

# PC Gaming

Singura revistă în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

Numărul 4  
19.000

www.pcgaming.ro

WING COMMANDER

## PROPHECY

Demo exclusiv pe CD

Panzer General II  
*Concurs relansat!*

*Festival TOMB RAIDER 2*

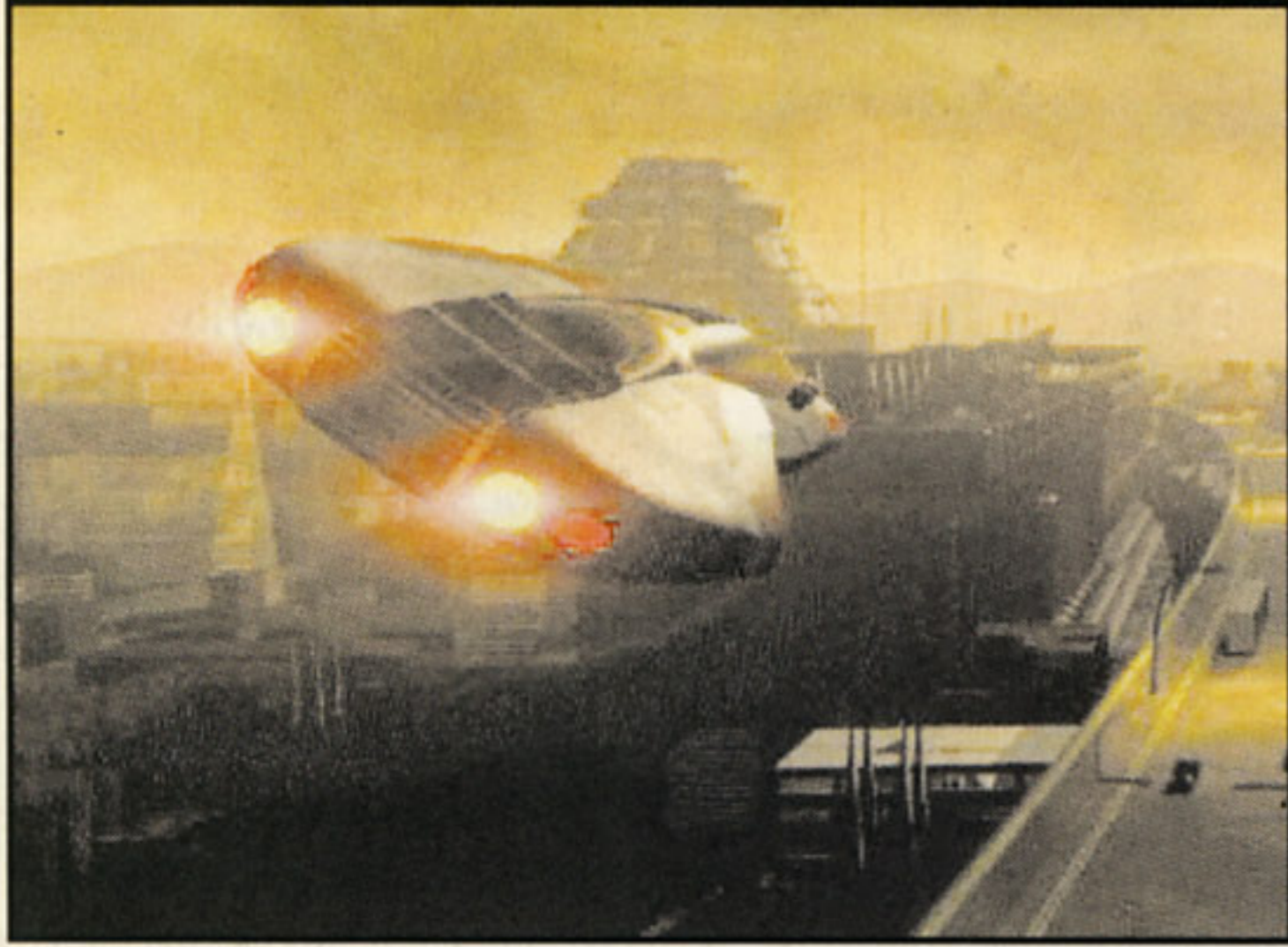
Galapagos  
Men in Black  
Combat Chess  
Actua Soccer 2  
Armored Fist 2  
Steel Panthers III  
Jane's Longbow 2  
Flying Corps Gold  
I-War: Enter Infinity

demo  
soluție  
concurs  
interviu



**QUAKE 2 Mania: învață să te joci!**  
**CD: 1 joc COMPLET + 25 demo-uri!**

**ROKNET**  
Conexiunea cu viitorul



# PC Gaming

## Numărul 4

**Editor :** Camil Perian - camil@mb.roknet.ro

**Colectiv redacțional**

- Alex Bartic - alex@mb.roknet.ro
- Dan Dimitrescu- tomcat@mb.roknet.ro
- Cristian Candet - ccris@mb.roknet.ro
- Costin Raiu - craiu@gecad.ro
- Marius Neacșa - marius@mb.roknet.ro
- Cristi Radu - crizr@mb.roknet.ro
- Ionuț Radu - ion@mb.roknet.ro

**Colaboratori**

- Radu Leșeanu
- Mihai Brîncuși
- Dan Marina
- Mihai Dobrică

**Consultant Financiar :** Silviu Petrescu

**Tehnoredactare :** 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:**

- Chloe & Sara @ EA
- Kathryn @ I-Magic
- Susie @ Core Design
- Helen@ Gremlin
- Eric & Sandy @Dynamix, Sierra
- Rachel @ Microprose
- Zexe @ Ibi
- Firicel Mone

# Editorial

O nouă lună, o nouă revistă, noi jocuri... și un CD. Spre nefericirea mea, și mai mult ca sigur și a voastră, și un nou preț. Știu că știți placa: "Nu e vina noastră, costul hîrtiei, costul tipografiei, costul cd-ului, costul costului, costul adaosului pe cost... bla bla bla..." dar credeți-ne că aceasta a fost singura alternativă. Cu toate acestea, vă promitem că banii în plus pe care va trebui să-i dați nu vor fi risipiți iar tot ceea ce vă oferim în revistă va merita osteneala de a o cumpăra.

Astfel, printre lucrurile care ies în evidență în acest număr se află excelentul concurs al firmei CORE la care puteți câștiga 2 jocuri Tomb Raider 2 și 10 tricouri Lara Croft și jocul complet și gratuit care se află pe CD.

După cum ați văzut am fost nevoiți să diminuăm și numărul de pagini, însă nu am făcut asta în detrimentul vostru, deoarece, după cum puteți vedea, am eliminat din revistă tot ce se putea fără a afecta prezentările, pînă și acest editorial fiind nevoie să fie scurtat pentru a face loc prezentărilor.

Atenție: Un lucru de remarcat în acest număr este relansarea concursului Panzer General II, a cărui dată limită expirase din cauza apariției tîrzii a numărului 2.

A, să nu uit. Mulțumim revistelor care s-au apucat să facă repede interviuri imediat ce au văzut la noi. Nu ne-au dovedit decît că am avut încă o idee foarte bună.

Camil Perian

## Prezentari

### Quake II Mania.....6

Nu știți să jucați Quake II? Muriți prea des și decedați subit? Este acum momentul ca Uber Alles FragMaster Der Campionen Shaft Radu Leșeanu să vă învețe cam ce trebuie să faceți pentru a sta pe picioare.

Wing Commander Prophecy.....12



- Actua Soccer 2.....16
- Flying Corps Gold.....18
- Steel Panthers III.....22
- Andretti Racing 98.....24
- Armored Fist 2.....26
- I-War: Enter Infinity.....28
- Galapagos.....31
- Jane's Longbow 2.....32
- Men In Black.....36
- Combat Chess.....39

Ținând cont că anul apariției 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.

- Duke Nukem.....40
- Diablo.....41

## APARIȚII LUNARE

### Ghidul jucătorului

A doua parte a soluției jocului Monkey Island 3 și prima parte a soluției jocului Tomb Raider 2 sunt ceea ce vă oferim în această lună.

Căsuța poștală 51

Interviu Lara Croft 45

O da, este chiar ea cea care răspunde întrebărilor noastre. Este doar un personaj mediocru sau un om al aventurii? Citiți și veți vedea.

## Concurs

Concurs Core Design 46

Sincer vorbind, ați văzut multe femei să a-rate mai bine ca Lara Croft? Acum răspundeți în gînd.. Ei bine, noi am văzut... hi hi hi. Cu toate acestea, aveți acum ocazia să câștigați 2 jocuri Tomb Raider 2 și 10 tricouri cu Lara Croft la concursul realizat în România în premieră de Core Design!

### Andretti Racing



### Am făcut-o cam lată

În cadrul rubricii Lumea Cheat-urilor din numărul 2 al revistei am comis o spectaculoasă gafă publicînd cheat-uri pentru Diablo. După cum se știe la acest joc cheat-uri nu prea există, așa că greșeala noastră a fost cu atît mai evidentă. Cu scuzele de rigoare, toate cele bune

## Citiți înainte de a acționa !

Pentru a rula majoritatea demo-urilor de pe acest CD aveți nevoie de cel puțin un Pentium 100 cu 16 Mb de RAM, placă video de 1 Mb și Windows 95. Pentru DOS, singurul joc disponibil este Betrayal at Krondor

PC Gaming și nimeni altcineva nu-și asumă responsabilitatea pentru eventualele pagube, fizice sau psihice care ar rezulta din utilizarea programelor incluse. Nu că ar fi vreo problemă, noi am testat și jucat toate aceste demo-uri pe calculatoarele noastre, dar pentru orice eventualitate...

# CD

### Modul de acces în Windows 95

Cheia accesului în Windows 95 se numește Autorun. Este deci suficient să introduceți CD-ul în drive și browser-ul va porni. Dacă totuși asta nu se întâmplă procedați în felul următor:

1. Introduceți CD-ul în drive
2. Lansați Windows Explorer
3. Mergeți pe drive-ul care reprezintă CD-ul dvs.
4. Lansați pcgaming.exe

sau alternativ în locul pașilor 2,3,4 din meniu lansați run și introduceți N:\pcgaming.exe unde N este litera drive-ului care reprezintă CD-ul.

### Modul de acces în DOS

Ținând cont că un singur joc dintre cele aflate pe CD se poate rula sub DOS și anume chiar jocul complet, Betrayal at Krondor, nu am inclus un browser pentru DOS. Iată însă cum puteți instala acest joc sub DOS:

```
N: [ENTER]
CD\BETRAYAL [ENTER]
krondorz.exe [ENTER]
```

unde N este litera drive-ului dedicat CD-ului [ENTER] reprezintă apăsarea acestei taste. Urmați instrucțiunile de pe ecran

### Iată lista tuturor demo-urilor aflate pe acest CD:

Actua Soccer 2	FIFA 98: RTWC
Armored Fist 2	Falcon 4.0
Ardennes Offensive	F-22 Raptor
Air Warrior 3	Final Liberation
Andretti Racing	Lords of Magic
Blood Omen	Myth: The Fallen Lords
Chasm the Rift	Tomb Raider 2
Close Combat 2	Seven Kingdoms
Die by the Sword	Total Annihilation
Great Battles of Hannibal	Wing Commander Prophecy

## Actua Soccer 2

Ca de obicei, Gremlin și EA sunt într-o continuă competiție în materie de jocuri de fotbal. Deși Actua Soccer a fost considerat până acum mai bun ca FIFA, iată că anul 98 îi pune pe cei de la Gremlin pe locul 2. Actua Soccer 2 cade în categoria jocurilor care promovează grafica spectaculoasă neglijând destul de mult jocul. Din punct de vedere al asemănării cu versiunea inițială, singurul element care se păstrează este modul de acțiune cu pasă și centrare, singurul element nou aici fiind o tastă separată pentru deposedarea prin alunecare.



## Betrayal at Krondor: joc complet

Da, este într-adevăr un joc complet. El se află pe acest CD cu aprobarea firmei Sierra, căreia îi mulțumim pe această cale pentru bunăvoința arătată. După ce utilizați programul de instalare, mergeți în directorul în care ați setat programul să fie pus și lansați fișierul său executabil. Deși este destul de vechi, motivul pentru care l-am inclus pe acest CD este că la vremea sa a fost considerat un clasic al genului RPG.

De menționat este că de curînd firma Sierra a lansat continuarea lui, numită Betrayal in Antara.

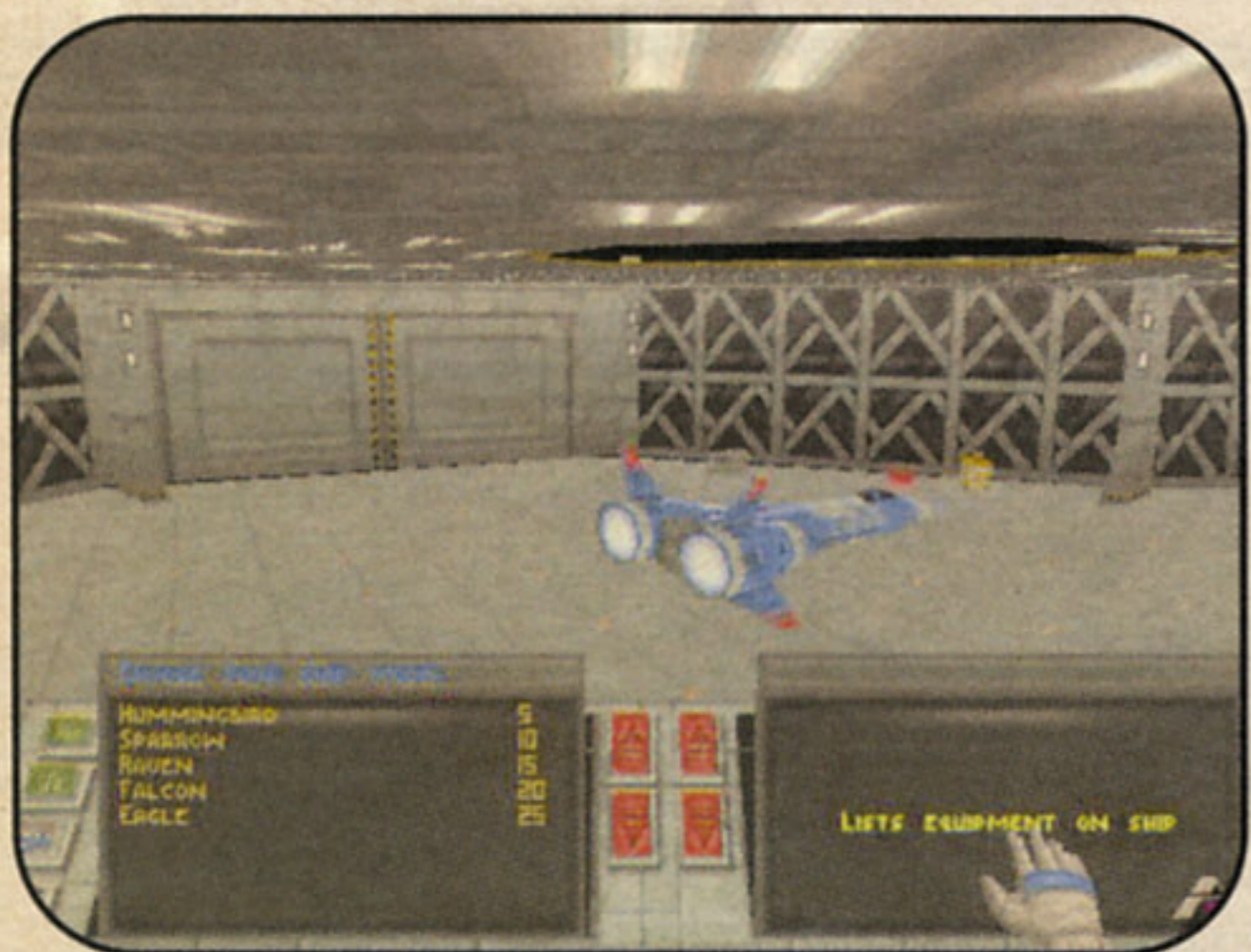


**C  
O  
N  
C  
U  
R  
S**

Ați cumpărat numărul 2 și nu ați participat la concurs din cauză ca data concursului era expirată datorită apariției târzii a revistei pe piață? Ați crezut că nu mai aveți nici o șansă să puneți mîna pe Panzer General II ?

Ei bine, iată că acum concursul se relansează pentru toți cumpărătorii revistei. Este suficient să trimiteți emblema paginii (dreapta sus, scrie CD pe ea) pentru a participa la concurs ! Desigur, cei ce vor trimite și o dovadă că au cumpărat numărul 2 (o bucată din pagina de concurs din nr 2) vor participa cu 2 taloane. Cei ce deja au trimis talonul vor participa la tragerea la sorți! 5 copii de Panzer General II vă așteaptă așa că grăbiți-vă!

# ȘTIRI



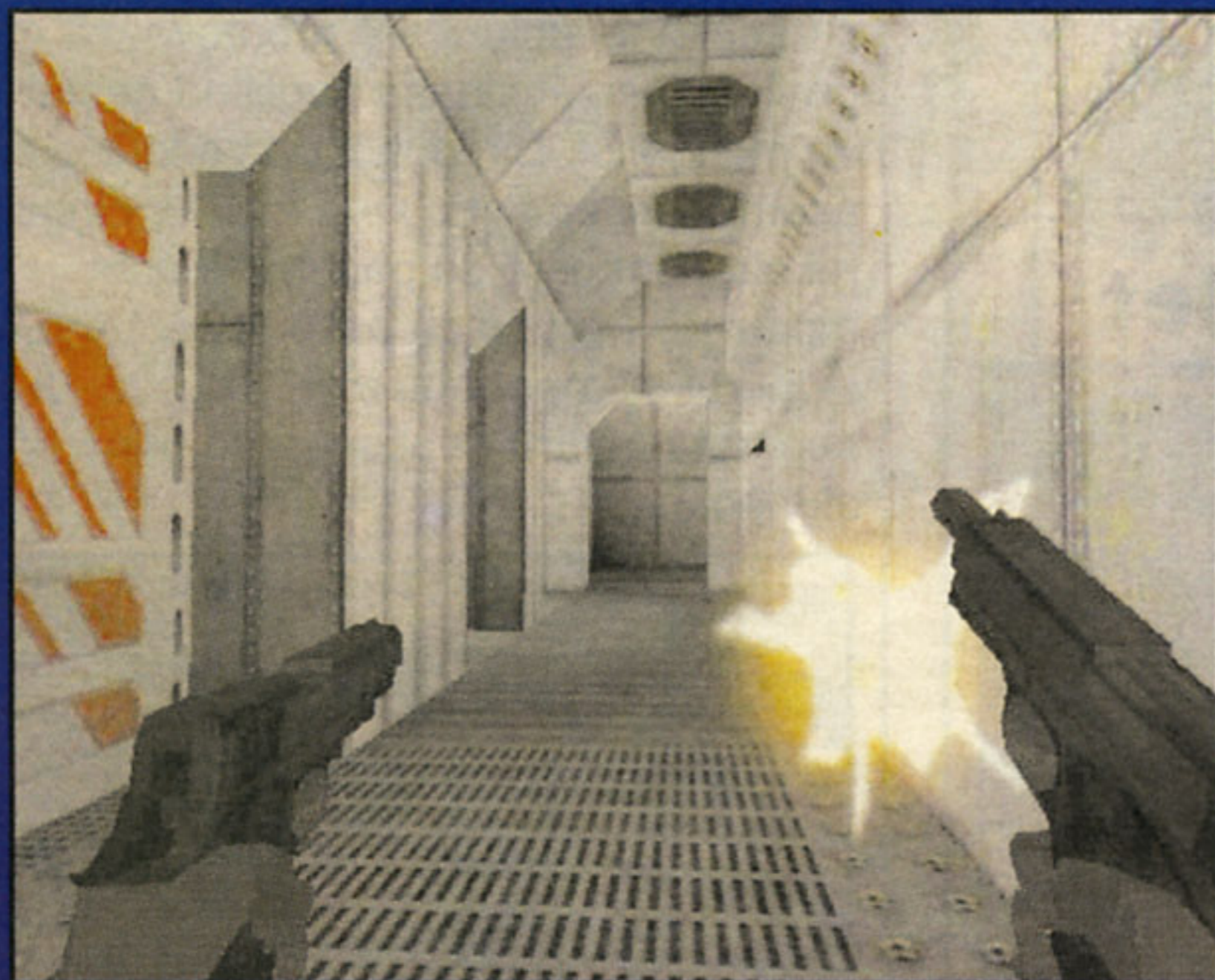
## 10th Planet

Acest joc are la bază o premisă destul de vehiculată în ultimul timp conform căreia nu suntem chiar singuri în Univers. Departe, după Pluto, se presupune că mai există o planetă, cea de a 10-a pe care trăiește o civilizație mult mai avansată și mult mai predispusă la luptă decât cea de pe Pământ. Dintr-un motiv necunoscut ei au dormit un timp mai (foarte) îndelungat, momentul trezirii punându-i în față cu dorința de expansiune și cunoaștere a locuitorilor de pe Pământ. Primul lor semn este distrugerea bazei de cercetare de pe Pluto. Jocul se dorește a duce acțiunea tip Wing Commander Prophecy sau Star Wars pe noi dimensiuni, îmbinând elemente originale ale genului Science Fiction. De exemplu, în 10th Planet se vor regăsi elemente atât din jocuri tip Master of Orion sau TIE Fighter. Jocul împrumută elemente și din X-COM, mai exact, continuarea și progresul în joc nu pot fi asigurate decât prin cercetarea obiectelor luate de la extraterestrii, construirea de baze și fortificații fiind indispensabilă. Navele vor fi complet adaptabile, putând fi modificate în întregime. Există peste 100 de tipuri de arme și motoare, plus cele pe care ți le poți crea singur.

lungat, momentul trezirii punându-i în față cu dorința de expansiune și cunoaștere a locuitorilor de pe Pământ. Primul lor semn este distrugerea bazei de cercetare de pe Pluto. Jocul se dorește a duce acțiunea tip Wing Commander Prophecy sau Star Wars pe noi dimensiuni, îmbinând elemente originale ale genului Science Fiction. De exemplu, în 10th Planet se vor regăsi elemente atât din jocuri tip Master of Orion sau TIE Fighter. Jocul împrumută elemente și din X-COM, mai exact, continuarea și progresul în joc nu pot fi asigurate decât prin cercetarea obiectelor luate de la extraterestrii, construirea de baze și fortificații fiind indispensabilă. Navele vor fi complet adaptabile, putând fi modificate în întregime. Există peste 100 de tipuri de arme și motoare, plus cele pe care ți le poți crea singur.



**Dune 2000**, deși continuator al seriei cu același nume va avea foarte puțin în comun cu predecesorii. Fiind un joc 3D, real-time Dune 2000 nu numai că va arăta bine dar va avea un engine și un AI care vor cam pune pe fugă concurența. Momentan nu sunt disponibile prea multe informații, dar intențiile celor de la Westwood par a fi de foarte mare amploare. Vă vom informa pe măsură ce apar lucruri noi.



## RIOT: Mobile Armor

După ce nu de mult timp s-a lansat în domeniul jocurilor, **Microsoft** face acum un pas destul de riscant debutând în lumea jocurilor de shoot'em up cu **Riot: Mobile Armor**. Craig Hubbard, designerul jocului declara despre producțiile de acest tip că deja nu mai diferă între ele prin engine, efecte de lumină și culoare, suport pentru Internet sau inteligență artificială deoarece acestea au devenit deja un standard, iar orice joc care nu se va alinia nu va avea șanse de reușită. Ca

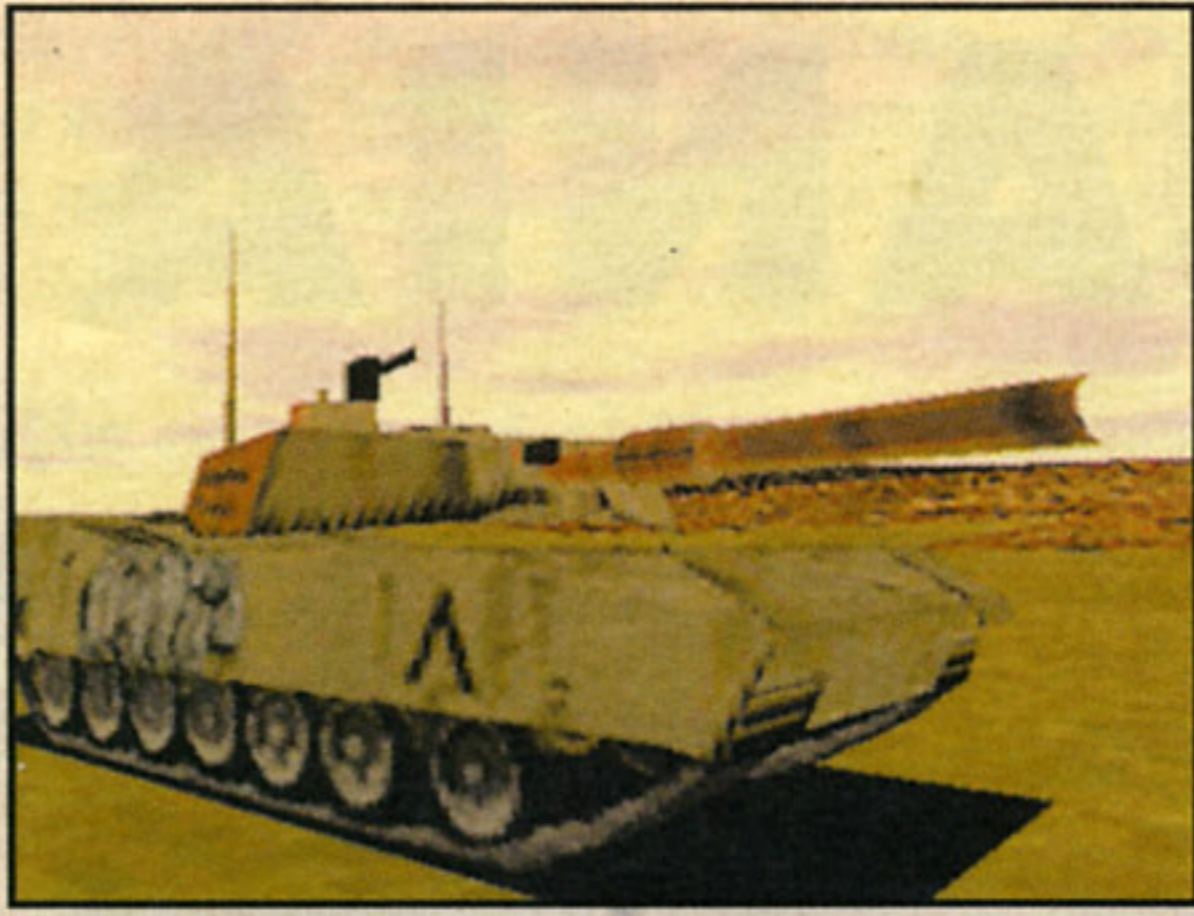
rezultat al acestor considerații, Riot va avea la bază o poveste foarte atractivă cu medii foarte deosebite de cele întâlnite până acum și o acțiune captivantă.

Locul acțiunii va fi planeta Cronus, componentă a unui sistem cu valoroase resurse naturale. De mii de ani această planetă a fost condusă de consorțiul Cronium, subdiviziune a unei mari puteri: UCA. Acum acesta este dezbinat de lupte pentru putere iar cea care încearcă să profite de acest lucru este gruparea Fa-

llen. Rolul tău este acela al lui Sanjuro Takeshi, un tânăr, fost conducător al diviziei Mobile Combat Armor al UCA-ului. Scopul pe care trebuie să-l îndeplinești este omorârea lui Gabriel, conducătorul Fallen-ului. Jocul dezvoltă atât lupta individuală a personajului principal cât și acțiunea în mare, reprezentată de revoluția ce are loc pe planetă. În premieră într-un joc de acest tip fiecare parte a acțiunii o va influența pe cealaltă, astfel că jocul va avea mai multe cuprinsuri și încheieri în funcție de deciziile pe ca-

re jucătorul le ia. Jocul se poate astfel termina cu tine ca învingător sau pur și simplu eforturile tale se pot dovedi în zadar, Gabriel urmând a prelua controlul asupra planetei. Acțiunile tale nu vor fi guvernate de simple decizii ca alegerea unei căi bune sau a unei rele, deoarece toate acțiunile tale vor fi subordonate nevoii de atingere a scopului propus, astfel că deși urmărești să reprezinti partea bună a jocului, vei fi nevoit să-ți trădezi camarazi pentru a putea ieși învingător. Va exista posibilitatea deplasării atât pe jos cât și în vehicule, ambele modalități având propriile avantaje sau dezavantaje legate de viteză, putere, precizie sau rezistență la împușcături.





## Spearhead

Apariția pe piață a multor simulatoare, care de care mai bine realizate și prezentate, a dus la necesitatea existenței unui mod care totuși să le separe, să sporească vânzările și profiturile. MAK este prima firmă care reușește să creeze o legătură directă între jocurile pe care le produce. Mai exact, presupunând că eu îmi cumpăr un simulator al tancului X produs de ei, iar tu simulatorul Y, produs tot de această firmă, noi putem să punem CD-urile în 2 calculatoare conectate între ele și să ne jucăm. Ne întâlnim într-un mediu comun, generat de unul sau de celălalt joc, eu cu tancul meu, tu cu unitatea ta, orice este ea, și ne confruntăm ca și cum am avea același joc. Un astfel de joc este Spearhead, care va fi prezentat în nr 5

## Mă scuzați domnișoară...

Take 2 Europe este indiscutabil o firmă care nu se încurcă cu jumătăți de măsură. După extra violentul Postal, joc care a ajuns subiect de proces între firmă și cenzura din Anglia, avem de a face acum cu un nou joc recomandat numai celor peste 18 ani.

Numele acestui joc este LULA: The Sexy Empire, denumire care bănuiesc că nu mai are nevoie de nici o traducere. Jocul este o aventură care se desfășoară într-un oraș plin de distracții, care de care mai variate, lucru care se poate observa și din imagini. Fiind realizat dintr-o combinație de grafică tip desene animate cu generoase secvențe sonore jocul te plimbă printr-o lume dominată de baruri de noapte și caractere cât se poate de ciudate. O mare parte a acțiunii se concentrează pe filmările pe care tu, jucătorul, trebuie să le realizezi în momente cât mai fierbinți. Jocul a apărut pentru prima dată în Germania unde a avut un succes teribil vânzându-se în peste 80.000 de exemplare.



## War of the Worlds

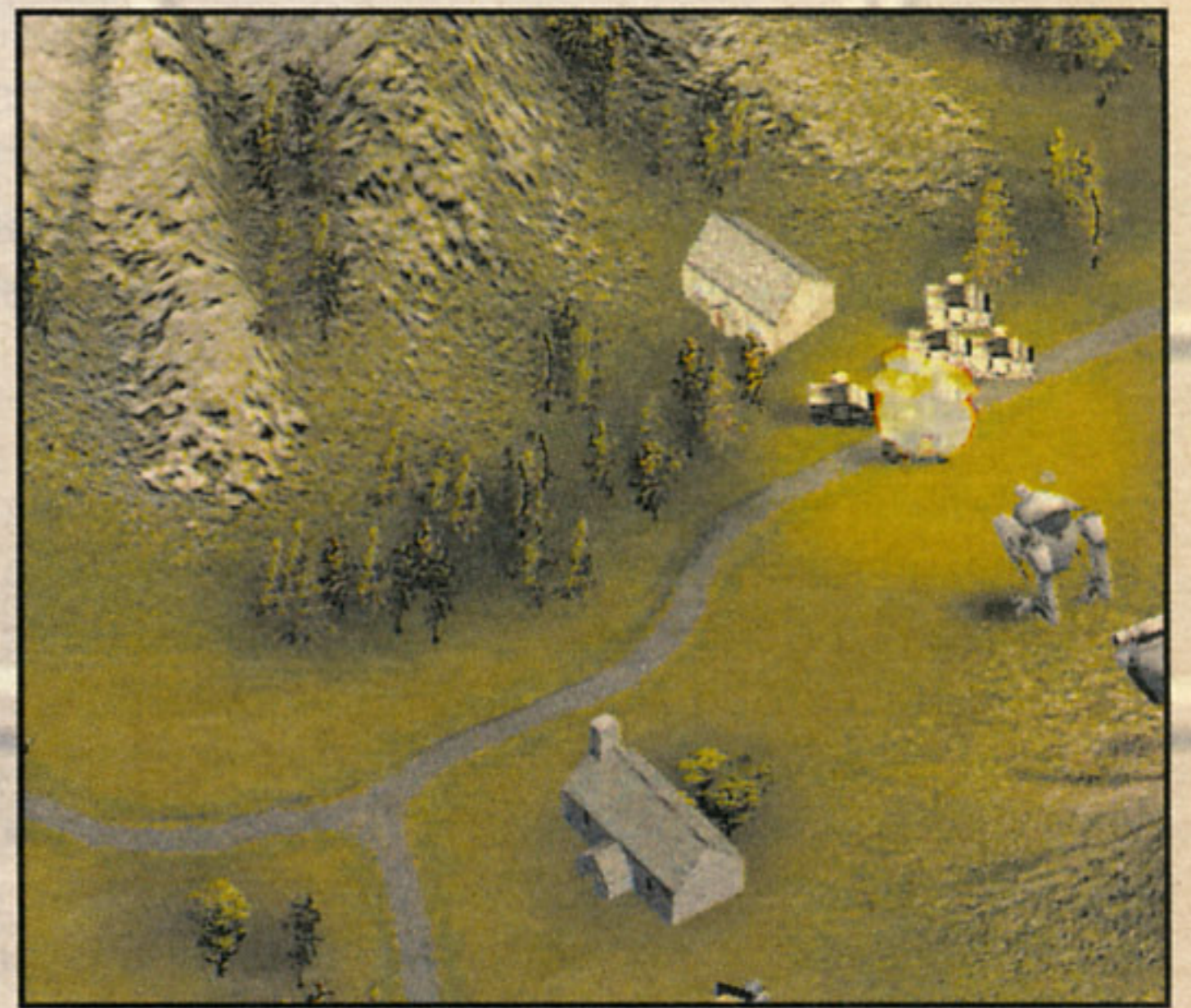
Formidabila carte a lui H.G. Wells este pe cale să creeze o nouă deosebită realizare după drama radio, filmul și albumul muzical al lui Jeff Wayne printr-o sinistru interpretare a viitorului rezultată din această carte realizată de firma Rage.

La o sută de ani după ce cartea lui Wells a stabilit un nou standard în literatura science fiction GT Interactive încearcă să aducă această epopee și în lumea jocurilor video.

War of the Worlds va fi un joc de strategie 3D real-time a cărui acțiune neliniară, va evolua în conformitate cu deciziile jucătorului. Este unul dintre puținele jocuri la care se va putea merge pe apă, pământ cât și prin subterane sau chiar zbură. Obiectele întâlnite se vor modifica în luptă în cazul în care vor fi lovite, viz-

ionarea lor, dar și a acțiunii în general fiind posibilă datorită unui sistem de lumini atât ambientale cât și direcționale.

Versiunea muzicală a Războiului Lumilor a lui Jeff Wayne a apărut pe 9 iulie 1978 și a stat în topurile din Anglia pentru 6 ani de zile, vânzările mondiale depășind 6 milioane de albume. În 1979 albumul a câștigat titlul de "Best Recording In Science Fiction, Horror and Fantasy" în SUA iar în 1980 2 premii Ivor Novello pentru cea mai bună realizare instrumentală.



## Topul lunii

Topul lunii

1 QUAKE

Topul lunii

2 DIABLO

Topul lunii

3 WARCRAFT 2

4 TOMB RAIDER

5 HEXEN 2

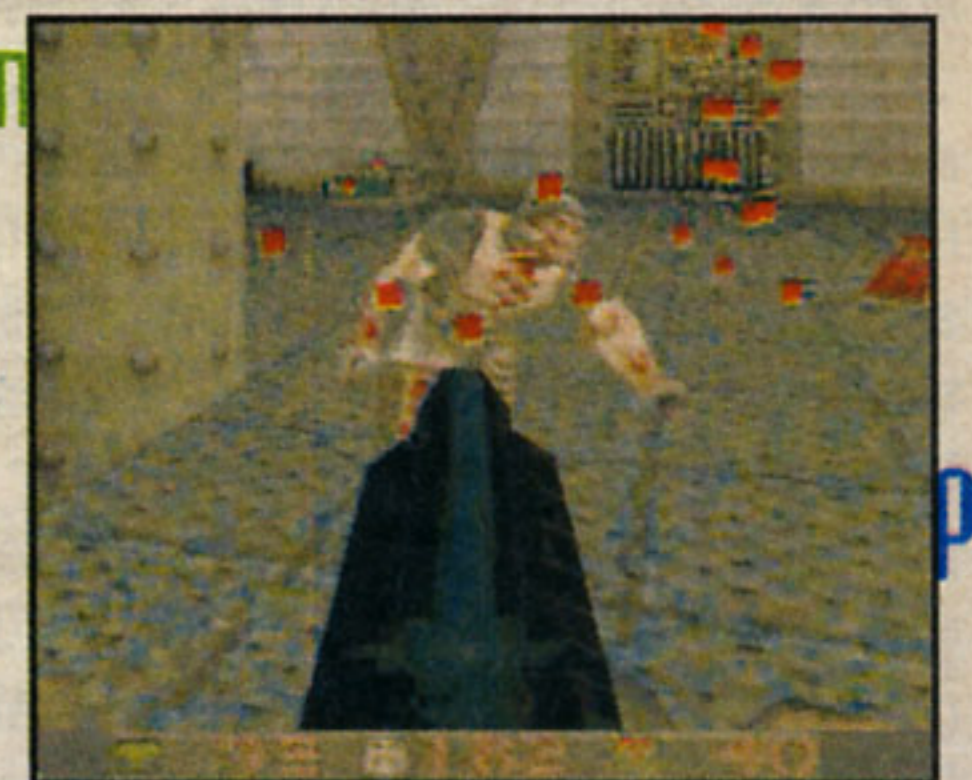
6 RED ALERT

7 DUKE NUKEM 3D

8 QUAKE 2

9 AGE OF EMPIRES

10 FIFA: RTWC



Topul lunii

Top

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii

Topul lunii



# quake 2 MANIA

**Al nostru Mr. Quake II FragMaster Radu Leșeanu vă ajută să învățați cum se joacă Quake. Oricine dorește să fie cel mai tare nu trebuie decât să îl imite...**

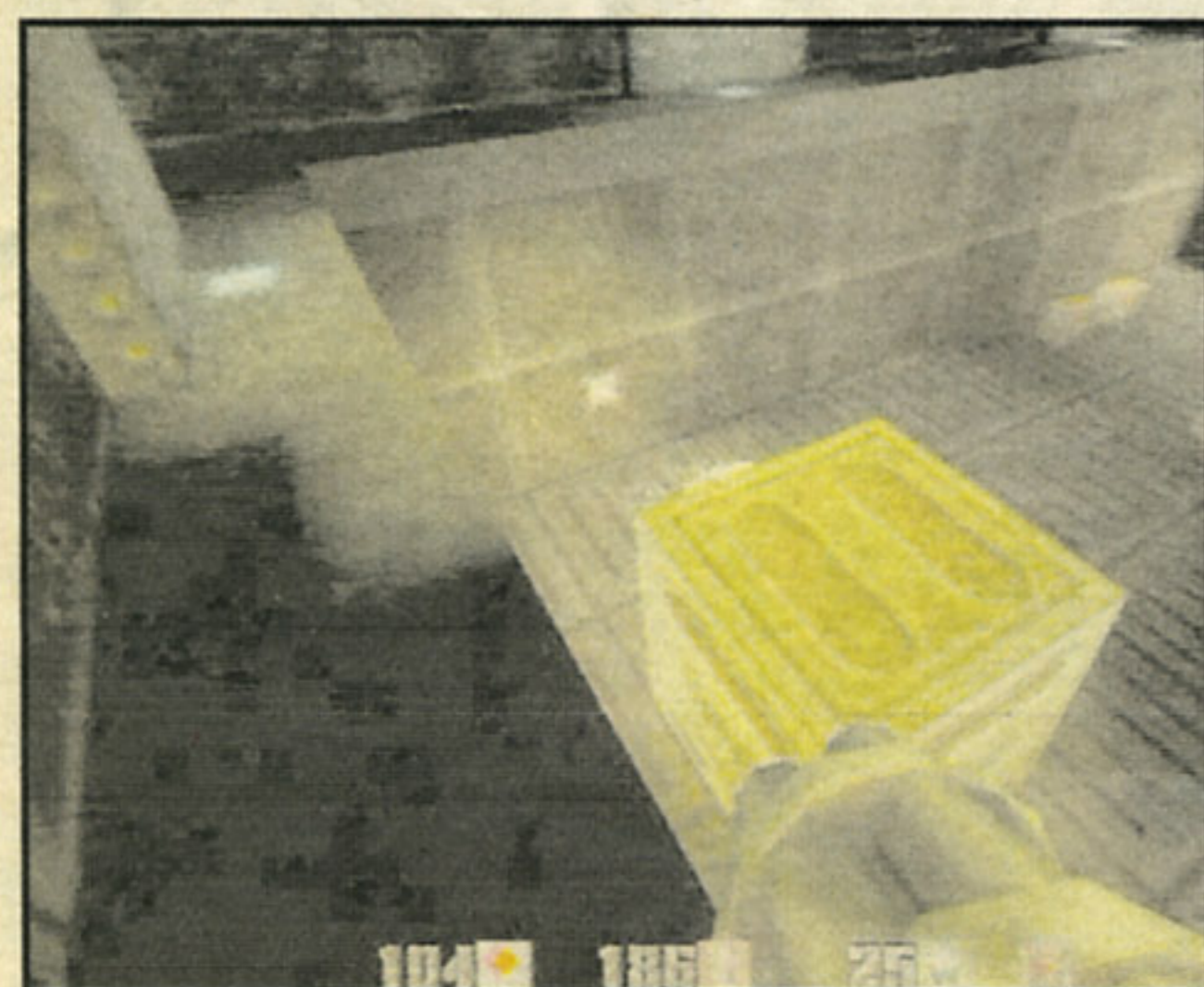
Puțin supraestimat când a fost lansat pe piață, considerat pentru Doom ce a fost acesta din urmă pentru Wolfenstein, Quake a primit de la creatorii săi o urmare pe cinste. V-ați întrebat însă voi vreodată de ce la acest joc muriți des iar când vă este lumea mai dragă vă vedeți organele zburînd pe pereți? Dacă da, și nu ați găsit răspunsul potrivit, nu este nevoie să-l mai căutați. Nu, nu din cauză că vi-l vom spune noi, ci din cauză că asta nu se va mai întâmpla. Ce trebuie să faceți pentru asta, citiți mai jos

## Metode de control

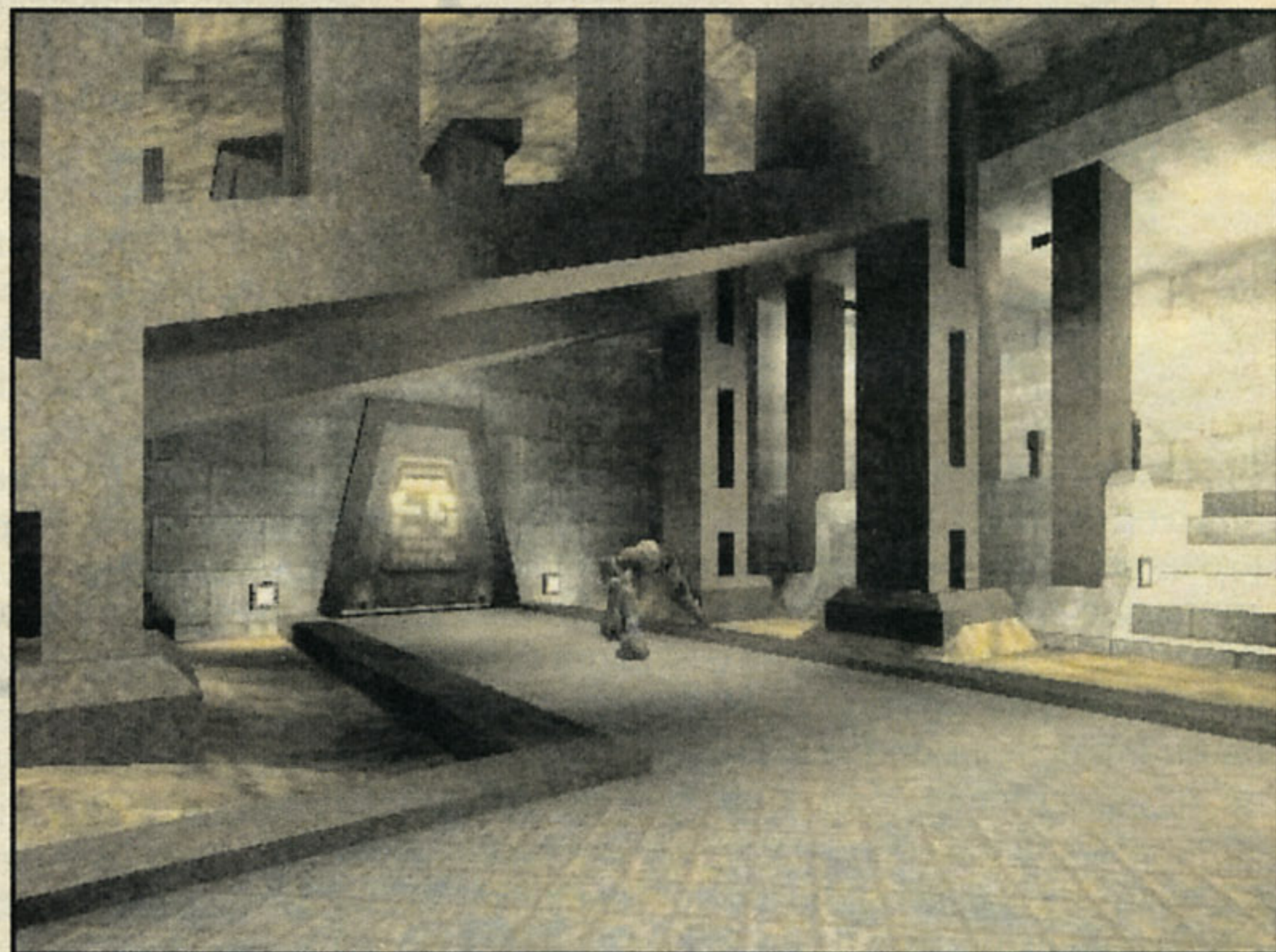
Pentru început trebuie să știți că în cazul în care doriți să deveniți un jucător reductabil de Quake II trebuie să folosiți mouse-ul. Unora li se pare evidentă chestiunea, însă mai există câțiva (foarte puțini, e adevărat) care nu vor să renunțe la tastatură. Pentru aceștia precizez că trecerea, deși aparent grea, este absolut necesară, neexistînd altă soluție: un jucător cu tastatură are un handicap extrem de mare față de un jucător ce folosește mouse-ul (între jucătorii buni de Quake nu mai există nici un tastaturist). Ce avantaje oferă mouse-ul? În primul rînd mișcarea nu mai este obstrucționată de viteza constantă de rotație (pe verticală și orizontală) impusă de tastatură, mișcarea fiind liberă și mult mai acurată. De asemenea, mouse-ul oferă o mult mai mare manevrabilitate când este vorba de rotațiile pe verticală (<free look> din Quake II). Combinate cu rotațiile pe orizontală, se poate controla tot spațiul vizibil (ecranul) cu o precizie foarte mărită (față de tastatură). În rest, deplasarea propriu-zisă (înainte-înapoi, stafe) se face tot din tastatură. Configurațiile posibile diferă prin modul definirii tastelor, funcțiile mouse-ului fiind în general aceleași. Acesta realizează mișcărilor de orientare pe verticală și orizontală și folosește butonul din stînga pentru tras și cel din dreapta pentru sărit.

## Legarea tastelor

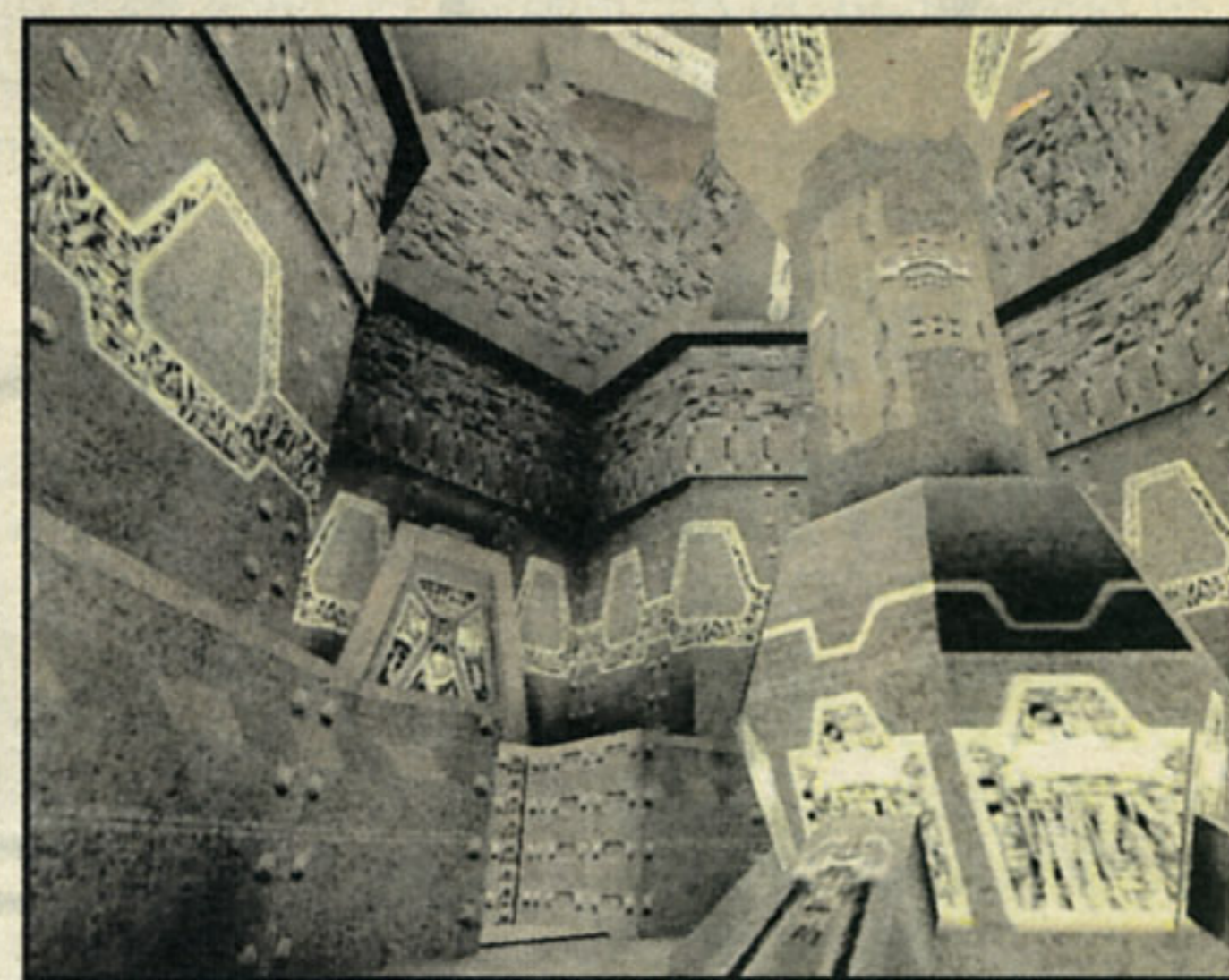
Un jucător adevărat de Quake II trebuie să fie extrem de rapid. În joc nu este timp pentru căutarea tastelor pentru arme sau navigarea prin inventory pentru a folosi nu-știu-ce item (în cazul instant power-ups off). Toate trebuie făcute rapid, optim dintr-o singură apăsare pe tastă, bine știută și foarte accesibilă. Consola ajută aici jucătorul prin



introducerea comenzii bind. Aceasta folosește la legarea unei taste cu o anumită comandă. Sintaxa generală este bind <tasta> <use <ceva>> unde <tasta>



este reprezentată de simbolul corespunzător, iar <ceva> reprezintă o armă sau un item (ex. BFG10K, Quad Damage etc.). Comanda bind q <use Grenade Launcher> face să se selecteze lansatorul de grenade la apăsarea tastei <q>. În Quake II există 10 arme, cam multe pentru asocierea fiecăreia cu cîte o tastă. Ținînd cont de faptul că unele dintre ele sunt versiuni mai bune ale altora de același tip (Super Shotgun-ul este un Shotgun mai bun iar ChainGun este o versiune mai bună a MachineGun-ului) se recurge la soluția de a lega mai multe arme de același tip, la o singură tastă. Ideea ar fi ca la apăsarea tastei respective să se selecteze cea mai bună armă dintre ele, iar dacă aceasta nu este disponibilă, să se selecteze cealaltă armă. Această facilitate se realizează în felul următor: se face bind, în ordine, la arma mai slabă apoi la cea bună. De exemplu, bind c <use MachineGun; use ChainGun> face ca la apăsarea tastei c să se selecteze ChainGun-ul, iar dacă acesta nu este în inventory să se selecteze MachineGun-ul; dacă și acesta lipsește nu se va întâmpla ni-



mic. Se observă folosirea semnelui „;” pentru separarea a două comenzi. Este interesant că la Quake II (spre deosebire de Quake) dacă ambele arme sunt disponibile și se selectează automat prima, la a doua apăsare se selectează nu din nou cea bună (cum ar fi logic), ci cea de-a doua. Astfel se poate folosi și arma secundă, chiar dacă cea bună este

## Alegerea sensibilității

Sensitivitatea este un factor foarte important. Trebuie setată cu atenție. O sensibilitate prea mică face foarte greoaie mișcarea de rotație și, deci, urmărirea unei ținte mobile. Pe de altă parte, alegerea unei sensibilități foarte mari face imposibilă mișcarea de finețe, destul de necesară. Așadar optați pentru o sensibilitate ce vi se pare potrivită, în general destul de mare. Setarea manuală se face din consolă cu ajutorul comenzii <sensitivity>. De reținut că ea diferă de la un calculator la altul fiind în funcție de driver-ul de mouse.

disponibilă. Atenție: lansatorul de rachete nu este o versiune îmbunătățită a lansatorului de grenade, așadar nu le asociați aceleiași taste!

## Rezoluția ecranului și ținta

O chestiune pe care mulți jucători nu o sesizează este că nu trebuie folosite rezoluții mari pentru un joc eficient. Este adevărat că imaginea este cu mult mai fină și mai plăcută ochiului într-un mod grafic gen 640x480, însă, concomitent, se petrece un fenomen care dăunează jocului: se reduce frame rate-ul (cadre pe secundă). Mișcarea și ochirea la un frame rate mediu sub 30 se fac mult mai greu. Iar un astfel de frame este imposibil de obținut, fără 3DFx, chiar și cu un procesor Pentium II (frame rate-ul este cel mai mult influențat de viteza procesorului). De asemenea rocket-jump-ul este afectat și el fiind (suspect) în strânsă legătură cu viteza cadrelor pe secundă. Modul pe care îl recomand pentru un joc eficient este 320x240 în full screen. Restul sunt doar pentru încântare și screenshot-uri...

Ținta (crosshair) este foarte importantă pentru un jucător bun. Deși mulți o ocolesc pentru că "strică peisajul", ea îmbunătățește cu mult ochirea și deci este foarte utilă. De aceea, producătorii nu s-au sfiit să introducă trei tipuri de cross-uri, fiecare alegându-și după preferințe.

## Mișcarea în joc - tipuri

Abordând mișcarea primul lucru care trebuie precizat este că dacă stai pe loc ești mort. Mișcarea trebuie să fie permanentă și în așa fel încât să deruteze adversarul. În continuare voi prezenta câteva tipuri de mișcări și artificiile ce se pot face.

### Mișcarea primară

Mișcările primare trebuie folosite din plin. Prima chestiune este foarte simplă și se referă la folosirea permanentă a run-ului. Nu se poate fără, chiar și așa mișcarea nefiind destul de rapidă. Așadar nici nu vă puneți problema de ce în <options> trebuie să fie pus <Run mode> pe <on>.

Nu este greu, dar absolut necesar, de folosit strafe-urile în timpul deplasării.

Obiectele și armele se iau mai repede, iar deplasarea este mai precisă. De asemenea, strafe-ul oferă o primă posibilitate de evitare a proiectilelor inamicului. Ideea generală este să faci strafe cât mai mult și bine cu putință. Înainte de a da un colț este recomandabil să te întorci cu 90 de grade înspre direcția colțului și apoi să continui mișcarea cu strafe înspre colț pentru a aborda colțul cu fața înspre curbă și a evita eventualele pericole. Totuși este bine de ținut minte că mișcarea în strafe este un pic mai lentă de cât cea normală (înainte-înapoi), așadar tehnica cu întoarcerea la colț nu este recomandată dacă încerci să scapi de inamic (fiind și inutilă).

### Circle-Strafe

O mișcare mai avansată ce implică strafe-ul, este așa zisa circle-strafe. Această mișcare este una compusă și este folosită aproape exclusiv în timpul bătăliei. În ce constă? Stînd față în față cu ținta inițial pusă pe adversar, mergînd eventual înainte sau înapoi, în momentul în care faci strafe pentru a te feri, ținta nu rămîne pe adversar, cea ce este un mare dezavantaj. Aici intervine mișcarea fină de rotație (din mouse) care trebuie să ghideze mereu ținta în timpul deplasării laterale, pentru ca aceasta să fie pe adversar. Așadar, mișcarea compusă din înainte/înapoi (pentru deplasare), strafe stînga/dreapta (pentru evitare) și rotație stînga/dreapta (pentru ochire) în timpul bătăliei este circle-strafe-ul. Folosită încă de pe vremea Doom-ului, este mult mai ușor și mai precis de realizat din mouse decît din tastatură. Combinată cu săritul (vezi mai jos) este mișcarea specifică unui duel. Inițial este greu de realizat, însă se poate învăța extrem de ușor, exersînd inițial pe ținte fixe (stîlpi, butoaie etc.) apoi pe ținte ușor mobile (monștrii) și în final pe adversarii de deathmatch.

### Full-Spin

O altă mișcare, foarte folositoare este



## Alegerea Tastelor

Tastatura este dispusă sub forma celor 4 direcții standard, folosind la mers înainte-înapoi și la strafe stînga-dreapta. Diferă prin amplasarea lor (pe tastele săgeți, pe del-end-pgdn-home sau pe s-d-f-e).

Tastele săgeți oferă simplitate în folosire, dar puține taste alăturate (de care este nevoie), del-end-pgdn-home (de deasupra săgeților) oferă ceva mai multe taste alăturate, iar s-d-f-e au o accesibilitate mai grea, dar oferă mult mai multe taste alăturate. Dacă la Quake erau puține comenzi suplimentare ce trebuiau asignate și astfel se puteau folosi săgețile, la Quake II numărul acestora este cu mult mai mare (apar itemurile și arme mai multe) și de aceea sunt recomandate tastele s-d-f-e.

cunoscută sub numele de full-spin, și este de fapt întoarcerea foarte rapidă cu 180 de grade în timpul mersului. Poate fi privită ca un alt avantaj al mouse-ului, iar utilitatea constă în surprinderea unui adversar care te aleargă sau care este în spate, fiind utilă mai ales pe poduri sau pasarele unde este esențial să ții o direcție dreaptă. Se poate realiza în două moduri. Primul constă în întoarcerea cu 90 de grade într-o parte, comutarea pe deplasare laterală (strafe), astfel neschi mbîndu-ți direcția înaintării, și apoi încă o întoarcere în continuare cu 90 de grade

urmată de comutarea pe mers înapoi. În acest moment ești: te-ai întors cu 180 de grade fără să schimbi cursul deplasării. Totul trebuie făcut foarte rapid și necesită puțin exercițiu pînă mișcarea este făcută. O altă modalitate, mult mai simplă, se bazează pe faptul că în timp ce sari nu îți poți schimba direcția pe care o ai. Astfel,





le cazuri este rentabil să ajungi în niște locuri, altminteri inaccesibile prin săritura normală. Pentru a ajunge pe o platformă superioară trebuie (în momentul săriturii) să ai și o direcție de deplasare, direcție în care te va înainta săritura. Cel mai des se face foarte rapid, în timp ce mergi înainte, dar se poate face și mergînd cu spatele (proiectîndu-te mai mult

te deprins cu această tehnică deoarece reversul ei constă în faptul că poți să tragi

în adîncime - metoda de înaintare rapidă) sau din întoarcere. Poți apăsa întîi foc și după o pauză jump avînd ca urmare diminuarea înălțimii saltului (în funcție de pauză) concomitent cu pierderea de mai puțină sănătate. Așadar, pentru locuri mai puțin înalte (dar la care, totuși nu se poate ajunge prin săritura normală), este recomandat roket-jump-ul cu o mică pauză pentru a nu pierde sănătate inutil.

tot ce trebuie să faci cînd mergi înainte este să sari și să te întorci brusc cu 180 de grade, iar în momentul cînd aterizezi din săritură să comuți pe deplasare înapoi. Astfel totul iese mai repede dar uneori mai puțin precis din cauză că întoarcerea cu 180 de grade se face mai greu. Rămîne la latitudinea jucătorului pe care să o aleagă.

foarte aproape de propriile picioare, explozia atingîndu-te mai mult pe tine (oricum, explozia îți ia mai puțin ție decît lui, fiind racheta ta - concepția jocului). Cînd sari, pe de-o parte poți ochii mult mai bine picioarele adversarului, iar pe de altă parte dacă acesta trage la picioare, te distanțezi mai mult de centrul exploziei.

### Orientarea în aer

Foarte importantă este orientarea în aer. Anume dacă din întîmplare ești în aer (fie ai căzut de la o înălțime, fie ai făcut rocket jump, fie ți-a fost făcut rocket jump - se poate, evident, și așa ceva) nu trebuie îți pierzi controlul. Folosește în avantajul tău faptul că ai înălțime, și că în general inamicul te vede și mai ales ochește foarte greu. De sus este foarte ușor și eficace să

### Săritura și ghemulrea

Un jucător adevărat de Quake II sare! Săritul are două avantaje mari: în primul rînd te ferește de focurile adversarului (ești mai greu de ochit) și apoi te pune într-o poziție din care poți să tragi mult mai bine la picioarele acestuia (cu rachete). Să fac o precizare. Cu rachetele, cel mai bine este să tragi în picioarele adversarului. Dacă tragi în corp, acesta mișcîndu-se permanent ai mici șanse să-l ochești și racheta trece de el și nu-l atinge deloc. Cînd tragi la picioare, chiar dacă acesta se ferește și nu este luat din plin, racheta explodează în podea și adversarul este atins de explozia acesteia. Optim este să tragi în podea la întîlnire cu oponentul, pentru ca acesta să fie cît mai aproape de centrul exploziei. Totuși trebuie să fii foar-

Ghemuirea este foarte importantă și nu trebuie ignorată. Este bine de știut că te poate proteja în anumite cazuri (nu atunci cînd inamicul are rachete sau BFG). În general te poți ghemui atunci cînd ai o armă cu care vrei să ochești cu precizie, aceasta fiind cea mai sigură poziție de staționare (pentru ochire optimă este bine să nu te miști).

### Rocket-Jump

Rocket-jump-ul este și el un artificiu care nu trebuie uitat. Apărut inițial la Quake în urma unui bug de engine, s-a dovedit a fi interesant, fapt pentru care a fost păstrat și în Quake II. Nivelele au fost create, însă, astfel încît folosirea să nu fie extrem de utilă, cum era în unele cazuri la Quake.

Trucul constă în orientarea privirii în jos și apoi apăsarea simultană a butoanelor de foc și jump (în configurația descrisă mai sus, cele două butoane ale mouse-ului), presupunînd că ai ca armă lansatorul de rachete. În acel moment suflul exploziei te aruncă mult în sus (mai mult de 3 ori înălțimea unei sărituri normale), și cum din propria rachetă nu te rănești foarte rău, în une-



### Despre puterea proiectilelor

Probabil ca multi si-au dat seama din joc ca rachetele au o putere un pic variabila, inasa mai putini stiu intre ce valori oscileaza aceasta putere. Aici se intervin punctele de "damage" (puterea de ranire a adversarului) care se calculeaza ca fiind egale numeric cu punctele de sanatate pierdute de un jucator fara armura. Pastrand aceasta conventie puterea rachetei variaza intre 100 si 120 (deci cu valoare medie de 110). Grenadele au inasa o putere fixa, anume 120 (echivalentul a celei mai puternice rachete). Deci o grenada este in medie mai tare decat o racheta. Mai interesant (si mai putin cunoscut) este ca o grenada aruncata manual are o putere de 125, deci mai mare decat a unei grenade trase din lansator (!). Tot la aceeasi scara, blasterul, de exemplu, are o putere de 20, RailGun-ul de 100 (cat o cea mai slaba racheta), iar proiectilul BFG-ului are 500 (cat patru grenade). Este bine de retinut aceste date tehnice pentru ca ajuta in principiu la alegerea armelor.



## Folosirea obiectelor

Pentru a folosi in mod optim obiectele din inventory trebuie ca acestea sa fie legate de cate o tasta. Pentru aceasta se foloseste comanda "bind" din consola. Obiectele importante care pot fi legate la taste sunt urmatoare (scrise in forma care trebuie folosita in sintaxa): Quad Damage, Invulnerability, Silencer, Power Shield.

tragi în jos (mai ales când ai rachete). Dacă este o bună tactică să abordezi inamicul de pe nivele superioare trăgând în jos, poți folosi și când ești liber în aer aceeași idee. Această deprindere ține foarte mult de orientare.

## Armele

Armele din Quake 2 sunt destul de diferite de cele din Quake, prin faptul că necesită o precizie mult mai mare (în afară poate de BFG și în unele cazuri de SuperShotgun).

Astfel *blasterul* este o armă foarte slabă, utilă doar când inamicul are sănătate foarte puțină (în urma unei bătăi anterioare recente în care tu ai murit, de exemplu). Are avantajul că muniția ei este infinită și, deci mai este folosită doar când rămii fără gloanțe, celule sau slugs. Altfel, este foarte puțin probabil să ai de a face cu ea.

*Shotgunul* este mai puternic decât cel din Quake, însă ca și acela, nu constituie arma de căpătîi. Mult mai utilă este *Super Shotgun-ul* care este prima armă cu adevărat serioasă. Puțin mai puternică decât cea din Quake, aceasta poate omorî din prima un <subiect> sănătos de aproape, de la distanță fiind mai puțin periculoasă. Ca și <rudele> sale din Doom și Quake, devine mai puțin utilă în cazul în care inamicul este protejat de armură. Este foarte bună pentru că nu trebuie să ai o precizie fantastică (trage împrăștiat), are proiectilele cu viteză practic instantanee (unde e ținta, acolo nimereste) și trage cu o durată de reîncărcare decentă. Poate fi folosită ca armă

principală, chiar în cazul când ai și arme mai avansate.

*MachineGun-ul* este o armă mai puțin utilă. Nu prea are putere mare, și pe lângă asta mai ridică și ținta un pic în sus, îngreunînd țintirea. Pușca dublă este mult mai bună.

*ChainGun-ul* este o altă poveste. Aceasta trage cu destul de multe gloanțe cît să aibă putere mărită, și de asemenea nu este de mare precizie (trage un pic împrăștiat). Totuși cu cît mai bine e ochit adversarul cu atît este mai bine atins. Turația este punctul forte al ChainGun-ului și ea poate crește. ChainGun-ul are și prostul obicei de a nu porni din nou imediat după ce ai încetat să tragi, avînd un fel de perioadă de inerție (valabilă și la HyperBlaster). De aceea, dacă ai gloanțe destule, este bine să nu te oprești din tras, chiar dacă inamicul a dispărut pentru cîteva momente din țintă. Alt dezavantaj ar fi că toacă foarte repede gloanțele.

*Lansatorul de grenade*, este poate cea mai artistică armă. Nu folosește rachete (ca în Quake) ci grenade. Mulți o consideră ineficientă, din cauza vitezei relativ mici cu care lansează proiectilul și pentru faptul că acesta explodează cu întârziere și explozia te poate răni și pe tine. Adevărul este că arma este cu mult mai puternică, folosită corect devenind chiar una dintre cele mai tari arme din joc. De asemenea, în joc de mai mulți de 4, în nivele cu încăperi strîmte, ESTE cea mai eficientă armă. Aici folosirea ei este simplă: se lansează din lateral în locul unde se bat alții ... Primul lucru care trebuie știut este că ea se duce în funcție de unghiul în care este aruncată. Astfel, dacă se aruncă un pic în jos ea se duce mai puțin fixîndu-se parcă în podea, iar dacă se aruncă un pic în sus ea se duce mai departe (ia boltă). O tactică de folosire a armei este de împînzire a terenului de bătaie cu grenade, urmărind atragerea adversarului în ele. De asemenea, este o foarte bună armă când vrei să scapi de un inamic ce te urmărește insistent: fugi

cu spatele și tragi grenade în următor care, de obicei, nu are timp să se ferească. În încăperi strîmte (tunele, camere mici etc.) este foarte eficientă împotriva inamicului. Trebuie evitat pe cît posibil focul asupra țintelor foarte apropiate.

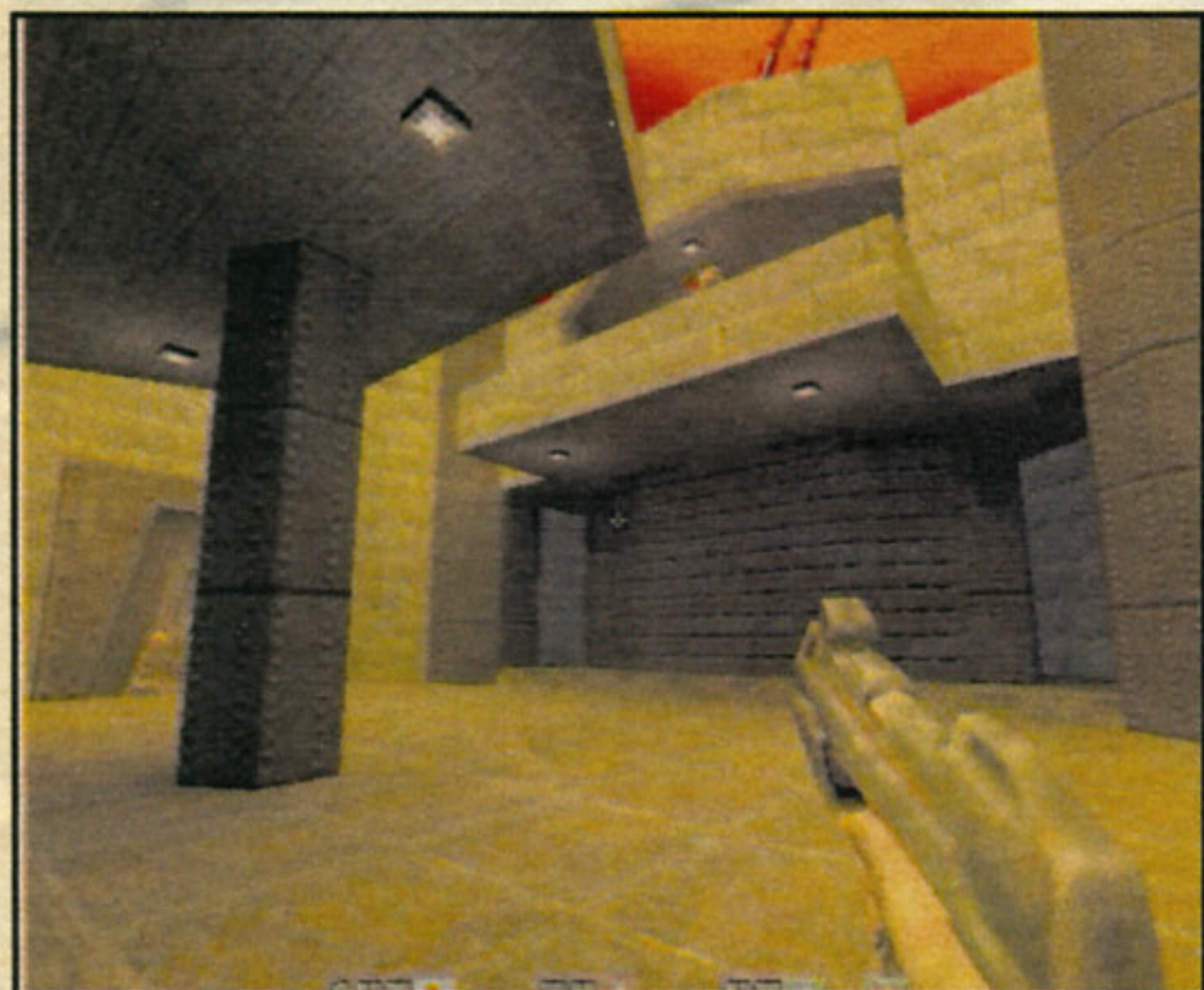
Este foarte important de știut că grenadele se pot arunca manual, în absența lansatorului. Nu trebuie să ai decât grenade în inventar și se selectează prin apăsarea tastei <G> (implicit se poate folosi bind la <use Grenades> pen-



tru o tastă mai convenabilă).

Se poate face și așa-zisul Grenade Jump ce constă în aruncarea unei grenade aproape, apoi așteptarea a circa 2,5 secunde, timp în care te poziționezi pe ea, și apoi acționarea săriturii (concomitent cu explozia grenadei) efectul fiind identic cu cel al rocket-jump-ului (trebuie apăsată și o direcție în care să te arunce). Combinată cu rocket-jump-ul (faci în același timp și rocket jump), înălțimea la care sari este mult mai mare.

*Lansatorul de rachete*, regele Quake-ului, a fost redus ca importanță prin două mari modificări. În primul rînd, rachetele au o viteză sensibil mai mică și în al doilea rînd, raza exploziei a fost micșorată cu 25% (destul de mult). În rest, nu mai există alte diferențe. Cele două schimbări, însă, au făcut ca lansatorul să fie o armă bună, însă mult mai greu de folosit eficient. Ideea este de tras la întîlnire (altfel nu poți ochi un adversar bun), însă în Quake II această întîlnire trebuie să fie foarte bine calculată, dată fiind viteza mică a rachetei, că lansatorul trebuie folosit cu grijă, evitînd focul în





ținte apropiate.

Păreră unanimă este că cea mai tare armă de multiplayer (mai puțin de single-player pentru consumul de muniție) este *HyperBlasterul*. Mulți considerau chiar că respectiva armă este necinstită și că trebuie regândită de designerii jocului. Într-adevăr turația mare la care se adaugă puterea razelor precum și faptul că se penetrează foarte ușor armura, situează această armă în topul preferințelor. Este necesară calcularea unei întâlniri mici între raze și adversar (viteza lor este foarte mare dar nu instantanee - ca la *ChainGun*, de exemplu), fiind în acest sens foarte asemănătoare cu *Super NailGun*-ul din *Quake*.

Dacă de *ChainGun*-uri, mitraliere, puști sau *BFG*-uri am mai auzit, dacă *HyperBlaster*-ul pare totuși familiar amatorilor de cuie de nouă inchi, o prezență cu totul nouă este *RailGun*-ul. Cu un design complet nou, această armă a fost foarte puțin experimentată, însă au fost trase câteva concluzii. Este clar că este o armă de cea mai înaltă precizie, de aceea nu este recomandată începătorilor. Are avantajul deși are putere mare nu are explozie care să atingă pe cel care trage cu ea, fiind bună și de la apropiere (chiar recomandată). Puterea unei raze este identică cu cea a unei rachete (destul de mare), deci capabilă să omoare un adversar normal (cu sănătate 100%, fără armuri sau scuturi). Rata de tragere extrem de lentă constituie principalul dezavantaj al acestei arme. Iată pentru această armă o strategie care, deși simplă, funcționează. Anume, este evidentă dificultatea de ochire a unui adversar care se mișcă bine. De aceea se recurge la un truc; în momentul întâlnirii cu acesta se trece pe blaster și se atacă (inamicul

trebuie să nu aibă vreo armă puternică - *HyperBlaster*, *BFG* etc. - pentru că atunci trucul nu merge). Inamicului, când vede că ai doar blaster îi scade involuntar vigilența, și începe să nu se mai miște așa de bine (e normal, fiind ușor să te ferești de blaster). Când adversarul se mișcă neatent se pune din nou *RailGun*-ul și foc! Cu puțin noroc, inamicul devine prăjeală.

*BFG10K* este de departe cea mai puternică armă. Cu o putere imensă și cu o mare comoditate în a o folosi este acuzată că <strică> jocul, un jucător foarte slab având posibilitatea să omoare pe unul cu mult mai experimentat fără probleme. De aceea, aceasta este fără dubii arma câștigului. Dacă vrei musai să câștigi, folosește-o. Altfel, nu prea există prea multă artă în a o folosi. Are și ea, totuși, dezavantajele ei. Mai întâi de toate să descriem modul de funcționare. Proiectilul propriu-zis (<bula>) are o putere de 4 ori mai mare decât cea a unei grenade (foarte mult), asta, evident, dacă nimereste din plin. Apoi, pînă se lovește de un obstacol și se oprește, pentru fiecare jucător (sau monstru) din jurul ei, pornește cîte o rază ce se comportă asemănător cu *thunderbolt*-ul din *Quake*, avînd și proprietatea de a nu rata. Astfel singura cale de evitare a respectivelor raze este de a ieși din cîmpul vizual al bulei (raza sa de acțiune, care nu este totuși extinsă la unghiul vizual ci bate doar pînă la o anumită distanță), moment în care nu te mai poate atinge nici o rază. De asemenea <bula> are o explozie foarte puternică în urma căreia toți care se află în vecinătate sunt loviți foarte serios. De aceea, ferii-vă pe cît cu putință de locul unde explodează. Ideea este să folosești *BFG*-ul avînd grijă ca, fie proiectilul să nimerască inamicul, fie ca el să zboare mult timp pe lîngă acesta pentru ca raza sa ce iese din bulă să aibă timp să-l macine. Dezavantajul major al acestei arme este cantitatea imensă de muniție pe care o înghite (50 de celule - 25% din cantitatea maximă normală) astfel că nu sunt disponibile decît maximum 4 focuri (în condiții normale). De asemenea, celulele au și o altă importanță (folosesc ca scut împreună cu *Power Shield*-ul) fiind bine să ai în general cît mai multe. Atenție să nu te rănești singur! *BFG*-ul provoacă mari probleme (ca și lansatorul de rachete) dacă este tras într-o țintă

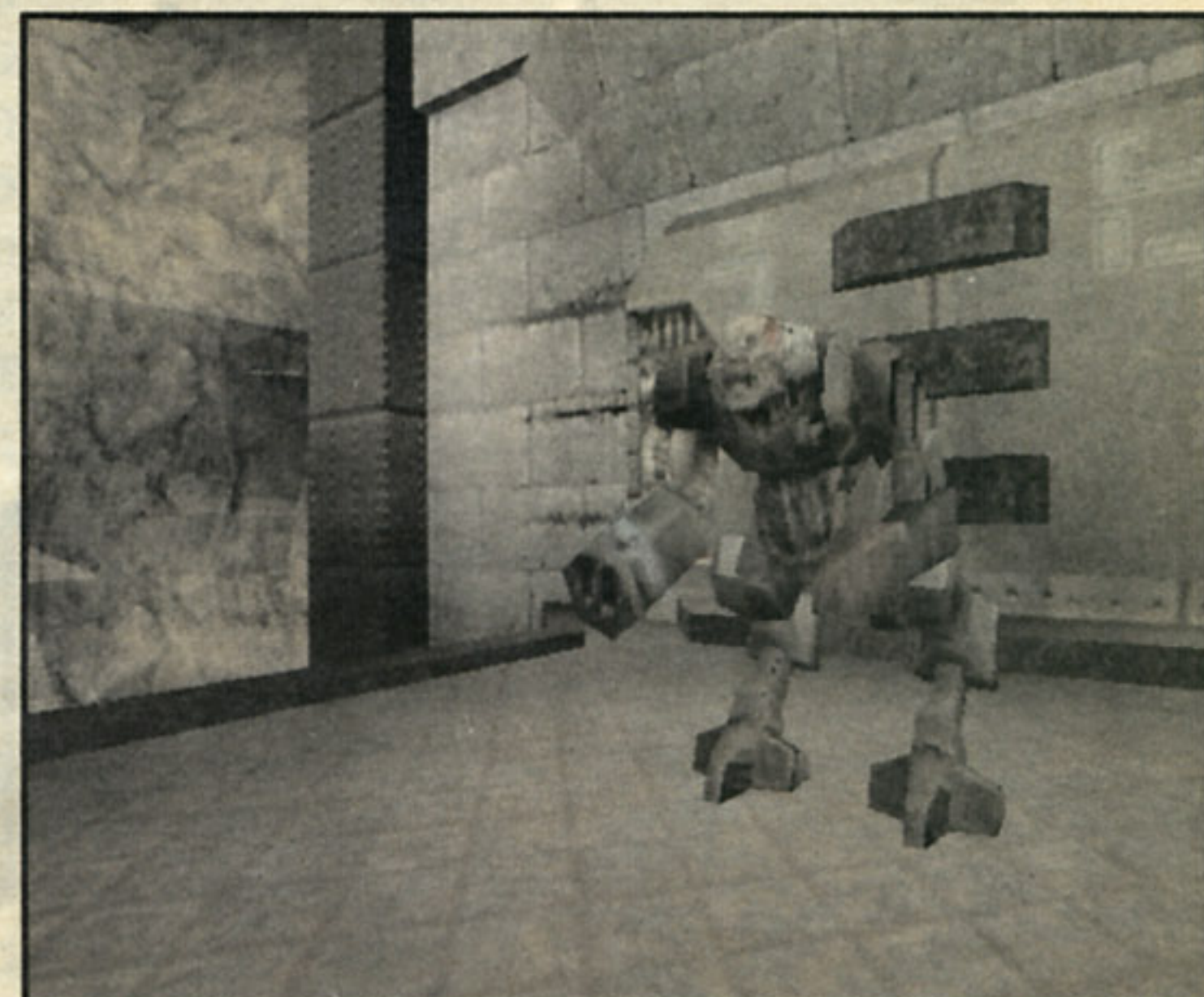
foarte aproape de tine (un stîlp, podeaua, un adversar apropiat etc.) și poate fi mortal (oricum mult mai puternic decît o rachetă în aceleași condiții). De aceea se poate face un *BFG Jump* în mod identic cu *rocket-jump*-ul, saltul conferit de explozia *BFG*-ului fiind însă mult mai înalt, dar și mult mai devastator pentru cel care îl face.

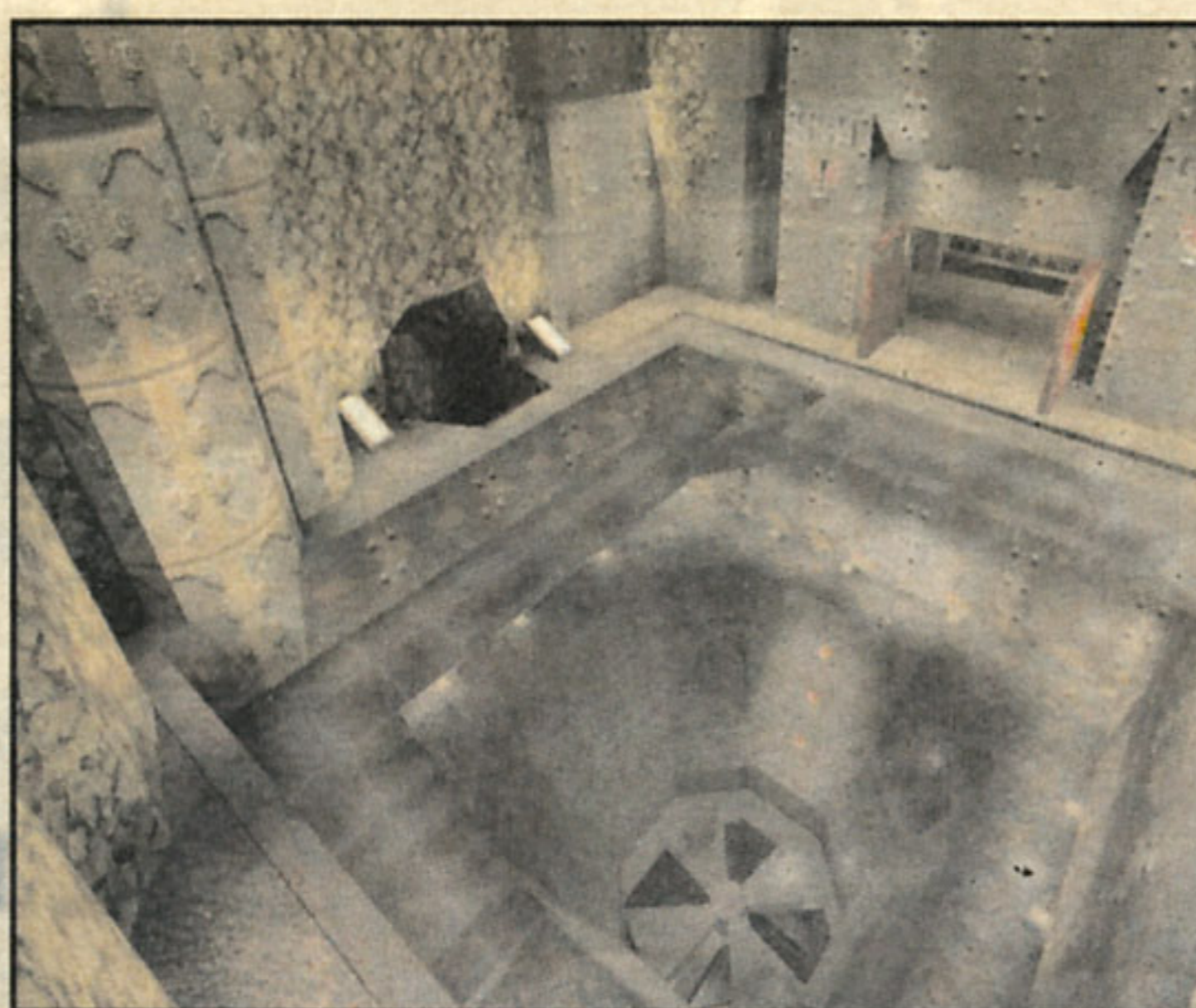
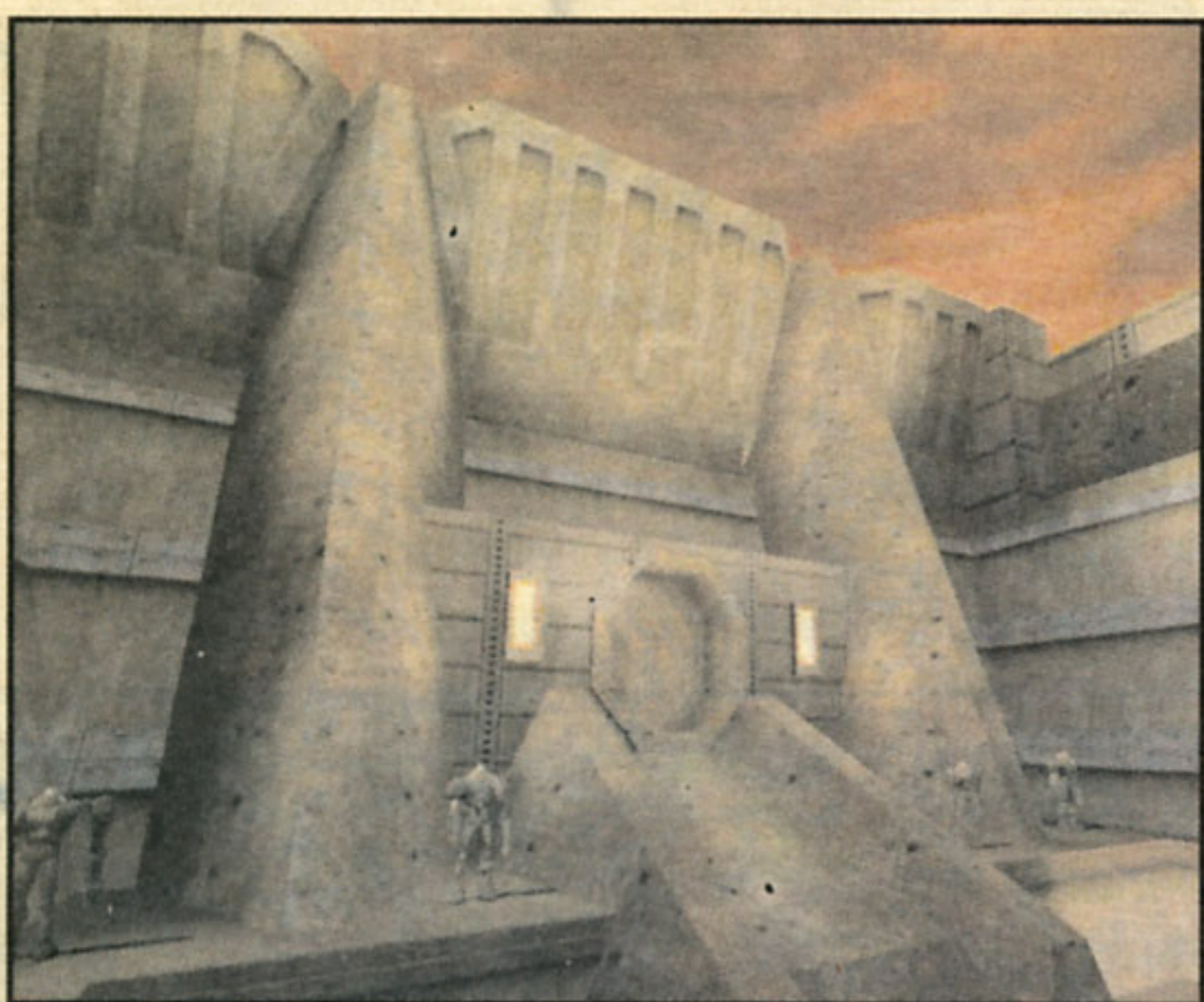
## Obiectele (Items)

Obiectele constituie noutatea din *Quake 2*, diversificînd mult jocul. În primul rînd, este bine de știut că există două moduri de a folosi obiectele: imediat ce au fost luate sau oricînd după aceasta. Primul caz apare în momentul în care în setările de *DeathMatch* <Instant Power-ups> este pus pe on", iar al doilea fie cînd respectiva opțiune este pe <off> fie în mod <Single Player>. Primul caz, este identic cu cel din *Quake*, obiectele se folosesc imediat ce sunt luate, nefiind necesară intervenția jucătorului. În cel de-al doilea caz, obiectele, odată luate sunt introduse în inventar și pot fi folosite, fie selectîndu-le din listă, fie asociind cîte o tastă fiecăruia.

*Quad Damage*-ul este o mai veche cunoștință, acesta fiind identic în toate atributele cu cel din *Quake*. Așadar, cînd este folosit toate armele devin de 4 ori mai puternice, chiar și blasterul devenind o armă redutabilă. Recomand, totuși, să nu se folosească împreună cu *RailGun*-ul, acesta nefiind o armă care să folosească din plin avantajele *Quad*-ului. Acesta durează activ 30 de secunde și este foarte bine de știut că face respawn odată la un minut, ceea ce face ca perioada după ce s-a terminat și un următor respawn să fie de 30 de secunde. Singurul lucru nou introdus este faptul că și se afișează în dreapta jos cît timp mai este pînă expiră (numărătoarea inversă pornește de la 30 în momentul folosirii).

Invulnerabilitatea oferă protecție timp de 30 de secunde, însă nu apa-





re aproape de loc în nivelele de multi-player și foarte rar în Single Player, de aceea importanța strategică a Item-ului este practic inexistentă. De asemenea, re-apare foarte greu ceea ce oricum o face nesemnificativă.

Power Shield-ul este poate cel mai important obiect introdus la Quake 2, dintre cele noi. Principial funcționează adăugând scut energetic numeric egal cu celulele din inventory. De acum încolo celulele se pierd dacă scutul este lovit. De asemenea dacă se mai iau cutii de celule, scutul crește și el (evident pînă la limita maximă de celule). Scutul este pierdut doar în momentul în care nu mai ai nici o celulă în inventory (deci nu depinde de timp). Protecția oferită este cumulativă cu armura, deci se adaugă la aceasta. De asemenea ea se aplică mult mai bine la armele cu energie (HyperBlaster, BFG etc.) precum armura normală se aplică cu precădere la armele de foc (puști, mitraliere etc.). Astfel este ideal să beneficiezi de ambele tipuri de protecție concomitent. Nu te baza, deci, numai pe un tip de protecție. Este foarte important de știut că dacă folosești power-shield-ul împreună cu o armă ce consumă celule (HyperBlaster sau BFG), ai mari șanse ca muniția (și scutul) să ți se termine rapid. Iată încă un dezavantaj major al celor două arme. Recomand, așadar, folosirea rachetelor, a grenadelor sau a SuperShotgun-ului în cazul în care celulele sunt foarte puține.

Bandolier-ul are rolul de a mări capacitatea de a căra muniție, cu 25%. Poți astfel avea 250 de celule în loc de 200 etc. Nu este un obiect strategic (precum Quad-ul sau PowerShield-ul), dar nu trebuie ignorat.

Ca și bandolier-ul, un obiect mai puțin important dar util este AmmoPack-ul. Adaugă muniție de toate tipurile însă re-apare la intervale mari de timp așa că nu prezintă prea multă importanță în DeathMatch. Alt obiect mai puțin important este Adrenalina. Aceasta este foarte utilă doar în cazul în care sănătatea ta este foarte mică, făcînd-o maximă și adăugînd un punct în plus la acesta. Adică de atunci încolo, pînă mori, poți avea sănătate maximă normală cu 1 în plus (dacă

mai ai altele îți mai crește maximul). Silencer-ul face ca sunetul scos de arme să fie mult mai slab, și cum sunetul este singurul indiciu asupra armei oponentului, mascarea este uneori destul de utilă. De asemenea folosește la atacuri surpriză. Totuși nu este de loc un obiect prioritar. Mai există o mulțime de obiecte accesibile doar în single player (Data Spinner, Data CD, Power Cube etc.) însă rolul lor se reduce doar la a rezolva puzzle-urile din diferitele nivele, deci fără interes în lupta efectivă.

### Strategii generale de joc

Ideea generală este să te bazezi mai mult pe idei și strategii decît pe abordarea inamicului direct și bazîndu-te exclusiv pe capacitatea ta de luptă și pe mișcările bune. Deci, uneori este mai bine să nu dai răspuns unei invitații la duel. Cel mai eficient este să hărțuiești inamicul, să îi arăți că știi întotdeauna unde e (ghidarea după sunetele nivelului), să îi complexezi. Această domina-re psihologică este foarte importantă și duce de cele mai multe ori la cîștigarea meciului, moralul fiind foarte important. Prin hărțuire se înțeleg lovituri precise, menite doar să scadă din armura și sănătatea adversarului. Numai după cîteva astfel de lovituri (după care, în general, acesta este vulnerabil) îl poți aborda. În-vață nivelele. Trebuie să îți crezi un drum prin a-cestea, un drum cît mai e-ficient, în care să îți iei toa-te obiectele foarte importante (acestea sunt în general Quad-ul, armurile, PowerShield-ul, BFG-ul și celulele pentru ultimele două). La acestea se mai a-daugă și celelalte arme și obiecte). În general cu cît mai multe cu atît mai bine însă atenție, optim este să fi prezent în momentul

cînd Quad-ul, armurile sau armele fac respawn (cam odată la 1 minut) altfel riști foarte mult ca altcineva să le ia. Dacă observi că inamicul adoptă aceeași strategie, rezumă-te la a <păzi> doar Quad-ul și armurile - cele mai importante. De asemenea, dacă inamicul face un astfel de tur, încearcă chiar cu prețul unor vieți de-ale tale să îl scoți din <tur>.

Am amintit despre ghidarea după sunete. Acest lucru este foarte important și face parte din învățarea ni-velului. Este extrem de util să știi mereu unde este inamicul (poți să-i anticipezi mult mai ușor mișcările). Pentru asta trebuie să știi că armurile, armele, munițiile fac anumite sunete cînd sunt luate, și de asemenea un indiciu este și secvența în care sunt luate (aceasta fiind deseori unica în nivel). Pentru un jucător bun de Quake II sunetele stau la baza conceperii de atacuri surpriză (cele mai eficiente). Nu mai rămîne de spus decît că experiența este un factor foarte important pentru a fii un bun jucător de Quake. Așadar, succes!



# Wing Commander Prophecy

**Deoarece a profesat zidăria, pielăria, blănăria și croitoria, Costin Raiu a fost de acord să profeseze și Wing Commander, ultima și cea mai bună realizare a firmei Electronic Arts în materie de luptă în spațiu.**

Cel mai sîngeros război din istoria umanității, războiul cu Kilarthi a fost încheiat în 2669 prin atacul eroic al Comm. Christopher Blair (pentru cei care nu știu, personajul central din seria Wing Commander), cînd acesta a distrus planeta Kilrah cu o singură bombă <Temblor>, punînd astfel capăt unui război care a durat aproape 2 secole.

În aceste timpuri de pace, la 12 ani după încheierea războiului, senatul confederației încearcă să taie cît mai mult din creditele alocate armatei, care în lipsa unui inamic începe să treacă pe planul doi ca importanță. Cu toate acestea, Blair a proiectat și a obținut finanțarea pentru a realiza cel mai mare carrier de pînă atunci, numai <TCS Midway>. Această supernavă, lungă de aproape 2km, cu o masă de peste 200.000 tone, capabilă de a purta 252 de nave de luptă și 1500 de oameni reprezintă principalul loc de desfășurare a acțiunii din Wing Commander Prophecy....

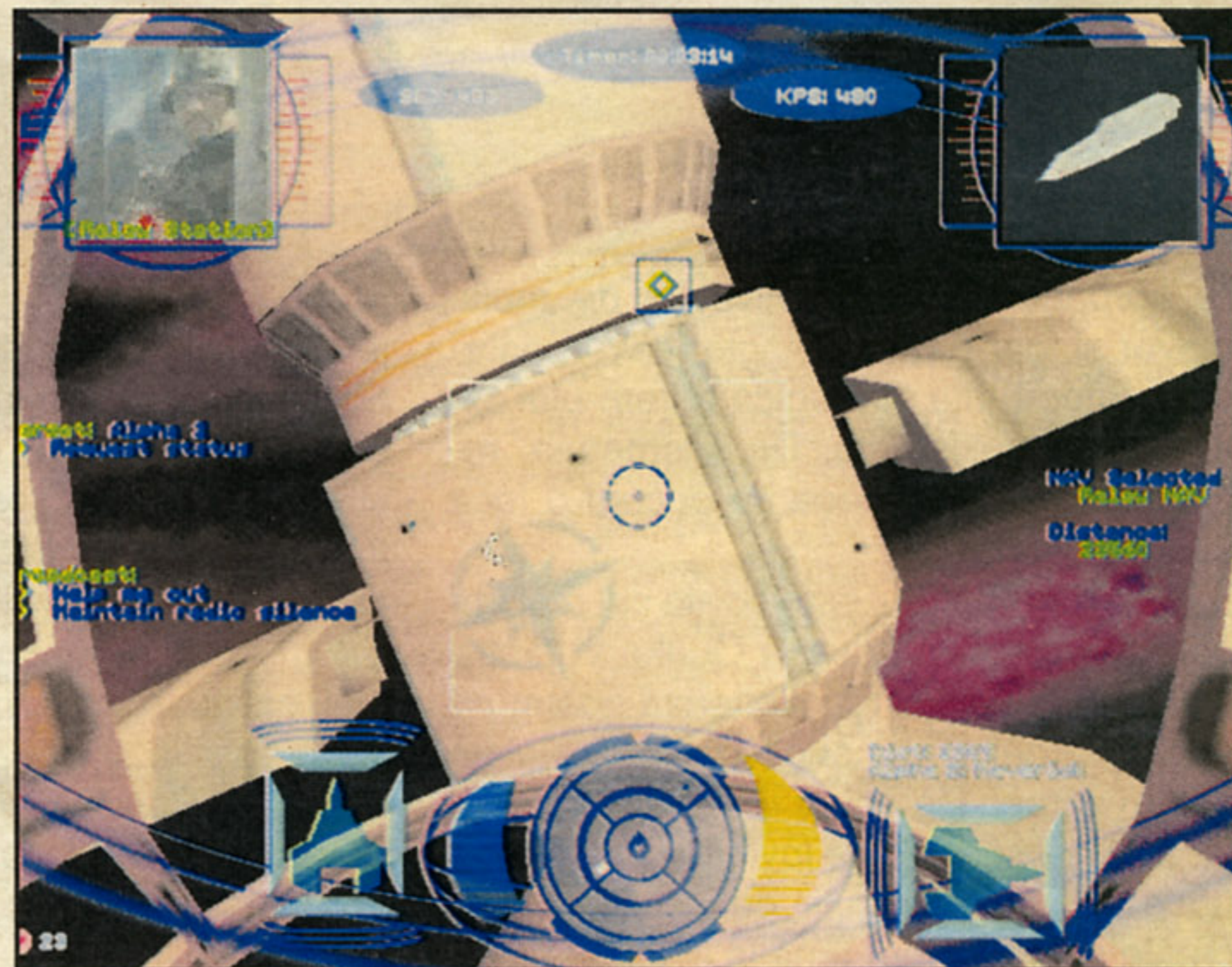
De la început trebuie spus că din punct de vedere grafic, jocul este unul dintre cele mai bune pe care le-am văzut. Întreaga acțiune este susținută de un film realizat cu actori adevărați, avîndu-l pe Steven Petrarca în rolul principal - rolul pe care trebuie să îl joci tu. Alături de acesta, apar și personaje mai vechi, binecunoscute de către fanii seriei: Rachel și Mani-

ac. Motorul 3D efectiv, deși cu cerințe deosebite - cel puțin un P5/133 și o placă capabilă de operații D3D accelerate, este indiscutabil unul dintre cele mai bune. Alături de o placă 3Dfx și un procesor rapid, Wing Commander Prophecy îți oferă tot ce se poate cere de la un astfel de joc. Este adevărat că există momente cînd poate deveni destul de lent, mai ales

cînd te lupți cu peste 20 de nave, chiar și pe o placă video cu accelerare, însă majoritatea timpului acțiunea se desfășoară la o viteză excelentă.

Revenind la subiectul jocului, odată cu Prophecy, federația intră în conflict cu o nouă rasă extraterestră. Aceste ființe, dispunînd de o tehnologie incredibilă, pilotînd nave care prin redundanța și performanțele lor depășesc orice realizare a confederației, au distrus aproape toată viața din sistemul Kilrathi, iar acum se îndreaptă spre sistemele ocupate de oameni. Creatorul acestor noi inamici este Syd Mead, cunoscut celor familiari cu Blade Runner. Indiscutabil, Syd a dat o notă aparte poveștii, de natură să imprime un farmec deosebit jocului.

Introducerea noului inamic este realizată printr-o analiză tactică și istorică impresionantă, după cum urmează: legendele Kilrathi spun că în vremuri străvechi, zeii războiului au coborît din ceruri pentru a se confrunta cu ei. Cînd Kilrathi și-



au adunat armatele, zeii au rîs de armele lor, și au promis să se întoarcă cînd aceștia vor fi pregătiți să îi înfrunte. Un mare profet Kilrathi, Sivar, a lăsat generațiilor viitoare sumbra sa viziune: toate războaiele purtate de poporul său, inclusiv cel cu pămîntenii, sunt doar niște pregătiri pentru adevărata luptă cu zeii războiului. Dacă vreodată Kilrathi vor

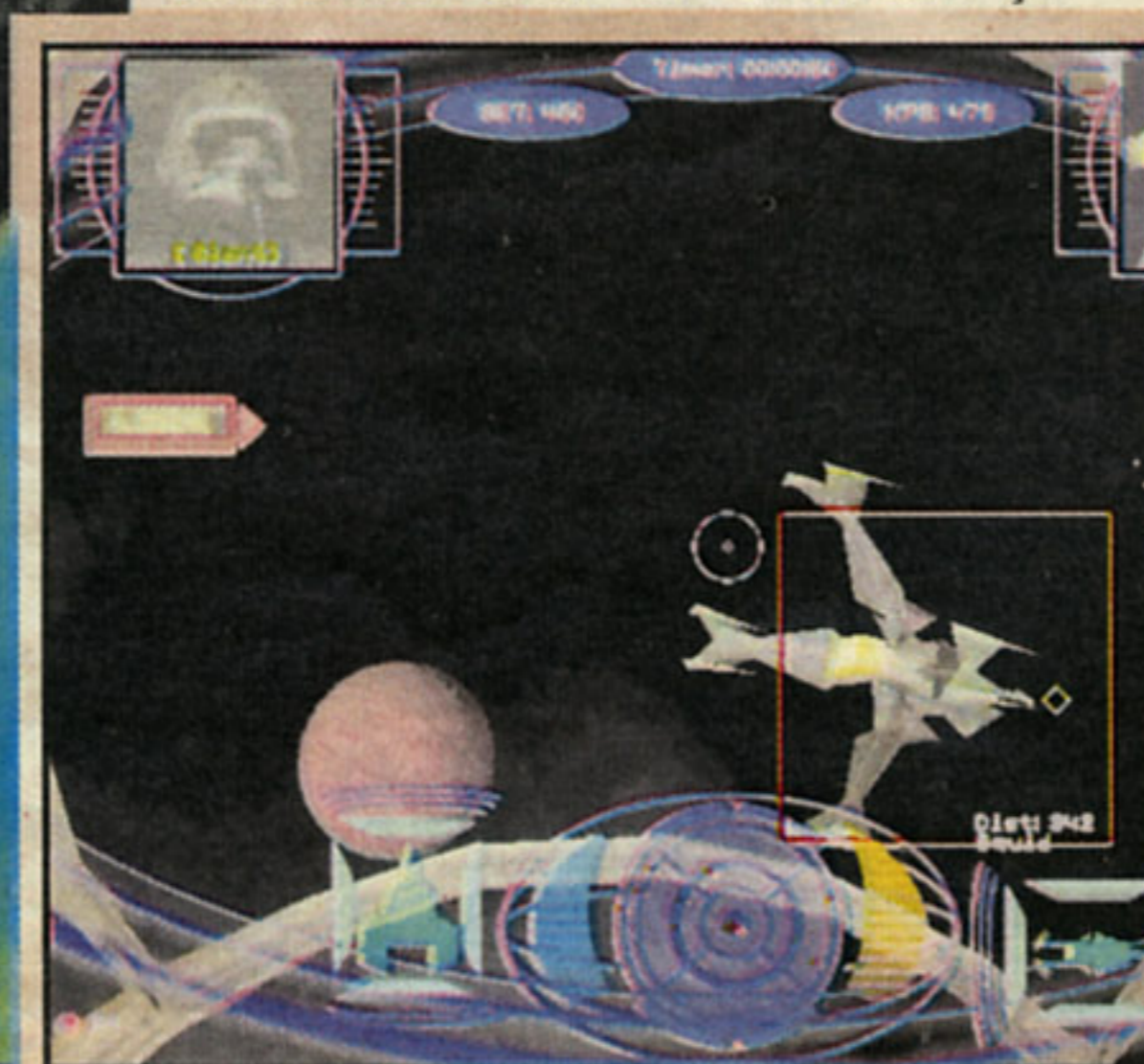
## Dificultate

Jocul pornește inițial pe dificultate "Ace". Dacă vedeți că nu faceți față inamicilor, puteți schimba dificultatea pe "Rookie" sau "Veteran". Pilotii adevărați vor aprecia însă modul "Nightmare".

eșua în cuceririle lor, atunci zeii războiului se vor întoarce, și îi vor distruge atît pe ei, cît și pe cei care i-au învins - soarta care reprezintă pentru Kilrathi oroarea supremă. La 2681.018, orele 2025, noul inamic a pătruns în spațiul confederației, distrugînd nava de cercetare științifică Devereaux. TCS Midway, nava pe care tocmai ai fost repartizat, este trimisă să cerceteze situația, fiind astfel prima navă a confederației care intră în conflict direct cu noul inamic. Din acest moment acțiunea jocului începe să se desfășoare, fiind influențată direct de modul în care îți îndeplinești (sau nu) misiunile.

## Considerații tehnice

Cutia primită de la Origin pe adresa redacției noastre reprezintă un kit complet Wing Commander Prophecy,



constând într-un manual de zbor, o descriere a sistemului de luptă integrat, o hartă stelară format A0 (excelentă ca poster), un ghid de instalare precum și o hartă a tuturor tastelor folosite precum și a modului în care controlul navei este realizat de joystick sau mouse.

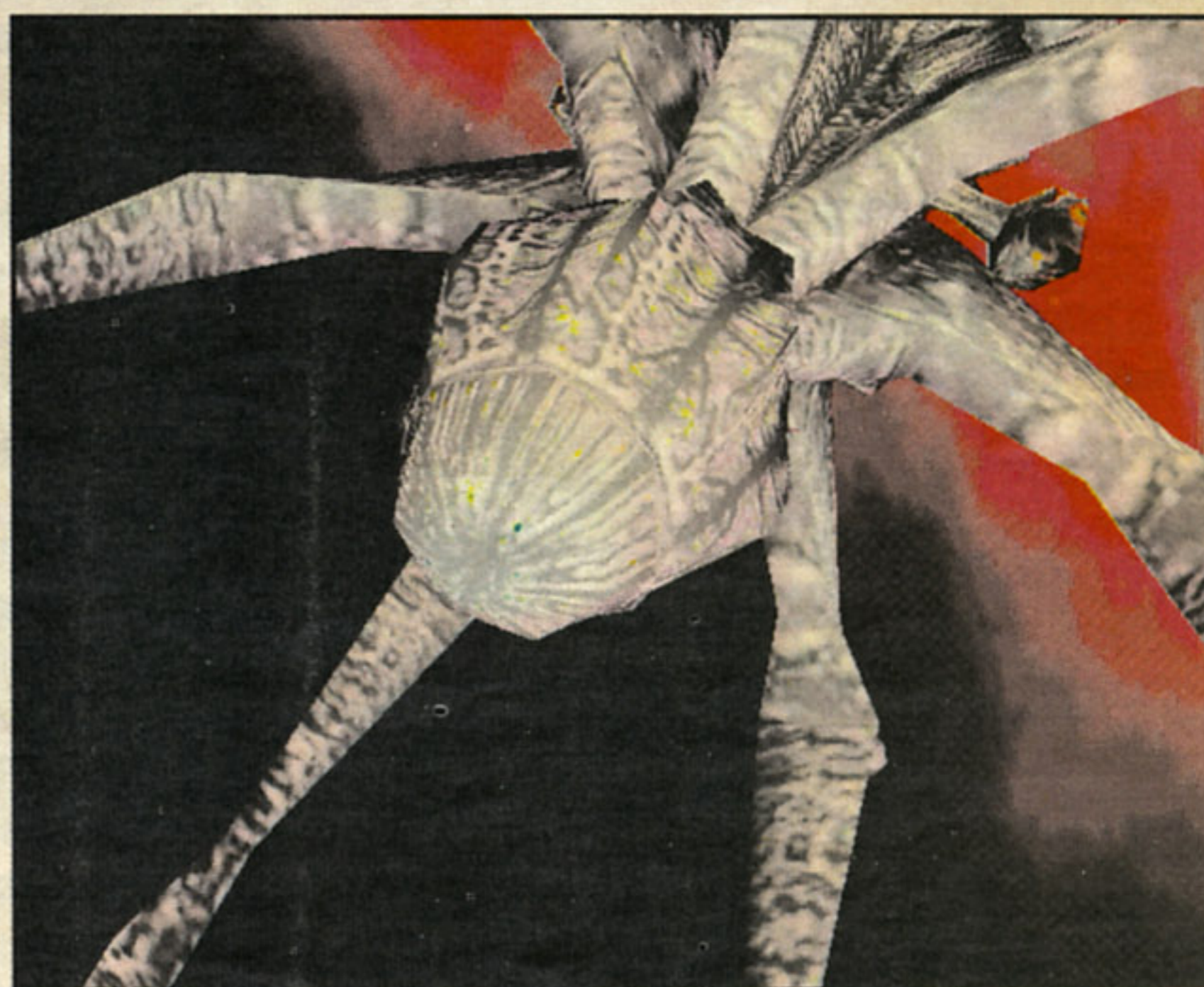
Manualul de zbor din Wing Commander Prophecy are 10 pagini, explicând extrem de amănunțit modul prin care jucătorul interacționează cu simulatorul, precum și diversele situații și locuri în care te poți afla. Extrem de util, și de ce să nu spunem, foarte bine realizat.

Descrierea sistemului de luptă integrat include de asemenea un scurt istoric precum și o analiză tactică asupra noului inamic, și sincer să fiu, citirea acesteia este de natură să te introducă în universul Wing Commander, arta narativă fiind impresionantă. Această carte include de asemenea primul număr din <WAYPOINT> - revista oficială de la bordul lui TCS Midway, incluzând un interviu cu Maniac, articole despre carrier scrise de diverși ofițeri precum și o coloană realizată de CAG. (Commander of the Air Group) WAYPOINT! include de asemenea ultimele știri legate de execuția piraiților kilrathi conduși de <Blood-

eye> precum și vestea retragerii lui Christopher Blair (personajul central al episoadelor anterioare). Nu în ultimul rând, găsim și o descriere amănunțită a tuturor navelor folosite de confederație precum și a diverselor arme cu energie și rachete.

Harta stelară prezintă toate sectoarele cartografiate din univers, precum și imagini ale diverselor sisteme planetare, incluzând sistemul nostru solar, și cel Kilarthi. (distrus de Blair în 2669) Harta prezintă de asemenea câteva noțiuni elementare legate de jumppoint-uri, proiecții Akwende și imagini ale câtorva nebuloase explorate de confederație.

Jocul efectiv este stocat pe 3 CD-uri, spațiul efectiv de pe fiecare dintre acestea fiind ocupat de cam 400Mb secvențe cinematice (filme) și 200Mb de date legate de misiuni. Jocul poate fi instalat în 3 moduri, după spațiul de pe disk care se dorește ocupat. Pentru funcționare, WCP necesită un Joystick și Windows95. (nu funcționează în WindowsNT) De asemenea, pentru cei care au acces la Internet, puteți afla mai multe de la site-ul de web dedicat jocului, <http://www.wingcommander-prophecy.com/>



## Navele gîndacilor

**Manta** - Manta este o navă de greutate medie, cu scuturi și armură foarte bune, și nu în ultimul rând, capabilă să etaleze o putere de foc impresionantă. Pentru a o distruge rapid, o rachetă ghidată poate fi folosită pentru a-i da jos scuturile și armura.

**Moray** - Este o navă relativ ușoară folosită în misiuni de interceptare și vînătoare. Practic, este nava întâlnită cel mai des

**Ray** - Este de fapt modul în care funcționează un cluster format dintr-o navă mare, semirotundă, și alte nave mai mici care zboară în jurul ei. Odată distrusă, navele mici se desprind, și încep să atace singure toate forțele ostile din zonă. Însă ele sunt foarte ușor de distrus.

**Devil Ray** - Indiscutabil, cea mai performantă navă a gîndacilor, folosită de așii lor în misiunile de vînătoare. Se mișcă extrem de rapid, are scuturi comparabile cu cele de pe Manta, și putere de foc excelentă. Destul de greu de doborât fără cel puțin o rachetă care să le slăbească scuturile.

**Stingray** - Navă ușoară de vînătoare, cu putere de foc moderată și scuturi medii. Capabilă să zboare cu viteze mari, este destul de greu de doborât de pe navele de luptă grele, deci lăsați-le pe seama celorlați piloți din wing.

**Skate Class B** - Acestea sunt bombardiere grele, dotate cu torpile pentru atacurile asupra navelor capitale. Dacă misi-

unea constă în apărarea unei nave capitale (eg. TCS Midway) fiți siguri că le doborâți primele. O rachetă Spiculum IR este în general suficientă pentru a le desface în cele 3 părți constituite (3 nave Skate).

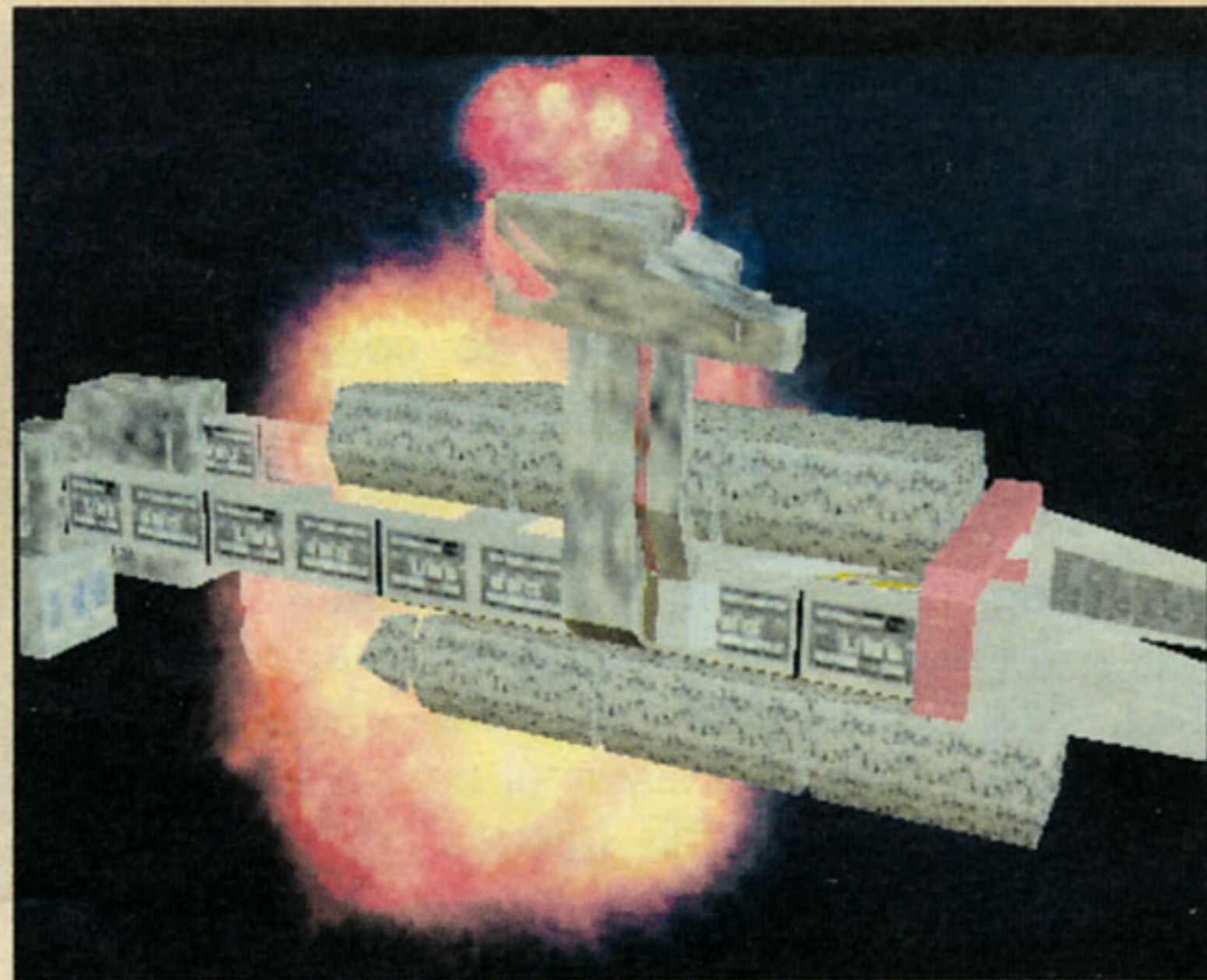
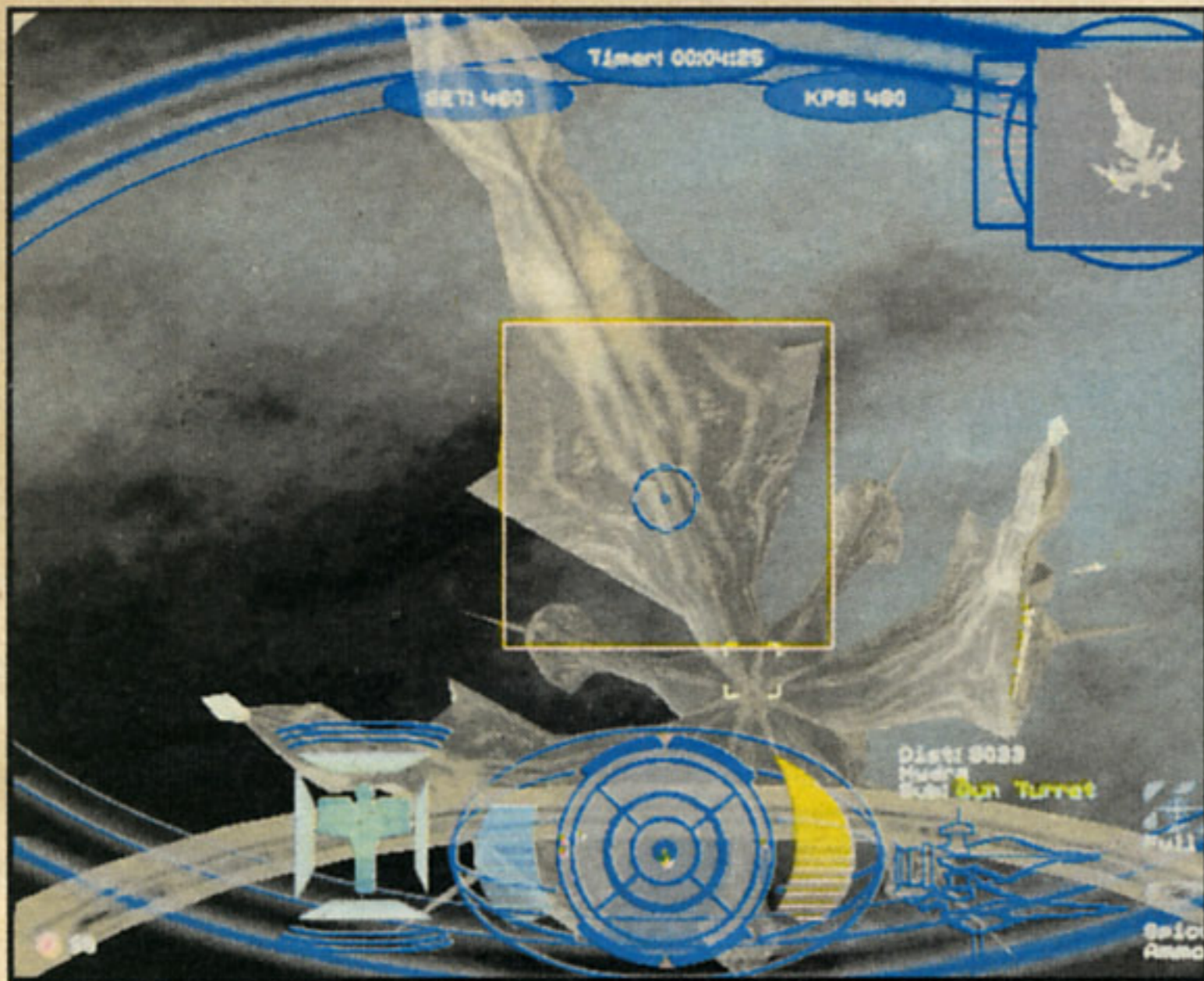
**Squid** - Nave foarte rapide și ușoare, ce dispun de un armament mediu și rachete. Scuturile relativ slabe le fac însă destul de vulnerabile în fața unui pilot experimentat.

**Dreadnaught** - Nava capitală a gîndacilor, bine apărată de 2 generatoare de scuturi și un număr foarte mare de turele cu laser și rachete. Pentru a-l doborî sunt necesare torpile - pentru motor, punte de comandă și lansatorul principal. Cele 7 tunuri cu laser îi dau acestei fortărețe o putere de foc impresionantă asupra navelor de linie mari.

**Baracuda** - Această corvetă însoțește de obicei navele capitale și transporturile de diverse tipuri. Destul de greu de doborât prin arme cu energie datorită scuturilor deosebite de care dispune, necesită câteva rachete pentru a le dezactiva.

**Lamprey** - O navă extrem de rapidă, pentru dimensiunile sale. Dotată cu armament mediu, își folosește adesea corpul pentru a distruge navele confederației prin coliziuni directe.

**Ship Killer** - Este una dintre cele mai periculoase arme ale monștrilor, constând într-o gigantică arma cu plasma, capabilă să distrugă o întreaga flotă cu un singur foc.



tantă deosebită alături de sistemul de comunicații, îl reprezintă sistemul de țintire (targeting). Cu toate că acesta dispune de facilități deosebit de utile, cum ar fi smart-targeting-ul, este totuși singurul lucru unde am de reproșat ceva: nu există o combinație de taste sau o comandă prin care să se ia în țintă atacatorul navei selectate curent. (ceva de genul "Select

La bordul megacarrier-ului Midway, Casey se poate găsi în diverse situații, acțiunile posibile fiind determinate de obiectele din vecinătate. Unul dintre cele mai frecventate locuri este REC-ROOM-ul, unde piloții sau tehnicienii se duc pentru a mânca (puțin) și bea (mult) În REC-ROOM se află și simulatorul, care permite unui pilot să simuleze confruntări reale cu nave kilrathi sau ale gândacilor. În meniul principal al simulatorului se pot selecta misiunea, precum și nava pe care vei zbura. Baza de date tactice (TACTICAL DATABASE) reprezintă o consolă la care

întîmpinat de Rachel, care face diverse comentarii legate de modul în care a fost îndeplinită sau nu misiunea. Jocul este automat salvat cînd se termină o misiune.

### Cabina de zbor

Deși confederația dispune de mai multe tipuri de nave, incluzînd bombardiere sau interceptoare, toate sunt manevrate de pilot prin aceeași interfață. Ce aduce nou Prophecy față de vechile versiuni în legătură cu interfața de pilotare a navei o reprezintă posibilitatea de a ajusta nivelul de energie între lasere, scuturi și motoare. Acest lucru, care a reprezentat întotdeauna avantajul direct al simulatorilor din seria Star Wars realizate de LucasArts, este acum prezent și în Wing Commander. În rest, cărlinga are aceeași structură familiară, cu radarul 3D în centru jos, încadrat de indicatoarele circulare de energie a armelor precum și al nivelului de combustibil rămas pentru afterburner. Pe radarul 3D este folosită o schemă de culori prin care inamicii sunt identificați prin roșu, iar navele prietene prin albastru. Obiectele neutre sunt gri, piloții ejectați mov, rachetele galbene, iar navele capitale inamice sunt portocalii. Acest cod de culori face foarte facilă folosirea radarului 3D pentru a identifica potențialele ținte.

De asemenea, în timpul misiunilor, de o importanță vitală sunt comenzile care sunt trimise wingmen-ilor. În Prophecy există un număr de 8 comenzi posibile, care pot fi aplicate eventual (nu toate) și navelor inamice. Pentru a selecta o comandă, se apasă tasta "C", care afișează un meniu de comenzi posibile. Toate comenzile au de asemena shortcut-uri, cum ar fi de exemplu "ATL-H" - "Help me out of here !" - comanda prin care se cere ajutor de la unul din wingmen-i.

Alt sistem de o impor-

attacker of current target" din TIE Fighter) În rest, prin facilități de genul "Target Nearest Enemy" sau "Match your Target's Speed" sistemul de țintire este suficient de flexibil.

În carlingă se pot selecta de asemenea vederile din navă, precum și din exterior, folosindu-se tastele F1-F18 (sau Hat Switch-ul de pe joystick, în caz că aveți așa ceva)

Pe navele mai mari, care dispun de asemenea de turele, modificarea view-ului curent schimbă controlul de targeting în sistemul de targeting al turelei atunci cînd pe acea parte a navei există și o turelă activă.

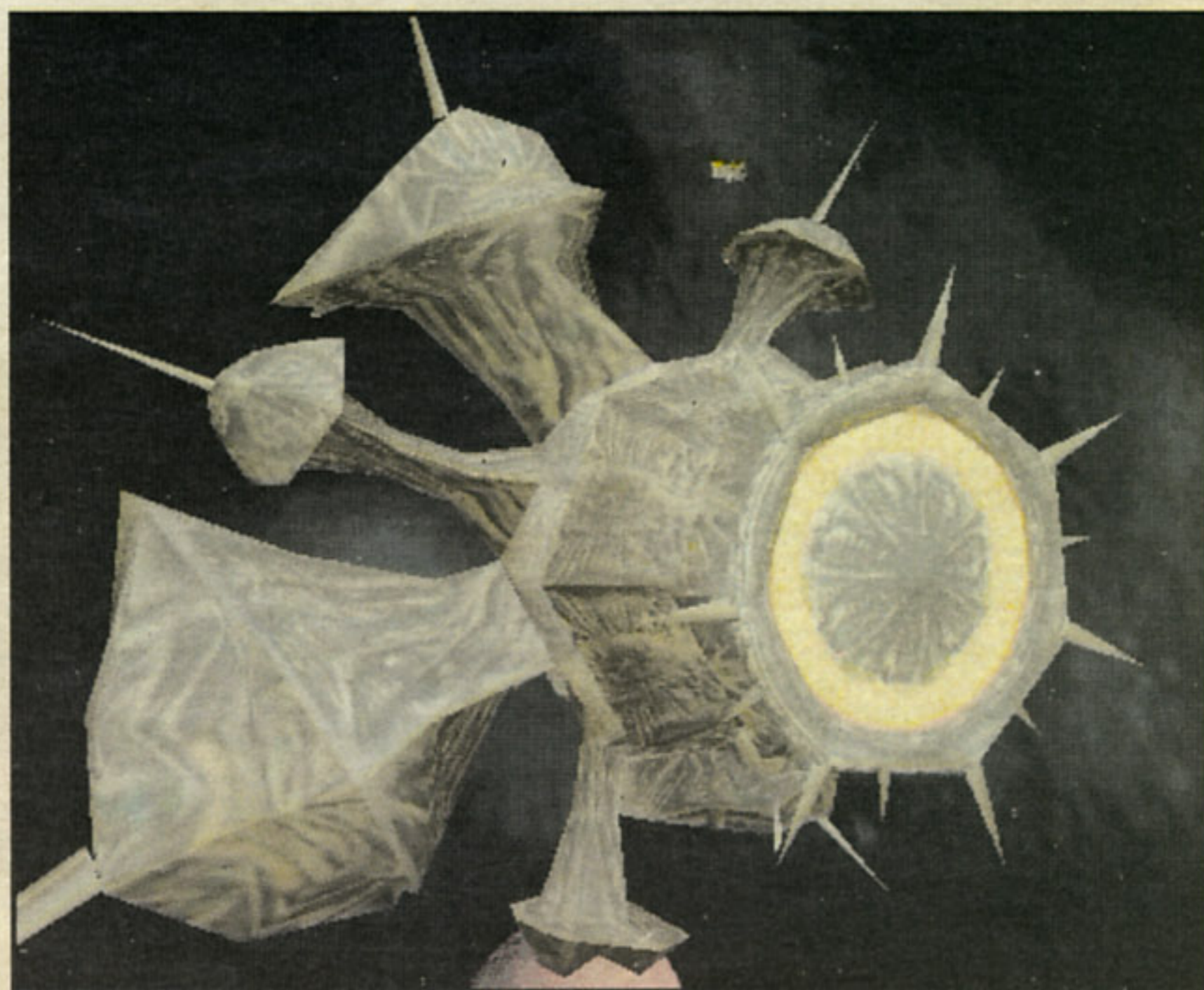
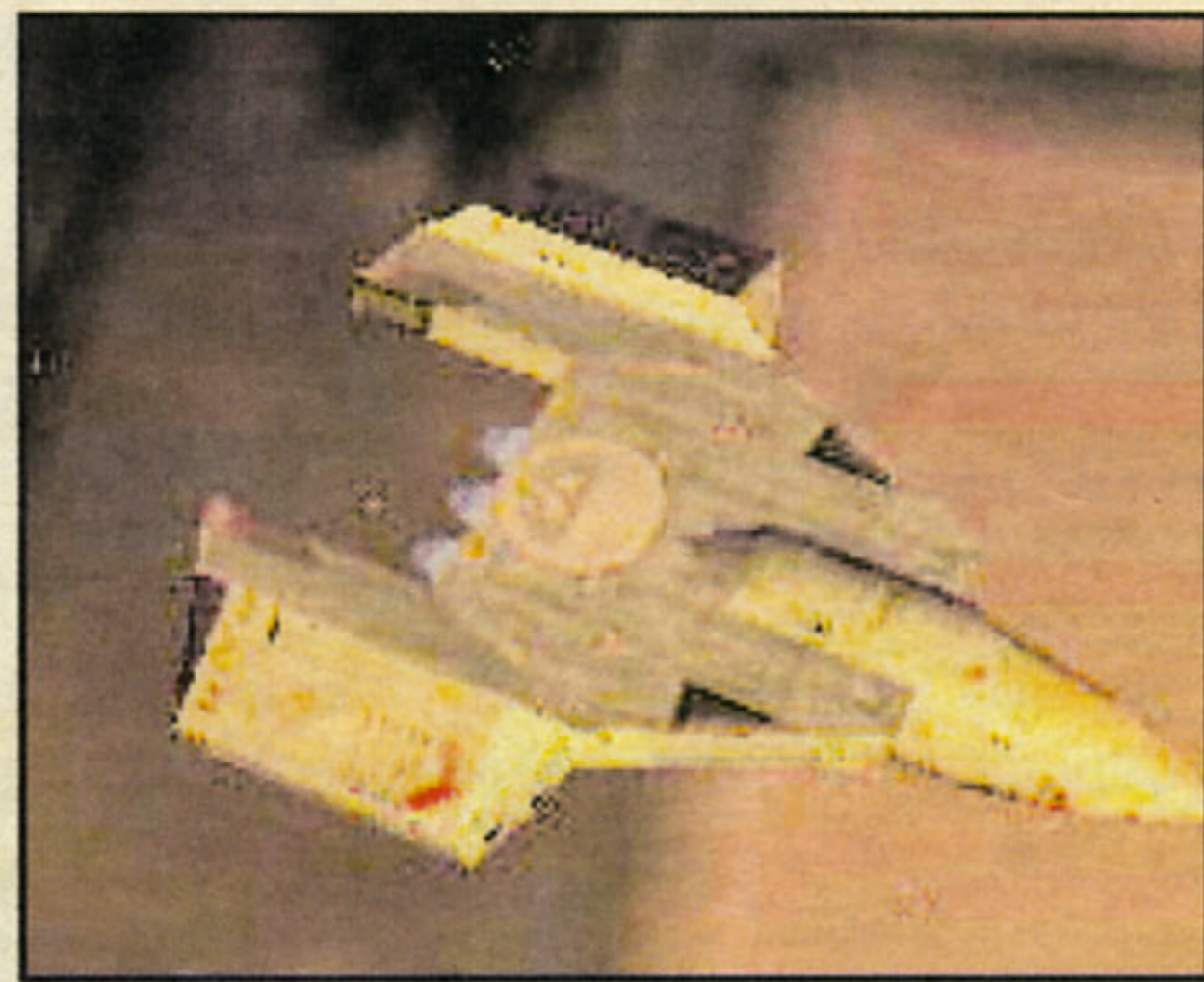
Ultima dintre facilitățile de care dispun navele din Prophecy este "NAV MAP"-ul, o hartă a zonei de zbor, și a NAV-POINT-urilor. Aceasta este asemănătoare cu cea de la versiunile anterioare, și este extrem

### Chesii de atac

Cînd atacați o navă capitală a gândacilor, distrugeți mai întîi turelele cu laser și rachete. După aceea, distrugeți motoarele (Engine). Pentru a distruge motoarele sunt necesare torpile, sau rachete ne-ghidate, cum ar fi Dart Dumbfire. Rachetele ghidate nu pot fi folosite pentru a ataca motoarele sau puntea unei nave capitale.

pot fi studiate diversele nave de care dispune confederația. Se pot afla viteza maximă, gradul de manevrabilitate, capacitatea scuturilor precum și puterea de foc a armamentului. O altă componentă deosebit de importantă este KILLBOARD-ul, unde sunt listați toți piloții de pe Midway, precum și numărul de nave inamice doborîte. Spre finalul jocului, acesta poate atinge peste 800 pentru cel de pe primul loc. KILLBOARD-ul poate grupa piloții după escadrilă sau numărul de nave doborîte. READY ROOM-ul reprezintă locul de unde se poate avea acces la computerul principal, permițînd salvarea situației active, și accesul în Briefing Room. În această din urmă cameră sunt descrise obiectivele misiunii, prin consolele ICIS - Integrated Combat Information System. Această inovație deosebită care a fost introdusă odată cu noul TCS Midway, permite piloților accesul direct la datele misiunii, care sunt personalizate pentru fiecare luptător.

La întoarcerea dintr-o misiune, Casey trece pe Flight Deck, unde este de obicei



## Navele confederației

### F-106A "Piranha"

Această navă este folosită de escadrila "Diamondback" pentru misiuni de escortă și recunoaștere. Fiind dotată cu scuturi și armament ușoare, are o manevrabilitate deosebită fiind una dintre cele mai rapide nave de luptă. Pot face ravagii printre navele inamice.

### F/A-105A "Tigershark"

Una dintre cele mai folosite nave, dispunând de scuturi de putere medie, cu o rată relativ bună de reîncărcare. O navă care amintește de vechile nave "bune la toate".

### F110A "Wasp"

Acest interceptor este special realizat pentru a distruge bombardierele inamice în momentul în care acestea se apropie de nava voastră capitală. Dotat cu terifiantele rachete "Swarm", capabile să distrugă aproape orice tip de fighter inamic, "Wasp"-ul este dublat de un super reactor care îi permite atunci când este necesară, atingerea unor viteze extrem de mari.

### F-108A "Panther"

"Panther" este nava mea preferată,

datorită manevrabilității sale și a armamentului de înaltă clasă. Dotată cu 12 rachete, și două tunuri cu energie, "Panther" este o navă de elită, o versiune redusă a fratelui mai mare "Vampire". Scuturile sale o fac aproape invulnerabilă însă o rachetă bine țintită trasă de pe o "Manta" îi poate distruge armura în întregime.

### F-109A "Vampire"

"Vampire"-ul a fost realizat cu un scop foarte precis, și anume pentru a distruge alte nave inamice. Scuturile de putere medie, însă cu o rată de încărcare superioară oricărui alt tip îi permit să supraviețuiască adesea în duelurile la distanță cu rachete. Datorită armamentului greu și a armurii, "Vampire"-ul este însă o navă cu o manevrabilitate redusă, fiind folosit uneori și în misiuni de bombardament asupra convoaielor inamice.

### TB-81A "Shrike"

"Shrike"-ul este un bombardier dedicat, aflat în dotarea escadronului "Black Widow". El este folosit în general pentru a ataca nave capitale, fiind mai ușor decât fratele său mai mare - "Devastator"-ul, deci mai greu de doborât. Dispune de

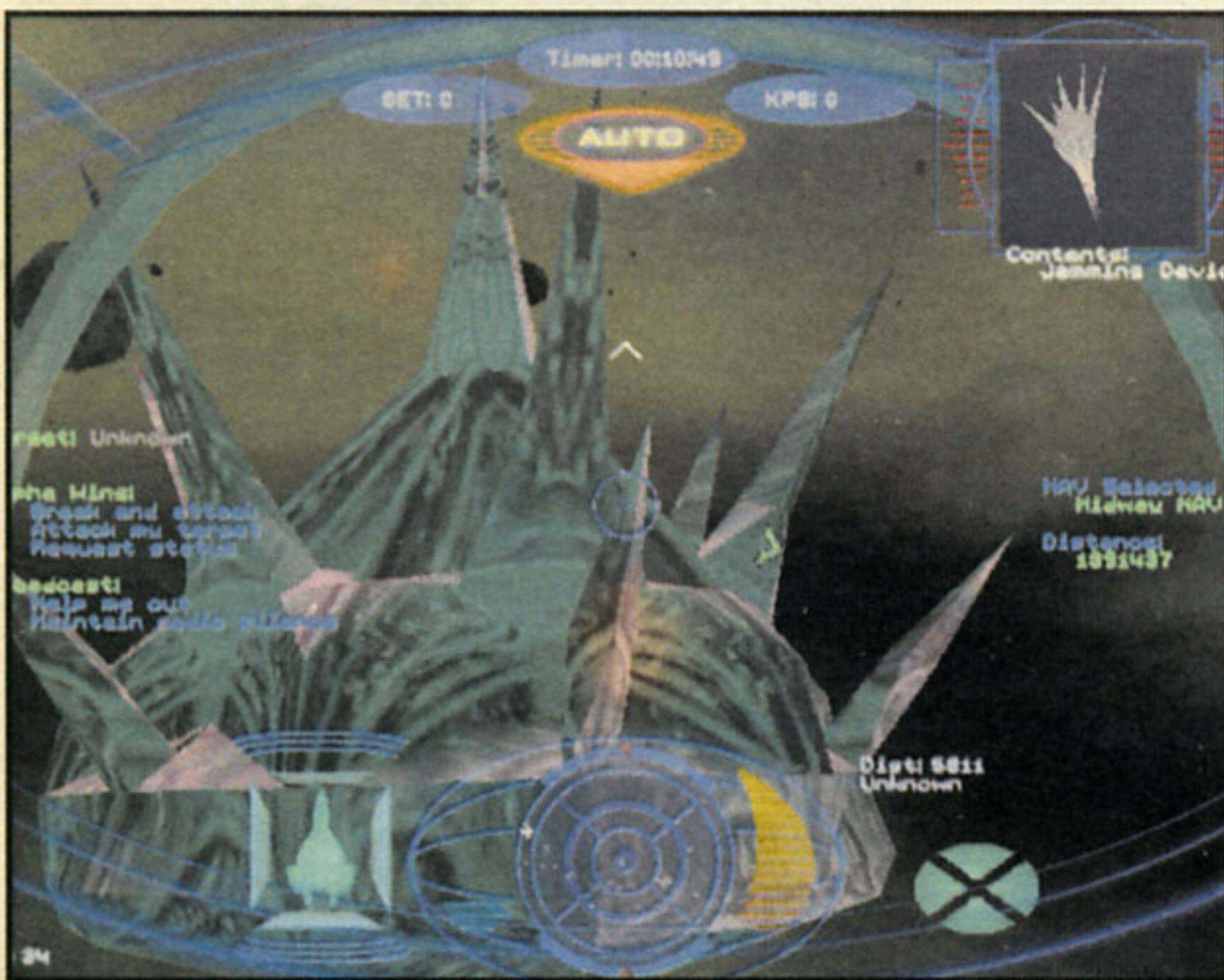
torpile grele, ușoare, de mine și rachete.

### TB-80A "Devastator"

"Devastator"-ul este nava propusă pentru a fi folosită de către cel de-al treilea escadron de la bordul lui Midway, escadronul de elită. Această navă dispune de o singură armă cu energie, ("Heavy Plasma Canon") o versiune în miniatură a tunurilor cu plasmă folosite pe carrier-uri, armă care este extrem de eficientă pentru atacurile asupra navelor capitale ale inamicului. Datorită energiei deosebite a armei, un singur foc poate transforma o navă în bucățele, dacă are însă norocul să o atingă - viteza globului de plasmă este foarte mică.

### TCS Midway

Acest mega-carrier, cum este numit de constructori, reprezintă prima navă din clasa sa, clasă care ar trebui să ajungă la 10 nave în următorii 5 ani. Următoarea navă din Midway, nava denumită "Mistral Sea", va fi lansată în aproximativ 100 de zile. Clasa Midway aduce îmbunătățiri deosebite față de vechile nave tip carrier - 6 docuri de lansare precum și ICIS - un sistem complet informatizat de acces la datele de luptă.



de utilă în multiple situații.

## Navele confederației

După ce Christopher Blair a distrus imperiul Kilarthi lansând bomba care avea să pună sfârșit unui război care durase aproape 200 de ani, inginerii au început să modifice conceptele prin care sunt realizate navele de luptă. În timpul războiului, o navă era realizată în așa fel încât să fie cât mai versatilă, pentru a putea fi folosită în cât mai multe situații, putând purta diverse tipuri de rachete și

arme cu energie. După cum explică și Col. Jacob Manley, în aceste timpuri mai calme, filozofia de realizare a navelor s-a schimbat, navele fiind realizate în mod diferit față de vechile metode. Acum acestea sunt proiectate în funcție de modul în care vor fi folosite: ca navă de luptă, bombardier sau interceptor.

La bordul lui TCS Midway, super-carrierul pe care se desfășoară acțiunea jocului, există 3 escadrile, dintre care însă numai 2 sunt active la începutul jocului: "The Black Widow Squadron" și "The Diamondback Squadron". "Diamondback" folosește în general nave ușoare, pentru misiuni standard de patrulare, apărare și escortă. Navele grele, cum ar fi bombardierele sunt folosite în mod absolut de către escadrila "Black Widow". Cel de-al treilea escadron va reprezenta "elita", zburând pe nave deosebite, cum ar fi F-109A "Vampire" sau TB-80A "Devastator". În timpul jocului, veți zbura pe următoarele nave, în misiuni de atac, escortă, recunoaștere, blocadă și bombardament.

Încă de la primele sale versiuni, trebuie să spun că Prophecy este impresionant. Filmele și secvențele cinematice te introduc

în atmosfera jocului, iar simulatorul 3D reprezintă ceea ce la momentul actual reprezintă "state of the art". Dacă nu ar avea problema din mecanismul de țintire pe care am menționat-o anterior, ar fi probabil cel mai bun Wing Commander realizat vreodată, și în același timp cel mai bun simulator pe care l-am văzut. Lipsa suportului de multiplayer este de asemenea o altă deficiență, însă viitorul ne rezervă câteva surprize interesante. Până atunci, jucați-vă la Wing Commander Prophecy deoarece este un joc excepțional și merită fără discuție savurat până

### Scor

Merită, fără discuție, savurat până la ultima misiune

# 93

Producător: Electronic Arts

### Cerințe minime (optimale)

Procesor : P75 (P133)  
Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
Hard disk : 190 optim  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X

### Puțină optimizare

Dacă jocul merge prea încet, încercați să dezactivați câteva dintre opțiunile din meniul "Special Effects/Advanced Effects". Veți pierde din calitatea imaginii, însă viteza se poate îmbunătăți apreciabil.

era realizată în așa fel încât să fie cât mai versatilă, pentru a putea fi folosită în cât mai multe situații, putând purta diverse tipuri de rachete și



**Pentru că are picioarele cele mai subțiri și este cel mai pitic din redacție, Camil Perian a fost desemnat pentru a prezenta acest joc. Când ne-am dat seama că acestea nu erau caracteristicile perfecte pentru un jucător de fotbal, era deja prea târziu. Răul fusese făcut iar jocul compromis.**



# Actua Soccer 2

**N**u îmi amintesc ca Actua Soccer să fi fost criticat pentru posibilitatea de vizualizare a terenului pe care camerele o ofereau. Nici pentru modul în care jucătorii controlau balonul sau efectuau pasele și deposedările. Nu spun că nu au fost persoane cărora nu le-a convenit ceva, ba una, ba alta, dar singura critică comună, cea care era o supărare generală, se referea la portari, și mai exact la faptul că erau mai proști ca unitățile din Dark Reign sau ca soldații din Z, care-și consumau toată muniția pentru a distruge un munte aflat în calea obiectivului lor în loc să-l ocolească. Cu toate acestea, în loc să tragă niște învățăminte și să-și îmbunătățească jocul care ar fi putut deveni cel mai bun simulator de fotbal, cei de la Gremlin au oferit un joc cu totul nou, puțin .... negîndit.

## Ce s-a întîmplat ?

Eu personal nu mă consider o persoană ușor impresionabilă. Quake-ul nu mi s-ar părea deloc mai atractiv dacă l-aș vedea 3DFx, însă ar avea un engine de 2,3 ori mai slab sau dacă la un simulator terenul s-ar vedea perfect real, însă tastele care ar fi necesare în joc ar fi numai săgețile. Consider că simularea unui fapt în sine, surprinderea tuturor aspectelor legate de el, este mult mai importantă decît transpunerea sa grafică pe calculator. Nu afirm că aceste lucruri nu sunt importante dar fiecare aspect are importanța sa.

S-a întîmplat că cei de la Gremlin au pus un mult mai mare accent pe parte de efectele vizuale legate de atmosfera jocului, cum ar fi ploaia, ninsoarea sau realismul transunerii jucătorilor neglijînd partea de simulare. Sunt prezente deosemena în joc unele opțiuni criticate la jocurile mai vechi care acum sunt readuse în actualitate din motive de neînțeles, unele dintre ele urmînd a vă fi prezentate în continuare.

## Interfața

Acest capitol poate fi tratat din două puncte de vedere. Este vorba despre meniuri și despre jocul efectiv.

Spre deosebire de Actua Soccer meniurile sunt mult mai puțin intuitive și mult mai greoi de folosit. În primul rînd afișarea lor se face foarte ciudat, la fiecare nouă opțiune selectată, în loc de schimbarea rapidă a imaginii are loc un slide vertical încet al imaginii care urmează a fi afișată, lucru care vă asigură că la un moment dat devine deosebit de plictisitor. Sunetul din meniuri este penibil. El este constituit de fapt dintr-un comentariu laudativ la adresa lui Alan Shearer, concretizat în strigarea numelui său sau comentarea unor secvențe din meciurile acestuia. Acest lucru este pe cît de nepotrivit pe atît de neinteresant, deoarece este mult mai plăcut să ascuți melodia Song 2 a formației Blur (FIFA98) decît strigăte după strigăte de Shearer!

Un lucru care m-a dezamăgit profund este interfața cu utilizatorul din timpul meciului. Prima dată cînd am văzut ce se întîmplă am verificat CD-ul să mă asigur că nu rulez o versiune mai veche de KickOff. La fiecare aut, fault, penalty (sau pinalti cum spun unii oameni de fotbal de la noi) pe ecran încep să se învîrtă, rotescă și rostogolească cuvintele care anunță aceste evenimente. De exemplu, cînd mingea iese în aut de poartă pe ecran vor începe să se învîrtă cuvintele GOAL KICK, zburînd poetic dintr-o parte în alta a ecranului.

## Atmosfera

Dacă există pe calculator un joc de fotbal care să impresioneze la acest capi-

tol, este indiscutabil Actua Soccer 2. Nu am mai văzut la nici un joc efecte speciale cum sunt prezente aici. Iarna va fi cu adevărat iarnă și pe terenul de fotbal. Acesta va fi alb, însă nu un alb uniform și nealterabil. În cazul efectuării unei deposedări prin alunecare de către un jucător pe teren vor rămîne urme care se vor acoperi sau modifica dacă afară ninge sau cînd alt jucător va trece pe acolo. Urme pot să mai rămîne însă chiar de la pașii jucătorilor cînd intră pe teren sau de la șuturi mai puternice care lovesc pămîntul. Desigur, urmele despre care v-am menționat nu vor rămîne pe teren numai dacă este iarnă afară, ele apărînd și pe terenuri cu noroi sau chiar pe terenuri normale în cazul efectuării unor alunecări mai serioase.

Generozitatea publicului variază atît în funcție de performanțele echipei cît și de momentul jocului, oamenii din tribune devenind foarte zgomotoși cînd mingea se află în apropierea porții. Această parte a sunetului este dublată de un comentariu foarte interesant realizat de Barry Davies și Trevor Brooking. Alături de comentariile din Actua Soccer, au fost adăugate altele noi, unele chiar comico-ironice. Ast-







fel, la pauza unui meci când scorul era 0 la 0 unul dintre comentatori îi spune celuilalt că "sper ca comentariul tău să nu fie la fel de interesant ca și scorul înregistrat".

### Șut gol, portaru'n fundu gol!

Prima impresie asupra jocului ne se poate spune că este nefavorabilă. Mișcarea jucătorilor este destul de cursivă, ca și posibilitatea transiterii mingei. Deasemenea, ei sunt destul de mari și impresionanți din punct de vedere al naturaleții pe care o transpun.

Pasele se derulează cursiv iar pentru adeptii jocului în viteză totul pare perfect real deoarece pasele succedate cu repeziciune vor pune de multe ori în dificultate apărările adverse.

Portarii nu mai sunt aceiași incompetenți de la versiunea anterioară. Nici vorbă. Ei au căzut acum în cealaltă extremă devenind excesiv de valoroși și sunt astfel în stare să apere practic orice șut din orice poziție, într-un meci ei putând să nu primească gol deși au fost trase șuturi începând cu mijlocul terenului și terminând cu careul mic. Una peste cealaltă, portarii au rămas acum cea mai mică problemă a jocului. Există alte aspecte neașteptate, modificări de la Actua Soccer care nu sunt practic admisibile.

Este important să nu ai probleme de circulație deoarece va trebui să te obișnuiești să stai cu degetul apăsat pe una dintre direcțiile de mers. Dacă nu vei face asta, jucătorul tău se va opri și bye bye minge. Ea, conform legilor fizicii, va păți acel ceva numit inerție și se va duce în conti-

nuare în direcția în care tu pornisei. Este un lucru anormal, deoarece astfel nu ai posibilitatea să lași jucătorul să stea pe loc, odată ce ai făcut asta el urmînd a rămîne automat fără minge. Dealfel, controlul nu este chiar cel mai reușit pe care l-am văzut, deoarece are un mare defect și la capitolul deposedări. Este suficient să treci prin apropierea jucătorului care are mingea pentru a-l deposeda. Nu este nevoie să apeși pe tasta de deposedare, din picioare sau din alunecare. Este suficient să faci act de prezență pentru a te alege cu un balon pe tavă. Cu toate acestea vei remarca că te afli de multe ori prea departe de locul în care se află jucătorul cu mingea, lucru ce te va face să apelezi destul de des la deposedările prin alunecare, aproape permanente generatoare de faulturi. Acestea, ca și loviturile cu capul sau combinațiile scurte între jucători sunt foarte greu de realizat, timpul de învățare al jocului care este necesar fiind de cel puțin 3 ore pentru un gamer obișnuit, puțin pasionat de fotbal.

Deși așteptam cu mare nerăbdare acest joc, fiind practic îndrăgostit de Actua Soccer am fost dezamăgit și din cauză că nu este nici pe departe realist. Confruntarea dintre o echipă bună și o echipă slabă se reduce practic la un meci 1 contra 11. Este nevoie de un singur jucător de la echipa bună pentru a câștiga. Pleci cu el din propriul careu, treci în viteză printre toți adversarii, ajungi în careu, șut și gol. Nu este necesară nici o pasă sau centrare. Ce să mai zic de o combinație sau un-doi care să pună pe picior greșit apărarea adversă când aceasta este mereu dezorganizată și formată aproape la fiecare fază din 3 sau cel mult 4 jucători.

În premieră în jocurile de fotbal, Actua Soccer 2 are un sistem foarte interesant care prezintă la șuturile mai importante, de obicei cele finalizate cu goluri, distanța de la care s-a șutat și viteza șutului. Ai astfel ocazia de a constata că loviturile de la 11 metri se execută de la cel puțin 12 metri, uneori aproape 13 metri distanță de poartă.

Deși într-un articol anterior spuneam că la FIFA 98 viteza de joc

este puțin cam mare, cred că glumeam deoarece dacă acolo viteza era mare aici înseamnă că jucătorii sunt dotați cu reactoare. Nu numai că din 2, 3 pase ei ajung față în față cu portarul advers dar au bunăvoința să facă pressing chiar în careul de 6 metri advers. Acesta este un lucru care în meciurile reale nu cred să se fi întîmplat vreodată iar dacă s-a întîmplat, cu siguranță meciul respectiv nu se desfășura între două echipe profesio-

niste ci poate în curtea școlii. Nu trebuie să vă sperie acest lucru din punct de vedere al rezultatului efectiv deoarece ei vor rata peste 90% din situațiile de singur cu portarul. Iată cum s-a creat un lucru greșit pentru a-l ascunde pe altul, adică niște portari care apără aproape orice pentru a nu se remarca de fapt cît de des și ușor se poate ajunge față în față cu ei.

### Ce e bun dar nu prea util ?

În primul rînd poți juca cu una dintre cele 64 de echipe puse la dispoziție pe oricare dintre cele 24 de stadioane special create, fiecare cu propriile caracteristici. Există un editor cu ajutorul căruia pot fi modificate aspectul jucătorilor, numele lor și aspectul echipamentului pe care îl poartă. Pot fi create ligi, cupe și turnee proprii, după gustul și modelul dorit de fiecare utilizator. Jocul utilizează 10 camere pentru redarea meciului, fiecare dintre ele putînd fi modificată, atît pe verticală cît și pe orizontală, însă nici una nu oferă o vedere bună asupra terenului.

Ca un pasionat de Actua Soccer pot spune că sunt complet dezamăgit, iar din acest punct de vedere CD-ul cu el va fi scos din fundul sertarului unde va trece Actua Soccer 2. Nu mi se pare nici pe departe că acest joc depășește varianta anterioară, din contră, mi se pare sub ea atît ca realism al transpunerii unui meci de fotbal cît și ca desfășurare efectivă a sa. Vă recomand călduros jocul FIFA 98, și de ce nu chiar Actua Soccer.

### Scor

Mai scadeți 5 din scor dacă nu v-a plăcut Actua Soccer

# 80

### Cerințe minime (optime)

Procesor : P75 (P133)  
Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
Hard disk : 190 optim  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X



# Flying Corps Gold



**După ce a lucrat intens la acest articol, Dan Dimitrescu a leșinat. Încă nu se știe dacă s-a întâmplat din rău de înălțime sau din cauză că și-a recitat articolul. Așa că, mare atenție!**

**D**e la început trebuie să recunosc că FCG este unul din simulatoarele pe care sperăm să am ocazia să îl prezint. Simulatoarele firmei Rowan au fost aproape întotdeauna ceva deosebit iar Flying Corps originalul fusese primit foarte bine atât de public cât și de critică.

Cu toate acestea, primele semne au fost destul de negative, datorită faptului că pe două calculatoare pe care l-am încercat au apărut niște probleme cu grafica. Dat fiind că totuși pe PC-ul din dotarea personală aceste probleme nu au apărut mă face să cred că era vorba de configurare și nu de niște bug-uri iremediabile.

Lăsînd la o parte aceste considerente, impresiile pozitive au început să se adune repede. Jocul se prezintă destul de bine din punct de vedere al interfaței, atât grafic cât și ca organizare a meniurilor. Deși unu-două meniuri nu sunt alcătuite prea intuitiv (butoane nesugestive și lipsesc explicații la fiecare buton) totuși după prima accesare lucrurile devin clare. Conform filozofiei industriei de jocuri, în manual este explicat fiecare meniu dar cu



toate acestea nu mi se pare o soluție.

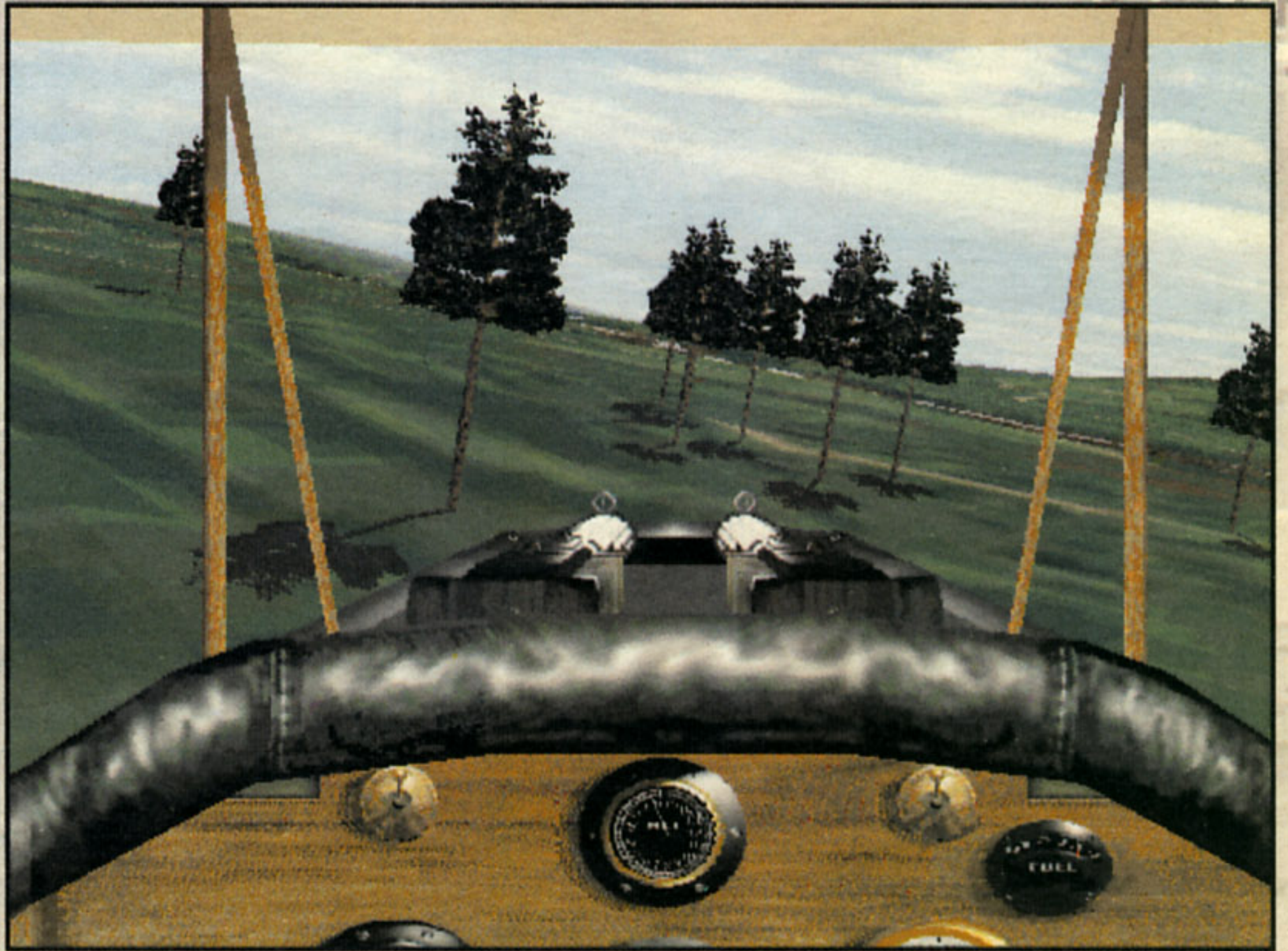
Alt lucru demn de remarcat este faptul că muzica lipsește din meniuri aproape complet, ea fiind prezentă numai în timpul jocului efectiv. Interesant este că jocul te absoarbe așa de tare, încît nu observi această lipsă prea des.

## Opțiuni

Modurile în care poate fi abordat jocul sunt :

- Scramble :

Îți alegi avionul și un tip de misiune, care nu este însă foarte complicată. Acest mod este util pentru a practica dife-



rite tipuri de angajamente (atac la sol împotriva unor tancuri și camioane, lupte unu-la-unu, lupte pe escadrile 12 contra 12, atacuri prin surpriză asupra unei formații inamice sau chiar unele misiuni mai speciale cum ar fi să-ți urmărești comandantul printr-o serie de manevre în care acesta încearcă să te "piardă"). Singurul tip de misiune mai amplă este conducerea unei patruli deasupra frontului, care este identică cu multe din cele întîlnite în timpul campaniilor.

Cea mai mare problemă ce apare aici este lipsa mai multor opțiuni în alegerea misiunilor. Ca să fiu mai clar, în afară de avionul personal nu poți alege nimic altceva. Nu poți alege avionul inamic, sau condițiile angajamentului, lucruri care ar fi trebuit incluse, ca și multe altele. Din această cauză pentru a crea misiuni mai speciale sau cel puțin diferite trebuie să folosești editorul de misiuni care vine cu jocul, care este însă limitat la versiunea Windows 95.

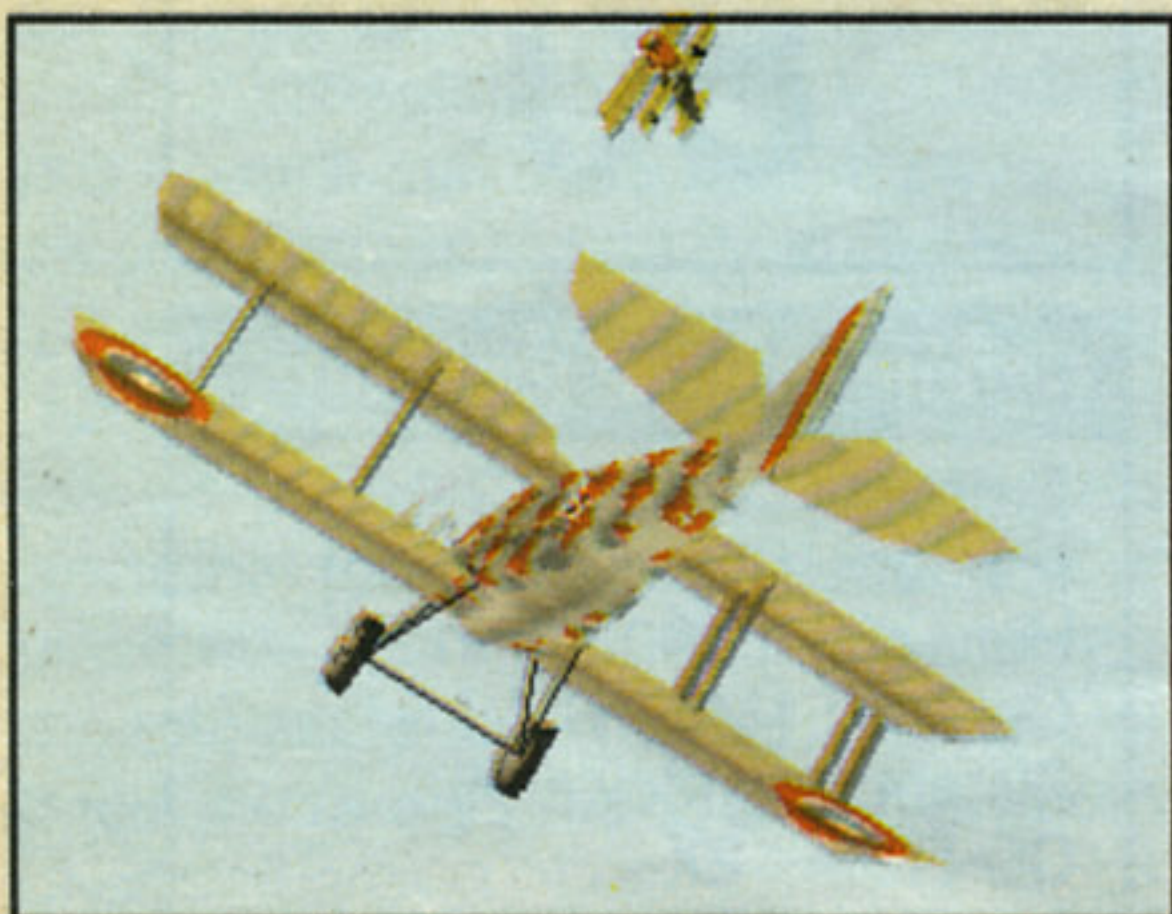
-Campaign :

Modul Campanie este cea mai importantă parte a jocului și sunt incluse patru campanii predefinite plus una creată cu editorul de misiuni.

Întotdeauna, simulatoarele firmei Rowan (Overlord, Dawn Patrol) au fost concepute mai deosebit, în sensul că jucătorul trebuia să ia parte la istorie jucînd rolul unui personaj real.

Precedentul simulator cu aceeași temă, Dawn Patrol era alcătuit ca o carte virtuală, iar fiecare "poveste" reprezenta o misiune. În FCG lucrurile stau mai normal. Fiecare campanie este alcătuită dintr-o serie de misiuni, dar de asemenea fiecare este alcătuită în mod diferit față de celelalte, mai ales în ceea ce privește opțiunile pe care le ai în abordarea ei.

Astfel, în "Hat in the Ring" joci rolul lui Eddie Rickenbacker, asul american numărul 1 din timpul războiului. Deoarece campania pornește cînd Rickenbacker de abia intrase în luptă (Aprilie 1918), la început ești practic un pilot oarecare. Scopul tău este să egalezi sau să depășești performanța lui Eddie (26 victorii) și să devii liderul escadrilei tale pînă la finalul războiului. Pe parcursul campaniei vei avansa în grad (ciudat, indiferent de performanțele tale în timpul misiunilor - abandonarea tuturor misiunilor se pare că e alegere fericită deoarece toți piloții rămîn în viață și moralul e ridicat) și odată cu asta comanzi părți din ce în ce mai importante din escadrilă. Atunci cînd o ai pe toată în subordinea ta lucrurile devin mult mai interesante datorită diferitelor tactici care ți se oferă în îndeplinirea misiunilor.



Misiunile care ți se oferă de la comandament sunt destul de periculoase dar și foarte interesante, dar la nevoie poți să alegi o alta, din mai multe genuri (patrulare, escortă, atac asupra unor baloane de observație sau misiuni de intimidare/atac la sol), una dintre misiunile care ar trebui efectuate pentru bunul mers al războiului. Mai mult, dacă spre exemplu selectezi o misiune de distrugere a baloanelor de observație inamice, după ce tocmai a fost anunțată marea ofensivă aliată care va sfârși războiul, descrierea misiunii aceasta (multe rămân la dispoziție mai mult timp) este modificată sugerând importanța crescută a obiectivului.

Trebuie remarcat că deși campania se întinde pe o perioadă largă de timp, practic misiunile nu se desfășoară în fiecare zi ci la intervale variabile, ajungând pînă la peste 10 (!) zile. Acest lucru este valabil pentru majoritatea campaniilor. Partea proastă este că în acest timp nu ți se oferă aproape nici o informație despre mersul escadrilei și misiunile pe care le efectuează aceasta (mi se pare normal ca războiul să continue și atunci cînd tu nu iei parte direct la el). Se întîmplă însă chestii predefinite cum ar fi moartea asului nr.1 deși acesta nu luase parte la misiunea anterioară. Singura explicație ar fi deci că între misiunile tale acesta ar fi făcut ceva prostii. Dat fiind că tu trebuie să devii asul nr. 1 acest eveniment poate fi considerat un element de scenariu. În această campanie poți zbura pe Nieuport 28 și pe Spad XIII.

"The Flying Circus" este o campanie oarecum asemănătoare. De data aceasta joci rolul lui Lothar von Richtofen, fratele celebrului Manfred von Richtofen - Baronul Roșu. Lothar a fost la rîndul său un mare as. Campania începe cînd Manfred tocmai a plecat în permisie pentru o lună (Mai 1917), avînd cu 36 de victorii mai mult decît tine. Scopul campaniei este să depășești scorul fratelui tău (în joc) pînă se va întoarce din permisie. În același timp, trebuie să conduci și escadrila lui cît mai bine.

În această campanie, ți se permite să alegi doar zona în care vei efectua misiunea din acea zi, fiind vorba despre trei zone de patrulare. Evident, misiunea nu este chiar aceeași indiferent de zonă, dat fiind că ea este modelată în funcție de operațiunile de acolo.

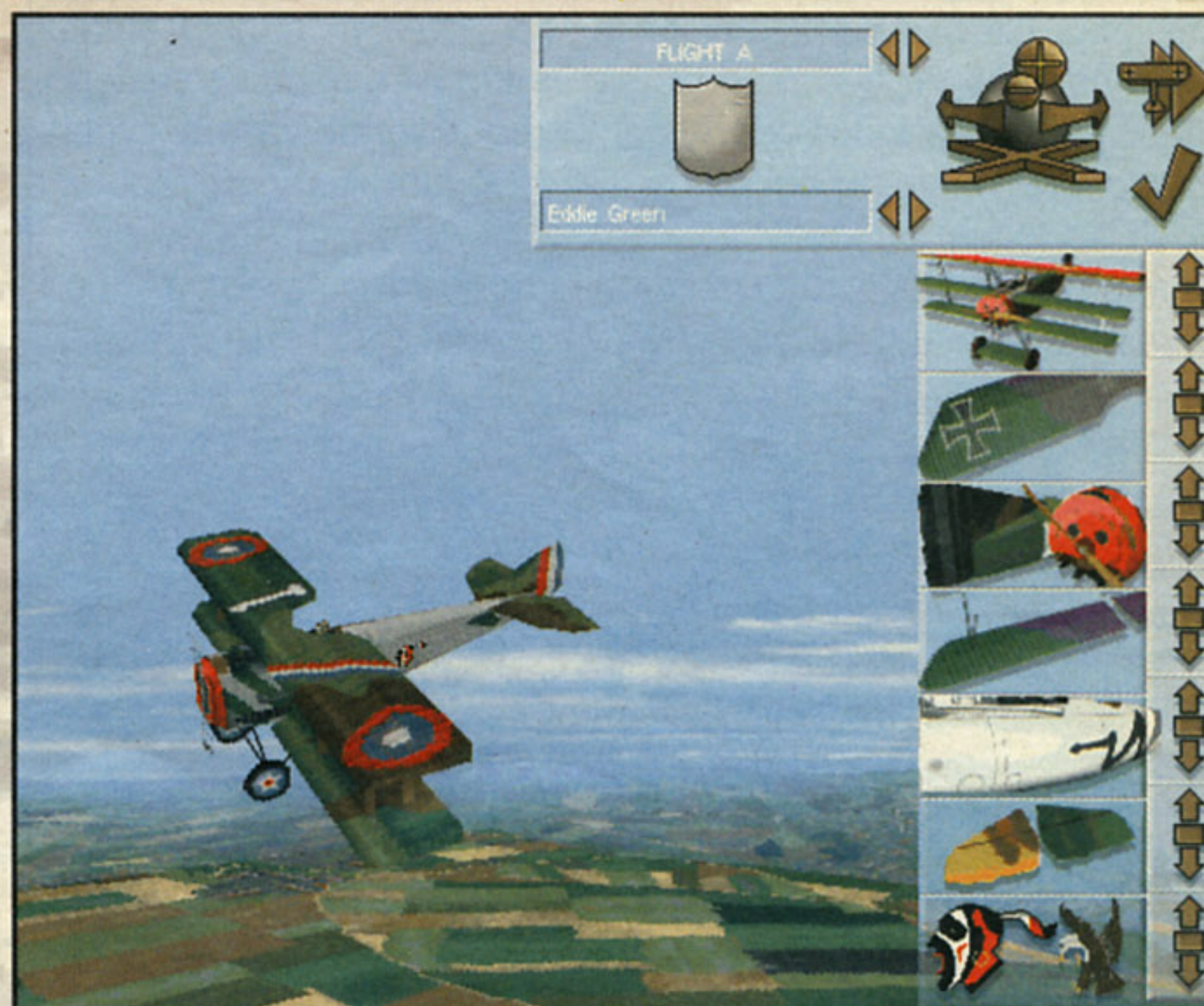
Cum aviația germană a fost mai mult în defensivă pe parcursul războiului, majoritatea misiunilor sunt de patrulare și interceptie, dar nu lipsesc micile variații. Am remarcat unele evenimente cum ar fi sosirea unui reporter de la "Kolnische Zeitung" pe care ar fi bine să îl impresionezi prin obținerea unor rezultate spectaculoase. Acest gen de misiuni (introduse de multe ori prin scurte filme) adaugă mult la atmosfera generală a jocului. Faptul că în războiul real a existat o escadrilă engleză (nr. 56) "Anti Richtofen" este reprezentat și în joc, și în multe misiuni îi vei întîlni pe acești tipi întinzîndu-ți capcane la tot pasul.

În această campanie poți să zbori pe Albatros DIII sau (în mod incorect istoric) pe Fokker Drl (Triplan).

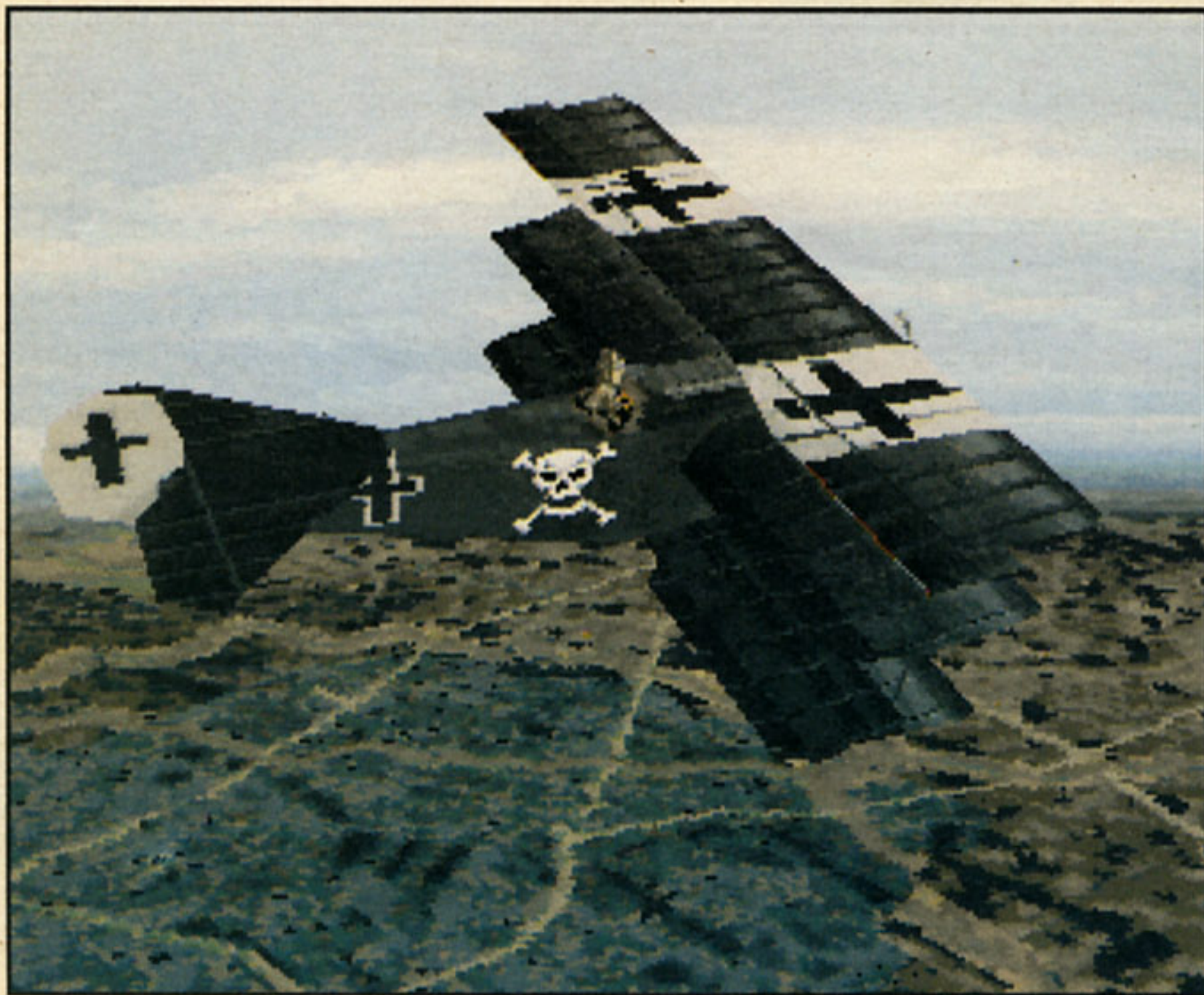
În "Spring Offensive" nu mai reprezinti un personaj real ci un simplu nou recrut sosit la escadrila engleză nr. 54, cu puțin timp înainte de pornirea ofensivei germane din Martie 1918. De aceea, primele misiuni sunt foarte deosebite, avînd ca subiect testarea ta de către comandantul escadrilei. Chiar dacă nu te descurci prea bine la aceste teste, totuși ofensiva germană îl va împiedica pe comandant să ia măsuri prea drastice, dar vei ajunge într-o poziție destul de proastă în cadrul escadrilei.

Misiunile variază destul de mult ca subiect, de la patrulări pînă la atac la sol și misiuni de distrugere ale baloanelor inamice. În unele misiuni chiar poți fi martor la primele bătălii tanc contra tanc din istorie.

Ca avioane pe care poți zbura ai de ales între SE5a și mai tîrziu Sopwith Camel. Alegerea o poți însă face numai după ce devii comandantul escadrilei (valabil pentru toate campaniile). Ultima campanie oficială, "Tank Battle



1917" tratează un subiect asemănător, doar că văzut din cealaltă parte a conflictului și mult mai dramatic. În rolul unui comandant de escadrilă ești anunțat de o apropiată ofensivă aliată în care aceștia vor folosi "Tanks". A doua zi prevestirile se adevăresc în sensul că tancurile engleze își fac apariția în jurul aerodromului tău, în timp ce mai multe avioane inamice intră și ele în horă. De la început trebuie să protejezi retragerea echipei tehnice. Poți să distrugi tancurile cu bombe sau să le distrugi șenilele cu mitraliera. Cele mai eficiente sunt însă tunurile de câmp, care trebuiesc protejate cu orice preț de aviația inamică. În caz că ratezi această misiune vei avea probleme mari cu numărul de avioane utilizabile pe viitor (echipa tehnică e măcelărită). Această campanie este cea mai interesantă din foarte multe puncte de vedere. Dat fiind că întreaga campanie durează cam trei zile, vei efectua cinci misiuni pe zi. Comunicațiile cu cartierul general nu merg foarte bine așa încît primești doar indicații vagi despre ce trebuie să faci. În general scopul este precis: protejarea tunurilor și a trupelor proprii și distrugerea tancurilor. Aceasta este de asemenea singura campanie în care îți alegi singur misiunea, modificînd drumul după cum crezi că e mai bine, atacînd acolo unde ți se pare mai important. Cum e de asemenea singura campanie care funcționează dinamic, ea va garanta oarecum longevitatea jocului.



Această campanie îți oferă aceleași avioane ca și "The Flying Circus": Se pare însă că realizatorii jocului au mărit importanța războiului aerian în acea perioadă în mod voit, evident. Acest lucru s-a întâmplat prin îmbunătățirea situației meteorologice.

"The Stork's Nest" este singura campanie neoficială de pe disc, alcătuită cu editorul de misiuni. Ea este la rândul său foarte specială, prin faptul că are ca scop crearea a 10 ași în rândul escadrilei tale și mai puțin performanța personală.

### Multiplayer

Din păcate această parte a jocului nu este extraordinar de bine tratată. Poți alege între lupte "fiecare pentru el" sau "pe echipe" (Nemți vs. Aliați) plus câteva detalii de ordin tehnic (avionul și cum arată acesta, pentru fiecare pilot, etc). Nici vorbă de campanii în mai mulți jucători. Acest lucru este explicabil datorită structurii deosebite (scenariu) a acestora. Faptul că nu poți zbura însă în nici un fel de misiuni serioase în mai mulți este o bilă mare și neagră pentru FCG.

Modul multiplayer este prezent numai sub Win95 și oferă toate modurile de joc în rețea pentru maxim 8 jucători.

### Custom Missions

Aici poți juca campaniile și misiunile create de tine sau primite de la alții. Trebuie menționat că editorul de misiuni este foarte complex și îți permite practic să faci cam tot ce dorești, inclusiv misiuni nelineare. Vrei ca atunci când te apropii de aerodromurile inamice aceștia să decoleze în grabă pentru a te doborî? Se poate. Vrei să creezi o bătălie imensă la sol între artilerii, tancuri, soldați, trenuri și convoaie militare? Posibil iarăși. Astfel de misiuni se pot întâmpla de altfel și printre cele din campanii, pentru că cei care le-au creat nu au stat de loc degeaba.

### Grafică

Aici aveți imaginile de admirat. Oricum, pentru a preîntîmpina orice problemă tipografică voi specifica că FCG arată extraordinar de bine. Deși fără 3dfx numărul de culori



este limitat la 256 (pe 8 biți față de 16 sub 3dfx) totuși acestea se dovedesc mai mult decît destule. Evident odată cu accelerarea 3d mai apar și unele efecte

speciale. În mod deosebit, diferența de detaliu se vede la nivelul avioanelor și texturilor de pe acestea, plus adăugarea de lumini și umbre dinamice.

Repet însă, FCG arată extraordinar de bine și pe un calculator nedotat din acest punct de vedere și cu puțină putere se poate rula la rezoluții de 640x480 sau 800x600 cu rezultate destul de satisfăcătoare.

Pămîntul arată foarte bine și el și deși la prima vedere în unele porțiuni ale hărții va părea foarte plat, nici vorbă de așa ceva. Pur și simplu zona respectivă arăta așa în realitate. Oricum elementele de relief (dealuri, munți, văi) nu lipsesc de loc. Când te apropii de sol acesta nu se "piclează" aproape de loc dar nici nu este foarte detaliat din punct de vedere al obiectelor de pe el. Astfel o porțiune de teren care de la înălțime arată exact ca un oraș (nota 10 pentru texturile alese) se va dovedi a fi un peisaj dezolant, sterp cînd e văzut de la 2 metri. În cele mai bune cazuri un oraș e reprezentat de câteva clădiri, așa micuțe că trebuie să le cauți mult și bine. Atunci cînd ai de-a face cu un obiectiv militar lucrurile stau altfel. Corturi, clădiri, tunuri, soldați, toate sunt la locurile lor. Copacii sunt de asemenea prezenți, dar numai în locuri în care ar avea o importanță mare (aerodromuri în special). Efectele grafice cum ar fi fumul și exploziile sunt de asemenea bine realizate.

Oricum, în cazul că nu vrei să folosești compresia temporală pentru a călători între evenimente, poți alege metoda reală și să navighezi efectiv folosind busola și harta din joc sau hărțile care vin în pachet.

La nivelul avioanelor, se remarcă stricăciunile pe care acestea le pot suferi, toate vizibile clar. Aripile se rup, roțile se desprind, motorul ia foc, avionul se rupe în două, îi zboară coada, etc, etc, etc. Suprafețele de comandă se mișcă în funcție de comenzile acționate și dacă ai ochi buni poți să le vezi (ciudat însă, pe ale tale nu le vezi decît din afara avionului).

Un singur lucru prost aș putea remarca aici. Găurile gloanțelor care te lovesc nu

sunt vizibile, nici din carlingă nici din vederea exterioară.

### Atmosfera

Lăsînd la o parte grafica, ea vine în principal din domeniul sonor. Cum radio nu există va trebui să te mulțumești cu sunetul motorului. În timpul unei lupte însă, zgomotul gloanțelor care trec pe lîngă tine (surround

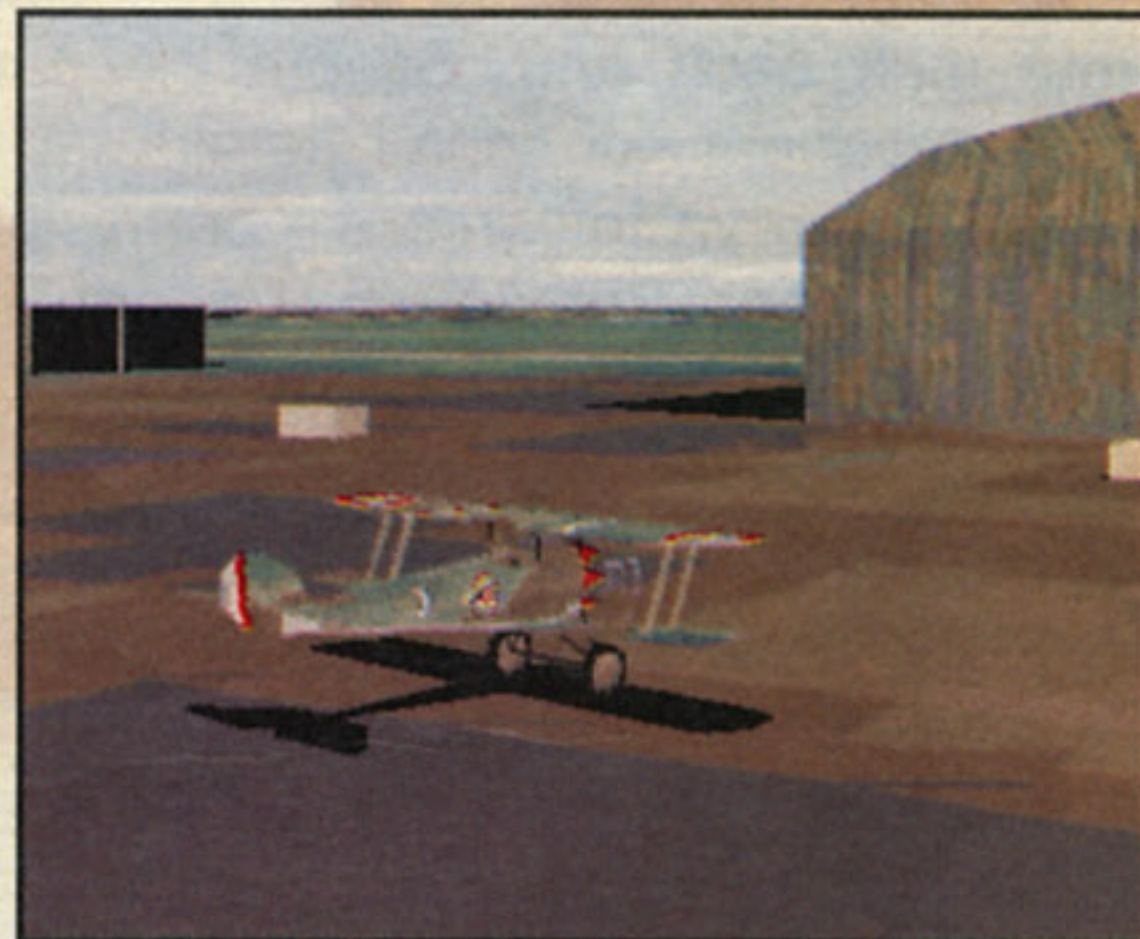
sound), ricoșeuri, țipetele piloților cînd sunt răniți sau zgomotul motoarelor avioanelor cînd trec pe lîngă tine nu pot fi egale prea ușor în realizare.

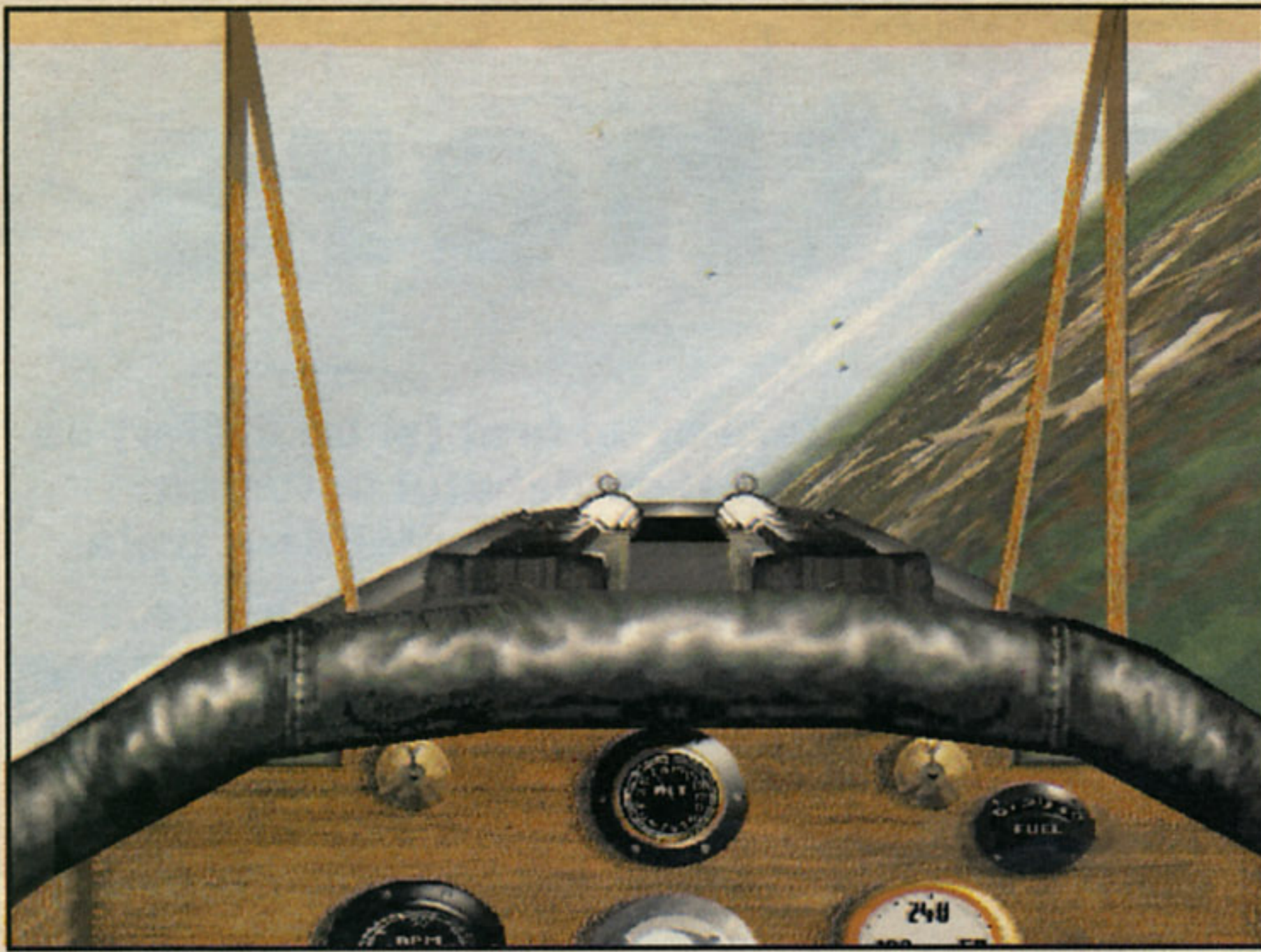
Antiaeriana sună convingător, dar suspect de asemănător cu zgomotul aripilor tale cînd sunt pe cale să se rupă din cauza vitezei excesive (personal m-am trezit monoplan de cîteva ori din această cauză).

Foarte interesantă este pasiunea pentru detalii a realizatorilor, materializată în multe chestii surprinzătoare. Astfel, în timp ce decolam într-o misiune și îmi admiram formația de avioane am auzit un ciripit de păsări. Într-adevăr, în spatele meu un stol de păsări se învîrtea în jurul unui copac. În misiunile de noapte poți auzi bufnițe iar dimineața ocazional mai cîntă cocoșii.

Atunci cînd ataci niște corturi și tocmai distrugi unul, soldații inamici ies din el și încep să tragă în tine cu armele.

În fine trebuie remarcată muzica foarte bine aleasă, în stilul epocii și care se aude un pic în surdină, dintr-un patefon vechi. Aceasta nu este prezentă tot timpul, ci mai degrabă în





momentele importante. Deși mi se pare greu de explicat, voi încerca. ... Dobori ultimul avion inamic și începe o muzică "optimistă", care parcă te îndeamnă să continui misiunea. Dacă din exces de zel te ciocnești cu un avion, o altă bucată muzicală crează o atmosferă de deznodământ tragic. Cam pentru fiecare situație deosebită există muzica adecvată, care crează fie tensiune înainte de luptă, veselie șamd.

### Realism

Spre deosebire de simulatoarele mai vechi ale lui Rowan, în FC și FCG realismul este dus aproape la extrem, în special în modelarea zborului. Fiind vorba de niște avioane relativ primitive, acestea sunt foarte instabile în zbor și în general îți necesită continuu atenția. În caz că nu aveți joystick, puteți folosi și tastatura. Deși jocul are niște opțiuni ajutătoare în acest caz și modul de funcționare al comenzilor este adaptat tot pentru a te ajuta, nu aș recomanda nimănui să joace cu realismul la maxim (oricum, dacă sunteți serioși în

legătură cu simulatoarele ar trebui să aveți, în limita bugetului). Avioanele pe care zbori se împart în două categorii. În funcție de tipul motorului folosit: cu motor staționar (Spad XIII, Albatros, SE5a, Fokker DVII) sau cu motor rotativ (Camel, Triplan, Nieuport). La fel și restul avioanelor întâlnite în joc. Diferențele se observă ușor. În timp ce avioanele cu motor staționar sunt mai puternice, mai rapide și în general mai stabile, cele cu motor rotativ sunt un pic mai greu de pilotat dar și mai manevrabile din cauza efectului giroscopic creat de masa de motor ce se învîrte. Sunt modelate multe efecte cum ar fi vârtejurile de aer provenite de la propria elice precum și de la alte avioane, cuplul motor sau vîntul (există și mîneci de vînt funcționale).

Deși jocul execută identificarea prieten - inamic în locul tău, prin utilizarea a 2 taste separate pentru "agățarea" vederii de un avion, pentru a avea succes într-o luptă aeriană este necesar să înveți cam cum arată avioanele inamice (și nu

culorile fiindcă în FCG, ca și în viața reală, mulți piloți își vopsesc avioanele în culori mai deosebite) și performanțele relative ale avioanelor, pentru a ști ce tactici să aplici. Spre exemplu, în cazul unui duel în care ție (pe un avion "staționar") ți se opune un "rotativ" ar fi util să folosești tactici de tipul "boom & zoom", adică să eviți lupta în cerc și să utilizezi avantajul pe care ți-l dă motorul mai puternic. Dacă trebuie să intri în horă cu el, este de preferabil să virezi cît mai mult spre stînga și nu spre dreapta, alegînd partea în care el virează cel mai prost.

Am remarcat în mod deosebit vederea de tipul "padlock" care funcționează aproape ireproșabil și datorită unei scheme a avionului suprapusă peste imagine poți să-ți păstrezi orientarea în timpul manevrelor..

În general, modul în care "simți" avionul în mîna este excelent și cam toate elementele care trebuiau incorporate în modelul zborului sunt acolo. În timp ce ataci prin spate un avion, senzația de realitate creată de zgomotul motoarelor, bucățile avioanelor și vibrația fuselajului datorată curenților de aer este superbă. Pentru cei mai începători însă există și posibilitatea deselectării unora dintre efectele periculoase.

Dar nu numai zborul este modelat foarte realist, ci și tacticile pe care le folosesc avioanele și pe care va trebui și tu să le înveți atunci cînd comanzi o escadrilă. Deoarece nu există radio, toate ordinele și metodele de atac trebuiesc stabilite înainte de zbor. În caz că e vorba de o misiune pe mai multe patrulare, poți stabili ca una să stea deasupra în cazul unei bătălii, pentru a preîntîmpina o intervenție din partea unor pîndari din nori. Alternativ, poți stabili nu numai rolul fiecărei patrulare, ci și rolul fiecărui pilot în angajamente. Cum tu gestionezi și aranjamentul piloților în formații, este bine să ai grijă unde îi pui pe cei experimentați, cei cu aptitudini de tacticieni sau pe începători. În caz contrar, veți descoperi ca și mine că o formație de avioane care are spatele asigurat de începători (pe care îi credeam la adăpost acolo) va cădea victimă ușor unui zbor inamic.

Tacticile reale din al doilea război mondial, descrise binișor în manual, sunt aici la ordinea zilei. Se remarcă astfel mai mult ca niciodată avantajul înălțimii (motoare slabe) și cel al poziției, fiind de foarte multe ori recomandabil să aștepti mai mult înainte de un atac, pentru a ajunge într-o situație în care inamicul odată surprins să nu mai aibă scăpare.

### Concluzie

Pe parcursul articolului ați remarcat probabil că sunt destul de entuziasmat de acest joc. Totuși, longevitatea limitată a celor mai multe campanii precum și necesitatea de a edita cu editorul chiar cele mai simple misiuni dorite mă face să mă gîndesc serios la scor. Ca multiplayer mi se pare insuficient dezvoltat. Alegerea este a dumneavoastră. Trebuie însă ținut cont că Red Baron II a promis și el foarte multe și din anumite puncte de vedere este posibil să depășească FCG.



### Scor

Un foarte captivant simulator  
însă să așteptăm Red Baron 2

# 85

### Cerințe minime (optime)

Procesor : Pentium 133  
Memorie : 16 Mb Ram  
Hard disk : 14 Mb  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X

# Steel Panthers III

**Cu un mers ca de panteră și un braț (și un creier) ca de oțel Marius Neacșa își face debutul în lumea jocurilor de strategie cu prezentarea celei de-a treia părți a seriei Steel Panthers**

**C**ine are de gând să îmbrățișeze o carieră militară ar trebui să încerce să joace Steel Panthers III pentru a se obișnui cu detaliile pe care le va avea de pus la punct pentru a avea o armată competitivă și a face față într-o luptă.

Spre deosebire de jocurile de strategie "real-time", SP3 este un joc pe turnuri, asemănător cu Panzer General. Din această cauză, pentru a duce la bun sfârșit o bătălie nu te bazezi numai pe producția în masă a tot felul de unități pe care să le controlezi apoi prin zeci de click-uri și să năvălești asupra inamicului pe care îl vei înfrânge fie printr-o forță superioară, fie prin specularea unor scăpări din sistemul defensiv al acestuia.

Va trebui să ai în vedere o sumedenie de setări pentru fiecare tip de unitate, îți vei stabili obiective pe care le vei atinge treptat, va trebui să gestionezi optim resursele umane și tehnice necesare. De fapt, va fi nevoie să depui o adevărată muncă, să fii un profesionist.

## Interfața

Trecând la descrierea acestui aspect al jocului trebuie menționată lipsa unui meniu tip Windows 95 deoarece, absolut surprinzător pentru anul în care ne aflăm Steel Panthers III este un joc de DOS. Cum probabil remarcați acest lucru nu s-

a mai întâmplat de multă vreme. Harta este organizată în hexagoane care au o serie de proprietăți (nivel, tip sol, etc...) și este privită dintr-o perspectivă perpendiculară pe planul orizontal. Sunt folosite ambele butoane ale mouse-ului, iar pentru mărirea ergonomiei se pot folosi Hot-Heys.

Caracteristicile unităților care trebuie modificate în timpul desfășurării unei lupte, sunt disponibile sub o serie de menu-uri intuitive.

## Documentarea

Consultați bine înainte de a începe jocul enciclopedia în care sunt furnizate informații despre toate armele disponibile, având astfel ocazia să-ți formezi o imagine despre ce trebuie să folosești pentru îndeplinirea obiectivelor propuse.

Nu am văzut până acum un joc mai complet, cu informații așa de bine documentate ("Encyclopedia își merită numele") reproducând cu atâta acuratețe realitatea activităților militare și cerând din partea jucătorului o atenție, intuiție și talent în privința tacticii militare.

Nefiind în totalitate un fan al acestui tip de joc, la început modul de control al

unităților, sistemul de ordine, succesiunea de turn-uri mi s-au părut că imprimă o notă sofisticată și greoaie.

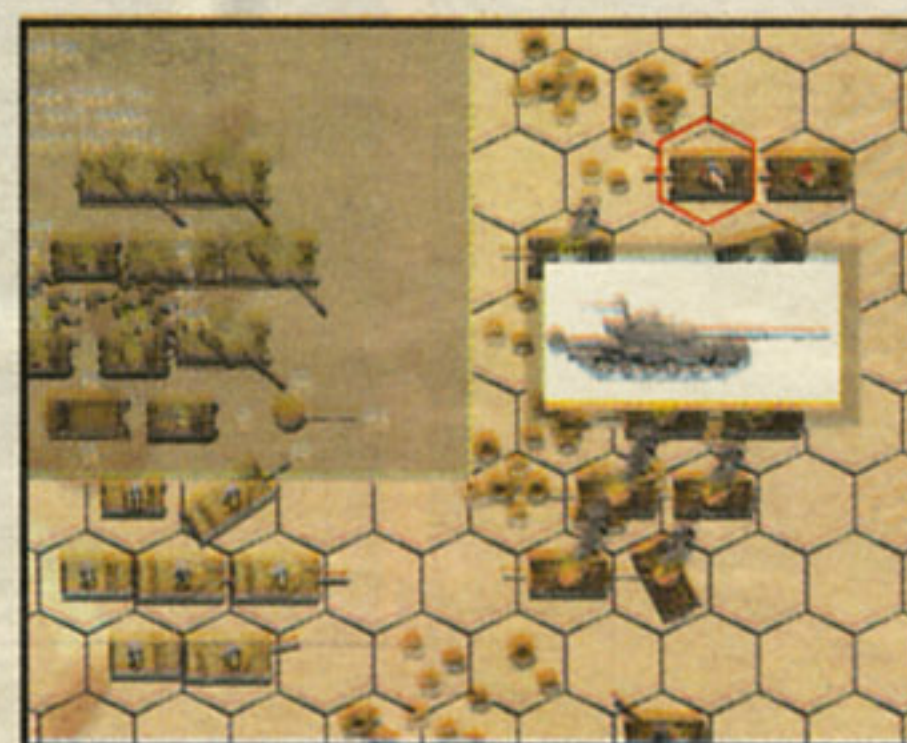
După ce am consultat manualul am început însă să mă împac destul de bine cu acestea. Nu o să vi le explic însă aici deoarece nu e datoria mea, pentru asta există "User Manual".

Denumirea completă a jocului este Steel Panthers III Brigade Command : 1939-1999, ceea ce înseamnă ca baza de date conține informații despre armatele țărilor atât din al doilea război mondial cât și din contemporaneitate. De asemenea campaniile principale se întind pe mai mult de jumătate de secol. Este vorba despre North Africa 1941-1942, Stalingrad 1942, Market Garden 1944, Vietnam 1965-1970 NATO 1988 și Holy War 2000

Complexitatea SP3-ului reiese și din "tools"-urile pe care jucătorul le poate folosi pentru crearea unor bătălii după propriul plac sau modificarea celor deja existente: editoare pentru hărți, scenarii, bătălii și chiar campanii.

## Principii de bază

La începutul unei lupte va trebui să-ți alegi națiunea pe care o vei conduce și dotația pe care o dorești (la scenariile "built-in" acest lucru nu are sens). Trebuie să ai grijă ce tipuri de unități și câte din fiecare vei cumpăra pentru că bugetul este limitat iar eficiența unităților variază în funcție de obiectivele pe care ți le-ai propus, de configurația





Deși scenariile sunt foarte variate și jocul destul de realist, el nu poate fi recomandat decât maniacilor genului. Nu îl luați dacă nu vă doriți cu adevărat să fiți un viitor tanchist.

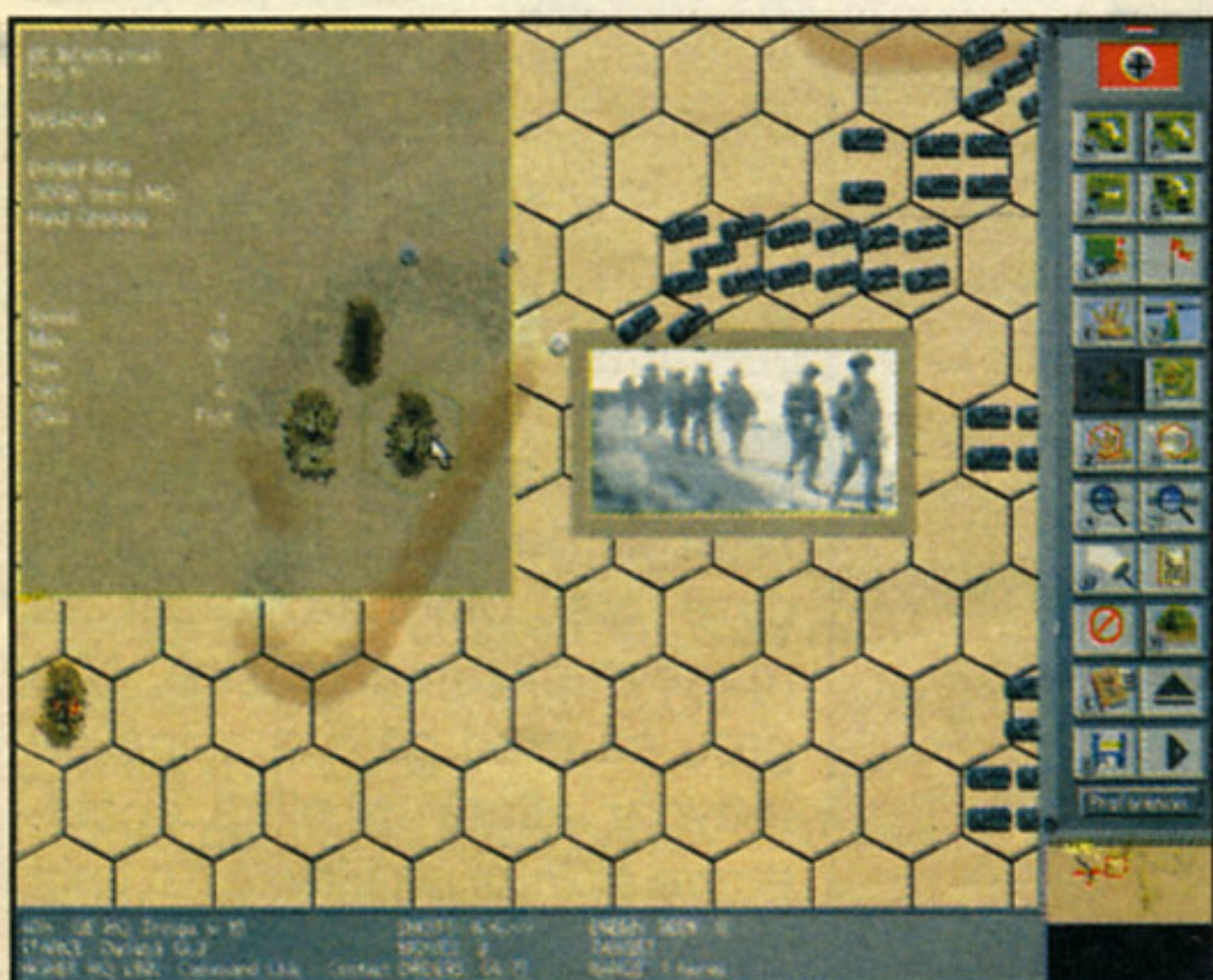
terenului, de componența trupelor dușmane, precum și de mulți alți factori!

Fiind bazat pe turn-uri SP3 necesită o gestiune atentă a ordinelor date unităților, acestea, ca și numărul de unități de mișcare (moves) fiind limitat pe turn. Este implementat un teren "full 3D" cu dealuri, văi, mlaștini și multe alte tipuri de sol, care se modifică în urma atacurilor, îngreunând de multe ori deplasarea unităților. Aceste forme de relief se resfrâng asupra distanței razei vizuale și a razei de foc a trupelor, dând astfel posibilitatea creerii de ambuscade și tot felul de surprize, hotărâtoare în anumite bătălii.

Pe lângă elementele de mediu, capacitatea de luptă a unităților mai este influențată de o mulțime de alți factori. Pentru a-i lua în considerație pe toți și a calcula efectul fiecăruia asupra desfășurării ostilităților cred că ai nevoie de un alt calculator pe care să rulezi un program special pentru evidență, analiză și extrapolarea acestor efecte!

Probabil că în cazul în care ai chemare în acest domeniu, al hainelor verzi, vei fi în stare să fii atent la gradul de presiune psihică al oamenilor și să-i îmbărbătezi, la defecțiunile tehnice ale mașinilor și să le repari, să stabilești legături între Head Quarters și unitățile din linia întâi!

Din fericire calculatorul mai preia unele din aceste activități, scutindu-te de unele corvoade. Astfel, un grup pe care nu l-ai mișcat în ultimul turn, va începe să-și întărească pozițiile săpând tranșee și ridicând ziduri de saci de nisip în jur.



### Lupta

Tot din fericire ai acces la o gamă foarte variată de dotări: infanterie, motorizată, aeriană, maritimă, logistică, geniu și Dumnezeu-știe-ce-o mai fi prin armatele astea ale ațitor națiuni! Poți astfel, de exemplu, să folosești atacuri aeriene pentru bombardament, etc. Numai puțin! să nu vă închipuiți că este așa simplu: pentru a bombarda un hex ai nevoie de un "spotter", cineva care să aibă contact vizual cu ținta respectivă (de regulă o unitate HQ. Aceasta la rândul ei trebuie să fie în contact (eventual radio) cu cei care vor ataca. Destul de logic, nu?

Pentru a scăpa de amenințarea AI-ului și să îți încerci puterile în fața unui semen, poți să alegi două variante: cu ambii jucători "human" sau prin e-mail.

În prima variantă va trebui să aștepti ca primul jucător să-și termine turn-ul, pentru ca apoi să-l începi pe al tău (asemănător cu Heroes Of Might and Magic). Cea de-a doua variantă nu am avut posibilitatea de a o studia, din cauze obiective...).

După ce ți-ai făcut o idee generală despre situația în care te afli (colegul nostru Tomcat ar spune "Situation Awareness"), ai dat ordine înapoi și încolo, poți să apeși butonul de <End Turn> și să aștepti începerea show-ului. Acum intră în scenă ceilalți actori: cei care duc la îndeplinire ordinele tale...și deodată te afli în mijlocul războiului... Atmosfera specifică este subliniată prin sunetele foarte bine realizate, fumul care apare în momentul exploziei bombelor sau deteriorarea terenului.

Față de precedentele realizări din seria Steel Panthers, a treia versiune aduce o serie de noutăți: latura hexagoanelor de 200 yards (aproximativ 180 de metri); controlul unor efective de luptă multinaționale; unități auxiliare care îți sunt de ajutor pentru HQ; întăriri disponibile pe parcursul jocului; informații despre 20 de națiuni din timpul WW2 și 40 de națiuni post-WW2; 6 campanii (3 pentru WW2 și 3 post WW2) și 40 de scenarii built-in; generator de scenarii aleatoare, plus facilitățile de editare a scenariilor; grafică SVGA; secvențe de film originale; sunete hi-quality.

### Concluzii

Poate vă va mira puțin scorul destul de mic în comparație cu prezentarea făcută. Deși Steel Panthers III este un joc bine realizat cu multe opțiuni și multe posibilități de abordare el nu aduce totuși nimic nou care să iasă cu adevărat în evidență. Apariția de altfel de curând, la aceeași firmă, a jocului Panzer General II face necesară re gândirea jocurilor de strategie pe turn-uri care vor fi create de acum în colo deoarece acesta a ridicat din nou standardul acestor realizări. Simplele hexagoane și strategia dusă până la extrem vor trebui dublate de o grafică și un sunet care să țină pasul cu anii în care ne aflăm.

În concluzie SP3 reprezintă o realizare bună a celor de la SSI care nu face însă decât să continue clasică linie, neaducând ceva revoluționar.



### Scor

Destul de interesant dar destul de greu jucabil

# 75

### Cerințe minime (optime)

Procesor : 486 DX2/66  
Memorie : 16 Mb Ram  
Hard disk : 30 Mb  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : MS-Dos  
CD-ROM : 2X

# ANDRETTI RACING 98

**Credeți că necazul îl învață pe om? Ionuț Radu are o Dacie de când se știe și cu toate acestea conduce la fel de prost**

Am citit într-o revistă că numele de Andretti este similar cu cursele de mașini în America. Nu știu ce vă spune vouă numele ăsta dar mie nu-mi spune aproape (am spus aproape) nimic. (Și cine spunea că din jocuri nu se învață nimic?!)

Ca o mică introducere vă voi spune că prin Andretti se înțeleg 3 mari piloți de Indy Car: Mario (tatăl), Michael și Jeff (băieții), toți fiind piloți de Indycar (variantele americane a Formulei 1). Nu ar fi lipsit de interes să aflăm și noi cum se desfășoară o ceartă în cei din familia Andretti?!? (șurubelnițe, buji, pivoți....)

## Jocul

Andretti Racing acoperă două genuri ale sportului cu motor: Indycar Racing și Stockcar Racing. Dacă Indycarul este cînt de cînt cunoscut la noi de pe canalele de sport, Stockcarul, m-a luat și pe mine prin surprindere. În cursele de Stockcar participă mașini normale (bineînțelese ajustate și umplute cu reclame) și unde ciocnirile sunt foarte frecvente. În mod normal te vei întreba dacă EA Sports a reușit să lanseze pe piața un hibrid care să poată concura cu Formula 1 GP și Destruction Derby, iar concluzia mea este cînt se poate de simplă: NU. De ce? Pentru că atît simularea unei curse de mașini de viteză Indycar nu se ridică la înălțimea așteptărilor (motive: realismul) și nici spectaculozitatea accidentelor (Stockcar) nu se

poate compara cu cea din Destruction Derby.

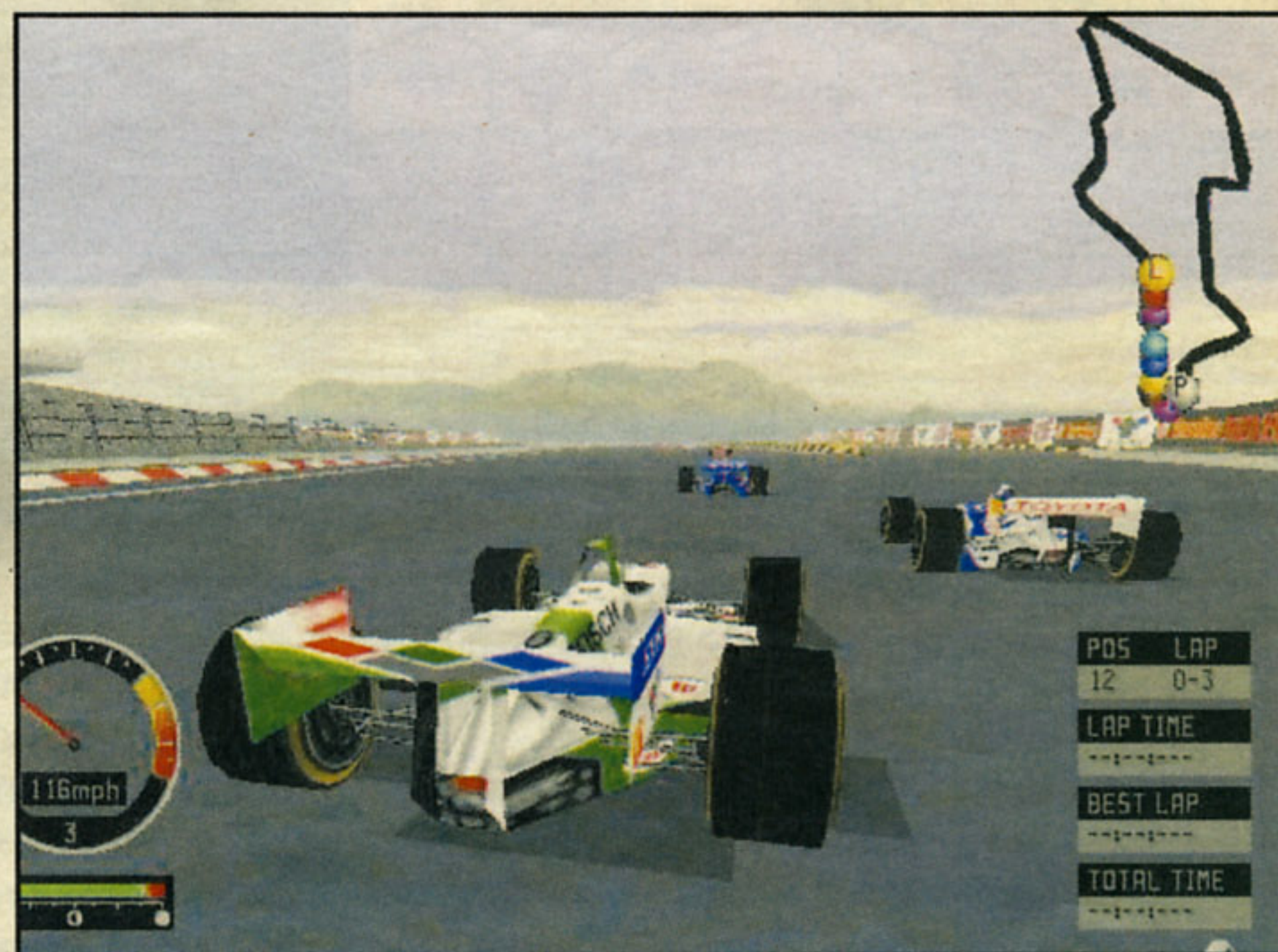
## Grafica

Beneficiind de binecunoscutul de acum DirectX 5 programatori de pe EA aduc în joc o serie de 16 circuite pe care poți să îți înșelă tunele luminate în albastru, dealuri, porțiuni ascendente și descendente, copaci și poduri, zgîrie-nori în principiu cam tot ce ai vrea să vezi, și toate de o calitate acceptabilă. Ce nu merge? Protagonistele jocului: mașinile. Desenare urît în detaliu mașinile se sparg în bucăți poligonale. Efectul se diminuează dar nu dispăre pe măsură ce calitatea graficii crește. Și asta crește pînă la 3DFx.

Senzația vitezei este dată de numărul frame-urilor pe secundă.. În general Andretti Racing dezvoltă o viteză de aproximativ 17 framuri pe secundă, dar (pentru că există și un dar) dacă se mai găsesc și alte mașini prin jur viteza scade pînă la 12 framuri pe secundă.

Tot aici trebuie spus că cockpitul este mai mult decît incomod. Bordul mașinii atît la Indycar cînt și la Stockcar mi s-a părut cam înalt, iar oglinzile retrovizoare prea mici și așezate în extremitatea din dreapta respectiv stînga ecranului obosindu-ți ochii.

Pentru a acoperi cînt mai bine circuitul (deosebit de larg în cursele de Indycar față de Formula 1) oglinzile (tot ele) micșorează, dîndu-ți o



senzație falsă în aprecierea distanței dintre tine și următorul tău. Ca o concluzie este mai bine să joci Andretti Racing din afara mașinii.

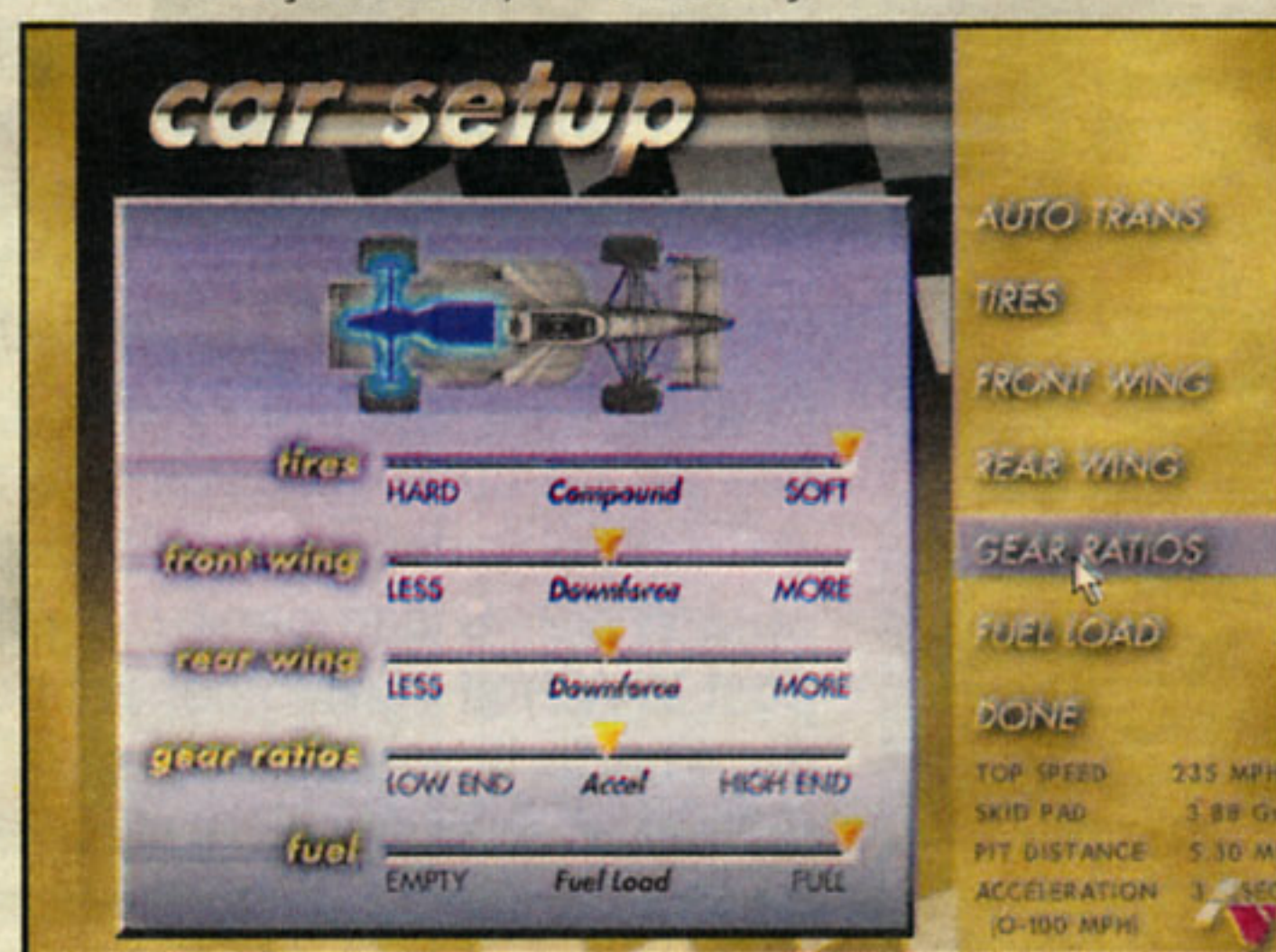
## Sunetul

Sunetele din meniu sunt bune, iar motorul se aude <aproape> de tine în timpul cursei. Există și o muzică de fundal dar care este destul de greu de sesizat în unele momente ale cursei cînt este acoperită de motor, mă refer aici la momentele cînt motorul este turat excesiv. O mare bilă neagră este imposibilitatea jucătorului de a regla volumul. Existînd doar posibilitatea de a fi decuplat pe bucățele (muzica, motorul, etc). Din cînt în cînt se mai aude și vocea unui comentator și nu trebuie neglijată nici legătura radio cu mecanicii de la standuri. O idee bună ținînd cont de faptul că benzina se consumă vîzînd cu ochii, iar concentrarea la drum te face să uiți complet de acest aspect.

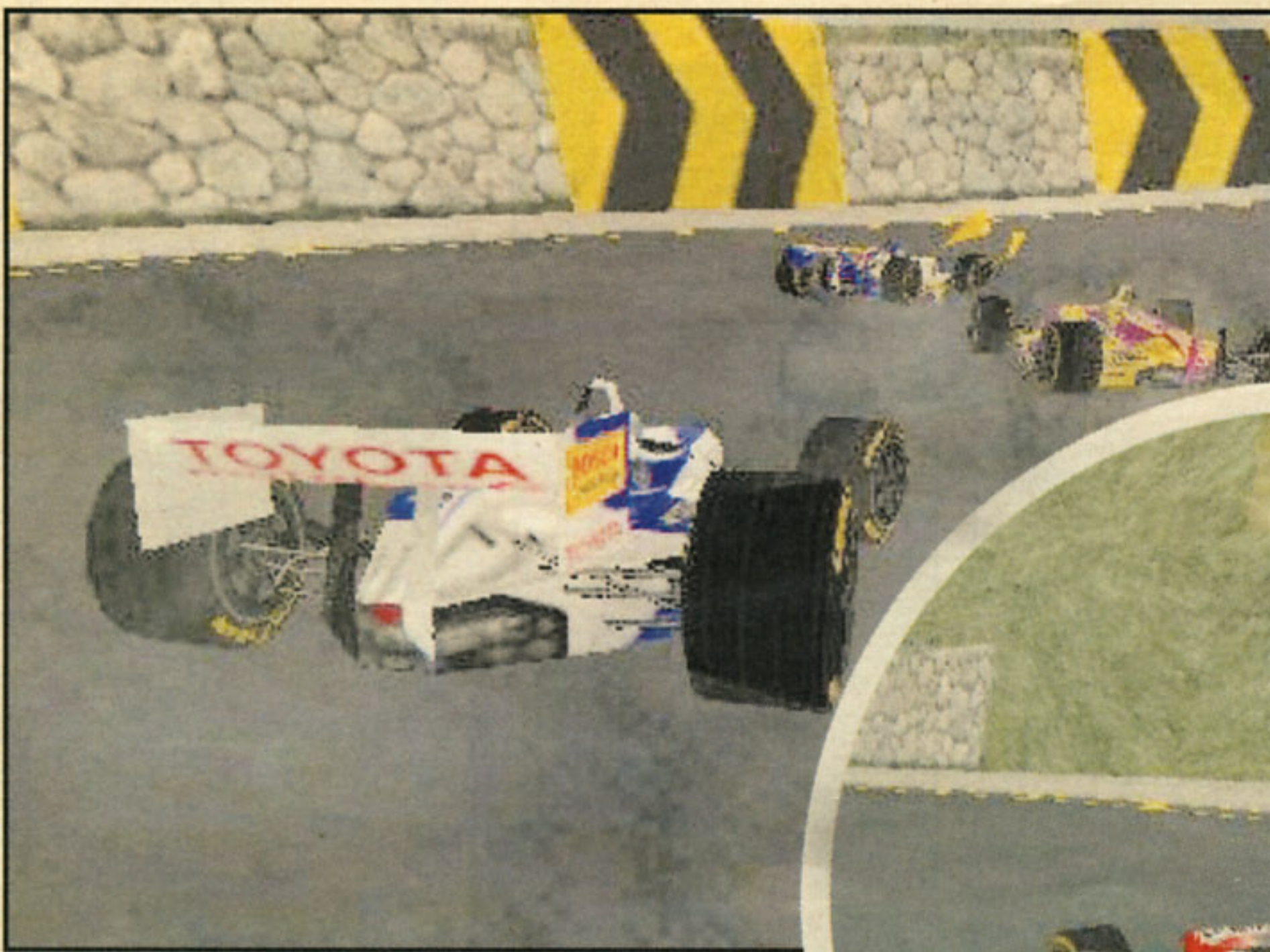
Prin comparație cu alte jocuri sunetul este bun, dar nu iese în evidență (vezi la Need For Speed unde muzica de fundal este foarte bună, și îți crește dorința de a apăsa pedale pînă în podea).

## Realismul

În curbe mașina are o comportare foarte ireală, nu mă refer la derapaje frînări, roți care se blochează, ci la manevrabilitatea mașinii. Mie greu să cred că o mașină de Indycar aflată în plină accelerație și în plină viteză (în linie







dreaptă) poate vira cu o asemenea ușurință. Senzația este greu de redat în cuvinte dar vă asigur că la 270-350 km/h virajele se iau tare ușor.

O altă <problemă> este ieșirea în decor. Pe iarbă orice mașină fie ea normală (Dacie?!? dacă asta e mașina normală) sau cu atât mai mult una de viteză trebuie să tremure cât de puțin dar **TREBUIE!!** În Andretti Racing nu se întâmplă așa ceva. Pe iarbă se sesizează doar scăderea BRUSCĂ a vitezei pînă la o valoare destul de greu de sesizat aproximativ 60-70 km/h.

Dînd Cezarului ce e al Cezarului pot spune că accidentele în circuitele de Indycar sunt mai realiste decît la cele din Formula 1 și oricum sunt mai dese. Tot la realism trebuie spus că o mașină adversă lovită e lovită și intră la standuri să o repare dacă mai se poate. Cu cît va fi mai strînsă cursa cu atât mai mult vei sesiza abandonuri pe marginea circuitului.

Cum era și de așteptat caracteristicile mașinii pot fi schimbate înaintea cursei ridicînd sau înclinînd spoiler-urile pentru o mai bună manevrabilitate a mașinii sau pentru a mări viteza maximă. Din păcate irealismul se întîlnește și aici. Cantitatea de benzină pe care o ai în rezervor nu influențează viteza sau puterea mașinii. (FĂRĂ CUVINTE!!!)

### Durabilitate

Andretti Racing te poartă pe 16 circuite word wide sub două tipuri de curse : Indycar și Stockcar , deci ai ce să te joci. Modul carieră îți oferă șansa de a trăi viața unui driver care începe cu o echipă slabă și pe măsură ce cîștigă experiență trece la alta mai bună.

Între curse Ea Sports asigură prin intermediul unor comentatori explicarea fiecărui circuit fără să neglijeze condițiile atmosferice.

### AI-ul, Jucabilitate & Stuff

Există o diferență între piloții de Indycar și cei de Stockcar. Cei din prima categorie dau dovadă de un AI foarte bun: te depășesc prin unghiul mort al oglinzilor (iar oglinzile), îți taie fața fără prea mare jenă , îți pun probleme lăsînd un spațiu destul de mare între plutonul frun- taș și cei din urmă punîndu-ți probleme dacă ești în urmă și apelînd în momente critice la metode mai neortodoxe: accidente. (ceva în gen Schumacher vs. Vilnuove sau Hill). Cei din Stockcar sunt mai calmi fără mișcări bruște, viteze mari sau nervi. Avînd în vedere că traseele sunt aceleași Stockcar racingul îți va ușura mi- siunea în Indycar.

Jucabilitatea este bună. Chiar și cu atîtea greșeli de programare Andretti Racing este cel mai BUN simulator

de Indycar redîndu-ți tot ce se poate cere la ora actuală unui astfel de joc. Este drept, acest titlu și-l capătă și datorită lipsei a unui alt simulator mai nou de pe piață. Probabil cînd altul va apărea, Andretti Racing va trece în umbră.

### Cerințe minime (optime)

Procesor : Pentium 133  
Memorie : 16 Mb  
Hard disk : 120  
Grafică : SVGA 2M  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X

### Scor

Este cel mai bun simulator de Indycar dar doar atît

# 79

Producător: Electronic Arts

**INTERNET**

viteză de transmitere a datelor

2 Mbps

**ROKNET**  
Connection with the future

**Serviciul INTERNET oferit de**

**ROKURA**

**PARTENERI**  
DeltaSoft - Brașov  
Verena - Sibiu  
Onix - Rm. Vâlcea

ElectroOrizont - Tg. Mureș  
Romlotus - Galați  
Tomrad - Constanța  
M&M Computers - Ploiești

București, str. Pitar Mos 20, sect. 1 / Tel: 01-211 1650 / Fax: 01-210 5201 / E-mail: office@roknnet.ro ; http://www.roknnet.ro

# Armored Fist 2



**După ce a fost pe rînd alpinist, budhist, mașinist și fochist, Mihai Dobrică a încercat și meseria de tanchist. Acest lucru nu a durat decît cîteva zile, suficente însă pentru a-și face articolul. Următoarea sa destinație: panchist sau ultra-naționalist.**

Ată că, după mici întîrzieri, a apărut în sfîrșit ultima ofertă a firmei Novalogic, specializată în simulatoare: Armored Fist 2 - M1A2 Abrams. Continuare a jocului premiat Armored Fist (apărut în 1994), această ultimă creație a liniei "NovaLogic's Art of War" are la bază tancul de luptă M1A2 Abrams, considerat a fi cea mai sofisticată armă pe cîmpul de luptă. Jocul nu iese din linia clasică a simulatoarelor Novalogic: la fel ca în Comanche 3 sau F-22 Lighting II,

poți trece direct la acțiune fără a parcurge pagini întregi despre tehnică și comenzi de luptă.

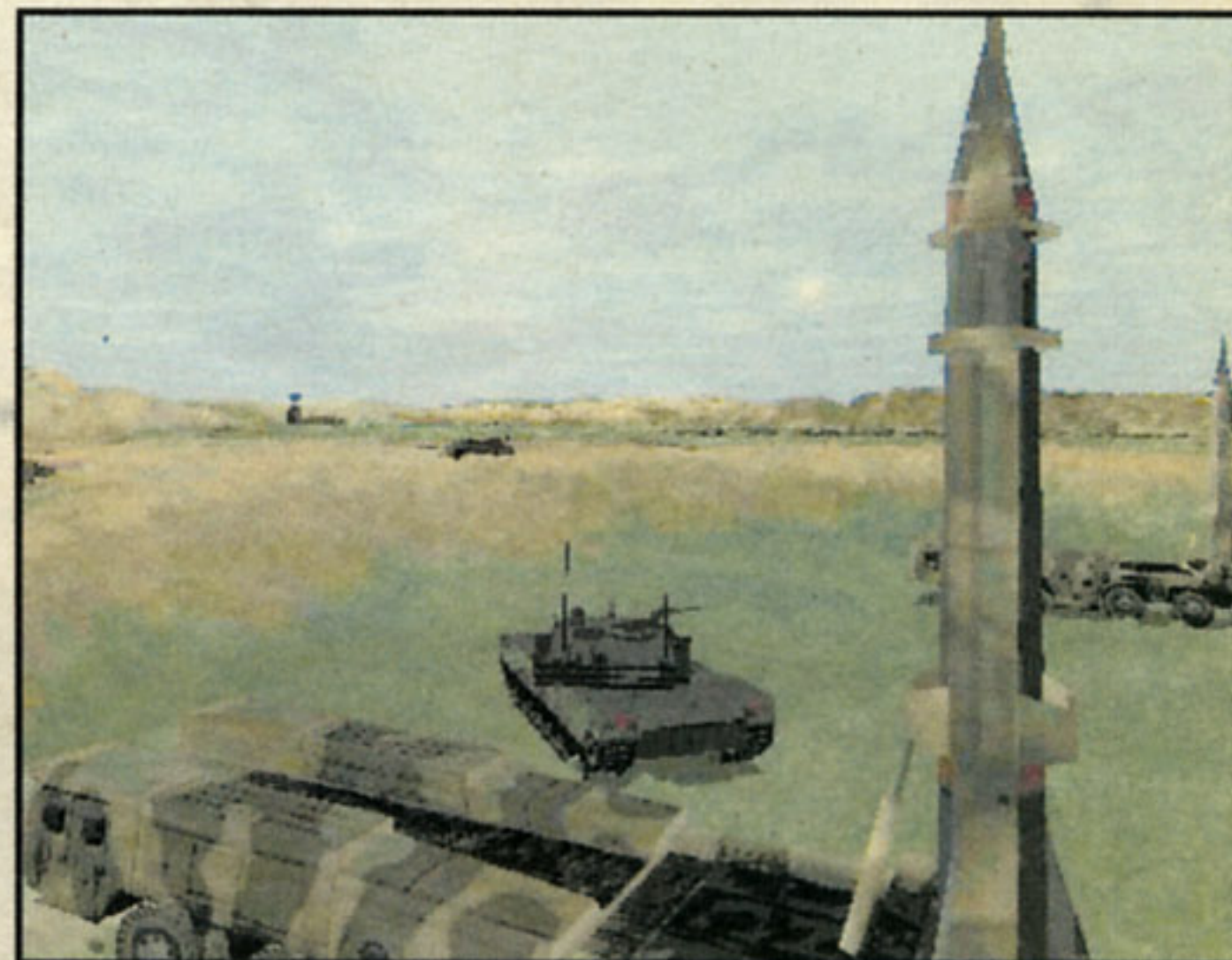
Deși la prima vedere Armored Fist 2 nu este un simulator foarte realist, jucătorul va simți curînd nevoia de a folosi posibilitățile mai complexe ale tancului și, probabil, va căuta prin manual noi comenzi. Deasemenea jocul oferă pasionaților acestui gen și opțiunea de a selecta un mod mai realist de simulare (nou introdusă de Novalogic odată cu apariția lui Comanche 3), ceea ce va mări cu mult nivelul de dificultate și complexitate.

## La a doua privire

La puțin timp după ce m-am apucat de joacă am constatat că Armored Fist este nu numai un simulator suficient de realist și complex, dar mai ales un joc extrem de pasionant. Recunosc, nu mă pricep prea bine la cum vine asta cu tancu', dar mă trezesc în mijlocul misiunii cu turela lipsă, înjur, înjur din nou, și o iau de la capăt. Este genul de joc cu misiuni suficient de scurte și amestecate încît să te faci să spui < Mai pot să joc o misiune, doar una ! >." - nu știu unde am citit asta, dar se potrivește, Armored Fist te poate face să-ți pierzi nopțile fără să-ți dai seama cînd s-a luminat afară...

## Tancuri și simulatoare

M1A2 Abrams este în mo-



mentul de față cel mai bine dezvoltat tanc din dotarea armatei Statelor Unite. M1A2 Abrams cîntărește peste 70 de tone, poate atinge viteze de peste 60 Km/h, și este echipat cu două mitraliere puternice și un tun masiv de 120 mm., toate fiind controlate de un sistem de ghidare computerizat.

Tancul mai poate <trage> cu o chestie: grenade cu fum, acestea făcînd imposibilă localizarea automată (computerizată) a tancului de către unitățile adverse. Se spune că spre deosebire de tancul M1A1, care era 10% computerizat, noul Abrams este 90% computerizat. Una din cele mai importante facilități aduse în modernizarea tancului M1A1 este sistemul de comunicare între vehicule, ceea ce face ca fiecare tanc dintr-o unitate să vadă tot ce văd celelalte tancuri.

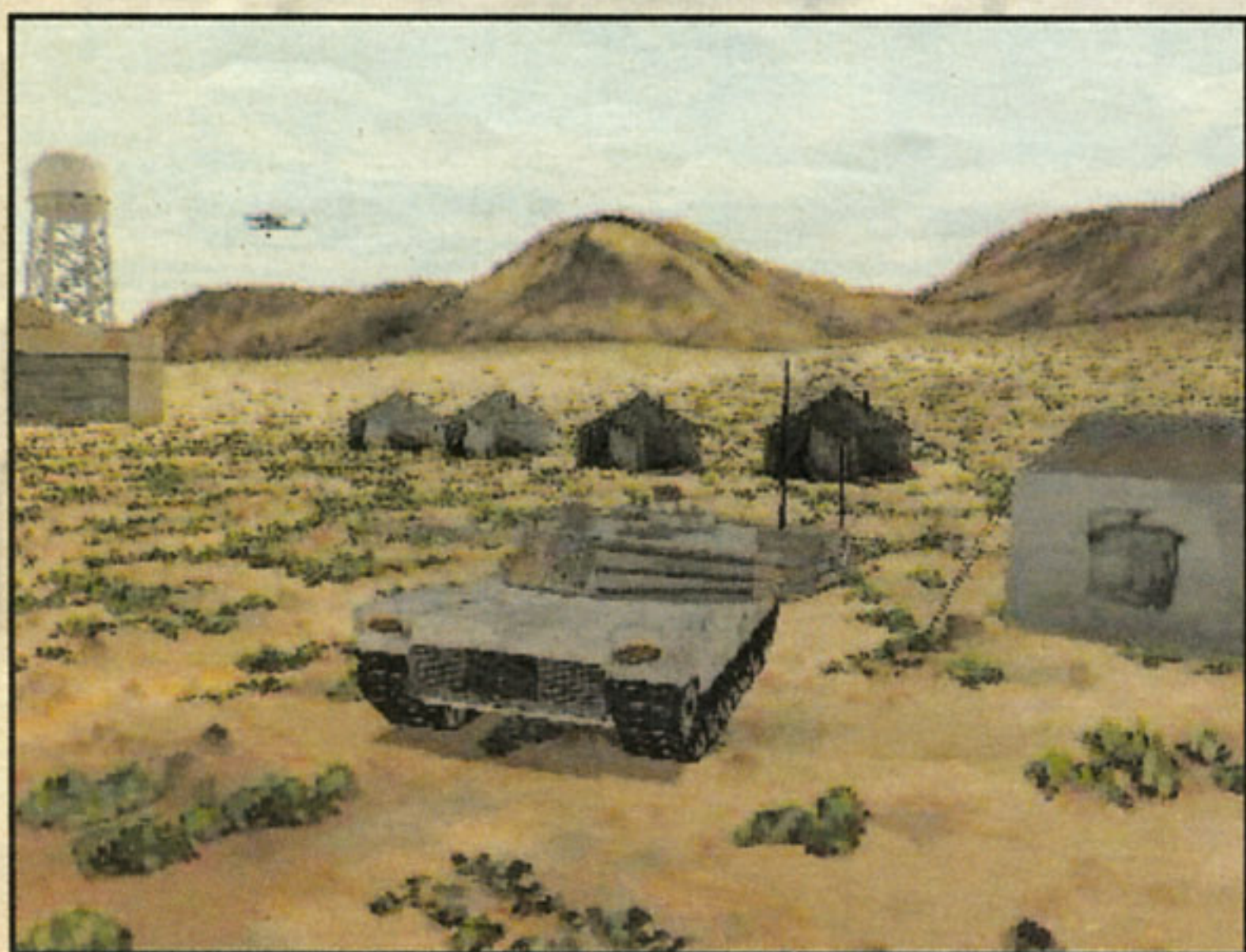
Faptul că tînculețul din AF2 poate distruge un T-80 (cel mai avansat tanc de luptă rusesc) de la un kilometru distanță nu trebuie să vă mire - nu trebuie să stați decît cîteva secunde în raza de foc a adversarului ca să fiți distrus. Nu este ficțiune, așa arată și funcționează cîmpul de luptă modern.

## Cum arată ?

Acțiunea se petrece într-un spațiu 3D foarte detaliat, căruia nu îi lipsește decît o rezoluție mai mare. Cu toate acestea, cîmpul de luptă arată foarte bine.

Dealuri, văi, defileuri, gropi, copaci, toate foarte bine realizate, oferind ascunzători bune, sau expunîndu-te în întregime inamicului, acestea contribuie efectiv la realismul jocului. În această privință, tehnologia de rendering Voxel Space - 2 (proprietate Novalogic) se dovedește excepțională. Exploziile tancurilor, fumul, exploziile obuzelor artileriei, turele care zboară, elicoptere sau avioane de atac, totul este fascinant și extrem de realist. Sunetul este excepțional, 100% Dolby Surround, și imită perfect zgomotul cîmpului de luptă. Din cîte am văzut în punctajele acordate de către majoritatea comentatorilor de jocuri, Armored Fist 2 obține scorul maxim în acest domeniu (sunetul).

În acest spațiu care merită toate aplauzele și face lupta cu atît mai pasionantă, jucătorul



va trebui să controleze între 4 sau 32 de tancuri împotriva unui inamic în general mult mai numeros. Faptul că un tanc poate distruge într-o misiune 20 de inamici nu înseamnă că într-un M1 A2 Abrams ești un fel de Superman.

Îmi este rușine să recunosc, dar eu unul am un scor de aproximativ 16 misiuni reușite din 90 de încercări, deci o cam dau în bară în general...

Misiunile sunt structurate în campanii, cinci campanii de luptă și una de antrenament (destul de utilă în familiarizarea cu comenzile mai complexe).

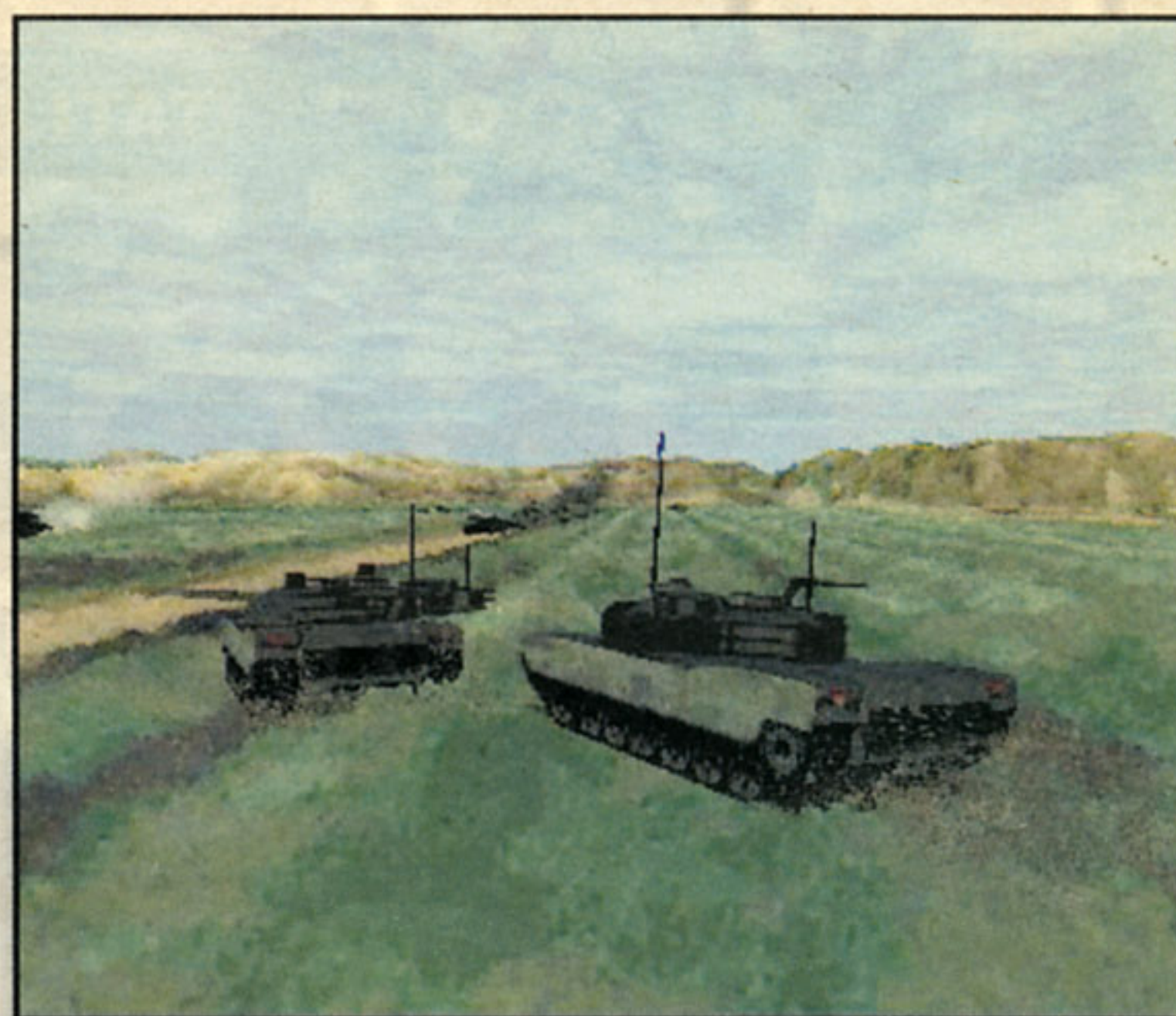
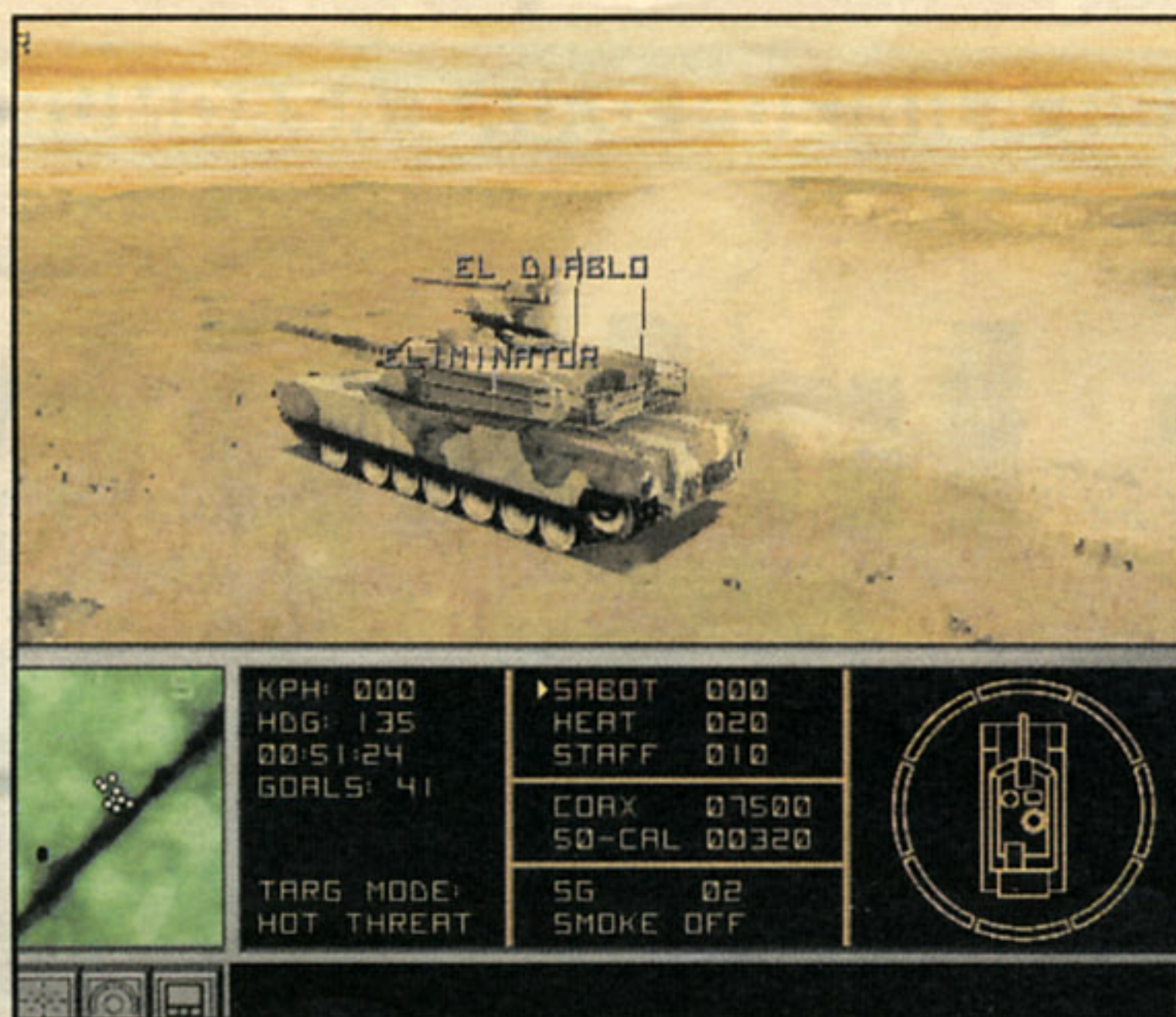
Pe măsură ce avansezi în aceste campanii ajungi să controlezi din ce în ce mai multe tancuri. Forma de organizare de bază este unitatea, constând în patru tancuri.

Acestea pot fi poziționate în mai multe tipuri de formații în funcție de poziția inamicului și relieful local. Avansând, poți controla trei unități de tancuri - o companie (12 tancuri) -, și mai târziu trei companii - un batalion (36 tancuri).

### Controlul tancului

Din curiozitate am numărat tastele necesare în timpul luptei: 67 de taste utile, din care cca. 30 absolut necesare. Desigur, jucând în modul <Easy>, te poți descurca doar cu săgețile, <enter> și <space> însă nu vei putea trece mai departe de campania de antrenament. Tancul poate fi controlat și cu ajutorul unui joystick, acesta nefiind necesar, ba chiar devenind incomod în unele situații.

Trebuie reținut că există o diferență majoră între modul <Easy> și <Realistic>, pe care o voi explica mai târziu. Tancul poate fi văzut și controlat din exterior, de la o distanță variabilă (foarte aproape, aproape, departe, etc.) sau din interior.



Cel mai frecvent veți controla probabil tancul din exterior, mod care permite accesarea majorității funcțiilor tancului. Apar situații în timpul luptei în care este necesar să ocupi una din cele patru poziții din interiorul tancului: a comandantului, a șoferului, a fochistului sau a comandantului ieșit afară din turelă. Diferența între modul realist și cel simplu este următoarea: în modul simplu, indiferent de poziția în care te afli, poți accesa toate funcțiile tancului, ceea ce va face preferabilă poziția comandantului afară din turelă. În modul realist, dacă stai afară din turelă nu poți muta tancul; dacă stai pe poziția șoferului, nu poți localiza ținta, etc.

Fiecare tanc are un comandant, fiecare unitate are un tanc-comandant, etc. Jucătorul poate comanda structura și modul de deplasare a fiecărei unități dintr-o structură (ex: a unei unități într-o companie sau a unei companii într-un batalion). Deasemenea jucătorul se poate muta dintr-un tanc în altul, misiunea nefiind pierdută decât odată cu pierderea tuturor tancurilor (care pot fi 32!). Astfel se pot aplica tehnici sofisticate de atac sau defensive (ex: pentru succesul unei misiuni în care comanzi un batalion, poate fi necesar să muți o companie într-o zonă de unde poate "acoperi" celelalte companii, în timp ce acestea avansează).

Foarte important este însă modul de organizare al unităților.

Cea mai bună formă este cea de "wedge" - un tanc în față, trei în linie în spate, și organizarea "în linie". Există situații (ex: la parcurgerea unui defileu) când o formație de tancuri în linie va pierde tancurile din flancuri acestea ieșind din defileu și fiind mult mai expuse.

În ajutorul tancurilor, comandantul poate cere foc de artilerie într-o anumită

zonă sau suport aerian (cam slăbuț).

În afară de cele cca. 50 de misiuni ale campaniilor, care pot fi jucate numai în modul single-player, Armored Fist oferă posibilitatea jocului multi-player, între mai multe calculatoare conectate via modem, cablu serial, rețea IPX, sau prin Internet, folosind programul Kali (oferit pe același CD).

În modul multi-player jucătorii se pot alia împotriva calculatorului, sau pot juca Deathmach (fiecare are un singur tanc și trebuie să-i distrugă pe ceilalți). Din păcate jocului îi lipsește un editor de hărți, iar pentru multi-player nu există decât 16 misiuni.

### Reproșuri

Puține lucruri de reproșat acestui joc... Grafica este impresionantă pentru un joc care nu oferă suport pentru accelerare 3D, iar în România încă nu au pătruns prea multe acceleratoare grafice 3D performante. Însă, în momentul de față Armored Fist este o excepție, toate jocurile oferind suport 3DFX. Acest lucru devine vizibil în momentul în care te apropii de multe obiecte (tancuri, clădiri), viteza cadrelor scade brusc. Tot o excepție în momentul de față este faptul că Armored Fist 2 este încă destinat platformelor DOS! Eu l-am jucat sub Windows 95 și merge ok., dar se putea și mai bine.



### Scor

Chit că nu vrei să te faci tanchist trebuie să îl încerci

# 89

Producător : Novalogic

### Cerințe minime (optime)

Procesor : Pentium 120 (166)  
Memorie : 16 Mb Ram (32)  
Hard disk : rec 180Mb  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95/DOS  
CD-ROM : 4X

# I-WAR

## Enter Infinity

După I Hoo și I Haa Cristi Radu a urlat un I Aaaa. După aceasta a parcat calul în garaj, a intrat în colibă și a început să se joace liii Wăărrrr.

În momentul de față practic nu există un joc spațial care să aibe la bază o povestire cât de cât mai plauzibilă. Am avut o lungă serie care are la bază lupta dintre rasa umană care se află în pragul unui mare dezastru cauzat de o specie de oameni cu capete de lei, sau dacă vreți o specie de lei cu corpuri de oameni, și în care ne apărăm cu arme care trag cu bile. Oricum datorită prețurilor de producție foarte mari (zeci de milioane de dolari) și datorită folosirii unor scene cu actori cunoscuți, în spațiile dintre lupte, jocul a avut un oarecare succes. Pe de altă parte avem binecunoscutul Război al Stelelor care a dat naștere seriei X-Wing vs TIE Fighter. Toată lumea cred că a jucat XvT. Ce concluzii se pot trage? Un joc foarte interesant pentru rețea, dar o îngrămădeală de misiuni "single player" fără cap și coadă. O să săriți toți în sus spunând că jocul se ghidează după ideile filmului: lupta dintre bine și rău, ...? nu mai am ce să scriu aici pentru că asta-i tot. Nu există originalitate, totul se ia de-a gata și se creează un joc...

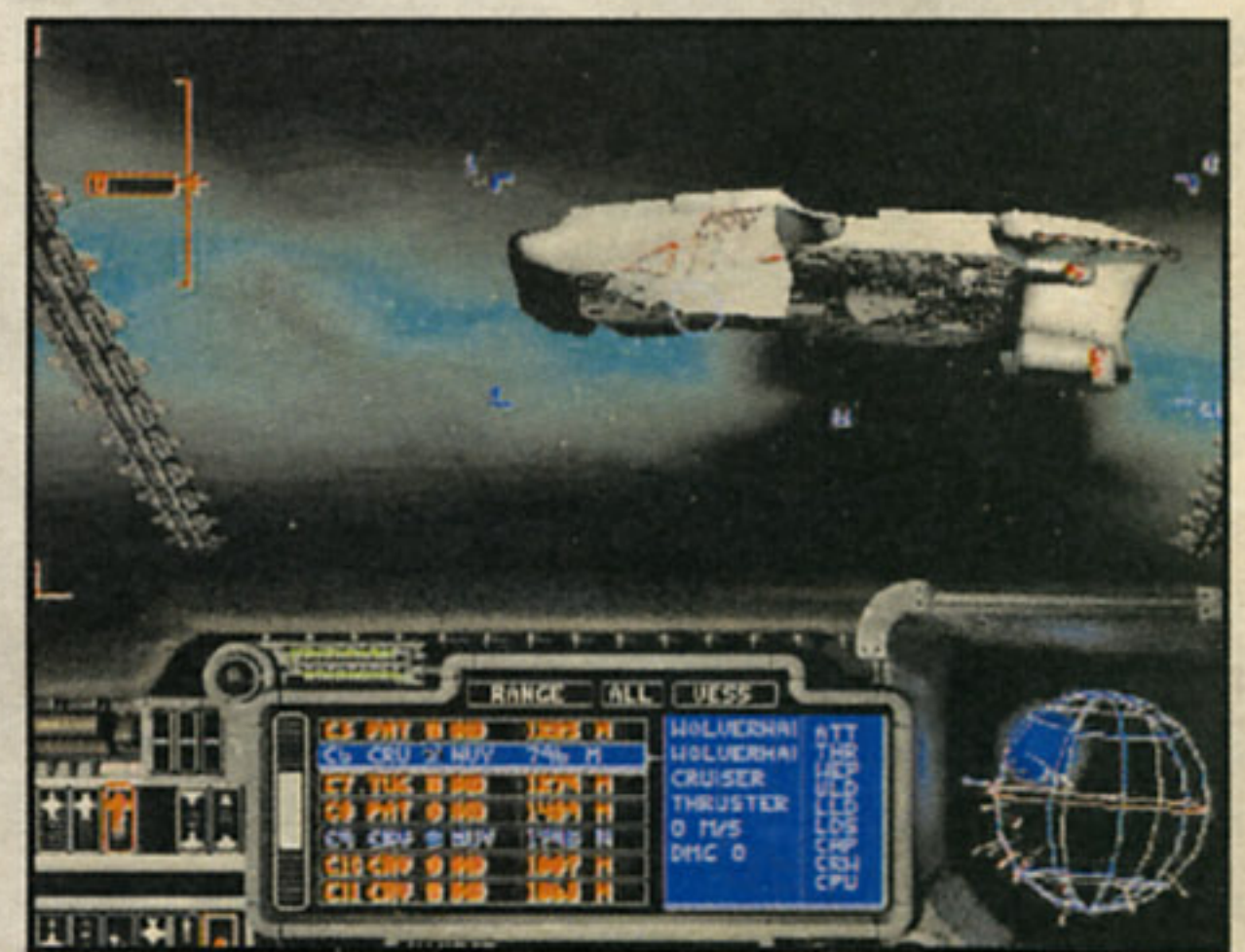
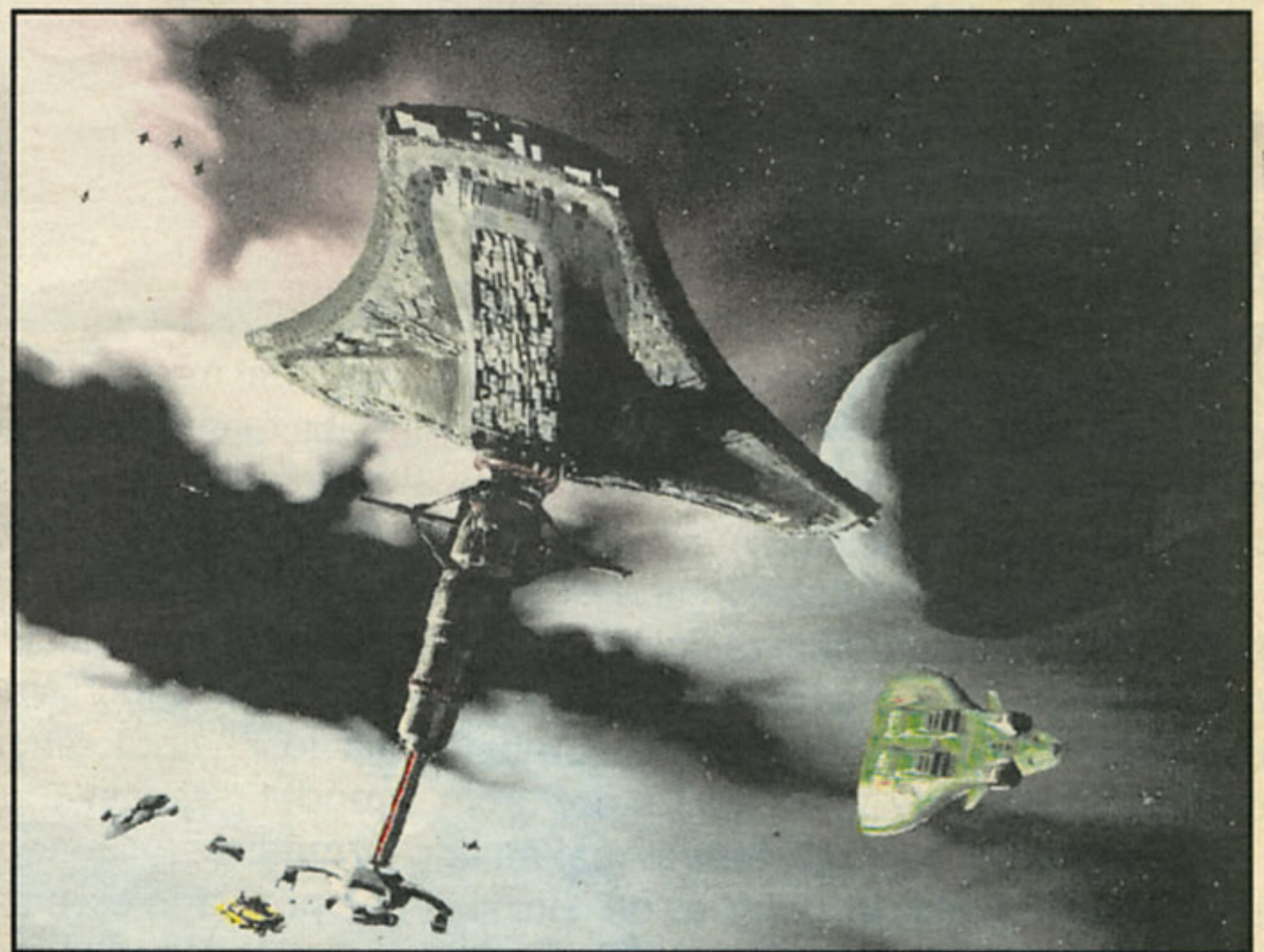
Iată de ce am fost plăcut surprins de I-War. Jocul are toate premisele pentru a fi un succes. Are un univers al său personal, cu peste 4000 de sisteme solare și planetare, are propria sa poveste și propria sa atmosferă. O comparație cu X-Wing iese din discuție din acest moment și datorită faptului că I-War nu are suport multi-player. De fapt nici nu a fost gândit

să aibă suport multi-player pentru că nu ar prea fi avut nici o logică. Închipuiți-vă *Star trek*-ul multi-player... cam dificil nu?... Singurul joc cu care ar putea fi comparat este desigur seria *Wing Commander*. Să luăm pe rând domeniile care ne interesează să fie bine realizate la un joc:

### Grafica

Opțiunea I-War la acest capitol este categorică: grafica poligonală. În momentul de față, odată cu această explozie de putere de calcul și acceleratoare 3D, aceasta este singura cale pentru realizarea unor animații de calitate dublate de efecte speciale spectaculoase. Cealaltă opțiune, adică folosirea graficii bitmap nu mai este de actualitate și după părerea mea este pe cale de dispariție. Această opțiune a fost folosită de *Wing Commander 1 și 2* și se justifică din cauza lipsei puterii de calcul din acea vreme. În mod ciudat încă mai există cel puțin o companie care folosește bitmap-urile în simulatoare, cei drept într-o nouă prezentare - motorul de bitmap-uri volumetric Voxel - , și anume cei de la Novalogic în seriile *Comanche* și *Armored Fist*.

Particle Systems a optat să folosească motorul grafic 3D BRender în I-War. Au făcut alegerea corectă pentru că BRender (nu cea din Beverly Hills 90 210!



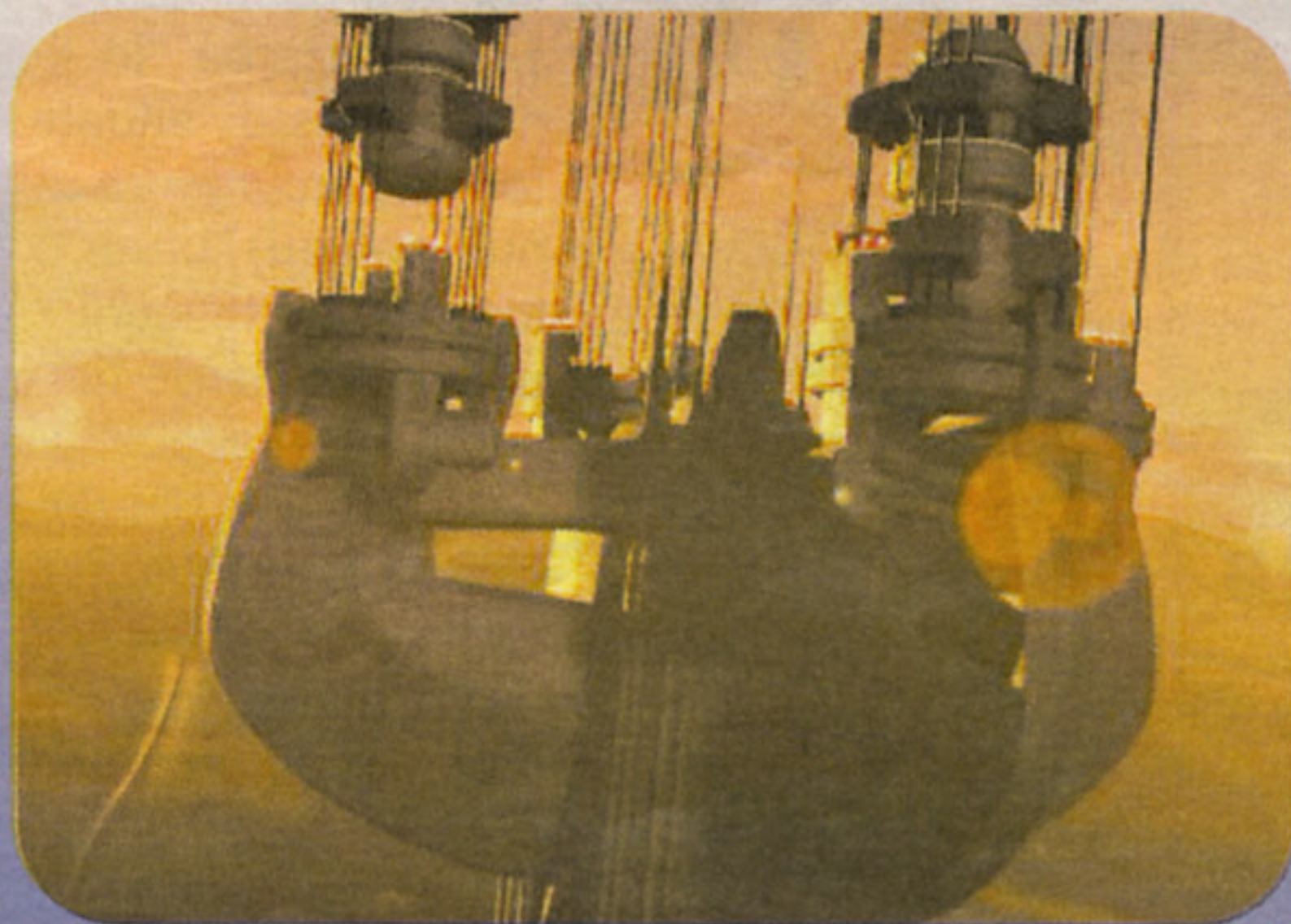
) stă la baza și altor jocuri reușite ca *Pri-vateer 2* sau *Virtua Fighter*.

I-War folosește ca rezoluție standard de lucru modul grafic de 640X480 cu 256 de culori. Asta înseamnă că toate obiectele sunt bine detaliate (ajungându-se pînă acolo încît sunt reprezentate și hublurile de pe stațiile spațiale), avînd aplicate texturi de rezoluție înaltă. Toate obiectele sunt iluminate și umbrite în timp real creîndu-se astfel efecte spectaculoase, mai ales în timpul exploziilor.

Există de asemenea, de acum cunoscutele efecte produse de soare în lentile (în engleză se numesc *flare* dar nu am găsit un corespondent în română). Surse de lumină sunt folosite pînă și la rachete, acestea lăsînd în urma flăcării un fum foarte bine realizat. Trebuie să mai adaug ceva. I-War conține unul din cele mai inteligente și mai complexe sisteme de navigație pe care le-am întîlnit într-un simulator

### FÎNTÎNILE PARADISULUI SI I-WAR

Originalitatea ideilor care au stat la baza povestirii SF din I-War poate fi pusă la îndoială în unele cazuri. Unul din acestea este și cel al lifturilor interplanetare. Ideea construirii unui lift care leagă două planete stă și la baza povestirii *Fîntînile paradisului* de Arthur Clarke dacă nu mă înșeală memoria. El imagina în această povestire, un fir cu un diametru foarte mic (mult mai mic decît al firului de păr) dar cu o rezistență foarte mare. În I-War lifturile nu merg decît pînă în apropierea planetei, pe una din stațiile Commonwealth-ului.



## O POVESTE FRUMOASĂ SAU O POSIBILĂ REALITATE VIITOARE ?!

Jocul conține probabil unul dintre cele mai lungi intro-uri pe care le-am văzut, deoarece durează aproape 15 minute și este stocat pe un singur CD. Cei de la Particle Systems au optat pentru secvențe animate de calculator în pofida modei actuale care folosește actori pentru a interpreta diferite personaje din joc. De ce? Ei spun că în felul acesta au o mai mare libertate în mișcarea camerei de luat imagini, putând astfel crea impresia de viteză și dramatism gen *Spitalul de urgență* și pe de altă parte elimină erorile de perspectivă pe care le crează suprapunerea imaginilor filmate pe fundal albastru (pentru actori) cu cele sintetizate de computer. Au dreptate...

În esență intro-ul crează premisele unui joc bazat pe o poveste interesantă și originală după cum spun chiar creatorii ei. Într-un viitor nespecificat, după ce



omenirea a descoperit modalitatea de a călători în spațiu cu viteze suficiente de mari pentru a acoperi distanțe intergalactice (și cu ajutorul așa-numitelor puncte Lagrange prin care odată intrat îți faci apariția într-o altă galaxie), s-a creat o sciziune între două modalități de viață, unul haotic cu interese de cuceritor - a-

ceștia fiind fracțiunea *The Indies*, celălalt organizat și conservator - *The Commonwealth*. Rolul tău este acela al celui mai bun căpitan al *Commonwealth*-ului, specializat pe navele de luptă din clasa Dreadnaught care seamănă puțin cu *Entreprise* având secțiunea de comandă detașabilă.

spațial. Închipuiți-vă că toate aceste informații de navigație sau luptă care sunt afișate pe ecran sunt și animate în timp real și veți înțelege performanțele motorului grafic BRender. Am lăsat la urmă informația cea mai importantă și în același timp și cea mai interesantă: BRender NU are suport pentru accelerare hardware 3D I. Toate imaginile pe care le vedeți au fost create pe un Pentium la 133Mhz obișnuit! Aplauze pentru programarea inteligentă!

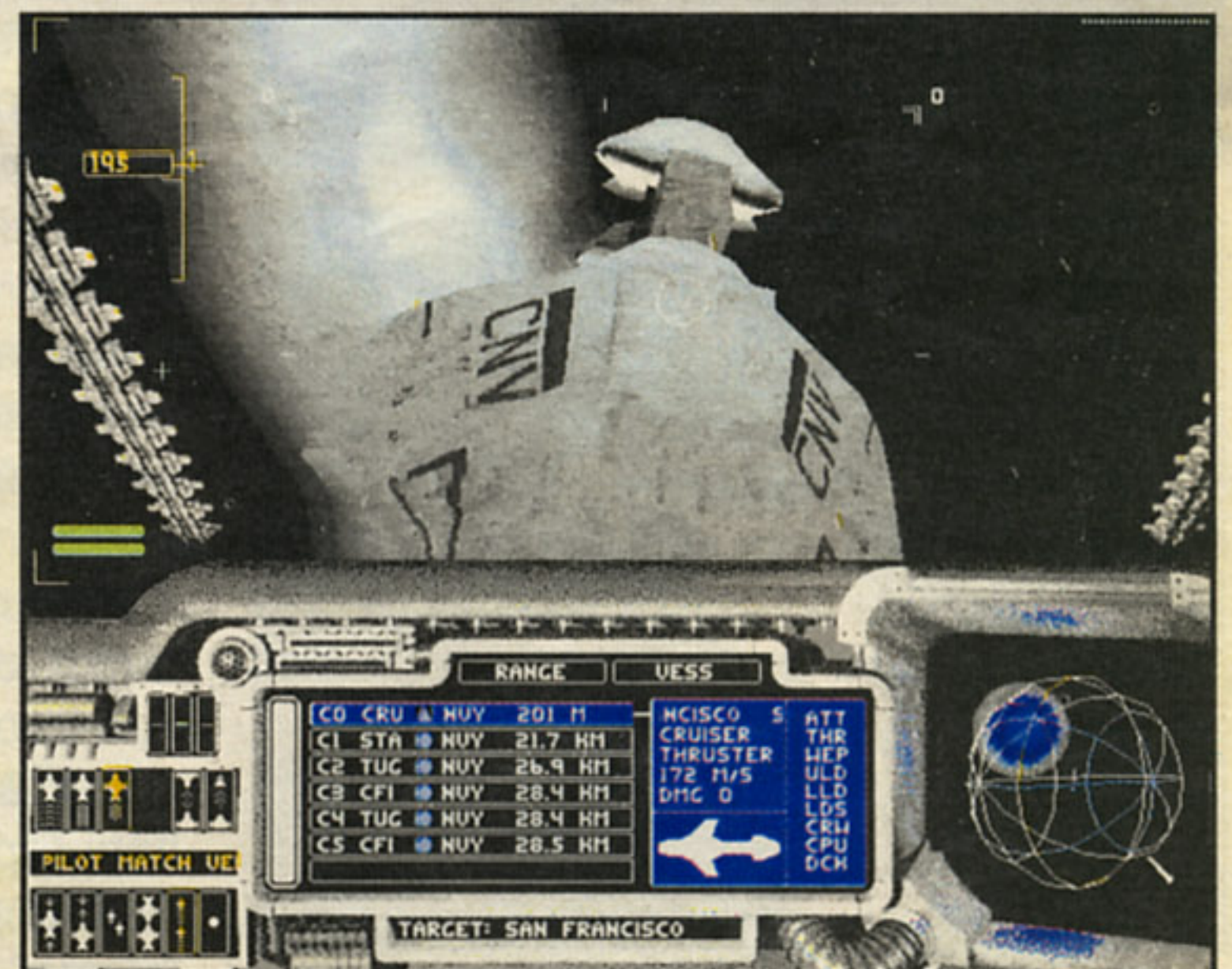
### Sunetul și muzica

În momentul de față, din punct de vedere tehnologic, există suficiente posibilități pentru crearea unor efecte sonore deosebite în jocuri. Poate cel mai folosit efect special folosit în ultima vreme, și care de altfel începe să devină un standard *sine qua non* în jocuri, este Dolby Surround. I-War implementează acest standard de sunet într-un mod cu totul deosebit care pînă acum nu l-am întâlnit în alte jocuri. Mai corect ar fi să spun că nu l-am mai simțit în alte jocuri pentru că aici

despre asta este vorba: ai impresia că *simți* nava ca pe un organism viu care tresare sub comanda ta sau oftează cînd este rănit în luptă. Tot acest efect deosebit este realizat prin implementarea a nu mai puțin de 34 de sisteme separate în cadrul navei! În plus de asta multe sisteme au în particular mai multe sunete caracteristice în funcție de situație sau de evenimentul produs. Spre exemplu motoarele au un anumit sunet în modul de lucru obișnuit cînd viteza este sub 100 000 Km/s, apoi, odată cu mărirea vitezei trec într-un alt regim de lucru caracterizat de un sunet mai ascuțit precedat la început de un zgomot pe care Dan Dimitrescu, specialistul nostru în simulatoare, l-ar corela cu sunetul scos de afterburnerul avionelor supersonice din zilele noastre... oricum nu ne putem imagina cum o să sune afterburner-ul în viitor, nu?!

Oricum și sunetele exterioare navei sunt bine realizate, efectul de spațialitate fiind bine realizat. De exemplu cînd o navă trece pe lângă tine poți să intuiești după sunet poziția ei relativ la nava ta.

Sau în funcție de distanța la care se petrece un anumit eveniment, fie el o explozie sau altceva, sunetul este mai puternic sau nu. Aici am o mică paranteză: în spațiu sunetul nu prea se poate propaga pentru că nu are suportul material pentru așa ceva... poate folosesc și în viitor un sistem asemănător cu cel al băieților de la BMW care au reușit să izoleze

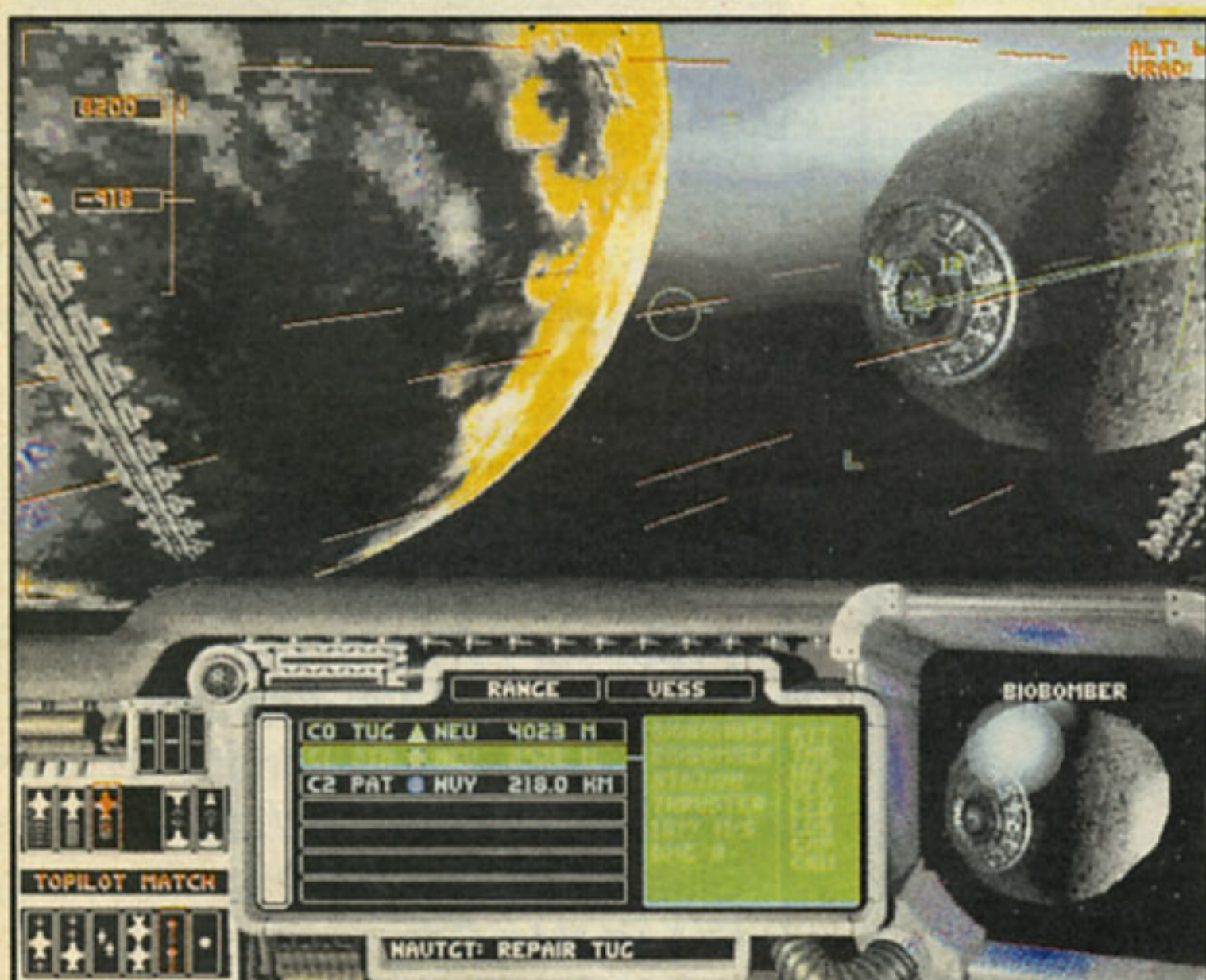


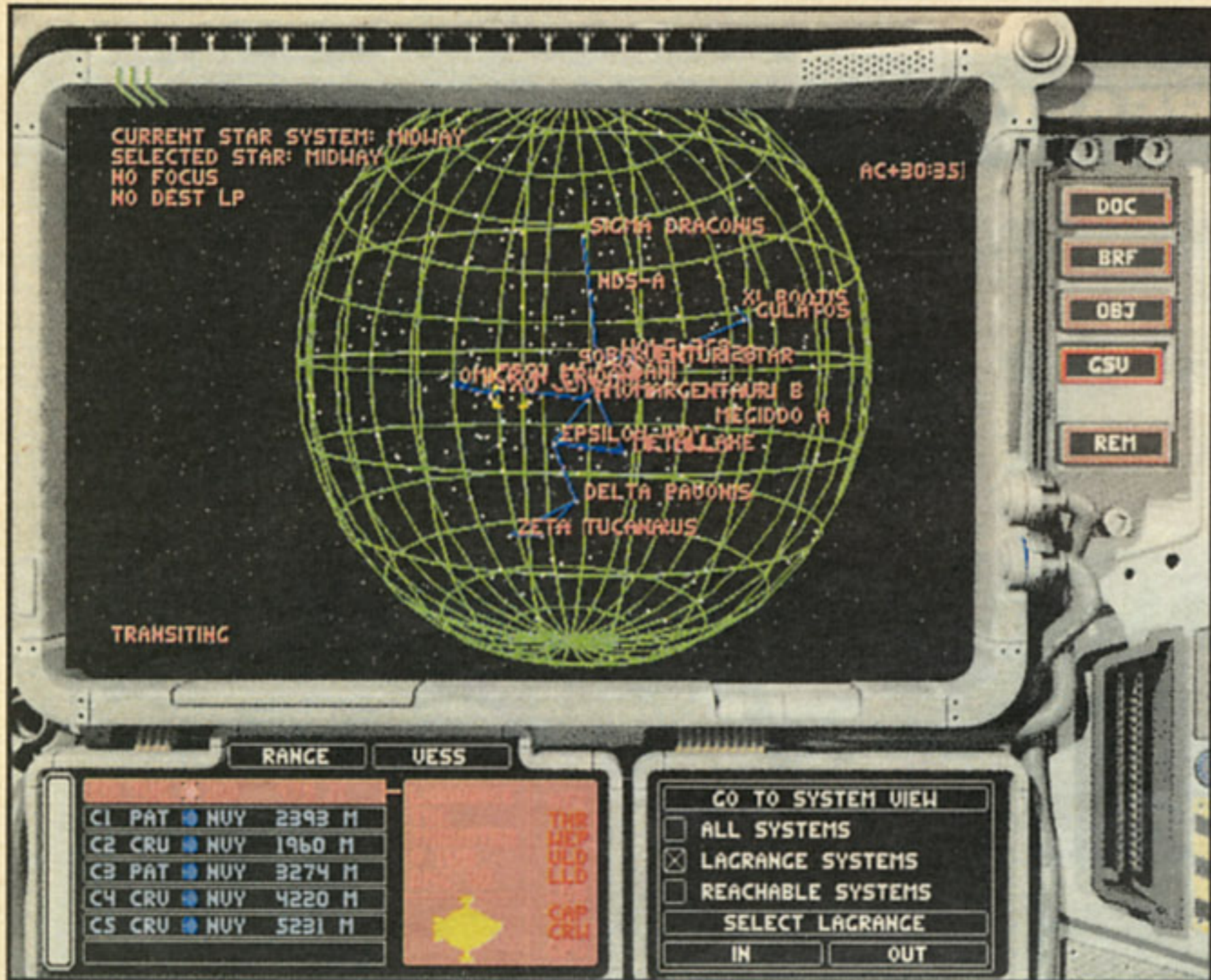
fonic motorul mașinii așa de bine încît sunt nevoiți să producă în difuzoare un zgomot de motor pentru a nu-i țui urechile șoferului de atîta liniște...

Ehei și acum trecem la poate singura problemă a lui I-War: muzica. Aceasta nu se poate spune că este neinteresantă, deoarece lipsește cu desăvîrșire. Păcat. Gîndiți-vă cum ar fi I-War cu muzica din *Wing Commander: Prophecy*. Poate în *I-War 2*, care, să vă spun acum repede pînă nu uit, va apare cam la mijlocul anului și va avea suport 3Dfx probabil tot prin BRender.

### Stil de joc

Am lăsat la urmă acest capitol deoarece este cu totul deosebit de ceea ce am fost obișnuiți pînă acum într-o astfel de simulare în spațiu. În primul moment am fost puțin speriat de complexitatea simulării care mai mult seamănă cu una caracteristică unui simulator de F16 sau Apache Longbow... Al doilea moment a sosit în clipa în care m-am gîndit că probabil dacă





consultă harta sistemului solar sau galactic. Desigur că ai la dispoziție toate detaliile de care ai putea avea nevoie : planete componente, punctele Lagrange, etc.

**Postul navigatorului.**

Este locul de unde se pilotează nava. Trebuie menționat faptul că I-War are cred cel mai bine implementat sistem de navigație dintre toate simulatoarele spațiale asemănându-se din nou, mai mult, cu un simulator de avion . Mișcările navei

sunt create foarte realistic având la bază legile fizicii aplicate în spațiu. Informațiile care sunt afișate pe ecran sunt extrem de detaliate ajungând pînă acolo încît este trasată și traiectoria navelor astfel încît știi în orice moment în ce direcție se îndreaptă. Un alt lucru deosebit este implementarea funcției de autopilot care are nu mai puțin de 6 (șase!) variante. De altfel întregul AI care guvernează jocul a fost implementat pe mai multe nivele (cursul misiunilor, navele inamice, sistemele proprii tale nave) de către cineva specializat în acest domeniu. Pot să spun aceasta deoarece programatorul AI-ului a terminat facultatea cu un proiect pe această temă.

**Postul coordonatorului de tir.**

Iarăși o inovație specifică pentru I-War. Are probabil și cea mai greu de folosit consolă din cele patru datorită complexității reprezentării grafice a luptei. Aceasta este realizată printr-o reprezentare din "sîrme" a tuturor obiectelor din spațiu care înconjoară nava pentru a mări viteza luării deciziilor și pentru a avea un câmp vizual cît mai mare. De aici se pot activa sistemele ofensive (tunurile laser și rachetele) precum și cele defensive (scuturi, ținte false). Este interesant de menționat nivelul de detaliu la care au ajuns cei de la Partice Systems. Scuturile

pot fi repartizate pe zone: cabina de comandă, motoare, partea superioară sau inferioară a navei... toate aceste detalii sunt menținute și pentru navele inamice astfel încît în momentul în care ai reușit să avariezi doar motoarele unui inamic acesta intră în derivă un timp pînă repară defecțiunile!

Balansul între timpul pe care îl petreci în cabina navigatorului, de unde de altfel poți folosi în continuare toate armele, și postul coordonatorului de tir, unde iei mai degrabă măsuri tactice în timpul luptei, este foarte bine realizat astfel încît nu ai senzația de "prea mult prea repede", ci doar suficient ca să-ți pună adrenalina în mișcare.

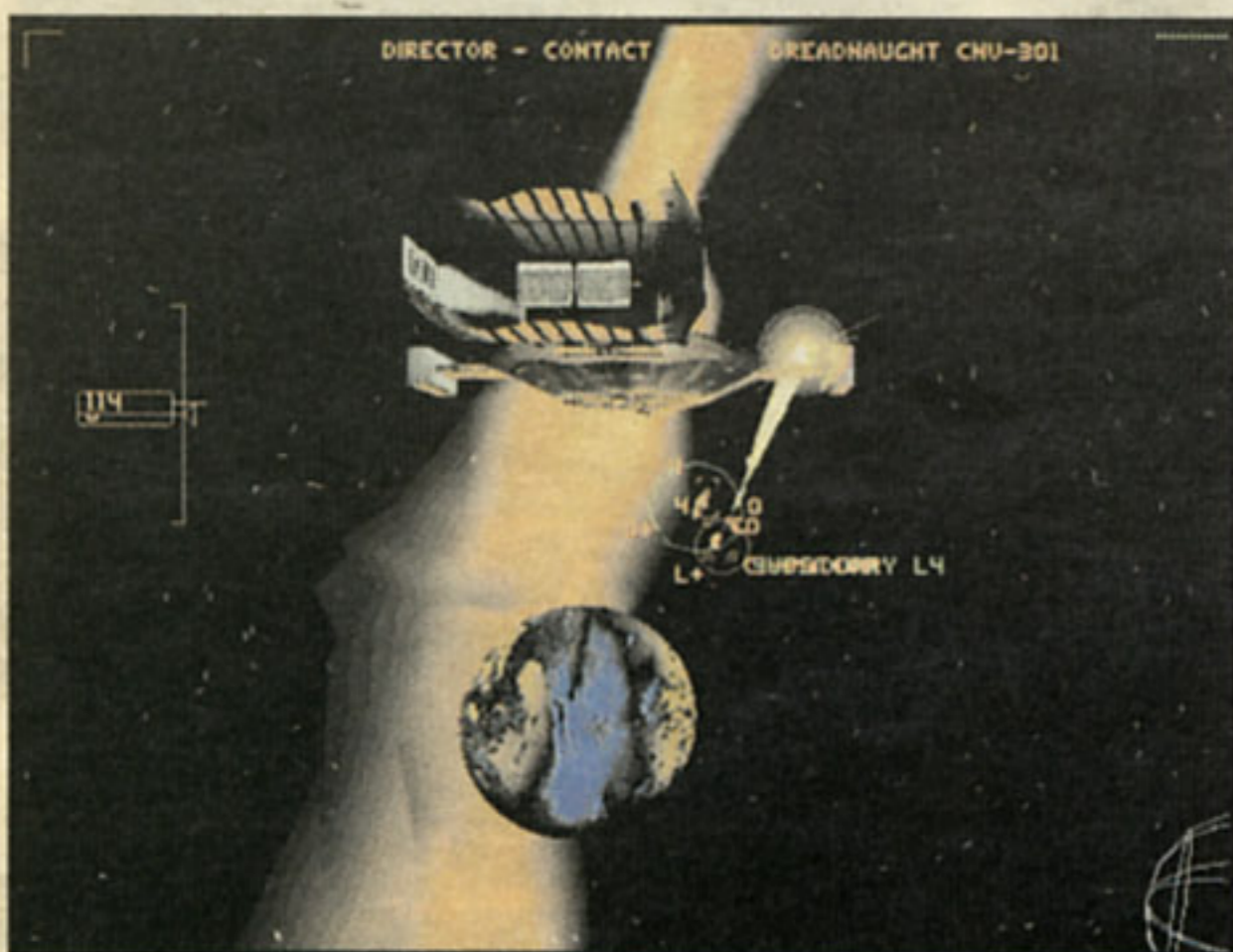
**Postul inginerului de bord.**

Din fericire aici lucrurile sunt mai simple puțin. Pe monitor îți este afișată în permanență starea defecțiunilor pe care ar putea să le aibe cele 34 de subsisteme. Pentru reparații ai la dispoziție 2 echipe de ingineri care se ocupă de reparații în mod automat în ordinea importanței sau dacă te grăbești să fugi de la locul luptei poți să le comanzi să repare mai întîi motoarele și apoi scuturile de exemplu.

**Misiunile**

Spre deosebire de concurență, care îți impune mai curînd sarcini de genul <mergi în punctul A, omoară-i pe toți, apoi în punctul B, unde distrugi cargoul galben>, misiunile din I-War sunt foarte variate și interesante: recuperări ale altor piloți, recunoaștere, trimitere de sonde de probă sau recunoaștere pe diverse planete, etc. Astfel se crează impresia că te afli într-un univers în mișcare și că într-adevăr urmărești cursul unei aventuri. În momentul în care ai terminat o misiune ai la dispoziție cel puțin două noi din care să alegi, astfel pe de o parte eviți situația unei blocări nedorite și pe de altă parte ai mai multe posibilități să termini jocul.

Ținînd seama că I-War: Enter Infinity este primul joc pe care cei de la Particle Systems îl scot pe piață nu pot decît să-i felicite și să așteptăm I-WAR 2.

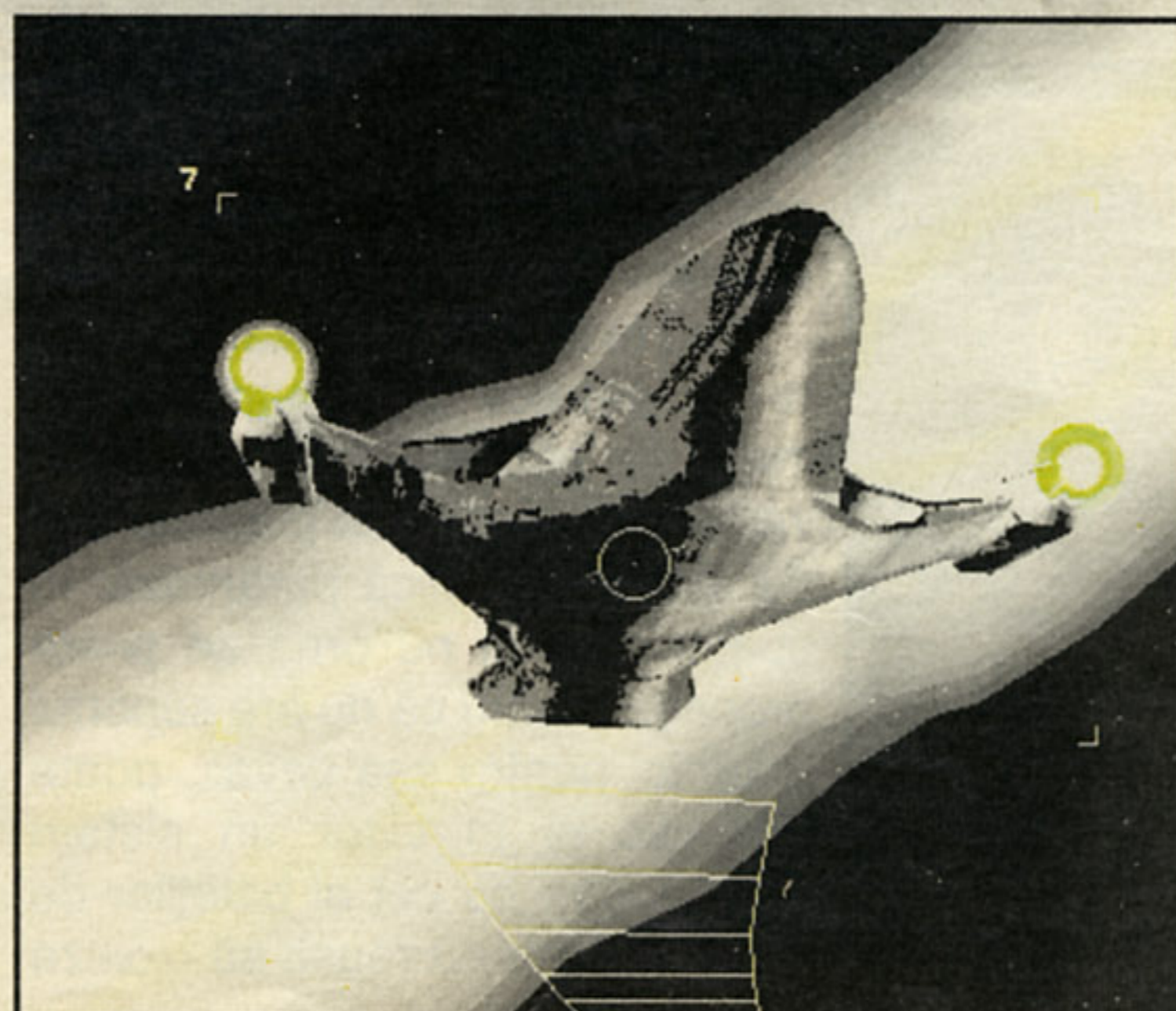


vrei să crezi o realitate cît de cît plauzibilă nu poți doar să încadrezi ținta și să tragi cu bile după ea...

Spre deosebire de alte jocuri de acest tip I-War nu are doar un singur post de pilotaj ci nu mai puțin de 4 (patru). Chiar și singurul joc care se mai poate lăuda cu așa ceva este Wing Commander dar cu o implementare mai proastă deoarece nu ținea seama de comunicarea dintre aceste posturi de luptă. Să le analizăm pe rînd:

**Postul comandantului.**

Se află în zona din spatele punții de comandă avînd astfel o vedere bună către celelalte trei posturi (da, pînă și puntea este modelată în amănunt a la Star Trek!). Aici se pot revizualiza obiectivele misiunii curente, se pot consulta fișele membrilor echipajului - care au fiecare personalitățile lor - și se poate prelua comanda unei nave părăsite prin radio. Unul din cele mai spectaculoase lucruri pe care le poți însă face în postul comandantului este să



**Scor**

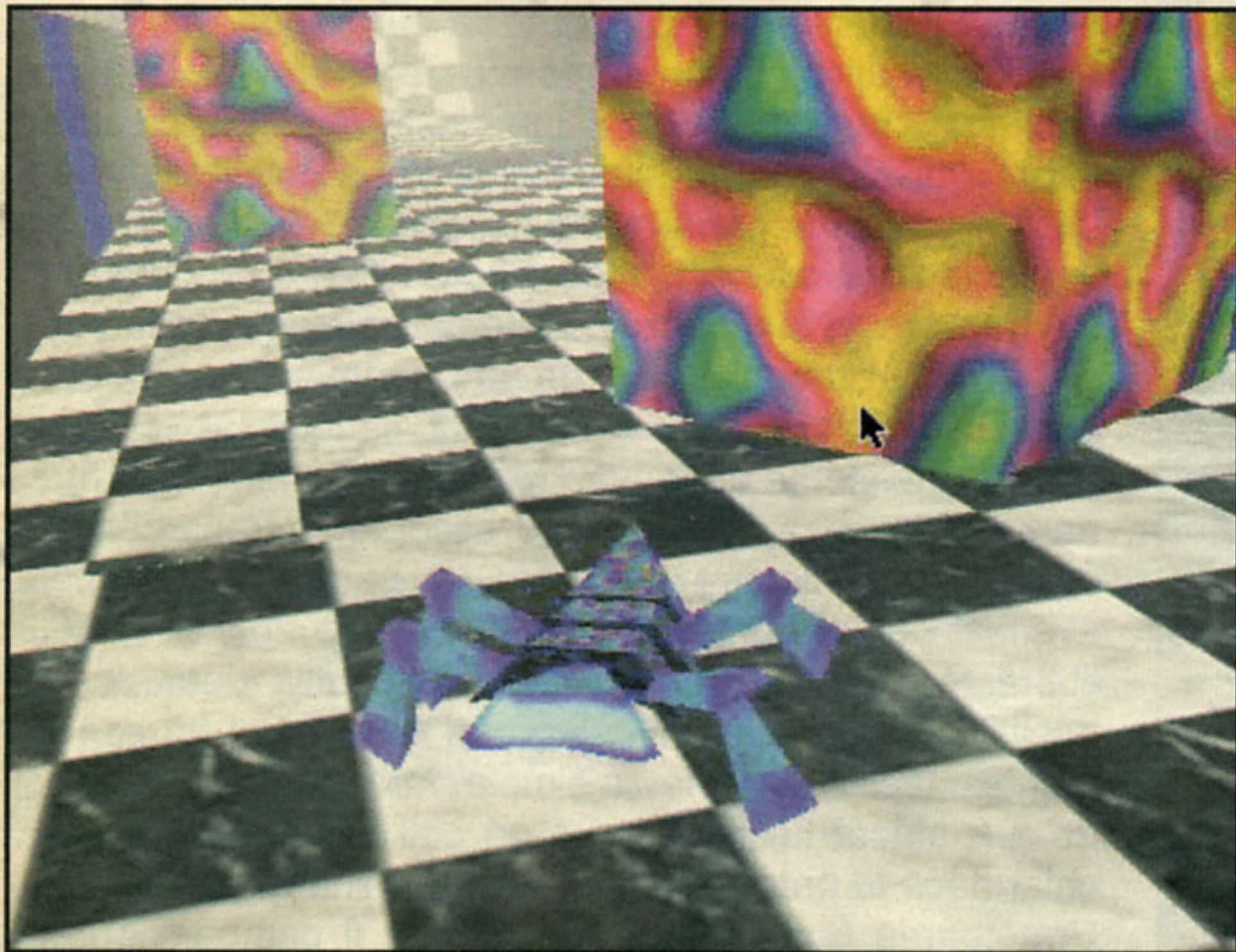
Un joc de strategie în spațiu cum de mult nu s-a văzut

**91**

**Cerințe minime (optime)**

Procesor : P75 (P133)  
 Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
 Hard disk : 190 optim  
 Grafică : 1Mb PCI/VLB  
 Sistem : Windows 95  
 CD-ROM : 2X

# Galapagos



**Pentru a pregăti acest articol Mihai Dobrică a petrecut 5 zile în pivniță vînd pînajeni. Cînd a ieșit de acolo, primul lucru care a încercat să-l facă a fost să ne prindă în plasă pe toți. Din fericire nu a reușit**

## Să fie 1 aprilie ?

Nimeni nu vrea să scrie despre Galapagos, nici măcar eu nu vreau...și ca o dovadă că ceea ce spun este adevărat, în timp ce despre alte jocuri apărute în aceeași perioadă am găsit pe Internet sute de articole, despre Galapagos nu am găsit nici unul !

Se pare că acest joc nu a putut fi încă descifrat. Totuși producătorii ne asigură că Galapagos este o mare realizare, un prim pas în introducerea unei forme "reale" de inteligență artificială, o nouă experiență cît se poate de captivantă și pasionantă pentru amatorii jocurilor pe calculator. Asta rămîne însă de văzut...

## Ce spun producătorii ?

"O nouă formă de viață a apărut !" Galapagos este o lume instabilă, mult avansată tehnologic, un spațiu ciudat, un labirint de coridoare albastre populate de legiuni de soldați mecanizați. Galapagos este deasemenea un proiect al savanților, genii cu minți întortochiate care au creat arme de luptă preprogramate. Dar iată excepția : Mendel. Mendel este un organism sintetic, asemănător unui paianjen, cu abilitatea unică de a învăța.

În spatele aliajului rezistent din care este creat acest păianjen există o tehnologie ce-i permite să învețe, să se adapteze, să aibă sentimente...

Mendel este prototipul unei noi gene-

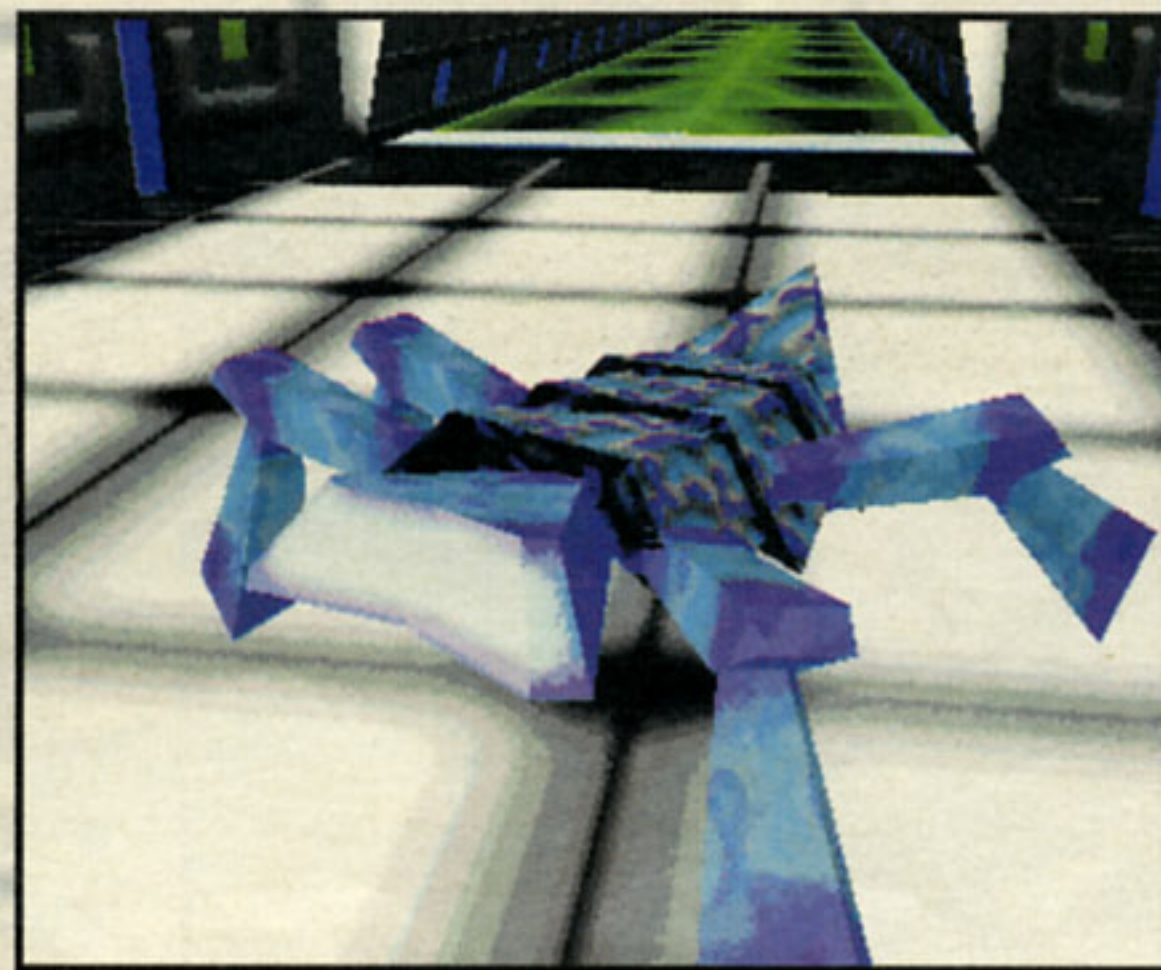
fi dezvoltată va face din Galapagos un pericol inevitabil.

<Dar Mendel este singur și inofensiv, capturat într-un laborator, așteptînd experimente dureroase care vor testa abilitățile noii mașinării.> Scopul jocului: <Salvează-l pe Mendel>; Mendel însă nu poate fi controlat, poate fi doar ajutat. Jocul în sine este un fel de puzzle în care tu trebuie să faci tot posibilul pentru a evita distrugerea lui Mendel. Și pentru asta trebuie să caști ochii prin camera care urmărește traseul paianjenului, să apeși cu mouse-ul tot felul de butoane ascunse, chiar să-l calci pe Mendel, ceea ce îl va face să fugă în direcția opusă. Dacă Mendel nu este salvat, Galapagos va ocupa întreaga galaxie !

Tot producătorii afirmă că personajul acestui joc este dotat cu cea mai nouă tehnologie de inteligență artificială, dezvoltată de cei de la Anark: NERM (Non-stationary Entropic Reduction Mapping). <Mendel poate învăța precum un câine>.

## Să fie adevărat ?

Galapagos este un joc criminal, un puzzle care mie îmi pare imposibil de rezolvat. Iar ceea ce te face să o iei razna de tot este faimosul star, Mendel. Producătorii spun <Mendel are o minte proprie !>. Acest fapt este într-adevar incontestabil. Însă ce legătură are această minte cu inteligența, fie ea și artificială, încă nu am înțeles. Păianjenul acesta nu numai că pare stupid, și acționează stupid ! Să fie oare din cauza faptului că este prototipul viitoarei arme de luptă și savanții din Galapagos încă nu și-au dat seama



**Hei! Ia uite acest joc! Este perfect pentru a-ți testa 3DFx-ul nou cumpărat! Doar că aproape costă cît el...**

că este un eșec ? Poate am fost prea aspru cu Mendel, poate savanții erau oboșiți, poate anumite aspecte le-au scăpat din vedere - cum ar fi creierul lui Mendel... Poate doar au uitat să lipească un fir, cine știe ?

Cert e că Mendel reacționează dacă îl apeși pe coadă, sau pe

un picior, și, dacă are chef, chiar o să o ia în direcția opusă. Însă acest lucru este cît se poate de aleator. <Nu este programat să facă nimic

particular; el învață din mediul înconjurător.> Faptul că nu este programat să facă nimic este clar, însă ce învață din mediul înconjurător este departe de a fi perceptibil. Totuși se poate remarca în timpul jocului o creștere a nervozității personajului dacă este bruscat prea tare, sau dacă este electrocutat prea des de una din capcanele acestei lumi. De-abia atunci va deveni vizibilă inteligența artificială a lui Mendel: el va refuza să mai reacționeze la împunsăturile tale desperate, ba chiar va refuza să mai facă ceva.

Însă, ca distracția să fie completă, specialiștii în inteligența artificială de la Anark au creat un sistem special de observare a mișcărilor lui Mendel. După cum spunem, el este văzut de către jucător printr-o cameră care îl urmărește pas cu pas. Însă camera va ajunge într-o poziție favorabilă dezactivării capcanelor, cam în același moment în care Mendel este <prăjit> de un cîmp electric. Să apeși un buton este o treabă ușoară, însă să-l convingi pe Mendel să se mute în așa fel încît să poți vedea butonul este extrem de complicat.

Însă pentru a savura pe deplin frumosul mediu 3D, jocul oferă suport pentru acceleratoare video moderne (3DFx). Iar pentru ca plăcerea să fie și mai intensă, poți selecta un sunet de calitate CD, dacă nu cumva ai alergie la sunete înalte și preferi calitatea radio. Galapagos este un mod de testare a inteligenței artificiale pentru jocurile viitorului și în nici un caz un joc de sine stătător.

## Cerințe minime (optime)

Procesor : Pentium 90 (166)  
Memorie : 16 Mb Ram (32)  
Hard disk : 10Mb (60)  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X (4X)

## Scor

Sunet = 80% Video=100%  
Joc = 5%

# 35

# Jane's Longbow 2



**Deși a fost capturat de tribul de indieni Apache, Dan Dimitrescu a reușit să evadeze împreună cu Jane și să le fure Longbow-ul. Se pare că aceasta a fost documentarea cea mai utilă pentru articolul de față.**

**P**entru mulți, numele Jane's Combat Simulations sau EA nu înseamnă prea mult (în sens pozitiv), cel puțin în domeniul simulatoarelor. Asta pentru că jocuri ca "USNF '97" sau "ATF" nu sunt chiar cele mai bune și realiste reprezentante ale genului, ba chiar din contră. Longbow (simulatorul anului pe '96) pe de altă parte este extrem de realist, și îți permite să apreciezi din plin duritatea și haosul bătăliilor moderne. Diferența vine din faptul că seria Longbow, precum și mai noul F-15 sunt realizate de o echipă care nu a făcut și nu face prea multe compromisuri: Origin Skunk works. Aceasta este condusă de Andy Hollis, care este un nume de referință în domeniul simulatoarelor. El împreună cu mulți din cei de la Origin au venit de la Microprose, după ce au participat la realizarea unor simulatoare de zbor foarte cunoscute, reprezentative pentru evoluția acestui gen, cum ar fi seriile Gunship sau F-15, sau Fleet Defender.

## La joc când ajungem... ?

În caz că nu v-ați dat seama, Longbow 2 este un simulator de elicoptere. În special al elicopterului AH-64D Longbow Apache

care, lăsând la o parte Co-manche-ul, este cam tot ce au americanii mai nou în domeniu. Totuși, îți se permite să zbori și pe alte două elicoptere, și anume OH-58D Kiowa și UH-60A/L Blackhawk, astfel mărindu-se gradul de diversitate al jocului, prin abordarea în mod direct a unor altfel de misiuni (recunoaștere, transport, inserție de trupe, etc). Înainte de a intra în joc va trebui evident să-l instalezi. Acesta vine pe 2 cd-uri, cel de-al doilea fiind necesar pentru campania reală și misiunile separate. Ca instalare jocul ocupă destul de mult, iar în cazul în care vreți să aveți texturile de pe teren la rezoluția cea mai mare va trebui să mai eliberați câteva sute de mega pe hard. În afară de asta, singurul lucru negativ legat de rularea jocului ar fi timpul

destul de mare (cam 5 minute la mine) necesar pentru decompimarea texturilor pentru teren ori de câte ori schimbați zona misiunii. Cum există practic patru zone pentru misiuni (antrenament plus trei zone în Azerbaidjan), în cazul în care nu simți nevoia să sari de la o zonă la alta la fiecare cinci minute asta nu va fi o problemă.

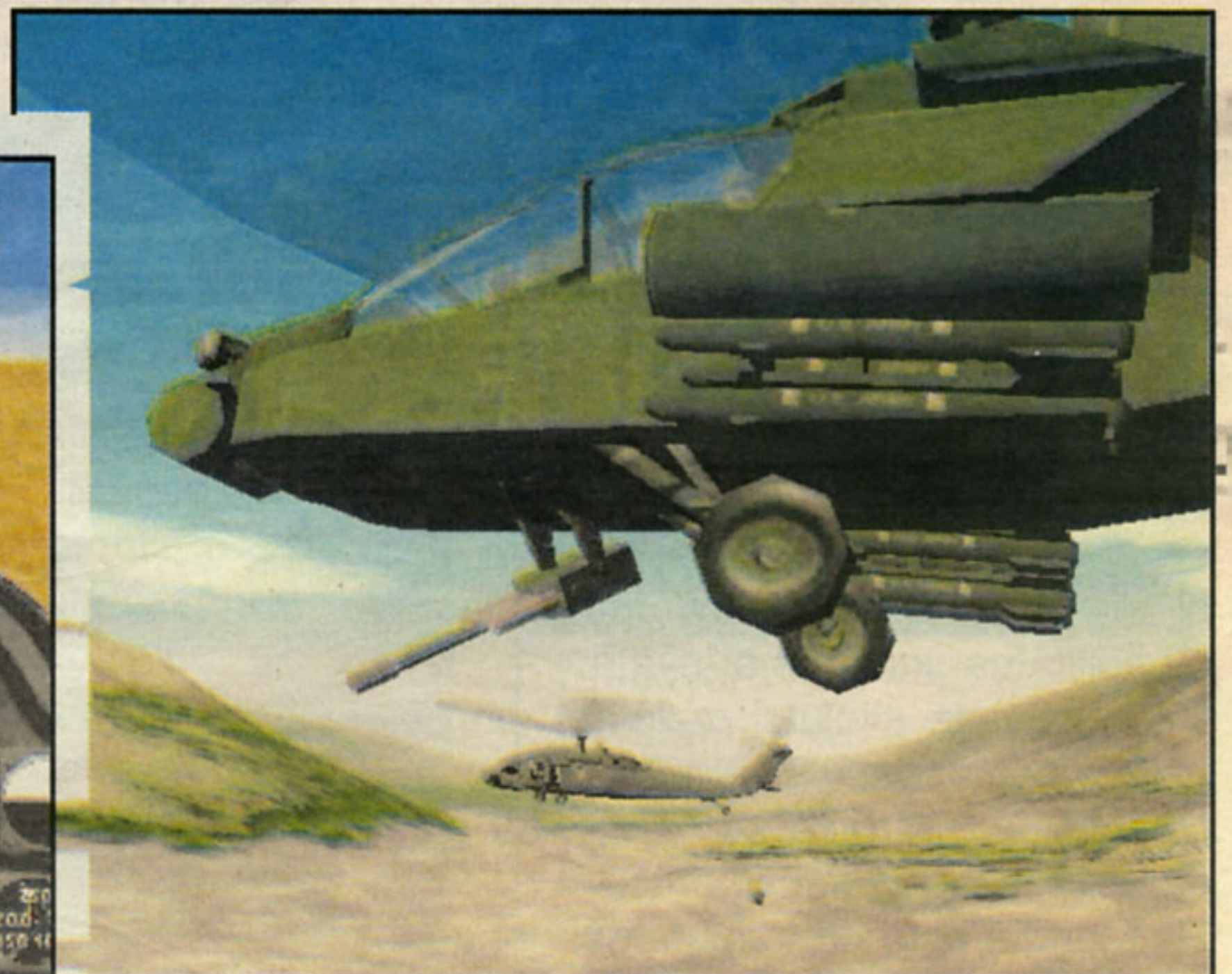
Pentru a te familiariza cu diferitele sisteme de la bord, ai la dispoziție misiunile de antrenament, unde îți se explică efectiv fiecare element al carlingii și folosirea diferitelor sisteme de la bord. Aceste misiuni sunt: antrenament de bază în zborul pe elicopter, antrenament de bază pentru fiecare elicopter în parte, antrenament avansat pentru Longbow și o misiune de zbor și tragere liberă. Aceasta din urmă este foarte utilă deoarece ai posibilitatea să ataci diferite tipuri de ținte și să experimentezi tactici și manevre simple, fără a fi însă în pericol de a fi atacat tu însuși, plus că ești invulnerabil și deci chiar dacă te prăbușești nu se va termina misiunea.

Următoarea fază de antrenament ar fi campaniile desfășurate (chipurile) cu arme false și doar de antrenament undeva în America (cu obișnuitul scenariu despre conflictul dintre două state imaginare - Mojavia și Baja). Cum așa ceva nu și-ar avea rostul într-un simulator, este evident că tu distrugi inamicii cu arme reale și ei trag în tine la fel de real, iar dacă mori ești chiar mort.

## Șampanii și campanii (prima parte se aplică în caz de succes în a doua)

Campaniile reprezintă partea cea mai importantă a lui Longbow 2. Există trei campanii: două de antrenament în care diferă echipamentul inamicului (american sau rusesc) și una "reală" desfășurată în Azerbaidjan. Subiectul acesteia este imaginar, dar din câte povestește manualul, destul de posibil avînd în vedere tensiunile din zonă. Pe scurt ar fi vorba iarăși de ceva petrol, de o implicare a Iran-ului în Azerbaidjan și apoi de o intervenție NATO la cererea Armeniei amenințate.

Campania, indiferent de opțiunile alese (dificultate, raport de forțe șamd) se desfășoară cam la fel și are ca scop evident succesul trupelor tale terestre. Mai precis acestea trebuie să-l învingă pe inamic, condiție care este definită de atingerea obiectivelor strategice și retragerea acestuia. Cum tu joci rolul unui comandant de elicoptere, comanda teatrului de operații îi revine calculatorului, care îți generează cam o dată pe zi (timp în joc) o misiune.





Aceste misiuni sunt stabilite astfel încât ele să vină în suportul trupelor terestre. Aici aş putea spune că jocul este genial de realist. Asta pentru că operaţiunile pedestraşilor sunt concepute ca în viaţa reală. Pentru a porni o ofensivă, ei trebuie să fie bine aprovizionaţi (misiuni de escortă pentru convoaie de muniţii şi benzină) şi susţinuţi de blindate (iar escortă - pentru blindate). Comandantul trebuie să cunoască situaţia inamicului (recunoaştere). Este posibil chiar să fie trimisă o Long Range Surveillance Unit în zona inamică şi ghici cine va trebuie să escorteze elicopterul de transport (în cazul bun, altfel va trebui să asiguri şi transportul)? În caz că ratezi misiunile, efectul se vede în zilele următoare (aliaţii ratează ofensiva, etc, depinzând de operaţiile curente).

Unitatea ta are la dispoziţie 4 FARP-uri (zone de aprovizionare şi reînarmare) de unde efectuează misiuni, fiecare într-o zonă a frontului. Fiecare FARP are alocate un anumit număr de elicoptere de fiecare tip, şi de

muniţii. Provizii şi elicoptere pentru înlocuirea celor distruse se primesc cam odată la 2-3 zile (dacă e setat aşa jocul). Oricum, numărul acestora este foarte limitat. Ceea ce înseamnă că trebuie să ai mare grijă la ce foloseşti în fiecare misiune, pentru că în caz contrar te poţi trezi fără rachete Hellfire sau fără Longbow-uri şi asta se simte imediat. De fapt, aş putea spune că dacă ai rămas fără Longbow-uri cu radar, deja trebuie să ai mai mare grijă în misiuni. Din nefericire elicopterele nu pot fi mutate între baze. Piloţii însă da. Poţi alege astfel care pilot (echipaj) să efectueze care misiune în funcţie de randamentul lor de moment (reprezentat de un procentaj). Dacă vă aşteptaţi însă la ceva management mai serios în domeniu, cam cum va fi Team Apache sau cum era măcar Gunship 2K, nici vorbă.

Deşi misiunile ți se dau gata făcute, poţi altera în voie detaliile, abordând-o după cum vrei. Aici am remarcat în special o opţiune care îți permite să vizualizezi profilul terenului (nu o luați literal) și astfel poți evalua efectul pe care



îl va avea acesta asupra armelor tale. Planificarea misiunii are un rol foarte important, pentru că în timpul zborului deşi poţi accesa acest modul nu vei putea modifica traseele şi deci să influenţezi ruta celorlalte formații. În campania din Azerbadjan, unde terenul este foarte accidentat trebuie să foloseşti din plin zborul în razmôt şi interpunerea terenului între tine şi inamic. Evident, asta în cazul în care vrei să supravieţuieşti cât de cât.

Fiecare din misiunile (operaţiunile de fapt) zilnice este alcătuită din patru sub-misiuni, fiecare fiind alocată unei echipe de două elicoptere, adică celor de la un FARP. Aceste sub-misiuni depind mai mult sau mai puțin între ele. Cum toate se desfășoară simultan și în aceeași zonă de

## Coşciuge zburătoare

### AH-64D Longbow

Acesta vine în două variante : cu și fără radar-ul său (montat pe rotor) ultra performant. Diferența se observă ușor, deoarece cu radar-ul activ poți detecta unitățile inamice mult mai de departe, dar în același timp și ele te observă mai ușor. Acest radar este de asemenea foarte util în modul său aer-aer. El poate fi setat să baleieze un câmp mai restrâns în direcția dorită și pe raza dorită. Fiind cel mai modern din cele trei elicoptere, Longbow-ul are multe sisteme menite să te ajute în pilotare, incluzând un vizor pe cască (IHADSS) care îți permite să ții sub ochi datele cele mai importante despre elicopter, indiferent în ce parte te uiți. În plus, acest vizor poate fi folosit pentru a ochi cu tunul de bord și a desemna ținte pentru tragere.

Carlingile celor doi membri ai echipajului sunt aproximativ identice (funcțional) dar diferă ca câmp de vedere (pilotul vede mai bine, ca în realitate). În același timp copilotul are la dispoziție un ecran în plus prin care poate urmări informațiile de pe mai mulți senzori de la bord

(DVO, FLIR)

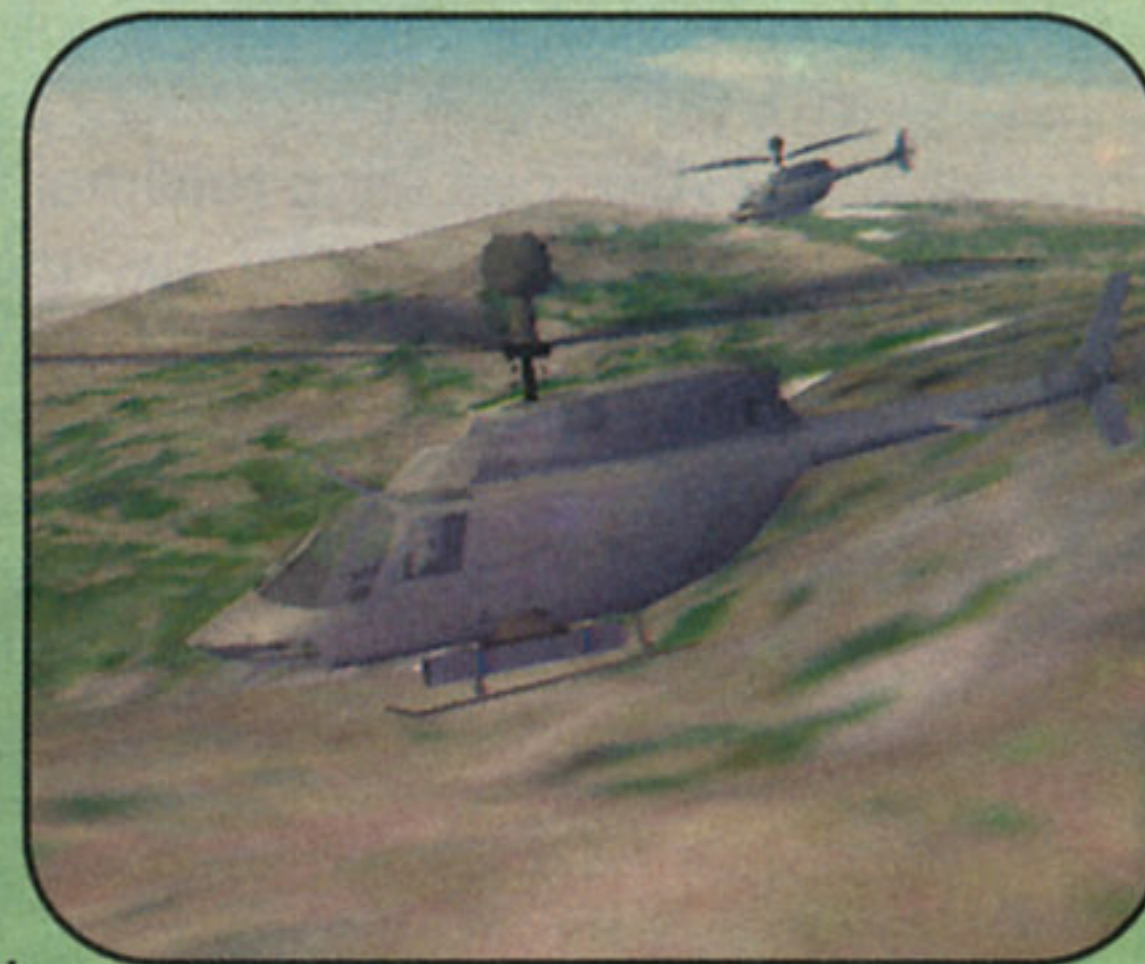
Dpdv al armamentului Longbow-ul e o adevărată tornadă de foc. Poate duce până la 16 Hellfire dar ar fi preferabil să nu le consumi chiar așa.



### OH-58D Kiowa

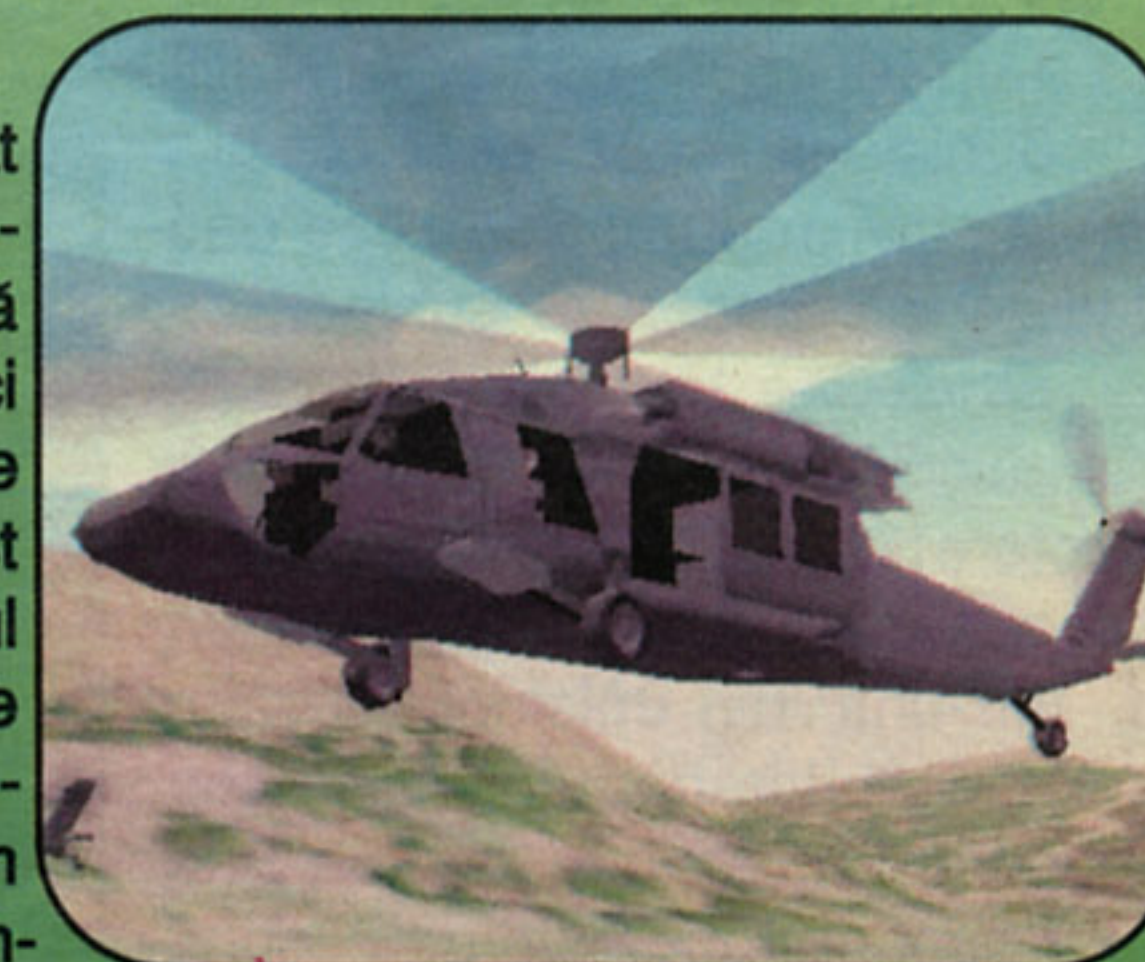
Elicopter specializat pe misiuni de cercetare și deci este foarte bine dotat la capitolul senzori. Poate comunica date despre ținte mai departe și lumina laser acestor ținte pentru un alt atacator. Fiind mai mic este și mai manevrabil, ceea ce îl ajută să scape din multe situații grele. Are ca și Longbow-ul cu radar un pachet de senzori pe rotor și deci poate spiona de la adăpost.

Dpdv al controlului acesta este mai dificil pentru simplul motiv că nu are un vizor pe cască și trebuie să citești majoritatea informațiilor de pe instrumentele de bord, fixe. Armanetul de pe Kiowa se rezumă la ce poate fi montat pe 2 piloni.



### UH-60A/L Black Hawk

Black Hawk-ul este prezentat aici într-o variantă exclusiv utilitară, ceea ce înseamnă că nu poartă armament ofensiv, ci doar defensiv - 2 mitraliere (M60 sau minigunuri). În acest elicopter poți ocupa fie locul pilotului fie al unuia dintre mitralieri. Fiind utilitar, elicopterul este util. Mai ales în misiuni de transport și de inserție/ extracție a trupelor dintr-o zonă de conflict.





operații (care nu e extraordinar de mare), este foarte posibil ca în timpul misiunii să te întreci cu colegii de escadrilă, ocupați evident cu treburile lor. În caz că ceva nu merge bine cu unul din zborurile tale, poți să te duci în ajutor (invers nu merge, n-ai cum să îi chemi tu pe ei). Aici intervine însă veșnica problemă a importanței obiectivelor misiunii (și poate a campaniei) față de viața camarazilor. Totuși cum la aterizarea la un FARP poți să te realimentezi cu arme și combustibil poți să prelungești misiunea destul de mult. Unele misiuni însă nu lasă loc la așa ceva, fiind vorba de escortări sau susținerea trupelor de la sol, iar succesul depinde de supraviețuirea acestora.

Generatorul de campanii și misiuni fiind dinamic, fiecare campanie este aparte. În plus, evoluția campaniei depinde exact cât trebuie de rezultatele tale.

### Misiuni

Atunci când nu vrei să te angajezi în ditamai campania (sau să o continui pe cea începută), poți să-ți petreci timpul fie pe Instant Action, care e un fel de "tu împotriva lumii", sau pe misiunile separate. Cele predefinite sunt în număr de zece deocamdată, și variază ca subiect, dar spre deosebire de cele din timpul campaniilor aici întreaga unitate (8 elicoptere) colaborează la îndeplinirea aceluiași obiectiv. Spre exemplu, într-una din misiuni ai patru Blackhawk-uri transportând trupe speciale pentru un atac în timp ce celelalte 4 sunt Longbow-uri de escortă. Dacă te plictisești de aceste misiuni

există și un generator automat care îți crează misiuni cvasi-aleatoare în funcție de o mulțime de parametri pe care îi dai tu (pot fi puși și pe random). Aceste misiuni sunt mult mai apropiate de ce întâlnești în timpul campaniilor, fiind utilizat probabil același generator.

Din păcate aici lipsește un editor adevărat de misiuni, care să-ți permită să creezi angajamente mai complicate.

### Multiplayer

Cum jocul e Win 95 Only, el oferă toate posibilitățile standard de conectare din Direct Play. Se poate juca în pînă la maxim 4 jucători (pe rețea locală).

Partea cea mai frumoasă a jocului o reprezintă faptul că poți juca întregi campanii în mai mulți jucători, și nu trebuie decât ca calculatorul Master să fie prezent tot timpul. Cum campaniile nu se șterg odată cu părăsirea jocului o astfel de sesiune se poate întinde pe mai multe săptămîni întregi (mai ales că nu poți folosi compresia temporală). Campaniile se pot juca fie ca aliați fie ca inamici (cea US vs US).

În afară de campanie se mai pot juca misiuni separate și deathmatch (aliați sau inamici).

În plus, nu contează dacă ai început campania în single-player, poți să continui foarte bine și în mai mulți. În zborurile ca aliați fiecare jucător poate să comande o formație, să piloteze un elicopter dintr-o formație comandată de un altul sau să fie ofițer de tir/copilot într-un elicopter pilotat de un alt jucător. Această din urmă opțiune mi se pare excelentă pentru că dacă toate setările de realism sunt la maxim, luptele pe Longbow sunt întradevăr o treabă de doi oameni. Evident nici abordările celorlalte nu sunt de lepădat, ele permițind o colaborare mult mai mare între diferite elicoptere.

### Extra

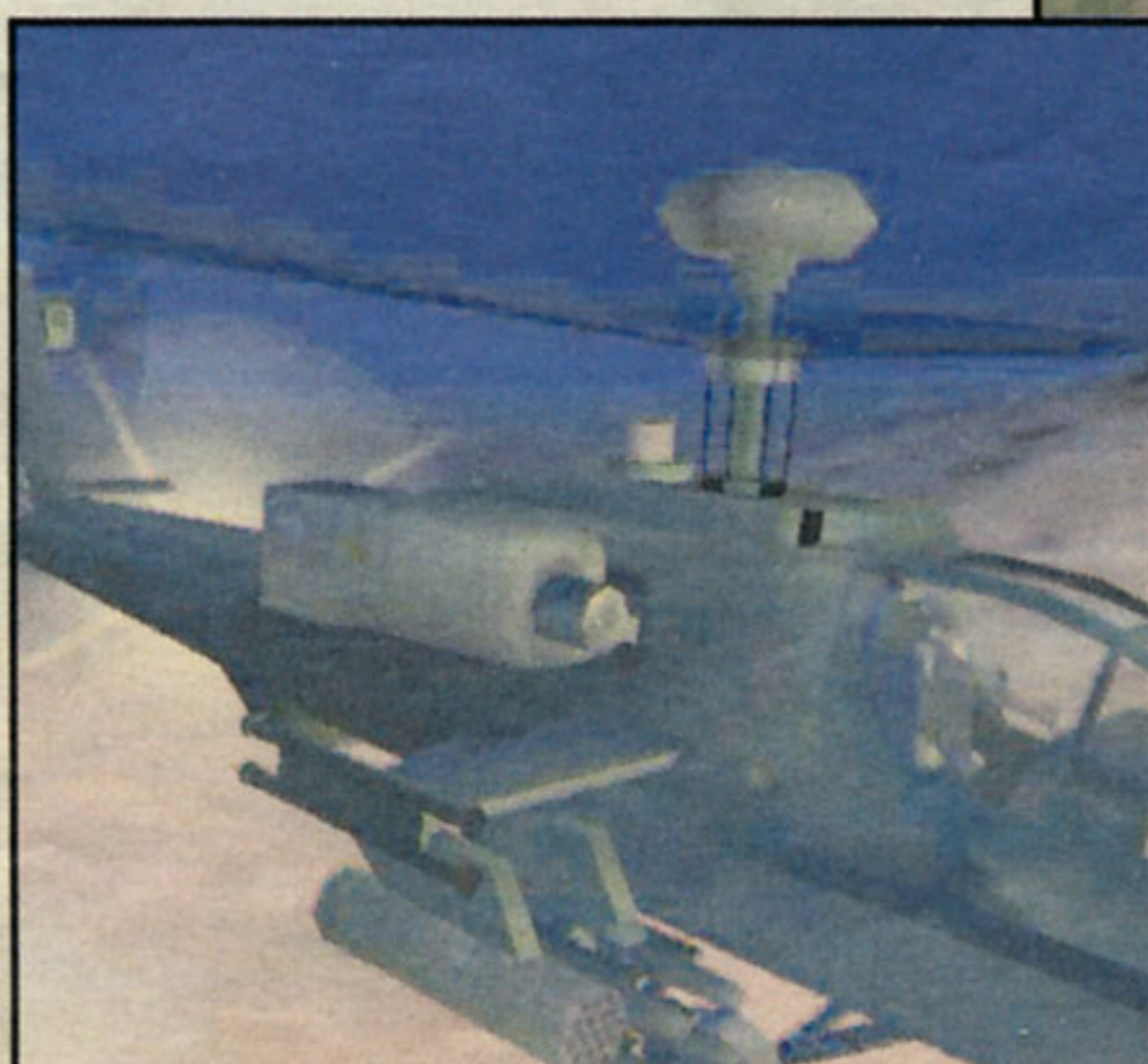
În bună tradiție a simulatoarelor, manualul de la Longbow 2 este foarte gros și cuprinzător. Totuși lipsesc obișnuitele date despre toate unitățile din joc. Așa pentru că ÎN joc poți accesa o ditamai baza de date despre absolut tot ce apare în cadrul său.

### La luptă !

Evident un simulator nu face doi bani dacă partea de zbor și luptă efectivă nu este bună. Din fericire, Longbow 2 strălucește în acest aspect.

Atmosferic vorbind, nu prea am ce să critic. Grafica este absolut fantastică, iar pe 3dfx efectele de iluminare sunt absolut superbe. Dacă urmărești o bătălie de noapte pe 3dfx chiar îți vine să crezi că vezi filme de război reale. Vestea bună este că jocul arată foarte, foarte bine și fără suportul 3d. Personal, cred că dacă treci pe carlinga virtuală și începi să te uiți în jur, preferabil noaptea și cu vederea de noapte pornită, nu există senzație mai bună de "a fi acolo". Terenul arată excelent, elicopterul se mișcă, se simte foarte real, palele elicilor se învîrt deasupra capului tău, sau casca copilotului (vederea pilotului în Longbow) se rotește după ținte. Toate acestea indiferent de poziția capului tău, iar ecranele continuă să funcționeze foarte bine, ba chiar poți să alegi ținte cu mouse-ul în continuare. În plus, dacă lansezi o rachetă, întreaga carlingă se luminează corespunzător.

Luminile dinamice sunt extraordinar de bine realizate. În mod normal, ele se pot vedea cel mai bine noaptea. Dacă ceri sprijin de la artilerie asupra unei poziții bine apărate de inamic și ai timp să stai să observi artificile, chiar ai ce vedea. Fiecare proiectil luminează zona sa



de impact, apărînd astfel detalii fugare ale cîmpului de bătălie. Umbrele tancurilor pe care le bombardezi se conturează clar în întuneric. Și apropo, întunericul chiar e întuneric. Dacă nu folosești vederea de noapte, nu vezi mai nimic. Pe de altă parte, atunci cînd îți examinezi elicopterele din afară în timpul nopții, carlingile sunt un pic cam prea luminate. Poate că mi se pare mie, dar așa zice că sunt mult prea ținte vii așa cum arată.

Sunetul este și el foarte bine realizat, în special în domeniul comunicațiilor. Poți seta ce canale de pe radio să auzi, iar cu toate la maxim nu te plictisești niciodată. Lucruri interesante de auzit ar fi raportul dat de celelalte formații ori de cîte ori fac ceva ieșit din comun (ex: au întîlnit 40 de Mig-29), raporturi din partea bazei în privința situației de pe cîmpul de luptă, cereri de asistență din partea trupelor de la sol ... toate convorbirile sunt însoțite de indicativul transmițătorului și a adresantului (exceptînd mesajele de genul "A missile just hit us, sir"). Acestea se schimbă în fiecare misiune și de aceea ar fi util să le verifici înainte sau în misiune. Copilotul execută și el mult trafic pe radio, raportînd orice unitate detectată sau alte lucruri de mare importanță. În plus, se mai afirmă și obișnuita "Bitchin' Betty" cu mesajele ei tip "APU failu ... <boom>". Problema ar fi aici faptul că dacă trebuie să auzi mai multe mesaje, calculatorul le ia pe rînd. Astfel e foarte posibil să auzi un mesaj mai important și mai urgent după două alte mesaje care efectiv nu te interesează.

După cum am mai spus, modelul fizic al jocului este foarte bine realizat, cel puțin atît cît pot eu să-mi dau seama. Îți sunt permise aterizări în autorotație, dar în afară că sunt foarte grele, ori de cîte ori am rămas fără motoare am rămas și fără comenzi. Și cum scaune de catapultare nu s-au implementat încă pe aceste elicoptere ... Unde mai pui că multe rachete sol-aer au obiceiul să distrugă complet un Longbow dintr-un foc.

Sistemele de la bordul elicopterelor



sunt foarte bine reprezentate (și foarte realistic). Pe lângă obișnuit colecție de senzori am fost impresionat de comunicarea obiectivelor de la un elicopter la altul și nu numai. Unele misiuni sunt astfel concepute încît trebuie să iluminezi cu laser o țintă pentru un avion dar mult mai des va trebui să folosești această comunicare cu wingmanul tău. Folosirea listelor de tragere sau

a PFZ-urilor (Priority Fire Zones) este elementară pentru eliminarea cît mai rapidă a obiectivelor periculoase. Există și situații în care un elicopter stă pe post de scout undeva lângă ținte, ascuns cît mai bine și un altul trage rachete de la distanță, utilizînd informațiile obținute provenite de la acesta. Alternativ poți cere suport de artilerie asupra unor anti-aeriene, sau dacă nu sunt prezente multe SAM-uri (le-ai eliminat tu) chiar suport aerian (A-10/F-16).

Ca lucrurile să fie și mai realiste, inamicul acționează la fel ca tine, adică trupele inamice odată atacate cer suport aerian și acoperire și hop te trezești cu două Cobra în ambuscadă pe drum. Dacă dai de ceva mai solid (deși fie vorba între noi două Cobra nu sunt floare la ureche) - un Mig-29 sau Su-25 ar fi chiar util să chemi cavaleria, și apoi să urmărești lupta aeriană ce are loc.

Un neajuns al acestui joc ar fi (zic eu) controlul cam limitat asupra coechipierilor. A nu se înțelege însă că nu poți să-l comanzi pe wingman. Doar că anumite manevre trebuie emulate prin ceea ce îți este permis în joc.

Puterea de foc a elicopterelor moderne se vede imediat, chiar pe cele mai ridicate setări de realism. O rachetă Hellfire face praf un tanc oricum. Cum însă și aceste Hellfire vin în două variante, diferă mult tacticile pe care le poți aborda. În lipsa lor, mai poți ataca blindatele grele cu tunul de bord de pe Longbow (30 mm) dar șansele de reușită sunt mai mici.

Și încă ceva. Chiar cu inamici setați destul de proști, aceștia te omoară destul de repede. Diferența pare să fie la cît de repede te detectează. Oricum dacă credeți că pe



cei de categoria III sunt duri, așteptați să-i vedeți pe cei de nivel I cum te fac praf cu mitralierele.

### În loc de epilog ...

Puține lucruri pot fi reproșate acestui simulator. Unele, cum ar fi lipsa copacilor nu pot fi înțelese decît după ce vezi cît de bine arată jocul. Atunci îi crezi pe cei de la Origin că au făcut absoțut totul ca să îi implementeze corect (și folositori) dar nu au reușit încă. Altele au o influență mai mare sau mai mică asupra jocului. Deci pot spune că reproșuri există, dar ele apar în domenii mai dubioase, pe care unii le vor și alții nu într-un simulator. Alternativa ? Probabil Team Apache. Acesta promite mult. Viitorul va decide. Cert este că deja a apărut prima campanie neoficială la LB2 (realizată tot de autori) iar cum echipele de la Longbow și F-15 sunt cam separate, s-ar putea ca în scurt timp acest joc să devină și mai bun

### Scor

Longbow 2 un simulator care merită (nu vă zicem ce)

# 91

Producător: Origin

### Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P200)  
Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
Hard disk : 110 (420)  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X

# Men in Black

**Deși poartă numai lenjerie roz, roșie sau albă Marius Neacșa pentru a face o prezentare cât mai obiectivă a acestui joc și-a vopsit izmenele în negru. Se pare că l-au cam strâns așa că a rezultat următoarea prezentare.**

"Here come the Men in Black/ Galaxy Defenders!..." Dacă aveți acasă un receptor de orice fel (radio, televizor, etc.) probabil că ați auzit acest refren destul de des în ultima vreme și chiar v-ați exersat talentele de mari dansatori încercând să dansați "alien-style"... Dacă vă place să mergeți la cinema probabil că ați fost și la "Men in Black" ce a rulat în această toamnă cu Will Smith și Tommy Lee Jones în rolurile principale... Dacă aveți un computer acasă ce respectă cerințele din acesta articolului, a sosit momentul să intri în pielea acestor personaje și să activezi în această organizație ce se află "deasupra, dedesubtul și prin sistem" și cu toate acestea nu are de-a face cu anarhia...

Trebuia să ne așteptăm la o nouă abordare a problemei "Suntem singuri în Univers?" într-un timp în care cel mai des folosit personaj în produsele de "entertainment" este inteligența extraterestră. Dacă vă întrebați de unde vin aceștia, vă reamintesc că trăim într-o galaxie care se

întinde pe 90 000 de ani-lumină și cuprinde aproximativ 100 de miliarde de stele asemănătoare mai mult sau mai puțin cu Soarele nostru și de asemenea numărul galaxiilor din Univers este de ordinul miliardelor.

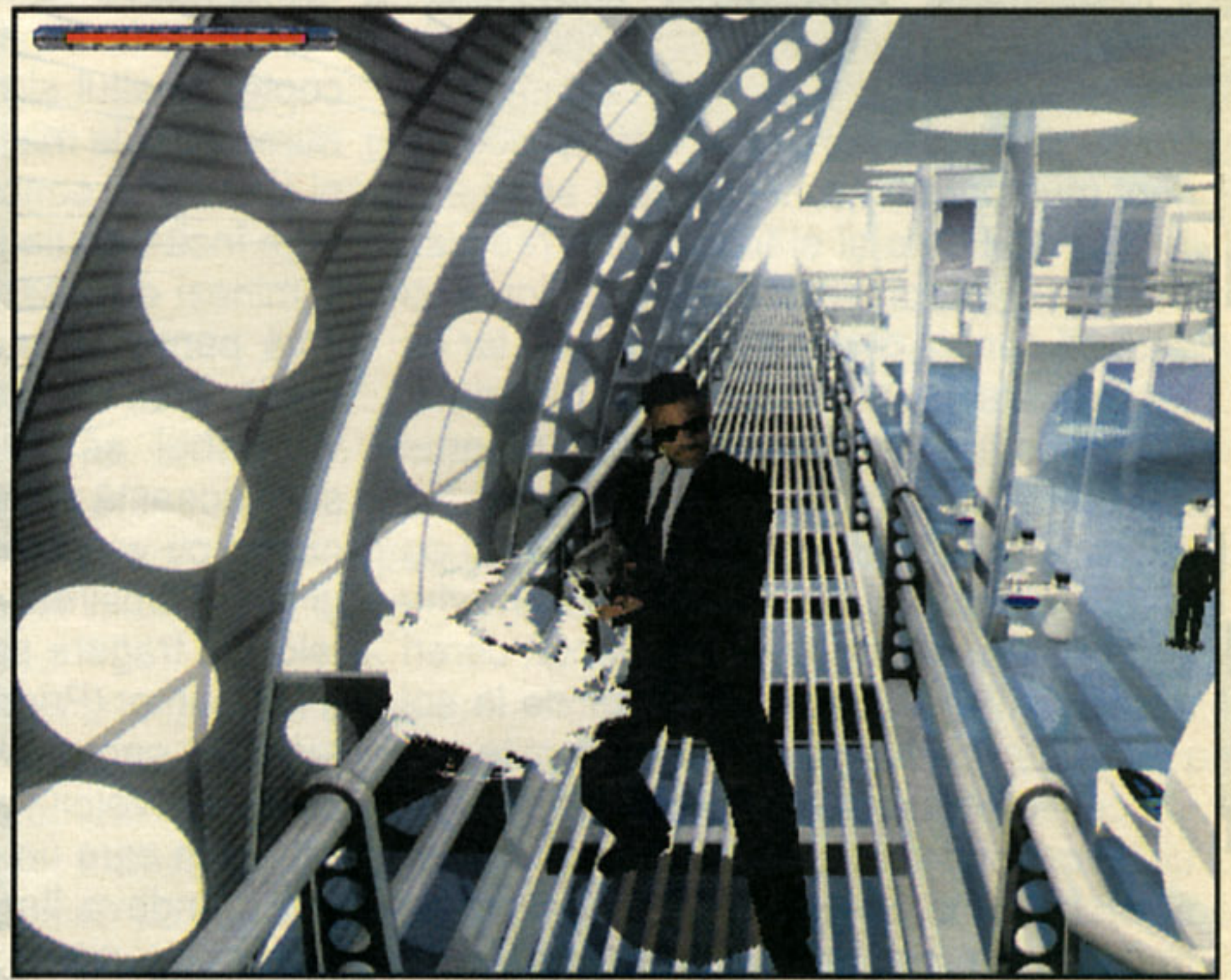
Într-adevăr, pentru a "superviza" mișcările extraterestrelor care de la ET încoace își desfășoară activitatea pe vechiul nostru Pământ, indigenii au pus la punct o organizație super-secretă ai cărei angajați nu mai păstrează nici o legătură cu societatea. Deviza lor este "Protect the Earth from the scum of the Univers". În concluzie MiB vor trebui să păstreze atât siguranța locuitorilor Pământului cât și a celorlalți vizitatori.

Pentru aceasta au la dispoziție mijloace tehnice "importate" ce le dau posibilitatea de a putea riposta alienilor cu aceeași monedă! Succesul acestei organizații de-a lungul timpului se datorează capacității angajaților săi de a rezolva problemele ce se ridică din activitatea extraterestrelor pe Pământ. Ce bun Men in Black ar fi fost bătrânul Holmes!

Gremlin Interactive preia ideea filmului și publică "Men in Black - the game". Toate problemele de competența MiB îți vor fi împărțite și va trebui să le rezolvi de-a lungul unor misiuni care mai de care mai dificilă.

Pentru început trebuie să dovedești că ești capabil să intri în organizație așa că începi o investigație în mijlocul New-York-ului ce te va duce la niște întâlniri ciudate. Ultima dintre aceste întâlniri va fi cu un individ ce se va dovedi a fi un vechi agent MiB ce te va racola.

Vei avea acces astfel la MiB Headquarters, locul de unde pornesc ordinele care asigură pămîntenilor o viață liniștită. De aici primești însărcinările și informațiile necesare fiecărei misiuni, aici poți accesa arsenalul pe care



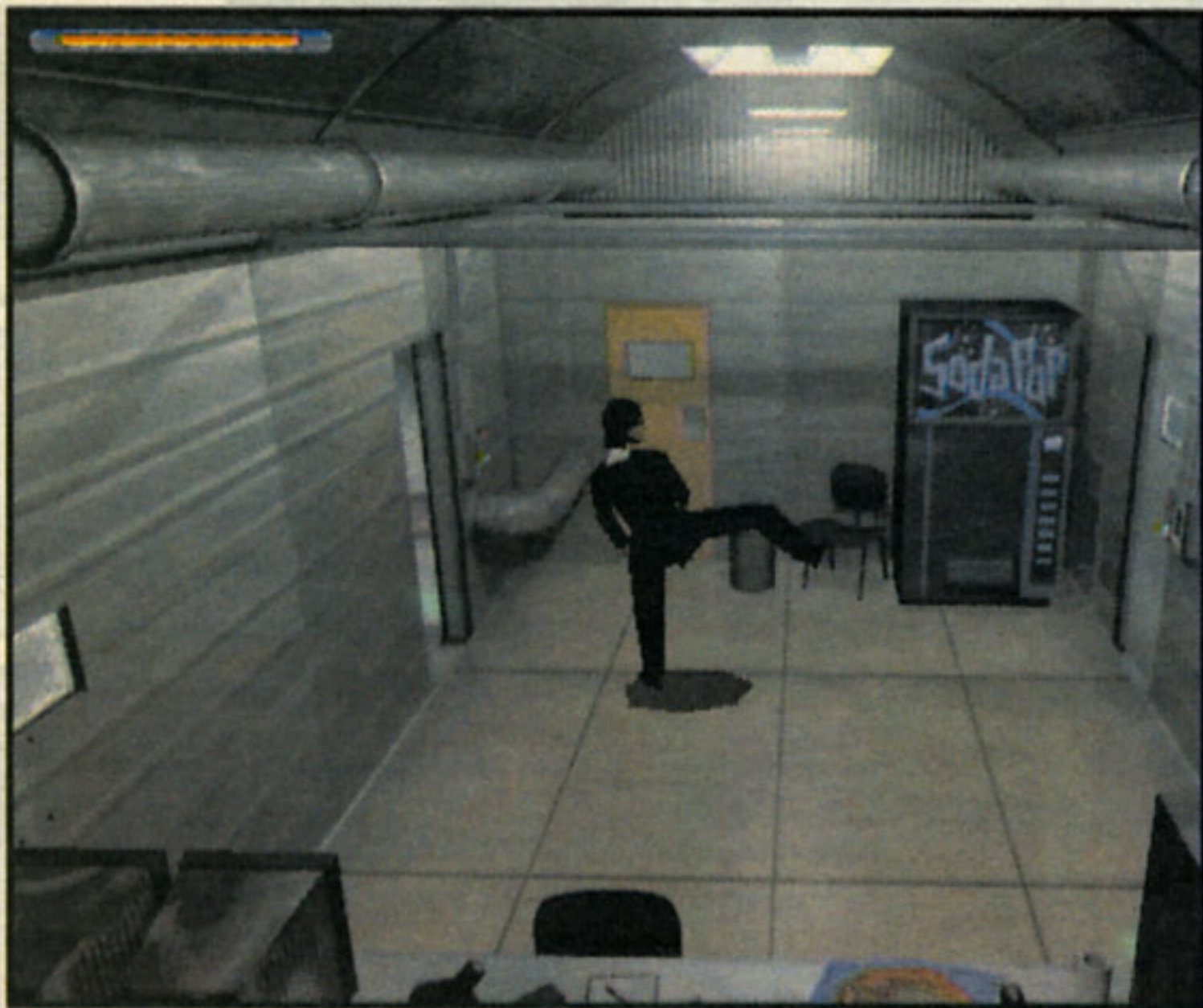
îl ai la dispoziție și tot aici poți să-ți desăvârșești pregătirea fizică, reflexele și abilitatea în folosirea armelor în "Shooting Gallery".

Sediul MiB HQ este într-o clădire proiectată în stilul anilor '60 (cel puțin în privința viziunii aceluia timp asupra tehnologiei avansate), această tendință fiind păstrată și în privința designului armelor și al filmelor, acestea avînd o ușoară tentă psihedelică.

După briefing urmează alegerea caracterului pe care îl vei folosi în misiunea respectivă. Poți să optezi între agentul "J" (numele adevărat: James Edwards; un ex-polițist de culoare din New-York) agentul "K" (nici o informație disponibilă, cel mai experimentat agent MiB) sau agentul "L" (numele adevărat Laurel Weaver prima femeie agent MiB).

Deși nu sunt folosite vocile și fețele "originale" ale actorilor care au întruchipat personajele din film, asemănările sunt destul de mari și fiecare caracter are personalitatea sa. Astfel remarcile fiecăruia reflectă modul de gândire (aceste remarci foarte inspirate au și menirea de a destinde atmosfera prin umorul lor), tehnicile de luptă sunt diferite, iar atitudinea în momentele de repaus subliniază încă o dată diferențele de caracter între cei 3 agenți, cu toate că, fiecare păstrează uniforma caracteristică MiB: costumele negre, cravate negre, ochelari de soare, aceasta nu e abandonată cu una cu două, nici măcar în Alaska la -100000 de grade.

Jocul se încadrează în linia descrisă de Alone in the Dark, acțiunea desfășurându-se într-un mediu ale cărui imagini de fundal sunt foarte bine realizate din punct de vedere al graficii și a design-ului. Cu toate acestea nu este suplinită lipsa



cele de-a 3-a dimensiuni, engine-ul și modul de realizare al personajelor fiind foarte prost realizate. Monștrii, animale sunt pure 3D, mișcările lor însă nu sunt nici pe departe reale sau dinamice, alergarea sau învîrtirea pe loc fiind deosebit de prost realizate.

Ai posibilitatea astfel să alergi, să sari, să culegi obiecte, să lovești și toate aceste mișcări variază în funcție de specia din care face parte personajul respectiv. Aceste funcții sunt destul de slab implementate, de multe ori pierzînd indicii importante dacă cercetarea unui corp se petrece într-o anumită poziție prea în stînga sau în dreapta cadavrului. În MiB se regăsesc o multitudine de tehnici de luptă pe care inamicii tăi le pot adopta, lucru ce-ți va da destul de multă bătaie de cap, mai ales că modul de conducere a personajului în luptă se petrece destul de anevoios!

Dacă engine-ul lasă de dorit, (nu sunt mari modificări față de AitD și în momentul de față există unele mult mai puternice ca de exemplu TombRider) jocul excelează prin alte calități. Acestea ar fi:

### Scenariul

Fiind o adaptare după un film care a avut un mare succes, beneficiază de ideile acestuia, preluînd tema foarte la modă a interacțiunii Pămînteni-ETs din "MiB-the Movie" și oferindu-ți posibilitatea să dovedești cît de bun ești în combaterea crimei la nivel interplanetar. Față de abordările dure ca Independance Day sau cele sentimentale ca ET, MiB adoptă o atitudine față de aliens ușor haioasă și oarecum conformistă. Ceilalți sunt acceptați în societatea umană (chiar dacă sub anumite deghizări), iar Pămîntul reprezintă un partener pentru alte civilizații și totodată un loc destul de vizitat de către călătorii spațiali.

Dacă vi se pare o abordare puerilă, nu fiți dezamăgiți pentru că urmează un alt atu:

### Atmosfera

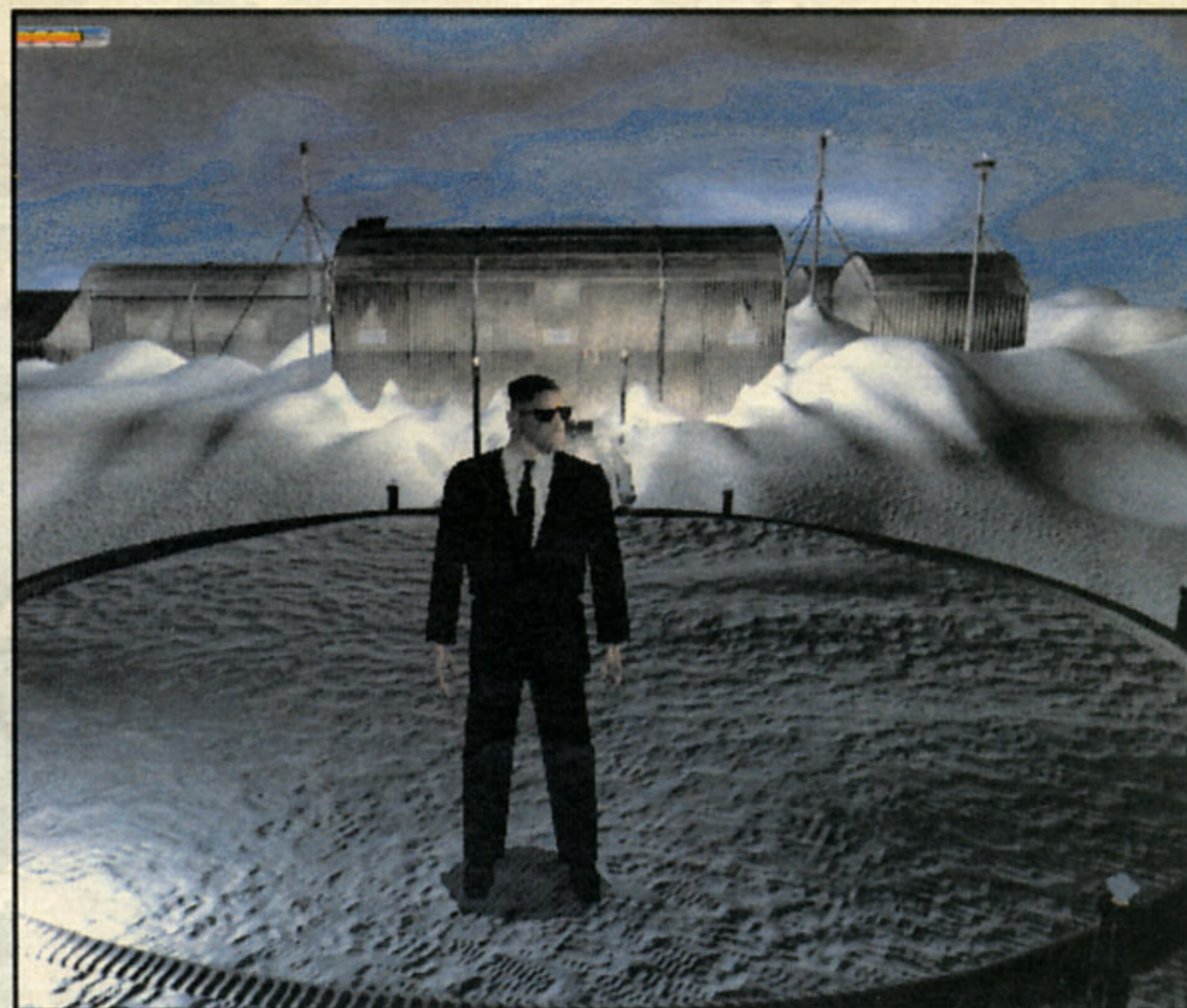
Tind să cred că multă lume urmărește serialul X-Files.

Dacă sunteți unul dintre fanii acestuia și sunteți invidios pe agentul Mulder sau pe agentul Scully puteți să încercați acum prin ce trec cei doi. Pentru că în MiB găsiți aceleași ingrediente: suspans, alieni, agenți, nebuni, cafeală, împușcături și chiar va trebui să dai dovadă de anumite calități specifice detectivilor.

Suspansul este susținut de muzica înfiorătoare care te însoțește la fiecare pas. Și de parcă asta nu ar fi de ajuns, peste ea se suprapun tot felul de zgomote: unele pămîntene specifice mediului în care se desfășoară misiunea și subliniază caracteristicile acestuia (suflarea înghețată din pustiul de gheață sau vîntul care trece prin desișul junglei) altele nepămîntene în cel mai rău sens al cuvîntului! Ar fi bine să nu-ți imaginezi cine ar putea să scoată asemenea sunete pentru că oricum vei avea deosebită plăcere să-i întîlnești mai devreme sau mai tîrziu!

Alienii din MiB acoperă o largă varietate de specii una mai periculoasă decît alta. Poți întîlni astfel insectoizi, ciuperci zburătoare, umanoizi și mulți alții pentru care nu se pot găsi ușor definiții așa că o să-i numiți după cum credeți că este mai bine. Toți au însă un numitor comun: îi deranjează prezența ta și principala lor ocupație este să te scape de povara unei vieți zbuciumate. Pentru aceasta sunt folosite

arme "naturale" de genul pumni picioare și alte excrescențe pe care unii se pricep să le folosească chiar foarte bine stăpî-



nind o tehnică desăvîrșită ce ar face invidios orice maestru al artelor marțiale. Aceste mișcări ce conferă personajelor o animație deosebită, reprezintă o realizare a celor de la Gigawatt Studios și o să-ți dea mult de furcă pentru că va trebui să te deprinzi cu aceste încălzări și să ieși de fiecare dată basma curată.

Cealaltă categorie se constituie dintr-un arsenal cu tot felul de arme futuriste, bazate pe principii încă necunoscute tehnologiei umane. Din fericire MiB îți pune la dispoziție anumite variante ale acestor arme ceea ce-ți permite să ripostezi pe măsură. Ca să vă faceți o oarecare idee iată cîteva denumiri care sper să nu vă sperie prea mult: Pulsar Arm Cannon, Reverberating Carbonizer, Series 4 De-Atomizer.

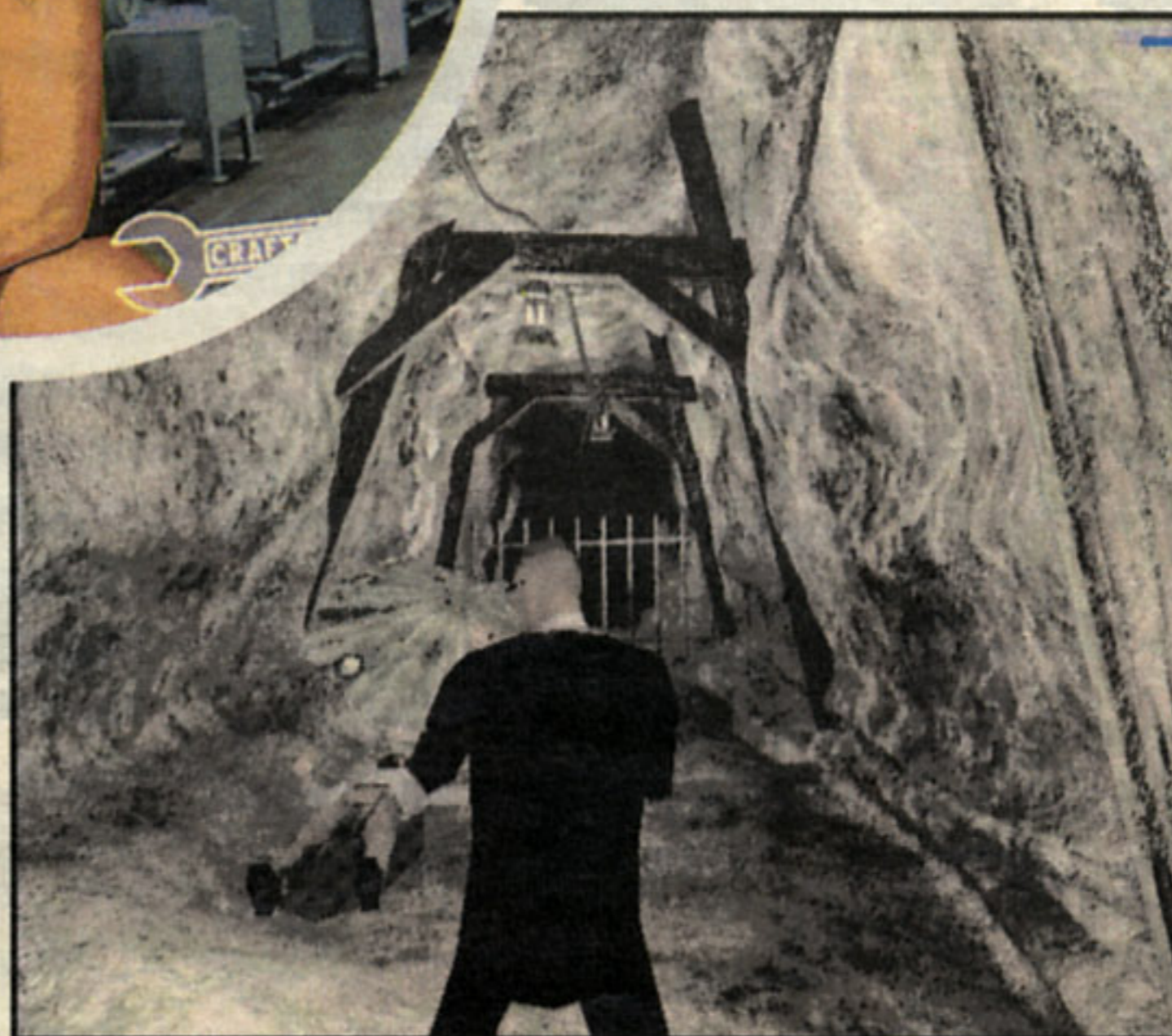
Pe lîngă extraterestri vei avea de înfruntat și niște "cozi de topor" reprezentați în special de soldați în slujba unor conducători demenți care nu au alt interes decît bunăstarea proprie indiferent dacă asta înseamnă distrugerea altora (ex: editorul nostru). Mai sunt prezenți și alți nebuni ale căror minți au luat-o razna și cu care o să ai de-a face destul de mult. (ex: autorul articolului - Ed.).

Toate aceste incidente reprezintă o relaxare, principala problemă și ceea ce face din MiB un joc cît de cît interesant, să nu fie considerat chiar o greșeală de producție este:

### Destrămarea misterelelor

Prin asta vei demonstra unui întreg univers că principalele calități ale rasei umane sunt inteligența, perspicacitatea și capacitatea de a descoperi informații importante acolo unde nimeni nu se așteaptă.

De altfel celălalt slogan MiB este "Nothing is what it seems" așa că trebuie să fii atent la orice indiciu, să



studiezi cu răbdare orice ar putea să-ți furnizeze vreo informație pentru că nu știi unde o să găsești veriga lipsă care va întregi lanțul și-ți va oferi o imagine clară asupra a ceea ce ai de făcut în misiunea în desfășurare. Drept urmare, priviți cu atenție afișele, fotografiile, posterele, desenele de pe pereți, citiți orice notă care vă cade în mână, ascultați înregistrările audio sau video chiar de mai multe ori dacă este necesar, intrați în vorbă cu oricine vă iese în cale pentru că numai așa puteți dezvolta asociațiile necesare. Atenție: fiecare nou indiciu ridică alte probleme din ce în ce mai complexe și nu trebuie să fiți descurajați dacă ceva nu vă iese. Puteți să o luați de la capăt, poate chiar să schimbați agentul cu care lucrați, pentru că nu o să vă plictisiți mai ales că sentimentul straniu de groază se îmbină cu:

### Umorul

Fiind inspirat de o comedie ce are în distribuție un actor plin de poante și cu un ridicat simț al umorului (Will Smith), jocul are o notă de umor bine venită.

Aceasta reiese din remarcile spirituale ale fiecărui agent, atât la adresa alienilor, a oamenilor, a animalelor, chiar a obiectelor și uneori chiar vis-a-vis de cel care se află de partea aceasta a sticlei monitorului. Pentru a vedea asta încercați să vă puneți personajul să adune anumite "chestii" sau lasăte omorât!

Ca bonus mai există anumite obstacole în care va trebui să demonstrezi o bună coordonare a mișcărilor, fie pentru a evita tirul dușmanilor fie a ajunge în locuri mai greu accesibile. Poți să dovedești acum că ai o practică destul de lungă în Shooting Gallery sau dacă nu este așa..you know what practice makes?

Totuși există și anumite scăpări, din păcate destul de



numeroase pentru un joc apărut în apropierea anului 2000:

### MiB-the dark side!

Principalul lucru deranjant este nivelul scăzut al luminozității și lipsa unui reglaj pentru gamma corection. Din această cauză o să bîjbîi ca un orb, lucru ce se poate schimba dar nu foarte mult prin setarea luminozității monitorului la maxim. În plus acțiunea se desfășoară într-un peisaj foarte întunecat și, țineți-vă bine: personajele pe care le controlați sunt îmbrăcate în....(muzică de suspans) NEGRU!

Probabil s-au gândit că astfel se mărește nivelul de dificultate!

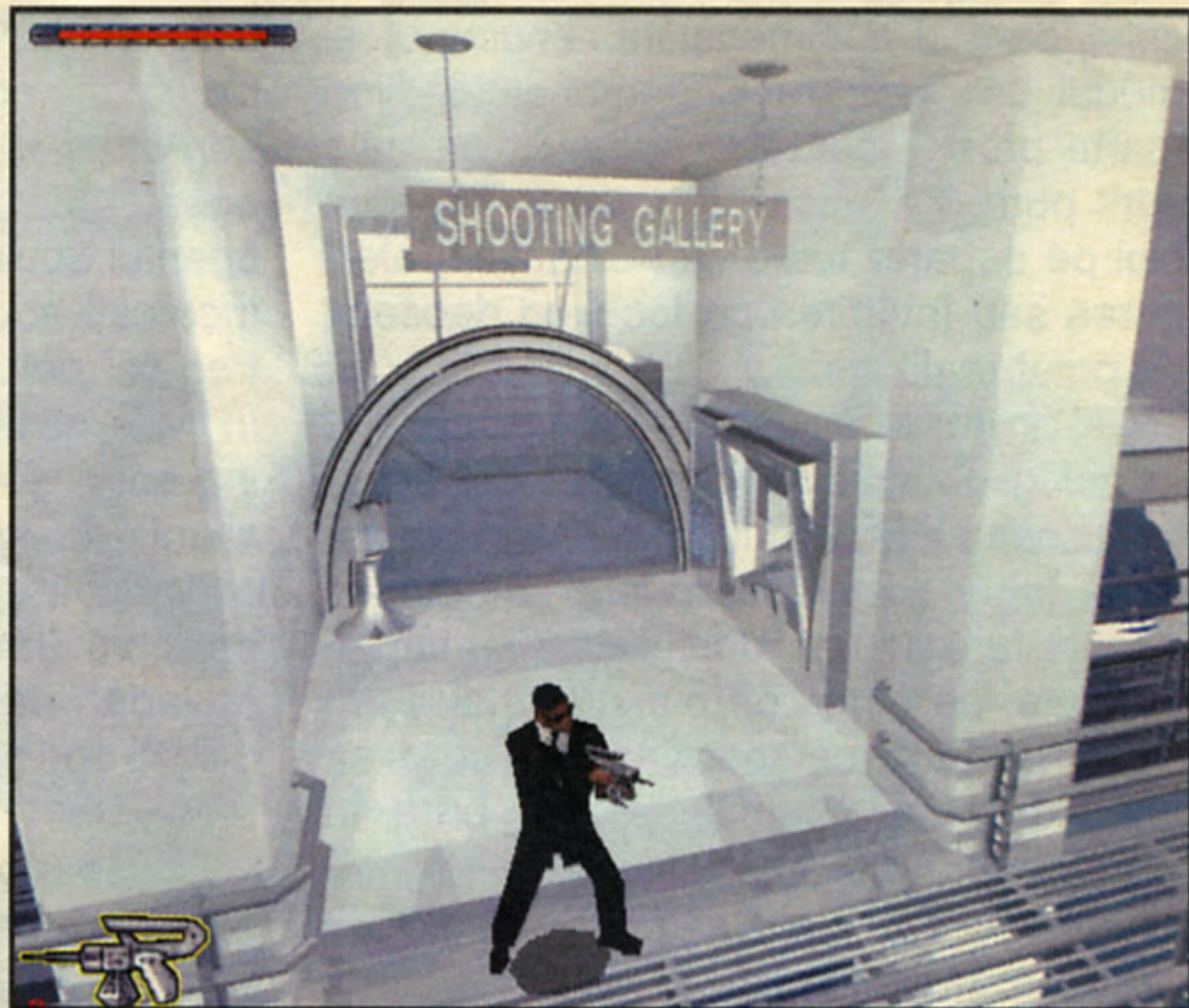
Acest tip de engine presupune o interactivitate mică cu mediul (nu pot fi controlate decât puține obiecte, restul fiind prea bătut în cuie). Pe deasupra pentru a interacționa cu aceste obiecte trebuie să ai o anumită poziție relativă la ele! Din această cauză fiți foarte atenți pe unde căutați...

De asemeni spațiul tridimensional este prost implementat lucru evidentiat în special în momentul săriturilor (care sunt dezastruoase și ca animație). Obstacolele care presupun sărituri sunt de-a dreptul agasante și o să-ți pierzi destul de repede răbdarea...Cîteodată apare fenomenul de no-clipping (vezi articolul de Hardware/Accelerare 3D din numărul 2 al binescutei reviste PC Gaming).

Unghiul din care este văzut personajul nu este mereu cel mai bine ales, ceea ce conduce la aprecierea destul de proastă a poziției față de inamic sau față de anumite obiecte. Se ajunge astfel la o eficiență mică în luptă (mărită și de greutatea în mișcări în comparație cu oponentii) și la scăderea unor indicii care duc la îngreunarea rezolvării anumitor puzzle.

Chiar dacă inamicii se mișcă cât de cât bine și sunt dotați mulțumitor din punct de vedere tehnic, din punct de vedere al materiei cenușii (sau alte culori!) au multe lipsuri. Uneori se încurcă unul pe altul sau se poziționează în locuri de unde nu te pot atinge, alteori trag în disperare dar fără succes și chiar se întorc cu spatele anihilarea lor devenind floare la ureche.

Pe de altă parte muniția



se consumă destul de repede, unii dintre adversari fiind foarte rezistenți și nu prea ai la dispoziție alte încărcătoare așa că ai grijă să nu rămâi fără armă în momentul înfruntării unor inamici care pot fi distruși mai greu prin mijloace "convenționale"!

Pe 4x speed CD-ROM-ul de acasă durează o groază să încarci salvările sau să pornești jocul iar filmele se mișcă ciudat!

Numai filmele de la începutul jocului sunt renderuite 3D, restul fiind realizate cu o grafică 2D slabă ce te trimite cu gândul la cele 4 culori ale standardului CGA..

Toate aceste neajunsuri ne fac să credem că realizatorii au lucrat la acest proiect cu un pistol la cea-fă...având ca finalitate un lucru care nu prea este terminat.

În concluzie MiB continuă tradiția jocurilor care sunt realizate după filme și la care subiectul, muzica și atmosfera, deci părțile de efect sunt foarte bine realizate în timp ce implementarea jocului este foarte prost realizată. Păcat, deoarece această conversie ar fi putut fi foarte bună.

### Scor

Film frumos, melodie la fel, subiect tare, realizare proastă

59

### Cerințe minime (optime)

Procesor : P100  
Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
Hard disk : 190 optim  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95/NT  
CD-ROM : 2X

# Combat Chess

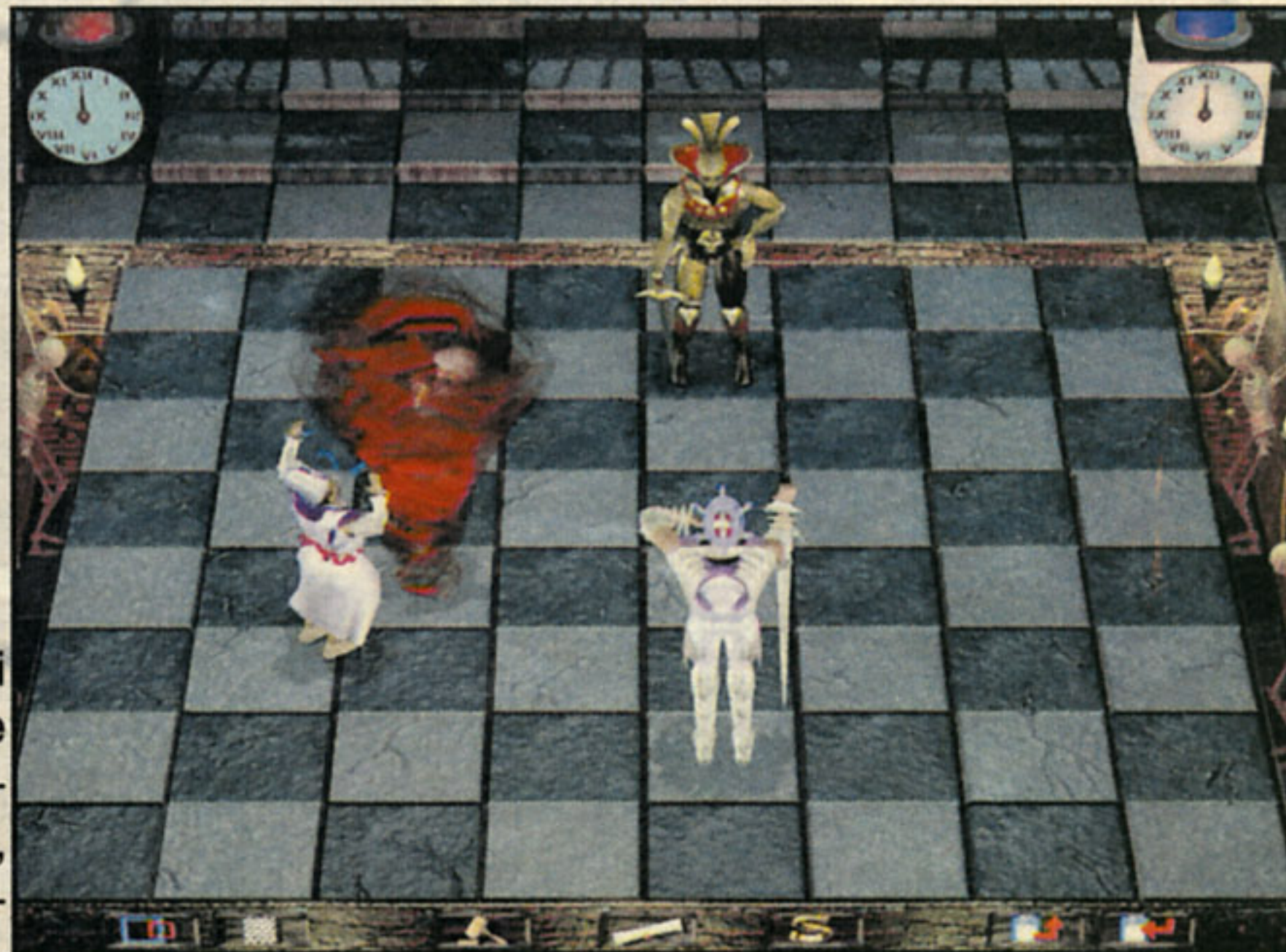
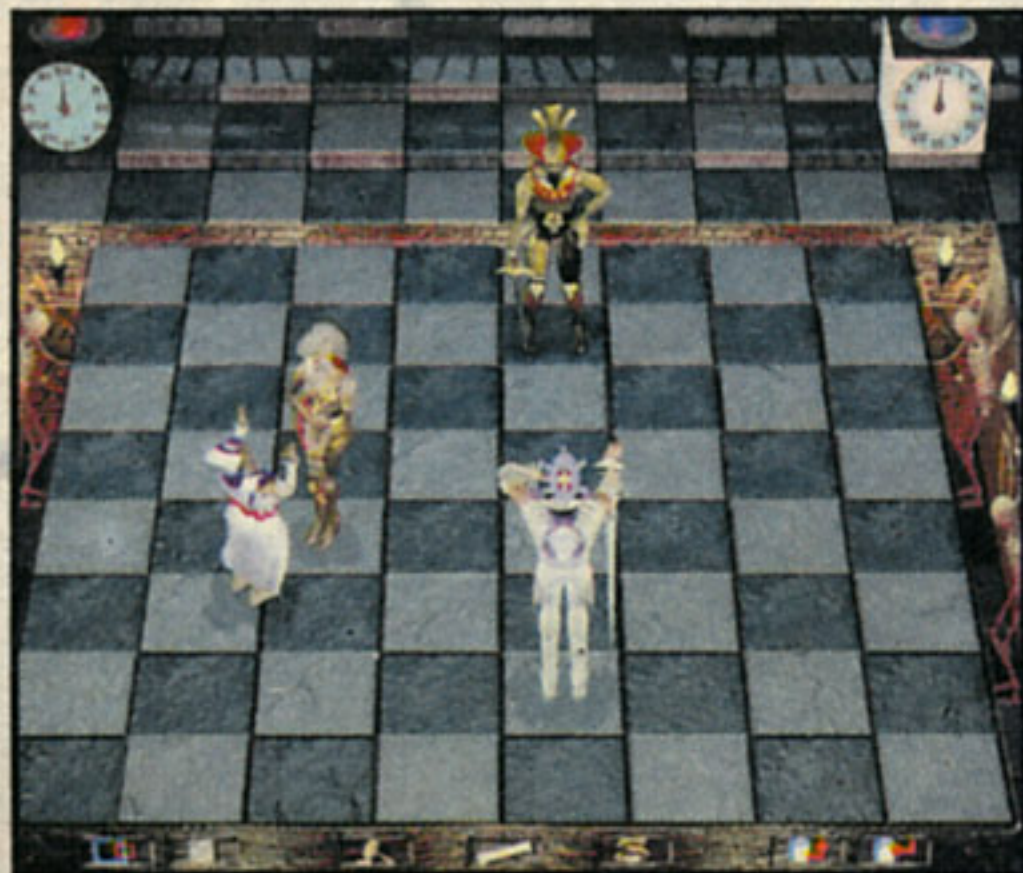
**De ce Dan Marina? Este unul nou sau tot același? Din lipsă de oameni l-am rugat pe Combat Chess să investigheze.**

La prima vedere, crearea unui program care să știe să joace șah nu mai poate conține nimic care să poată să-i confere o notă de originalitate. Asta din cauza faptului că șahul în sine are reguli clar stabilite și din cauză că orice program în stare să gândească două mutări în față fără să facă niciodată greșeli din neatenție poate bate un amator.

Încă de pe vremea computerelor la 2 Mhz, existau jucători de șah virtuali buni. În consecință, performanțele la care are pretenții un jucător mediu au fost atinse de mult.

De atunci îmbunătățirile au constat în opțiuni de joc din ce în ce mai complexe (din ce în ce mai multe nu vor fi folosite de un utilizator normal nici măcar odată), performanțe DEOSEBITE de joc (engine-ul x l-a bătut pe marele maestru y cu 5-2 în n ore jumătate) și, în sfârșit, ultima generație de jocuri de șah care sunt livrate călare pe un CD și conțin manuale de șah complete.

Bineînțeles că cineva care va dori un joc de șah care să-l ajute să devină un mare maestru, va alege un program de șah serios care să-i dea sfaturi sau să-i explice care a fost deschiderea & tactica adoptate pentru câștigarea unei partide ... însă jucătorii care nu țin la astfel de performanțe ar putea fi interesați de un joc de șah care să aibă alte calități. În întâmpinarea cererii lor a apărut Combat Chess-ul. Ceea ce individualizează acest joc este o tablă de șah tridimensională pe care se mișcă cu naturalețe, în locul clasicele piese de șah, niște creaturi ciudate, o amestecătură care conține în loc de pioni o pasăre pe care, dacă am identificat-o bine, pot spune că aparține perioa-



dei denumită de specialiști Cretacic (cred că este vorba de Pteranodoningens Marsch-bineînțeleș, am consultat un atlas zoologic). În tabăra neagră, regele și regina (specia - humanoidus extramodernus) par a fi de abia ieșiți dintr-un bar de drogați aflat undeva între Infern și New York, puțin stînga față de Zona Crepusculară.

Figurile albe par a aparține perioadei mușchetarilor deși nu pot să spun ce mă face să mă gîndesc tocmai la epoca asta (poate culoarea alb și în mod sigur nu vestimentația ultra-sexi a reginei).

Interfața este animată, în plus realizatorii acestui joc au avut în vedere un număr mare de detalii atît în ceea ce privește grafica (detalii vestimentare) și efectele sonore (atît în timpul secvențelor de luptă cît și în timp ce jucătorii gîndesc) cît și în privința comportamentului pieselor: luptele diferă în funcție de ambele piese care sunt în conflict, fiecare piesă are un mod diferit (uneori original) de a saluta regele advers atunci cînd îl atacă și are un stil aparte de a se mișca pe tablă, etc.

Această interfață grafică are și un dezavantaj: acela că imaginea tridimensională presupune alegerea unui anumit punct din care va fi privită masa de joc și, oricare va fi acesta, jucătorul nu va avea o imagine foarte clară asupra poziționării fiecărei piese. Această problemă este agravată de faptul că anumite pătrate nu pot fi foarte clar văzute din cauza creaturilor care stau înaintea lor. Din acest motiv a fost creată o fereastră care conține o imagine bidimensională a tablei de șah. Atunci cînd poziția pieselor devine complicată jucătorul are nevoie de o astfel de imagine mai simplă și mai clară pe care să se poată concentra. După ce mută el poate privi pe tabla originală cum se mișcă unitățile. În locul tablei de șah animate poate fi aleasă una cu piese tradiționale.

Jocul nu conține multitudinea de opțiuni pe care le are un joc de șah pentru profesioniști (vezi mai sus) dar

în schimb are o opțiune pe care eu nu am mai întîlnit-o pînă acum: atunci cînd setezi gradul de dificultate poți stabili nu numai capacitatea oponentului ci și probabilitatea ca acesta să facă greșeli umane adică greșeli din neatenție. În acest fel, pentru o partidă echilibrată, poți crea un oponent care să-ți semene mai mult: în mod normal un jucător ar trebui să aleagă un oponent puțin mai <prost> pentru ca jocul să fie echitabil dar prin intermediul acestei opțiuni se poate crea un adversar la fel de inteligent și cu aceeași dorință de a muta uneori mai mult <original> decît calculat. Bineînțeleș, această opțiune nu trebuie folosită în mod exagerat (se poate ajunge la un adversar deosebit de inteligent dar care nu pare să realizeze care este scopul jocului).

În consecință Combat Chess oferă toate condițiile pe care le oferă un joc de șah standard și, în plus, o tablă de șah animată care va fi folosită timp de cîteva partide (atracția jocului propriu-zis, a șahulului, va eclipsa curînd interesul pentru distracția secundară) și apoi înlocuită cu masa de șah clasică.

## Scor

Este cu lupte. Este inteligent.  
Este un șah.

# 83

## Cerințe minime (optime)

Procesor : P75 (P133)  
Memorie : 16 Mb (32 Mb)  
Hard disk : 190 optim  
Grafică : 1Mb PCI/VLB  
Sistem : Windows 95  
CD-ROM : 2X



# Vechi și bune

... rubrica pentru cei care au uitat de unde au plecat ...

**Cînd noi ne jucam Quake ei se jucau Doom. Cînd noi ne jucam la Quake 2 ei se jucau la Duke Nukem, cînd noi ne întilneam cu cineva, ei se întilneau între ei. Cine? Radu Ionuț și Mihai Brîncuși**

**S**pre norocul meu și în acest număr am onoare să vă prezint 2 dintre cele mai bune jocuri aparute în ultimul timp: Duke Nukem și Diablo.

## DUKE NUKEM

Povestea noastră începe acum cîțiva ani cînd Pc-urile erau cam rare, iar rețelele nu se găseau decît prin fabrici și întreprinderi, ținute sub cheie de vreun contabil fost secretar de partid. E pe acele vremuri a apărut WOLFENSTEIN. Un joc care n-a ratat nici un jucător o perioadă îndelungată de timp și nu m-ar mira să aud că încă se mai joacă așa ceva. Era începutul shooem'up-ului: un pistol, mitraliere, gloanțe ascunse prin diverse locuri secrete, mîncare, etc.

După Wolfenstein au urmat: Doom, DUKE NUKEM, Hexen, Quake, Jedi Knight, etc. Dintre acestea unul dintre cele care își merită locul la rubrica Vechi și bune, nu că celelalte nu l-ar merita, este Duke Nukem.



## Istoria

Povestea e una dintre cele clasice făcute la grămadă. Se face că este un terminator pe lumea asta Duke Nukem care se decide să curețe planeta și spațiul de mutați, extraterestri, caracatițe zburătoare, purceluși cu shotgun-uri, etc. Chiar dacă sună foarte copilăresc trebuie să recunoaștem că am văzut și mai gogonate și totuși ne-au răpit nopți întregi nedormite. (mă gîndesc acum la .... dar mai bine nu)

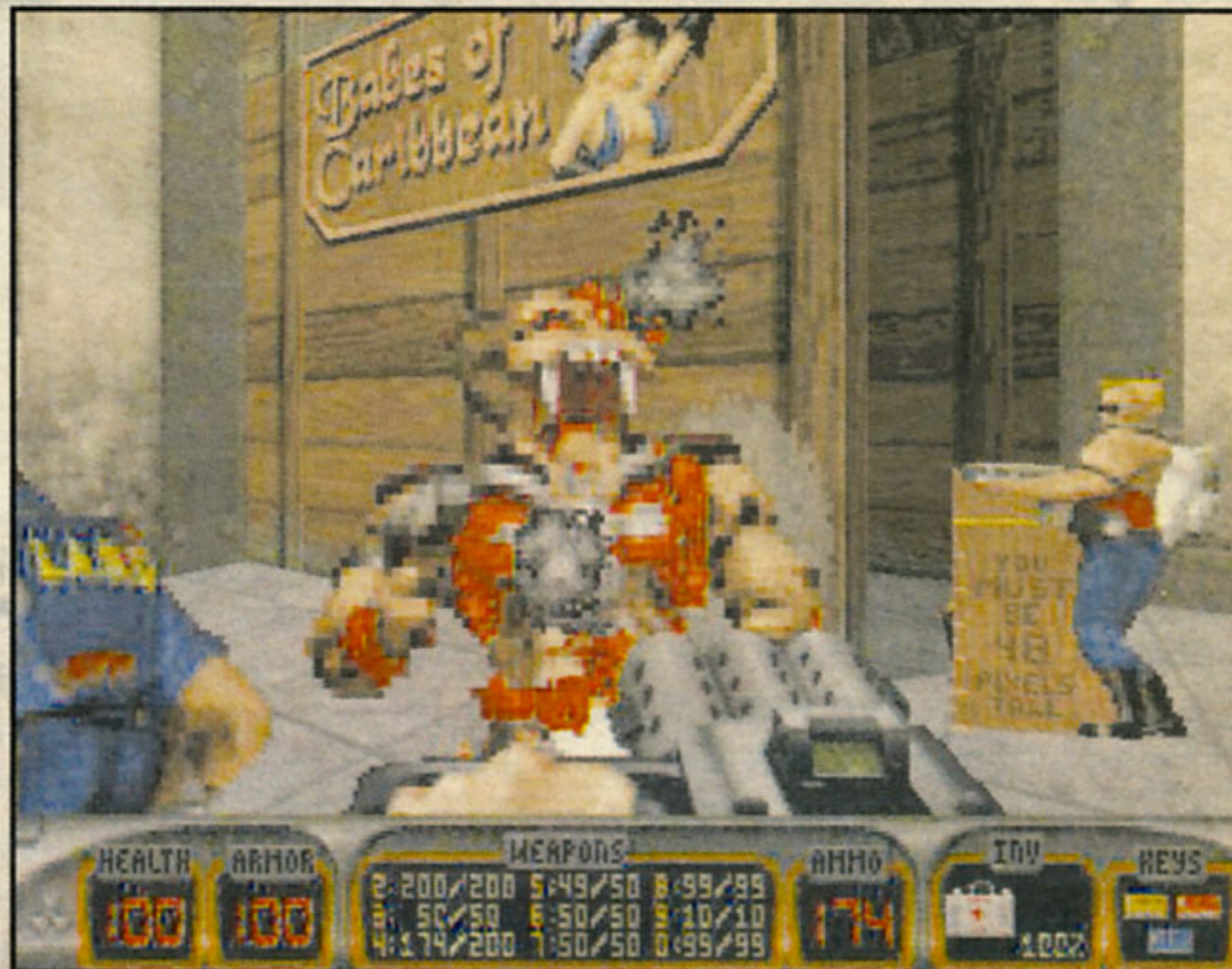
La shotem'up atmosfera jocurilor în general este foarte nervoasă. Ce se ascunde după colț? Nu mai am viața, gloanțe, ar fi bine să deschid ușa asta și să mă ascund repede... o fi vreun monstru... se termina nivelul???? Pentru a anima jocul programatorii de la 3DREALMS au avut grija să insereze niște material interzis unei anumite generații .... Probabil că legea s-a respectat în celelalte state (nu spui care ...state importante) pentru că la noi am văzut și puști de 8 ani jucîndu-se la Duke. Nu vreau să spun că binecunoscuta stripteuză sau fetele pe jumătate dezbrăzcate ar face farmecul jocului dar au un oarecare efect.

Jocul are și momente vesele: după folosirea toaletei Duke spune "Much Better" sau fredonează grosolan "Born to be Wild" din barul karaoke.

Obsesia gloanțelor, obiectelor sau a vieții dispăre. Jocul este împînzit de secrete, unele ascunse mai bine (ex: jetpacul de la hollywood holocaust de la intrarea în clădire sus) sau mai prost (cele 2 atomic health din L.A. Rumble în curte sus lîngă panou) care îți oferă tot arsenalul necesar unui război atomic.

Structura jocului este banală dar eficace: 3 episoade fiecare cu nivelele lui, cu monștri lui specifici din ultimul nivel, etc.

Monștrii reprezintă o bilă neagră (destul de mare avînd în vedere că omorîrea lor ar trebui să facă deliciul jucătorului) pentru că fiecare poate fi eliminat foarte ușor și cu pierderi nesemnificative. De exemplu ultimul care se vrea și cel mai dur este redus la tăcere cu ajutorul jetpac-ului fără prea mari pierderi (exceptînd timpul).



## Multiplayer

Punctul FORTE al jocului. Da! Duke Nukem prin definiție este un joc de rețea. Odată ce termini jocul pe single player nu trebuie să mori pînă nu-l joci și în rețea.

Dacă strafe-urile pînă acum au reprezentat pînă acum un amuzament în rețea ele sunt cheia succesului. Strafe-ul sunt cea mai sigură armă împotriva rachetelor (RPG). Sfatul meu este să renunți la configurația inițială și să le așezi cît mai comod. Le vei folosi mai mult decît îți imaginezi. Un alt pont. Pune-ți medikit-ul pe o tastă pe care o folosești des (ex: Strafe sau chiar fire). Renunță la apelarea inventarului și selectarea obiectelor cu "[ " sau "]" este o pierdere de timp. Nu uita mai joci cu cineva care îți vrea pielea.

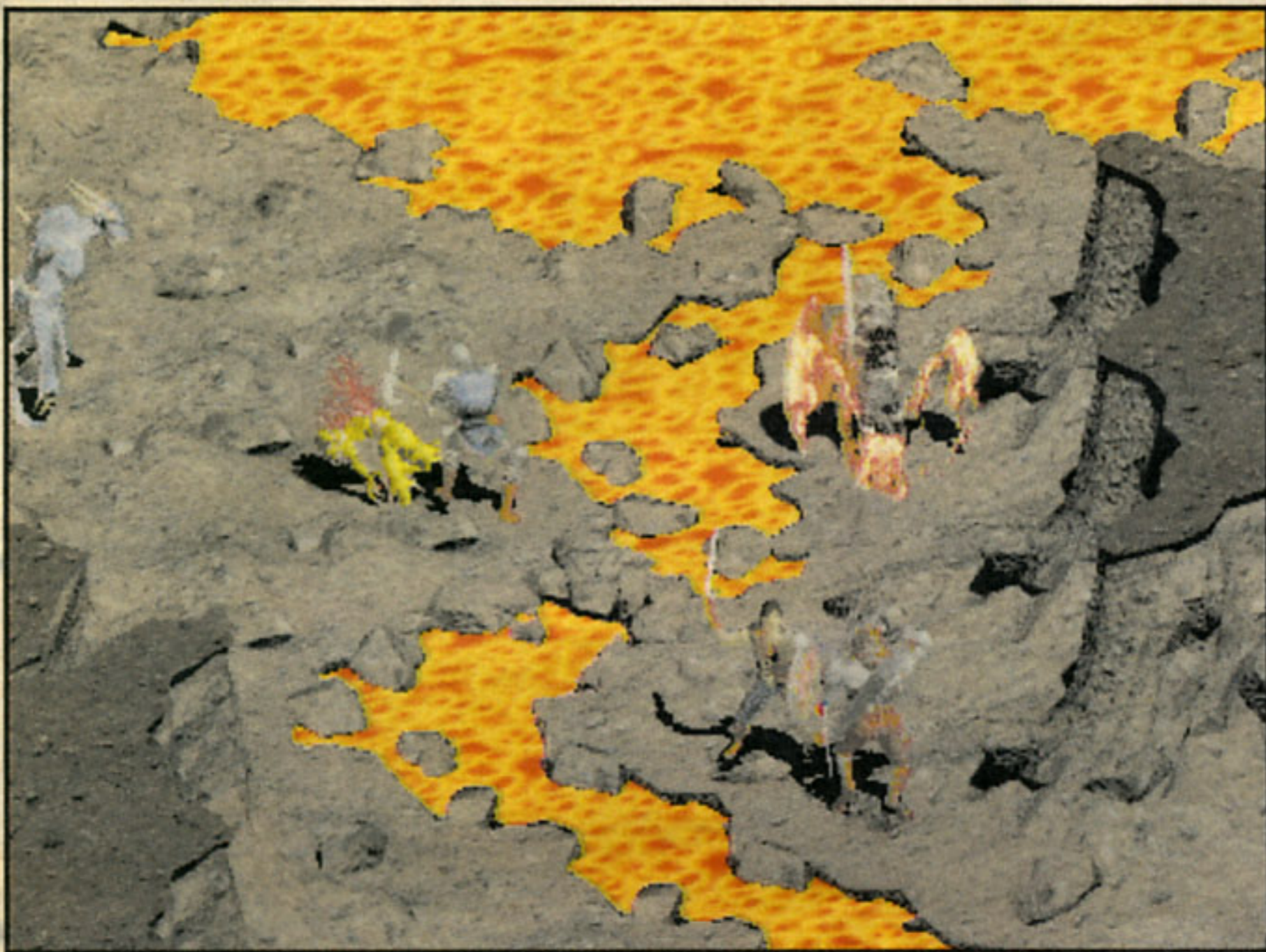
## Armele

Cele comune: pistol, shotgun, chaingun, lansatorul de rachete (RPG-ul), pipe bomb, iar acum cele speciale: shrinker, freezer, laser trip bomb și devastator și bineînțeles piciorul....hehe.

Aici aș împărți armele în trei categorii: de spațiu deschis, strîmt și restul (!?!). În prima categorie înscriu chaingun-ul, pistolul, shotgun. Pe stadion cele trei fac legea. Cu multe focuri pe minut (pistolul și mai ales chaingunul) și o rază mare de acțiune (shotgunul) îi va fi practic imposi-







bil inamicului să alerge mai repede decât gloanțele.

În spațiile strâmte pe lângă cele enumerate mai sus mai intră și shrinkerul. Așa numita armă a rușinii, având în vedere efectul, face o treabă bună. Nu folosi aici RPG-ul, bombele sau freezerul .... s-ar putea să te rănească și pe tine (de ce mi se pare că vorbesc despre mine?). RPG-ul desigur cea mai puternică armă va intra în ultima categorie: lupta apropiată fără riscul de a suferi și tu de pe urma exploziei.

### Tu AI sau tu nu AI ?

Ai-ul după cum am spus este slab. Prin mărirea gradului de dificultate se înțelege doar îmbunătățirea creaturilor și nicidecum îmbunătățirea tacticilor. Toate acestea duc la diminuarea dorinței de a rejuca Duke Nukem. În schimb, în multiplayer situația se schimbă. Nu se mai pune problema chefului ci a găsiți unor jucători. Duke Nukem a intrat în istoria jocurilor la capitolul clasici. Deși nu poate concura cu jocurile de azi (Quake2, Jedi Knight, etc) jocul se mai bucură de succes prin sălile de jocuri. Aș îndrăzni să zic că este și cel mai longeviv joc de rețea, lăsând în urma Red Alert, C&C, Quake1, etc.

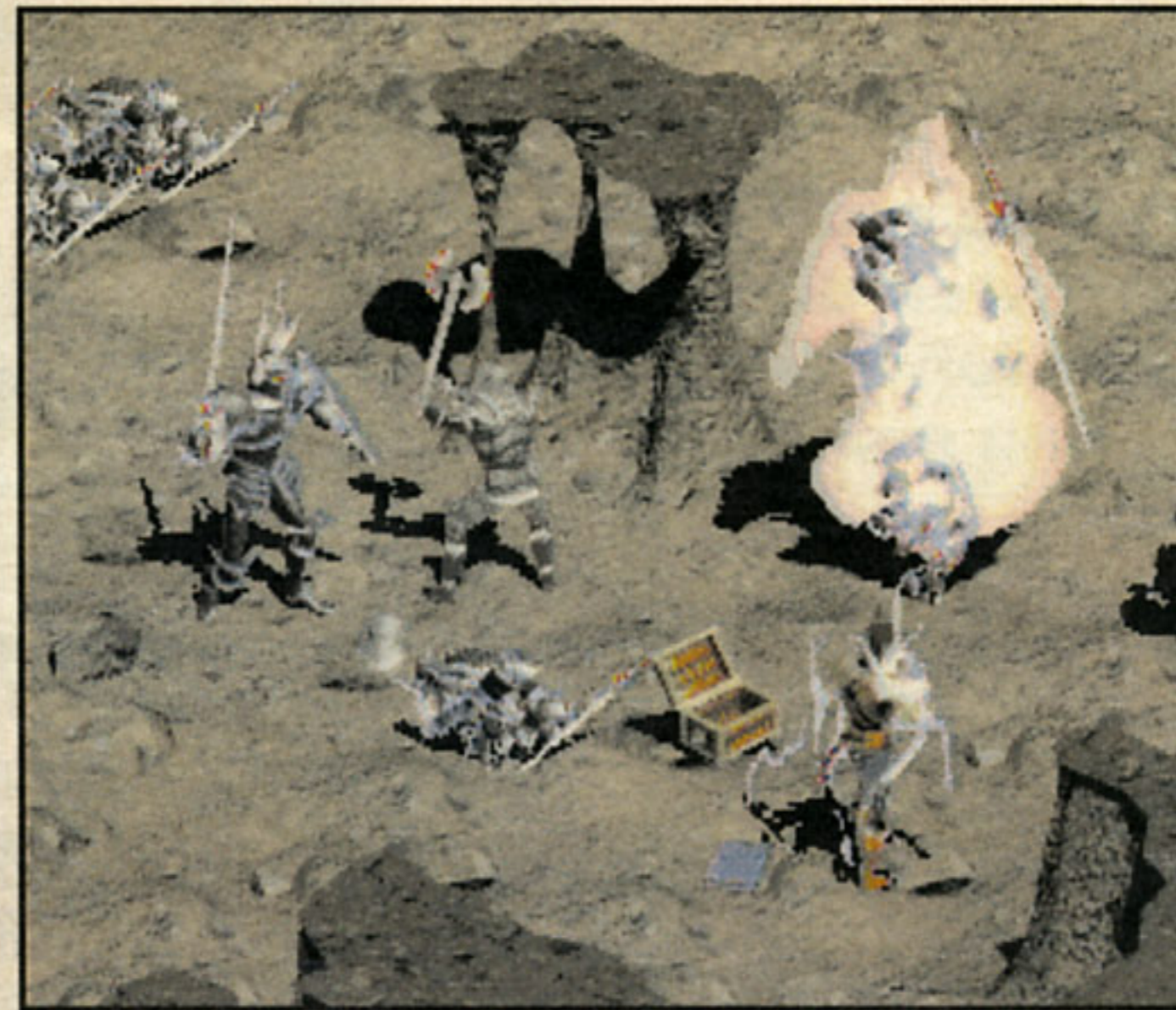
## DIABLO

Jocul a apărut în 1996 și a avut ca principal obiectiv să demonstreze lumii întregi că Blizzard Entertainment se pricepe și la altceva decât strategii în timp real. Și, zic eu, a reușit, jocul având un impact extraordinar atât la public, cât și la critici.

### Storyline

Povestea, oarecum banala, sună cam așa: În urma războiului milenar dintre îngeri și demoni, cei trei conducători ai ladului, Mephisto, Baal și Diablo au fost exilați de către chiar supușii lor pe Pamânt, sub acuzația de trădare.

Ajunși acolo, cei trei au început să facă ce știau ei cel mai bine; adică să-i asuprească pe bieții oameni. Până când a apărut un ordin de magi numit Horadrim,



care, cu ajutorul îngerilor și al așa-ziselor Soul Stones au reușit să

întemnițeze sufletele celor trei Lorzi Negri, îngropându-le. Dar această stare de lucruri nu a durat prea mult, deoarece Diablo își dă seama că și-ar putea recăpăta puterile o dată cu posedarea cuiva. Atenția i se îndreaptă spre prințul Albrecht, fiul regelui Leoric (stăpînul ținutului presupun eu..), pe care îl transformă într-o simplă marionetă. Creaturile care-i urmăseră pe cei trei în exil încep să se adune în subteranele satului Tristram, împrăștiind groaza în lumea întreagă. Nimic nu-l mai împiedica pe Diablo să-si recapete puterile pînă cînd.... Clasic, nu?

### Realizare

Fiind un program nativ Win95, avantajele și dezavantajele care decurg de aici sunt clare. Grafica SVGA este fără cusur, muzica și efectele sonore îți ridică părul în cap (la modul pozitiv) și în general atmosfera e făcută cu simțul răspunderii. Dezavantajele apar mai degrabă cînd lipsește ceva....CD-ROM rapid..o leaca de RAM..

### Structură

Noutatea introdusă de Bizzard este, în cazul de față, un sistem original pentru RPG-uri și anume generatorul de nivele. Astfel jucătorul are parte de fiecare dată cînd începe un joc, de o arhitectură diferită, nici un nivel nesemnînd cu celălalt. Un alt lucru de menționat ar fi apariția quest-urilor. Acestea apar tot random și deși nu sunt foarte multe, contribuie din plin la atmosferă. În Diablo poți controla



de departe fiind cel mai dificil personaj, dar și cel mai spectaculos. Fiecare dintre aceste personaje are o serie de atribute, care influențează evoluția jocului. Astfel Vitalitatea se reflectă în numărul de Hit Points, Dexteritatea afectează rata de lovire a țintei. Strength-ul înseamnă forța loviturii în timp ce un nivel ridicat al Magiei conferă posibilitatea învățării unor vrăji mai avansate. Aceste atribute se îmbunătățesc pe măsură ce jucătorul câștigă experiență, putînd fi personalizate după gustul fiecăruia.

Ce vin să dea farmec jocului sunt atît personajele întîlnite de-a lungul quest-ului tău (NPC-uri), obiectele ce le găsești prin labirint, cît și varietatea vrăjilor. Item-urile din joc sunt esențiale, inelele și amuletele, precum și armurile și scuturile magice fiind capabile să crească sau să scadă atributele, să confere invulnerabilitate sau invizibilitate și rezistență la foc, fulgere și magie. Vrăjile sunt care de care mai frumoase și mai daunatoare, de ți-e mai mare dragul să le faci. Sunt în jur de 40 și nu cred să fi apărut toate într-un singur joc.

### Multiplayer

O mare atenție a fost acordată opțiunii de multiplayer. Se poate juca prin modem, cablu serial, rețea sau, foarte important, pe serverul Battle.net. Această din urmă opțiune este cea mai interesantă Internetul fiind un domeniu vast pentru desfășurarea ostilităților. În concluzie, Diablo este unul dintre puținele jocuri care rămîn în memoria jucătorului atît prin grafică sunet dar și subiect sau acel cuvînt care face atîtea ravagii: "feeling".



# TOMB RAIDER III

**Acum sincer eu să vă spun Alex Bartic ar cam vrea el, ar cam vrea. Lara Croft însă... mai puțin. Sau mai exact, deloc.**

**L**ara Croft s-a întors. Și are acum o coadă de cal, ceva armament suplimentar și încă 17 nivele în care își pune în evidență diversele talente. Soluția prezentată aici nu se dorește nici pe departe perfectă, mai exact nu descrie nimic legat de dușmani, poziția armelor și secretele din nivele. Acestea va trebui să le aflați singuri, deoarece o rezolvare mură-în-gură nu îmi face nici o plăcere și mai ales ar ocupa 15-20 de pagini. În concluzie succes și sper să nu mă înjurați dacă nu înțelegeți ceva (deși nu scap eu așa ușor de asta...)

## The Great Wall

Intră în apă, fă la stânga și începi să urci. Folosește sărituri din alergare combinate cu agățări acolo unde este cazul. Când ajungi sus, calcă pe grătar. Urcă pe scară, întoarce-te cu fața spre switch, aleargă, sari și agață-te. Apasă switch-ul. La mijlocul zidului sari în apă și recuperează cheia din peșteră. Ieși, mergi în dreapta lacului, urcă-te pe ridicătură și mai apoi pe zid. Folosește cheia cu ușa. Intră, urcă scara, ia cheia și deschide a doua ușă. Trage de cubul de piatră pentru a elibera culoarul. Treci prin zona de apă ferindu-te de discuri, ia-o la dreapta, sari înainte de a ajunge la țepi în așa fel încât să nu cazi rupându-ți gâtul, ia-o un pic la stînga și urcă-te sus. Alergă pe culoar sărind peste lame, iar când ajungi în camera blocată caută zona de podea care se prăbușește și cazi prin ea. Treci printre titizeze, agață-

te de cablu și traversează pe el pînă dincolo. Dă-ți drumul cum ai ajuns, intră prin gaură și mergi direct către ușă.

## Venice

Mergi înainte și o ia-o la stînga. Sari în apă, înoată pe sub ușă, urcă-te și apasă butonul. Ieși afară și intră în camera de jos. Urcă-te apăsînd pe switch-uri. Sus sparge geamurile, sari pe o copertină, în balcon și ia cheia. Întoarce-te pe culoar, intră în cameră, mergi pe podeț și apasă switch-ul. În cameră sparge geamul și sari prinzîndu-te de o copertină. Sari de pe una pe alta, iar în capăt apasă switch-ul. Sari jos în apă, treci pe sub ușă și folosește cheia. Urcă în barcă și intră cu ea în tunelul întunecat. Aprinde un flare, mergi și oprește barca în fața ușii mari, lipită de ea. Coboară, urcă-te pe mal, sparge geamul, intră și apasă switch-ul. Ieși, urcă scara, sari în apă și trage maneta. Urcă în barcă și ia-o la dreapta, stînga, mergi pînă la capăt și din nou dreapta. Oprește lângă ușă, intră înăuntru și apasă switch-ul. Suie-te în barcă și caută ușa deschisă acum. Intră și ia cheia. Cațără-te sus și apasă switch-ul. Urcă-te din nou în barcă și mergi pînă dai de câteva gondole care blochează drumul. Oprește, urcă pe ladă, sari pe copertină, sari pe pod, ia cheia și deschide ușa. Intră, cazi prin gaura din podea și apasă switch-ul. Ieși afară, sari jos în barcă, mergi un pic să-ți iei avînt și scufundă gondolele trecînd prin ele. Oprește la ușă și folosește cheia. Intră și apasă switch-ul. Urcă-te în barcă și ia-o spre u-



șă cu mine în față. În ultimul moment sari în apă și urcă-te în barca nr. 2. Acum mergi prin pasajul nou deschis și caută camera care se închide după ce intri cu barca înăuntru. Apasă butonul, ieși afară cu barca cu tot și execută o cursă în forță (apasă FIRE) pînă la ieșirea din nivel (are un timer de 10s).

## Bartoli's Hideout

Coboară din barcă și mergi la stînga pentru a apăsa switch-ul. Întoarce-te și intră în clădire. Treci de statuile cu săbii și apasă alt switch. Întoarce-te lîngă ușă, urcă-te în balcon și de acolo ieși afară prin gaură. Sari spre copertina roșie și agață-te. Deplasează-te la stînga, cațără-te și fă un salt înapoi. Aleargă și sari pe următoarea copertină, cea maro. De acolo sari dincolo, pe cea roșie, iar de pe ea înăuntru. Urcă scara, intră în cameră și ieși pe geam. Mergi pe balcon și intră în următoarea cameră. Împinge fundul șemineului de două ori. Sari peste lame, sari PESTE arzătoare și intră în cameră. Urcă-te pe candelabru #1, sari pe #2, sari la dreapta, apasă switch-ul, înapoi pe #2 și sari pe #3. Urcă-te sus, mergi și agață-te de bîrnă. De pe ea sari dincolo, mergi spre dreapta și sari pe cealaltă parte a bîrnei. Apasă switch-ul și coboară pe candelabru #1 care este acum sus. Mergi pînă pe #3 iar de pe el sari în nișa din perete și ia cheia. Înapoi pe #1 și sari spre fereastră. Apasă switch-ul, sparge geamul, ieși și sari prin horn. Folosește cheia



și deschide ușa de la bibliotecă. Mergi înainte, urcă pe rafturi și apasă switch-ul. Întoarce-te în sala mare și intră pe ușa deschisă. Urcă-te pe rafturi pînă dai de un geam care poate fi spart. Sari dincolo iar de acolo pe copertină și în continuare peste gard. Intră în căsuță și ia cheia de pe masă. Mergi la ușa din gard care se deschide singură și înapoi în sala principală. Apasă switch-ul, intră pe a treia ușă, în curte și mai apoi pe ușa cea mică. Ieși din apă, găsește detonatorul și folosește cheia pe el. Înnoată spre clădirea distrusă și caută drumul spre ieșirea din nivel.

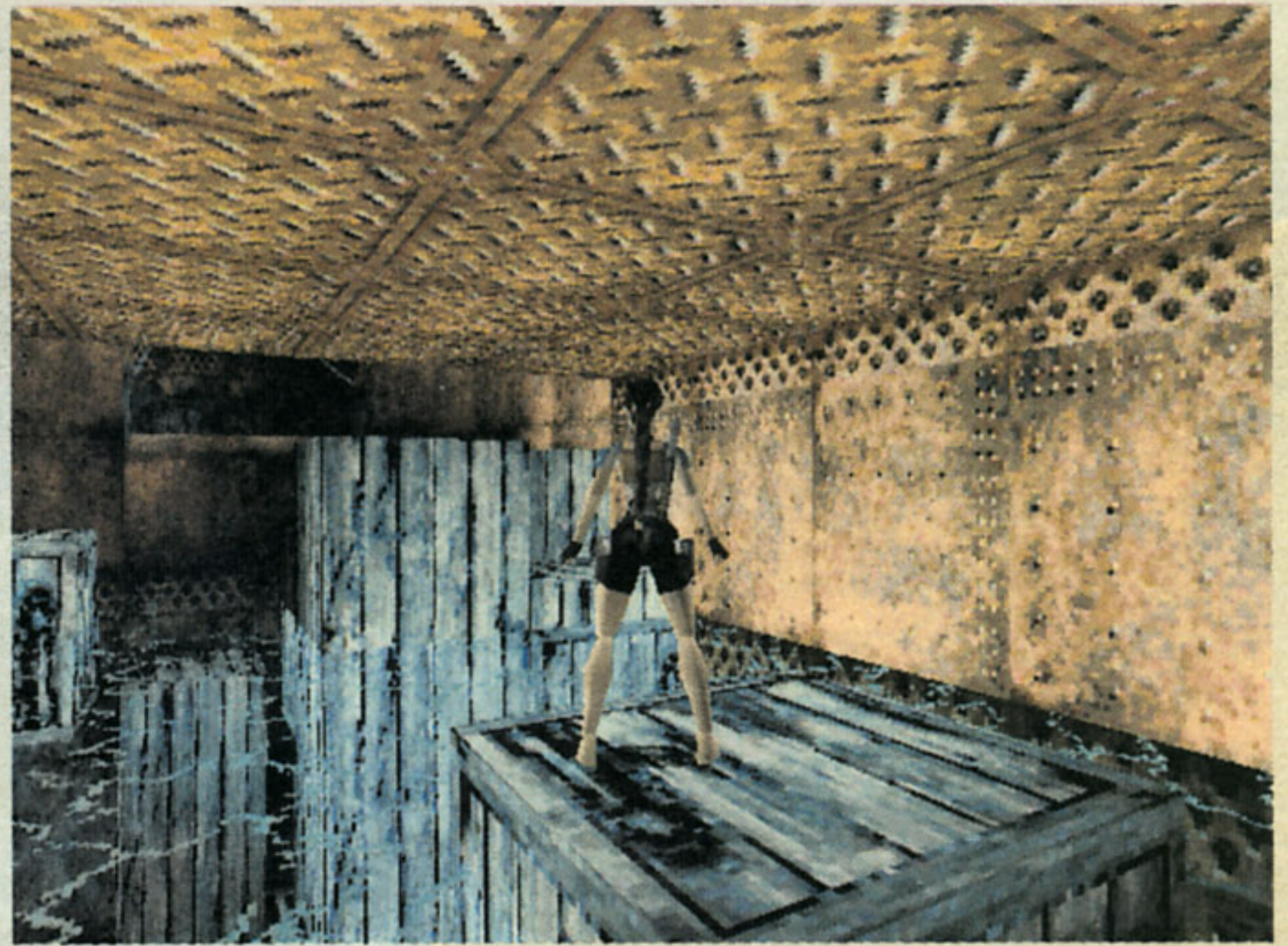
## Opera House

Sari în apă, mergi în stînga și urcă-te pe scară. Găsește și apasă switch-ul. Urcă sus de tot și sari dincolo, pe marginea albă, iar de pe ea înapoi unde se leagă-nă lada. Aleargă și sari prin trapa deschisă de pe acoperiș. Ia cheia și întoarce-te la lada care se leagă-nă. De data asta sari spre clădirea cu geam și intră prin el (apasă WALK pt. a trece prin cioburi). Urcă scara, folosește cheia și mergi pînă sus. Sari și aleargă peste șipcile care se prăbușesc. Pe acoperișul operei intră în foisorul în care se leagă-nă altă ladă și apasă butonul. Ieși afară și cazi prin trapă. Apasă switch-ul din stînga și sari jos. Apasă butonul și urcă-te prin pasajul deschis. Ferește-te de sacii care cad. Mergi pe scenă, intră în stînga și apasă switch-ul. Mergi înapoi și spre dreapta și urcă-te. Sari și apasă switch-ul din stînga. Traversează podul, urcă-te sus de tot și apasă un alt switch. Sari în apă prin trapa de pe scenă. Caută switch-ul și acționează-l. Mergi pînă dai de scară și ia Relay Box-ul. Urcă la galeria de sus și caută lifturile. Folosește RB pentru a activa unul. Jos în curte apasă switch-ul și sari în apă. Mergi spre stînga și recuperează Circuit Board-ul. Caută maneta și trage

de ea. Treci prin grilajul deschis și urcă. Mergi prin tunel și sari jos în cameră. Apasă butonul, treci prin ușa, sari în ultimul moment și ia cheia. Ia-o prin pasajul din stînga pantei, sari și urcă-te sus făcînd salturi înapoi, stînd la margine, cu spatele la ventilatoare. Trage lada, apasă butonul și împinge-o în cameră. Sparge geamurile și pune a doua ladă peste prima. Urcă-te pe ele pînă sus. Întoarce-te în tunelul liftului și ia-o în sus. Folosește cheia, urcă-te, apasă butonul și întoarce-te în camera cu două switch-uri. Pune CB la locul lui și trage switch-ul din dreapta pentru a ridica cortina. Mergi pe scenă, intră prin gaură, găsește lada care se mișcă și trage de ea de două ori. Apasă switch-ul, urcă-te pe lăzi, intră în pasajul de sus și mergi la dreapta. Sari jos, sus, apasă switch-ul și mai fă un salt înainte, ferindu-te de sac. Coboară în cameră și omoară-l pe Bartoli Sr. Lîngă intrare, sus, se află switch-ul care deschide ieșirea din nivel.

## Offshore Rig

Caută și apasă switch-ul (timer). Lăzile trebuie să fie așezate optim, pentru a putea ajunge rapid la ușă. Momește-i pe cei doi pînă la camera cu geamuri și fă în așa fel încît să spargă unul. Ieși și apasă butonul de jos. Intră în avion și apasă butonul. Întoarce-te la primul buton și sari agățîndu-te de motorul oprit. Cazi în avion prin trapă și ia-ți pistoalele. Ieși și omoară-i pe cei doi, luînd cartela galbenă. Folosește-o la geamurile sparte, intră în cameră, apasă butonul și mergi la dreapta. Deschide prima vană, intră, mergi și deschide a doua vană. În camera cu paturile caută pis-



toalele automate și lansatorul de harpoane, apasă butonul și urcă-te prin trapa care s-a deschis (timer). Dă-ți drumul pe pantă cu spatele și prinde-te la capăt. Coboară și trage lăzile din perete în așa fel încît să formeze o rampă pe care să alergi și să sari peste arzătoare, prinzîndu-te de scară. Urcă și omoară-l pe individul care are cartela roșie. Mergi înainte pînă ajungi din nou la bifurcație, dar acum ia-o la stînga, ferește-te de butoaie și folosește cartela roșie. Împinge și trage lada, așezînd-o sub deschizătură. Urcă-te pe ea și cațără-te sus. În camera cu trapa din podea apasă switch-ul. Întoarce-te în camera mare și traversează bazinul umplut acum. În spatele instalației cu conducte se află un switch care deschide trapa din camera precedentă. Întoarce-te și coboară prin ea. Sari în apă și caută pilonul cu scara. Mergi sus, aleargă, sari, prinde-te și urcă-te. Continuă seria pînă ajungi la geamul în spatele căruia se află cheia verde. Uită-te pe unde ai venit și vei vedea gaura și pasajul care duc înapoi în camera cu trapa. Folosește acolo cheia verde, trage switch-ul, ieși pe ușă, sari în piscină și înnoată pînă la grilaj.



## Diving Area

Sari pe scară, urcă-te și apasă pe buton. În apă se află maneta care deschide ușa. Folosește-o, intră și traversează bazinul sărind pe cei doi piloni. Alunecă pînă la marginea gropii cu acid și sari în ultimul moment. Urcă scara, coboară prin gaura din podea și prinde-te de marginea pantei. Mergi pe pod și sari jos pentru a lua cheia albastră. Ieși prin tunel, urcă din nou scara, repetă operațiunea cu panta și deschide ușa cu ajutorul cheii albastre. Deschide cele două uși și mergi pe cea cu scara în jos. Intră în apă, înoată prin tunele și acționează cele două manete. Ieși afară, mergi în camera principală, ia-o pe scara care duce în sus și intră în camera mai mică. Apasă switch-ul și butonul. Fugi pînă la capătul culoarului, ia chip-ul și întoarce-te din nou în camera de jos. Împinge lada spre perete și folosește chip-ul pe panou. Intră în apă, mergi prin tunel și ieși la suprafață în partea cealaltă. Suie-te sus și apasă butonul. Întoarce-te în camera unde ai pus chip-ul. Intră prin ușa nou deschisă și apasă switch-ul. Traversează piscina sărind pe placa aflată deasupra (atenție la fierăstrău). În spatele lăzilor se află un buton care trebuie apăsat. Mergi din nou din camera principală în sus pe scări, sari și ia-o prin tunel. Cînd ajungi jos omoară-i pe cei doi tipi, și ia al doilea chip. Cu acesta oprești fierăstrăul și recuperezi cartela roșie pe care o folosești aici. Sari jos și mergi prin tunele pînă dai de călugărul tibetan.

## 40 Fathoms

Urmează resturile pînă la navă, în care intri prin gaura de lângă ancoră. Ia aer din prima cameră, străbate-le pe următoarele două, iar în următoarea acționează maneta pentru a deschide gaura din podea. Mergi prin ea și în final vei ajunge la suprafață, pe o ladă. Dedesubt este un

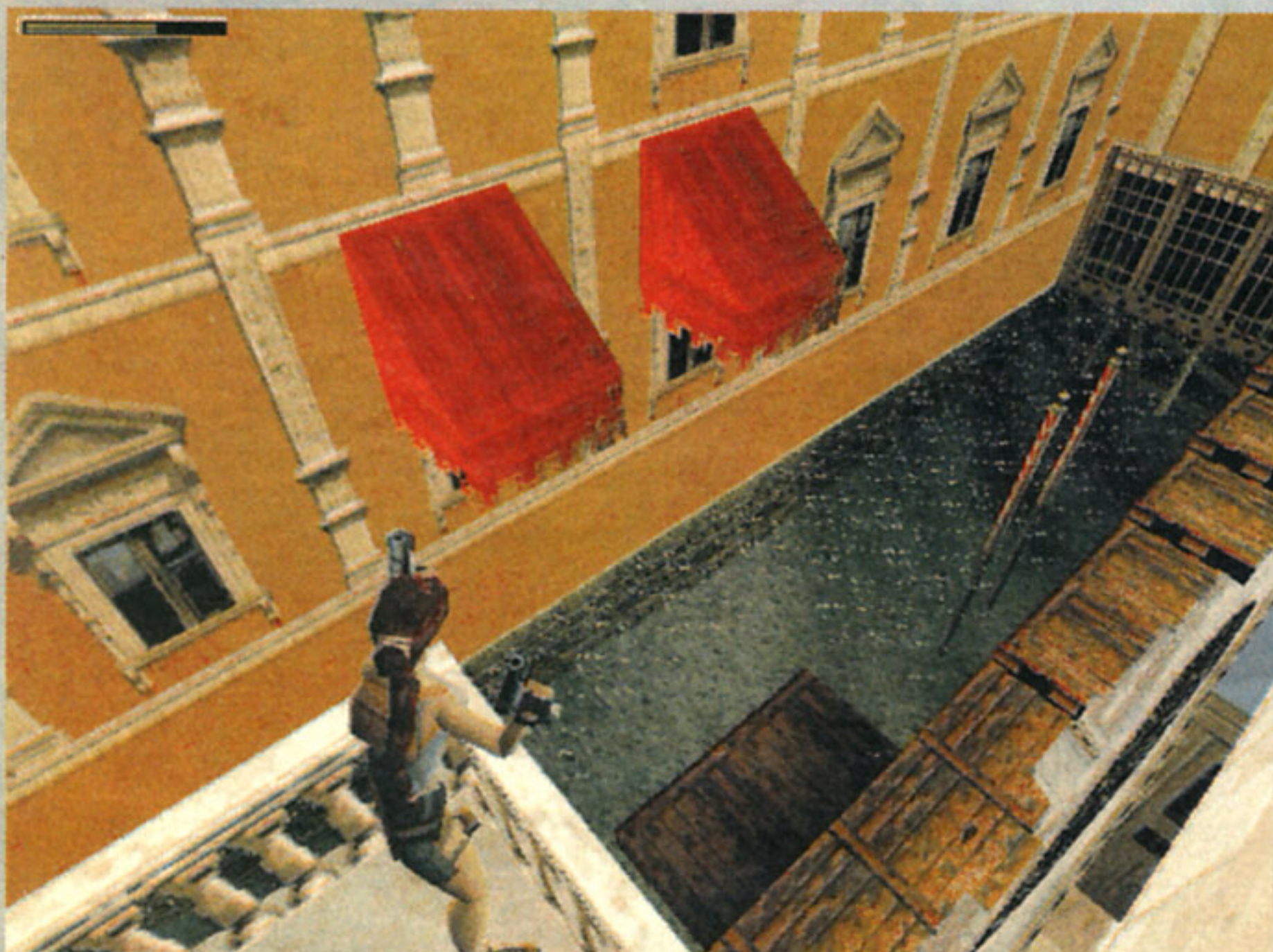
switch care evacuează apa din interiorul navei. Urcă-te pe lăzi și treci în camera următoare. Cazi prin trapa din podea. Sari de pe lada din mijloc pe cea mai înaltă de lîngă perete și mai apoi în camera următoare. Primul switch este lîngă intrare. Apasă-l pe #2 (unde va sus), pe #3 (o țî tot la dreapta), #4 (între arzătoare), #5 (unde va înapoi, la stînga), din nou pe #3 și treci repede de arzătoarele acum stinse toate. Ultimul switch deschide ușa ... Sari în apă, înoată pînă sus, trage de prima manetă, înoată jos, trage de a doua manetă, și iar sus, ieșind prin trapă. Mergi înainte și cazi jos prin găurile din podea (două). În ultima cameră mută lada în așa fel încît să te poți urca sus. Trage de switch și urcă-te prin gaura din stînga. Acolo se află un lăcaș cu un alt switch, care deschide o ușă. Întoarce-te jos și urcă prin gaura din dreapta. Continuă și urcă din nou prin altă gaură. Aici se află încă un switch. Coboară în ultima cameră de jos, mergi prin culoar pînă ajungi la zona pe care ai inundat-o, intră în tunel, ieși la suprafață și apasă switch-ul.

## Wreck of the Maria Doria

Sari în apă și intră în tunel. Cînd ajungi afară dă-ți drumul pe pantă. În această nouă cameră sunt trei lăzi care trebuie mutate pentru a elibera două pasaje. Ia-o pe cel din dreapta. Intră în camera mare și ieși pe partea cealaltă. Treci cu grijă printre cioburi și coboară în gaura de unde iei o cheie. Întoarce-te, mergi prin pasajul din stînga și folosește cheia pentru a avea acces la un buton. Apasă-l, apasă-l și pe al doilea și închide ușile apăsînd din nou pe primul. Întoarce-te prin pasajul din dreapta. Mergi în dreapta și urcă-te pe galeria de sus. Dă-ți drumul și agață-te de ea, iar mai apoi deplasează-te la stînga pînă ajungi în dreptul ușii deschise. Prin aceeași metodă treci în partea stîngă, urcă-te sus, fă un salt din alergare, ia Circuit Breaker-

ul, întoarce-te înapoi și intră pe ușă. Intră în prima cameră din dreapta. Mută prima ladă ca să ajungi la switch, și trage și de a doua pentru a ajunge la ușă. Mergi pînă în fundătură, trage de ladă și scoate cheia de sub ea. Apasă switch-ul, ieși pe ușă, mergi în dreapta și folosește cheia. Eliberează pasajul blocat de lăzi și străbate-l. Ferește-te de butoaiie, mergi în camera cu barca, scufundă-te, trage maneta și intră pe ușa deschisă (timer). Apasă switch-ul și treci mai departe. Ușa prin care ai intrat se va închide și în schimb se deschide o trapă în podea. Sari pe pantă înainte și înapoi pînă se închide la loc trapa. Urcă-te, apasă următorul switch, întoarce-te la barcă și intră pe ușa deschisă acum. În cameră apasă pe buton și sari prin trapa deschisă (timer) pentru a ajunge la nivelul inferior. Apasă butonul, ia CB #2 și întoarce-te la barcă. Deschide vana și caută CB #3. Întoarce-te un pic și cazi prin gaura din podea. Mergi acolo unde ai căzut la începutul nivelului și sari în apă. Trage maneta și ieși prin cealaltă parte. Aici folosește CB-urile și trage lada. Urcă-te și apasă switch-ul. Sari de pe un motor (sau ce or fi) pe altul pentru a ajunge în partea cealaltă, unde intri în apă. Mergi, ia-o în stînga și deschide vana. Apasă switch-ul și îndreaptă-te spre ușa deschisă (timer). Împinge lada și apasă pe switch pentru a deschide o trapă prin care treci mai departe. În apă ia cheia, te întorci înapoi și o folosești pentru a intra în cabină. Apasă switch-ul și coboară prin trapa deschisă. Împinge unul din pereți o dată și urcă-te pe el pentru a ajunge la switch-ul care deschide trapa din tavan. În camera următoare coboară prin "ciobitura" din podea, sari în apă și ia-o prin spatele butoaiilor pentru a ajunge la sfîrșitul nivelului.

(sfîrșitul în numărul următor)



**În urma insistențelor lui Camil Perian și Cristi Candet, cei de la Core Design au acceptat ca Lara Croft să realizeze un interviu în exclusivitate pentru PC Gaming.**

**PC Gaming:** În majoritatea cazurilor în jocurile video au fost preferate caracterele masculine în dauna celor feminine. De fapt, tu ești primul caracter feminin important ce apare într-un joc. Cum te face să te simți faptul că ești o astfel de premieră? Crezi că este doar începutul prezențelor feminine importante în jocuri sau este doar o excepție?

**Lara Croft:** Sunt foarte mândră de faptul că sunt primul caracter feminin dintr-un joc care este luat cu adevărat în serios, chiar dacă inițial nu intenționeam să atrag atîta atenție asupra mea. Singurul lucru de care sunt cu adevărat interesată este aventura Sper că vor fi și alte caractere feminine în jocuri de acum înainte însă asta atîta timp cît nu sunt în competiție cu mine. Știți ce se întîmplă cu cei care încearcă să mă împiedice în atingerea scopurilor propuse...

**PCG:** Cum te-ai simțit în timpul filmărilor pentru Tomb Raider 2? A fost greu, plictisitor, interesant și din ce cauză? Cum te-ai înțeles cu restul echipei?

**LC:** Nu a fost cu adevărat o slujbă, deoarece nu mă puteam plictisi ținînd cont că aventura este viața mea! M-am înțeles foarte bine cu echipa de programatori de la Core Design, în special de cînd mi-au dat mai multe poligoane și echipamente în Tomb Raider 2!

**PCG:** Care este cea mai plăcută amintire legată de filmări? Dar cea mai neplăcută?

**LC:** Nu este chiar vorba despre "filmare"- cei de la Core nu au făcut decît să-mi studieze aventurile anterioare și să-mi creeze o nouă aventură într-un nou cadru. De această dată ei au decis să mă duc și să găsec Dagger of Xian. Cea mai reușită parte a aventurii a fost cînd am recuperat pumnalul. Acesta a fost însă și cel mai neplăcut moment! Am fost îngrozită cînd a trebuit să înfrunt dragonul.

**PCG:** Dacă va fi un Tomb Raider III vei face parte din el? Uneori actorii se plictisesc să joace în aceleași filme, de la partea 1 la partea 5 sau așa....

**LC:** Nu cred că ați văzut încă tot ce pot- Nu-mi pot imagina viața fără aventură dar totul depinde de cei de la Core care vor decide dacă mă vor în continuare... eu niciodată nu mă voi plictisi de aventură...

**PCG:** Dacă nu ai fi jucat tu în Tomb Raider 2 cine crezi să s-ar fi potrivit în locul tău?

**LC:** Îmi place să cred că sunt singura femeie potrivită pentru acest rol, doar am o experiență deosebită! Nu sunt sigură că sunt alte aventuriere în acest moment atît de pregătite pentru

această provocare.

Cred că un caracter masculin cum ar fi Indiana Jones ar putea rezolva problema, dar jocurile Tomb Raider au fost create avînd la bază un caracter feminin.

Totuși nu cred nici că Indiana Jones ar mai putea face toate săriturile acelea, a început să cam îmbătrînească pentru acest tip de aventuri

**PCG:** Dacă va exista un Tomb Raider III ai prefera să ai un partener masculin, sau măcar pe cineva să te însoțească în quest-ul tău? Sau este singurătatea aceasta una dintre atracțiile jocului?

**LC:** Cred că ar fi frumos să am pe cineva lîngă mine care să mă ajute din cînd în cînd deoarece de multe ori lucrurile pot scăpa de sub control. Totuși, nu sunt sigură că mi-aș dori un partener bărbat alături de

mine. Nu cred că aș dori să-mi împart aventurile și comorile cu oricine altcineva, deci cred că voi continua tot singură.

**PCG:** Dacă cei de la Core te-ar pune să alegi un partener masculin pentru următorul Tomb Raider, sau pentru oricare altă producție, care caracter din alt joc crezi că ar fi cel mai potrivit?

**LC:** Cred că cel pe care l-aș alege ar fi Sonic-știți că iubesc țintele mici care se mișcă foarte repede

**PCG:** Ce jocuri îți face cea mai mare plăcere să joci?

**LC:** Mi-e teamă că nu prea am timp în care să mă joc deoarece majoritatea timpului meu liber mi-l petrec antrenîndu-mă și preparîndu-mă pentru aventura următoare.

Mi-a făcut plăcere să mă joc Crash Bandicoot-este un caracter atît de distractiv! Am mai jucat Time Crisis deoarece mă ajută să-mi îmbunătățesc ținta și timpul de reacție

**PCG:** Crezi în modelul de "femeia puternică" a anilor 90? Caracterul tău din joc este o astfel de femeie, nu?

**LC:** Fără discuție. Cred că în zilele noastre femeile au început să realizeze că nu este așa dificil să fie independente. De cînd am început aventura, am învățat că tot ce ai nevoie este convingerea, puțină încredere în tine și mai presus de toate, dorința de a reuși.

**PCG:** Cum crezi că vor arăta aventurile care vor urma? Vor fi în totalitate filmate? Sau aceasta nu va fi decît o alternativă?

**LC:** Eu sper că aventurile care vor urma vor include din ce în ce mai mult participare din partea jucătorului. Jocurile care sunt bazate pe filme arată foarte bine însă nu-i oferă jucătorului o prea mare provocare.

**PCG:** Ce plănuiști pentru viitorul apropiat? Alt joc de aventură, sau dorești să mai încerci și altceva?

**LC:** Nu pot să mă gîndesc la nimic altceva decît la aventură deoarece aceasta mi-aș dori să fac pentru totdeauna.

**PCG:** Ce te deranjează mai mult în viață?

**LC:** Oamenii care renunță ușor la anumite lucruri fără măcar a încerca cu adevărat să le rezolve.

**PCG:** Muțumim pentru interviu

**LC:** Nici o problemă. xxx



# Concurs TOMB RAIDER II



În premiera în România puteți câștiga două copii de Tomb Raider II și zece tricouri cu Lara Croft.

Tot ce trebuie să faceți este să alegeți răspunsul corect la următoarea întrebare și să completați talonul, trimițându-l până la data limită de 15 Martie

Care este numele eroinei din TR2 ?

- A) Lara Craft
- B) Lara Crauft
- C) Lora Craft
- D) Laura Craft
- E) Lorel Criften
- F) Lara Croft
- G) Lora Crofton
- H) Laura Cruton
- I) Lara Criften
- J) Laras Croftus

Concursul nu este deschis angajatilor sau colaboratorilor PC Gaming.



Numele și prenumele \_\_\_\_\_

Adresa \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Raspuns

- |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| A) | B) | C) | D) | E) |
| F) | G) | H) | I) | J) |



Vorbește cu stafia și vei afla că nu renunță la inel până când nu se mărită. Mergi mai departe și ia ranga și pe Murray, capul de schelet problemă. Uită-te prin crăpătură. Folosește lipiciul cu mâna de schelet a lui Murray. Utilizează întregul ansamblu cu lampa de pe masă. Folosește lampa cu Murray, și vei ieși din criptă. Mergi la hotel și ia din spate (unde este frigiderul) certificatul de deces. Urcă la etaj și aranjează cu ranga scândurile de lemn care acoperă spărtura. Smulge patul folosind tot ranga. Stafia se va alege cu un mire pe măsură. Ia inelul și mergi să încasezi asigurarea de la Stan. Du-te la moară și folosește umbrela cu palele, iar mai apoi borcanul cu butoiul și cupa de măsurat tot cu butoiul (sau cu ceva apă de mare). Mergi în luminiș unde a aterizat Elaine. Dă cu ajutorul daltei câteva găuri în capac și așează borcanul pe buturugă.

plină de apă. Iese un compas pe care i-l dai. Pe Skull Island urci sus pe deal și aranjezi cu LaFoot să te coboare încet. Când începi să cazi, folosești umbrela. Pe pirații din peșteră îi bați la un joc de poker, cu ajutorul celor cinci cărți de tarot cu moartea pe ele. Înapoi pe Blood Island, mergi în luminiș și dai pe degetul Elaine-i cu aftershave, scoțându-i inelul. Folosești diamantul cu inelul luat din criptă și ce iese pui pe degetul eliberat.

### Partea a-V-a: Kiss of the spider monkey.

Dar ca de obicei, Le

Apoi închide-l. Mergi la far și pune oglinda și borcanul la locul lor. Du-te pe plajă. Aici s-a întors Galezul Zburător (îmi aduce aminte de ceva ...), care se pierduse pe mare datorită stingerii farului. Dar pentru a te duce pe Skull Island, el vrea o busolă.

Folosești magnetul cu acul, iar după aceea acul cu dopul și cu cana de măsurat

iar la întregul amestec adaugă și ancora, pentru greutate. Iese o splendidă tartă falsă. Pune-o împreună cu cele bune. După ce clovnul zboară datorită ancorei, deschide poarta și strâmbă-te la Wharf Rat prin gaură. O să te alegi cu ceva frișcă. Ia piperul de pe masa celui care vinde înghețată, și cere și un cornet. Pune frișca, blana și piperul pe cornet, și înhite întreaga afacere.

### Partea a-VI-a: Guybrush kicks butt once again.

Din prima cameră ia frânghia. Din a doua, butoiul de rom. În a treia deschide lampa, suflă în flacăra și ia sticla cu ulei. Dă frânghia cu ulei din lampă. În camera cu zăpadă pune butoiul de rom sub brațul maimuței și atașeză-i nou formatul fitil. Așteaptă până ce apare Le Chuck și dă-i cu piper din solniță pe la nas.

Urmează marele bum, cel mai radical din toată seria deoarece Le Chuck nu mai este distrus, ci doar pus la păstrare, sub gheață, pentru o perioadă nedefinită de



## PARTEA A 2-A. RĂSPUNSURI

**Dau aici finalurile câtorva dintre întrebări și ale răspunsurilor lor. Cele puse de Rottingham sunt diferite, dar răspunsurile fac parte din cele clasice, trebuind doar să rimeze.**

Î = Întrebare.	Î ... buffet!	Î ... exterminated!
ÎR = Întrebare Rottingham.	ÎR... the day.	ÎR... irritated!
R = Răspuns.	R ... fillet.	R ... decaffeinated
Î ... annihilated!	Î ... swordplay.	Î ... homicide!
ÎR... depopulated!	ÎR... melle!	ÎR... putrefied!
R ... suffocated.	R ... away!	R ... fungicide.
Î ... negligee.	Î ... touche!	Î ... repartee!
ÎR... Shar-Pei.	ÎR... toupee!	ÎR... you away!
R ... fiancée?	R ... clichée!	R ... spray.
Î ... mortified.	Î ... and day!	Î ... created!
ÎR... undignified!	ÎR... prey!	ÎR... nauseated
R ... identified.	R ... Sit! Stay!	R ... dated.
Î ... celebrated.	Î ... cremated?	
ÎR... venerated.	ÎR... decapitated!	
R ... fabricated.	R ... fumigated.	

Chuck ... Vorbești cu el iar în final va arunca un blestem asupra ta, făcându-te să redevi copil. Deschizi ușa de la cușcă și ajungi în oraș, la carnaval. Trebuie să găsești ingredientele pentru soluția de limpezit mintea. Spune-i lui Dinghy Dog să-ți ghicească vârsta, și ținând cont de aspectul exterior, sigur va greși. Ca premiu alegi ancora. Acum apucă-te și împinge-l de mai multe ori, până te mușcă, moment în care îi smulgi și ceva blană din costum. Folosește spuma de ras cu tigaia,

timp, probabil până la următorul Monkey Island ....



# Rețea la domiciliu

**Singurul lucru pe care Marius Neacșa l-a înțeles scriind acest articol a fost că atunci când ești un Terminator orice mufă BNC te lasă să intri în ea.**

În anul 1995 în Statele Unite, firmele au pierdut o groază de dolari dintr-un motiv mai puțin obișnuit ...DOOM2! Care este legătura? Ei bine, totul se explică printr-un singur cuvânt: "Net"! Angajații acestor firme au folosit intranet-urile pentru a se confrunța în spațiul virtual creat pe calculator...

De atunci a trecut ceva vreme și tehnologia rețelilor a explodat (în paralel de altfel cu întreg spectrul IT) dacă ar fi să ne gândim în principal la Internet. Aceasta s-a reflectat cum era de așteptat în toate noile produse atât soft cât și hard, cei care nu au anticipat această tendință având destul de mult de pierdut. La această oră oricine se simte frustrat în momentul în care din menu-urile unui joc lipsește opțiunea de "multiplayer over serial/modem /LAN /internet".

La început a fost ... interfețele seriale și paralele sau modemul, rețelele locale (LAN) fiind destinate în general altor activități. Dar asta presupunea un simplu head-to-head sau recurgerea la unele artificii destul de greu de realizat. Acum tehnologia a devenit accesibilă în orice instituție cu un număr mai mare de calculatoare răsărind câte o rețea. A urmat "privatizarea" adică: io îmi cumpăr o placă de re-

## TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol)

Dezvoltat de Department of Defense (DOD) pentru a putea lega între ele mai multe rețele. S-a ajuns astfel la "rețeaua de rețele" care este Internetul. Principala caracteristică a acestui protocol este rutabilitatea, astfel informațiile vehiculate în rețeaua locală putând fi accesate și din exteriorul acesteia. Fiind proiectat de armată s-a prevăzut preîntâmpinarea unor situații care ar putea să periclitizeze securitatea transmisiei și s-a implementat astfel un sistem puternic de detectare/corectare a erorilor și recuperarea datelor. În principal TCP/IP este format din trei componente: IP :componenta răspunzătoare pentru deplasarea pachetului de date de la un nod la altul; TCP: componenta care verifică dacă datele au ajuns în siguranță la destinație, dacă nu, pachetul se retransmite; Socket: colecția de subrutine care asigură comunicarea sistemului cu protocolul.

țea, tu la fel, el de asemenea, cumpăram ceva sârmară și alte "dispozitive" și gata LAN-ul!

## Adică este așa simplu?!?

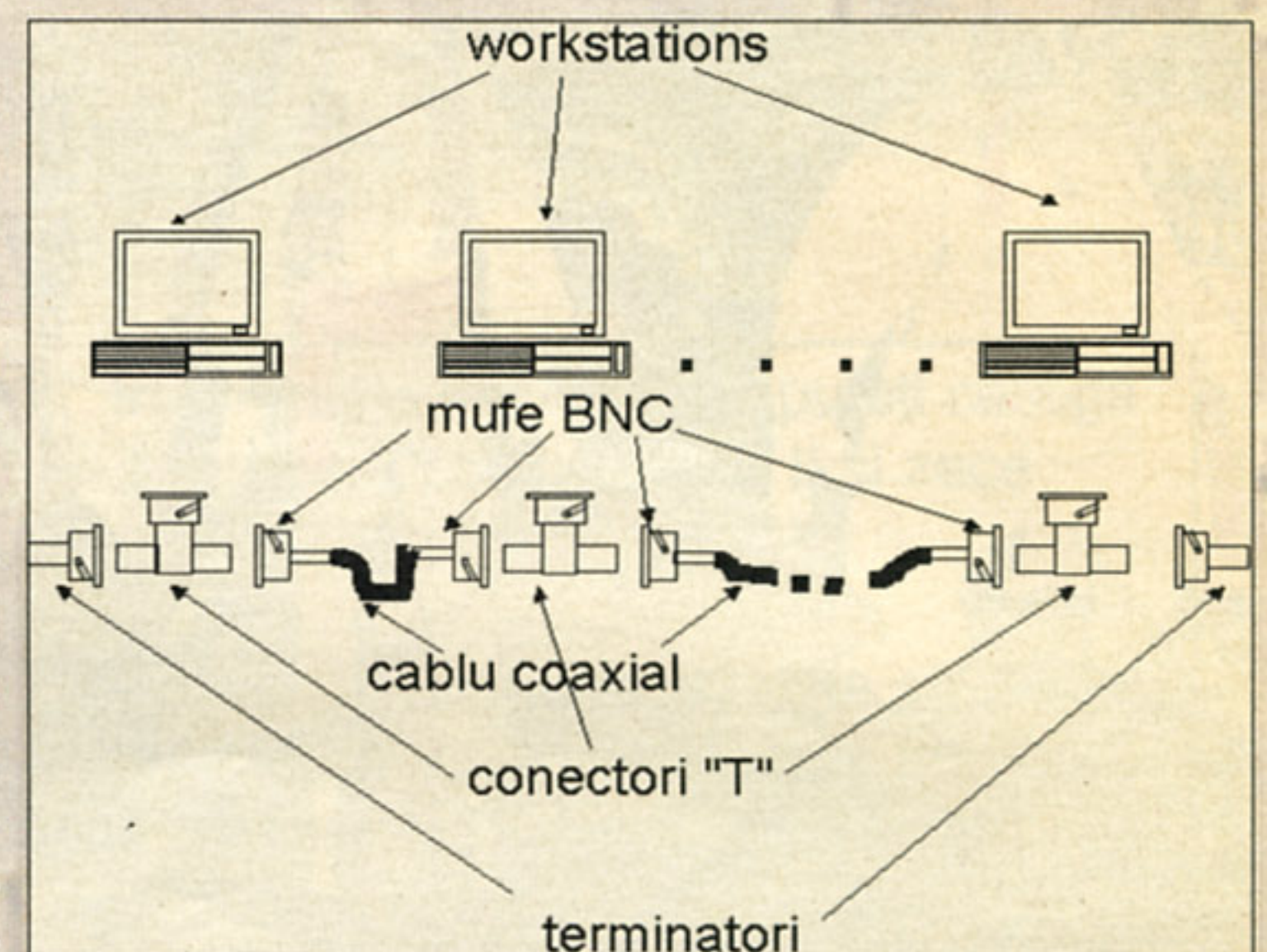
Cum noile producții ale caselor de software sunt aproape toate "Win'95 only", ceea ce vom face pentru a veni în ajutorul celor care încearcă să "guste" aventura (hopa!) instalării unei rețele locale, este să arătăm modul în care aceasta se

realizează.

Atenție! Acest articol nu se dorește (și nici nu se putea într-un spațiu așa mic, de asta se ocupă anumite publicații de specialitate) o prezentare exhaustivă a conceptelor implicate în termenul de "Networking". El se constituie într-un fel de ghid pentru cei care nu posedă numeroase cunoștințe în domeniul calculatoarelor dar care sunt pasionați de jocuri și au curajul să se apuce de un lucru și să îl ducă la bun sfârșit (sper!). Și pentru că este cea mai simplă configurație de rețea, cea mai ieftină și cea mai ușor de realizat, vom prezenta o rețea ethernet topologie liniară, cablaj BNC. All set ? Engaging!

Să începem cu partea "grea" a lucrurilor. Va trebui ca în fiecare calculator care urmează să fie conectat la rețea să aiba instalată o "placă de interfață" (așa cum sunt de exemplu plăcile video). În concluzie va fi nevoie de n (numărul de calculatoare) "plăci de rețea ethernet". În funcție de slotul pentru care sunt proiectate aceste plăci de rețea pot fi pentru magistrale ISA sau PCI. Plăcile PCI sunt plăci mai noi, mai performante și evident mai scumpe. Din experiența practică, unele prezente pe piața românească de IT sunt pe deasupra nefiabile. Modul de instalare se găsește descris de obicei în manualul plăcii respective și depinde în special de tipul de setări pe care îl acceptă placa respectivă ( Plug-n-Play, Jumperless, Jumper-mode). Dacă placa suportă primele două moduri, instalarea fizică se reduce la înfingerea plăcii în slot și prinderea ei în șuruburi de carcasa calculatorului după care se rulează un program specific fiecărui tip de placă cu ajutorul căruia se modifică în regiștrii acesteia setările pentru întreruperea asignată plăcii (IRQ), adresa (address) și eventual mediul prin care se transferă datele (medium type). În celălalt caz, după o bună consultare a manualului acestea se configurează prin jumperi.

Mediul de transport se constituie din cablu coaxial special



cu impedanța de 50 ohmi. S-ar putea folosi și cablu de antenă TV, dar acest lucru nu este permis datorită impedanței de 75 ohmi a acestuia. Lungimea necesară se obține prin adunarea distanțelor ce trebuie acoperite între fiecare calculator.

Topologia liniară presupune că rețeaua este un tronson la care se leagă fiecare calculator în serie. Principala caracteristică ce trebuie avută în vedere este terminarea rezistivă a rețelei. Aceasta înseamnă că la ambele capete vor trebui plasați rezistori numiți "terminatori" (nici o legătură cu Arnold Swarzenegger) prin care se stabilește de unde și până unde se întinde fizic rețeaua.

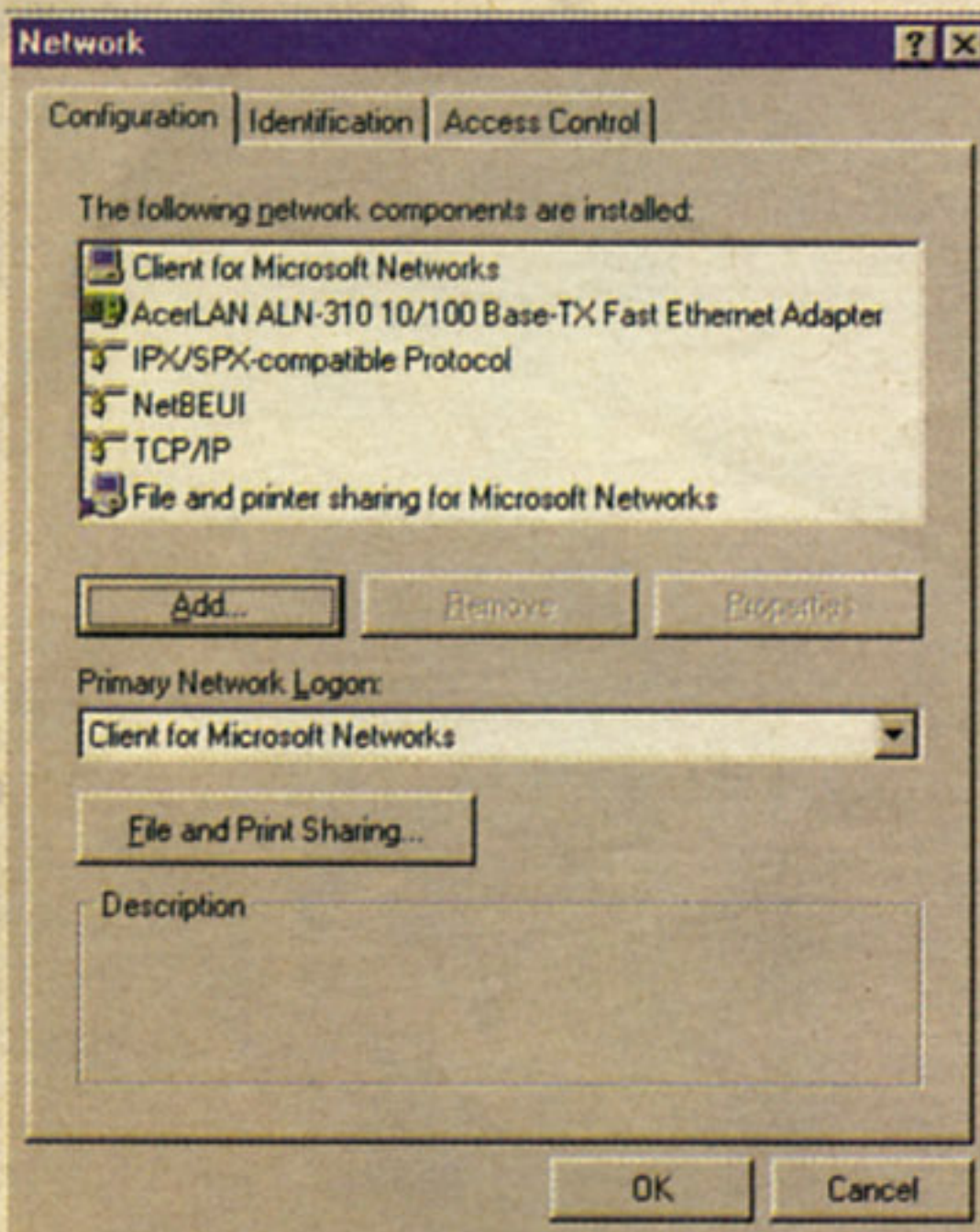
Două calculatoare formează un segment al rețelei. Între ele se stabilește o legătură printr-un cablu care are la fiecare din capete o mufă BNC. Aceste mufe se montează cu ajutorul unor clești speciali, operațiunea numindu-se "sertizare". Este indicat să folosiți întradevăr un asemenea clește pe care-l puteți împrumuta, decât să recurgeți la improvizații care conduc la o proastă funcționare a rețelei. Legătura între segmentul de cablu și placa de rețea se face cu ajutorul unor conectori "T" în forma literei...guess which!

În cele din urmă se ajunge la următoarea configurație: T-urile din calculatoare din extremitățile rețelei au într-un capăt un terminator iar în celălalt o mufă BNC de care este le-

## IPX (Internetwork Packet Exchange)/SPX (Sequence Packet Exchange)

IPX este un protocol dezvoltat de Novell pentru comunicarea între rețele client/server Novell NetWare. Funcționează "fără conexiune" ceea ce înseamnă că pachetele sunt dirijate fără ca între cele două calculatoare să se stabilească o conexiune prealabilă. Gestionarea primirii pachetelor este rezolvată de celălalt protocol Novell, SPX.





gat un tronson de cablu care merge la calculatorul imediat următor. Calculatoarele interioare au T-uri care au în ambele extremități o asemenea legătură. Acum partea fizică este gata... Urmează instalarea/ configurarea softului. După cum am spus aceasta este sistemul de operare Microsoft Windows 95. Setările pentru rețele se găsesc în Start/ Settings /Control Panel /Network. Partea responsabilă cu funcționarea rețelelor este formată din 4 componente care vor fi detaliate mai jos: Client, Adapter, Protocol, Service.

### Client

Desemnează componenta soft care permite comunicarea între calculatorul tău și alte calculatoare cu statut obișnuit sau servere. Aceasta diferă în funcție de tipul rețelei la care se va conecta calculatorul (Novell, NT, Windows peer-to-peer). Pentru cazul de față este necesar un "Client for Microsoft Networks". Sub tab-ul properties se găsesc setări pentru modul în care se va face login-ul (conectarea la server)

### Adapter

Reprezintă componenta fizică care face legătura între calculator și rețea, constituită din placa de extensie

### NetBEUI (NetBIOS Extended User Interface)

Este o versiune mai nouă de NetBIOS. Se formalizează formatul unui "frame" (aranjarea datelor în timpul transmisiei) lucru nespecificat în NetBIOS. Dezvoltat tot de IBM pentru produsul LAN Manager și preluat de Microsoft în Windows NT, WfW și Windows 95. Folosit și de Hewlett-Packard și DEC în propriile produse pentru rețea. Deși este o soluție bună pentru comunicarea într-o rețea locală el nu permite comunicarea între mai multe rețele (protocolul nu este rutabil). Aceasta explică necesitatea existenței mai multor protocoale instalate pe o singură mașină: un protocol pentru comunicarea în cadrul rețelei locale, altul pentru comunicarea cu exteriorul.

amintită mai sus.

Dacă placa de rețea este Plug-n-Play ea este recunoscută automat de Windows la pornirea calculatorului și sistemul de operare încearcă instalarea driver-elor specifice tipului respectiv de placă. Dacă placa nu este recunoscută automat se adaugă manual. De obicei fiecare produs hard, deci și o asemenea NetCard ar trebui să vină însoțită cu driverele necesare bunei funcționări sub sistemul de operare ales. Dacă nu este așa puteți alege din o listă de drivere generice care nu prezintă însă siguranță și o funcționare optimă. După aceasta se setează (tot "Properties") tipul de driver (Driver Type) care poate fi pe 16 bit sau 32 bit; alocarea protocoale/plăci (Bindings) prin care se specifică dacă placa respectivă folosește un protocol sau altul; resursele folosite (Resources) adică întreruperea la care apelează placă și adresa input/output. Mare atenție la alegerea acestor resurse pentru evitarea conflictelor cu alte device-uri!

### Protocols

Este "limbajul" prin care două calculatoare aflate într-o rețea comunică între ele. Sunt de asemeni diferite în funcție de tipul rețelei. Pentru noi sunt interesante cele de la Microsoft: IPX/SPX; NetBEUI; TCP/IP. Descrierea fiecărui protocol este făcută în casete. Cele mai importante setări sunt cele pentru TCP/IP, pentru celelalte fiind de ajuns setările implicite. Aceste setări se găsesc sub tagul IP Adress și servesc la identificarea calculatorului în cadrul rețelei, identificare specifică acestui protocol. Primul câmp (IP adresa) reprezintă o secvență de 4 numere cuprinse între 0 și 255 care diferă de la calculator la calculator și îl identifică în mod unic în rețea. Celălalt câmp (Subnet mask) servește la împărțirea pe subrețele. Oricum pentru rețeaua noastră locală este de ajuns o completare de forma: 255. 255.255.255

### Service

Un serviciu permite împărțirea (sharing) a resurselor propriului calculator, pentru accesul prin rețea de către alte calculatoare. Pentru accesarea în rețea Microsoft este de ajuns "File and printer sharing for Microsoft Networking" ceea ce înseamnă că utilizatorii de la alte calculatoare pot

folosi imprimanta și diskdrive-ele locale. Mai există partea de identificare și cea de control al accesului. Identificarea calculatorului se face prin alocarea unui nume (cu anumite restricții de ex: fără spații) prin care acesta poate fi accesat în cadrul rețelei. Se poate completa și un câmp de descriere prin care utilizatorii rețelei pot fi informați despre unele lucruri legate de calculatorul respectiv. Tot aici se specifică "grupul de lucru" "workgroup" din care face parte stația respectivă. Acest lucru se folosește pentru gruparea

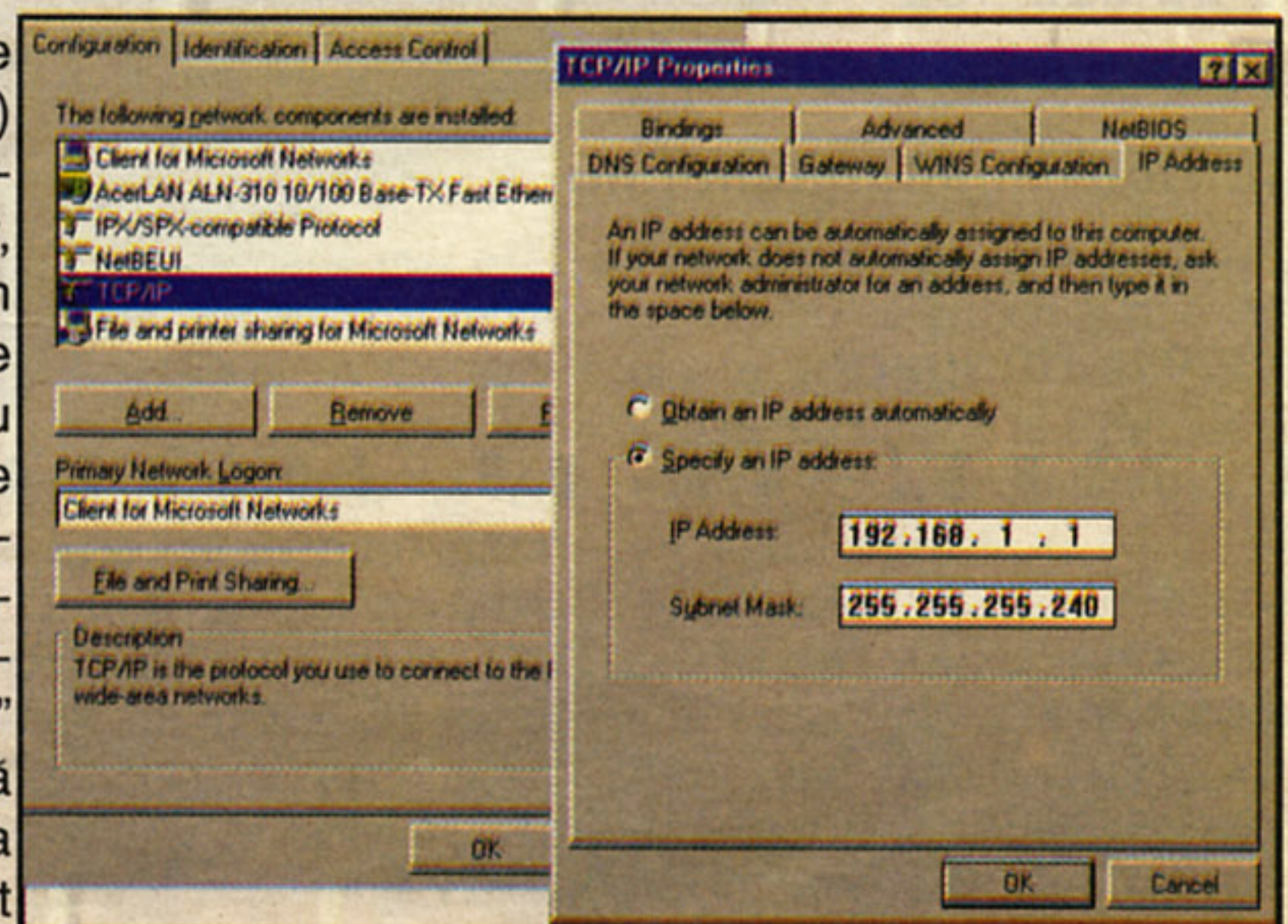
### NetBIOS (NetWork Basic Input Output System)

Reprezintă un software ce permite aplicațiilor să comunice în interiorul unei rețele locale (LAN). Se eliberează astfel aplicațiile de munca gestionării transferului prin rețea. Suportă două moduri de legătura:

**session:** două calculatoare se conectează și încep un dialog în care se pot transmite și mesaje mai lungi și există detectare/corectare erori.

**datagram:** fiecare mesaj este trimis separat și poate fi recepționat de orice calculator din rețea. Mesajele trebuie să fie însă scurte și nu se detectează/corectează erorile.

stațiilor care îndeplinesc niște condiții sau funcții comune. Controlul accesului presupune gestionarea modului în care ceilalți pot accesa resursele locale. Există două moduri de acces: "share-level" în care pentru fiecare resursă există o parolă care o face disponibilă sau nu; și "user-level" în care se permite accesul numai unor utilizatori la fiecare dintre resurse. După acest maraton puteți în sfârșit să considerați totul OK și să reporniți mașina. Dacă totul a decurs normal în momentul boot-ării și nu există conflicte pe care să le fi introdus noua placă (puteți vedea asta în Start/Settings /Control Panel /System) probabilitatea ca rețeaua să funcționeze este foarte mare. O rețea care funcționează presupune prezența în "NetWork Neighbourhood" a altor calculatoare, evident numai dacă și pe acestea au fost instalate componentele de rețea. Dacă nu este așa, verificați prezența terminatorilor și dacă nu se prezintă vreo defecțiune la vreunul din cablu. Puteți face asta mutând terminatorii și delimitând astfel tronsoane diferite de rețea. După ce v-ați convins că totul merge perfect, puteți să începeți "Marea Încercare"! Atenție, o faceți pe răspunderea voastră!





*Discuri Compacte*

*Technologie Compactă*

*Servicii Compacte*

☎ +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

✉ Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Vizitafi-ne pe Internet la: <http://www.vtcd.hu>

V

T

C

D

**S**unt supărat. V-am trimis o scrisoare de 8 pagini și nici un "Salut n-ați scris în revistă. Pa!

**Adrian Pirciu- Mangalia**

**S**alut!

**M**ăi băieți, să știți că scrieți tapăn rău de tot. Totuși, nu sunteți preferații mei. Din două motive: lipsa CD-ului și număr mic de pagini, care duce implicit la un număr mic de jocuri prezentate. Folosiți un limbaj mai original în prezentări. Nu fiți chiar atât de obiectivi. Introduceți tot felul de jocuri, întrebări cu premii. (nu "jocuri" d'alea pe PC) **Cealțu Alexandru**

**I**ată că CD-ul există. Un număr mic de pagini nu implică un număr mic de prezentări. Iată, deși am redus numărul de pagini numărul prezentărilor a rămas același. Există o grămadă de pagini "de umplutură" care pot fi puse într-o revistă, iar eu nu cred că un preț cu aproximativ 5000 de lei mai mult le-ar justifica. Să nu fim obiectivi? Păi atunci de ce mai scriem articolele? Ce fel de premii să oferim într-o revistă de jocuri dacă nu jocuri?

**M**ie personal nu-mi plac demo-urile pt că mă apuc să joc un joc și zic :Uau! ce joc fain! când pac apare mesajul "you have finished the demo version of \*\*\* now you can buy

the complete version. Vreau să fac o remarcă: domnu editor cam critică pe toți. Care o fi motivul? V-au înrăit atât de mult jocurile? Să știți că chestiile astea sunt periculoase... **Iancu Bărbărasă-Craiova**

**D**omnu editor e și el mic și neajutorat. Dacă ar fi fost ajutorat revista ar fi fost cum ai sugerat și tu de 100 de pagini și 5 CD-uri nu unul. Cît despre demo-uri, acum ai posibilitatea să joci chiar de pe CD-ul nostru un joc unde nu vei mai vedea "buy the complete version",

**O** nedumerire a mea este că firmele de acum cum ar fi Gremlin, Blizzard, produc numai jocuri de Windows 95. Pentru un calculator ca al meu (486 DX2/80) este ca și cum noi ne-am gândi ce s-ar putea întâmpla în anul 3000. Deci tuturor celor asupriți (cu un procesor mai mic de 486) le spun doar că "Dos is not dead gamers!". Deși citesc prin toate revistele că Windows 95 va înlocui DOS-ul este mult mai ușor și reușește să mă surprindă în multe aspecte. **Datcu Adrian Vlad-Pitești**

**M**ajoritatea jocurilor sunt acum produse pentru Windows 95 și nu pentru DOS deoarece el oferă în primul rând o serie de facilități pentru programatori. DirectX-ul despre care ai citit în numărul 1 și multe alte posibilități de realizare a unei grafici excepționale combinate cu avantaje de viteză și

optimizare superioară a programelor produse sunt motive pentru care programarea pentru DOS este din ce în ce mai restrânsă.

**S**unt Mertol din Constanta și am doar... 14 ani. Aș dori foarte mult să puteți introduce pe CD jocuri întregi, dar sunt sigur că nu se poate... Aș vrea să-mi trăiesc viața fiind un călareț din cavaleria regală din AoE, sau măcar unul din Warcraft 2. Îmi doresc foarte mult să pun mâna pe AoE, dar știu că este undeva "La Limita Imposibilului" deoarece părinții mei nu-mi vor da banii necesari pentru acest joc, chit că nu stau așa de prost cu banii. Vă scriu pentru a mă deschide vouă, niște gameri și scriitori superbi. Am mai scris și la alte reviste dar acestea din urmă nu mi-au răspuns niciodată și nici nu o vor face.

**U**ite că am făcut noi ce am făcut și pe CD se află un joc complet. Din păcate nu avem disponibile copii de AoE dar dacă tot nu-ți dau părinții bani, uite că luna aceasta ai obținut scrisoarea lunii așa că ai măcar un buget parțial pentru a-l achiziționa. (cum nu ți-ai dat adresa te rog sună-ne)

**L**a prezentarea unor jocuri de strategie este comentariul: "nu se compară cu noua generație de jocuri de strategie: Dark Reign, Total Annihilation. Ce este atât de extraordinar la aceste două jocuri că eu nu înțeleg? Nu văd ce este atât de nemaipomenit în faptul că jocul are un număr mare de unități și că diferențele de nivel ale peisajului sunt reale și nu simulate ca la alte jocuri. Ce ar mai fi de spus la nr 3? Cu siguranță remarca deplasată de la Fifa 98 "cu siguranță va fi cel mai apreciat joc de fotbal al anului care urmează." în condițiile în care se știe că stă să apară Actua Soccer 2? **Mihael Pop - București**

**U**ff, că tare supărat mai ești. Pentru a reformula întrebarea ta referitoare la TA "Ce conțeză că este cel mai realist joc de strategie real-time de pe lumea asta dacă mie nu-mi place". Trebuie să spun că are o notă profund subiectivă. Din scrisoarea ta reiese că nu ai jucat jocul complet, deci nu l-ai abordat nici în multiplayer. Te asigur că e o experiență fanta-

sitică. Referitor la remarca făcută la Fifa 98 ea are la bază atât jucarea acestui joc cât și a Actua Soccer 2-ului care ajuns însă cam târziu la redacție a fost programat pentru acest număr. Deasemenea din scrisoarea ta rezultă că nu ai jucat nici Fifa 98 și nici Actua Soccer 2. Drept care de ce ești așa de supărat pe cele scrise în revistă?

**S**alut! Vă băieți că nu vă arde de glumă. Revista începe să fie cât de lunară se poate, jocurile prezentate sunt aproape (dacă nu chiar) cele mai noi. Vă întreb, se poate să fie un poster în PC Gaming? **Cătălin Russen**

**S**alut! Se poate să fie un poster în revistă însă noi nu l-am găsit încă. Când se va putea fără asta îl vom introduce. Promitem! Din păcate rubrica de programare lipsește din acest număr din cauza diminuării numărului de pagini dar va reapărea cât de curînd.

**S**alut fraților! Mă cheamă Gabi și vă scriu pentru prima oară... Este PROASTĂ ideea care unul dintre voi care nu agreează un tip de joc să vorbească despre el. Un exemplu este Camil Perian cu articolul despre FIFA 98. Am crezut că fac o criză de nervi cînd am citit primele 2 coloane din prezentare. Faza cu Actua mai tare ca FIFA pur și simplu mă face să rîd. Vreau să îi aduc lui CP cîteva puncte forte ale lui Actua : portarii de multe ori dorm, un șut de la distanță intră în poartă întotdeauna, camera inteligentă și tele-camera erau visuri pt cei de la Gremlin. Dacă privim cu o cameră din apropierea jucătorilor vom vedea că unii nu au nimic de la gleznă în jos, alții nu au gît. Sunt sigur că lui Camil îi plac mai mult simulațiile

**S**unt cititori pentru care grafica este cel mai important lucru într-un joc: exemplu: tu . Sunt oameni care neglijează un joc pentru că are un bug; exemplu: tot tu. Oricum, Camil Perian te așteaptă oricînd la o partidă de Fifa 98, Actua Soccer sau ce joc de fotbal dorești tu pentru a-ți dovedi pasiunea sa și motivul pentru care a scris el acest articol. Faptul că tu ești obsedat după FIFA nu înseamnă că este cel mai bun joc iar că altele sunt slabe. Nu crezi?

**DORESC, DORESC, DORESC !!!**

Nume \_\_\_\_\_  
Adresa \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_

**1. Un abonament pe 6 luni cu reducere**

DA DA DA \_\_\_\_\_ Nu, dar nu știu ce pierd \_\_\_\_\_  
și voi economisi **1500** de lei pe număr = 105.000

**2. Unul dintre numerele anterioare ale revistei**

DA DA DA \_\_\_\_\_ Nu, dar nu știu ce pierd \_\_\_\_\_

Doresc numărul (numerele) \_\_\_\_\_  
care mă vor costa fiecare cu **1500** lei mai puțin !!

Am plătit \_\_\_\_\_ lei cu mandat poștal pe  
adresa Str. N.Constantinescu 10, Bl 11a, Sc  
B, Et 2, Apt 20, Sector 1, București cu mandat numărul \_\_\_\_\_



**Numărul 1: Noiembrie 1997**  
9900 lei

**Articolul lunii:** Simulatoarele viitorului  
**Avanpremiere:** Mig Alley, Uprising, Ultima Online, Grim Fandango  
**Prezentări:** Hexen 2, Pacific General, Pro Pinball Timeshock, Imperialism, Subspace  
**Programare:** DirectX, Grafică 3D  
**Ghidul jucătorului:** Soluția jocului Little Big Adventure 2  
**Interviu:** Tucker Hatfield; Director Adjunct la jocul Aces X Fighters  
**Concurs:** Novalogic, 2 x Comanche 3, 2 x F22 Lightning 2, 4 tricouri



**Numărul 2: Decembrie 1997**  
9900 lei

**Articolul lunii:** Panzer General 2  
**Avanpremiere:** Close Combat 2, World League Basketball, Worms 2, Total Annihilation, Quake 2, Carmageddon SP, Jet Fighter Full Burn  
**Prezentări:** Postal, Age of Empires, Jedi Knight, Warlords III, Blood Omen, Dark Reign, Football Masters  
**Programare:** VGA 13h  
**Ghidul jucătorului:** Lumea cheat-urilor  
**Interviu:** Scott Evans, producător al jocului Panzer General 2  
**Concurs:** 5 copii Panzer General 2



**Numărul 3: Ianuarie 1998**  
9900 lei

**Articolul lunii:** Seven Kingdoms & Great Battles of Hannibal  
**Prezentări:** Chasm, Human Onslaught, Outpost 2, Incubation, Worms 2, Ignition, Total Annihilation, F22 ADF  
**Programare:** Culorile  
**Ghidul Jucătorului:** Monkey Island 3  
**Concurs:** 3 copii Seven Kingdoms, 2 Great Battles of Hannibal și 1 F22 Raptor

## În lucru: Numărul 5

### Jocuri:

Croc  
Final Liberation  
Lords of Magic  
Red Baron 2  
X-Files  
Soldiers at War  
War of the Worlds  
Fighting Force  
Cyberstorm 2  
Spearhead  
F22 Raptor  
Armor Command  
Sierra Pro Pilot  
EA Cricket

### Extra:

Pe CD: **2** jocuri complete  
Lumea cheat-urilor  
Tactici pentru cele mai noi jocuri: Total Annihilation, Fifa 98, Uprising Wing Commander Prophecy, Age of Empires, Jedi Knight,  
Totul despre MUD-uri  
Jocurile: realism sau acțiune?  
On-Line  
Hardware  
Underground  
Concurs

