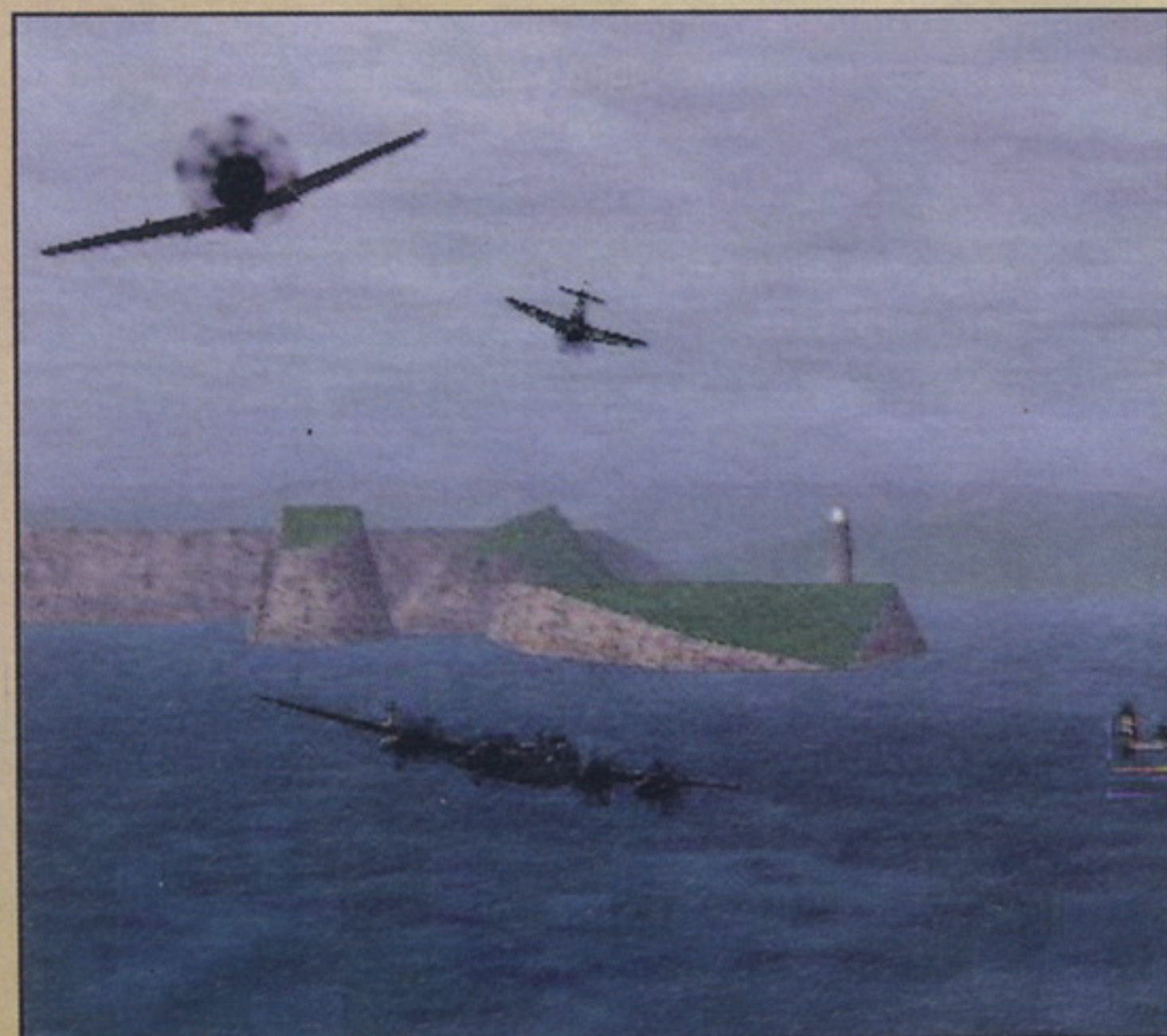
După **A-10 Cuba!**, cei de la Parsoft au continuat cu un simulator de factură un pic diferită. Intitulat **Dogfight** pe când era în stadiul de proiect, apoi **Screamin' Demons Over Europe** și în final **Fighter Squadron : The Screamin' ...** Acest simulator oferă o grafică extraordinară, un grad de realism

destul de ridicat și destule opțiuni pentru ca fiecare să-și poată crea propriul său simulator. Ați mai citit și auzit așa ceva și la alte jocuri ? Normal, pentru că datorită saltului enorm pe care l-a făcut tehnologia în ultima vreme, multe lucruri au devenit posibile și toată lumea se grăbește să le exploateze. Cu ce vine Parsoft nou ? În primul rând, o grafică la nivelul solului care nu lasă prea mult de dorit, cu obiecte cum ar fi castele sau faruri extrem de detaliate suprapuse peste peisaj și cu dealuri și alte forme de relief modelate mult mai spectaculos decât în orice alt simulator am văzut. De asemenea, sunt modelate tot felul de chestii ciudate, cum ar fi tunele prin care poți să zbori, în măsura în care încape avionul prin ele (la **A-10** cam lăsați aripile pe afară). Sigur, vă întrebați, cum se va târî pe un sistem mediu. Bineînțeles, răspunsul îl vom afla când vom avea varianta finală la puricat. Cert este că engine-ul grafic **G3** folosit de joc emulează accelerația 3D și efectele grafice prin software. Este bazat în mod general pe **OpenGL** și deci este compatibil cu toate plăcile 3D care suportă așa ceva (Ce este

OpenGL? Ceva tare spectaculos, credeți-mă !). În principal asta înseamnă ori **P90** cu accelerator 3D ori **P133** fără, pentru a obține rezultate bune. Datele s-ar putea să se modifice până la final, dar numai în sensul bun (adică să scadă cerințele).

Acțiunea jocului se petrece în trei zone mari de conflict : Canalul Mânecii, zona Rinului și Africa de Nord. În joc sunt incluse cam 200 de misiuni grupate în 30 de campanii, dar cum **AI-ul** variază destul de mult chiar în aceeași misiune, factorul de rejucabilitate este mare. În jocul complet va fi inclus și un editor de misiuni, astfel încât cei mai răbdători dintre noi să poată abera complet timp îndelungat, dând naștere unor scenarii complet nerealiste și așa mai departe. Jocul simulează nu numai





(sus) Fighter Squadron Screamin' Demons. Observați grafica foarte variată din diferitele teritorii în care se desfășoară acțiunea
(jos) Air Warrior 2. Grafică poligonală compensată însă de o viteză excelentă



zborul avionului și și mecanismele interne ale acestuia. Recent, în cadrul ECTS de la Londra unul dintre angajații Activision a făcut o demonstrație de suprasolicitare a avionului la sol, bruscând un P-38 cu frâne și curbe bruște până când acesta a cedat complet (trenul de aterizare, evident). Numărul de obiecte ce pot fi stricate într-un avion a ajuns la 250 ceea ce în unele cazuri înseamnă un simplu poligon. De asemenea, în cazul unei lovituri serioase soldate cu pierderea unei bucăți din aripă (suprafață portantă) sau ceva asemănător, jocul recalculază centrul de greutate și distribuția forțelor pe avion și acesta se comportă în mod adecvat (credeți-mă, nu vreți să aflați ce înseamnă asta). În același timp, jocul urmărește și traiectoria bucății desprinse din avion, care nu e doar o imagine fără substanță, astfel încât nu este imposibil să existe cazuri de motoare în flăcări desprinse din bombardierul atacat care să te lovească în plin.

FS: SD este al doilea simulator al anului care va permite editarea și adăugarea de avioane noi. Spre deosebire de AXF, unde modificările și deciziile sunt de nivel, să zicem macroscopic, și există un editor incorporat, în FS:SD poți modifica avionul ca un adevărat inginer, schimbând spre exemplu design-ul elicei sau proiectând pur și simplu un F-14 ! (deși fie vorba între noi, un F-14 cu motoare cu elice nu prea merge, nu ?!). Partea mai proastă, dar totuși de înțeles, este că amatorii trebuie să lucreze tot ca un adevărat inginer, folosind 3D Studio 4 sau Max și apoi, după ce avionul e gata, să scrie script-uri care să dea funcționalitate și proprietăți (spre exemplu rezistența la lovituri) diferitelor părți ale avionului.

În fine, trebuie remarcat că și în acest joc trebuie să-ți dădăcești membrii escadrilei. Ce se remarcă mai original aici e faptul că printre stat-urile piloților se află și ceva numit "sanity", care se pare că indică predispoziția lor de moment de a o șterge acasă la primul semn de necazuri sau de a face alte chestii total ilogice care în general se traduc prin pierderea judecății (de exemplu, să aterizeze la punct fix, drept în mijlocul obiectivului, scutindu-se pe sine de alte treburi).

Air Warrior 2

Probabil unul dintre cele mai vechi simulatoare adevărate, Air Warrior a introdus acum aproape 10 ani un concept revoluționar în industria simulatoarelor. Inițial, jocul avea o grafică simplistă (dar acum 10 ani, ce joc nu avea ?) și de unul singur nu prea aveai ce face cu el, în afară de cazul în care erai un fanatic al aviației fericit chiar să piloteze planoare. În momentul în care te conectai la CompuServe sau America On-Line însă, puteai să iei parte la un adevărat război virtual în bătălii de câte 40 de jucători. Bineînțeles, contra cost ... De-a lungul anilor, au apărut versiuni pentru PC, Mac și Amiga. În jurul lumii s-a format astfel o comunitate destul de mare de jucători înrăiți. Prin 92-93 a apărut Air Warrior SVGA. Titlul spun aproape tot ... ideea de bază era tot cea de la primul joc.

Anul acesta însă, Interactive Magic și Kesmai au lansat nu o nouă versiune, ci un joc aproape nou : Air Warrior II. Cu grafică îmbunătățită (până la standardul lui 95) și mai ales cu noi opțiuni.

De data aceasta jocul funcționează mult mai bine luat separat de elementul multi-player. Astfel, poți să iei parte la campanii sau să zbori misiuni de sine stătătoare (cam 300 la număr) sau să-ți creezi pur și simplu propriile misiuni cu excelentul editor care vine odată cu jocul complet. Apoi, ca orice simulator care se respectă, AW II este foarte realist. Cele 35 de avioane (primul și al doilea război mondial + Coreea) zboară probabil la fel cum o făceau în viața reală, dar aici poți să zic nimic, nu am avut ocazia să zbor pe așa ceva. Cert este că poți să recunoști caracteristicile unor avioane cunoscute ... manevrabilitatea Zero-ului, viteza Lightning-ului ș.a.m.d. Inteligența artificială este de asemenea foarte bine programată iar pe nivelele superioare de dificultate chiar ai mult de învățat de la calculator.

La capitolul multiplayer, AW2 stă foarte bine. În afară de opțiunea de On-Line care a fost și va fi copiată de mulți și care între timp a ajuns la 110 jucători în fiecare arenă, a apărut și cea de Head 2 Head (sau Modem 2 Modem, cum îi spun ei), care îți permite să te dueli



cu cel mai bun "prieten" al tău prin toate modurile oferite de Direct Play (e Win 95 only ... de), nu numai prin modem.

Warbirds 2.0

La competiție directă cu Air Warrior pe vremea când a apărut (și de fapt chiar produs în acest scop), Warbirds se bazează pe aceleași idei ca și acesta.

Totul este la scară mai mică însă și se vede că ICI Games, neavând potențialul celor de la I-Magic, au limitat interfața jocului la minim, pentru că acesta este complet gratis, fiecare și-l trage de pe Internet pe banii lui, luând astfel ultima versiune și numai fișierele care îl interesează. Interesant este că inițial, Warbirds era un proiect comun al celor de la ICI și Domark și se numea Confirmed Kill. Apoi, cele două companii au întrerupt colaborarea și cei de la ICI au făcut jocul de față schimbând numele, în timp ce Domark au continuat cu Confirmed Kill, joc ce va apărea de abia anul acesta.

Diferența dintre cele două simulatoare se observă clar la nivelul graficii ... aruncați doar o privire la fotografii. Cu toate astea, Warbirds, prima versiune, a apărut cam de multșor (95-96) și este formidabil, pe când CK trebuie întâi văzut și după aceea laudat.

Ca orice fanatic al simulatoarelor, nu mă uit în general la grafică. Sigur, ea nu strică, dar odată ce un minim acceptabil este atins, contează mai mult realismul și alte chestii. În Warbirds, grafica este poligonală dar în general nu prea ai timp să stai și să o admiri din diferite motive pe care le voi explica mai încolo. Se remarcă atenția programatorilor pentru lucrurile de finețe care adaugă mult la atmosfera jocului. Spre exemplu, atunci când lovești un avion inamic (sau chiar foarte amic) poți să vezi zburând diferite părți ale celulei (aripi, eleroane, capete de piloți). Partea bună e că se și simte. Zboară-i unui avion profundorul și ai câștigat lupta. Dacă pilotul respectiv este deștept, mai poate să-ți re-

Despre control

Nu, nu e vorba de tasta cu numele ăsta, ci despre modul în care îți controlezi avionul într-un simulator. Ei bine, zilele în care mergea să lucrezi cu tastatura numerică s-au cam dus ... Acum aceasta e folosită pentru a controla vederile cardinale (vezi căsuța "despre vederi"). Cei mai mulți dintre producători au adoptat soluția "joystick only", considerând că este total nerealist să emulezi manșa unui avion pe tastatură. Sigur, ar fi mult mai realist să ai un set Thrustmaster complet, cu pedale, manșă și manetă de gaze, dar fie vorba între noi, cu banii respectivi s-ar putea cumpăra un calculator destul de rezonabil. Problema apare la duelurile multi-player, când diferența de dotare sare imediat în ochi (lăăând la o parte diferența de talent). Important este că deși mai există excepții de la regulă, de exemplu Hornet, Falcon sau Flanker, ar trebui să ne obișnuim cu toții cu ideea că un joystick analog este absolut necesar.

zerve câteva surprize. Este extraordinar când ai o așa de mare libertate ca în acest joc. Personal, deși când joci de unul singur nu prea ai în cine să tragi, îl consider unul dintre simulatoarele mele favorite.

Și mai e și partea de On-Line și H2H (de la versiunea 1.19, și numai în Win 95). Să vă explic puțin cum e să joci prin TCP-IP cu un alt fanatic din cu totul altă parte a lumii (și culmea e că merge excelent, cu toată distanța) :

Duelul începe la 1000 picioare. Eu în Mustang, el în Spitfire V. Datorită să zicem norocului și al joystick-ului mai bun, tipul mă pleznește și motorul meu începe să lase o dâră de ulei în urmă. Dar aerodromul meu e aproape. Un viraj brusc, la limita angajării și cele două hangare de la capătul pistei îmi apar în față. Și o idee în minte (la urma urmei nu degeaba am exersat ore întregi off-line). Execut câteva viraje bruște pentru a nu fi doborât în timp ce mă apropiu de hangar. Plonjez spre pământ și îmi aliniez de bine de rău hangarul în fața avionului, în timp ce măresc puterea motorului e la maxim. În spate se aude un "ping" scurt dar sunt deja la doi pași de salvare. Gata, am trecut, dar din cauza manevrelor de evitare a gloanțelor Spit-ului aproape că am lovit pământul cu aripa. Din fericire, Spit-ul care mă urmărea îndeaproape a intrat la fel de prost centrat, și o privire rapidă în spate mă asigură că a ieșit cu bine, dar fără o aripă. Time to feed the worms, bud !

Toate duelurile sunt extrem de antrenante, și pentru cei interesați, puteți găsi eventuali adversari pe IRC pe channel-ul #fscombat de pe rețeaua irc.dal.net. Jocul poate fi luat de la site-ul ICI : <http://www.icigames.com/warbirds> .

Următoarea versiune care trebuie să apară este Warbirds 2.0, care se pare va fi un pas important. Grafica va fi toată poligonală, dar mult mai detaliată, ajungându-se la standardul impus de cele mai noi simulatoare ca A-10 Cuba, Su-27 Flanker și F/A-18 Hornet 3.0. De asemenea, va fi implementată comunicarea vocală între jucători, și se pare că deja merge destul de bine în versiunile Beta (pe rețelele americanilor, mă rog).

În final, ce pot să vă spun. Dacă vă plac simulatoarele și aveți acces la Internet, luați-l că nu o să vă pară rău. Necesită multe, multe cunoștințe despre aviație, dar merită.

Aces : X-Fighters

Probabil cel mai ambițios proiect al acestui an, Aces:X-Fighters regândește efectiv modul în care războiul aerian este privit într-un simulator. Având deja experiența de la Red Baron, Aces Of The Pacific și Aces Over Europe, în care, deși zborul nu era simulat în modul cel mai realist cu putință, jucătorul avea posibilitatea să recreeze și să rescrie bătăliile aeriene din diferite perioade istorice, Dynamix s-au decis să adauge un plus de originalitate la o rețetă deja ultra folosită. Jocul se bazează pe câteva idei deja testate și





consacrate în simulatoare mai vechi, cum ar fi folosirea unor avioane experimentale (vezi **AOTP-1946** sau **SWOTL**) sau campanii care nu sunt predefinite complet și în care poți schimba soarta finală a războiului (**AOE**, **Panzer General**), dar este pentru prima oară când toate acestea se află la un loc și funcționează, veți vedea, într-un mod total original.

Povestea este simplă. Tu ești comandantul unei escadrile din Royal Air Force, Luftwaffe sau United States Army Air Force, pe parcursul celui de-al doilea război mondial. Inițial Dynamix aveau de gând să te lase să începi ca pilot obișnuit, și eventual să devii comandant datorită performanțelor tale din misiuni, dar și-au dat seama că în felul acesta îl privau pe jucător de cea mai interesantă parte a jocului până când acea avansare avea loc (și asta nu se întâmpla în 2-3 zile). Veți spune, bine dar așa ceva am mai văzut în **Falcon 3**, unde controlam foarte bine toată escadrila. Ei ei, nu-i chiar același lucru. Să vedem ... AXF a pornit de la un idee a doi jucători umani, care fiecare își crează un avion din componente existente în perioada istorică tratată, și apoi își încearcă în luptă avioanele unul împotriva celuilalt. Pentru ca un asemenea simulator să funcționeze cu adevărat, flight model-ul trebuie să fie extrem de bine gândit și flexibil. Pornind de la cel al lui Sierra Pro-Pilot, Dynamix au reușit ceea ce și-au propus. Astfel în editorul de avioane incorporat, jucătorul poate să proiecteze cam ce vrea

el din toată tehnologia din joc, apoi să salveze proiectul și eventual să facă schimb cu doritorii. În timpul unei campanii, totul începe să se transforme într-un resource management destul de simplu ca idee, dar cu multe decizii de luat. Moneda de schimb se numește influență (fără glumă) și este o măsură a reputației pe care o are escadrila ta la Comandamentul Aviației. Influența o câștigi prin misiuni îndeplinite cu succes sau prin intermediul piloților decorați (care te costă ceva influență să îi decorezi, dar apoi aduc beneficii). De cheltuit, nici o grijă, o cheltui imediat, pe chestii cum ar fi: repararea și înlocuirea avioanelor, piloți noi, sau chiar decizii majore la nivelul doctrinei aviației din care faci parte. Dacă consideri, spre exemplu, că avioanele din dotarea ta ar putea fi îmbunătățite, nici o problemă ... puțină influență și s-a rezolvat. O idee pentru un nou avion ... puțin mai multă influență și gata. (să scă-păm de tine de câtă influență e nevoie-Ed ?) Interesant este că lucrurile se desfășoară ca în viața reală, în sensul că, dacă ești foarte bun, poți să fii solicitat să iei decizii într-un proiect al unui nou avion, și apoi să testezi chiar tu la unitatea ta primele exemplare, pentru a semnala eventuale defecte (Hei, ați uitat să montați manșa în avionul ăsta). Cei care ați citit "Marele cerc" al lui Pierre Clostermann veți vedea că totul se aseamănă foarte mult cu deciziile pe care le lua un comandant de escadrilă în viața reală. Și tot ca în viața reală, jucătorul va putea anticipa rezultatele pe care le vor

avea schimbările pe care le face datorită unor previziuni pe care le face programul bazându-se pe o carte de referință a lui Von Misse din 1936. Această carte era chiar secretă în timpul celui de-al treilea Reich și era cea mai avansată lucrare din domeniu a vremii. Lucru care nu înseamnă că era și foarte corectă, dat fiind că anumite aspecte ale mecanicii fluidelor nu erau foarte bine înțelese pe atunci (vă mai aduceți aminte de toate avioanele care au picat înainte ca Yeager să spargă zidul sunetului ?). Așa că ce s-au gândit cei de la Dynamix, ce-ar fi să emuleze aceste erori de gândire ale epocii ? Probabil că rezultatul final o să fie destul de dubios, dar foarte "atmosferic".

Campaniile cu final influențabil nu sunt doar o vorbă goală. Spre exemplu, dacă timpul bătăliei pentru Anglia o faci lată (o câștigi englezii), vei fi tratat cu misiuni de atac la sol împotriva operațiunii Sea Lion. Dacă ratezi și pe asta, cine știe ... SUA?

Viața de comandant de escadrilă nu este simplă. Lăsând la o parte influența, mai trebuie să ai și grijă de piloții tăi. Fiecare din ei are un nume, o față, anumite calități și un stil în luptă. Cum tu zbori în misiuni cu ei, e simplu să vezi cum se traduc acestea în luptă. Poți să vezi greșelile care îți costă viața, sau cine merită cu adevărat să fie promovat. Apoi, când alegi pe cine să iei în misiune, e relativ simplu dacă te bazezi pe statisticile fiecăruia, dar ținând totuși seama de starea de oboseală și de morală.





În privința graficii, AXF urmează standardul deja impus de alte simulatoare, cu texturi suprapuse pe un model tridimensional al terenului, peste care vin lumini, umbre, etc, etc, etc. Notă pentru geografi - harta modelată este o porțiune din frontul de Vest cuprinsă între Penzance și puțin spre est de Berlin, și de la nord de Dijon până la sud de Odense. Intervalul între actualizări de nivel este 128 de metri și rezoluția este de juma' de metru pe pixel. Deși asta arată destul de ciudat când avionul este parcat la sol, în zbor la altitudini mici efectul se pare că este extraordinar și poți vedea cu ochiul liber la ce înălțime zbori. Bineînțeles, obiectele de la sol sunt mult mai detaliate.

Printre avioanele experimentale ce vor fi incluse în joc se numără și P-55 Ascender, P-56 Black Bullet, P-80 Shooting Star (USAAF), Gloster Meteor, Vampire (RAF), Ta 152, Go 229, Do-335, He-162 și He-178 (Luftwaffe).

Deoarece AXF tocmai a fost amânat cu un an (vezi interviul cu Tucker Hatfield din acest număr), este aproape sigur că în acest timp totul va fi implementat perfect și că produsul final va fi de calitate. Ca să vă faceți o idee despre cât de departe merge atenția pentru detalii a celor de la Dynamix, pot să vă spun că în Red Baron 2, care ar trebui să apară zilele acestea, atunci când ataci un aerodrom inamic auzi sirenele de alarmă sunând, iar când te întorci acasă cu coada (avionului) între picioare și faci o aterizare acceptabilă, mașina de salvare a aerodromului vine și te culege din avion. Dacă este posibil să surprinzi o asemenea scenă pe un aerodrom inamic, mai rămâne de văzut, dar în mod sigur ar fi ceva ...

Tactical Aero Squadron

Unul dintre cei mai importanți pretendenți la coroana deținută de Warbirds ca cel mai bun simulator multi-player, Tactical Aero Squadron va fi probabil și cel mai realist dintre acestea. Sigur concurența este mare, și va trebui să vedem rezultatele finale pentru că majoritatea simulatoarelor care sunt în producție acum promit foarte mult și vin fiecare cu idei noi pentru a sparge piața.

Spre deosebire de celelalte simulatoare din acest articol, TAS nu este produs de o companie puternică cum ar fi Eidos, Sierra sau Activision. De aceea, programatorii de la Pro-Line software s-au decis să meargă oarecum pe linia adoptată de ICI cu Warbirds, adică să ofere un joc cvasi-gratuit, un fel de variantă shareware, pe care cei care vor să aibă acces la toate opțiunile jocului sau să-l joace în arenă vor trebui să plătească.

Șeful echipei de la ProLine și programatorul principal al jocului,

Paul "Voss" Hinds este, se pare, la fel de bine "pregătit" ca și Brian Walker de la Eidos (vezi CK). A fost pilot pe F-16, are propriul său Mustang (P-51, nu Ford) și a zburat pe singurul Bf-109 aflat încă în stare de zbor. Trebuie oare să spun mai mult ?

Cum majoritatea celor care lucrează la TAS sunt studenți și programează jocul în timpul liber, lucrurile nu s-au desfășurat fără probleme. La un moment dat, Paul își pune chiar problema să lase totul baltă și să desființeze Pro-Line. Din fericire, lucrurile nu s-au întâmplat așa.

De când a fost pornit proiectul, TAS a evoluat foarte mult, atât ca idee cât și ca realizare. Flight model-ul a suferit numeroase modificări, pentru a fi cât mai aproape de realitate posibil. Paul Hinds chiar a afirmat într-un interviu că, după ce implementase curgerea turbionară a aerului peste capătul aripilor (pentru efecte de genul dezechilibrarea bombelor V1), și-a dat seama că e mult mai simplu decât se așteptase și a rescris o bună parte din program, modelând astfel curgerea turbionară pe toată suprafața avionului. Luând acest lucru în considerație, este clar că jocul nu va fi ceva de încercat în

trei minute, ci va cere multă îndemânare și răbdare. În afară de flight-modelul care va reface din plin caracteristicile fiecărui avion, carlingile sunt simulate la rândul lor pînă la cele mai mici amănunte, cuprinzând indicatoare și butoane care nici nu știam că existau. Pasul elicei, amestecul de carburant, totul este acolo și se vede că programatorii nu vor să facă deloc compromisuri. Acest lucru înseamnă probabil că TAS va fi alternativa pentru cei care vor să încerce cu adevărat experiența unui zbor pe avionul lor favorit. Un alt punct forte al lui TAS pare să fie numărul foarte mare de avioane ce iau parte la o misiune. Unul dintre testele recente efectuate de Pro-Line cuprindea 400 de bombardiere Lancaster controlate de calculator, 32 de Hurricane ca escortă controlate de oameni și 140 de Bf 109 ca inamici, controlate tot de calculator. În timpul bătăliei, numărul de cadre pe secundă afișate pe calculatorul lui Paul a scăzut de la 30 la 19, și asta fără să fie chiar un P200/64. Luând în considerație și grafica extraordinară a jocului, devine cert că programatorii știu câte ceva.

Din păcate, la fel ca și AXF, TAS va fi amânat un pic. Asta pentru că Paul și gașca s-au decis că înainte de a termina modulul pentru război aerian, să-l implementeze și să-l testeze pe Internet pe cel pentru războiul la sol (de fapt asta e o idee care le-a venit mai târziu). De ce ? Pentru că jocul, care va fi o experiență multi-player foarte complexă, trebuie să includă și elemente de strategie și management. Și încă ceva, se pare că odată jocul lansat, pornind de la Bătălia Angliei, nimeni nu-l mai va mai controla la modul direct, adică totul va decurge după cum se descurcă jucătorii.

Atunci când l-am întrebat, Paul nu avră să-mi dea o dată (măcar aproximativă) la care vom vedea ceva din TAS la lucru pe marele Internet, așa că rămâne să așteptăm și să sperăm ...





Confirmed Kill

După cum am mai spus undeva prin acest articol, Warbirds se numea inițial Confirmed Kill și era un proiect comun al celor de la ICI Games și Domark. Treaba a mers bine până pe la stadiul de beta, când la un moment dat, după ce proiectul ajunsese foarte cunoscut în rândul fanilor de simulatoare de pe Internet (prin open beta), s-a produs ruptura. Domark au păstrat numele și au pornit mai departe cam de la zero. Adică ideile erau cam tot aceleași, dar realizarea a luat-o într-o direcție un pic diferită. Între timp Domark a devenit diviziune a lui Eidos Interactive și cu suportul acestora au pregătit ceva extrem de spectaculos...

Toți cei care au privit imaginile din CK, de când au apărut, au rămas cu mintea debransată de la circuitul exterior multă vreme după aceea. Întrebarea este, mai e și altceva ascuns sub această aparență drăguță? Se pare că da. Brian Walker, șeful departamentului de simulatoare de la Eidos, este un fost pilot pe AH-64 Apache, și a participat la operațiunea Desert Shield (ce? când? unde?). De asemenea, el are peste 1500 de ore de zbor pe aparate cu aripă fixă (printre care Tornado și Yak-9), deci este poate unul dintre cei mai calificați oameni pentru slujba pe care o deține. Momentan, el este cel care supraveghează producerea simulatoarelor de la Eidos, și anume CK, Team Apache și Flying Nightmares 2. După cum ne putem aștepta de la un om cu antecedentele lui, CK va fi un simulator cât se poate de realist iar singurul flight model care se poate compara cu el este cel din Tactical Aero Squadron. Pentru fiecare avion au fost introduse peste 450 de parametri de zbor, date de rezistență, balistică, etc, lucru impresionant întradevăr, dar care este absolut normal când ne gândim că Eidos susțin că ei crează simulatoare la un realism de nivel militar.

Pentru început, atât în versiunea pentru un singur jucător cât și în cea de Arenă vor fi incluse 13 avioane și probabil încă 9 printre care : P-51D Mustang, F6F3/5 HellCat, Spitfire Mark V/IX, F-4U1 Corsair, Bf-109G/K, Ju87G2, FW-190 A5/D9, A6M5 Zeke, IL-10 Sturmovik și altele, deci fiecare își va putea alege avionul favorit. După aceea, Eidos și-au propus să continue într-un ritm de un avion (ori variantă) pe lună.

Spre deosebire de celelalte simulatoare de acest gen, adică bazate în general pe ideea punerii într-o arenă zeci sau chiar sute de jucători în același timp, CK oferă scenarii predefinite care au scopuri bine precizate și astfel elimină timpul pierdut de jucători în căutarea unei lupte (timp plătit, evident). Acest lucru le permite jucătorilor să ia decizii strategice în abordarea misiunilor, mult mai complexe decât în WB sau AW2.

De asemenea, pentru fiecare scenariu se pot ajusta nivelele de dificultate, și toți cei care participă trebuie să-și dea acordul. Fiecare își poate găsi un inamic cam de aceeași valoare, cam cum sunt arenele cu diferite setări în AW2 și WB.

Deși jocul nu are limitări la numărul de jucători, putându-se ajunge la cifre mari, comparabile cu cele ale competitorilor, ideea generală este să se limiteze la confruntări de cel mult 30-40 de jucători, pentru ca lag-ul să nu fie prea mare. Fiind un joc conceput în special pentru TEN (The Entertainment Network), acest număr "optim" de jucători se înscrie în filosofia generală a acestei rețele. Foarte mult din accentul jocului cade pe camaraderia dintre jucători și modul în care aceștia colaborează. Se poate crea escadrile și în mod sigur vor apărea cu aceeași amploare ca și în cazul altor simulatoare de pe Internet. (poze stânga)

European Air War

Vă amintiți de 1942 The Pacific Air War? Având o grafică extraordinară pentru vremea lui (și încă destul de bună dacă nu luăm în considerare rezoluția de numai 320 x 200), un flight model care nu ierta prea multe greșeli (așa că a fost pe placul celor mai înrăiți zburători), cu o mulțime de avioane pe care puteai să zbori (aproximativ egalul lui AOTP din acest punct de vedere) și cu destule opțiuni de strategie ca să te satisfacă (în cazul că vroiai, binenteles), PAW a fost pentru al doilea război mondial ceea ce a fost Falcon 3 pentru războiul aerian modern.

Cum cei de la Microprose se ocupă destul de mult de simulatoare nu puteau să lase acest excelent simulator fără o continuare. Totuși a trecut când 1943 The European Air War a fost prezentat la E3, mulți dintre cei care l-au văzut au fost parțial dezamăgiți, pentru că noul joc părea un simplu disc cu misiuni pentru PAW. Asta nu era neapărat un lucru



rău, dar după doi ani lumea se aștepta la ceva mai mult. Receptivi la critică, Microprose s-au apucat să refacă, conștienți de datoria pe care o au (deși fie vorba între noi, nici nu se compară cu povara lui **Falcon 4.0**). Între timp, jocul și-a schimbat denumirea, rămânând numai **European Air War**, deoarece au fost adăugate campanii de la începutul războiului, cum ar fi Bătălia Angliei.

Totuși, ce aduce **EAW** nou? În primul rând, o rezoluție mult mărită, care era absolut necesară. Detaliul la sol este și el mult mărit, ajungând pînă la a se putea distinge copaci individuali (!) în textura de pe munți. Avioanele sunt și ele foarte detaliate și însemnele pot fi alese după placul inimii în sesiunile multi-player sau de către piloții destul de înalți în grad (ce vreți, e moda zilei). Efectul general este destul de spectaculos, unele din imagini fiind aproape fotografice. Au fost de asemenea incorporate și câteva efecte grafice ciudate, cum ar fi sângele pilotului (al tău) pe parbriz, dat fiind că acesta este unul din lucrurile care pot fi "avariate" într-un avion.

Spre deosebire de **PAW**, unde jucătorul era cam singur împotriva băieților rai, **EAW** se apropie mai mult de lumea reală, punând-ul pe acesta întîi în postura de wingman, apoi de comandant de secțiune, apoi patrulă și așa mai departe pînă la comandant de escadrilă. Aici intervine iarăși treaba cu statisticile piloților, pe care cei de la Spectrum Holobyte/Microprose au folosit-o și în mai sus menționatul **Falcon 3**. Acest

lucru înseamnă iarăși să fi atent la oboseala piloților, deoarece în cazul în care îți iei tot timpul cel mai bun pilot la luptă aeriană ca să te protejeze el o să obosească curînd, pierzându-și momentan și calitățile, iar ceilalți piloți începători în mod sigur nu vor fi buni de nimic dacă nu le permiți să acumuleze experiență de zbor.

Campaniile sunt pseudo-dinamice, în sensul că nu sunt generate pe loc, ci sunt alese dintr-o gamă destul de largă de misiuni, în funcție de cum evoluează războiul. Aceste misiuni includ patulare de luptă, interceptare și escortare de bombardiere, atacuri la sol precum și interceptții de bombe V1. (imagini sus)

Fighter Duel 2

Fighter Duel, care a apărut prin 95-96, era un simulator destul de limitat ca opțiuni, dar care ceea ce făcea, făcea bine. Scopul declarat al producătorilor de la Philips Media a fost să recreeze lupta aeriană și să ofere posibilitatea jucătorilor din diferite părți ale lumii să se înfrunte, lucru pe care l-au și realizat prin upgrade-ul **Net Duel**. Majoritatea celor care au încercat (și aveau ceva interes în simulatoare) s-au declarat destul de mulțumiți de modelarea destul de realistă a zborului și a efectelor gloanțelor, în afară de faptul că opțiunea de 8 jucători în același timp bătea de departe orice alt simulator cu același gen de aeronave, exceptându-le pe cele pentru care trebuia

să-ți plătești ora de "zbor". Ca de obicei, au apărut imediat turnee pe Internet și fiecare s-a apucat să adune imagini cu prietenii săi desfăcându-se în bucăți sub focul armelor de bord.

Cu **Fighter Duel 2**, echipa condusă de Matt Shaw și-a propus să ducă mai departe ceea ce realizaseră cu **FD** și pe deasupra să permită și situații interesante, dar rezonabile de genul "Ce-ar fi dacă ...", lăsând jucătorul să zboare și pe diferite prototipuri (X-Fighters!).

Spre deosebire de **FD**, jucătorul are posibilitatea să se antreneze și să fie verificat pe diferite avioane înainte de a se bate. Tot în acest scop a fost inclus printre cele 25 de avioane și un avion dedicat de antrenament, AT-6 Texan.

Modelarea zborului și a celorlalte elemente fizice se bazează pe rutine de mecanică newtoniană, optimizate în așa mod încât un calculator mediu să poată face față. Avariile influențează modul în care se comportă avionul, astfel că o gaură în aripă determină scăderea portanței. Mai sunt încă de luat decizii despre cât control să aibă jucătorul, dat fiind că ecuații de genul celor folosite la pasul elicei sunt încorporate, pentru a servi la punerea elicei (la bimotoare) în drapel, dar nu se știe dacă vor fii utile.

Grafica la nivelul solului a fost îmbunătățită mult față de primul joc, iar **Fighter Duel 2** utilizând accelerarea 3D prin aproape orice metodă posibilă. (poze jos)



Unul dintre cele mai îndrăznețe proiecte în materie de simulatoare de zbor este jocul Aces X Fighters . Abordând noi modalități de desfășurare pentru un simulator jocul îi oferă celui ce-l joacă o libertate deplină. Vrei un anumit tip de motor, pe un anumit tip de avion ? Vrei o anume armă ? Orice dorești este acum posibil în noua generație de simulatoare coordonată de un expert al zborului : Tucker Hatfield. Cum bine veți vedea a fost presat de **Dan Dimitrescu până a când răspuns la toate curiozitățile sale morbide.**



PC Gaming - Care este funcția ta la Dynamix și în proiectul Aces : X-Fighters ? Poți să-ți descrii muca ?

Tucker Hatfield - Sunt la Dynamix de peste 5 ani. Am început ca examinator QA pentru Aces Of The Pacific și am fost șeful echipei QA pentru extensia 1946 și pentru Aces Over Europe. De atunci am făcut o mulțime de lucruri interesante, cum ar fi faptul că am fost Designer pentru

Aviation Pioneers, materialul documentar multimedia de pe Aces Collector's Edition. Acum sunt Director Asistent, ceea ce înseamnă că fac tot ce trebuie pentru a scoate pe piață un produs, de la a încheia înțelegeri cu antreprenori până la a scrie fișiere de readme. Pentru X-Fighters, a trebuit să vin cu liste de avioane și tehnologii pe care le modelăm, să proiectez "inima" sistemului de campanii și să pregătesc documentație despre cum vom rezolva diferite probleme precum și probleme de management de zi cu zi .

PCG - Cu ce simulatoare/jocuri te distrezi tu ?

TH - Gustul meu în materie de jocuri este destul de larg. De curând sufăr de o dependență de X Com : Apocalypse și îmi plac jocuri de strategie ca Civilization precum și RPG-uri. De obicei joc Diablo una sau două nopți pe săptămână cu programatorul șef de la AXF. În principal însă sunt axat pe simulatoare. Soția mea chiar pretinde deseori că am toate simulatoarele care există (de fapt, îmi lipsesc unul sau două). Printre cele pe care le joc cel mai mult sunt EF2000, Longbow, iM1A2, 688i și AOD. Iubesc simulatoarele de avioane cu elice și din când în când joc Warbirds. Dat fiind că am lucrat la AOTP, la patch și la discul 46, e posibil să fi băgat mai multe ore în AOTP decât oricine altcineva.

PCG - Care este istoria proiectului AXF?

TH - Scot Bayless a venit cu ideea unui simulator în care "Tu îți proiectezi avionul, eu mi-l proiectez pe al meu, apoi ne urcăm în ele și vedem care-i ăl mai tare". Puterile Care Sunt au agreat ideea și am mai adăugat și alte chestii la conceptul de bază, cum ar fi campanii în care poți să schimbi finalul războiului, batând disponibilitățile tehnologiei pe cât de bine îți face treaba în război. Am primit un buget, am alcătuit o echipă și restul e istorie.

PCG - Poți să-mi spui ceva despre tehnologia implicată în AXF? Umbre, texturi, rezoluții, etc ?

TH - Folosim o nouă versiune a engine-ului 3Space care suportă poligoane texturate, cu perspectivă corectă, surse de iluminare și



suport complet pentru acceleratoare 3D. Dacă te uiți la Silent Thunder vezi versiunea anterioară a engine-ului. Noua versiune e mai rapidă și arată mai bine. Rezoluțiile vor include 640x480 și 800x600. Bineînțeles , multe se află încă în lucru, deci tot ce spun se poate schimba. Așteptați-vă la cel puțin P133 cu placă 3D.

PCG - Unul dintre cele mai neplăcute lucruri la AOE era numărul scăzut de avioane într-o zonă. Ați lucrat la asta? Câte avioane ne putem aștepta să vedem într-o bătălie?

TH - Ei bine, vei zbura ca unul din cele 8 avioane ale unei escadrile, iar inamicii vor fi în unități de mărime apropiată, deci încăierări de 16 până la 24 de avioane nu vor fi ceva rar. Asta nu va fi într-o lume sterilă însă ca în AOE în care te puteai aștepta să vezi doar una sau două escadrile pe misiune și la puncte bine determinate. În loc de asta, va trebui să te aștepti să ataci sau să fii atacat prin surprindere de avioane ce sunt în drum spre obiectivele lor, sau să fii interceptat dacă zbori prea aproape de o bază inamică. Formațiile de bombardiere vor fi imense ,deci și misiunile de atac sau escortă ale acestora vor fi o adevărată provocare. Este posibil chiar să primești ordin de schimbare a obiectivului în timpul misiunii

PCG - În câte moduri poate fi jucat jocul ?

TH - Se pot juca misiuni separate, misiuni în mai mulți jucători și o campanie pentru un singur jucător. În campanie jucătorul începe cu calitate de comandant al unei escadrile care va crește proporțional cu reputația sa. Misiunile vor fi generate și nu predefinite, performanțele jucătorului urmând a modifica cursul războiului.

PCG - Ce decizii poate lua jucătorul în privința unui prototip de avion ?

TH - În misiunile separate ca și în cele multi-player jucătorul poate să construiască orice dorește, cu orice tehnologie din orice țară. În campanie jucătorul se va limita la a folosi componente care au fost cercetate pe parcursul războiului.

PCG - În timpul campaniei calculatorul joacă în același fel cercetând și producând noi tehnologii ? Ceva spionaj ?

TH - Calculatorul va opera sub un sistem de disponibilitate al tehnologiei care este similar cu cel al jucătorului , producând noi avioane și înlocuindu-le pe cele vechi cu ele cum are posibilitatea. Starea războiului are efect asupra ambelor părți. Deocamdată nu există spionaj. Avioanele noi sunt în număr limitat iar dacă vei doborî constant acel ultra nou AO-335 inamicul s-ar putea să nu aibă destule aparate pentru a-l înlocui.

PCG - Vor apărea piloți de renume din timpul războiului ?

TH - Istoria diverge de realitate odată ce jocul a început așa că nu vom modela ași istorici deoarece performanțele lor ar fi fost diferite dacă războiul ar fi luat o altă turnură.

PCG - Cât de departe vor merge modelele sau versiunile avioanelor ? Vorbim despre mai multe variante ale aceluiași motor de exemplu ?

TH - În momentul acesta sunt cam 20 de avioane pe care se poate zbura incluzând unele dintre cele mai populare modele precum și un număr de avioane care nu au zburat niciodată în luptă. Jucătorul poate lua oricare dintre aceste avioane și să adauge motoare și diferite arme și alte îmbunătățiri ca blindaj sau învelișuri cu frecare scăzută. Vor fi în jur de 7 versiuni diferite ale motorului. Am reușit să luăm fotografiile cu carlingile avioanelor, exceptând unul singur. Printre cele pe care le avem se numără Ascender și

Moonbat.

PCG - Este acesta un produs care se referă numai la frontul de Vest ? Sunt ceva planuri pentru add on-uri ? Poate un front de Est care să includă și România ?

TH - Frontul de Vest este tot ce e pe conductă în momentul acesta dar cine știe ?

PCG - Ce îmi puteți spune despre modelarea zborului ? Cât de departe veți merge cu simularea ?

TH - Modelarea avionului va fi cât de reală se poate. Avem acces la modelul de zbor din Red Baron 2 și din Pro Pilot iar programatorul nostru are experiență încă de pe vremea lui AOTP.

PCG - Ce opțiuni de multi-player vor fi ?

TH - Partea de multi-player este într-o continuă evoluție. Deocamdată plănuim să fie 8 jucători și cam tot atâtea avioane controlate de calculator în misiunile multi-player.

PCG - Ce credeți că va face ca AXF să fie foarte special ?

TH - Eu cred că oricine iubește cu adevărat simulatoarele de zbor crede în sine și că știe care este avionul care ar fi câștigat războiul dacă ar fi fost construit. AXF vă va lăsa să vă întreceți cu prietenii voștri sau să încercați o campanie unde deciziile voastre, bune sau rele vor determina soarta escadrilei voastre, și, de ce nu, a războiului. Asta îmi pune sângele în mișcare.

PCG - Ce îmi poți spune despre modificarea avioanelor ? Știu că se vor vedea însemnele escadrilelor și semnele victoriilor dar va putea jucătorul să-și vopsească avionul așa cum vrea ?

TH - Încă mai construim avioane și am terminat numai primul set de texturi pentru cele pe care le-am construit. Deocamdată însă, vom avea avioane cu suprafețe mobile, însemne simplificate, desene pe botul aparatului și pe fuzelaj iar pentru misiuni multi-layer "dungii de paradă" care îți dau posibilitatea să vezi dintr-o privire câte nivele de as are un adversar. Va fi și o opțiune de a-ți vopsi avionul ce îți va da posibilitatea să îți alegi scheme de camuflaj, culoarea unor anumite suprafețe cum ar fi vârful aripilor, coada sau desenele de pe bot. S-ar putea să lăsăm jucătorul să folosească propriile desene, dar dacă face asta va trebui să împartă fișierele cu desenul tuturor ce doresc să-l vadă.

PCG - Cum se prezintă AFX la nivelul sunetului ? În AOE lipseau mesajele digitizate și alte sunete atmosferice, Mesaje de la sol ?

TH - O întrebare oportună, deoarece lucrăm la sunet chiar acum. Va fi o mare varietate de voci, de la sol și de la coechipieri. Încercăm să creem un sunet plăcut și cât mai realist, cu voci, zgomote de motoare și arme și alte câteva sunete care îmbunătățesc ambianța. De exemplu, după ce ești bine lovit poți să auzi niște pocnituri intermitente care pot fi atât un nit sărit cât și ceva fatal.

PCG - În calitate de comandant de escadrilă te ocupi de pregătirea tuturor zborurilor sau este posibil să ai un pilot îndrăzneț care să ceară permisiunea de a patrula peste front în patrulare liberă ?

TH - Controlezi un grup de până la 8 avioane. Ți se încredințează o misiune și poți să iei cu tine cât de mulți piloți vrei cu condiția să ai avioane suficiente. Misiunile reușite îți aduc "influență" pe care poți folosi pentru a-ți repara, moderniza sau înlocui avioanele. Mai sunt și alte utilizări pentru influență și va trebui să iei decizii de genul dacă să iei piloți novice într-o misiune grea și să sperii că se vor maturiza sau să-i lași acasă așteptând o misiune mai ușoară.

PCG - Ce se întâmplă dacă mori ?

TH - Ca și în celelalte jocuri din seria "Aces" dacă mori, mori sau cum spune filmul "pentru tine războiul s-a terminat". Spre deosebire de celelalte jocuri însă, progresul războiului și al tehnologiei sunt afectate de performanțele tale și variază de la un joc la altul. Deci, reînceperea campaniei va furniza un război complet nou. Va mai fi și o opțiune de a reîncepe de dinainte de a zbura în misiuni-

nea fatală, pentru că unora le place asta.

PCG - Ne putem aștepta ca piloții inamici să fugă (speriați) dacă jucătorul se dovedește prea bun ? Sau dacă un tip execută un atac prin surprindere asupra unei ținte superioare și apoi încearcă să scape ?

TH - Ajungem la ceva care este încă secret. Pot să-ți spun că nu vom avea piloți controlați de calculator care să lupte tot timpul până la moarte, indiferent de număr și că piloții vor avea grade diferite de agresivitate și abilitate. Plănuim niște lucruri foarte ambițioase pentru AI-ul jocului dar va trebui să așteptăm pentru a-ți da alte detalii.

PCG - Ce vor include tablourile de bord ? Se pot controla lucruri ca amestecul de combustibil sau pasul elicei ?

TH - Încercăm să urmărim filosofia Aces și să păstrăm jocul accesibil chiar și pentru novici și de aceea lucruri ca cele menționate nu intră în atribuțiile jucătorului. Panourile cu instrumentele de bord sunt o frumusețe. Am reușit să obținem fotografii ale tuturor avioanelor și carlingele sunt pe cât de aproape de realitate pe cât se poate. Avem și tipuri de aparate de măsură cu câteva înfățișări diferite pentru fiecare națiune. Asta face un total de 66 de aparate diferite. Funcțional, același aparat este identic la fiecare națiune dar arată puțin diferit. Asta înseamnă că indicatorul de viteză din Luftwaffe (metri) diferă de cel din RAF (mile). Am inclus doar un singur aparat pur funcțional : fiecare avion va avea un fel de indicator care arată câtă muniție a mai rămas. Știm că asta nu e chiar complet realist dar mărește jucabilitatea simulatorului. Carlingile sunt complet 3D și instrumentele funcționează chiar și când muți privirea.

PCG : Când va apărea X-Fighters ?

TH : Ei bine, asta e probabil ceea ce nu vrei să auzi. X-Fighters va fi amânat probabil până în toamna anului viitor. Motivul principal este că având Pro Pilot și Red Baron II înainte de Crăciun nu vroiam ca AXF să fie îngropat de aceste titluri. Ele mănâncă o mulțime de resurse și ar fi însemnat ca AFX să nu primească toată atenția care i se cuvine. Personal, mă bucur de această amânare pentru că întotdeauna am crezut că Aces X-Fighters este un proiect de categoria A iar acum va primi atenția ce i se cuvine la valoarea sa.

PCG : Care este următorul tău proiect ?

TH : Aș vrea să știu răspunsul. Sunt o grămadă de simulatoare interesante propuse ca viitoare proiecte și sunt sigur că voi fi chiar în mijlocul unuia dintre ele. Care însă, timpul ne va arăta. În viitorul apropiat voi fi D-I X-Fighters. Știu că producătorii spun tot timpul asta, dar sunt cu adevărat încântat de acest joc ca și toți ceilalți din echipă. Este bine când ai niște funcții ale simulatoarelor

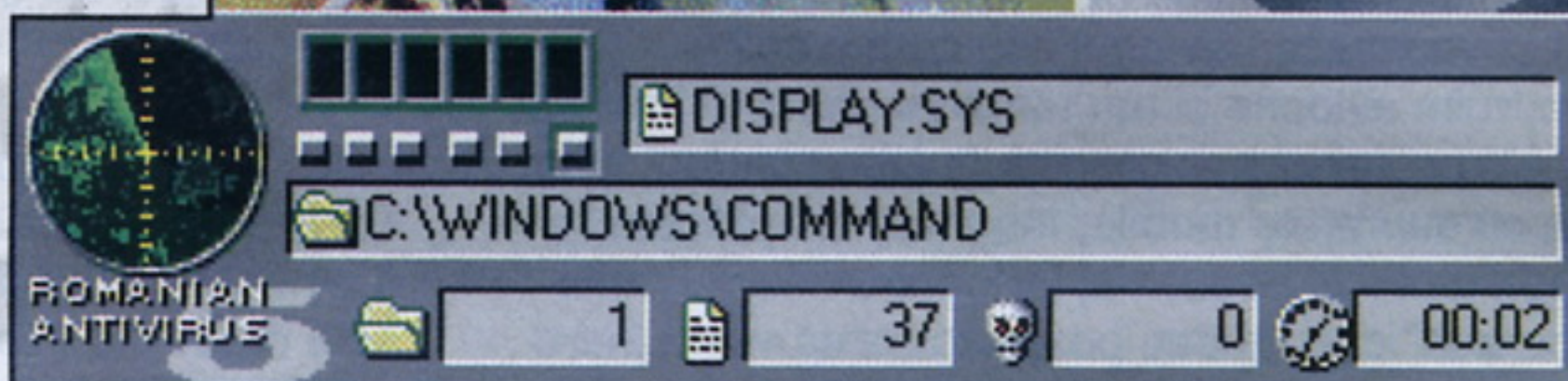
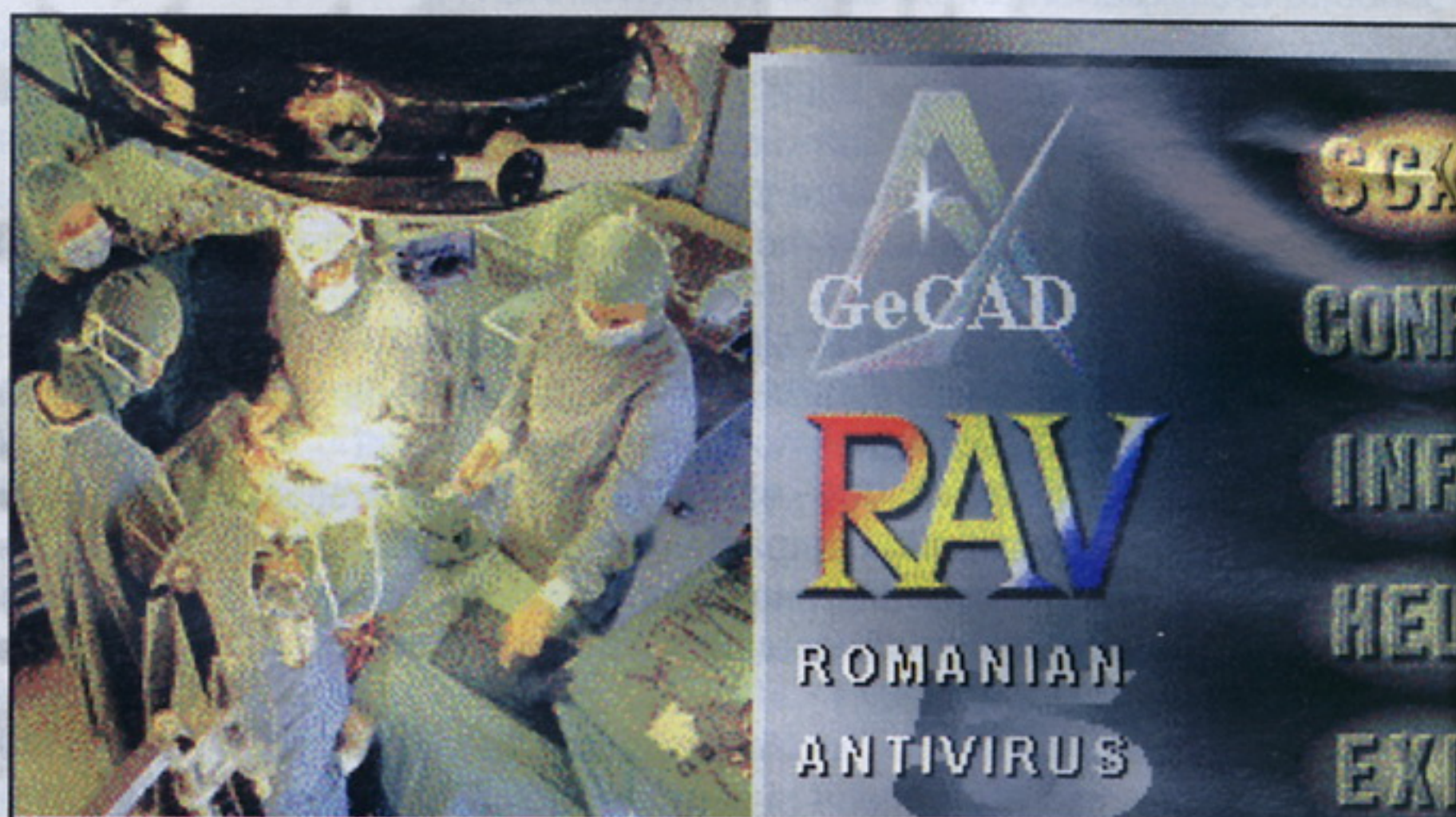
FAST COMMANDER

RAV 5.03

Cu ocazia târgului de tehnică de calcul Ifabo'97 firma GeCAD a prezentat ultimele versiuni ale binecunoscutelor produse Romanian Antivirus 5 (RAV) (ajuns la versiunea 5.03) și GeCAD Fast Commander (GFC).

GFC, deși aflat la primele versiuni comerciale, începe să devină un produs performant, în tradiția produselor realizate de GeCAD. Ultima versiune GFC aduce câteva schimbări binevenite. Prin cele peste 20 de tipuri de arhive recunoscute și modulul de copiere a fișierelor ultrarapid, care de altfel dă și numele produsului, GFC poate fi considerat de departe cel mai performant shell de comenzi realizat în România.

Cu ocazia apariției primului număr din PC Gaming firma GeCAD oferă 3 pachete RAV5 și 3 GFC2. Pentru a câștiga, răspundeți la următoarele întrebări și trimiteți răspunsul pe adresa redacției. Dintre cei ce au răspuns corect vor fi selectați 6 câștigători ce vor primi pachetele software.



1. Ce versiune a produsului RAV a fost lansată la Ifabo '97 ?

- a) RAV 4.00
- b) RAV 2.14
- c) RAV 5.03

2. Ce înseamnă "RAV" ?

- a) Romanian AntiVirus
- b) Real AntiVirus
- c) Red Antivirus

3. Câte tipuri de arhive recunoaște GeCAD Fast Commander ?

- a) Peste 20
- b) 2
- c) Peste 40

4. Prin ce se remarcă produsul GFC ?

- a) Nu se remarca
- b) Copiere foarte rapidă a fișierelor
- c) Recunoaște numele lungi de fișiere.

Menționați pe care dintre cele două produse l-ați prefera deocamdată. Primii 3 extrași vor avea posibilitatea să aleagă programul dorit.

Concursul nu este deschis angajaților GeCAD sau PC Gaming. Trimiteți răspunsurile până la 1 Decembrie.



PC Gaming

prezentări

Modul în care prezinți un joc depinde de foarte multe lucruri obiective dar și de multe subiective. Starea vremii, cheful redactorului, faptul că acestuia îi place sau nu tipul jocului pe care îl prezintă sunt elemente care pot face ca o prezentare să fie făcută în doi peri. Văzându-o cititorul poate crede că jocul este într-adevăr de slabă calitate. Pentru a elimina majoritatea notei de subiectivism există o singură modalitate majoră : schinguirea redactorilor. Există însă și una minoră pe care o vom prezenta în această pagină și anume atribuirea pentru fiecare joc a unui SCOR. Așa că citiți în continuare și lămuriți-vă cum și după ce criterii acordăm noi scorul la jocuri.

CE NE JUCĂM NOI

Ce ne jucăm noi este rubrica ce vă prezintă lună de lună cam ce jocuri primesc cele mai multe lovituri în taste din partea celor ce scriu în această revistă. Nu trebuie să vă mire dacă veți regăsi printre ele jocuri care nu ar mai avea loc nici într-un muzeu deoarece prezența lor pe calculatoarele noastre ține pur și simplu de ce avem chef noi să ne jucăm. Clar ?

- PANZER GENERAL 2
- IMPERIALISM
- ACTUA SOCCER
- F/A 18 HORNET 3.0
- UPRISING

A doua opinie

Cum bine îi spune și denumirea această căsuță va conține o a doua opinie asupra jocului. Aceasta va fi oferită de unul dintre redactori care nu are nimic în comun cu tipul de joc prezentat pentru ca părerea sa să nu fie influențată de idei de genul : "e cu avioane deci îmi place". Evident această a doua opinie nu are nici o legătură cu articolul sau cu scorul oferit de cel ce a realizat prezentarea. Ea poate să confirme calificativul jocului, dovedind astfel și cât de capabil este redactorul ce l-a prezentat sau poate să fie pe dos , invers, etc. față de calificatul acordat.

Cerinte minime (optime)

- Procesor : P100 (P166)
- Memorie : 16 Mb (32 Mb)
- Hard disk : 30 Mb
- Grafică : 1Mb PCI/VLB

Aici este locul unde veți afla dacă puteți rula jocul prezentat pe calculatorul pe care îl dețineți. Vor fi prezentate cerințele pentru patru părți importante ale calculatorului și anume procesorul, memoria RAM, hard-diskul și placa video. În paranteze vor fi trecute cerințele optime.

Scor

Indiscutabil un joc care nu se remarcă prin nimic bun sau rău

50

Căsuța cu scorul este locul unde se dă verdictul. Indiferent ce scrie în articol, de părerea noastră sau a voastră, de guvern, ora la care citiți articolul, dispoziția sufletească sau amenințarea unei invazii a extraterestrilor acest joc atâta face. Nici un punct în plus sau în minus. Deasupra scorului este și un scurt comentariu care reprezintă concluzia asupra jocului.

Dacă un joc primește între :

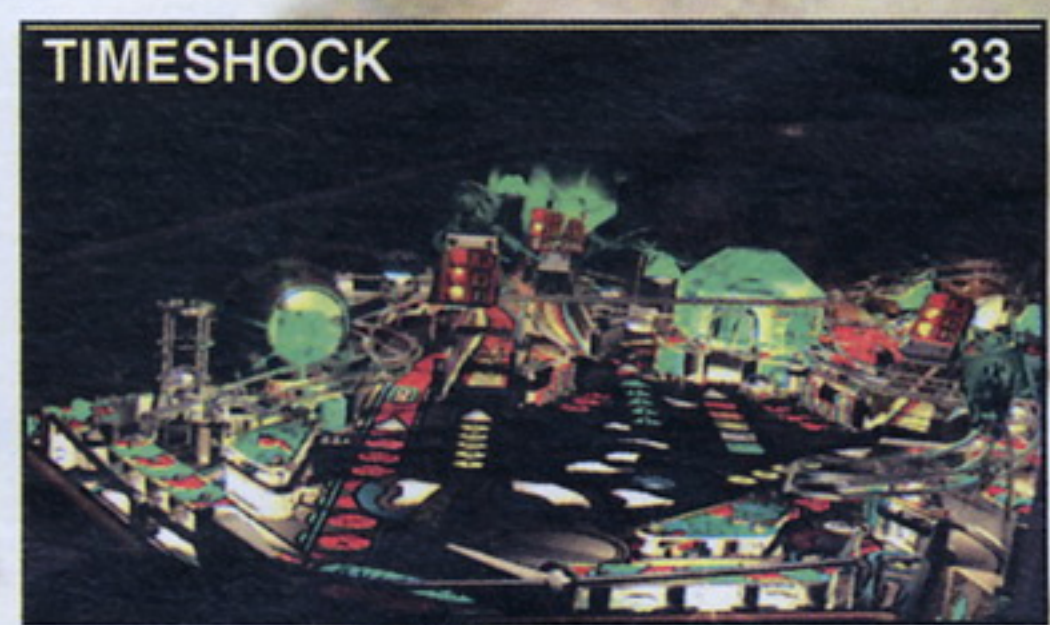
- 0-19** de puncte
Cu siguranță că din exces de zel programatorii acestui joc au uitat să-i facă fișierul executabil
- 20-29** de puncte
Un joc unde două linii se mișcă pe ecran sau se aude un nechezat de cal sau ceva asemănător.
- 30-39** de puncte
Cam pe aici se situează acel ceva ce ar putea teoretic să primească denumirea de joc. Ceva mediocru, nimic inova-

- tor, grafică slabă, bani aruncați, timp pierdut.
- 40-49** de puncte
Un remake după un joc din 95 care arată ca un joc din 90, o continuare care nu aduce nimic nou.
- 50-59** de puncte
Un joc mediu. Nu aduce nimic nou dar nu este nici slab ca execuție. Nu are originalitate.
- 60-69** de puncte
Vă place acest tip de joc ? Dacă da este perfect pentru ce vă doriți chiar dacă nu are

- nimic în plus față de cele asemănătoare lui.
- 70-79** de puncte
Un joc foarte bun, nu obligatoriu original, care are însă un mare defect : grafica, sunetul, animațiile, inteligența artificială, etc.
- 80-89** de puncte
Joc extraordinar, foarte bine realizat care nu te va lăsa să pleci din fața calculatorului pînă nu îți dai de capăt.
- 90-100** de puncte
Joc original, inovator, excepțional, incredibil...



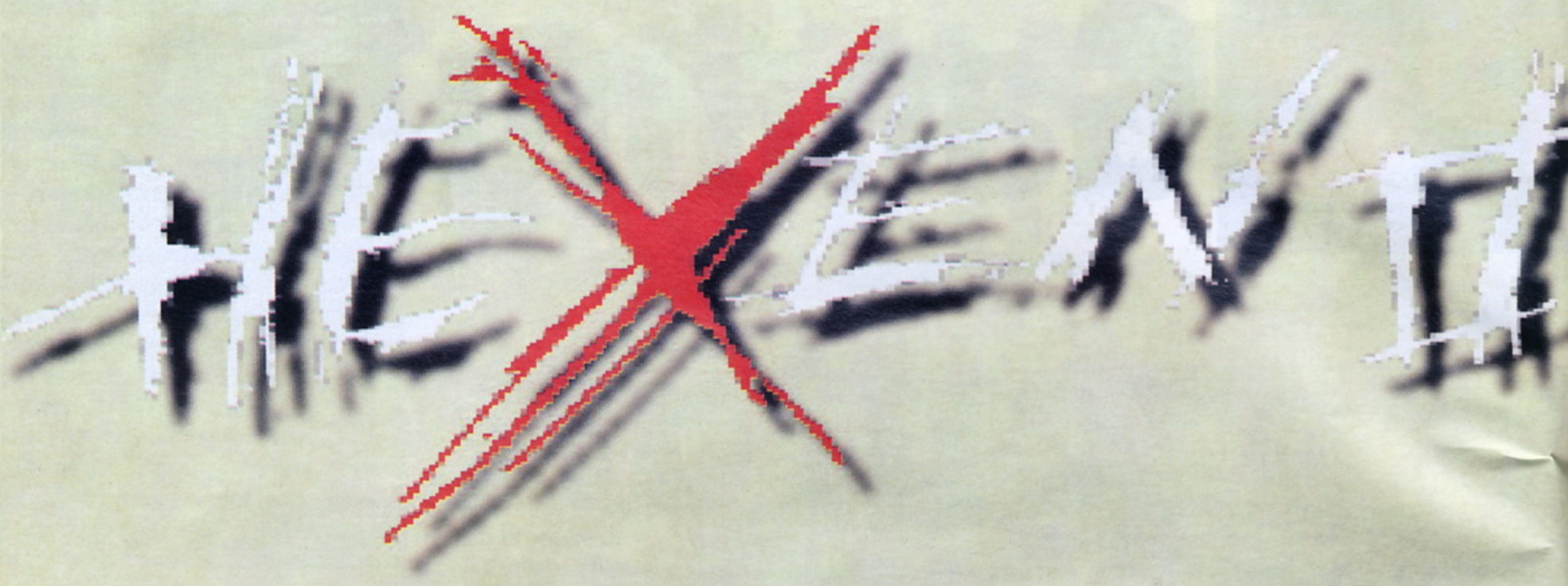
28



33



34



Raven Software sparge piața în domeniul jocurilor bazate pe engine-ul jocului Quake cu o continuare la seria Heretic - Hexen : HeXen II. Cel de-al treilea și de departe cel mai devastator dintre toate este prezentat de cel mai devastator dintre noi : Marius Neacșa. Dacă cei doi sunt așa cum se spune puteți afla în paginile următoare.

Dacă de regulă împătimitii jocurilor nu prea mai sunt impresionați de cele de factură macabră după atâtea incursiuni în tot felul de VR-uri tenebroase, cred că Hexen II mai poate da ceva furnicături împătimitilor și cu siguranță nu în vârful degetelor

Povestea

La prima vedere un "1-st person view" clasic, scenariul Hexen II nu este un simplu "shoot them down back to hell" ci este bazat pe o poveste (era să spun reală!) interesantă : Odată cu distrugerea lui D'Asparil și a lui Korax, forțele Luminii au crezut că sunt izbăvite de atacurile Serpent Riders-ilor. Al treilea Serpent Rider, Eidolon și-a ridicat însă o nouă armată la care a alăturat rămășițele celor care au aparținut prede-



(sus) Mă uit la calul acela și am senzația că vrea să strice bunătate de basorelief și să plece ...
(jos) Imagine stranie dintr-un joc straniu.

cesorilor săi, invadând fără milă pământul, aducând groază și pieire printre triburile umane.

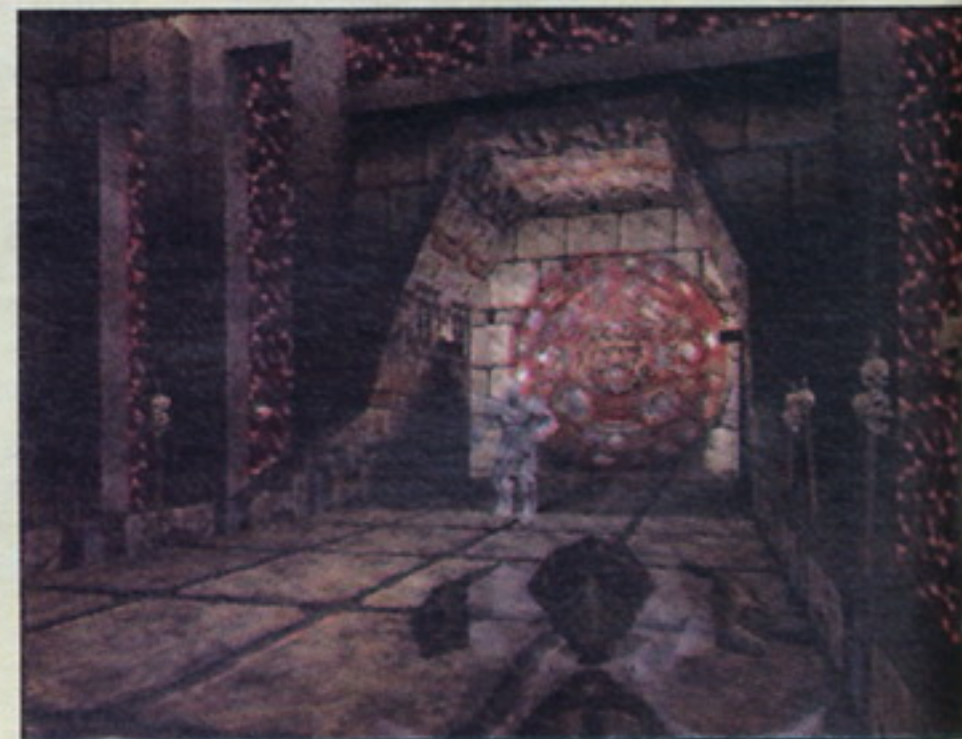
Au trecut ceva ani... În tot acest timp ai stat ascuns, plănuiind și așteptând momentul în care va trebui să înfrunți diabolicii luptători, sinistre creaturi ale întunericului. Acesta este quest-ul tău ce culminează cu distrugerea lui Eidolon și înfrângerea răului (cunoaștem!). Din fericire (?) personajul tău nu este unul oarecare, având posibilitatea să alegi din patru specimene, unul mai ciudat decât altul: Necromancer, Paladin, Crusader, și Assassin.

În opoziție, după distrugerea primilor doi Serpent Rideri, Eidolon a început recrutarea celor ce aveau să aducă atâta durere oamenilor. Totodată a adus cu el și viețuitoare stranii a căror principală trăsătură este pofta neostoită de sânge ... Imaginile sper că sunt sugestive, prezentând câțiva "dușmani ai poporului", urmând ca plăcerea de a desco-

peri cam ce le poate pielea să fie de partea voastră ! (Cei de la Activision i-au caracterizat drept: "whose single-minded mission is to spread your insides far and wide" adică, mai pe românește, ăștia una-doua îți varsă mâtele).

Single Player

Aceștia sunt protagoniștii unei povești de groază, mediul în care se desfășoară



ostilitățile fiind pe măsură.

Există patru zone de conflict: cea Medievală, cea Meso-Americană, cea Egipteană și cea Greco-Romană, fiecare având atribute (peisaj, stil arhitectonic și capcane) specifice.

Fiecare nivel este împărțit în mai multe subnivele auxiliare, jucătorul având posibilitatea să treacă din unul în altul pentru a rezolva quest-urile impuse de joc. Peisajul nu este deloc monoton, în nivele fiind prezent un relief variat format din dealuri, poteci, stânci, tuneluri săpate în munte, punctat de copaci, tufişuri și, uneori, oi. Subnivelele interioare reprezintă o "state-of-art", Hexen II neavând deocamdată nici un rival pe piață: spre deosebire de Quake, texturile sunt mult mai bine lucrate (există reprezentări murale deosebit realizate, cu specific pentru fiecare din cele 4 stiluri); efectele de iluminare sunt aproape reale; transparența s-a îmbunătățit, acum putându-se privi prin fe-

Necromancer

Stăpânul magiei negre; motivul pentru care vrea să-l distrugă pe Eidolon este simplu: puterea absolută!

"...Înconjurat de întunericul ce îți ascunde intențiile dușmănoase până în momentul în care nu se mai poate face nimic, posedând puterile magiei negre, ai ridicat o armată de soldați monstruoși, lipsiți de suflet și deja trecuți prin porțile Morții. În timpul luptelor, puterile ți-au crescut la un nivel ce a început să-l îngrijoreze pe Eidolon. Acesta a reușit să te îngenuncheze și să te deposedeze de puteri dar a comis cea mai mare greșală: te-a lăsat în viață, deoarece ești sigur de un lucru: dacă ai putut stăpâni puterile Întunericului înainte, le poți redobândi pentru a-ți atinge singurul scop pentru care mai trăiești: Răzbunarea!"

Necromancer folosește puterile Morții și ale Întunericului, și odată cu experiența el își dezvoltă capacitățile malefice care-l vor ajuta în acest quest. Când va ajunge la cel mai înalt nivel va fi capabil să redea puterea vieții creațiilor moarte pe care le va transforma într-o armată de monștri lipsiți de suflet, de aceeași măsură cu conducătorul lor.



restre (uneori chiar vitralii). Design-ul acestor interioare este o altă realizare a băieților de la Raven Software, elementele prezente, precum coloanele, statuile, firidele, fântânile, terasele și multe altele fiind plasate foarte ingenios, nivelele fiind proiectate de-a dreptul arhitectural, probabil cu un program orientat spre așa ceva... (nu cred că este vorba de 3D Studio, ca la Quake). La realizarea atmosferei jocului mai participă și efectele de mediu (cutremurul, focul, vântul); vietățile ce se manifestă prin behăituri, croncănituri, etcetera-uri; cât și obiecte dotate cu anumite "abilități" (moara de vânt, catapulta..).

O altă găselniță este că unele porțiuni din ziduri sunt casante, astfel dacă nu poți trece frumos, ca omu', pe ușă, poți să apelezi la o metodă mai puțin elegantă și s-o tai direct prin zid. Acest lucru este valabil și în cazul în care este prea strâmt ca să poți trece, fiind un element important din scenariu.

Monștrii

Mda, închipuiți-vă că există și așa ceva prin Hexen 2. Au dispărut unii vechi și au apărut unii noi. Ca grafică, ce să mai spun. Numărul de poligoane dintr-un monstru este impresionant, depășind cu mult Quake-ul. Map-area texturilor pe ei a fost de asemenea îmbunătățită, iar aspectul general este de-a dreptul sinistru, în concordanță cu restul jocului. Sunt pe acolo păianjeni, scorpioni, arcași, mumii, oameni

pisică, până și calamar care scuipe cu cerneală întunecată! Monștrii mor interesant, și dacă le lovești cadavrele acestea se fac bucăți. Mai multe veți descoperii jucând, deoarece noi am fost mai ocupați cu multi-player-ul (heh,heh,heh) ...

Arme & Obiecte

Hexen 2 păstrează o parte din obiectele predecesorului său, aducând în același timp o mulțime de noutăți, iar marea deosebire este reprezentată de lipsa totală a sprite-urilor 2D, toate fiind realizate poligonal, ca de altfel întregul joc. Datorită sistemului 3D pe acestea se poate sări, ele pot fi împinse, iar multe dintre cele care alcătuiesc decorul pot fi chiar și sparte în bucăți (yup!). Așa cum spuneam jocul scapă din încorsetarea specifică genului promovată de Doom & Co și tinde spre un RPG-kindă. La aceasta contribuie multe lucruri cum ar fi: existența unui inventar, armuri pentru diferite părți ale corpului, o multitudine de inele cu proprietăți variate, acumularea de experiență și dobândirea de abilități.

Fiecare personaj are o panoplie formată din patru arme, uneori asemănătoare ca aspect dar absolut diferite ca efect (care oricum este devastator, fiecare în felul său) ... Datorită acestor diferențe ale armelor rezultă și stiluri de luptă divergente, iar rezultatul final sunt nivelele în care monștrii sunt alții pentru fiecare caracter (evident că acest lucru depinde și de dificultate, care poate fi setată de la 1 la 4).



Necromancer se bazează mai mult pe vrăji de înghețat pe care le folosește de la distanță.

Assassin utilizează atât arme de apropiere (pumnale) cât și de distanță (arcul).

Paladin este poate aparent cel mai defavorizat dintre toți - adeptul forței brute.

Crusader este destul de echilibrat pentru un luptător, forța brută împletindu-se în mod fericit cu magia ...

Merită amintit că ultima armă a fiecăruia din cei patru este distrugere în masă, iar puterea lor este amplificată de apăsarea continuă a tastei de foc. Efectul acestor adevărate unelte ale morții este modificat de obiecte (unul din cele mai spectaculoase este Tome of Power, prezent încă de pe vremea Heretic-ului), iar unele amulete au un efect generic asupra tuturor (cine vrea să fie oiță ???) ...

Ceea ce se înțelegea prin invizibilitate la Doom este doar un palid surogat al celei din Hexen 2, unde doar cu mare atenție îl mai poți observa pe cel care o utilizează. Steroizii Duke 3D-ului ca și pentagrama din Quake sunt înlocuite cu succes de diverse obiecte care pe lângă utilitate mai dau și un aspect extraordinar personajelor (efectele grafice fac toți banii în acest joc, lucru pe care l-am mai afirmat de câteva ori pe parcursul acestui articol).

Cum merge ...

Din păcate toate acestea necesită o putere de calcul medie (mare în România), cerințele pentru a-l juca ergonomic fiind un calculator nu la îndemâna tuturor, bineînțeles asta dacă nu



cumva jucătorul preferă să stea în rezoluția clasică de 320x200 !

Rezoluțiile suportate sunt de până la 1024x768 în full screen și până la 800x600 în fereastră, o rezoluție mare meritându-și din plin consumul de resurse. Totodată este disponibilă pentru prima dată în istoria jocurilor PC și o variantă OpenGL, pentru plăcile video cu accelerare 3D, Hexen 2 vârful de lance al acestei tehnologii în lumea gamerilor. Sunetul contribuie foarte mult la at-

mosferă, excelând prin calitate și uzând din plin de facilitățile oferite de DirectSound. Muzica este absolut devastatoare, ea fiind în deplină concordanță cu acțiunea, la fel de alertă și la fel de sinistru în anumite momente...

Versiunea demo publică se mișcă mizerabil în comparație cu cea finală (diferența a fost atât de mare încât jocul era chiar jucabil pe un același calculator care demo-ul se mișca foarte lent). În rest totul este OK, jocul a rulat chiar și pe 800

Paladin

Prin puterea vechilor zei, încearcă să izbăvească pământul de domnia terorii.

"Odată cu venirea lui Eidolon mulți dintre prietenii tăi au murit. Întotdeauna ai avut de partea ta puterea Vieții, dar acum această putere este slabă. Te afli pe marginea prăpastiei, ba chiar cu un picior deasupra hăului Morții. De prea mult timp aștepti, pregătind momentul în care vei porni questul împotriva lui Eidolon, al treilea Serpent Rider... Alături de noii aliați pornești călătoria împotriva Morții rugându-te la vechii Zei să-ți dea putere. Aproximarea lor îți oțelește inima ; apropierea oțelului îți întărește sufletul!"

Paladin este un luptător cu credință în vechii Zei ai umanității. Astfel principala lui menire va fi alungarea blestematului Eidolon de pe fața Pământului. Folosindu-și puterile date de Zei el va dobândi și pe aceea a vindecării și posibilitatea de a acumula energia vieții celor care încearcă să-l ucidă.



- (sus) Regina Nefertiti sau Ramses ?
- (mijloc) Un scorpion ce se pregătește să ope ultimul drum...
- (jos) Gold golem (errr)

RAM, deși extrem de greu.

Multiplayer

Ca protocoalele de rețea susțin IPX și TCP-IP, jocul multiplayer desfășurându-se într-o manieră asemănătoare Quake-ului. Tehnologia este ceva mai avansată, ca exemplu fiind timpul relativ mare de încărcare a jocului pe server față de clienții săi la care totul decurge aproape instantaneu. Părerea mea personală este că spre deosebire de Quake, la Hexen 2 totul se petrece foarte repede: ești viu, vezi ceva pe ecran care se mișcă ca un fulger și apoi ești mort, fără drept de apel... Un alt lucru interesant este întunericul absolut, în care poți sta nemișcat și în care abia se vede de la un pas distanță.

Gândiți-vă ce înseamnă că atunci când următorul îți respiră în ceafă să îl lași cu ochii în soare teleportându-te (cu Chaos Device), devenind invizibil, sau și mai rău, transformându-l într-o oală, ori, cu ajutorul Tome of Power-ului măcelărindu-l dintr-o lovitură bine țintită! Cu armele deosebite pentru fiecare clasă, cu armurile separate pentru fiecare parte a corpului, cu zecile de tipuri de obiecte utilizabile în scopuri defensive sau ofensive, strategia nu se mai poate reduce la un simplu "run-fire-strafe", ci trebuie pusă bine la punct (și asta cu sufletul la gură).

Tactica mai este influențată de clasa personajului cu care joci, de nivelul de experiență al acestuia, de abilitățile pe care

Crusader

Este un om cu puteri magice, un vrăcaci care-și poate vindeca propriile răni sau pe cele ale prietenilor săi.

"Crescut pe calea luminii, Crusader are ca principală menire ajutarea celor nevoiași. Când Eidolon a pătruns în această dimensiune, Crusader s-a văzut pentru prima dată în imposibilitate de a-i ajuta pe ceilalți, fiind prea ocupat cu apărarea propriilor prieteni și supuși. Pământul a fost contaminat de boli înspăimântătoare care au început să macine tot ce este viu.

Trebuia neapărat găsit un remediu! Cu multă perseverență și antrenament TU ai devenit remediu. În sfârși ești îndeajuns de puternic ca să alungi Întunericul ce s-a întins peste Pământ. Și poate că într-o zi toate rănilile războiului se vor vindeca... Asta numai Zeii ar putea ști!"

Crusader folosește puterea luminii pentru a-i ajuta și a-i trata pe cei ce nu o pot face singuri. În apărare utilizează abilitatea dobândită în mânia armelor îndepărtând astfel orice amenințare din drumul său spre Eidolon. Atingând cel mai înalt nivel al puterilor sale, Crusader va putea să evite însăși Moartea!

le-a dobândit, cât și de inteligența celui care îl conduce (evident, cine nu are talent la așa ceva să joace Duke 3D în continuare). Datorită faptului că suportă până la opt jucători, pot fi organizate cu ușurință echipe mixte, având ca principal rezultat adevărate bătălii între grupuri, cât și o colaborare asemănătoare (dacă nu superioară) celei din Diablo.

Ca număr de nivele multi-player Hexen 2 nu excelează, ele fiind doar câteva, aproape rușinos de puține. Spun asta deoarece nivelele se single-player nu se pretează la un deathmatch adevărat datorită dimensiunilor respectabile și a complexității



major pe care le au

Din nefericire Hexen 2 nu aduce o mare evoluție din punctul de vedere al jocului de rețea. Singura deosebire este opțiunea de echipe, care nu apărea în Quake-ul original, fiind rezolvată printr-un patch... Un fapt notabil este sistemul de evoluție al caracterelor, respectiv creșterea HP funcție de experiență. În rest aceeași baie de sânge prezentă încă de la Doom, cu mici variații medievale (asta nu înseamnă că nu este interesantă, ba este și încă foarte !!)

Controlul

Pentru a ușura mișcarea și a-ți permite un acces aproape instantaneu la obiectele din inventar Hexen II suportă mouse-ul cu 3 butoane, joystick și oferă posibilitatea atașării unei taste fiecărui obiect din inventar. Evident că unii vor prefera în continuare mouse-ul pe când ceilalți vor fi chinuiți în continuare de calitatea proastă a tastaturilor de pe piața românească (eu simt că înebunesc când pun mâna pe o porcărie fabricată prin nu știu ce țară ciudată, și la care nu merge să apeși pe mai mult de 2 taste simultan). (Pe cine interesează asta? - Ed.)

Pentru a realiza ce înseamnă Hexen II trebuie obligatoriu să-l jucați, ideal fiind pe o mașină cât mai bună. Cert este că Hexen II reprezintă o inovație chiar dacă se bazează pe o tehnologie nu tocmai nouă - Quake II este aproape gata cu un engine nou ce se anunță a fi mult superior acestuia.



Assassin



Curmătora de vieți; periculoasă chiar și pentru prieteni, ar fi cel mai indicat să fi cu ochii pe ea (a fierce lady! yeah, yeah!).

"Ți-ai petrecut viața în stradă, furând cât să trăiești și ucigând atunci când era cazul. Scârbită de viață ai decis că a sosit vremea pentru o schimbare... exact când se zvonea că se caută ucigași de carieră, profesioniști ai omorurilor în tăcere care sunt plătiți împărătește pentru crime ce nu trebuiesc descoperite niciodată. Era slujba perfectă...!

După ce ai reușit să te infiltrezi în organizație ai pus ochii pe potul cel mare: Eidolon. Stăpânind atâtea sate și orașe bogate, Eidolon posedă o sumedenie de bogății ce ar fi putea fi ale tale... dar nu trebuie să uiți de groaznicele santinele. Totuși cu îndemânarea dobândită în atâtea confruntări cu Moartea ar trebui să fie destul de ușor..."

Assassin se folosește de întunericul nopții și de ascuțimea lamei pentru a smulge viața victimelor sale. Pe măsură ce capătă experiență, va dobândi puterea de a se furișa în umbră, reușind să ajungă astfel mai ușor la Eidolon și la hoardele sale întunecate.

La final ...

Părerea mea este că Hexen 2 aduce un nou avânt jocurilor "first person view". Deși un pic cam ciudat în anumite privințe, de exemplu dacă distrugi o bancă sau ceva din lemn nu rămâne, surprinzător, nici măcar o așchie sau unele cadavre ale monștrilor realmente se pulverizează, Hexen 2 este o bună completare la seria de jocuri medievale ale Raven Software, una dintre puținele firme care se limitează numai la acest stil.

Brian Raffe Project Manager pentru Hexen II se gândește deja la Hexen III!

Iar noi ne gândim la Quake 2 și Unreal (sigh).

(Jos stânga) Păianjen venit în căutarea timpului pierdut

(Jos) Înger prăbușit. Dacă ar fi spus așa arată toți îngerii, nu i-aș fi crezut. Asta e sinistru.

(mal jos) Este adevărat că pe acolo află grămezi de texturi, dar până acum nu am văzut nici un joc care să aibă asemenea detalii la arhitectură!

A doua opinie

Iși dă cu a doua opinie asupra Hexen 2-ului : **Cristi Candet**. Ciudat căci deși am chef să mă cert cu Marius nu prea găsesc pe ce. Desigur ca să spui că HeXen-ul e apropiat de RPG este un pic (cam mult) deplasat. RPG-ul nu presupune numai să stai să mătură tot ce mișcă-n cale. RPG-ul se mai bazează și puțin pe gândire nu numai pe reflexe cum se întâmplă în HeXen. Totuși HeXen II impresionează. Prin ce? Ce contează, Marius distruge tot...

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 8 Mb (32 Mb)
CD-ROM : 4X
Grafică : 1Mb SVGA

Scor

Revoluționar, excepțional realizat
Hexen II este un joc ce merită avut.

93



PRO PINBALL timeshock !

Cineva spunea cândva că toate bilele au legătură între ele. Ținând cont de pasiunea lui Camil Perian pentru biliard nu s-a văzut nici un impediment ca el să prezinte acest joc

Analul cheie în evoluția pinball-urilor l-a reprezentat 1996 când o echipă a Empire-ului s-a gândit să dea o nouă și adevărată dimensiune acestui tip de joc. Așa s-a născut Pro Pinball : THE WEB, considerat la ora apariției sale de toți specialiștii drept cel mai bun joc de pinball existent. Nefiind se pare satisfăcuți de neașteptatul succes avut de The Web, sau poate doar dorind să creeze un joc care să nu poată avea concurență, creatorii acestuia au mai lucrat puțin și cea de a doua etapă dintr-o serie ce este aproape imposibil să se mai îmbunătățească a apărut: Pro Pinball Timeshock .

Ca orice joc care se respectă, deși în acesta rolurile principale sunt deținute de o masă și de o bilă, și Timeshock are o poveste.

Totul pornește de la un experiment ce a avut loc în viitor cu un cristal , experiment ce nu a decurs chiar conform așteptărilor. Cristalul s-a spart și a creat o undă de șoc în timp. Odată ce această undă ajunge la originile timpului, universul va fi distrus. Tu, jucător gata să salvezi lumea, trebuie să colectezi fragmentele de cristal din patru zone temporale și să reconstruiești cristalul cu care să te întorci la originile timpului și să creezi un anti-șoc pentru a salva universul. Referitor la ideea unei teme în joc, unul dintre creatorii Timeshock-ului a declarat că : "Singura critică pe care jucătorii au avut-o față de The Web a fost că avea o singură masă. Odată ce ei au jucat jocul această critică a dispărut. Din acest motiv ne-am decis să-i oferim Timeshock-ului o temă care să facă uitat acest fapt mai sus amintit, chiar dacă o masă bună face mai mult decât patru medii."

Deși are tot o singură masă ca și The Web , Timeshock prezintă o mult mai mare varietate prin prisma modului în care poate fi abordat. Se poate călători în mai multe timpuri, în fiecare dintre acestea masa fiind folosită în alt fel. Trebuie astfel abordate de fiecare dată alte trasee și alte combinații de lovituri deoarece fiecare cristal aflat în fiecare dintre cele patru zonele temporale se recuperează în alt mod.

O importantă inovație o constituie cele trei noi moduri de a juca, oferindu-i-se utilizatorului o gamă mai largă de opțiuni în privința realizării punctajului sau luării în considerare a loviturilor. Astfel există modul Novice care permite jucarea unui pinball clasic



cu metodele obișnuite de punctaj, bonus-uri aleatorii și o gamă largă de moduri de a obține puncte. Tournament elimină cam tot ce e aleator sau subiectiv în privința punctajului folosind un scor standard ce permite compararea evoluțiilor unor jucători dacă aceștia joacă pe mai multe calculatoare. În sfârșit modul Challenge oferă toate delicatesele acestui joc într-o versiune multi-player.

Având peste 30 de trasee pe unde poate trimite bila și peste 100 de obiecte pe care le poate lovi nimeni nu s-ar putea plânge că acest joc nu este atractiv, muzica fiind cum nu se poate mai atmosferică iar sunetul fiind prezent într-un impecabil Dolby Surround. Pentru cei ce au o placă video mai rezonabilă Timeshock poate fi jucat până la o rezoluție de 1600x1200 în 16 milioane de culori lucru pentru prima dată întâlnit la un pinball.

Din punct de vedere al modului în care este realizat jocul se remarcă prin originalitate, creatorii săi dorind și reușind să-l apropie foarte mult de modul efectiv de funcționare al unui aparat de pinball. Momentul blocării mesei în funcție de intensitatea mișcării ei diferă de la joc la joc existând posibilitatea verificării informațiilor oferite de mașină sau reglarea dificultății fiecărei opțiuni în parte exact ca în realitate. Deasemenea design-ul mesei , animațiile sau regulile sunt foarte realiste făcându-l pe cel care joacă să se simtă ca și cum ar avea în față un aparat de pinball.

Singurul lucru cu adevărat nefericit aici este jocul în sine sa, chiar dacă modul de implementare este excepțional să dai în 2 taste ore întregi nu este chiar așa de pasionant pe cum pare.



A doua opinie

A doua opinie vă este oferită de **Costin Raiu**
După cum bine v-a spus autorul acestui articol Timeshock este cel mai bun pinball. Deși eu consider jocurile de pinball drept o distracție care live înseamnă mult mai mult decât la calculator consider că acest joc te face, măcar pentru câțiva timp, să crezi că ești în fața unui pinball real.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P60 (P166)
Memorie : 8 Mb (32 Mb)
Hard disk : 10 Mb
Grafică : 1Mb PCI/VLB

Scor

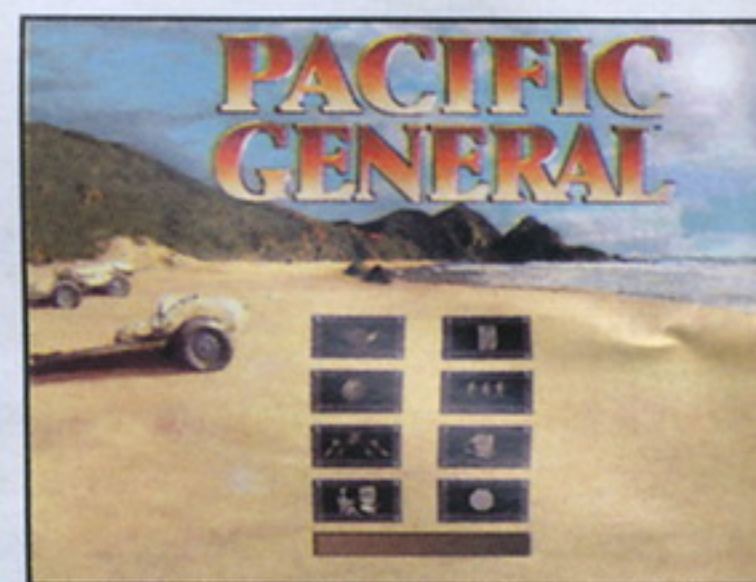
Indiscutabil cel mai bun pinball existent la ora actuală

91

Pacific General



(sus, jos, pe toată pagina) : Campania din Pacific General sunt deosebit de interesante. Cu clasicele hexagoane și unități, jocul se integrează perfect în seria "..... General"



... din punct de vedere al aspectului grafic diferențele nu sunt așa de mari pe cât te-ai putea aștepta de la un joc apărut în 1997. Un factor mult mai important îl are caracterul informativ al imaginii, adică hexagoanele care reprezintă drumuri, păduri sau forme de relief trebuie să fie ușor identificabile chiar și de o Kelly B. Hmmm. Totuși nici aspectul grafic nu trebuie neglijat...

Fiind prea înalt pentru a încăpea într-un tanc lui **Cristi Radu** i-a fost refuzat acest joc. După lungi deliberări ne-a convins însă că ar putea fi un simplu infanterist. Ne-am gândit că merită șansa de a lua cunoștință de acum cu ce îl așteaptă în curînd (în cel mai bun caz).

SSI. Strategic Simulations Inc. Unul dintre cei mai tari producători de jocuri de strategie (cred că cel mai tare). Desigur imediat veți sări în sus spunând că și Bullfrog sau Virgin cu al său C&C (care mai degrabă cade în categoria "construiește-mulți(e)-și-zdrobește-cu-ei", sau, mai bine, ca să nu vă supărați, categoria jocurilor tactice) au un cuvânt de spus în acest domeniu. Da, este adevărat, mai ales în cazul Bullfrog cu seria lor "Theme ...", dar vin și vă spun că în cazul în care căutați jocuri de strategie adevărate trebuie să vă uitați mai ales în direcția SSI.

Acestea fiind zise (în sfârșit - Ed.), să vedem ce se poate spune despre Pacific General. Fără îndoială face parte din seria "... General". Păstrează același stil de joc, având la bază împărțirea în hexagoane a hărții, mutările făcându-se succesiv de către taberele implicate. SSI spune în documentație că au folosit un nou "motor" pentru joc, avându-l ca bază de pornire pe cel din Panzer General I, și pe care îl vor folosi și în Panzer General II (apropo, pe CD-ul care vine cu jocul se află și o demonstrație promițătoare a lui Panzer General II). Am încercat să văd care ar putea să fie diferențele dintre prima (reprezentată desigur de Panzer General I) și a doua generație de "motoare". Din punct de vedere al aspectului grafic diferențele nu sunt așa de mari pe cât te-ai putea aștepta de la un joc apărut în 1997. În definitiv este vorba de un joc de strategie și nu de un ultra-

performant simulator de zbor. În cazul jocurilor de strategie un factor mult mai important îl are caracterul informativ al hărții, adică hexagoanele care reprezintă drumuri, păduri sau forme de relief trebuie să fie ușor identificabile chiar și de o Kelly B. Hmmm. Totuși nici aspectul grafic nu trebuie neglijat.

Interfața cu utilizatorul a fost însă mult îmbunătățită : avem de-a face cu panouri cu opțiuni care se ascund singure în stânga sau dreapta ecranului în momentul în care nu mai avem nevoie de ele, opțiunile sunt logic împărțite (save/load, quicksave și co. pe un panou, opțiuni de joc pe altul, plus opțiuni specifice obiectului selectat pe hartă care apar la dublu-clic). În concluzie, o interfață complexă dar intuitivă și bine structurată.

Buuun. Să trecem la jocul propriu-zis. Dacă este să fie Pacific atunci să fie oceanul Pacific, mai bine zis partea din al doilea război mondial care s-a desfășurat acolo între americani și japonezi la Desseau, Malta, Tobruk, s.a. La începutul





Ce ar mai fi ? Succesiunea noapte-zi cu toate condițiile atmosferice aferente și tot ce decurge de aici : imposibilitatea efectuării unor anumite atacuri pe timpul nopții, vizibilitate redusă pe timp de ploaie deci avioanele se văd în imposibilitatea de a decola, consum mai mare de benzină etc. Ce mai este nou mai aflați și voi că o să vă placă, sunt sigur.

Să trecem acum la lucrurile mai puțin bune care ar trebui spuse. La capitolul sunet lucrurile par bine făcute, fiecare unitate are tipul ei de sunete de deplasare, marș sau luptă, însă muzica



nu este foarte variată deși este bună (Jazz și R&B) fiind întreruptă din când în când pentru diverse mesaje transmise în italiană, germană sau rusește (acesta fiind și numărul lor) care crează atmosfera acelor vremuri. La grafică, având în vedere ce am spus mai sus, eram pe punctul să dau o notă foarte bună dar când am văzut cum arată Panzer General II m-am răzgândit destul de repede.

N-am spus nimic de AI-ul (inteligenta) jocului. Pare bun. Chiar foarte bun. Din păcate însă numai în mare este bine realizat. Detalii găsești în caseta din stânga.

Trăgând concluziile pot spune că Pacific General este un joc complet (există chiar și un editor de hărți pe CD) care n-ar trebui să lipsească din colecția de jocuri adevărate de strategie. Chiar dacă te enervezi pierzând în fața unui AI încăpățânat.

AI-ul este de vina !

De ce nu are Pacific General o notă mai mare ? În mare parte datorită unui AI frustrant. Deși japonezii nu au cine știe ce minunății tehnologice (ca acum) au multe altele. Vreau să spun că nu e normal ca o unitate de tancuri pe care o atac după ce îi scade forța de la 10 unități la 2 să primească întăriri din nou la 10. Stai că nu s-a terminat. O atac a doua oară. La fel numai că de data asta primesc numai până la 9 unități. După al treilea atac primesc întăriri până la 5. Asta nu e normal. În definitiv e un pic cam mult să-mi țin blocată o super-unitate de tancuri trei tururi când am de cucerit 3-4 orașe fortificate în 15 tururi. Atât am avut de spus.

A doua opinie

A doua opinie vă este oferită de **Dan Dimitrescu**. Nu știu dacă aș intra în polemică cu Cristi afirmând că poate totuși jocul are un scor cam mare. Văzând cum arată Panzer General II și ținând cont că nu este chiar o idee nemaivăzută poate ar fi fost obiectiv un scor de aproximativ 78-80. În rest este un joc interesant care nu trebuie să lipsească celor pasionați.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32 Mb)
CD-ROM : 4X
Grafică : 1Mb SVGA

Scor

N-ar trebui să lipsească din colecția de jocuri adevărate de strategie

88



Imperialism este un joc în care din păcate, ca și în viața de zi cu zi, cei ce au domină iar cei ce nu au sunt dominați, despuiți și încălecați. Supărat că și pe calculator viața este la fel de nedreaptă ca și în realitate, Ionuț Radu își îndreaptă degetul lung și noduros spre câteva țări pe care i-ar place să le facă pulbere

Imperialism, rod al colaborării dintre Strategic Simulations și Frog City, a apărut cu scopul de a umple golul din inimile tinerilor strategii, plictisiți de deja bătrânul SimCity (cu toți frații lui).

Nu trebuie să fii Einstein ca să-ți dai seama că scopul jocului este acela de ați construi și dezvolta un imperiu.

Noutatea acestui joc constă în amploarea pe care o ia. Cele trei mari forțe care guvernează lumea actuala : diplomația, economia și armata fiind prezente. Lumea Imperialismului este împărțită, dealtfel ca și în realitate, în Puterile Mari și Națiunile Mici. Puterile Mari sunt adevărații actori ai jocului, fiecare fiind conduse de un jucător uman de calculator.

Numai marile puteri pot câștiga jocul. Al doilea tip de țări, Națiunile Mici, nu sunt altceva decât scena de război și de dezvoltare a celor mari. (Hmmm...de ce îmi sună cunoscut?).

Atât Națiunile Mici cât și Marile Puteri pot fi cucerite de o altă Mare Putere (începe să prindă culoare deja). În mod normal când o parte dintr-o țară este cucerită ea intră în componența cuceritorului. Mai trebuie adăugat aici că poți să colonizezi o Națiune Mică. În Imperialism prin colonizare se înțelege preluarea pe cale "pașnică" a economiei țării colonizate. Marile Puteri nu se pot supune prin acest mecanism deoarece ele este Mari și ca și în viața de zi cu zi cei mai mici sunt cel mai ușor de păcălit și cucerit.

În lumile create de calculator, există întodeauna șapte Mari Puteri și șaisprezece Națiuni Mici. Aceste numere pot fi diferite dacă jucați un scenariu.

Prima pârghie importantă a jocului este Economia. Aceasta te va face să-ți folosești toate capacitățile tale manageriale (dacă le

ai....). Odată început jocul va trebui să te ajuți de civili pentru a-ți muncii minele, lanurile de cereale, etc. Bineînțeles atât țărani cât și mineri nu sunt plătiți în acest joc. (Hmmm iar îmi sună cunoscut). Ceea ce nu-mi sună deloc cunoscut este că în Imperialism inginerii costă, ceea ce îmi dă mari satisfacții fiind la Politehnică. Ingineri sunt cei care îți vor construi rețeaua de cai ferate, depourile, farurile, etc.

De-a lungul jocului vor mai apărea și alți civili, toți la timpul lor, (cronologic vorbind) cum ar fi de exemplu : fermieri, pădurari care îți vor dezvolta fermele (sper că nu pădurarii vor face asta - Ed.) ,etc. Un lucru important de știut pentru cei ce nu se vor descurca la momentul oportun este că materia primă, pentru a putea fi utilizată, trebuie transportată în capitală.

În Capitala, iar o să vă sune cunoscut, o să ai (ne)plăcerea să întâlnești fabrici și uzine. Bineînțeles că apar și muncitori de toate tipurile : calificați sau necalificați fiecare având un rol important în dezvoltarea ta economică. Spre deosebire de civilii muncitori aceștia și mănâncă, din fericirii însă nu consumă nimic lichid. De aici decurge evident și necesitatea dezvoltării industriei alimentare deoarece neasigurarea hranei pentru muncitori îi va determina pe aceștia să plece fără un anunț prioritar sau măcar o grevă. Odată ce au plecat va fi foarte dificil, chiar de multe ori imposibil să-i mai aduci înapoi.

Că să vă faceți o idee generală, în Imperialism resursele sunt : grâul, carnea, fierul, etc iar produsele finite sunt : armele, hainele sau oțelul. Bine, bine o să spuneți dar după ce le obțin ce pot face cu ele ?

Accesând Trade Screen-ul intri în contact cu piața mondială de unde poți cumpăra materia primă și vinde bunurile obținute. Este important să nu cumperi mai mult decât ai nevoie sau să vinzi până rămâi fără nimic în stoc. "Time is Money!" zice americanul (imperialistul!) și are dreptate refacerea produselor pierdute fiind de multe ori un mod ideal de a sfârși jocul sub alt pavilion.

Pe plan diplomatic, trebuie să te dezvolti al naibii de repede. Pentru început alegeți o Națiune Mică ce ți se pare ție mai bogată în resurse naturale, semnează cu ea pacte comerciale și de neagresiune, deschide ambasade având grijă ce drapel arborezi hehehe), într-un cuvânt fă-i să te recunoască pe post de Mare Putere. (asta e un cuvânt ? - Ed.). Iar o să vă întrebați de ce?! Păi uite așa pentru că în momentul în care relațiile tale diplomatice ating apogeul cu o Națiune Mică ți se oferă ca recompensă un Developer. Developer-ul este un fel de investitor străin. El este un civil care poate să-ți cumpere terenuri din Națiunile Mici în care ai ambasade. Din fericire în acest joc nu a fost introdus sloganul "Nu ne vindem țara care ar fi dus indiscutabil la modificări radicale în acțiunile diplomatice. Toate aceste demersuri diplomatice nu se fac însă gratuit cum ați putea crede. Din această cauză este bine să



nu faci risipă dar nici să nu ocolești acest subiect fără de care jocul nu poate fi câștigat. Alegeți câteva țări care ți-au atras atenția prin bogatiile lor și exploatează-le la maxim:

Tot la capitolul Diplomatie mai trebuie spus ca poți face cadouri sub formă de bani aliaților tăi (nu face greșea să le oferi bani celorlalte Mari Puteri), poți încheia polițe comerciale (un fel de clauză a națiunii celei mai favorizate), poți declara război sau face pacte de neagresiune, poți cere unei Puteri Mari să ți se alăture pe cale pașnică ceea ce probabil nu se prea va întâmpla.

O altă parte foarte importantă în economia jocului este Forța Armată. Nu este nici pe departe cea mai bună metoda de a conduce lumea, dar se dovedește foarte eficientă în anumite cazuri. Aici jocul un minus : primul este generat de imposibilitatea de a ataca prin surprindere. Ca și în realitate, când vei ataca un stat toți aliații săi îți vor întoarce spatele pe plan diplomatic așa că ai grijă pe cine iei la pârui.

O opțiune foarte interesantă este Tactical Land Battles (o găsești la Preferences) care îți dă posibilitatea să-ți comanzi singur trupele pe câmpul de luptă. Lupta este foarte asemănătoare cu cea de la Heroes of Might and Magic II (vezi imaginile din dreapta). Noutatea Imperialismului constă și în existența unor trupe cu inițiativă proprie. Asta înseamnă că sunt trupe care vor ataca înaintea altora. De exemplu, cavaleria care se mișcă mai mult va ataca înaintea infanteriei și apoi are posibilitatea să se retragă. În timpul atacului ești asistat de Ministrul tău de Război, care te poate ajuta ori de câte ori ai probleme.

Odată pornit un război poți fi atacat pe la spate de diverși aliați ai victimei tale. Pentru o apărare cât mai eficientă folosește-ți inginerul la consolidarea orașelor. În mod normal toate acestea costă așa că gândește-te bine înainte de a începe un război dacă îl poți duce la capăt și din punct de vedere financiar. Orice oraș este apărat din "oficiu" de 4 regimente de miliție (în jocul ăsta numai asemănări) care de-a lungul timpului sunt modernizate. Din păcate aceste trupe asigură paza orașului și nu vă recomand să le folosiți în timpul campaniilor militare.

Nu trebuie să închei prezentarea jocului fără să vă spun de fereastra investițiilor tehnologice. Suntem în secolul vitezei și al industriei, iar Imperialism nu uită asta. De-a lungul timpului (1814-1885) va trebui să-ți

cumperi tot felul de invenții necesare dezvoltării tale economice și militare. Nu te lua după ce vezi la televizor și investește în cercetare deoarece altfel vei ajunge să parezi gloanțele cu săbii. Ca să vă faceți o idee : în jurul anului 1814 se descoperă motorul cu aburi, în 1871 dinamita iar prin 1876 mitraliera războiul devenind o adevărată afacere.

Ca din orice joc care se respectă nu puteau lipsi scenariile istorice așa că în meniul principal se află opțiunea Historical Scenarios care te pune în situația de a salva Franța (nivel greu) de după războaiele pierdute de Napoleon (1820), lucru pe care sperăm că nu-l veți face gândindu-ne la ce ne-a făcut Franța la fotbal în ultimul timp, de a conduce unificarea Italiei sau a Prusiei din perioada 1848 - 1890 (nivel greu pentru Prusia și aproape imposibil în cazul Italiei) și de a conduce Germania sau Marea Britanie în campaniile lor navale din 1882. (nivel de dificultate normală pentru ambele țări.)

Toate "secretele" pe care nu vi le-am spus în acest articol o să le aflați de la miniștrii de interne, externe și de război. Dacă sfaturile lor sunt nefolositoare se poate renunța oricând la ele.

AI-ul (artificial intelligence) acestui joc este destul de dezvoltat. Imperialism îți oferă cinci grade de dificultate de la foarte ușor până la imposibil. (dacă nu reușești nici la foarte ușor înseamnă că ... jocul este defect).

Imperialism suportă multi-player prin modem, putând juca, evident, 2 jucători sau prin rețea de această dată putând lua parte la joc până la 8 combatanți.

Jucabilitatea (cheful de a-l mai juca după ce l-ai terminat) este bună. Cu siguranță vei vrea să-l mai joci odată, cândva pe un nivel mai greu deoarece hărțile aleatoare și nivelele foarte variate îți vor oferi mereu noi provocări.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32 Mb)
Hard disk : 100 Mb
Grafică : 1Mb PCI/VLB
CD-ROM : 4X

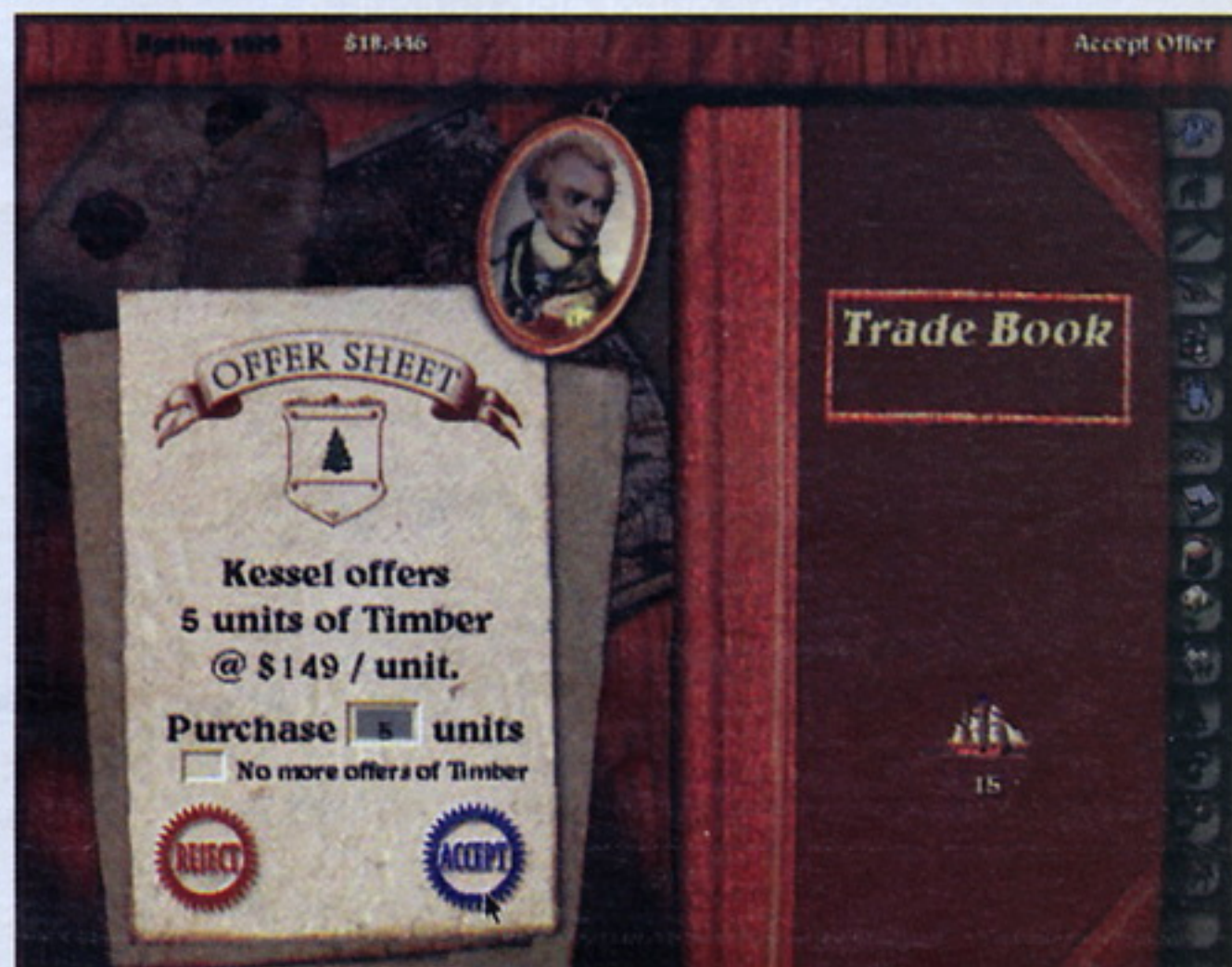
Scor

Un joc foarte reușit care din păcate nu are un sunet pe măsură

85



| Commodity | Orders | Price | Available | Quantity to Offer |
|-----------|--------|---------|-----------|-------------------|
| | | \$862 | 1 | |
| | Offer | \$1,047 | 3 | 2 |
| | Offer | \$1,474 | 3 | 2 |
| | | \$1,474 | 27 | |
| | | \$76 | -- | |
| | | \$318 | 9 | |
| | | \$405 | 18 | |
| | | \$453 | -- | |
| | | \$400 | 79 | |
| | Offer | \$99 | 11 | 11 |
| | | \$136 | -- | |
| | Buy | \$151 | 1 | |
| | Buy | \$74 | 52 | |
| | Buy | \$136 | 19 | |
| | | \$336 | 16 | |



Subspace

Subspace : un joc nebun, pentru fanaticii "shoot them up"-ului în multiplayer ... shoot him up în single player : Alex Bartic



OConner Domanic HA-46 Warbird

Fighter rapid și ușor, lipsit de un scut puternic. Foarte manevrabil, este periculos în mâna unui as.



Crummand FC-12/D Javelin

Navă rapidă și agilă, cu rol mai mult defensiv decât ofensiv. Destul de bună



Loakhaed RSC17 Spider

Sistemele de învăluire o fac periculoasă. Nu e rezistentă, dar când are turete, devine mortală



Ivangrad Ut-59 Leviathan

Stăpânul minelor și al bombelor. Blindată greu, nemanevrabilă, este cea mai periculoasă navă existentă.



Blight Aerospace Nu-34 Terrier

Patru tunuri, scut ușor, manevrabilă și agilă, o capodoperă a Subspace-ului.



Yamakazi Sholi ZnK/0-1 Weasel

Deși nemanevrabilă, dar având armament greu și scut puternic, rămâne nava mea preferată.



Avro 4F/2 HMS Lancaster

Bomber/Fighter experimental. Cu armament bun, manevrabilă, are un singurul punct slab la scuturi.

Este un joc aflat în fază beta de ani de zile. Despre el se afirmă că a fost inițial doar mod de testare al impactului pe care îl vor exercita viitoarele jocuri Internet asupra oamenilor. Cert este că la presiunile făcute de fani oprirea server-ului a fost anulată, iar lansarea comercială va avea loc în noiembrie.

Subspace se joacă în câteva arene aflate pe diverse servere, fiecare având harta și dificultatea ei (dată în principal de ceilalți jucători). Există arii la care două echipe se bat pentru un steag, fiecare cu baza și apărarea ei ...

Armele principale sunt tunurile și misile, fiecare având câteva nivele, devenind mai puternice dar consumând mai multă energie. Minele se fabrică din misile și pot avea proximitate (când treci pe lângă ele explodează chiar dacă nu le atingi). Cam toate armele pot ricoșa o anumită perioadă din pereți înainte de a exploda. Mai există diverse sisteme auxiliare cum ar fi afterburner și rachetele care au același efect, diferind doar puterea.

Jocul impune o adevărată strategie datorită legăturii la nivel energetic dintre scut și sistemele ofensive. Cine trage prea mult poate fi omorât dintr-o singură lovitură. Mai mulți membri ai aceleiași echipe au posibilitatea de a se conecta într-o singură navă, pe care unul o pilotează iar ceilalți sunt turelele, trag și pun mine. Există și un dezavantaj, efectul armelor asupra unei astfel de nave este mai devastator. Însă distrugerea unui membru al turelei nu îi afectează și pe ceilalți care pot continua, iar cel mort se reconectează.

Există adevărate plase de păianjen formate din mine și în general proprietarul lor stă pe aproape în așteptarea celor îndeajuns de inconștienți pentru a trece pe lângă, (există o armă care dă un impuls celor din jur și distruge și minele inamice).

Navele au inerția lor, o schimbare de direcție nefiind ceva foarte simplu, mane-

vrarea fără probleme necesitând un jucător cu destulă experiență. Există bonus-uri care dau upgrade-uri diverselor componente al navei, acestea apărând de la sine sau rămânând în urma celor distruși. (green, poreclite așa datorită culorii).

Experiența se măsoară în puncte și este dată de lichidarea dușmanilor, fiecare valorând ceva, în funcție de perioada de timp care a trecut de la moartea precedentă. Orice navă se poate teleporta, în punct fix sau randomizat, dacă deține respectivul sistem. Pe hartă există zone de refugiu în care jucătorul poate sta 15 minute, fără a-și face probleme cu adversarii.

Există unele strategii bazate exclusiv pe minare și altele care folosesc doar tunurile de bord în zone înguste, efectul fiind devastator datorită pereților.

Idea care stă la baza jocului este supraviețuirea în orice condiții, iar această este dificilă uneori chiar și pentru cei mai buni, așa cum au pățit acum două ore doi așa, deoarece ne-am pus toți patru pe ei până la urmă tot i-am terminat !

Există mai multe frecvențe, jucătorii fiecăreia constituind o echipă ai cărei membri pot colabora între ei și nu se pot distruge reciproc. Cele șapte nave sunt adaptate fiecare unui anumit scop, iar la turelă diversitatea este esențială : cel care constituie baza are nevoie de o "ceva" rapid, iar restul de nave puternice și cu putere mare de foc. Este o idee proastă ai cel mai mare scor deoarece ești vânat în permanență de diverși maniaci care îți vor bucățile de nici nu mai apuci să vezi se întâmplă.

În concluzie, jocul mi se pare splendid iar cine vrea să se distreze să caute pe Internet adversarii pentru acest joc deoarece raportul dintre preț, inexistent la vremea demo și calitate este de excepție.



Cerințe minime (optime)

- Procesor : P60 (P120)
- Memorie : 8 Mb (16 Mb)
- Hard disk : 6 Mb
- Grafică : 1Mb PCI/VLB
- Sistem : Windows 95

Scor

Un joc splendid iar cine vrea să se distreze să-l caute pe Internet

90

poti avea
o sansa discutand
cu altii

dar cu

dtk DTK
Computer

- .Mainboard DTK PRM-0074I, Intel 440FX chipset, ATX
- .Intel Pentium -II- w/MMx 300 MHz 512 kB L2 cache, CPU
- .64Mb EDO RAM / 60 ns
- .Matrox Millenium -II- graphics adapter, 8Mb VRAM
- .Adaptec AHA 2940 PCI Ultra-Wide SCSI host adapter
- .Seagate Cheetah Ultra-Wide SCSI HDD, 9Gb / 10.000 rpm
- .CD-ROM Sony 16X SCSI
- .Creative Labs AWE 64, Sound Card
- .3Com 3C905 Tx Fast Etherlink XL 10/100 Mb, Ethernet adapter
- .ATX Miditower case
- .Microsoft Natural Keyboard
- .Microsoft IntelliMouse PS/2
- .DTK 17" SVGA Monitor, LR NI, Fcc Class B, Pug & Play Monitor

mergi la
sigur

ROMUS INDUSTRIES
ROMUS INDUSTRIES

Romus Industries S.A.
Calea Floreasca 167 bis.

@-mail : office@romus.ro
http://www.romus.ro

tel:01-230.16.50
fax:01-230.16.60



Cine vă putea prezenta mai bine niște jocuri vechi decât un învechit al jocurilor ? Poate doar un și mai învechit : Camil Perian

SAM & MAX HIT THE ROAD

Un iepure, Max, și un câine, Sam, reprezintă personajele principale ale uneia dintre cele mai reușite aventuri LucasArts. Apropiindu-se foarte mult din punct de vedere al graficii de un desen animat jocul îi prezintă pe cei doi parteneri în căutarea a două personaje la fel de neobișnuite ca și ei : Bruno Bigfoot și Trixie, scăpați de la un show care avea ca punct central anomaliile naturii. Fiind unul dintre jocurile care a apărut când CD-ROM-ul devenea o modă mai mult decât o necesitate, fiecare personaj va avea vocea sa, fiecare dintre acestea fiind cum nu se poate mai potrivită pentru cel ce o folosește.

Jocul are indiscutabil ca punct central umorul, aventura în sine fiind uneori chiar neglijabilă în comparație cu glumele sau năzbâțiile pe care le reușesc, mai mult sau mai puțin intenționat, cele două personaje. Una dintre noutățile prezente în joc, noutate pentru vremea aceea evident, este prezența minijocurilor care pot fi abordate. De exemplu Sam are ocazia la un moment dat să se joace la jocul din imagine în care scopul este de a da la cap la cât mai mulți șoareci cu putință. Indiscutabil în Sam & Max Hit The Road se observă mâna creatoare a lui Steve Purcell, cel ce a dat naștere seriei Monkey Island.



Ce este acesta vă întrebați ? Un board game. Ce reprezintă ? Nimic mai simplu sau mai complicat decât un joc de Monopoly ,înșa mult mai atractiv decât cel jucat "pe viu".

Jocul se desfășoară pe baza mutărilor succesive ale participanților fiecare având dreptul să-și mute omulețul un număr de pătrate egal cu numărul obținut prin folosirea zarului. Obiectivul jocului este de a acumula cât mai multe proprietăți, cel mai împrietărit dintre participanți fiind declarat, la sfârșit, câștigător. La început va fi selectată prima destinație, adică una dintre capitalele Europei, care trebuie atinsă de participanți. Cel ce reușește să ajungă primul va primi un premiu de 100.000\$ cu ajutorul cărora își va cumpăra proprietăți acolo sau într-un oraș în care va ajunge în următoarele etape ale jocului . Odată ce un stagiou a fost îndeplinit, o nouă destinație este aleator aleasă, urmând ca Dr. Drago, cel ce cheltuiește tot ce găsește să înceapă urmărirea jucătorului care se află cel mai departe de noua destinație. De Dr. Drago nu se poate scăpa decat în două moduri și anume atunci când jucătorul urmarit depășește alt jucător pe aceeași șosea, sau când destinația este schimbată, povara urmând a reveni jucătorului aflat la cea mai mare distanță de capitală. Dr Drago's Madcap Chase este cu mult mai atractiv cât timp este jucat de mai mulți competitori umani și nu împotriva calculatorului.



WARCRAFT 2

Warcraft este un joc de luptă și strategie în care jucătorul poate conduce una dintre cele două rase rivale, Orcii sau Oamenii, scopul fiind evident acela de a-și distruge inamicul. Fiind comparat cu Dune 2 este evident că Warcraft conține construcții de baze, de soldați sau mașinării de război. Spre deosebire de Dune 2 care se situa la un anumit număr de ani în viitor Warcraft 2 se situează la un foarte mare număr de ani în trecut, armele disponibile fiind săbiile, topoarele, catapultele, distrugătoare sau submarine create dintr-o broască țestoasă. Scenariile sunt foarte captivante și odată ce ați început să-l jucați nu ne îndoim ca nu vă veți lăsa pînă nu veți fi terminat și ultimul nivel.



Jocul rulează în 640x480, SVGA, omuleții și clădirile atingând o complexitate care te face să simți că joci ceva la care s-a muncit, și nu puțin. Vorbind de omuleți și clădiri nu trebuie uitat faptul că acestea

sunt desenate în 3D arătând cu adevărat excepțional.

Dacă pe această lume o continuare a unui joc a fost drastic îmbunătățită atunci cu siguranță că aceasta este. De ce ? Foarte simplu, pentru că ar fi mult mai ușor să enumăr lucrurile care nu au fost completate. Au fost introduse materiale noi, construcții noi, soldați noi , mașinării noi, aproape fiecare parte a jocului a fost îmbunătățită. Atât oamenii cât și orcii pot construi 12 unități diferite, cumulate unitățile din carne vie cu cele din lemn, având la dispoziție nu mai puțin de 14 tipuri de clădiri, fiecare având evident altă utilizare.

Spre deosebire Warcraft în Warcraft 2 veți avea posibilitatea să călătoriți și pe apă și să și zburăți ceea ce poate fi considerat ca o îmbunătățire substanțială. Deasemenea nu veți mai avea de a face doar cu aur și lemn un al treilea element necesar supraviețuirii fiind introdus, petrolul, și odată cu el pobilitatea construirii pe apă a sondelor necesare forării.

Sunetul este o parte a jocului pe cât de comică pe atât de interesantă. Deși nu

este un compartiment la care să fie evident că s-a lucrat oferă aceeași atmosferă plăcută și destinsă ca în Warcraft. Replicile ca " You are the lord" sau "Yes master" devenind o recunoaștere binevenită și meritată după un masacru în toata regula. În timpul luptei săbiile lovite sună ca în realitate iar disperarea cu care soldații tăi strigă "We are under attack" nu vor face decât să îți dovedească clar și fără tăgadă incapacitatea ta de a face față acestui joc. Muzica este deasemenea plăcută potrivitându-se de minune aspectului de ansamblu al jocului.

Warcraft 2 are 28 de scenarii mari și late ce îl vor duce și pe cel mai pasionat jucător la disperare, lungimea și complexitatea lor făcând din acest joc un veritabil "most wanted".



Cristi Candet și-a dorit întotdeauna să întânească un extraterestru, să fie fotbalist, pasionat de pinball și să aibă o super mașină. Momentan este doar pasionat de pinball...

Empire - AWARD WINNERS Compilation

Cine n-a auzit (măcar) de PINBALL: The Web, de SCREAMER de ACTUA SOCCER sau de STAR TREK: A Final Unity ? Nu-mi spuneți ! O băbuță de 91 de ani. Cum (spre fericirea mea) revista PC Gaming se adresează butonarilor și nu băbuțelor de 91 de ani pot să sper că marea majoritate o să mă înțelegeți dacă spun că 4 titluri de un asemenea succes fac colecția Empire să-și merite titlul de "Award Winners" Compilation. Dar să presupunem ca n-ați ști despre ce e vorba și așa că să vă spun eu cine este chestiile alea ciudate și cu ce se mănâncă. Deci...

Inculpatul nr. 1: Screamer

Ce ar putea să vrea un maniac al jocurilor cu mașini decât Screamer? Și aici nu-i vorba de orice mașini, ci de unele care ating vreo 330km/h... Wow, cred că aș vrea să am și eu așa ceva; (visuri, visuri - Ed.) probabil că prietena mea s-ar arăta foarte impresionată... Dar să revenim la Screamer. Screamer nu este orice joc... Se vede că cei de la Grafitti și de la Empire au lucrat mult la el, întrucât a fost unul din primele jocuri care au permis (celor ce au plăci video mai puternice) să vadă totul într-un superb SVGA și să nu-mi spuneți că la 330km/h n-aveți timp să admirați peisajul, că nu-i așa ! Jocul ne permite să abordăm o singură cursă sau campionat. Există și moduri speciale (de exemplu contra-cronometru) pentru cei ce vor să-și testeze nervii și reflexele...

Deasemenea putem să jucăm până la 4 jucători în rețea... Cam atât despre Screamer, acum lăsați-vă purtați prin cele mai diferite peisaje și atenție la ziduri!



Inculpatul nr. 2: Star Trek: The Next Generation. "A Final Unity"

Aparația a trei (!) jocuri Star Trek având ca eroi personajele seriei vechi a filmului a lansat întrebarea oare când vom vedea debutul celor din "Next Generation" într-o astfel de aventură. Și iată că tot cei de la Empire în colaborare cu Spectrum Holobyte au venit să ne dea răspunsul. Star Trek TNG: "A Final Unity" este o superbă aventură point & click. Este un Indiana Jones IV la pătrat. Este tot ce-și pot dori fanii star-trek și nu numai... Jocul a fost gândit ca un episod din cadrul faimosului serial... așa că Picard și echipa sa nebună vor mai avea de rezolvat încă un mister. De

data aceasta (și pentru a câta oară, oare?) în mâinile lor va sta soarta întregii federații și, de nu, a întregii noastre galaxii. Dar să nu deconspir mai mult... Ce mai pot să vă spun este că jocul oferă trei nivele de dificultate ceea ce-l face atractiv atât pentru fanii Star-Trek care pe nivelul cel mai greu vor avea de a face cu o groază de detalii tehnice cât și pentru ceilalți care nu vor fi confrunțați atât de mult cu detalii tehnice jocul rezumându-se la un full-scale adventure. Secvențele video sunt fascinante, peisajele prin care vă veți plimba sunt superbe iar muzica contribuie și ea din plin la crearea unei atmosfere care să vă țină în fața calculatorului mult și bine. Așa că... spuneți-le prietenilor că plecați departe, luați-vă provizii pentru câteva zile bune, încuiați-vă în casă și începeți să vă jucați !



Inculpatul nr. 3: Pro Pinball – The Web

"...de ce să mă duc la sala de jocuri mecanice de la colțul străzii să joc flipper când am Pro Pinball?". Ei bine, răspunsul e unul singur și anume "N-ai nici un motiv". Și nu cred c-ar fi bine să vă certați cu mine. Ca să vă arăt că sunt o persoana îngăduitoare să vă spun și motivele. În primul și-n primul rând pentru că flipper-ul de-acolo vă costa de fiecare dată iar Pro Pinball odată ce l-ați cumpărat e pe gratis. În al-II-lea rând n-o să vă vină să credeți ce minunății puteți face pe tabla de la Pro Pinball. "Oare puteam eu să împușc baloane verzi pe un ecran aflat deasupra tablei ca bonus la un flipper obișnuit?". Ei bine nu. "Și oare puteam să aud muzica asta superbă tot timpul?". Nu și nu. Atenție însă, dacă vă enervați să nu zgâlțâți masa prea mult sau veți fi răsplătit cum se cuvine... Este recomandabil să nu aveți prieteni prin prejur când jucați Pro Pinball:

a) dacă nu joacă – ori cobesc și vă enervează, ori o să fie mult prea impresionați de grafica ce poate ajunge la 1024x768x32768 culori și o să încerce să vă fure CD-ul când nu sunteți atent.

b) dacă joacă știți ce se poate întâmpla de la astfel de jocuri și mai ales când puteți să jucați în maximum 8...

V-am convins ? Nu ?? Sunt banii voștri la urma urmei...



Inculpatul nr. 4: Actua Soccer

"Goooooooooollll! Vlădoiu înscrie pentru Romania!! Și simpaticul Vlădoiu face o tumbă de bucurie c-a înscris. Ufff ! Credeam c-o să răgușesc de-atâta strigat... Hmm, m-am plictisit să joc câte un singur meci. Cred c-o să schimb modul de joc : o să fac un campionat... Ba nu ! O cupă... Stați așa! Sună telefonul... Este S. Îi propun să facem un Actua Soccer în rețea. Nu se lasă impresionat...

Spune că vrea să vină cu C și F la mine să vedem dacă chiar se poate juca în patru jucători cu aceeași echipă, 2 la tastatură și 2 pe joystick-uri. De-abia aștept. Până una alta m-am plictisit de echipele astea. Cred c-o să schimb numele cu ajutorul editorului, numele fotbalistilor... Cred că îmi face plăcere să mă visez apărând șuturile unui Caniggia sau Dahlin. Și, în plus, m-am săturat de arbitrul ăsta care nu vede nimic. Cred c-o să-l selectez pe Okada, că văd că aici îl cataloghează ca fiind mai aspru..." Cam așa gândește un butonar jucându-se Actua Soccer, unul dintre cele mai bune jocuri de acest gen. Un joc atmosferic cu multe multe opțiuni de care cu greu vă veți plictisi la care contribuie atât realismul jocului, grafica extraordinară, sunetul, cât și secvențele amuzante incorporate în joc.



Bani pe Internet

Om foarte credibil și mucitor Costin Raiu este într-o permanentă căutare de bani. În continuare el vă prezintă cum puteți încerca fără succes, ca și el, să câștigați bani pe Internet fără să vă osteniți prea mult.

În lumina verzuie a monitorului monocrom, Kevin pare mai degrabă o ființă de pe altă lume decât un om. Un zâmbet se conturează pe fața sa în momentul în care introduce de la tastatură comanda lungă de 173 de caractere, plină de ";" și "I". Înainte de a apăsa "Enter", mai verifică o dată sintaxa comenzii, dacă a scris corect ".mil" și nu cumva tasta "l" cu care are probleme de mult timp și-a făcut din nou de cap, după care trage aer în piept și...

Salutări de la nivelul (sub)solului vă spun eu, Ware ! Dacă vă întrebați ce reprezintă această rubrică intitulată ciudat "Underground", poate că primul număr este cel mai potrivit pentru o scurtă explicație. Întrucât nu am găsit un echivalent convenabil în limba română pentru "Underground", am decis să lăsăm așa titlul, al fiind suficient de sugestiv pentru cei avizați. Dacă nu ai mai auzit niciodată de hack-eri, crack-eri sau pirăți informaționali, atunci poate este bine să începi să citești coloana de față. Dacă zâmbești deja de la comanda lui Kevin, cu subânțeles, atunci acesta este locul potrivit pentru tine. Ca să nu ne mai ascundem după degete cu descrieri grandioase, vom începe prima rubrică Underground prin a studia modurile în care se pot sparge coduri pe Internet, și câștiga bani în același timp, sau cel puțin faimă, totul evident în mod absolut LEGAL.

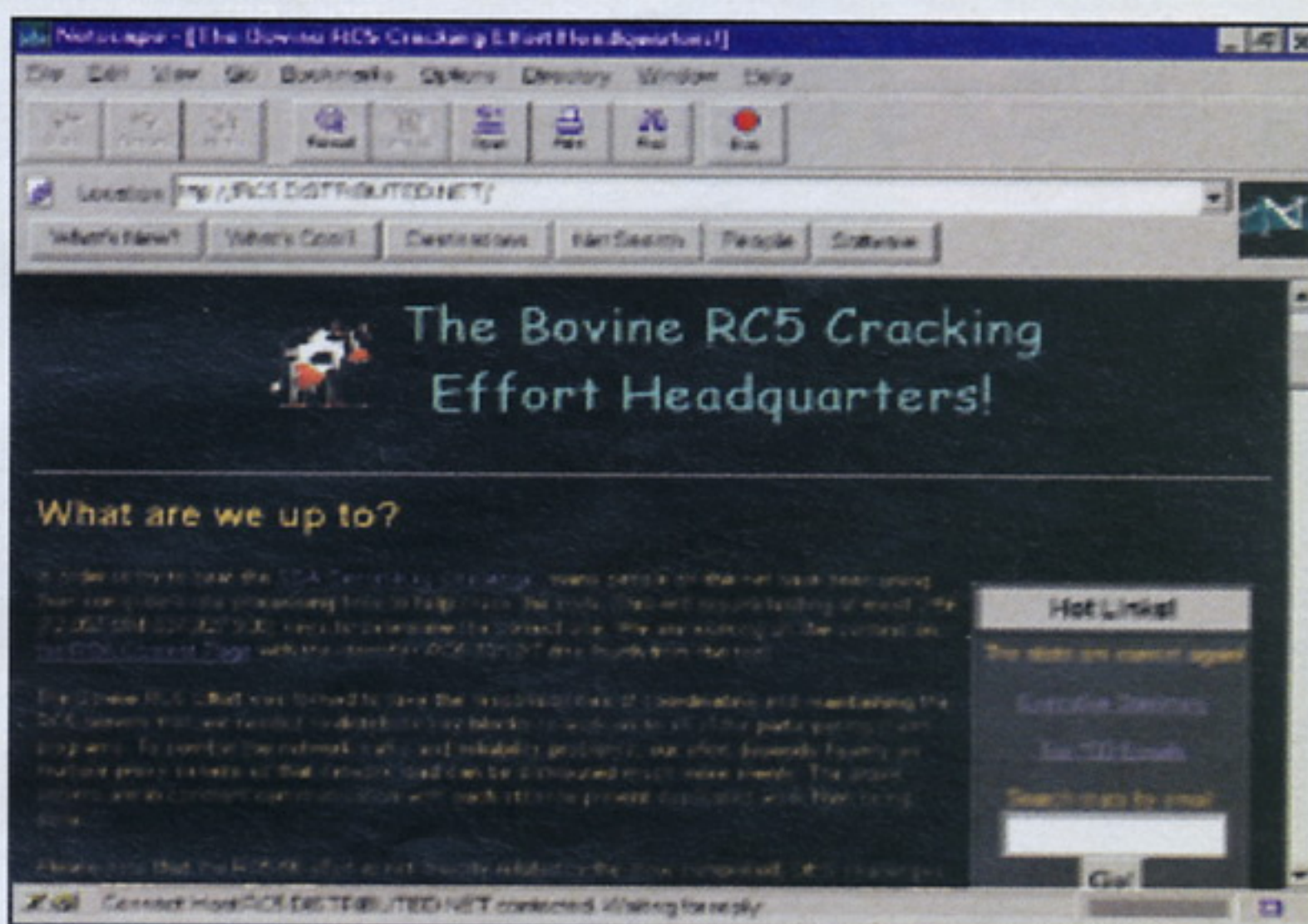
În USA, țara tuturor posibilităților, înțeleptul lor guvern a spus că programele de criptare și algoritmi asociați nu pot fi trimiși la noi,ăștia mai amărâți, din alte țări, decât dacă sunt suficient de slabi. Ce însemnă pentru ei suficient de slabi ? Păi aproximativ 40 de biți. Ca să spargi un astfel de algoritm îți trebuie un computer, și un program care să încerce cele 2 la puterea 40 chei de criptare, ceea ce este la îndemâna oricărui hack-er mai răsărit. De departe cel mai cunoscut cifru folosit de USA până de curând, era DES (Data Encryption Standard). Multe programe foloseau acest cifru care are o lungime a cheii de 56 de biți deci de 65536 ori mai mare decât 40 de biți. De curând un efort cumulativ identic cu cel despre care vom vorbi astăzi a spart o cheie DES de 56 biți câștigând premiul de \$10.000 oferit de laboratoarele RSA, (info. la <http://WWW.RSA.COM/>)

La ora actuală, există în lume 3 mari echipe care încearcă să spargă un alt cifru, numit RC5, și să câștige premiul de \$10.000 care este oferit de aceeași firmă. Pentru aceasta ei trebuie să testeze aproximativ cam jumătate din cele 2.057.594.037.927.936 de variante posibile, la o viteză de 170.000 pe secundă pe un P5/133. Cele 3 echipe sunt : Bovine RC5 Effort, Cyberian RC5 Cracking Effort (www.cyberian.org) și Infinite Monkeys. Dacă ar fi să încerci de unul singur toate aceste chei cu un singur calculator ar dura cam 5300000 de zile, puțin probabil ca un calculator să meargă atâta timp fără să se strice. De aceea, s-au format aceste eforturi distribuite care verifică împreună chei, iar cel ce va găsi cheia corectă va câștiga o parte din premiul de \$10.000 oferit de autorii cifrului.

Bovine RC5

Este de departe cel mai puternic. A verificat deja (fără a găsi cheia exactă) cam 1/4 din toate cele 2⁵⁶ combinații posibile. Pentru a te alătura acestui efort, intră la <http://RC5.DISTRIBUTED.NET>, download-ează soft-ul lor de testat chei și ai o șansă ca premiul să fie al tău. În caz că găsești cheia corectă, Bovine oferă \$2000, restul, spun ei, va fi donat unei fundații non profit.

Pentru mai multe informații, eu am un canal dedicat pe IRC (EFNET) numit #rc5. În general, sunt oameni de treabă.



Cyberian

Cyberian este preferat de mulți hack-eri întrucât ei îți oferă sursele de la programul lor de crack-ing, pe când Bovine, nu. Întrucât unii sunt atât de paranoici în legătură cu securitatea încât nu ar rula un program executabil fără să aibă sursele nici morți, Cyberian este locul potrivit pentru ei. Ca progres, Cyberian a terminat cam 2% din toate cheile, însă peste tot, ei se laudă că față de Bovine au: "programe de cracking mai rapide, statisticile pe echipe sunt mai performante (și funcționează, nu ca la Bovine...), și \$8000 în loc de cei \$2000 pentru câștigător". Ca să te alături lor, adresa este <http://WWW.CYBERIAN.ORG/>, download-ează programul de cracking și intră în cursa pentru verzișori.

Infinite Monkeys

Aceștia, deși au numele cel mai rezonant dintre toți, sunt din păcate cu mult prea departe de celelate 2 rivale Bovine și Cyberian. La data curentă, ei au testat 0.1% din toate cheile, dar nu se știe niciodată, legile probabilității dau adesea rezultatele cele mai ciudate. Dacă găsești cheia corectă folosind soft-ul lor ei oferă
@#\$
24/7
IRC,

K
tas
ign
Bu
fac
co
pa
p

COMANCHE 3 F22 LIGHTNING 2

NOVA



LOGIC™

Firma Novalogic este unul dintre cei mai mari producători de simulatoare. Seria Comanche, cu ultima parte a sa Comanche 3 de curând apărută, este deja parte integrantă a istoriei simulatoarelor de elicoptere în timp ce jocuri ca Armored Fist sau Comanche vs Werewolf sunt de notorietate. Acum, Novalogic dorește să vă ofere posibilitatea câștigării ultimei sale producții, Comanche 3 și a unui excepțional simulator F22 Lightning 2, drept care oferă 2 copii ale fiecăruia dintre aceste jocuri și tricouri Novalogic. Ambele jocuri sunt imprimate pe CD.

Pentru a avea o șansă în plus la acest concurs și a avea ocazia să câștigi o copie a celor două jocuri trebuie să completezi chestionarul care urmează peste 4 pagini și să răspunzi la următoarea, foarte dificilă de altfel, întrebare :

Care este ultimul joc apărut în seria Comanche ?

Novalogic și PC Gaming vă urează mult succes. Concursul nu este deschis angajaților Novalogic sau PC Gaming. Chestionarul trebuie să-l trimiteți până pe 1 Decembrie. Prin tragere la sorți se vor desemna 2 câștigători care vor primi Comanche 3 și F22 Lightning 2 în timp ce următorii 5 extrași tricouri Comanche 3.



COMANCHE 3

Cum și cifra din coadă arată, jocul Comanche 3 este o continuare, cea de a doua din seria cu același nume. După cum vedeți și din imagini Comanche 3 este un simulator de elicopter, aparatul aflat în mijlocul atenției fiind elicopterul de luptă RAH 66. Versiunile anterioare, 1 și 2, au fost acuzate, pe drept, că nu sunt atât simulatoare cât jocuri care îi ajută pe cei interesați de simulatoare dar care nu sunt prea descurcăreți să zboare după bunul lor plac. Parțial acceptând această critică cei de la NovaLogic au adăugat la această a treia versiune, alături de multe alte îmbunătățiri o opțiune de a aborda Comanche-ul ori ca pe un simulator veritabil ori ca în versiunile anterioare.

Comanche 3 funcționează pe baza sistemului revoluționar Voxel Space 2, sistem de vizualizare a terenului în 3 dimensiuni ce permite o vedere aprofundată asupra terenului conferind jocului o notă de realism nemaîntâlnită. Adăugați la aceasta sunetul Dolby Surround ce permite recreerea sunetelor exploziilor sau ale celorlalte elicoptere cu maximă fidelitate și vă veți crea o imagine destul de aproape de realitate. Ca și la versiunile anterioare între misiuni sunt prezentate o serie de filmulețe care de care mai interesante pe care dacă participați la concursul din paginile următoare s-ar putea să aveți ocazia să le și vedeți.

Cockpit-ul este virtual. El este realizat pe baza modelului real fiind luminat, ca și terenul, real-time. Deși ar trebui să meargă pe un calculator mai bun jocul poate fi configurat să ruleze SVGA la 3 rezoluții diferite drept care este puțin probabil să nu se

găsească o variantă pentru ca jocul să fie rulat.

Ce este în ziua de azi foarte, foarte important la un joc ? Grafica, sunetul, bla, bla, bla, și cam undeva pe aici vine opțiunea de rețea. Ce ar fi un simulator ce nu se poate juca în rețea ? Orice este, cu siguranță nu ar fi Comanche 3 deoarece jocul poate fi abordat prin modem, rețea sau conexiune prin cablu serial. Deosebit de atractiv și distractiv Comanche 3 este indiscutabil un pas mare făcut înainte în lumea simulatoarelor de către unii dintre cei ce i-au pus bazele : NovaLogic.

Scor

Grafică excelentă, sunet impecabil, un joc de excepție

90

Cerințe minime (optime)

Procesor : 486/DX4 (Pentium)
Memorie : 16MB
CD-ROM : 2X (8X)
Grafică : PCI/VLB SVGA



F22 LIGHTNING 2

După cum cred că știți, F22 este unul dintre cele mai moderne aparate de luptă ale USAF (primul exemplar de serie tocmai a zburat de curând). Prin F22 Lightning II, NovaLogic a realizat un joc foarte bun, chiar dacă unii cunoscători vor spune că nu este destul de real din punct de vedere al simulării. Pentru cineva care nu pune prea mult accent pe tot felul de detalii tehnice pe care oricum nu toată lumea le înțelege, Lightning II este destul de apropiat de realitate în special prin grafica foarte bună, sunetele excelente (Dolby Surround), modul de manevrare ușor, și întreaga atmosferă a jocului care te poate ține în fața calculatorului mult timp.

Ațiunea se petrece după războiul rece, misiunile fiind structurate în 4 mari campanii:

"GAMBLING ON THE MEKONG". Zona de luptă este "Triunghiul de Aur" format din Laos, Burma și Thailanda. Reprezintă o forță trimisă de Consiliul de Securitate al Națiunilor Unite împotriva imperiului drogurilor condus de Chang Tsu Ming.

"SIBERIAN TURNCOATS". În estul îndepărtat al Rusiei, după căderea Uniunii, anumite forțe politice încearcă să ridice o nouă "Republică a Dalnyvostok-ului" bazându-se pe materialul militar capturat de la armata rusă. Deși Kremlinul încearcă să restabilească ordinea prin mijloace proprii, admit în cele din urmă un ajutor din partea USAF. (Ghiciți cine este trimis!).

"IRAQI MACHINATIONS". În orientul mijlociu, o grupare politică din Iordania "a pus-o" de un nou stat. Sustinuți imediat de Irak, au început o campanie de înarmare care a atras atenția organismelor internaționale prin pericolul ce îl constituia pentru celelalte state ale lumii arabe. A fost stabilit un ultimatum. Ziua Z a venit fără să se întâmple nimic, în concluzie te vei deplasa de urgență la datorie.

"ODESSA VACANTION". După noile alegeri din Ucraina s-a conturat o puternică tendință spre activități necurate mai ales din lipsa unei administrații în stare să contracareze corupția. Capii

lumii interlope au început să colaboreze, astfel dispunând de o putere mai mare și putând să acumuleze îndeajuns material militar pentru a constitui un pericol pentru vecini. Împotriva lor se constituie o forță internațională formată din forțe NATO (în special Polonia, Cehia și Rusia) care vor lupta alături de aparate USAF.

Pentru atingerea acestor obiective F22 este dotat cu un armament sofisticat : pentru aer-aer, rachete AIM 120 AMRAAM (rază medie de acțiune, ghidate prin radar) pentru ținte îndepărtate (tip "fire & forget") și AIM 9 X Sidewinder (rază mica, ghidate prin infra-roșu) pentru "dog hunting" și nelipsitul tun (M61) pentru țintele de la sol, bombe JDAM 1000 ghidate prin satelit. Împotriva rachetelor inamice poți folosi binecunoscutele contramăsuri electronice chaf (pentru ghidaj radar) și flare (pentru ghidaj infra-roșu). În concluzie F22 Lightning II constituie un joc foarte bun, cu o grafică și sunete bine realizate, cu un scenariu atractiv ce continuă seria excelentelor simulatoare de la NovaLogic.

Scor

Un nou simulator foarte bun în stilul unic NovaLogic

82

Cerințe minime (optime)

Procesor : 486/DX4 (Pentium)
Memorie : 8MB (16 MB)
CD-ROM : 2X (8X)
Grafică : PCI/VLB SVGA



DirectX

Ce este ? Ce face ? Cum face ? De ce este bun ? Iată câteva întrebări cărora sperăm să le răspundem cu ajutorul lui **Alex Bartic, un fanatic al abordărilor directe.**

Oricine posedă un computer cu Windows 95 și nu trăiește în pădure a auzit ceva de DirectX. În ultima vreme acesta a devenit, împreună cu un hardware de calitate, o condiție esențială a rulării jocurilor sub Windows. DirectX, un produs dezvoltat de Microsoft, oferă strategii, tehnologii și unelte pentru dezvoltarea următoarelor generații de jocuri pe computer și aplicații multimedia. Faptul că această generație următoare a devenit în numai doi ani prezentă spune multe, dacă nu despre calitățile, atunci, cel puțin, priza la marile firme producătoare de jocuri.

Un alt scop declarat al DirectX-ului este impunerea anumitor standarde hardware care să vină în ajutorul producătorilor rezultatul fiind o dezvoltare mult mai organizată a întregii industrii a componentelor și aplicațiilor multimedia.

DirectX-ul este format din câteva componente, principalele fiind :

DirectDraw. Accelerează animația 2D oferind acces direct la imaginile aflate în memoria de lucru a computerului, oferind posibilitatea utilizării la maxim a resurselor și capacităților plăcii grafice. Este folosit și de Direct3D pentru serviciile de afișare și nu utilizează GDI.

DirectSound. Responsabil cu mixarea și redarea sunetelor. Evită de asemenea utilizarea funcțiilor kernelului.

DirectPlay. Se ocupă de interconectarea computerelor, respectiv prin rețea, modem sau conexiune directă (cablu serial).

Direct3D. Este format din două interfețe care permit aplicațiilor implementarea și manipularea lumilor 3D, cu toate facilitățile necesare. Cele două interfețe se deosebesc prin nivelul de abordare al problemelor și evident prin viteză.

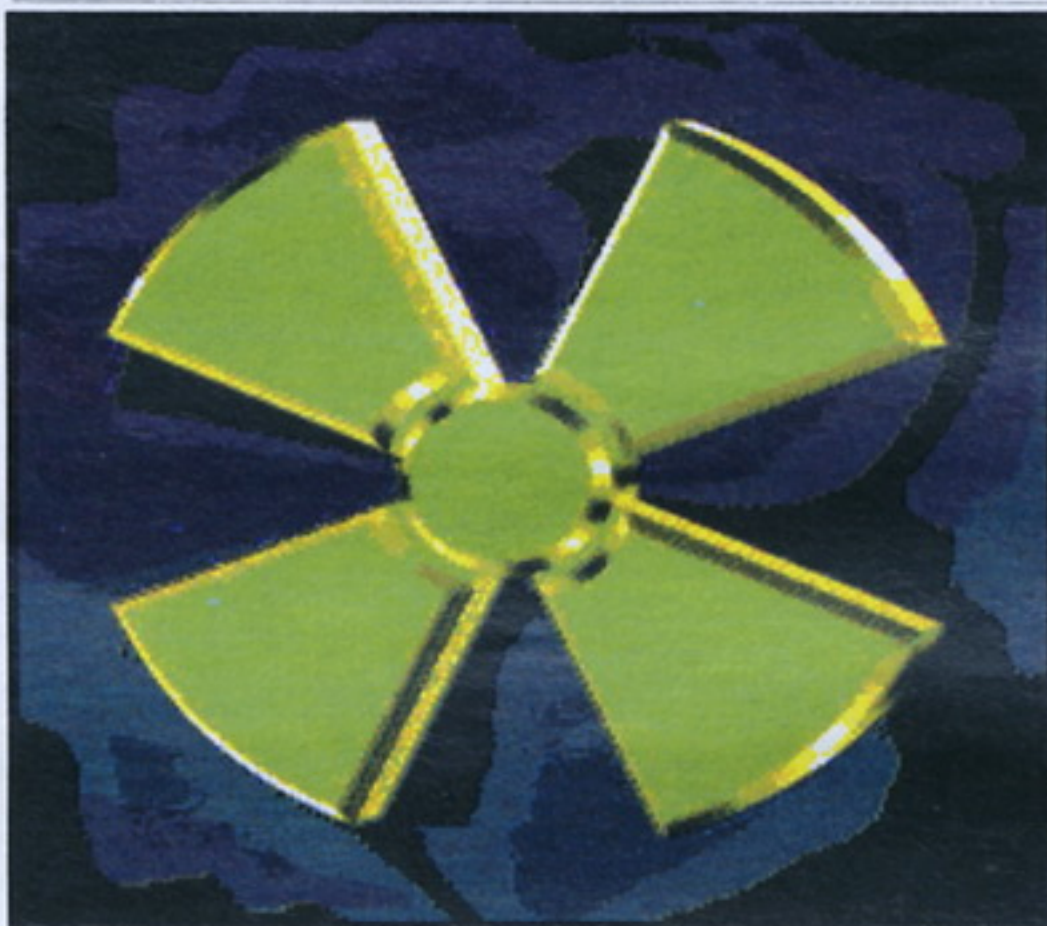
DirectInput. Face legătura între computer și diversele periferice care asigură interfața cu utilizatorul : joystick, mouse, tastatură, game-pad-uri, șamd.

DirectDraw

Așa cum spuneam și mai sus, DirectDraw este orientat în special către grafica 2D, chiar dacă prin aceasta se înțelege doar manipularea unor texturi pentru Direct3D sau a unui peisaj renderizat tot cu acesta. DirectDraw conlucrează cu o

varietate de plăci grafice mai noi și mai vechi, el oferind acces universal la resursele acestora, indiferent de tipul lor (device-independent), fără a înregistra degradări majore ale performanței. Acest lucru este realizat prin driver-ele separate pentru fiecare produs, iar lista este destul de mare. Programatorul accesează memoria liniar, toate manevrele legate de schimbările de bancuri dependente de placă fiind transparente pentru acesta. Deși Direct Draw evită utilizarea GDI pentru afișare, există totuși posibilitatea utilizării acestora în paralel, pe ecran putând fi prezente și ferestre normale și un joc care să nu ruleze în full-screen.

DirectDraw este alcătuit din două "layere" sau mai pe românește nivele : HAL și HEL. HAL (Hardware Abstraction Layer)



este o interfață specifică fiecărei plăci și pe care DirectDraw-ul o utilizează pentru a accesa hardware-ul. Programatorul nu poate apela direct acest nivel, el interacționând cu acesta prin DirectDraw care oferă un set de metode cu ajutorul cărora aplicația afișează grafica. HEL (Hardware Emulation Layer) se ocupă cu suplینirea acelor facilități care lipsesc din implementarea hardware a plăcii respective. La fel ca și la HAL, accesul la HEL se face tot prin intermediul DirectDraw-ului, care verifică parametrii și hotărăște cui să atribuie rezolvarea unei anumite probleme. Există cazuri în care utilizarea combinată a HAL și HEL duce la rezultate mult mai slabe decât în cazul în care s-ar folosi HEL singur. Acest lucru se datorază în principal faptului

că din construcție, un computer pentru a trimite date la placa grafică trebuie să utilizeze microprocesorul, evident ocupând timp de calcul. Pentru a putea utiliza HAL datele trebuie să fie transferate în memoria video, iar mai apoi putând fi necesară o retransmitere a lor în memoria de baza a computerului, acest proces fiind repetabil. Din cauza acestor mutări care pot deveni frecvente rezultă întârzierea de care vorbeam (de curând Intel a scos un nou tip de placă de bază la care nu mai este valabil acest procedeu, transferul efectuându-se fără aportul microprocesorului).

Datorită modului liniar de adresare a memoriei DirectDraw-ul este ușor de folosit iar HEL și funcțiile interne se achită foarte bine de sarcinile lor (pe lista de discuții gamedev sunt câțiva programatori care au încercat să rescrie asemenea funcții și au reușit să atingă cel mult 80% din viteza celor de la Microsoft).

DirectDraw oferă suport pentru "Page flipping" * cu backbuffer-e multiple, palete dinamice, acces exclusiv la hardware și posibilitatea de a schimba rezoluția sub Windows fără a fi necesară o repornire a sistemului.

DirectDraw utilizează următoarele obiecte :

DirectDraw - Inima unei aplicații DirectDraw. Este primul obiect creat și asigură legătura cu cele ulterioare.

DirectDrawSurface - Reprezintă o zonă de memorie conținând date care pot fi afișate sau transferate într-un alt obiect care stochează în același format.

DirectDrawPalette - O paletă indexată de 2, 4, 16 sau 256 poziții și care este atașată unei suprafețe care are cel mult 8 bpp (bits per pixel). Acest obiect este asemănător cu o paletă DOS obișnuită și are cam aceleași funcții.

DirectDrawClipper - Ajută la prevenirea scrierii în anumite zone ale unei suprafețe. Încercarea de a scrie în afara zonei definite duce la decuparea părții din imagine care iese în afară.

DirectDrawVideoPort - Accesul la porturile video ale plăcii. Evită consumarea timpului de microprocesor sau utilizarea magistralei de date (bus). Utilizarea acestui obiect de către programatorii obișnuiți nu a fost

Page Flipping - este procedeul prin care se realizează animații (nu cele prin schimbări de paletă). Cea mai simplă metodă de Page Flipping este prin utilizarea a două buffere. Cel în care se scrie la un moment dat se numește backbuffer. După ce este încheiată scrierea acestuia este transferat în memoria video, iar în acest timp cel care era afișat este transformat în backbuffer și scris la rândul lui. Acest procedeu ciclic este repetat atât timp cât durează animația. Procedeul are ca avantaj eliminarea timpilor morți care apar în timpul transferului datelor spre placa video. Există și variante care utilizează mai multe backbuffer-e pentru a optimiza performanța.

intenționată de către Microsoft. Obiectul a fost creat special pentru cei care dezvoltă software de prezentare și pentru constructorii de hardware.

Fiecare obiect component al Direct Draw-ului are o bogată colecție de metode care asigură un acces ușor programatorului. Fiind orientat către grafica 2D, Direct Draw mai oferă și diferite "finețuri" care scutesc de o bătaie de cap în plus. Printre acestea se numără și câteva funcții care permit manipularea sprite-urilor (cred că oată lumea știe ce sunt acelea). Astfel, Transparent Blitting oferă posibilitatea utilizării unor imagini dreptunghiulare care au o anumită culoare definită ca transparentă (Key Color), și care nu este afișată la copiere (o astfel de funcție este ușor de scris, dar oricum, e bine că există).

Direct3D Immediate Mode

Este un API (interfață de programare a aplicațiilor) de nivel jos, fiind ideală pentru portarea jocurilor și a aplicațiilor multimedia pe Windows. IM este bazat pe puncte, poligoane și funcțiile necesare manipulării acestora, oferind acces la surse de iluminare, transformări, renderizare și permițând emularea anumitor funcții hardware inexistente. Există două modalități de lucru cu IM : folosind DrawPrimitive sau "execute buffers". DrawPrimitive este recomandat începătorilor în Direct3D. O "primitivă" Draw Primitive poate fi de următoarele tipuri : listă de puncte, listă de linii, listă de triunghiuri, ș.a. Acest mod de lucru a fost conceput pentru comunicația asincronă cu placa grafică sau sistemul de ieșire. Buffer-urile de execuție sunt formate din liste de vertecși și comenzile (opcodes) care asigură manipularea acestora. La procesare este executat în prima fază un modul de transformare care verifică limitele vizibilității conținutului buffer-ului. În cazul în care o anumită parte este invizibilă aceasta este tăiată iar rezultatul este parsat și renderizat. Utilizarea acestei metode de lucru pare mai ambiguă pentru programatorul obișnuit dar este considerată mult mai eficientă decât cea bazată pe DrawPrimitive.

Direct3D Retained Mode

RM este o soluție pentru aplicațiile care manipulează un mediu 3D în timp real . Direct3D RM se bazează pe o serie de obiecte :

Direct3DRMAnimation - Este utilizat pentru a anima poziția, orientarea și dimensiunea altor câteva obiecte (Direct3DRMVisual, Direct3DRMLight și Direct3DRMViewport)

Direct3DRMAnimationSet - Este utilizat pentru a grupa mai multe obiecte tip Direct3DRMAnimation.

Direct3DRMDevice - Reprezintă suprafața vizuală pe care se efectuează renderizarea.

Direct3DRMDevice2 - La fel ca și precedentul dar oferă control mai bun asupra

transparentei.

Direct3DRMFace - Un obiect care reprezintă un poligon.

Direct3DRMFrame - Definește poziția și orientarea obiectului în cadrul unei scene.

Direct3DRMFrame2 - Extinde obiectul precedent prin adăugarea unor funcții axate pe manipularea axelor și a materialelor componente ale scenei.

Direct3DRMInterpolation - Stocază diverse comenzi care se aplică obiectelor.

Direct3DRMLight - Definește, așa cum se observă și din denumire, lumini, mai exact de cinci tipuri : Ambientală, Direcțională, Spot, Punct și Punct Paralel.

Direct3DRMMaterial - Definește materialul unei suprafețe (echivalentul modului în care se reflectă lumina pe suprafață).

Direct3DRMMesh - Este constituit dintr-un set de fețe poligonale. Cu ajutorul lui se manipulează grupuri de fețe și puncte.

Direct3DRMMeshBuilder - Permite programatorului lucrul cu fețe și puncte individuale dintr-un corp.

Direct3DRMMeshBuilder2 - Oferă aceleași facilități ca și Direct3DRMMeshBuilder dar adaugă un control superior la generarea normalelor.

Direct3DRMObject - Este clasa de bază a Direct3D Retained Mode. Toate celelalte obiecte derivă din acesta.

Direct3DRMPickedArray - Identifică un obiect care corespunde unui punct 2D.

Direct3DRMPicked2Array - Corespunde intersecției a două raze.

Direct3DRMProgressiveMesh - Permite setarea unui nivel generalizat al detaliilor unui corp cât și încărcarea progresivă de la o sursă aflată la distanță.

Direct3DRMShadow - Definește o umbră.

Direct3DRMTexture - Este un bitmap care reprezintă o textură.

Direct3DRMTexture2 - La fel ca și Direct3DRMTexture, dar permite încărcarea texturilor din alte părți decât resursele programului, respectiv din memorie sau fișiere (o imagine poate fi prelucrată și abia după aceea folosită ca textură)

Direct3DRMUserVisual - Este un obiect definit de aplicație pentru a oferi funcționalități care în mod normal sunt inexistente în sistem.

Direct3DRMViewport - Definește modul în care o scenă 3D este renderizată și afișată într-o fereastră (evident 2D).

Direct3DRMVisual - Reprezintă tot ce este renderizat într-o scenă. Nu se referă numai la elementele vizibile.

Direct3DRMWrap - calculează coordonatele texturilor pentru o față sau un corp.

Marea majoritate a acestor obiecte pot fi grupate în așa fel încât o operație se poate aplica simplu tuturor, simplificând modul de operare.

Deoarece pentru a stoca un corp, o scenă sau ceva 3D era necesar un format, Microsoft a definit un nou tip de fișier : .X.

Utilizarea acestuia este absolut transparentă, eliminând necesitatea programării sau utilizării unor alte tipuri de fișiere. De altfel, există și posibilitatea convertirii din alte formate în .X cu ajutorul unor mici programe care vin odată cu SDK-ul. Din nefericire noul format al Autodesk 3D Studio MAX nu este suportat datorită modului în care este realizat (modificările efectuate asupra unui corp sunt salvate separat, nefiind aplicate direct asupra sa, iar conv3DS nu știe să salveze decât fișiere fără template-uri). Este însă posibilă exportarea .MAX-urilor în .3DS-uri și convertirea acestora în .X.

DirectSound

Prin funcțiile sale DirectSound-ul mixează sunete și oferă acces direct la sistemul de redare (placa de sunet), utilizând din plin accelerarea hardware încorporată. O altă facilitate foarte importantă este sunetul 3D în aplicații (în colaborare cu Direct3D), lucru prezent în mai toate jocurile actuale... În mod normal, pentru un program nepretențios pot fi utilizate funcțiile standard din Windows, DS devenind necesar doar în cazul prelucrării și a modulării semnalului audio, sau a redării pe mai multe canale. DirectSound este format dintr-o serie de interfețe: IDirectSound, IDirectSound3DBuffer, IDirectSound3DLister, IDirectSoundCapture, IDirectSoundCaptureBuffer, IDirectSoundNotify și IKsPropertySet.

DirectInput

Oferă suport pentru diverse unități de interfață cu utilizatorul printre care se numără atât mouse-ul, tastatura, joystick-ul cât și o serie de unități de intrare/ieșire (printre acestea se numără și căștile de realitate virtuală). Universalizarea accesului la acestea a devenit foarte importantă datorită diversității extraordinare a multiplelor componente hardware utilizate pentru control în jocuri, fiecare firmă utilizând propriile standarde.

DirectPlay

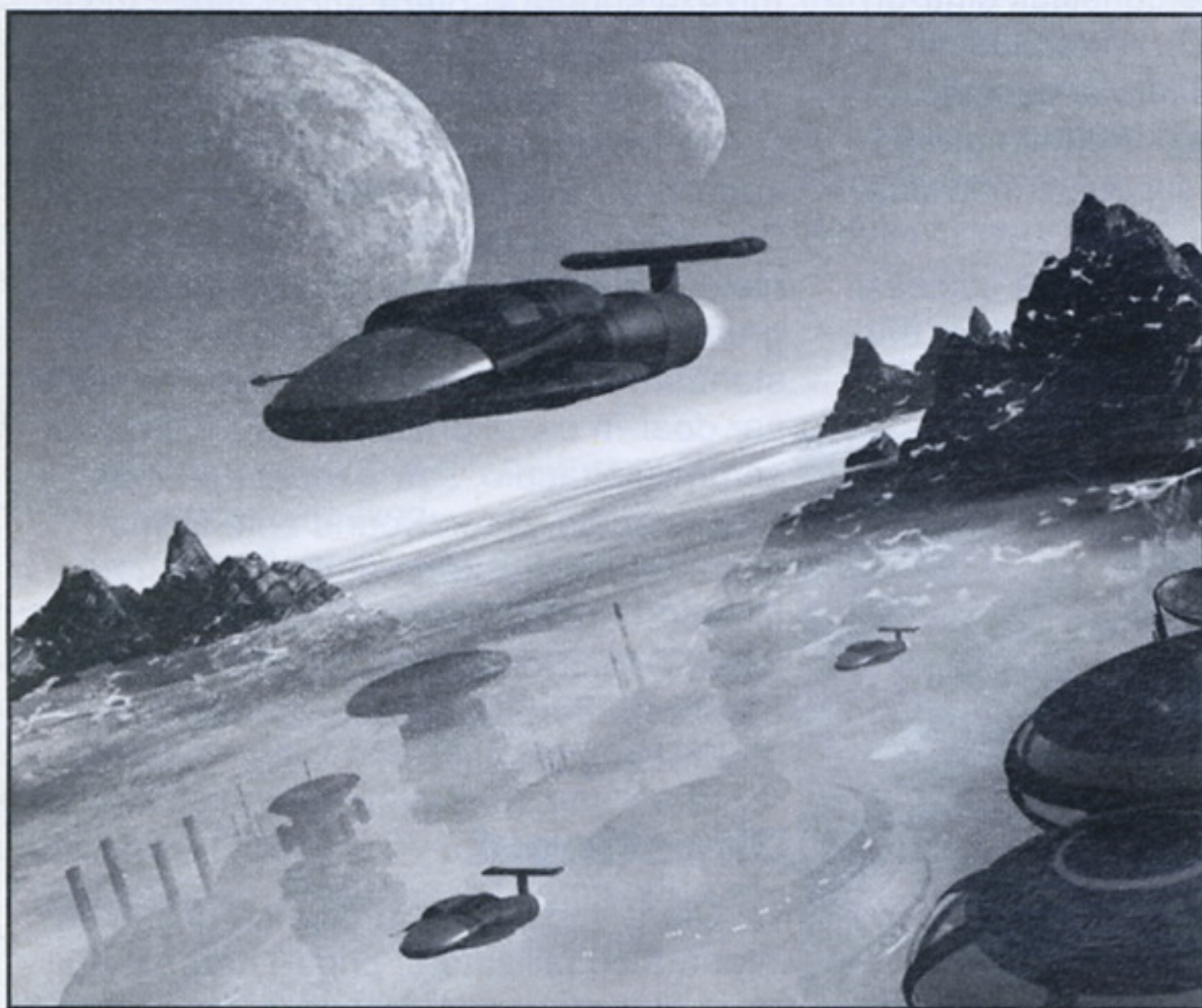
Simplifică accesul la serviciile de comunicare implementate în Windows. Protocolul utilizat în transmiterea pachetelor poate fi unul standard (IPX, TCP/IP) sau personal (evident, mai dificil de implementat).

Cam asta ar fi. Deocamdată. Oricum, DirectX a prins în lumea jocurilor datorită avantajelor oferite, printre care se numără standardizarea, eficiența și în anumite privințe viteza programelor care îl folosesc. Microsoft a lansat beta-ul de la DirectX 6, cel care va trebui să facă față concurenței Open GL pe tărâmul jocurilor 3D (Hexen 2 este primul joc care oferă o alternativă mai mult decât viabilă la Direct3D).

Lumea 3D

Când l-am pus să scrie un articol despre cum ar dori el să arate, Cristi Radu a fost nedumerit. După numai câteva zile, însă, a venit cu un articol pe nume 3D. Pentru a nu avea un titlu simplist și un autor singuratic ne-am gândit să-i creem și un univers ... Lumea 3D

O lume 3D pe o suprafață 2D ? Cam dificil la prima vedere ! Și cu toate acestea ...



(Colony- 3D Addict loc 21 la The Party '96)

Noi, cei de la PC Gaming, sau măcar o parte, am avut antecedente în programarea 3D, măcar odata. Nu mă îndoiesc că și voi ați încercat dar v-ați izbit de același zid care ne-a creat și nouă probleme : zidul informației, al documentației. Desigur, partea de matematică, pe care o voi prezenta chiar astăzi, este cea mai ușor de descoperit deoarece nu necesită decât cunoștințe acumulate în școală și poate puțin în primul an la Politehnică, dar ce te faci când vine vorba de umbrire (shading), ceață, transparentă sau mapare de imagini statice pe obiecte 3D ? Lucrurile se complică foarte mult și asta numai din cauza lipsei documentației tipărite (cel mai bun caz) sau măcar în format electronic. Ei bine, ne-am hotărât să umplem noi acest gol atât cât ne stă în putință. Am hotărât să pornim cu programarea 3D, deși mai avem și alte opțiuni cum ar fi : rubrica de demo-uri și muzică pe computer (inclusiv românească, știu sigur că există) aceasta având titulatura de "demo scene" sau "music scene" preluând limbajul folosit pe Internet sau grafica pe calculator alias "grfx scene" cu Tips & Tricks (de exemplu la Kai Power Tools sau Photoshop) și concursuri (alias "party") care au loc în lume și la noi. Dacă aveți o părere sau idee pe care vreți să ne-o comunicați în acest domeniu trimiteți un mail la adresa crisr@usa.net sau o scrisoare pe adresa revistei. În unul dintre numerele care urmează vom lansa un concurs iar cei ce ne vor trimite cele mai bune realizări 3D vor fi premiați urmând ca acestea să fie prezentate în revistă

Introducerea fiind făcută să trecem la lucruri mai serioase.

rotații în 3 dimensiuni în grafica pe computer.

Cea mai mare greutate pe care o avem este să reprezentăm o lume 3D într-un spațiu 2D cum este cel al ecranului monitorului. Pentru a realiza aceasta trebuie să avem câteva cunoștințe de algebră, în particular matrici și ecuații polinomiale. Ceea ce voi prezenta este un ghid pe care fiecare îl poate citi ca apoi să adapteze formulele matematice în orice limbaj dorește.

1.Coordonate 3D

Ca să ne înțelegem încă de la început vom presupune că spațiul 3D este definit, desigur, pe 3 direcții să le spunem (X,Y,Z). X va fi direcția orizontală pe ecranul monitorului, Z va merge în sus iar Y va "ieși" din acesta.

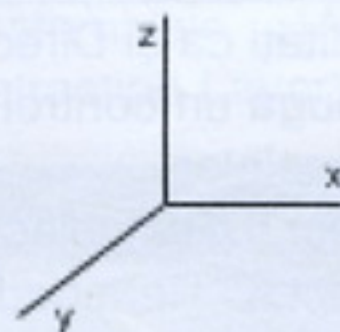


Fig.1 Sistemul de coordonate

Până aici tot este clar nu-i așa? Sper să fie așa pentru că de aici lucrurile încep să se complice puțin. Al doilea sistem de coordonate pe care îl putem defini este sistemul de coordonate sferice. El definește un punct în spațiu în funcție de unghiurile pe care le face vectorul acestuia (distanța de la centrul de coordonate al sistemului) cu planurile XoY, YoZ, XoZ și desigur lungimea vectorului. Să considerăm unghiul "e" în planul XY și "i" unghiul dintre vector și axa Z. Dacă "p" este distanța de la centrul sistemului la punct atunci între cele 2 sisteme se pot defini următoarele relații:

$$\begin{aligned} x &= p(\sin(i) \cdot \cos(e)) & e &= \arctan(x/y) \\ y &= p(\sin(i) \cdot \sin(e)) & i &= \arccos(z/p) \\ z &= p(\cos(i)) & p &= \sqrt{x^2 + y^2 + z^2} \end{aligned}$$

2.Notății matriciale

Să considerăm un sistem de 2 ecuații cu 2 necunoscute x și y:

$$F1 = ax + by \text{ unde } a,b,c,d \text{ sunt coeficienți}$$

$$F2 = cx + dy \text{ unde } a,b,c,d \text{ sunt coeficienți}$$


(Fisheye - Phelix loc 6 la The Party '96)

Vom nota matricea asociată acestui sistem

$$(F1, F2) = (x, y) \begin{vmatrix} a & c \\ b & d \end{vmatrix}$$

unde dacă vom rezolva rezultă

$$F1 = (x, y) \begin{vmatrix} a & c \\ b & d \end{vmatrix} = ax + by$$

ca la înmulțirea simplă dintre două matrici

$$F2 = (x, y) \begin{vmatrix} a & c \\ b & d \end{vmatrix} = cx + dy$$

Așadar putem înmulți 2 matrici respectând acest model

$$T = T1 * T2 \text{ unde } T1 = \begin{vmatrix} a & c \\ b & d \end{vmatrix} \quad T2 = \begin{vmatrix} e & g \\ f & h \end{vmatrix}$$

$$\begin{vmatrix} a & c & | & e & g \\ b & d & | & f & h \end{vmatrix} = \begin{vmatrix} ae+cf & ag+gh \\ be+df & bg+dh \end{vmatrix}$$



(Eden377 - Male loc 2 la The Party '96)

Dacă acum este prima dată când vedeți niște matrici nu vă speriați ! Acesta nu este decât un alt mod de a rezolva sisteme de ecuații. La rezultatele de mai sus ajungeți și dacă rezolvați pas cu pas în mod obișnuit (gen clasa a 4-a) sistemul de ecuații de

mai sus numai că nu mai observați mecanismul general.

De ce nu am folosit modelul tradițional de rezolvare al ecuațiilor ? Simplu, acesta este cel mai rapid pentru un calculator ! Ah, încă ceva ! matricea unitate este $\begin{vmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{vmatrix}$ deci atunci când înmulțim $\begin{vmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{vmatrix}$ orice matrice cu aceasta rezultatul este tot matricea inițială.

De ținut minte : matricea unitate are 1 pe diagonala principală (stânga-sus -> dreapta-jos) și 0 în rest.

3. Rotatii și translații

Fie un punct în spațiu de coordonate (x,y,z) și

Xgr = rotația pe care o execută pe axa X

Ygr = rotația pe care o execută pe axa Y

Zgr = rotația pe care o execută pe axa Z

Noile coordonate pe care punctul nostru le-ar avea după rotație ar fi ceva de genul :

$$(xf, yf, zf) = (x, y, z) \begin{vmatrix} ? & ? & ? \\ ? & ? & ? \\ ? & ? & ? \end{vmatrix}$$

(notată în continuare de mine cu ?).

Problema care se pune este cum arată matricea de transformare. O să începem cu matricea de rotație pe axa Y care arată așa :

$$Ry = \begin{vmatrix} \cos(Ygr) & 0 & \sin(Ygr) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(Ygr) & 0 & \cos(Ygr) \end{vmatrix}$$

matricea de rotație pe axa Z :

$$Rz = \begin{vmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos(Zgr) & -\sin(Zgr) \\ 0 & \sin(Zgr) & \cos(Zgr) \end{vmatrix}$$

matricea de rotație pe axa X :

$$Rx = \begin{vmatrix} \cos(Xgr) & -\sin(Xgr) & 0 \\ \sin(Xgr) & \cos(Xgr) & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{vmatrix}$$

Matricea de transformare [?] este

$$[?] = Ry * Rz * Rx$$

Dacă notez

$$\sin(Ygr) = s1 \quad \cos(Ygr) = c1$$

$$\sin(Zgr) = s2 \quad \cos(Zgr) = c2$$

$$\sin(Xgr) = s3 \quad \cos(Xgr) = c3$$

matricea de transformare va arăta așa:

$$[?] = \begin{vmatrix} c1c3+s1s2s3 & -c1s3+c3s1s2 & c2s1 \\ c2s3 & c2c3 & -s2 \\ -c3s1+c1s2s3 & s1s3+c1c3s2 & c1c2 \end{vmatrix}$$

deci ecuațiile finale vor fi:

$$xf = x(s1s2s3+c1c3) + y(c2c3) + z(c1s2s3-c3s1)$$

$$yf = x(c3s1s2-c1s3) + y(c2c3) + z(c1c3s2+s1s3)$$

$$zf = x(c1s2s3-c3s1) + y(-s2) + z(c1c2)$$

(beuah!)

Dacă vă încumetați să scrieți un program care să folosească ecuațiile acestea vă urez succes și aștept comentariile voastre...

Cautati

- noi afaceri ?
- mai multe informatii ?
- noi posibilitati de reclama ?
- documentatii ?
- locuri de vacanta ?
- un loc de munca ?
- sau .. cele mai noi **JOCURI ?**

CUM, INCA NU V-ATI CONECTAT ?

Solutia completa de conectare la Internet va sta la dispozitie !

WebLite

ROMANIA

A division of Romus Group

Calea Floreasca 167bis, sector 1, Bucuresti. tel: (401) 230-1650 int. 110, fax: (401) 230-1660, email: weblite@romus.ro

Jocuri Online

Deși ar fi trebuit să fie primul articol al lui Cristi Candet acesta a fost și ultimul. De ce? Deoarece ați fi putut citi aceste rânduri acum o săptămână dacă nu ar fi fost el. Dacă ne va implora însă, poate îl vom ierta. Poate.

A I, AI, AI... Cam așa... "NO AI!" vine răspunsul unanim. "Vreau un oponent pe seama mea. Cineva care este într-adevar imprezibil..." spun glasurile. Și-așa începe marea aventură/bătălie...

Câmpul de luptă și regulile jocului

Îmi amintesc vremurile în care mai jucam "Civilization" cu înfocare...

Încă de pe atunci visam să existe o nouă versiune a jocului în care să-l pot znopi pe colegul meu Ștefan (no ofence

Fane!). Trist că versiunea aceea minunată n-a venit până în ziua de azi... Dar să nu divagăm de la subiect... Spre fericirea mea visul devine realitate, căci astăzi un joc nu este judecat numai după finețea design-ului sau cât de realist este ci și după faptul că are sau nu are multi-player, cât de bine este realizat acesta... Pe scurt: lumea s-a plictisit să se tot joace cu AI-ul care pe lângă faptul că devine după un timp previzibil mai are și glitch-uri. (butonarii care au jucat Dune II – și bănuiesc ca sunt puțini care nu au făcut-o – poate își mai aduc aminte ce ușor se puteau distruge turele inamicului cu lansatoarele de rachete) (asteptam un self-teaching AI(!)) Într-un cuvânt cine n-are multiplayer este out. Caput. Finito. Over. Cine are "hot seat"? Poate togolezilor le-o place asta. Cine are opțiunea să te poți juca pe LAN? Parcă mai vii de-acasa cu asta. Dar tot nu-i destul. Se pare că lumea întotdeauna nu se mulțumește cu ce are. Am văzut în 1973 Internet-ul luând naștere... A crescut sub ochii noștri... Am ajuns astăzi la tehnologii de transfer ca ATM-ul cu care se pot transfera până la 655Mb/s...

Rețeaua Internet se estimează că înglobează aproximativ 36 de milioane de calculatoare... Așa că... și-a spus odată cineva, acum că a ajuns Internetul la maturitate (spun unii, eu nu sunt de acord), de ce să nu-l exploatăm la maximum? Ei bine azi nu numai ca te poți juca cu John-John care stă la 3 birouri mai încolo



de tine sau cu Alice care-ți face cu mână pe geam din clădirea alăturată ci cu orice necunoscut obraznic care te provoacă la o partida de Quake sau Diablo sau Walords III sau... și exemplele pot continua. Deci ești cu noi sau ești pe dinafară?

Cu pași mici.. spre proiecte mari

Acum că v-am dus cu zaharelul și v-am spus așa câte ceva ca să nu ziceți că nu citiți nimic interesant pe pagina asta, cred că e momentul să vorbim despre lucruri concrete. Sau mai bine zis "who's hot and who's not"... (Togo is hot and you are not - Ed.)

Și ca editorul nostru să nu zică iarați ca am scris prea puțin hai să încalcăm regula și să începem cu "who's not".

Cu siguranță "NOT" sunt primele tentative de astfel de jocuri care datează din 1970. Predecesorii acestor jocuri mai pot fi întâlnite azi pe net sub numele de "mud-uri" (Multi User Dungeon). Din păcate astfel de jocuri nu au o interfață grafică, ele fiind complete în mod text. Din păcate de la ce se poate face la ce este... e o cale lungă. Și mud-urile sunt din păcate "NOT" cu toate că, dacă intri pe un astfel de joc o să fii fascinat de cât de mulți oameni poți întâlni.... Dacă la un astfel de joc s-ar face o interfață grafică decentă eu consider că ar fi o adevărată lovitură... De fapt de aici și până la ideea de lume virtuală e un pas atât de mic... Și totuși pasul acesta e atât de complicat... În primul și-n primul rând pentru realizarea acestui minunat vis ar trebui schimbată însăși structura Internet-ului. Ca să nu mai vorbim ca americanii ne pot zâmbi liniștiți de peste ocean știind că ei pot accesa orice server de pe continentul lor în mai puțin de o secundă când la noi ca să poți vedea informațiile de pe un server din București de la un altul situat tot în București se întâmplă să-ți trebuiască secunde bune... Așa că să nu vă simiți frustrați atunci când încercând să vă jucați cu prietenul vostru din America prin Internet vă treziți cu mesaje de genul "games are out of sync" sau "other computer not responding" și să nu vă priviți în ciudat calculatorul și să vă gândiți unde ați pus cuțitul de vânatoare... Oricât de bătrân ar fi continentul nostru în domeniul de telecomunicații mai avem câțiva pași de făcut ca să ajungem din urmă "tânăra" Americă. Totuși să lăsăm marele "of" cu telecomunicațiile sperând că odată și-odata ATM-uri trase pe plaiurile acestea mioritice (știu că cei de la băncile din București au deja, dar asta nu mă încălzește cu nimic!) și să ne întoarcem la oile noastre..

Cel mai îndrăzneț proiect care a fost vreodata lansat și care





(sus) Cei doi omuleți i-au spus gigantului că nu le place PC GAMING. Rezultatul ... se vede



Încearcă să sfideze toate barierele pare a fi Ultima Online, joc în care cei de la Origin au investit aproape 6 milioane de \$ până acum... (iată ceva care e definitiv "HOT" și ar trebui să-l încercați!). Ca să vedeți că nu numai noi avem această părere ci și concurența (nu a noastră) trebuie menționat că cei ce vor aduce în curând pe piață Diablo II și-au permis să catalogheze Ultima Online ca un proiect important și ambițios care va avea indiscutabil un mare succes. Jocul este aproape gata, faza a-II-a de Beta testing-ului abia încheindu-se, dar încă există ceva probleme, nu atât cu jocul însuși ci cu ceea ce implică el. Cei de la Origin au creat o adevărata lume cu proprii ei factori sociali, economici și ecologici (save the nature?). Cu toții știm cât de delicată este balanța acestor factori... și dacă nu sunt bine stăpâniți, ce ușor pot scăpa de sub control... Ca să nu mai vorbim că de-abia aștept să văd cum se vor putea încadra puzderia de jucători în același storyline.. Deasemenea deși cei de la Origin pretind ca în joc acționează un sistem de "ecologie globală" cum spuneam mai devreme este foarte greu să menții acești factori în matca lor... Și mai ales este foarte greu să aproximezi urmările pe care le pot avea acțiunile jucătorilor astfel încât să poți evita eventualele "catastrofe ecologice"... Oricum sunt sigur că toată lumea va fi entuziasmată de faptul că în loc să umbli într-un spațiu de 200 de milioane de square feet și să întâlnești aceleași caractere stupide controlate de calculator și să ai același meniu de discuție cu fiecare și să știi că nu poți să te aliezi cu niciunul pentru că programatorii au uitat (mai fac și asta, nu?) că poate vrei și tu un aliat nu numai computer player-ii între ei poți să respiri ușurat (oare?) știind că ai un om rezonabil (oare?) în față care măcar va înțelege dacă îi spui "Hello John" în loc de modul standard de adresare "Hello sir, How do you do?"... Acum o să-l puteți înjura liniștiți pe Wasile care deși e aliat

cu tine râde de se prăpădește în timp ce pe tine te atacă 10 dușmani... Sau o să începeți ca și Mudley să mârâiți "#\$(@*(\$#@)" când aliatul vostru se întoarce împotriva voastră. Personal le recomand mudderilor să se reprofileze pentru că "Ultima OnLine" este The Ultimate Experience... cel puțin pe moment... bine, bine pot să mă conversez... Asta pot să o fac și pe un chat dacă vreau; nu înseamnă neapărat că joc cel mai tare joc multi-player din ultimul timp cum zici tu acolo străine... Unde-i distracția?

Desigur distracția începe când realizezi că ești într-o altă lume... Și ești singur... Și trebuie să te perfecționezi... Mai pe engleză "you gotta live & learn"... Și deasemenea, ca în orice joc Ultima începutul este foarte greu... Dar dacă n-ar fi, n-ar mai fi "distracția", nu? Poate că cei de la Origin ar fi trebuit să se gândescă puțin la un mod în care s-ar putea proteja "începătorii"... În unele mud-uri de exemplu jucătorii nu au voie să se omoare între ei... Ei au un fel de "înger păzitor" care nu îi lasă să se atace... Sigur că poți scăpa de el și "let's find some meat"... Dar o faci pe pielea ta... În Ultima, sigur că n-ar putea fi vorba de așa ceva (adică să nu te poți bate cu alții..) dar ideea ar putea fi adaptată...

Dar să revenim puțin la jocul în sine... Că tot v-am înnebunit până acum cu "factori ecologici", oare cum or arăta cele "200 de milioane de square" feet pe care acționează ei??... Ei bine, nu se poate spune că acesta nu este un joc bine lucrat. Cei de la Origin s-au întors la grafica pe care au folosit-o și în Ultima VII și Ultima VIII (Pagan) și nimeni n-o să vrea să mă contrazică (și dacă vrea să n-o facă!) că această grafică se potrivește pe deplin jocului...

Oricum... animațiile caracterelor sunt impresionante, păcat că nu se poate spune același lucru și despre cele ale animalelor și monștrilor care populează lumea Britanniei... Cât despre luptă... E puțin cam confuză vorbind drept...

WARLORDS III

Da prieteni, este adevărat. Cei de la SSG se întorc cu un nou joc, foarte bine realizat și care nu ducenici pe departe lipsă de multi-player : Warlords III : Reign of Heroes.

(stânga sus) : Cam așa arată ținutul în care jocul se desfășoară (după cum se observă seamănă destul de mult cu Warlords II). Eu sunt ăla mic și neajutorat din stânga pozei

(dreapta sus) : Desigur, să ataci pe cineva pe la spate nu-i un lucru frumos, dar câteodată este singura șansă pentru a supraviețui... și acum sunt puțin cam disperat... și oricum acesta îmi cam stătea în cale

(stânga jos) : Ca în orice joc cu omuleți sunt prezente inevitabilele stat-uri. Aici însă sunt ceva mai originale

(dreapta jos) : După cum se poate observa grafica a evoluat îmbucurător de la Warlord III ... iubitori ai jocurilor de strategie fiți pe fază.

În numărul următor puteți citi o prezentare completă a acestui joc





Ca să ataci pe cineva ar trebui să-ți scoți personajul din "modul pașnic" și să devii nervos (adică să treci în "war mode") și-apoi să click-ai pe inamicul tau... Cam complicat, nu? Ce te faci dacă el te atacă și până treci tu în war mode ești deja dead-meat mode? Mai simplu era să te duci la el și să-i arăți tu lui.. În rest ce nu-i lipsește jocului? Vrăji, quest-uri, monștri feroce, ghilde... Ca să vă lămurim și mai bine cred că ar trebui să aruncați o privire și peste articolul lui Alex Bartic despre Ultima OnLine de la avanpremiere...

Ca un cuvânt de încheiere nu pot decât să spun că deși Ultima Online arată minunat, o concluzie vom putea trage abia după câteva luni bune de la lansarea oficială a jocului când ne vom lămurii dacă UO poate să reziste condițiilor aspre impuse celor care sunt în vârful piramidei... Dacă nu v-am convins eu încercați site-ul Ultima Online de pe Internet la <http://www.owo.com>

Singur în intineric?

"Bine, bine domnu' Cristian Candet, ne-ai spus ce minunat ar fi să avem ATM, ce draguț e Ultima OnLine-ul pe care oricum majoritatea n-o să-l putem juca bine, ne-ai promis un review la Warlords III pentru numărul următor, ne-ai spus ce bine e să nu fii togolez și să joci cu alți 2000 de NPC (ce pesoană optimistă esti!). Dar nu vă supărați Dumneavoastră, Internetul e mare... Cum o să găsec eu oameni cu care să joc jocurile alea minunate că doar n-o să mă înțeleg prin avionase sau prin morse cu tipul din Paris care vrea să se joace cu mine, NU? Și unde sunt serverele alea minunate pe care rulează jocurile de care ne-ai povestit? Și cu ce se manâncă toate prostiile astea? Cu cuțitul și cu furculița?"

"Hop, Hop... Hai s-o luăm pe rând... În primul rând și-n primul rând nu trebuie să vă-nțelegeți prin stegulețe cu francezul... Cineva (cu siguranță foarte deștept!) s-a gândit deja la chestia asta așa că în cazul în care o companie scoate un astfel de joc care are și facilitatea de a se putea juca pe Internet pune la dispoziția celor ce cumpără jocul și un serviciu on-line (gratuit sau nu) pentru jocul respectiv, ca să vă ajute pe voi să găsiți parteneri de joc. Și asta e o soluție cât se poate de ingenioasă... Să nu uităm ce a anume a ajutat compania Blizzard să-și vândă multe mii de copii ale faimosului ei joc Warcraft II... Oare ce dacă, dacă nu serviciul free de multiplayer "Battle Net" pe care jucătorii de Warcraft și mai nou cei ce posedă "Diablo" și "Starcraft". Pentru cei ce aveți aceste jocuri și doriți o partidă de bumbăceală aceasta o puteți primi (sau oferi) la Battle Net : <http://www.battle.net/>

Pentru a nu fi cu nimic mai prejos și pentru a le putea oferi fanilor C&C sau Red Alert plăcerea unui joc de multi-player și cei de la Westwood dețin un serviciu on-line serverul lor de web : <http://www.westwood.com/> Și exemplele pot continua... Noi v-am selecționat câteva dintre cele mai importante servicii și le-am inserat la sfârșitul fiecărui paragraf care vorbește despre jocuri ce pot fi găsite acolo după cum ați și constatat.

"Serviciu On-Line? Hop. Domnu' Candet, (ce zici de un "băi Candet"? - Ed.) iarași vorbiți chineza... Parcă v-am rugat să ne explicați cu ce se mănâncă astea..."

"Imediat, vine și explicația. Dar așa îmi place mie să vorbesc și apoi să mă explic... Deci : ce sunt aceste servicii on-line? Pe aceste site-uri nu numai că se desfășoară mai multe jocuri "via

Internet" dar el facilitează totodată întâlnirea combatanților. De pildă serviciul celor de la Westwood se aseamănă foarte mult cu IRCul. Pentru a-l accesa este necesar un client (WChat) ce se poate lua de pe site-ul de web al celor de la Westwood. Odată conectați la el, jucătorii se pot loga pe mai multe "canale" de discuție, fiecare deservind un anumit joc. Acolo ei au posibilitatea de a discuta cu alte persoane, de a afla lucruri noi referitoare la jocul accesat sau de a lansa o provocare, de multe ori puerilă, unor combatanți mult mai buni ca ei. Deasemenea, vă puteți crea propriile dvs. canale pe care să discutați despre un anumit joc.

Serviciul Battle Net al celor de la Blizzard este diferit. El se prezintă sub forma unor pagini de web ce pot fi accesate cu orice browser de web. Aici puteți găsi atât sugestii referitoare la strategii cât și un suport tehnic pentru eventualele probleme pe care le aveți cu jocurile. Serviciul Battle Net mai oferă un forum de discuții în care jucătorii pot trimite mesaje, sistem ce se aseamănă foarte mult cu chat-urile care se găsesc pe diferite server UNIX."

Un server on-line destul de interesant se mai găsește la <http://www.redorb.com/roz/> și se numește Red Orb Zone. Aici în principal se pot juca Take No Prisoners, Warlords III, The Last Express și River.

Aș putea să mai spun multe despre serviciile on-line, dar pe moment ma voi opri aici promițându-vă ca vom vorbi mai mult și mai amănunțit despre serviciile multi-player cât și despre un alt cuvânt ce a făcut ravagii în lumea "multi-player", și anume KALI, în numerele viitoare.

AS-COMPUTER BUCUREȘTI S.R.L.
 Banca : B.C.R. Sect 6 Cont: 4072447120 Tel/Fax: 6370593/2227652
 Calea Giulești 35, Sector 6 Pg2111660/386 Mob-094501116 Email:vlad@mailkappa.ro

**IDEAL ! PENTRU FIECARE LABORATOR SAU FIRMA
 CITE O MINIRETEA UN SERVER SI
 LINUX UNIX 4CALCULATOARE
 1100\$**

**UN CALCULATOR PENTRU FIECARE !
 OFERIM CALCULATOARE NOI sau SECOND HAND
 286,386,486,586,PENTIUM,KIT-uri MULTIMEDIA
 IMPRIMANTE,MONITORE,FAX-MODEMURI,
 DISCHETE,CONSUMABILE,CD-URI**

**OFERIM SI SUBANSAMBLE.
 VA INTERESEAZA CEVA! SUNATI!
 OFERIM JOCURI AMERICAN POKER II si
 JOCURI DISTRACTIVE**

**EXECUTAM DEPANARI , UP-GRADE !
 PROMPT! AVANTAJOS! CALITATE GARANTATA
 VINDEM SI IN 12 RATE FARA AVANS**

pag. 53
- lipsă -

pag. 54
- lipsă -

Little Big Adventure 2

Continuarea de la LBA - Relentless aduce o nouă aventură în lumea nebună a fanteziei celor de la Adeline Software. Cu un engine 3D mult îmbunătățit dar pastrând și elemente din vechiul sistem izometric, cu un sunet mult superior celui original, Twinsen's Odyssey poate fi recomandat drept unul dintre cele mai interesante quest-uri de pe piață la ora actuală.

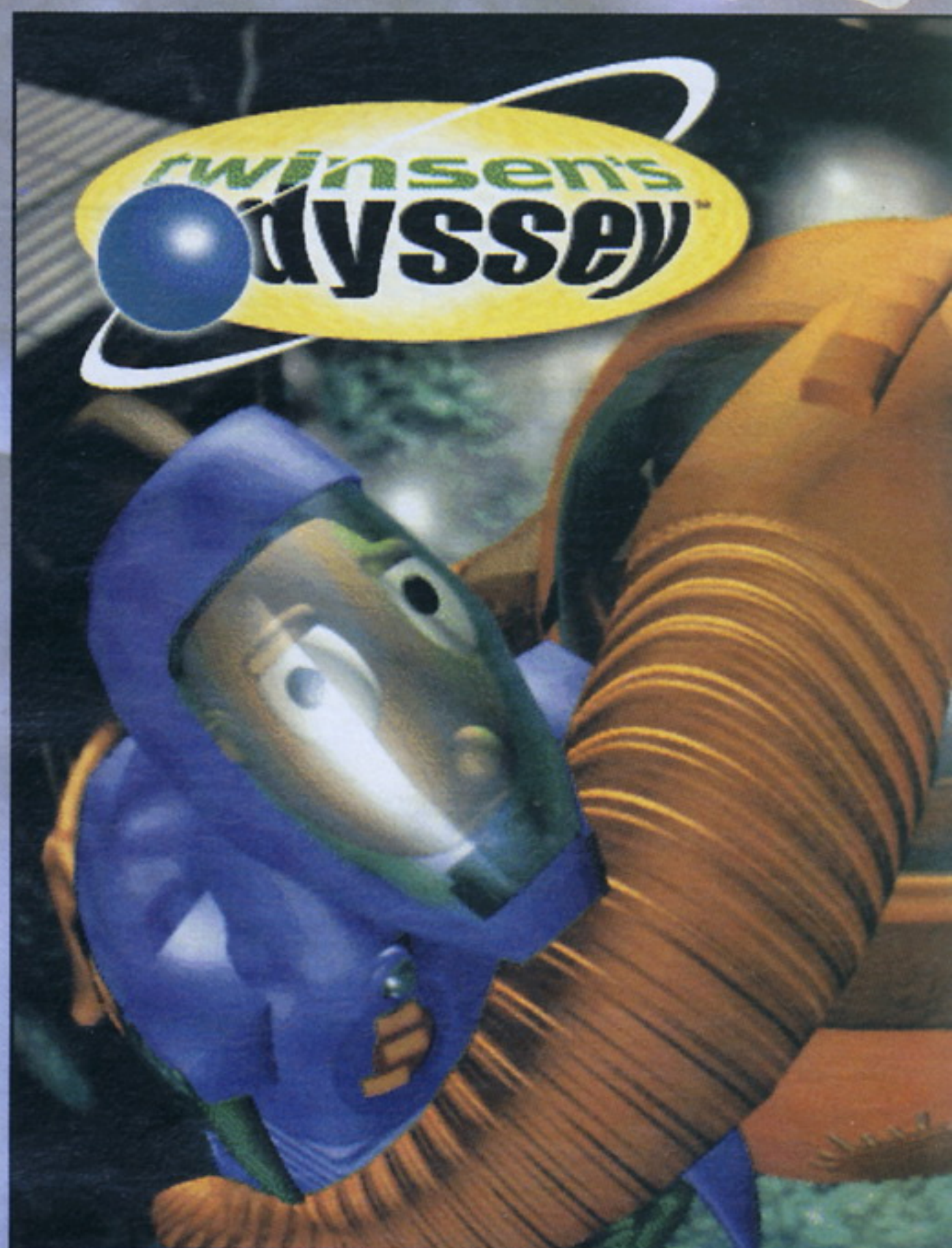
Yep, LBA 2. Continuarea de la Relentless păstrează același stil inconfundabil împreună cu o parte din personaje dar mai ales aduce multe idei noi, deși unele un pic cam extravagante. Jocul începe când nevasta te trimite la farmacie în căutarea unui leac pentru vechea noastră cunoștință DinoFly, care a binevoit să cadă și să se lovească. Înainte de a părăsi casa trebuie să îți recuperezi bila și holomap-ul din pivniță. Costumul îl vei găsi la muzeu, iar ca modalitate de acces în interior poate fi utilizată fereastra.

Umbrela bătrânei poate fi recuperată ajungând în modul discret în spațele hoțului. Posesoarea ei îți va povesti de vrăjitorul de pe Desert Leaf Island. Problema rămâne vremea. După o discuție cu Weather Wizard-ul vei afla că trebuie să-l găsești pe paznicului farului care a dispărut de o bună bucată de timp, ultima dată fiind văzut pe dealuri. Ajungând acolo se observă o intrare întunecată care duce în catacombele unde se află Tralu, un monstru care vroia să își facă o "rabby bunny melba" din bietul iepure.

După ce rezolvi cu monstrul te vei întâlni cu Weather Wizard-ul care te va cheama la far unde se va rezolva problema vremii nefavorabile.

Aici apare cu adevărat intriga jocului, deoarece odată cu vremea bună vin și zeelichienii, niște extraterestrii care numai pașnici nu sunt. Prima discuție este deranjată doar de câinii care latră, dar cel cu care vorbești pare chiar pașnic, deși textul este cam demagogic. Mai departe vei lua ferry-ul pentru a ajunge pe Desert Island, unde vei da de persoana cu umbrela. Ea îți va spune că vrăjitorul este plecat, deci în concluzie va trebui să găsești singur școala de magie. Poți afla poziția ei întrebându-l pe înțeleptul de pe terasă dar pâna acolo ar fi bine să vezi și sauna femeilor, deoarece poate rezerva surprize interesante...

De banii pentru taxa de înscriere se face rost simplu, deoarece pe insulă se află o comoară (cam mică de altfel, dar din două-trei treceri se rezolvă). Mai exact în fântâna din Temple Park. Pentru cei mai puțin



atenți, cimitirul are o intrare și o ieșire dar care nu este în mod necesar aceeași.

Primul test în ale magiei este ușor (salvezi după ce dai jos o placă). Pentru a-l rezolva pe cel de-al doilea îți este necesară mașinuța aflată acasă și căreia îi lipsește volanul. Acesta îl iei de la inventator, mai culegi și sticla de acid din casa menajerei și te duci din nou pe Citadel Island. Acidul este necesar pentru a repara harta canalelor, iar volanul îl dai nevastei. Te duci din nou pe la Baldino pentru radio și urcându-te la volan iei floarea galbenă (mașina sare pe podul rupt de lângă cimitir). Cu ce câștigi de la a doua probă vindecă DynoFly-ul, pornind-o apoi către Dome of the Slate. Harta labirintului se află la intrare și ar fi bine să salvezi acolo pentru a nu fi nevoit să o copiezi. Ideea este de a răzbate în partea cealaltă, evident fără să cazi. Din nou la școala de magie o să primești diploma pe care o vei arăta vrăjitorului ambulant care circulă pe insulă (face frumos dacă tragi în el), iar acesta te va ajuta să-ți investești fondurile într-un costum deosebit. Mai departe te vei duce în Hacienda și de acolo vei ajunge via UFO pe planeta extraterestrilor, Zeelich, unde din nefericire vei fi recunoscut și trimis în pușcărie.

După evadare, obiectivul este întoarcerea la astrodrom și de acolo acasă (cheia de navigație o vei lua din turnul de control). Twinsun-ul îl vei regăsi ocupat de către zeelichieni care și-au dat silința să refacă planeta ca în vremurile bune ale lui Dr.Funfrock



Twinsun - Citadel Island : Cei care au jucat Relentless pot recunoaște ruinele vechii citadele după amplasament

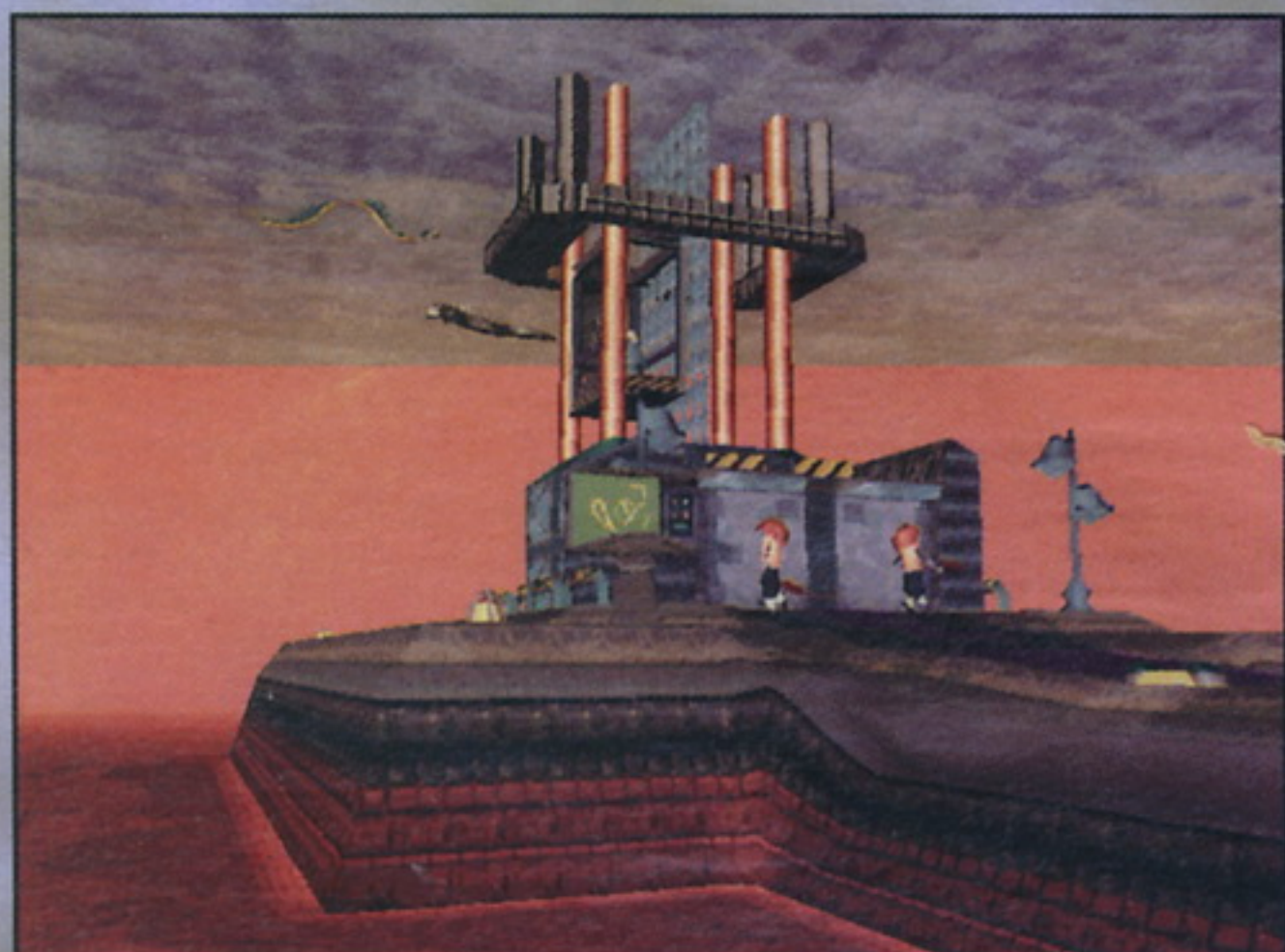
(cel reprezentat în bustul din pivniță).

După o discuție cu nevasta vei afla de răpirea copiilor și o vei porni în căutarea unei soluții rapide de transport înapoi pe Zeelich. Între timp trebuie să-ți faci rost de două vrăji : Lightning și Protection, care însă nu este obligatorie pentru a termina jocul. Iei perla de pe Desert Island (broasca țestoasă o chemi la unul din cei doi clopoței) pe care o duci în casa Weather Wizard-ului de pe Citadel Island și dacă tot ai făcut rost de Lightning ar fi bine să recuperezi și Sendell's Ball. Pentru a ajunge în centrul canalului există două modalități : prin bar sau sărind de pe pod direct în mijloc. Pui cheia piramidală (obținută de la bătrân) în locașul ei, dai cu Lightning-ul și iei sfera. Vraja de protecție se procură de pe insula din fața Haciendei. Mergi înăuntru cu Protopack-ul iar quest-ul cu lăzile este complicat doar la prima vedere. Le pui pe ambele pe lift în așa fel încât să formeze o scară pe care să te poți urca. Cea mai bună idee este să ai mana plină și să dai cu Lightning, omorând și monștrii și topind și barele în spatele cărora se află Protection Spell-ul. După aceea vei fi gata pentru o vizită mai complicată în Temple of Bu.

Partea cu căruciorul este foarte simplă, trebuie doar să dai cu bila în săgeți pentru a schimba macazele. Cheia de la ușa de după trenuleț o găsești între cele două statui și ajungi la ea sărind din mers. În baza extraterestră lichidezi tot ce mișcă sau doarme și furi de acolo tot ce se poate (afli și codul pentru Moon-Base). Podul electric poate părea urât, dar oricine poate trece PESTE el, mai puțin extraterestrul pe care îl poți cureta după ce iei cheia de navigație. Odată ajuns pe lună nu este obligatoriu să omori gărzile din

exterior deoarece dacă dai codul corect te lasă în pace. Trebuie să deschizi din clădirea mică comutatoarele care controlează ușile de acces în cea mare, și să îl eliberezi pe Baldino care te va transporta pe Zeelich, făcându-și și năvuța praf cu ocazia aceasta.

Va trebui să faci rost de gazogem, lucru nu tocmai simplu deoarece tocmai atunci s-a întâmplat ceva cu alimentarea. Va trebui să procuri cel puțin 150 zlitos de la cazino și de prin coșurile de gunoi pentru a-l plăti pe bătrânul din port care te va duce pe Celebration Island. Acolo îl vei găsi pe vânzătorul de suveniruri, iar în continuare urmează Francos Island, pe unde tot poporul caută un fragment de cheie (cheia aceasta reprezintă o profeție și este împărțită în patru bucăți, una la fiecare rasă). Vei vorbi cu fratele fostului primar și acesta îți va spune că "burgermeister" a lăsat un cabinet închis dar și că el a binevoit să piardă și cheia acestuia. Prin oraș poți afla că bufnița mecanică are prostul obicei de a fura cheile oamenilor (mă rog, sau ce sunt ei). Te duci în cuibul ei (singurul liber de pe insulă) și vei găsi cheia cabinetului în interiorul căruia se află o hartă în cuvinte a amplasării fragmentului de cheie. De fapt locația exactă este în spatele shop-ului, într-o zonă verde și mică de lângă gaz. Sapi acolo cu târnacopul cumpărat de la magazin și vei găsi Francos Key. Fragmentul pe care l-ai găsit, fratele primarului îl va considera fals deoarece esti al n-lea care susține ca l-a găsit. Gazogemul îl vei lua tot de aici, intrând într-o clădire aflată în spatele gardului care trebuie sărit în prealabil (mai întâi pe conductă și după aceea peste). În interiorul clădirii nu e prea complicat dar trebuie reținut că o cheie poate fi luată prin lovirea cu



(dreapta sus) Poziție liniștită cu mâinile la spate : denotă calm și relaxare
(dreapta mijloc) Twinsun - Citadel Island : Statuia de la sfârșitul Relentless-ului există în continuare.
(dreapta jos) Zeelich - Celebration Island : Cartea celor 10000 de cuvinte și monumentul lui Dark Monk.
(stânga) Zeelich - Undergas Elevator:

bila magică. La capătul celor câteva camere se află marele premiu : canistra cu gazogem care trebuie livrată lui Baldino. Acesta va anunța prin radio când a terminat Super JetPack-ul. Între timp pentru o vizită la Rick, gangsterul care conduce barul și o bună parte din afacerile murdare din oraș. În birou există două intrări : una cu forța și alta cu săritul pe coloanele din culise după deschiderea grilajului.

Acesta te va trimite la Johnny Rocket, zeelichianul cu care ai vorbit la prima întâlnire cu extraterestrii, un adevărat explorator și rebel în secret. Pentru a da de el va trebui să ajungi în partea de sus a orasului spre care nu urcă lifturile și noroc cu Baldino care a terminat la timp JetPack-ul (acesta se utilizează la mica cascadă din oraș). Deasupra se află și doi nătarăi cu mitraliere dar în final vei ajunge la poarta palatului imperial lângă

care se află hotelul. Înăuntru se poate intra și prin spate, pe o fereastră care dă în camera unei isterice. După o interesantă convorbire cu Johnny (înregistrată de băieții cu ochi albaștrii din cealaltă cameră) vei fi trimis în oraș, la magazin, unde va trebui să prezinți inelul conspirației și de unde te vei alege cu un pistol și informații privind CX Island. De cristal pentru laser se face rost de pe Celebration Island, din partea din spate a vulcanului. După ce ai rezolvat și această problemă o vei lua din nou spre Francos unde vei sări gardul și te vei urca în zeppelin cu care vei ajunge la UnderGas Elevator. Acolo te va aștepta un criminal plătit cu aspect maimuțoidal și care poate fi omorât bătându-te în el și dând cu bila magică ceva timp. Pe UnderGas ajungi mai întâi în Wannies Island pe care locuitorii se ocupă cu mineritul. Din carieră va trebui să strângi cât mai multe pietre prețioase (cam șase), o mânășă de respins bilele de foc și fragmentul lor de cheie. Acesta se află într-un fel de altar amplasat în a doua cameră care compune mina. Este sub pază iar după cel îl vei lua chiar și minerii vor trage în tine. După ce aduni toate acestea este timpul pentru o plimbare în satul propriu-zis, pentru a afla cum se poate parăsi insula. Acolo vei face rost de o FireFly Tart în schimbul căreia bătrânul îți va da posibilitatea de a intra în capelă. După ce vei vorbi cu călugărul vei trece pe la menajera acestuia care te va învăța un cântecel utilizabil la pavilionul de pe malul lavei. Luntrașului îi vei cere să te ducă pe Mosqui-bees Island. Acolo vei cere o audiență la regină și îi vei arăta inelul, semnul conspirației. Testul este ușor de trecut, trebuie să spargi cu bila ta bolovanii care alunecă pe jos (poți folosi și Lightning-ul dacă ai îndeajuns de multă mana). După ce iei Blowtron-ul te vei afla în plin atac imperial. Obiectivul lor, ca și al tău de altfel, este fragmentul de cheie al albinelor. Acesta se află undeva într-o cutie, dincolo de pod. Pentru a ajunge la el va trebui mai întâi să părăsești zona de luptă pe sus și mai apoi să omori un monstru zburător cu mânășă care respinge bilele de foc. Supraviețuitorii roiului se află pe Volcano Island, dar ca să ajungi la ei trebuie să traversezi un râu de lavă în trei locuri.

Aceștia îți vor explica unde se află regina, adică pe Wannies Island, în sediul companiei de comerț. Ca să intri în închisoare ai două soluții : pe acoperiș (prin mină, într-o ladă fără capac, și urcând scara) sau folosind un MecaPenguin la detectorul de metale (intri și dai drumul jucăriei înapoi prin ușă). Regina îți va da cheia cu ajutorul căreia se deschide în tron un pasaj secret care duce spre CX Island (asta după ce în prealabil mai termini un ucigaș plătit de Dark Monk). Ajuns acolo o iei prin canalizare, ieși, omori o gardă și iei cheia de la turn. În interior trebuie să dai de Împărat. Nu te apuca să te bați cu Garda Imperială, deoarece deocamdată nu le poți face nimic, deci evită-i. Ajungând în sala de control îl vei omori pe Împărat, și vei lua sabia sa de husar (aflată în cutie). Acum trebuie găsită o modalitate rapidă de a ajunge la palat, iar aceasta este shuttle-ul, cheia sa de navigație fiind după ușa din camera în care întâlnești pentru prima dată Garda Imperială. După ce nava aterizează intri în palat de unde recuperezi ultimul fragment de cheie, și o vei porni către Celebration Island, unde vei ridica statuia din vulcan (pui cheia pe postamentul din templu). Ca să ajungi pe



(sus) Final fericit cu petrecere și farfurii zburătoare ...
 (jos) Harta Desert Leaf Island-ului, unul din locurile în care poți face cam orice dorești. Acest lucru este posibil datorită engine-ului care îți permite să o iei peste dunele de nisip, prin apă, iar la un moment dat chiar să sări cu mașina.

carte va trebui să sari pe coloane și de acolo vei intra în gaura prin care a dispărut Dr. FunFrock. Ecranele se decuplează pe rând (trebuie făcute toate negre) și cu ajutorul vrăjitorilor o vei lua în sus cu liftul. Acolo are loc a doua întâlnire cu FunFrock care hotărăște moartea copiilor pe care tu evident că trebuie să încerci să-i salvezi. Deci cobori și te bați cu toți elefanții (care în general au și chei la ei) până dai din nou de FunFrock, de data asta în dublu exemplar. Din câte am încercat a rezultat că nu poți salva copii înainte ca nebunul să taie lanțul deoarece acesta este invulnerabil până după aceea. Dar asta nu ține prea mult și singurul lucru care poate părea mai ciudat este prezența duplicatului de lavă care cam încurcă situația. Aici se folosește cu încredere Protection Spell-ul și până la urma îi omori, fiind și mult mai ușor decât la Relentless. Finalul este interesant, un fel de pace + armistițiu + prietenie + colaborare + ... (stil epoca de aur, dar cu ceva mai multă mâncare), inclusiv apariția urmașului lui Twinsen (mai exact a căruciorului său ...).

Singurele lucruri care i se pot reproșa acestui joc sunt lungimea (lucru însă apreciat în general de gameri); cam aceleași voci ciudate la mai multe personaje și un engine grafic care are câteva bug-uri, dar nu foarte multe ca pe la alte producții. În final se poate afirma că Adeline Software a scos o continuare foarte reușită a mult lăudatului Relentless, apărut acum doi ani, și care depășește cu mult Time Commando, o altă producție a aceleiași firme.

FUJITSU

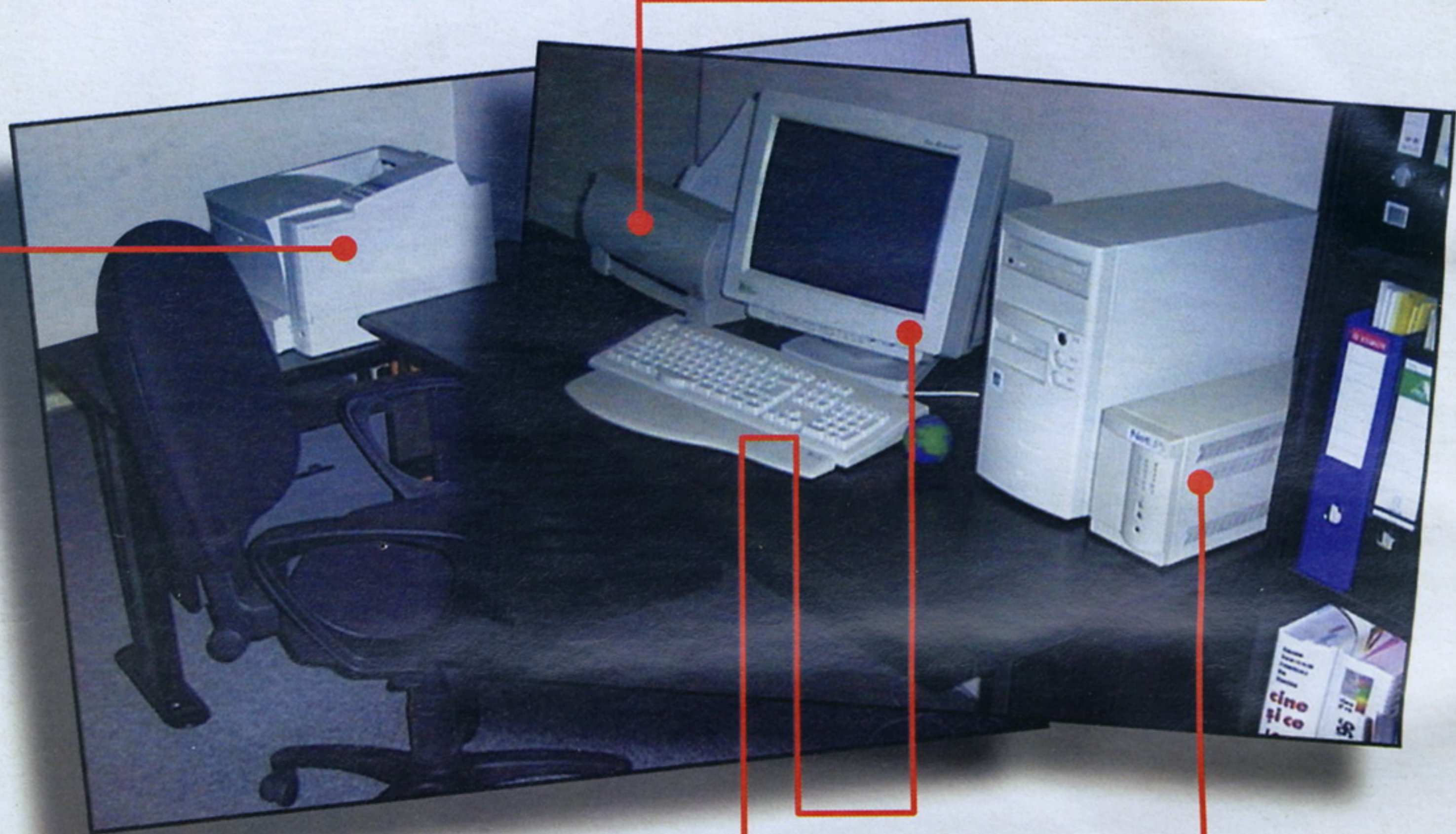
Fujitsu print Partner 14V

- . High-speed laser printing (14 ppm)
- . 1200 dpi class resolution (True 600 dpi print resolution + Advanced FEIT)
- . Optional Local Talk and Ethernet
- . Resident RAM 3Mb expandabil la 67Mb

Canon BJC 240

- . 3 ani garantie
- . Imprimanta de birou
- . Rezolutie 360x360 dpi

Canon



DTK Quin - 55M/ PM200

 **DTK
Computer**

- . Garantie 24 luni
- . procesor Pentium 200Mz
- . RAM standard 16, maxim 192 EDO
- . Chipset Intel 430 HX
- . Hard disk Seagate ST52520A
2,5 Gb Fast ATA-2
- . CD-Drive
- . Video Diamond 3D 3000 4Mb VRAM

EXIDE ELECTRONICS

NetUPS de tip linie interactiva

- . Tehnologie linie interactiva pentru retele de calculatoare
- . Baterii inlocuibile la cald
- . Compatibil cu soft-ul pentru gestionarea alimentarii

ROMUS INDUSTRIES
ROMUS INDUSTRIES

Romus Industries S.A.
Calea Floreasca 167 bis

E-mail : office@romus.ro
http://www.romus.ro

tel 230.16.50
fax 230.16.60



ÎN LUCRU : Numărul 2

**DE VÎNZARE DIN
7 DECEMBRIE !**

PC Gaming

Numărul 2 Decembrie 1997 9000 LEI

**EXCLUSIV PENTRU
ROMANIA
PANZER
GENERAL II**

**Warlords III
Jedi Knight
Age of Empires
Netstorm
Blood Omen
Dark Reign
World League
Basketball
Worms 2**

Cele mai interesante jocuri ce vor fi prezentate în numărul următor

**ÎN PREMIERĂ ÎN ROMANIA : CÎȘTIGAȚI JOCUL
PANZER GENERAL II**

TOT ÎN NUMĂRUL 2 : CITIȚI TOTUL DESPRE SU 27 FLANKER 2.0
ÎN PRIM PLAN : EFECTELE SPECIALE
GHIDUL NEJUCĂTORULUI : RUBRICA DE CHEAT-uri

MĂ NUMESC _____ ȘI DORESC SĂ PRIMESC PRIN POȘTĂ
NUMĂRUL 2 DIN PCGAMING LA UN PREȚ DE 8900 LEI FAȚĂ DE 9900 CÎT COSTĂ PE
PIAȚĂ. SUMA AM ACHITAT-O PRIN MADAT POȘTAL NUMĂRUL _____. ADRESA
MEĂ ESTE _____

INTERNET

viteză de transmitere a datelor

2
Mbps



PARTENERI

DeltaSoft - Braşov
Verena - Sibiu
Onix - Rm. Vâlcea

ElectroOrizont - Tg. Mureş
Romlotus - Galaţi
Tomrad - Constanţa
M&M Computers - Ploieşti



Connection with the future

Serviciul
INTERNET
oferit de

