

Smacketeria

numărul 2 - septembrie 2006

revista online

Fallout 1&2

Bejeweled 2

Credeai că ai scăpat de Bejeweled ?

Unreal 2

The Awakening

Racer

Tunelul de teste

Nexuiz

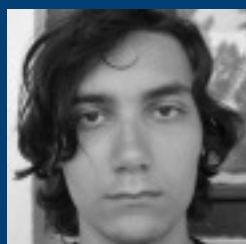
Interviu cu Stephan "esteele" Stahl



Smacketeria - septembrie 2006



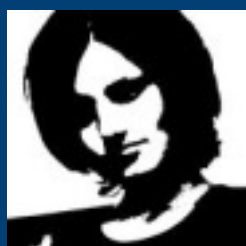
The Pirahna (aka Piry)
pirahna@smacketeria.com



BusterDBK
busterdbk@smacketeria.com



Spyked
spyked@smacketeria.com



Ana Gabana
ana.gabana@smacketeria.com



Murderdoll
murderdoll@smacketeria.com

Cuprins

| | |
|-------------------------------------|----|
| Editorial : septembrie 2006 | 3 |
| Gadgets | 4 |
| Pizza Tycoon | 5 |
| Nexuiz | 7 |
| Interviu cu Stephan "esteele" Stahl | 12 |
| Unreal II | 14 |
| Fallout | 16 |
| Editorial : Numarul ... 2! | 20 |
| Racer | 21 |
| Bejeweled 2 | 25 |
| Chicken Invaders 2 | 26 |
| Lost vikings | 27 |
| Monden : Măruță și Andra | 30 |
| Smackomic | 32 |

Părerea ta contează

Pentru sugestii, critică sau doar pentru a ne saluta, trimiteți un e-mail la adresa feedback@smacketeria.com. Citim fiecare mail. Dacă doriți să vă alăturați echipei Smacketeria, folosiți aceeași adresă. Momentan încă mai căutam redactori (cu sau fără experiență).

Editorial

septembrie 2006

Hello din nou din partea echipei Smacketeria.

Se pare că am reușit și luna asta să lansăm revista, chiar să-i oferim și un aspect nou (destul de plăcut zic eu).

Cu numărul de articole și de oameni implicați în proiectul Smacketeria o ducem la fel de prost.

Dar trecând peste asta, a venit luna septembrie în sfârșit. Smacketeria numărul 2 a fost lansată, deci se anunță a fi o lună frumoasă :).

Pot să spun că evoluăm, și cred că totuși se vede lucrul ăsta în noul mod de structurare al revistei și al site-ului nostru.

Paginile care anunță categoriile au fost scoase pentru că (sincer) arătau urât și pentru că pe noul design nu sunt necesare. Categoriile la rândul lor au fost desființate de tot, fiecare review sau prezentare din Smacketeria luând titlul de "articol".

Am pus și numărul paginii jos, ca să completeze look-ul de revistă, și pentru că am primit niște mail-uri care sugerau acest lucru.

După cum observați, pentru ca acesta este numărul 2 al revistei, am inclus mai multe titluri de jocuri care conțin cifra magică la review-urile făcute de noi, review-uri care sper să fie pe gustul vostru.

Parcă am prezentat jocuri de mai multe genuri decât în ediția de luna trecută, și asta e bine.

Cred că mergem într-o direcție bună.

Sperăm ca pe viitor să vă putem prezenta și mai multe jocuri, și că încă mai sunt persoane doritoare să facă același lucru împreună cu noi.

Dacă totul merge bine, o să ne revedem luna viitoare.

Toate cele bune !

--The Pirahna (aka Piry)

Gadgets

Compania gigant Samsung tocmai și-a dezvăluit noua creație, telefonul mobil SCH-B590, care se zice că ar fi cel mai subțire mobil pentru DMB (Digital Media Broadcasting).

Acest telefon mobil este făcut ca să aibă toate șansele să concureze pe piața din Korea, acolo fiind singurul loc unde tehnologia DMB a evoluat destul.

Samsung SCH-B590 deține o cameră digitală de 1.3 megapixeli și desigur un mp3 player, pe lângă celelalte lucruri standard pe care le găsești la orice alt telefon nou apărut pe piață.

Dacă vrei să ai cel mai subțire telefon, trage o fugă până-n Korea sau importă-l de acolo, pentru că se pare că numai prin acea zonă va fi comercializat.

Când oficial o să fie scos pe piață o să aiba un preț de circa 500 de euro.



Heh ... Acesta este un produs numit Crystal iDuck Lemon și este un flash memory stick. Are o capacitate totală de 256 MB și se conectează pe USB (ca celelalte 90% de stick-uri).

Ce are în plus față de un stick obișnuit ? În primul rând are o rațușcă atașată. Rațușca galbenă este fosforescentă, deci noaptea nu o să fie prea mari probleme să nimeriți mufa de usb. Funcționează pe toate sistemele de operare cunoscute care pot manevra portul usb.

Prețul unui Crystal iDuck Lemon USB 256MB Memory Storage Device este de circa 60 de euro.

--The Pirahna (aka Piry)

Pizza Tycoon

Producător :MicroProse

Anul apariției : 1994

Mama mia!

Stau acum și mă gândesc la faptul că e destul de greu să răscolești trecuturi îndepărtate și să dezgropi jocuri de acum n ani; mai ales când vine vorba de jocuri cum ar fi Pizza Tycoon, care depășește lejer vârsta de un deceniu. Pe vremea aia o firmă obscură pe nume MicroProse și-a propus să scoată un joc, și nu orice joc, ci un (țineți-vă bine) simulator economic, mai exact unul din primele jocuri din seria tycoon-urilor (primul fiind Railroad Tycoon din câte știu eu). Ideea de a te pune în pielea unui macaronar oarecare ar fi părut acum cincisprezece ani ceva ciudat, dar cel puțin interesant.

Show me the pizza

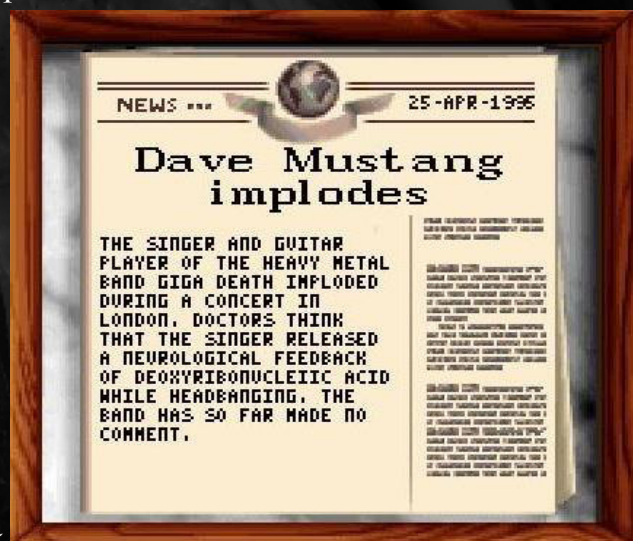
Și uite așa te trezești într-un oraș mare, fără bani (sau cu, în funcție de personajul ales) și cu ambiția de a începe o afacere.. Jucătorul are opțiunea de a face un împrumut la bancă, după care poate cumpăra sau închiria un local, pe care trebuie să îl mobileze cu toate cele necesare pentru producție și servire. Partea frumoasă vine la crearea rețetelor de pizza. Combinațiile sunt practic nelimitate, dar pentru ca restaurantul să aibă succes, în meniu trebuie să existe un număr de rețete standard

(care pot fi puse în practică cu ajutorul manualului. Nu mă îndoiesc de faptul că orice rețetă de acolo ar putea fi încercată și în realitate, deci cred că putem vorbi despre o adevărată carte de bucate).

Un alt aspect important e cererea de diverse ingrediente sau de produse mai sărate/dulci/amare, etc, ceea ce face crearea de rețete și mai interesantă. După asta angajezi personalul, faci aprovizionarea și te-ai pus pe picioare, banii încep să vină încet-încet.

Hey! I ordered a mincemeat pizza!

Dar producătorii nu s-au limitat la atât și au decis să ofere jucătorului mai mult. Pe lângă faptul că producția poate fi extinsă la un număr de n restaurante în toate orașele disponibile în joc, nu se poate spune că afacerea cu "mâncăruri tradiționale chinezești" e ceva prea profitabil, deci există și alte lucruri de făcut pentru a face repede bani. Concursurile de rețete sunt interesante, dar cel mai interesant aspect al jocului e prezența lumii interlope.



Băieții de la colțul blocului îți vor cere diferite taxe de protecție (în caz contrar te poți trezi cu restaurantul devastat), dar dacă te bagi în diverse afaceri necurate poți avansa în lumea interlopă și lucrurile se schimbă. Mă supără concurența? Mă duc și îi sabotez și dacă am "spate" scap de pușcărie.

Și tot așa, la nesfârșit

În free mode jocul este almost open-ended. Și nu e un lucru deranjant, luând în considerare faptul că acest Pizza Tycoon este destul de complex încât să țină gamerul cu zilele în fața computerului. Totul piperat cu un umor cel puțin interesant, care e prezent atât în design-ul jocului (butoane, felul în care sunt desenate personajele) cât și în diversele metode de informare

Pizza Tycoon

Producător :MicroProse
Anul apariției : 1994

pe care jucătorul le are la dispoziție (spre exemplu, curățenia dintr-un restaurant e reprezentată prin niște grafice frumos desenate care dau mai degrabă impresia de desen animat decât de indicatori economici). Cu toate acestea, jocul reușește să rămână un simulatoreconomic în sensul cuvântului, și încă unul dificil, care nu mi-a dat nici un moment senzația că ar fi “cusut cu ață albă”. Economia evoluează la fel ca și în realitate, scăderile pot fi la fel de dureroase, nu există nici un truc (cu excepția cheat-urilor) de care să te folosești pentru a câștiga bani prea ușor (misiunile pentru mafie te pot duce rapid cu un picior în groapă).



Deci...

Ca să închei scurt, Pizza Tycoon e făcut pentru cei care își doresc un simulator cât se poate de serios. Deși s-ar putea să exagerez, îl pot numi SimCity la nivel microeconomic, Tycoon-urile mai noi (gen Rollercoaster Tycoon) fiind niște glume bune pe lângă el. A, și nici să nu vă gândiți să jucați jocul fără manual lângă voi.

Spyked



Nexuiz

Producător : Alientrap

Anul apariției : 2005

La început, pe când accelerarea 3D nu prea era, pe când Busteri existau dar erau prea mici și proști ca să fie gameri, ori jocurile cu mașini nu aveau chestia aia enervantă și absolut inutilă care zicea că nu e voie să faci în realitate ce vezi pe acolo și să îți oferi o înmormântare creștinească muștei de pe parbriz, pe când Iadul era încă neexplorat, idSoftware scotea o jucărioară numită „Doom”, care urma să fie considerată de mulți primul FPS care putea fi jucat cu adevărat în multiplayer. Continuări, treburi, la un moment dat trebuia ceva nou. Descent al celor de la Parallax a făcut pasul de a trece totul în 3D. Inamicii erau 3D, armele erau 3D jocul în sine evoluase de la vechiul 2.5D la adevărata reprezentare în spațiu... Prin aceeași perioadă cei de la id au scos și o trebușoară numită „Quake”. Desigur că, așa cum se întâmplă cu orice joc de succes, a avut o continuare, apoi încă una și mai nou ne-am trezit și cu un Quake4... Momentan ne interesează doar partea de multiplayer și povestea unui cod sursă (nu, nu cel de HL2 :))...

Engine-ul de Quake a fost revoluționar pentru vremea sa, permițând crearea de spații cu adevărat 3D și dispunând de o groază de drăcării tehnice pe care se poate (sau nu) să le fi văzut și în Descent. Ideea este

că, la fel cum stau lucrurile cu orice lucru bun de pe lumea asta, e fain când îți folosește, dar e mult mai bun atunci când e al tău. Așa că este de la sine înțeles ce bucurie a fost pe capetele celor care s-au trezit pe 21 decembrie 1999 și au descoperit că engine-ul din Quake fusese lansat pe Internet sub licența GPL... De aici toată lumea (eh, cine se pricepea) a început să facă una și alta și, curând după marea minune, a apărut, printre multe alte engine-uri, DarkPlaces. Pe baza acestuia o echipă de entuziaști numită „Alientrap”, formată pe Internet și condusă de domnul Lee Vermeulen s-a apucat să lucreze la un joculeț, care a văzut lumina primului release (versiunea 1.0 deja, nu alpha) pe data de 31 mai 2005 sub numele de Nexuiz.



O hartă dificilă

Just frag!

Cândva prin iarna '05-'06 umblam și eu pe net căutând diverse treburi, cu o preferință pentru un joc fain care să ruleze și pe sistemul meu, nu foarte bun prieten cu chestiile care cer multe resurse. Cum tocmai dădusem de



Summer's here...

Nexuiz într-o listă cu jocuri gratuite m-am gândit să îi dau o șansă. Prima impresie la vederea screenshot-urilor a fost că o să ruleze un pic cam... greu. După un download nu foarte mic dar nici exagerat de mare (până în 200 de mega, pe atunci versiunea 1.2.1) m-am trezit pe HDD cu o arhivă care conținea atât executabilele de Windows, Mac și Linux, modelele și toate cele dar și sursa și am intrat în joc. Curios ca tot omul, m-am uitat un pic prin setări, mi-am ales un „avatar” și în cele din urmă am nimerit pe un server unde lumea butona de zor un mod numit „Minstagib”. Dar să luăm lucrurile ușurel... Creatorii lui Nexuiz intenționează să aducă deathmatch-ul înapoi la origini, unde nimeni nu se complica prea tare cu nu știu câte lucruri, jocul fiind simplu, rapid și antrenant, cu șanse cât de cât egale pentru toți participanții. Așadar jocul de față se bazează pe aceeași idee pe care s-au bazat și Quake 3 și seria Unreal Tournament, adică luptele furioase date între mulți jucători, fie în clasice deathmatch-uri fie în

Nexuiz

Producător : Alientrap

Anul apariției : 2005

alte moduri de joc dar păstrând măcelul, cu accentul pus pe echilibrarea armelor și a tuturor parametrilor.



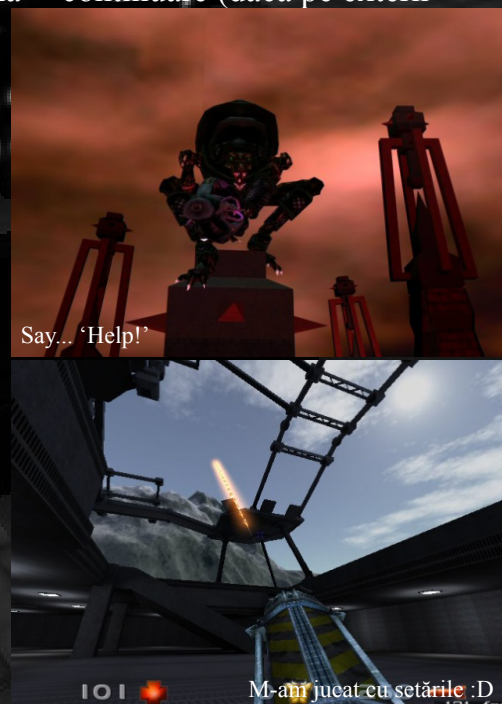
Click the button...

După un ecran de welcome suntem puși în fața unui meniu în care se găsește cam tot ce e nevoie: Campaign (partea de single player, de fapt 20 de niveluri cu diverse setări pentru boți), Join Game și Create (care nu cred că mai e nevoie să spun ce fac), Options, Quit, dar și Instant Action (care ne aruncă direct într-o confruntare), Credits și opțiunea de a viziona un demo.

În versiunea curentă (2.0 la data scrierii acestui articol cu 2.1 foarte aproape de lansare) putem participa la confruntări de tipul clasicelor Deathmatch-uri (inclusiv pe echipe), Capture The Flag (dacă nu mă înșel se poate chiar cu mai mult de două tabere), Domination (unde va trebui să capturați un anumit obiectiv și să îl păziți de adversari, fiecare moment în care pe acesta e culoarea echipei voastre însemnând puncte valoroase), Rune Match (diverse rune sunt răspândite pe hartă, dând posesorului diverse abilități), Last Man Standing și Arena. Găsim desigur și Rocket Arena și Instagib, însă marea mea fericire a fost modul Minstagib care rulează pe unele servere. Acesta este la bază un Instagib despre care vom vorbi curând. Campania mi se pare că ar avea rolul de a obișnui jucătorii noi cu Nexuiz, fiind la

început extrem de ușor să treci la nivelul următor, cu creșterea gradată a dificultății pe măsură ce avansezi. Avansarea se face liniar, cu fiecare luptă câștigată deblocând următorul nivel. Nu aș spune că e chiar floare la ureche, eu unul începând să am probleme încă de pe la nivelul 12, asta în condițiile în care nu eram chiar nou, însă nici un foarte bun FPS-ist :). Cu această componentă nu mi-am bătut însă prea tare capul, preferând mai mereu să joc online.

Un click pe „Join Game” ne pune în fața unei liste destul de lungi de servere, dintre care pe destule am putut juca fără probleme cu conexiunea prin cablu de acasă, chiar dacă toate erau în afara țării. De fapt nici nu știu să fi văzut vreodată vreun server la noi, deși sper în continuare (dacă pe extern



Nexuiz

Producător : Alientrap

Anul apariției : 2005

jocul merge bine pe intern ar trebui să nu aibă nici un fel de problemă). De reținut că toate acestea sunt destul de goale la anumite ore, dar se populează satisfăcător noaptea. Aici intervine unul dintre neajunsurile pe care le implică faptul că Nexuiz este un proiect open-source: nu este foarte cunoscut și adesea jocurile mai arătoase iau ochii potențialilor „clienți”. Tocmai de aceea este răspândit mai mult prin Germania și țările învecinate și prinde ușurel rădăcini și în Statele Unite, numărul de oameni online fiind totuși nu foarte mare. Nu am avut însă mari probleme în a găsi cu cine să joc, deseori dând chiar peste oponenți foarte buni.

For the slaughter!

Armele de care dispunem sunt destul de bine modelate, fiecare cu propriile abilități și pe alocuri cu o tentă de originalitate. Încă de la început suntem echipați cu un laser (folositor mai mult la sărituri), o pușcă asemănătoare cu cea din Half-Life ce dispune de funcția „burst fire”, o mitralieră cu două modalități de tragere (una mai rapidă, cealaltă mai precisă), un aruncător de grenade, „electro” (pe care vă las plăcerea să îl descoperiți, spunând doar să nu aruncați cu prea multe „biluțe” dacă nu aveți pe unde fugi), „crylink”, „nexgun” (adevărata mea iubire, foarte

asemănător cu un railgun și cu un wiki simpatic despre modul de funcționare pe bază de antimaterie; poate fi folosit și ca sniper rifle, fiind foarte puternic și dotat cu zoom), „hagar” și clasicul lansator de rachete. Proprietățile tuturor acestora se pot modifica după bunul plac al administratorului server-ului sau după cerințe. Un pic mai devreme am amintit de modul Minstagib (un Instagib un pic mai special). Sincer să fiu cred că mai tot timpul petrecut în Nexuiz este pe serverele ce rulează acest mod. De ce? Ei bine este simplu, nu cere multe resurse (eu am probleme serioase cu memoria) și mai ales toți au șanse egale, fiecare plecând cu un nexgun modificat (mult mai puternic, secondary fire activează laserul folosit pentru sărituri (am văzut indivizi care făceau miracole cu treaba asta), de data aceasta fără damage, iar zoom-ul este

rezervat butonului din mijloc sau roțiței) care omoară orice dintr-o lovitură. Aproape toate power-up-urile sunt dezactivate, așa că singura modalitate de a supraviețui este să te asiguri că nu ești lovit deloc. În unele locații se poate găsi și un item care oferă posesorului încă două vieți sau un power-up ce conferă invizibilitate parțială (și un taunt frumos celui care omoară un jucător invizibil).

Arenele în care se desfășoară confruntările sunt în general bine realizate, fără a fi (cele mai multe) foarte complexe și dichisite. Sunt totuși modelate și texturate cu destul bun gust, reușind să creeze un univers SF-fantasy plăcut. De asemenea, dimensiunile lor variază destul de mult, de la hărți destinate unui număr relativ redus de jucători până la o ediție menită



Nexuiz

Producător : Alientrap

Anul apariției : 2005

a fi jucată în 64 de oameni a lui „Jailbreak” (aceasta nu pare însă terminată și nu este disponibilă decât separat).

Alte hărți care ies în evidență ar fi „Blue Sky” (o hartă relativ mică dotată cu niște jumpads care aruncă jucătorii foarte sus, pe o platformă — am avut parte de niște runde tare nostime aici), „Evil Space” (cu niște sărituri care uneori se lasă cu ploi de sânge), „Running Man”, „Farewell” (plasată într-o cetate), remake-ul lui Q1Dm6 și „Silver City” (pe care unii o urăsc; mie îmi place sincer :D).

Un alt lucru demn de observat, mai ales dacă aveți cum să dați detaliile la maxim fără să vă faceți griji în ceea ce privește framerate-ul, este modul în care sunt iluminate hărțile mai noi, jocul de lumini și umbre contribuind la crearea unei atmosfere un pic mai speciale.

From light to dark

Că tot veni vorba de lumini și umbre, a venit timpul să zic ceva și despre grafică. Engine-ul DarkPlaces își face binișor treaba în Nexuiz, randând totul într-un mod destul de frumos și rămânând totuși relativ ușor de rulat și pe plăci video mai vechi, deși desigur că nu vom avea parte de aceeași calitate. De asemenea, nu ar strica o optimizare sănătoasă, având în vedere că am văzut destul de

multe efecte și în Alien Arena (deși acesta nu știu exact cum este „construit”), care se mișcă mult mai bine.

Dacă unele din hărți sunt un pic mai prăfuite ca aspect grafic, cele noi încep să se folosească foarte bine de tot ce are de oferit acest joc (inclusiv bumpmapping, bloom, iluminare dinamică, umbre real-time — totul ușor exagerat așa zice spre a impresiona; țineți minte că totul a plecat de la engine-ul de Quake 1).

Armele sunt și ele binișor modelate, însă se poate și mai bine, iar multe power-up-uri și steagurile echipelor mi-ar fi plăcut să fie mai complexe. Adevărata problemă a graficii stă însă în modelele personajelor, care nu ar strica să beneficieze de un update destul de curând, lucru recunoscut chiar de producători.

Nu zic că sunt rele, însă mai trebuie șlefuite și optimizate. Chiar și niște texturi un pic mai complexe și animații un pic mai naturale ar însemna destul de mult, deși nu ar rezolva ciudata situație în care Ioana d'Arc stă lângă Carni (o monstruoasă un pic mai SF). Consider că mici modificări care să îi lege pe toți aceștia un pic și să îi ancoreze unul de altul și împreună în universul SF-fantasy ar fi mai mult decât binevenite.

Singurul lucru pe care l-aș mai avea de reproșat pe plan tehnic acestui joc ar fi faptul că de pe la versiunea 1.5 a devenit ceva mai gourmand când vine vorba de memoria RAM. Eu l-am testat cu 256MB RAM (pe site scrie că e ok) sub SuSE Linux 10.0 cu Window Maker (care îi lasă mult mai multă memorie decât Windows XP) și în jocurile aglomerate tot m-am lovit de „agățări” ceva mai lungi...

Ce-i drept, am nevoie de un upgrade și îl voi face, dar cu cât cere mai puțin cu atât mai bine.

Cineva striga că îl aleargă o rachetă

Sunetul este bun, neatrăgând atenția foarte mult, dar nici deranjând. Mi s-a părut extrem de nostimă număratoarea inversă care se aude atunci când rămâi fără muniție în modul Minstagib, având la dispoziție câteva secunde să găsești „provizii”, în caz contrar sinucigându-te sub pretextul că „What's the point of living without ammo?”. Muzica (electronică) se îmbină uneori extrem de bine cu restul jocului, alteori neieșind în evidență prea tare (sincer nici nu prea are cum, pentru că totul se petrece atât de repede în acest joc că nu ai cum să te concentrezi la prea multe). Cred însă că aș recunoaște însă destule dintre melodii dacă le-aș auzi undeva.

Nexuiz

Producător : Alientrap

Anul apariției : 2005

How long is your hair?

... Întrebare de pe forum :).

Fiind un proiect open-source, deci unul care se bazează extrem de mult pe comunitate, dacă forumul ar fi fost rece și neprimitor probabil că Nexuiz nu ar fi ajuns așa de departe. Ce am găsit acolo însă a fost poate cea mai simpatică, prietenoasă și sărită de pe fix comunitate online din care mi-a fost vreodată dat să fac parte. Pur și simplu se vede că oamenii aceia nu vor decât să se distreze și o fac de minune, atât în joc cât și în afara lui. Trebuie să menționez și că producătorii sunt foarte activi pe acest forum, venind fie cu soluții, fie cu explicații fie doar cu câte o doză bună de umor. Ce îmi mai place este că aceia care doresc a se implica în proiect pot face asta destul de ușor dacă se pricep la ceva, iar jocul nu are decât de câștigat.

Pe site-ul oficial găsiți și un link către cele două ladders (1on1 și 2on2), unde puteți juca împotriva altor persoane (dar după un set de reguli bine stabilit), urcând (sau coborând) în clasamentul general.



Per total Nexuiz mi-a lăsat impresia unui proiect ambițios, la care se lucrează cu pasiune și care sper să ajungă departe. Nu îmi mai rămâne decât să îi felicit pe toți cei implicați pentru munca depusă și să sper că își vor îmbunătăți creația în viitor astfel încât să ajung la un moment dat să îi

dau nota maximă (recunosc, ar fi un lucru rar :D). Nu ia o notă mare pentru că este un proiect open-source, ci pentru că eu unul consider că ar merita-o. Plus că mi se pare că e mai rapidă acțiunea decât în Quake 3. [?]

BusterDBK



P.S.: Într-o noapte m-am întâlnit pe un server cu un român ([RO]Lord), cu care am avut plăcerea să port o scurtă dar interesantă conversație și în urma căreia am aflat că mai sunt cel puțin încă doi români care joacă Nexuiz. Hai, oameni buni, să le arătăm că știm să jucăm!



Interviu

cu Stephan "esteel" Stahl

Dacă tot v-am prezentat (un pic mai pe larg) Nexuiz luna asta ne-am gândit să vă oferim și ceva informații direct de la unul din producători. De ce l-am ales pe domnul Stephan "esteel" Stahl să ne răspundă la câteva întrebări și nu pe Lee Vermeulen? Ei bine voiam opinia cuiva care, făcând parte din comunitate, a ajuns să se alăture proiectului când acesta era deja lansat. De asemenea, atunci când se va lansa al doilea proiect Alienrap (Zymotic) probabil că îl voi invita pe Vermeulen la o discuție despre acel joc și voi profita de ocazie ca să mai aflu și câteva lucruri despre Nexuiz. Ceea ce urmează este esențialul din discuția pe care am purtat-o cu Esteel pe IRC. Noi îi mulțumim încă o dată pentru amabilitatea de care a dat dovadă și vă urăm lectură plăcută.

[Ne-am salutat, i-am explicat de ce l-am contactat și a fost de acord să discutăm un pic despre Nexuiz.]

BusterDBK: *Dacă îmi amintesc bine ai zis pe forum că nu făceai parte din echipă atunci când a început totul. Cum ai aflat de proiect și când te-ai alăturat lui?*

Esteel: Am aflat de Nexuiz atunci când a apărut versiunea 1.0... Nu sunt sigur în privința zilei. Hmm, pagina de știri

zice 31.05.2005. Și cum am ajuns în echipă... Am fost pur și simplu activ în comunitate de la început. Am fost captivat de Nexuiz și distracția pe care mi-o oferea așa că m-am înscris pe canalul de IRC și pe forum și am ajutat la testarea de patch-uri și alte lucruri. Până când într-o zi mi s-au dat mai multe permisiuni, a fost mai mult ca un proces lent...

B: *Îi cunoști pe alți producători în persoană sau doar prin intermediul Internetului? Fac parte din comunitate de nu foarte mult timp însă nu e nevoie de mult timp să îți dai seama că e un fel de familie mare și veselă, forumul fiind mereu distracție pură.*

E: I-am văzut pe Toddd și pe Strahlemann în persoană... Toddd se ocupa de niște efecte iar Strahlemann de hărți. Pe toți ceilalți îi cunosc via Internet.

B: *Și până la Nexuiz ai mai fost implicat în alte proiecte de jocuri open source?*

E: Nu am mai fost implicat în jocuri open source până la Nexuiz, dar am scris câteva patch-uri mici pentru alte soft-uri open source, cum ar fi emacs sau o chestie xml java numită „ecs”. De fapt Nexuiz a fost primul joc în care am fost implicat, în afară de joaca propriu-zisă desigur.

B: *Hm, sincer să fiu mă cam așteptam să aud că te-ai ocupat de modificarea lui Quake, ca alți oameni de pe forum.*

E: Nu, sunt în totalitate nou. Cred că asta arată cât de ușor e modding-ul.

B: *Presupun că da. [deși modulele bune sunt produse tot de oameni pricepuți, e totuși mai simplu decât ce fac băieții de la Alienrap (n.a.)] Mă întrebam de asemenea ce lucruri ai vrea să vezi în joc, dar nu sunt tocmai pe lista de priorități în acest moment. Ceva pentru viitorul îndepărtat...*

E: Păi... Noi modele sunt pe lista tuturor. Cele de acum sunt relativ vechi și depășite la câteva aspecte tehnice. Printre alte lucruri pe care ar fi bine să le avem este și CSQC (Client Side QuakeC). În acest moment totul în afară de randarea grafică se face pe server și ar fi frumos să se facă mai multe pe client. Lucruri ca forțarea modelelor jucătorilor și afișarea mai multor informații ar fi atunci posibile.

B: *CSQC ar îmbunătăți puțin și performanțele în rețea?*

E: Asta depinde... Performanțele în rețea sunt deja destul de bune, dar s-ar putea

Interviu

cu Stephan "esteeel" Stahl

îmbunătăți un pic cu CSQC. De exemplu mă gândesc că autentificarea jucătorilor ar putea fi posibilă cu CSQC fără a fi nevoie de schimbarea protocolului, deci ai dovedi că ești „tu”. Ar fi util în match-urile din ladder sau pentru obținerea unei „încredere globale” ca să dovedești că nu trișezi.

B: *Îmi amintesc și de o conversație de pe forum în care cineva întreba dacă poate seta jocul să ignore mesajele unui anumit jucător, lucru care nu era posibil din cauză că acestea erau manipulate server-side...*

E: Da, acele lucruri ar fi posibile... Și ar fi posibil / mai ușor să implementăm mesaje traduse. Deși mesajele traduse ar însemna MULTĂ muncă.

B: *Nu m-am gândit niciodată la asta, wow! [am înțeles eu greșit? nu am mai auzit de asta nicăieri și ar fi ceva absolut genial (n.a.)] Ai pomenit un pic mai devreme de modele și de problemele tehnice care țin de ele. Presupun că atunci când vor fi înlocuite cu unele mai bune se va simți și o ușoară îmbunătățire a framerate-ului. Mă înșel?*

E: Sper că va fi mai mult decât o „ușoară” îmbunătățire. Au fost discuții în care s-a sugerat

că ar fi posibil să reducem numărul de poligoane la o treime și cred că asta ar fi ceva grozav. Deși mă încred în informațiile third party aici :).

B: *Nu cred că PC-ul meu poate să ducă frag-event-ul de 64 de jucători, că tot veni vorba :). Decât dacă scad detaliile mult.*

E: Păi să faci un server să suporte 64 de jucători ar trebui să fie mai ușor decât să faci un client să ruleze așa.

B: *În mod sigur... M-am convins într-un CTF recent că am nevoie și de mai mult RAM. [am 256MB și joc Nexuiz sub Linux cu Window Maker... (n.a.)]*

E: Hardware-ul meu e un „vechi” P4 HT la 3GHz cu 1GB de RAM și o NVidia 6600GT cu 256MB de memorie video...

B: *Atunci nu ar trebui să ai problema aia... :)*

E: Pot juca Nexuiz mai bine decât Quake4. [i-am amintit că nu prea cred că îmi rulează Quake4, dar Nexuiz se descurcă onorabil (n.a.)] Nexuiz se adaptează mult mai bine. Poți dezactiva mult mai multe chestii.

B: *Știi că sunteți entuziaști și lucrați la proiectul acesta pe gratis, dar un prieten a văzut link-ul pentru donații și a întrebat cât de bine vă merge cu acestea. (Îmi amintesc că citeam odată despre MOD-ul de Half-Life „Poke 646” și toate porțiile de pizza și cutiile de suc care au fost „implicate” în producția sa; donațiile ajută la „dotarea” cu acestea? :)) Dacă poți divulga ceva, desigur...*

E: Acesta este un aspect despre care nu am nici un fel de cunoștințe. Ar trebui să îl întrebi pe Vermeulen... Tot ce știu e că am donat de două ori până acum, o dată pentru 1.0 și a doua pentru 2.0.

B: *Sper că nu te-am plictisit de moarte cu întrebările și mulțumesc din nou.*

E: Nu, a fost distractiv să răspund la ele. Nici o problemă. Mulțumesc pentru munca depusă.

B: *Nici o problemă. Sper să ne vedem și la frag-event-ul de 64 de jucători :).*

E: Ești binevenit.

BusterDBK

Unreal 2

Producător : Legend Entertainment
Anul apariției : 2002

Unreal II : The Awakening este unul din acele jocuri pe care le așteptam emoționat să apară pe piață. De ce ? Pentru că la acesta lucrau Legend Entertainment, Epic MegaGames și Atari, nume grele în domeniul gaming-ului.

Dar să lasăm motivele în pace și să vă prezint jocul. Încă din meniuri / intro Unreal II impune un standard de calitate și complexitate ridicat. Jocul începe într-o bază militară din viitor, unde tu, un mareșal proaspăt revenit în acțiune, primești instrucțiunile de bază pentru a juca Unreal 2 (adică un mic tutorial) și apoi ai onoarea să participi la prima misiune.

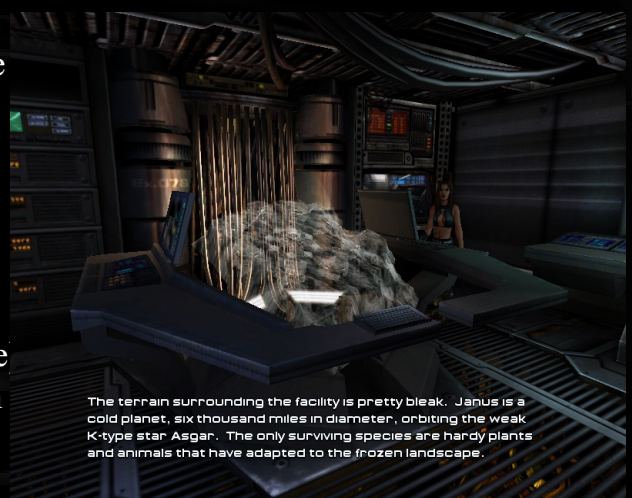
Pana la locul primei misiuni (ca și orice altă misiune) ești transportat de o navă imensă (pe care se află o tanti cu bustul mare, un individ care fumează tot timpul și un roboțel care caută să înțeleagă oamenii și sa învețe cât mai multe).

Pe parcursul jocului dai peste foarte multe creaturi ciudate. Eu am dat peste mercenari (ori ca cyborgi ori ca oameni), paienjeni, maimuțe albastre (foarte foarte violente și multe altele care în momentul de față nu par să-mi vină în minte.

După fiecare misiune se întâmplă ceva.

Ori se strică ceva la navă, ori apare vreo creatură pe navă, ori "tipul care fumează mult" se ceartă cu "tipa cu sânii mari", ori nava este atacată de mercenari.

Și desigur după fiecare misiune este prezentată o armă nouă, concepută de "tipul care fumează mult", sau inovațiile pe care le aduce el armelor (de exemplu la rocket launcher știu ca a făcut "seeker missiles", astfel încât cu o rachetă pot



să lovesc 4 ținte diferite, la shotgun mi-a instalat niște grenade de mai multe tipuri cu care fac o groază de damage).

Față de celelalte FPS-uri acesta are și un storyline solid, prezentat pe parcursul jocului din convorbirile cu membrii echipajului, care își povestesc întâmplările, conturând mai mult situația din prezent.

Deci până acum avem un tip care "confeționează" arme și un roboțel care vrea să învețe multe lucruri. Dar cine e tipa ?



Unreal 2

Producător : Legend Entertainment
Anul apariției : 2002

“Tipa cu sânii mari” este Aida. Ea este responsabilă cu briefing-ul misiunilor și este într-un fel conducătoarea (mоторașul) navei.

Aida a fost un strateg militar de când s-a născut, având planuri geniale de fiecare dată. Prin joc este prezentată și viața ei, dar mai bine mă opresc aici cu prezentarea ei, ca să vă las să-i admirați texturile.



Vorbind de texturi ... din punct de vedere grafic jocul este superb. Chiar mai mult decât superb. Toate elementele vizuale se pot seta pentru a obține performanțe mai mari la capitolul “frames per second”. Lumini, umbre, bump-maps, texturi de calitate, efecte speciale, toate toate sunt aranjate perfect și afișate la fel de bine.

Sunetul jocului deasemenea contribuie la feeling enorm, cu melodii “de luptă” când e nevoie, melodii

un pic înspăimântătoare când rămâi singur pe o planetă necunoscută ... capitolul muzică este asigurat total și făcut perfect.

Sunetele creaturilor, armelor, vocile și alte sunete ambientale sunt de asemenea de calitate și făcute cu cap.

Dispune de tot ce are nevoie un First Person Shooter, adică save/load, quick save/quick load, setări de sensibilitate, configurarea nivelului de detalii, calității sunetului (care chiar și la calitate mică tot se

aude superb), peisaje minunate, nivele bine gândite, inamici pricepuți, sistem de damage (daca tragi în cap faci mai mult damage). E perfect.

Ce nu mi-a plăcut la el, mai exact singurul lucru care nu mi-a plăcut, este timpul de încărcare. La mine se mișcă exact ca un melc călcat în slow-motion de un camion, chiar și la rezoluții mai mici (800x600). Cel puțin pe calculatorul meu cu 256 MB de RAM nu sunt mulțumit de performanța pe care mi-o oferă un joc apărut în același an în care mi-am cumpărat calculatorul (care atunci era printre cele mai performante sisteme).

Deci singurul minus rămâne performanța, în rest este un model pentru jocurile FPS.

--The Pirahna
(aka Piry)

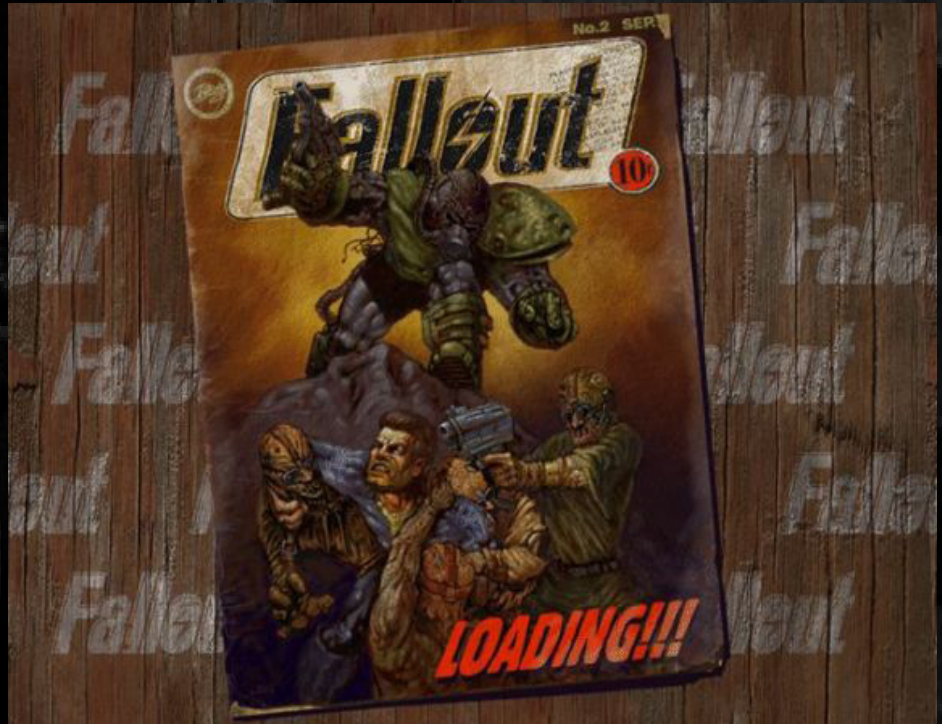


Fallout

Producător : Interplay
Anul apariției : 1997

When bombs start falling down.

Deși s-ar putea să pară o introducere ciudată în universul Fallout-ian, pentru început vreau să pun în evidență faptul că “seria Fallout” se referă în opinia mea doar la primele două jocuri, nu și la Fallout Tactics sau la vreo minunăție scoasă pe console, motiv pentru care Fallout și urmașul său cu 2 în coadă sunt singurele jocuri tratate în articolul de față. De ce fac asta? Poate fiindcă primele două se aseamănă foarte tare între ele (deci pot fi luate lejer împreună), pe când altele care poartă acest nume contrastează foarte tare prin gameplay sau alte elemente, fără să poată fi considerate Role-Playing Game-uri. Acestea fiind spuse, spaicul va purcede în a diseca Fallout-ul.



War. War never changes...

Acum vreo zece ani, o firmă pe nume Interplay... Nu. Asta e altă poveste. După cum spuneam, peste vreo 70 de ani problemele de ordin politico-economic dintre guvernul

american și alte state vor duce la începerea unui mic război (tind să cred că cei care au conceput povestea au fost un pic cam optimiști). Punctul culminant este marcat, bineînțeles, de lansarea unor rachete nucleare care fac planeta praf, transformând totul într-un deșert, cam ca în Mad Max.

Pentru a supraviețui radiației, populația e dusă în adăposturi antiatomice, pentru ca mai târziu (cam peste alți 70 de ani) acestea să se redeschidă. Și așa se face că până în anul 2161 (când începe jocul) Vault-urile sunt părăsite, mai puțin Vault 13 (număr magic, deh), care funcționează complet izolat de lumea exterioară.



Fallout

Producător : Interplay
Anul apariției : 1997

Problemele apar în momentul în care cipul de purificare a apei din Vault 13 se strică, și fiindcă o problemă nu vine niciodată singură, era normal ca echipa tehnică să nu fi avut buna inspirație de a lua cipuri de rezervă înainte de război. Astfel, personajul principal (controlat de jucător) este ales și trimis să găsească obiectul înainte ca locuitorii adăpostului să moară de sete. Bineînțeles că treaba se complică pe parcurs, eroul nostru își duce misiunile la capăt (cu ajutorul jucătorului, bineînțeles), după care se întoarce pentru a fi răsplătit cu un “te-ai schimbat prea tare, nu mai ești de-al nostru, pleacă înapoi în deșertul din care ai venit”. Moment în care începe povestea din Fallout 2. Eroul nostru se retrage în nord unde înființează un trib (adică o familie mai mare, așa). Și așa se face că unul din nepoții săi va trebui să salveze (într-un mod foarte cliché-istic el e singura speranță de salvare) tribul de la moarte, fiind trimis să găsească o chestie numită Garden of Eden Creation Kit (GECK). Acest GECK se găsește în fiecare adăpost antiatomic, iar scopul lui este acela de a fi folosit la transformarea deșertului într-un loc mult mai plăcut. And guess what? Din moment ce Vault 13 nu s-a deschis niciodată, omul este trimis să găsească obiectul cu pricina tocmai acolo. Da,

treaba se complică pe parcurs și în acest sequel.

Dancing in the desert

Primul lucru care m-a izbit fix în intelect atunci când am deschis prima dată cele două jocuri a fost atmosfera. Încă din intro-uri, tot de la artwork până la coloana sonoră dă senzația puternică de anii ‘50 (făcând o referire, cel mai

pe tranzistori. Al doilea lucru care a reușit să mă dea pe spate a fost sistemul de creare al personajului, care face deliciul ambelor jocuri. Practic, există șapte stat-uri de bază (fiecare important în felul lui, afectând jocul într-un fel sau altul), perk-uri (cum ar fi healing rate-ul sau rezistența la radiație), trairurile și bineînțeles skill-urile, într-un număr extrem de mare.



probabil ironică, la psihoza americanilor din perioada aia în ceea ce privește bombele atomice). Personajele sunt desenate într-un mod foarte comic-style, iar pe fundal rulează melodii precum “A kiss to build a dream on” a lui Louis Armstrong. Mai mult decât atât, un aspect interesant e faptul că toate computerele din joc funcționează pe lămpi și nu

Deși scoaterea magiei din sistemul de joc ar fi putut deranja mulți jucători înrăiți de RPG-uri, eu spun că nu e cazul, lucrurile fiind în Fallout destul de complicate încât să poată da bătăi de cap oricui. De exemplu, cine își alege Melee Weapons ca skill de bază va avea mari probleme la distanță dar va rupe tot în cale cu ciocanul.

Fallout

Producător : Interplay

Anul apariției : 1997

Cei care aleg skill-uri non-combative, cum ar fi Repair sau First Aid, au avantajele și dezavantajele lor, iar cine alege Energy Weapons va constata că skill-ul poate fi inutil primele două treimi din joc, când nu apar nicăieri arme bazate pe energie. Cu toate acestea, jucătorul poate deveni un fel de mic zeu cu ele mai târziu, fiindcă da, toate aspectele astea afectează sistemul de luptă. De asemenea, prezența NPC-urilor

Fallout Tactics, spre exemplu, unde se poate alege și opțiunea de real-time) m-a făcut să mă atașez oarecum de jocuri, cu toate că nu puține au fost momentele în care glonțul ajungea în ochii unui membru al party-ului în loc de cei ai inamicului (spun asta fiindcă ochii sunt cea mai sensibilă parte a corpului unui inamic în universul Fallout), și atunci dă-i cu reload-uri și iar save.

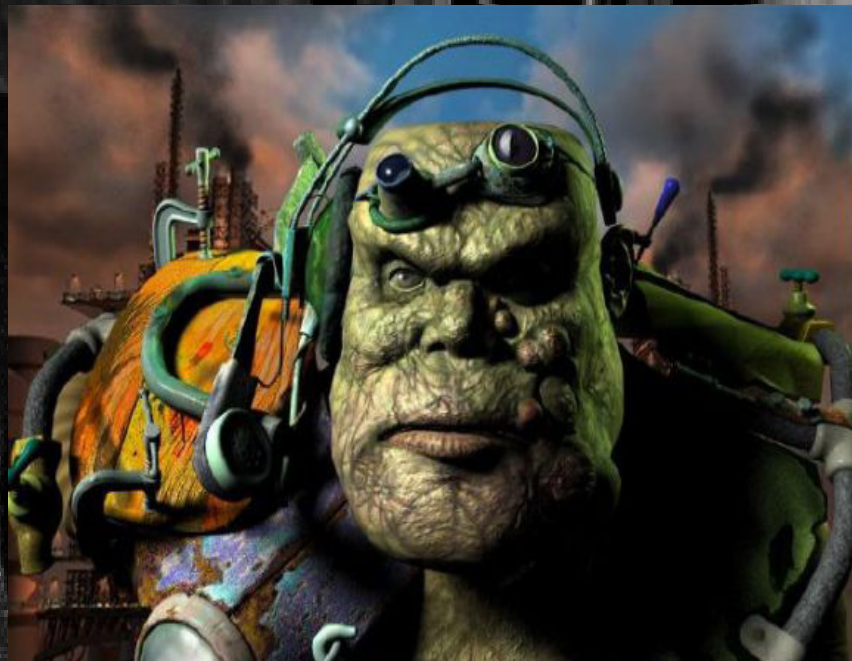
Despre diferențele

complex decât cel dintâi (și mai plin de bug-uri, ca să spun drept). Inamicii sunt mult mai dificil de pus la orizontală, libertatea e mai mare (și dacă în Fallout libertatea de joc era considerabilă, atunci în Fallout 2 ea poate deveni un motiv în plus pentru confuzia gamer-ului), armele mai multe, deci lucrurile se complică. Cât de bun sau rău e acest aspect îi voi lăsa pe alții să hotărască, pe mine nu m-a împiedicat să mă bucur de numărul mare de ore de joc pierdute în fața PC-ului.

No Mutants Allowed

Fiindcă articolul meu se cam încheie aici, voi mai spune doar că grafica mi s-a părut excepțională la vremea respectivă, implicarea actorilor în a intra în rolurile personajelor la fel. Și asta nu întâmplător, deoarece avem de-a face cu ceva nume mari, cum ar fi Richard Dean Anderson, David Warner sau Jeffrey Jones. Și fiindcă jocul a avut (și încă are) un fanbase incredibil, ani buni fanii au presat producătorii să lanseze un al treilea joc, asta până când Interplay a dat colțu', licența de producție a oscilat și ea, iar acum putem doar să sperăm că cei de la Bethesda vor face ceva pentru un eventual Fallout 3.

Spyked



în party influențează bunul mers al jocului, începând cu faptul că un anumit NPC poate ajuta la rezolvarea anumitor quest-uri până la ajutorul dat de acesta în timpul unei încăierări (aici a fost o dezbatere destul de aprigă cu privire la controlul jucătorului asupra party-ului, inexistent în primul joc și limitat în cel de-al doilea). Faptul că fighting-ul este turn-based (spre deosebire de

dintre Fallout și urmașul său nu sunt foarte multe lucruri de spus. Interfața e foarte puțin schimbată (sau mai bine zis partea ei estetică), câteva trait-uri și skill-uri s-au mai modificat, numărul de easter egg-uri s-a mărit (aș putea să scriu un articol întreg doar despre treaba asta, nu e cazul să mă întind aici), iar schimbarea notabilă e că al doilea e mult mai mare și mai



games ?

Smack'em !

www.smacketeria.com

Numărul ... 2 !

editorial

Uite că, așa cum zice și Piry, am ajuns la al doilea număr. Suntem ceva mai puțini, avem deja un nou design... Ce pot să spun oricui și la orice oră e că mie chiar îmi place ce fac aici. Ce dacă vine a 12-a și nu o să mai am timp să mă joc pe PC prea mult? Oricum alte lucruri au devenit acum prioritare, deci chiar dacă mai butonez câte ceva nu mai fac asta toată ziua :). Am jucat destule chestii până acum încât să am ce să vă prezint, însă trebuie să mi le aduc aminte...

Când eram mic voiam să fiu pilot de Formula 1. Desigur, nu a fost să fie. Când am dat de minunățiile astea de PC-uri am zis că vreau să fac ceva legat de ele... Și dacă pentru a participa la curse îți trebuie ceva buget pe lângă aptitudinile absolut necesare, ca să faci un joc nu îți trebuie prea mulți bani. Au dovedit și încă mai dovedesc mulți oameni că jocurile pot fi făcute și chiar nu e rău să fie făcute "in-house", din plăcere. La fel cum și în cele destinate vânzării ar trebui să se pună mult suflet (Spyked a prezentat Fallout 1 și 2... legende). Asta se simte, cel puțin când jucătorul arată și un pic de interes și nu judecă totul după grafică sau numărul de bug-uri. Nexuiz mi se pare un exemplu bun de lucru făcut "by the players, for the players" și o "portită" pentru toți cei care vor să vadă cum e să lucrezi la un joc. E ceva nu foarte complicat, distractiv și care mai are până să fie cu adevărat finalizat.

Mulți poate îl vor arunca într-un colț. Cei pasionați de shootere gen Quake și care doresc să experimenteze un pic îl aclamă, nu pentru că ar contribui și ei ci pentru că îi distrează. E o chestiune de gusturi.

Oricum... În fond e vorba de distracție și de asta a fost vorba întotdeauna. Și dacă vine școala noi ce altceva putem să facem decât să adunăm provizii de jocuri pe HDD? >:)

BusterDBK

Racer

Producător : Ruud van Gaal / Dolphinity
Anul apariției : jocul se află încă în producție

Nici nu știu cum să încep articolul ăsta, sincer să fiu. Asta nu pentru că e... duminică (după ceas așa ar fi) sau că nu am jucat jocul (zău, suntem Smacketeria, noi ne facem treaba aici!) ci pentru că știu că va fi o discuție delicată. De ce? Ei bine pentru că voi vorbi despre lucruri care se spun (în principiu) doar între băieți și voi pomeni multe nume cu valențe feminine...

Mă refer desigur la motoare, în special în varianta în care se alege montarea monstrului pe o structură sprijinită delicat pe patru roți :). Tot despre asemenea drăcării am putut citi și pe un site (am să pun link-ul pe aici pe undeva desigur) care mă îmbia drăgălaș cu niște screenshot-uri de mai mare dragul, niște cerințe de sistem care erau prea mici, varianta de Windows, varianta de Mac, varianta de Linux... Iar cântarea sirenelor a devenit

într-atât de puternică atunci când am aflat câteva detalii tehnice încât, legat precum Odysseus de catarg, probabil că aş fi distrus corabia doar ca să ajung la marea minune. Dar nu a fost nevoie. Eu am fost lăsat în plata demonului; uite că uneori e bine să nu se îngrijească nimeni de soarta ta.

Așa că la capătul unui download destul de mic m-am pomenit în îmbrățișarea letală a unei chestii care nu știu ce făcea dar în nici un caz nu voia să îmi dea pace. M-am rugat să plece din loc, m-am rugat să schimbe punctul din care priveam nimicul ce se întâmpla... Nimic. Errr, boo! Dacă veți downloada ultima versiune stabilă, adică 0.5.0, se poate să fiți un pic dezorientați la început, în sensurile mai sus enumerate. Asta pentru că în acea versiune o mare (ce vorbesc?)... toată configurația se făcea din fișiere .ini, bine

documentate, dar din păcate destul de descurajatoare pentru unii dintre noi. Motivul pentru care am ales-o pe aceasta pentru review și nu un beta a fost tocmai acela că un beta este și va rămâne mereu un beta (dacă nu e semnat Google) iar bug-urile din variantele experimentale m-au împiedicat (pe mine, altora se poate să le fi rulat excelent, dovadă fiind numărul extrem de mare de mașini create pentru acestea) să studiez jocul așa cum s-ar fi convenit.

Initiate me

Și uite așa busterul a purces la a edita fișierele cu pricina, și-a ales niște comenzi NFS-style în locul celor care abuzau mouse-ul, l-a făcut fullscreen și apoi și-a prins urechile cu ce era pe acolo. Ceea ce trebuie să țineți minte este că programul de față este distribuit gratuit pe Internet și se bazează pe



Racer

Producător : Ruud van Gaal / Dolphinity
Anul apariției : jocul se află încă în producție

comunitate pentru crearea de conținut — vehicule și trasee. Codul sursă (variantea de Linux numai) al versiunii 0.5.0 poate fi downloadat, însă se pare că nu vom mai vedea așa ceva în viitor. Însă conținutul este, cel puțin până acum, 100% al comunității, care nu numai că a realizat un număr impresionant de mașini și trasee, dar în multe dintre cazuri s-a îngrijit foarte bine de acestea.

Semnat Ruud van Gaal / Dolphinity BV, engine-ul bazat pe OpenGL mi-a făcut o impresie inițială extrem de bună, nu numai prin calitatea graficii cât mai ales prin cerințele mici de sistem (s-a comportat excelent pe un Sempron cu 256MB RAM și un GeForce 4 MX 440 sub Linux și beta-urile nu par să se abată mult de la această regulă). Ei zic “commercial-quality rendering engine”, eu îmi exprim simpla opinie că arată extrem de bine. Traseele, dacă sunt bine executate, ni se prezintă destul de convingător, mașinile lucesc de curățenie, se înclină suav la curbe, lasă o dără mare de fum în urmă în cazul unei frânări bruște, au umbre proiectate dar și câte una “dedesubt” (sper că nu se întâmplă ce se întâmplă în Need For Speed: Hot Pursuit 2 la sărituri mai înalte, nu am prea avut parte de așa ceva până acum) și așa mai departe. Se

pot chiar observa indicatoarele de bord “în acțiune”, uneori fără a avea camera plasată în interiorul vehiculului. Singurul lucru care ar putea fi reproșat aici e poate lipsa unei animații a pilotului (care oricum de unii nu este inclus), însă nu am dat mare importanță acestui aspect. Un alt fapt demn de luat în seamă este că mai totul poate fi reglat după bunul plac, astfel încât vom obține un framerate acceptabil indiferent de sistemul de acasă. În rest cred că imaginile vorbesc singure.



Slippery stairs

Totuși, fără un element definitoriu pentru acest tip de joc, engine-ul fizic realist, grafica nu face decât să amâne inevitabila îndepărtare a individului căutător de realism masochist. Din fericire reprezentarea vizuală, deși

lăudată tot de subsemnat un pic mai sus, pălește în fața componente fizice a engine-ului. Aceasta din urmă se bazează pe o groază de formule matematice și o documentație inginerescă nu tocmai subțire, lucru care se simte în fiecare moment (mai puțin atunci când mașina stă pe loc, din motive lesne de înțeles :)).

Cred că singurele jocuri care îmi vin acum în minte cu care aș putea compara Racer sunt GTR (dar cu realismul

setat la maxim), Need For Speed Porsche și încă unele, cu mențiunea că, spre rușinea mea, nu am jucat încă mult lăudatul Grand Prix Legends. Mașina patinează, supraviețuiește la început foarte subtil numai ca un moment mai târziu să te trezești la iarba verde, are

Racer

Producător : Ruud van Gaal / Dolphinity

Anul apariției : jocul se află încă în producție



tendința de a “decola” la viteze extrem de mari, sare de pe șosea la denivelări periculoase (probabil că vă amintiți articolul despre Viper Racing de luna trecută dar mai ales una din ipotezele legate de dispariția lui Ayrton Senna, cea care se referea la o denivelare de pe traseu, pericol cu care ne confruntăm un pic mai rar în jocuri), te înșală și te face să îți pui mâinile în cap. Satisfacția de a controla un Ferrari în condițiile în care viteza este extrem de mare iar traseul destul de “afurisit” este însă pe măsură.

Pentru asta trebuie însă multă răbdare și mult exercițiu. După cum am mai zis, piloții de curse se formează în ani buni de antrenament, de foarte multe ori chiar de la vârste

fragede. Să avem pretenția să ne putem apropia mult de performanțele acestor oameni înseamnă să cerem sacrificarea realismului. Și oricum nici dacă într-o simulare extrem de exactă reușim performanțe inedite nu putem considera că am ajuns prea sus. Țin minte un mic experiment al celor de la Top Gear în care se făcea comparația între un tur de pistă într-un joc și unul în realitate. Același traseu, aceeași mașină. Concluzia a fost că în realitate intervine frica, ceea ce te face să frânezi un pic mai devreme, destul însă cât să realizezi că e o mare diferență între simulare și “adevărata” realitate. Unde bat? Ei bine gonind pe cea mai rapidă linie dreaptă de pe unul din circuite (Middelhavet) cu un Ferrari 308 QV și apropiându-mă vertiginos de

o curbă destul de periculoasă m-am... speriat. Nu tare, nu ca la un Silent Hill sau ca atunci când, concentrat la acțiunea dintr-un joc și cu căștile pe urechi, te trezești brusc cu o mână pe umăr. Senzația a fost totuși binevenită și nu pot decât să mă întreb cum e să fii și zgâlțâit într-unul din acele scaune speciale când mașina dă peste ceva sau pur și simplu se apropie de limită.

Sunt sigur că aceeași întrebare și-au pus-o și alții înaintea mea și Racer e perfect pentru așa ceva, de la felul cum sunt simulate anvelopele la inerția mașinii (am citit și ceva despre o posibilă introducere a unei constante de rigiditate a șasiului) și faptul că a fost gândit să comunice cu asemenea... ahem! device-uri.

Practica ne sperie de moarte

Nici nu știu dacă să îi mai zic “joc”. În versiunea 0.5.0 oricum mare lucru în afară de a te învârti de unul singur pe traseu încercând să îți bați propriile recorduri (sau poate chiar pe ale altora) nu ai ce face, AI-ul urmând a-și face apariția și într-o variantă stabilă destul de curând sper. Același lucru poate fi spus și despre multiplayer, care nu se garantează nicăieri că ar funcționa, motiv pentru care nici nu îl voi lua în considerare

Racer

Producător : Ruud van Gaal / Dolphinity

Anul apariției : jocul se află încă în producție

la notă. Heck, oricum dau o notă unui joc pe jumătate făcut, mai mult proiectului în sine :).

Motivul pentru care încep a mă îndoii că denumirea de "joc" nu i se potrivește în întregime lui Racer nu este însă gradul său încă subunitar de finalizare, ci utilitatea lui actuală. Da, ați citit bine, utilitatea. Nu numai că engine-ul este un bun exemplu pentru cei care vor să vadă cam ce înseamnă dezvoltarea unui simulator auto (chiar cu suport pentru vehicule cu mai mult de patru roți), dar dacă e să ne luăm după ce scrie pe site-ul oficial este folosit chiar de unii studenți care se ocupă cu testarea diverselor modele fizice. Și cum Racer le oferă o modalitate destul de ușoară (pentru că dacă vrei să îți faci ție cineva conținut trebuie să îl ajuți un pic cu ceva documentație și soft) de a reprezenta în spațiul virtual acele modele...



Dark side of the wheel

Revenind la mașinile și traseele create pentru Racer, faptul că această treabă este încredințată în totalitate comunității, domnul Ruud van Gaal urmărind îndeaproape doar partea de coding, are dezavantajele sale. Unul din ele este că nimeni nu poate asigura pe nimeni asupra calității reprezentării fiecărei mașini, utilizatorul fiind cel care judecă dacă îi place cum a lucrat autorul și dacă merită să păstreze fișierele. Același lucru este valabil și pentru trasee, multe din ele fiind totuși destul de bune, chiar dacă în unele cazuri sunt simple conversii.

Un alt lucru care m-a durut tare, eu având jocul instalat pe un filesystem case-sensitive, a fost denumirea fișierelor. Pentru că deseori, obișnuiți cu Windows, creatorii de conținut denumesc într-un loc fișierul BODY.TGA și în altul Body.tga sau alte variații pe această temă.

Iar lucrul acesta duce la minute întregi de frustrare. Eu unul, pasionat fiind de genul acesta de jocuri și cu o doză de masochism (altfel nu știu ce căutam să joc ceva sub

Linux), am trecut peste toate acestea. Nu știu însă ce vor face alții. Însă multe din ele, odată "reparate", se dovedesc a fi extrem de plăcute, atât mâinii de pe tastatură (sau, dacă aveți plăcerea, de pe volan) cât și ochilor obosiți deja de atâta calculatoareală și urechilor. Apare și aici problema cu stilurile diferite ale indivizilor de a aborda diverse probleme. Uneori o mașină "sună" mai tare decât alta, alteori diferența de aspect dintre vehicule e ca de la un joc la altul... Din nou, răbdarea și voința vă vor fi totuși răsplătite, în nu foarte mult timp putând să dureți directorul jocului la peste 300 de mega.

Finish line

Trăgând linie, ce este Racer de fapt? Pentru că eu unul îl consider un hibrid al naibii de ciudat dar extrem de simpatic. Nu e nici joc și nici simulator dedicat exclusiv celor din domeniu, nu e nici open-source și nici un proiect "închis"... Nu e nici perfect, are bug-urile lui, dar nici ceva făcut de mântuială nu e. Dimpotrivă este un proiect extrem de ambițios și serios ce poate fi extins la infinit și sunt curios cum va evolua în următorii ani.

Site-ul oficial este:

www.racer.nl

BusterDBK



Bejeweled 2

Producător :PopCap Games

Anul apariției : 2004

După multă vreme am reușit și eu să fac rost de Bejeweled 2 de la PopCap. Încă din primele lucruri afișate pe ecran mi-am dat seama ca această continuare a binecunoscutului Bejeweled îmi va oferi ce caut la un joc de genul acesta.

Meniul, după cum observă oricine din poza de mai jos, este frumos aranjat, simplu și ușor de înțeles (datorită explicațiilor oferite în mijlocul ecranului). Jocul are mai nou 4 moduri : Classic, Action, Puzzle și Endless. Să le prezint repede pe fiecare.

Modul Classic este cel mai simplu, fără timp, fără stres, structurat pe nivele.

Modul Action este exact la fel ca modul Classic, singura diferență fiind faptul că e împotriva timpului.

Modul Puzzle mi s-a parut cel mai interesant, fiind un lucru care schimba total ambientul acestui joc. E vorba de o serie de planete. Pe fiecare planetă se află un puzzle care trebuie rezolvat. Puzzle-urile sunt din ce în ce mai grele și mai complexe, unele chiar chinuitoare.

Dar pentru că este un joc prietenos exista întotdeauna butonul mare HINT cu ajutorul

căruia poți să termini puzzle-urile care nu-ți ies. Modul Endless este ceea ce sugerează și numele său, un mod nelimitat, făcut astfel încât să nu se termine niciodată combinațiile

care poți să le faci folosind piesele jocului.

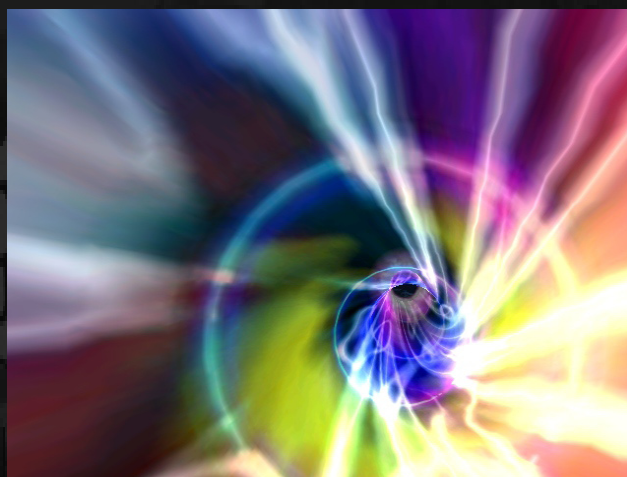
Este un mod ideal pentru antrenament sau pur și simplu relaxare.

Să trecem mai departe la alte chestii noi. Ecranele intermediare. Mai exact apare un “wormhole” foarte foarte colorat care transporta jucatorul spre urmatorul nivel.

În rest au introdus posibilitatea de a combina mai multe gemuri pentru a forma bombe sau hiperbombe (foarte utile pentru înlăturarea mai multor piese deodată, mai ales pe modul action), efecte noi și au mai lucrat la setările pe care le poate face un jucător, ca “display in window” sau “fullscreen”, nivelul de detalii și desigur cele legate de sunet.

Este un joc care poate fi jucat pentru multe multe multe ore în șir, pentru ca are 4 moduri de joc.

--The Pirahna (aka Piry)



Chicken Invaders 2

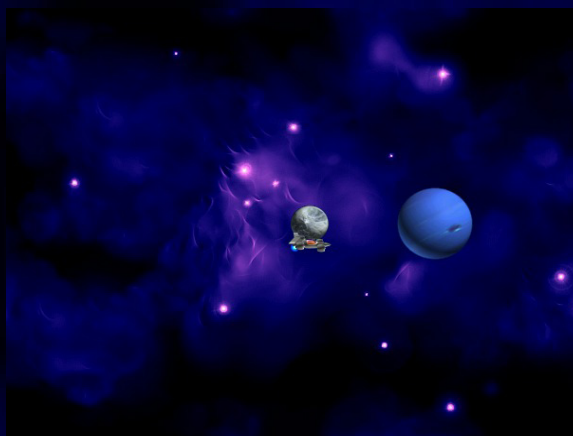
Producător : interAction

Anul apariției : 2002

Pot să spun că acest joc, chiar dacă titlul său sună într-un fel puțin stupid, m-a ținut cu mâinile pe tastatură câteva ore bune. Chicken Invaders 2 este un joc arcade, genul Tyrian (asta dacă ați auzit de el, e un joc clasic), numai că e cu găini.

Jocul are atât modul single-player cât și multi-player pe același calculator (ca să poți să-i mai tragi un cot în burtă celui cu care joci). Dar rămâne amuzant oricum.

Scopul jocului este să parcurgi nivelele, structurate pe planete, ajungând până la soare, locul unde se află nava-mamă a găinilor pe care trebuie să o distrugi. Pe fiecare planetă se găsește un nivel în care nava ta rămâne singură cu un asteroid pe care trebuie să-l spargă (odată cu creșterea nivelului e mai greu de distrus), dacă joci destul de bine (adică omori un procent mare din numărul total de găini de pe planeta respectivă) primești și un nivel bonus în care trebuie să distrugi un ozn care îți va da un power-up.



Jocul începe de pe Pluto

Nivelele în care apar găini diferă, fiecare nivel având propria formațiune de găini, din ce în ce mai greu de doborât.

La capitolul power-ups acest joc stă bine. Sunt în total 4 tipuri de arme, și anume : rachetele (care omoară tot ce se află pe ecran), razele roșii (care sunt răspândite în mai multe direcții, omorând mai eficient când e vorba de un număr mare de inamici), razele galbene (care trimit un impuls puternic de energie ce omoară tot în calea sa, dar au o singură traiectorie deci nu sunt prea folosibile în joc), razele verzi (sunt în forma de zig-zag, destul de răspândite și destul de puternice, la mijloc așa zice).

Scenele dintre nivele sunt la rândul lor amuzante, nava ta stând la un stop în spațiu așteptând să treacă un ozn sau făcându-și plinul la o benzinărie (tot în spațiu desigur). Sunt în total 110 nivele care evoluează în dificultate, foarte ușor (nici nu îți dai seama că deja ești la nivelul 50).

Să evaluez Chicken Invaders : The next wave din punct de vedere al configurabilității. Se pot configura toate aspectele jocului : dificultate, grafică, sunet, taste și chiar se pot activa și trișările. Ca grafică e plăcut, dar același fundal devine plictisitor la un moment dat, și pe ecran sunt prea multe elemente (ouă, raze trimise de navă, pulpe de pui, bănuți) care oferă puțin discomfort.

--The Pirahna (aka Piry)



Câteodată se aliniază frumos



Marele ou



Unele găini vin cu parașuta

Lost vikings

Producător : Silicon & Synapse

Anul apariției : 1992

Once upon a time...

...în vremuri demult apuse, pe când guițătorii aveau aripi și încălzirea globală era un subiect de care încă nu se auzise, pe vremea când albinuțele băteau la casele oamenilor pentru a le aduce miere și vacile dădeau atât de mult lapte încât oamenii se temeau de o altă criză economică (tm) din cauza supraproducției. Undeva, într-un sat mic și izolat de la marginea Pământului cel plat, lângă o pădure, locuiau trei familii de vikingi fericiți, trei bărbați cu trei femei și o groază de copii (aerul curat era vinovat pentru cei din urmă). Fiecare cap al fiecărei familii avea înfiripat în sânge (nu băgat în venă) câte un meșteșug, transmis din tată în fiu de-a lungul generațiilor. Unul știa să alege și să sară, altul știa să se parașuteze și să apere cu scutul, iar ultimul era învățat să dea cu spada și să tragă cu arcul. Și au trăit fericiți până... până când un individ ciudat pe nume Tomator s-a hotărât să îi împrumute pe cei trei capi de familie pentru a se juca un pic cu ei, eventual pentru a îi

transforma în exponate ale unei minunate grădini zoologice intergalactice. Zis și făcut, nea Tomator își mișcă fundul (și nava lui ultraperformantă) și se transportă printr-o gaură interdimensională, după care coboară pe planeta noastră și îi sugerează (la propriu) pe cei trei vikingi de lângă neveste și copii.

Now... what are we doing here?

Fiindcă m-am tot obișnuit să



mă întorc în timp amintindu-mi de jocurile astea, în momentul ăsta revin la anul de grație 1992, când românul încă se juca pe HC, iar americanul publica jocuri de DOS. Platform game-urile erau în plină vogă, în mai toate jocurile de genul ăsta controlai un personaj sărit de pe fix cu care săreai, activai switch-uri și împușcai. Eh, domnii

de la Silicon & Synapse (later known as Blizzard) au hotărât ca jocul lor să fie un pic diferit. Pentru început, jucătorul nu va controla un singur personaj, ci trei. În al doilea rând, fiindcă nu avem de-a face cu un platform în sensul cuvântului, remarcăm prezența unui buton de alternate-fire (foarte util pentru două dintre cele trei personaje) și a unei taste speciale pentru activarea switch-urilor și a altor dispozitive. De asemenea, inventory-ul este un pic

mai funcțional decât în alte jocuri de acest gen, mai ales că obiectele se pot schimba între cei trei vikingi, ba chiar este necesară uneori treaba asta. Astfel, jocul devine un puzzle-platform game, în care fiecare din cei trei are rolul lui stabilit și fiecare nivel se poate duce la capăt doar cu ajutorul

tuturor vikingilor. Jocul este împărțit pe nivele, fiecare nivel putând fi accesat cu ajutorul unui password corespunzător (funcția de save game este inexistentă, dintr-un motiv pe care îl voi menționa un pic mai târziu). După cum bine rostește un NPC din joc, cei trei bărboși (care îmi aduc aminte de ZZ Top mai mult sau mai puțin) nu își vor putea duce misiunea

Lost vikings

Producător : Silicon & Synapse

Anul apariției : 1992

la capăt decât printr-o muncă de echipă bine pusă la punct. Altfel spus, jucătorul își va roade unghiile, își va smulge părul din cap, va restarta de nșpe ori un nivel pentru a-l putea duce la capăt, fiindcă la un anumit punct și cea mai mică greșală te poate face să îi blestemi pe cei care au putut să conceapă așa puzzle-uri.

It's great to have such good friends

Apropo de puzzle-uri, jocul începe să devină nesimțit de dificil la un anumit punct, prea dificil pentru target-ul jocului (6-16 ani așa zice eu). Spun asta fiindcă felul în care e desenată grafica, replicile personajelor (uneori un pic cam plate) și povestea jocului dau senzația de joc conceput pentru ăia mai mici. Și nu numai atât, dar totul e extrem



de straightforward, rareori existând două modalități diferite de a rezolva un anumit puzzle. Cu toate acestea toată chestia poate deveni extrem de acaparantă în anumite momente, mai ales pentru cei care au ceva mai multă răbdare și un simț logic dezvoltat.

Memoriile unor vikings pierduți.

Trăgând o linie sub toate aspectele menționate, în final jocul mi se pare amuzant, cu excepția momentelor stresante când te trezești cu un bărbos aplatizat, înecat, fript sau transformat în zombie. Feeling-ul are un mic iz de arcade, nu întâmplător, fiindcă jocul a fost lansat și pe console (SNES, Amiga, Sega), motiv pentru care spuneam mai sus că nu există opțiune de salvare a jocului (totuși producătorii s-au gândit și au făcut nivelele suficient de scurte). Până una alta, eu mă duc să îi mai fac un pic în ciudă lui Tomator.



Spyked



Join us !
we've got cookies

www.smacketeria.com

Monden

Măruță pus la zid de Andra: pupă-mă acum!

După ce s-a fâstâcit intens aproape un an de zile, Andra a decis, impulsivă de Monica Anghel, să recunoască în direct relația ei cu Tolomacul de pe 2, aka Cătălin Măruță și asta în propria lui emisiune și împotriva voinței lui.



Acuzat de diverse ziare din România că nu vrea să recunoască public relația lui cu Andra, Măruță a început emisiunea cu pricina negând orice speculație care s-ar putea face în urma replicilor sau gesturilor care urmează. Meditase îndelung asupra tonului pe care să-l adopte: o să fie o emisiune dificilă, „dacă mă port mai rece, zice lumea că sunt mitocan, dacă mă port normal, o să zică lumea că...” (niște interjecții care să însemne *suntem împreună*) și toate astea pentru că invitata este Andraaa. Și btw, e ziua eeee! Împlinește 20 de aaani!

Ea a pășit sfioasă pentru că tocmai se despărțea de ultima fărâamă de demnitate și de ultima speranță: ca el să deschidă emisiunea prezentându-o ca pe prietena lui. Tough luck! El nu avea de gând să-i facă „surpriza” așteptată. A început cu un sărutat de mână și pupici pe obrăjiori. Apoi a rugat publicul să-i cânte „La mulți ani!”, iar ea a zis „dar vreau să-mi cânti tu”. El credea, probabil, că acesta o să fie cel mai penibil moment din emisiune, cel în care el cântă și s-a sacrificat, implorând publicul să-l ajute, dar până la urmă el a avut parte de mai multe surprize decât sărbătorita însăși.

Pe masă o aștepta un pepene verde cu două lumânări în formă de 2 și 0 înfipite în el.

Măruță: „Am aflat din surse sigure că îți place pepenele.”

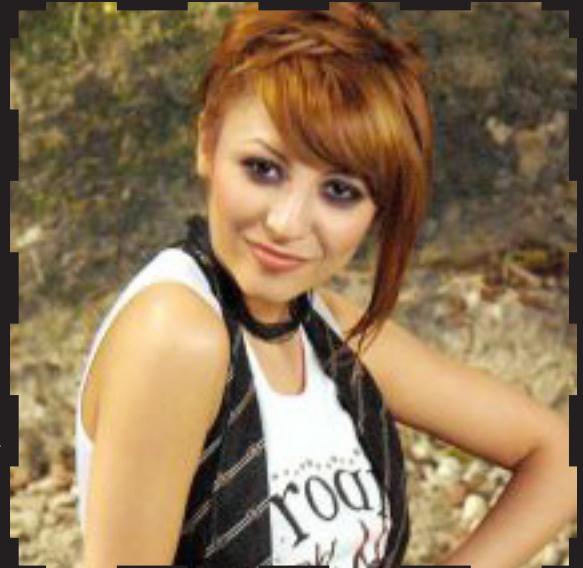
Andra: „Dacă zilnic îmi cumperi pepene, normal.”

El a aprins lumânările, a invitat-o să-și pună o dorință și să sufle în ele, iar ea: „Să te ferești de dorințele mele, Măruță”. Săraca! Spera ca o... fată îndrăgostită ca el să-și adune pantalonii și curajul de prin ei și să

recunoască în sfârșit în fața românilor din toată lumea că uite, ce norocos sunt că se uită fata asta la mine! Dar nu. El o ținea lungă că nu e nimic între ei.

Andra era din ce în ce mai nervoasă. Ultima resursă era să fie ironică și să facă aluzii la pretinsa relație, pe care pretinsul prieten nu voia în ruptului pretinsului său cap să o recunoască. Așa că ea a presărat emisiunea cu vorbe de duh: „Vezi, mama, ce de treabă e Cătă?” „Eu sunt mai pupăcioasă, Cătălin știe”.

Pe lângă un colaj de cântări de *La mulți ani!* aparținând lui Talisman și diverșilor câini găsiți pe net de echipa de emisie (fericita alăturare îi aparține), surprizele emisiunii au fost: o mulțime de pepeni verzi care au fost aduși unul câte unul pe parcursul emisiunii și câteva telefoane de la vedete



Monden

Pe Cătălin însuși au început să-l podidească surprizele când o apropiată a Andrei, o ilustră anonimă din Brașov le-a urat „Casă de piatră”.

Penibil, dar prompt, el și-a dus mâna la tâmplă și s-a văitat de cât de mult o să mai inventeze presa plecând de la această urare inofensivă și, sugera el, lipsită de sens.

Dacă de anonimi s-a putut apăra, de cântăreți nu prea s-a mai putut. După un schimb de complimente prin telefon cu Marcel Paveel și după toate urările care se fac, culminând cu sănătatea, care, nu?, e cea mai importantă, stimabilul a încheiat: „...și Măruță, dacă n-are grijă de tine, avem noi grijă de el”, la care ea Andra râs mulțumită și i-a tras o palmuță pe umăr „amicului” Mămăruță.

Echipa de emisie i-a făcut Andrei cadou macheta unei mașini și un permis de conducere format A4 în dublu exemplar. Andra a fost extrem de încântată. Nu a pierdut prilejul unei aluzii: “Cătăline, **avem** mașină!”. El, încercând din răspuț să pară imposibil: „Da, Andra, **ai** mașină”.

În mijlocul unei melodii latino în care ea îl certa că *ingrato con mi pobre corazon*, Măruță a avut inspirația să o invite pe mama Andrei la un fel de dans. Cântăreața a făcut o mică pauză din cântare pentru că



uitase cuvintele, dar și pentru a putea preciza: „Auzi ce-a zis publicul: te pui bine cu soacra! O fi sau n-o fi?”. Cred că acum, după umilința asta în direct, pe care sunt convinsă că în particular o justificase el destul de bine, până și Andra se întreba dacă o mai fi sau n-o mai fi ceva între ei. Măruță s-a scuzat după dans că „tot tolmăc am fost, doamnă”, dar Andra, ca să-i demonstreze că ea chiar nu pricepe ce e în neregulă cu el de nu recunoaște relația, a declarat: „ești foarte talentat și toată familia mea te apreciază”. Adică un „ce mai aștepți?” elegant spus.

Telefonul culminant a fost din partea Monicăi Anghel, care i-a urat și ea numai de foarte bine, a aflat că Andra o iubește de când era ea mică, i-a întors aprecierea și apoi a început să alunece pe o pantă periculoasă: „și am un sfat pentru voi”. L-a chemat din nou pe Măruță în cadru: „Cătălin, unde fugi?”. Sfatul era: „Să nu vă mai ascundeți dragostea, e atât de

frumos ce se întâmplă între voi”. Andra, la acest îndemn al idolului ei dintotdeauna, după ce fusesse toată emisiunea, a explodat: „Ia pupă-mă tu acum! Acum să mă pupi!”. Și-a urcat ochelarii pe cap, și-a dat capul pe spate și a închis ochii. Monica a insistat să-i facă ei o bucurie pe ziua respectivă Măruță și să-și sărute propria prietenă. Olteanul s-a apropiat sfios. S-a auzit un „muah”, dar, ce păcat, cameramanul a făcut o criză fix în acel moment și a lăsat brusc camera în jos. Monica Anghel: „AI vorbit cu cameramanul să dea camera la o parte”. Măruță, încercând să pară decepționat și surprins: „Aaa, așa ai făcut?”.

Andra nu știa însă că nu s-a văzut la tv cum s-au pupat. Din acel moment a fost mult mai relaxată, nu că până atunci n-ar fi simulat destul de bine că ar fi. Apoi i-au dat o sabie să taie pepelele și ea a zgâlțâit-o amenințător spre el „Hai, pupă-mă!”. De-abia acum se liniștise. Se simțea din voce: „Să-l tai așa, mă, Cătă, sau cum?”. Se alinta ca... un copil sau poate ca o fată îndrăgosită. Se vedea că e fericită. Era normal. I se împlinise dorința mai repede decât ar fi crezut.

Ana Gabana

Smackomic



by Murderdoll

See you next month !

-The Smacketeria Team

www.smacketeria.com