

CEA MAI CĂUTATĂ REVISTĂ DE JOCURI DIN ROMÂNIA!

NR 13 - 84 PAGINI - CD - 24.000 LEI

Revista devoratorilor de jocuri

2 GAMING

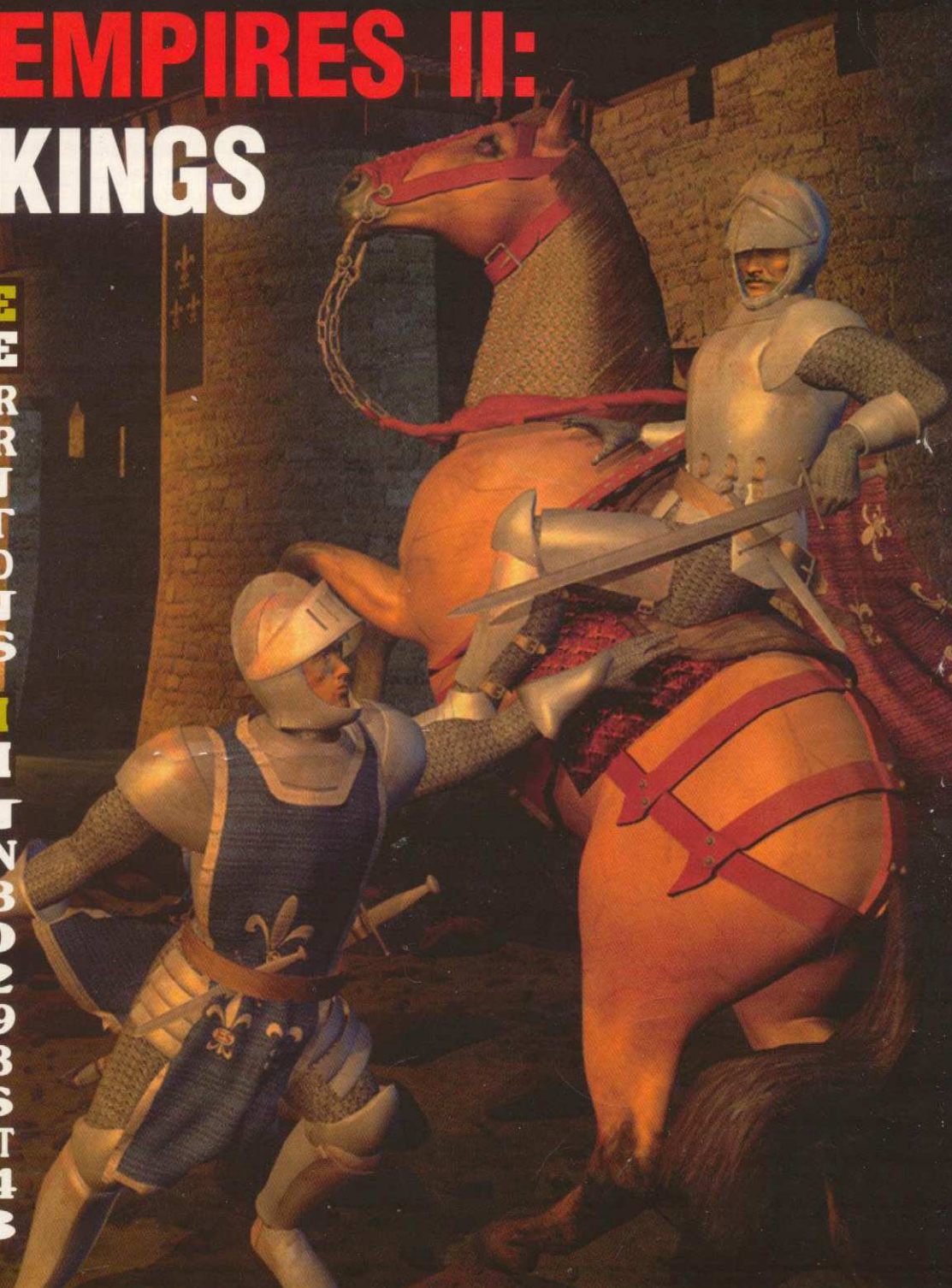
AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

CELE MAI CALDE AVANPREMIERE

ALIENS VS PREDATOR
SHOGUN TOTAL WAR
GALLEON
BRAVEHEART
SIMON THE SORCEROR 3D
KINGPIN
TA: KINGDOMS

CELE MAI NOI PREZENTĂRI

SIN
ROGUE SQUADRON
TOMB RAIDER 3
FALCON 4.0
HERETIC 2
TIGER WOODS 99
ACTUA SOCCER 3
BROOD WARS
THIEF: THE DARK PROJECT
TEST DRIVE 4X4
CAESAR 3



**CITIȚI DESPRE: CEI MAI BUNI PRODUCĂTORI ROMĂNI DE JOCURI JUCAȚI-VĂ DE PE CD:
ALIENS VS PREDATOR, FIFA 99, ALPHA CENTAURI, GANGSTERS, MYTH 2 MEGA POSTER AGE2**

EDITORIAL

SĂ FIM REALIȘTI

Exista în ziua de azi o gamă de posturi foarte rîvnite. Crainic TV, redactor la unele ziare de mare tiraj, munca în presa de succes în general presupune posturi bine plătite. O revistă ce aparține unei mari corporații, fie ea bună sau proastă, ajunge să îți ofere pînă la 1 milion de lei pe o pagină care să conțină semnătura ta, mai ales dacă prin ceea ce ai făcut pînă atunci ai căpătat un renume. Aceasta se numește lumea mare a presei, acolo unde banii mari se învîrt, acolo unde reclamele curg, de nevoie sau de frica de publicitate proastă, unde tirajele depășesc cu mult 100.000 lunar. Acest amalgam de bani și putere este în general ce vedem la televizor, unde bărbații înalți poartă costume negre și pufaie din trabuce, fiecare inhalare a fumului la cîteva zeci de secunde reprezentînd în medie un venit de cîteva zeci de milioane.

Și datorită acestor lucruri, o atitudine nejustificată începe să se instaureze în ultimul timp. Faptul că lucrezi la o revistă, fie ea și de jocuri, a început să genereze opinii cum că portofelul este doldora, covorașul roșu îți arată drumul din vila pînă la limuzină, unde un șofer cu o șapcă albastră îți deschide cea de a 8-a ușă a lungii tale mașini. De aici și pînă la vulgarități și mării de genul "ce, eu am revistă ca voi să o vînd să mă umplu de bani?" sau "voi existați datorită nouă, că vă cumpărăm și vă umplem de bani", sau chiar din partea cunoștințelor cu întrebări discrete gen "dar, cam cît se cîștiga cu revista? bine, nu?" nu a mai fost decît un pas. După aceasta au început remarci gen "de ce puneți publicitate în revista?", sau "ce, faceți reclamă mascată?" sau "la 86 de pagini aveți deja 4 de reclamă", care confirmă naivitatea și imaturitatea celor ce le-au pronunțat, pe de o parte, dar și o atitudine care neoprită se poate amplifica și genera fenomene neplăcute. Din această cauză voi încerca să clarific problema publicității, din păcate devenită pentru unii o problemă.

În primul rînd publicitatea reprezintă singurul motiv pentru care o revistă la ora actuală, în care

fiecare apăsare a tastei de către mine presupune o nouă devalorizare a leului, nu costă 30 sau 40 de mii în acest moment, și încă 2 sau 3 mii de lei în plus în fiecare lună. În al doilea rînd reprezintă o excelență sursă de informare, și mulți și-ar da seama de asta dacă în loc să sune la noi sau să ne scrie întrebînd de prețuri de componente ar suna la firmele care au reclame specializate în revistă. Reclamele ar trebui să vă scutească de o gramadă de probleme de căutat firme sau căutat componente printr-un simplu telefon. Publicarea unei reviste de jocuri, cum este PC Gaming de exemplu, deci revista românească de jocuri fără finanțări străine, înseamnă că în afară de publicitate nu există pentru firma producătoare nici un venit, cum veți vedea și în calculele care vor urma. Iar pentru că nu este destul că situația economică este care este, la noi se mai manifestă două fenomene negative fundamentale. În primul este averșitatea unora față de numărul de reclame. Cei dintre voi care au citit o revistă străină, care în ochii celor mai sus menționați are 170 de pagini, știu că numărul de pagini de reclamă dintr-o astfel de revistă este de aproape 50, ceea ce înseamnă un procent de aproape 30% din numărul total de pagini. Asta ar însemna că pentru a fi competitiv și a avea cîștiguri ar trebui să avem 25 de pagini de reclamă în formatul actual al revistei. Și aici mai apare un mic argument. Pagina de reclamă la o revistă străină este pe undeva în jurul a 8000 de dolari. La noi, este sub 7% din această valoare. Pentru a fi ca ei, deci ceea ce mulți cititori își doresc, 100 de pagini, poster, carcasă la CD și preț competitiv și să avem și aceleași tarife de reclamă ar trebui ca din 100 de pagini cît ar avea revista peste 300 să fie de reclamă conform cu standardele occidentale de reclamă, sau 30-40 de pagini de reclamă și 60-70 de articole conform tarifelor de la noi, dar, cu calitățile de mai sus puse în aplicare, însă fără profitul care pe mulți cred că îl avem sau l-am avea. Repet aici, eu nu vorbesc de revistele românești de jocuri cu finanțare străină care

au total alte calcule, ci de cele cu capital privat autohton.

Al doilea aspect fundamental este managementul multor firme mari românești de calculatoare. Nu vreau să spun mai mult decît că produse destinate jocurilor, ca plăci voodoo, alte acceleratoare 3D, plăci de sunet 3D, sunt promovate în reviste de IT sau reviste financiare, lucruri care, dacă am fi în străinătate ar fi promovate în reviste de jocuri.

Rolul reclamei în cadrul prețului revistei este decisiv în condițiile în care 30% din prețul de pe revistă este luat de distribuitori. Valoarea totală a costurilor de producție depășește 105-110% din prețul total al revistei. Ce înseamnă asta fără reclamă, înseamnă aproximativ 20 de milioane de lei pierdere la un singur număr de revistă, la un tiraj mediu de 10.000 de reviste, al nostru fiind ceva mai mare, deci și pierderile mai mari, și, considerînd toate revistele vîndute, lucru imposibil de altfel. Aici ar interveni reclama, dacă ar exista. Ceea ce vedeți în revistă ca reclamă acum, acoperă cam 0.5%-1% din cei 5-10%, care ar presupune să nu existe pierderi majore. Aceste calcule înseamnă un singur lucru: că firma ce publică revista acum o publică cu speranță în suflet și găuri în buzunar și o publică pentru voi și în ultima instanță și pentru noi, redactorii care lucrăm aici, pentru că și noi suntem pasionați de jocuri ca și voi.

Luna aceasta este un exemplu elocvent pentru situația explicată. Pentru că mulți au dorit poster, avem luna aceasta un mega poster. Dar ce înseamnă asta? Înseamnă lipsa rubricii hardware și a cîtorva articole din revistă. Asta este singura modalitate de realizare. Alte reviste de la noi nu au mai putut apărea tocmai din aceste considerente și în principal datorită faptului că să faci ceva de calitate costă extrem de mult.

Trebuie să înțelegem și să gîndim profesionist și realist, pentru că în cazul în care nu o facem nu vom ajunge departe, și, din păcate, ne vom enerva fără rost. Numai bine.

Camil Perian

CUPRINS

PC GAMING

Adresă: St. N. Constantinescu 10
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20
București 1, România

E-Mail: pcgaming@softnet.ro
Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 13

REDACTOR ȘEF • Camil Perian

ȘTIRI • Cristian Smaranda

HARDWARE • George Vlăntoiu

SIMULATOARE • Dan Dimitrescu

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Alex

Bartic, Ionuț Radu, Dan Marina, Marius

Neacșa, Mihai Dobrică, Dan Antonescu

PROBLEME CD • 094265843

MARKETING • 092518533

PAGINĂ WEB • Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4. Drepturile asupra numelui și siglei PC Gaming aparțin Romas Comercial SRL. Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

CANALUL DE ȘTIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri, cele mai proaspete știri

4 DESCENT 3

5 OUTCAST

6 WARZONE2100

7 PLAYSTATION

8 RAINBOW 6:EAGLE WATCH

10 SEVEN KINGDOMS 2

PRIMA IMPRESIE

Realizate după poze, informații și fler ziaristic!

14 BRAVEHEART

Decizii economice pe turn-uri cu lupte real-time. E ciudat

16 FLEET COMMAND

Un nou tip de RPG apare. Este vorba de RPG-ul realist

18 KINGPIN

Bandit pe strazile New York-ului. Kick their arse, baby.

20 TA: KINGDOMS

Cavedog pregătește un RTS într-o lume cu zeități.

22 AGE OF EMPIRES II

Aha, partea a doua a arhicunoscutului RTS stă să apară.

26 SHOGUN

Imagini sîngeroase, onoare sau moarte și lupte încîncenate

28 GALLEON

Creatorii Tomb Raider-ului se întrec din nou pe sine

30 SIMON THE SORCEROR 3D

Micul Simon face un pas istoric în lumea celor 3 dimensiuni.

AVANPREMIERE

32 ALIENS VERSUS PREDATOR

Se pare că avem în fața cel mai bun 3D Shooter din 1999!

PREZENTARI

CD cu versiunea originală supus testului cu ciocanul PCG

36 SETTLERS 3

Micii verzi mîncători de iezi sunt în slujba ta

38 CHAOS GATE

Strategie, seria Warhammer, bun pentru pasionați

40 ROGUE SQUADRON

Un nou joc Star Wars, un pic cam arcade pentru gustul nostru

42 SIN

Din păcate promisiuni mari dar rezultate puține

44 BROOD WARS

Va fi cel mai jucat RTS pîna va apărea Tiberian Sun

46 FALCON 4

Cel mai bun simulator din toate timpurile a apărut!

50 TEST DRIVE 4X4

De ce nu se numește Test Drive 16? Ar fi mult mai simplu

52 TOMB RAIDER 3

Lara, sîni mari, minte puțină, gemete multe, joc vechi....

54 CAESAR 3

Dacă nu știți cum arată un RTS de valoare vedeți acum

56 THIEF

Un joc original și captivant în care mai și furi.

58 HERETIC 2

3D Shooter cu grafică bună, abordare nouă, dar prea scurt.

CANALUL DE SPORT

Cele mai noi producții intră în sala noastră de sport

60 ACTUA SOCCER 3

Revitalizat și reîmbunătățit, AS începe să semene a joc de fotbal

62 TIGER WOODS 99

Un joc de golf, mai bun ca altele, etc, etc, etc

VECHI SI BUNE

L-am ratat? Nici o problemă, uite-l puțin mai jos...

64 X-WING COLLECTOR SERIES

Tot ce era vechi în această serie dar cu engine-ul Balance of Power





System Shock 2

Nici nu s-a terminat taraboiul iscat de Thief și apare o nouă sămânță de ... șoc. Una din legendele jocurilor first-person fine să recidiveze, mai mult chiar, cei de la Looking Glass și-au propus să pună System Shock 2 în fruntea jocurilor

RPG first-person view. Screenshot-urile de pînă acum arată chiar prea bine, am văzut chiar și o armă, Viral Proliferator, care arată tare ciudat, dar este normal, avînd ca principiu contaminarea munitiei cu tot felul de chestii oribile și foarte... "virale".



DESCENT 3

Undeva în primăvara lui 1999 vom avea parte de Descent 3. Fără prea multe cuvinte, să trecem la esențial: diferențele față de precedentele titluri. Iată ce putem înțelege de la Matt Toschlog, președintele Outrage Entertainment: "Poate cea mai importantă diferență va fi engine-ul folosit, "Fusion", ce va combina rendering de in-door și out-door (zone închise de pereți și zone de spațiu liber), ceea ce va permite crearea unor nivele mult mai mari și mai spectaculoase. Fusion va permite de asemenea și efecte de lumini, foarte la modă în ultima vreme. Mai puțin evidente vor fi modificările aduse jocului în sine: nivelele au cîte un

scop de realizat, legate de telul final, de fiecare dată va fi ceva diferit de făcut. Modificări va suferi și Al-ul inamicilor, care vor deveni o amenințare ceva mai mare la adresa navei jucătorului.

Iată acum și cele mai plăcute zic eu modificări: nu va mai fi o singură navă pentru jucător, ci trei. Inițial se va porni cu o navă similară cu cele din Descent 1 și 2, dar pe parcurs vor deveni disponibile încă două, una mică, manevrabilă și foarte rapidă, și una mare, cu scuturi și capacitate mare. Nivelele vor fi astfel parcurse cu nava care se potrivește mai bine necesităților. Desigur această facilitare este excelentă și pentru multiplayer, căci precum sunt mai multe tipuri/stiluri de pilotaj este de bun augur să fie și mai multe tipuri de nave."

TEAM FORTRESS 2

Team Fortress a fost inițial un add-on pentru Quake, apărut în august 1996, în dorința de a realiza un joc de strategie first-person pe echipe pentru LAN. Imediat a apărut versiunea 1.1, cu mai multe clase (Scout, Sniper, Soldier, Demolition Man, Combat Medic, Heavy

weapons Guy, Pyro, Spy și Engeneer), iar în decembrie 1996 apare versiunea 2.0 pentru Quake World.

Dar contrar legilor lui Murphy, ce e bun nu se termină, ci apare partea a 2-a. Team Fortress 2 va avea alte clase de jucatori (Light Infantry, Medium Infantry / Field Medic,

Heavy Infantry, Rocket Infantry, Sniper, Commando, Spy, Engeneer). Însă poate cel mai mare interes îl prezintă anunțul celor de la Valve (producătorii Half Life) care au achiziționat Team Fortress, cu intenția de a publica Team Fortress 2 ca un expansion pack pentru Half Life.



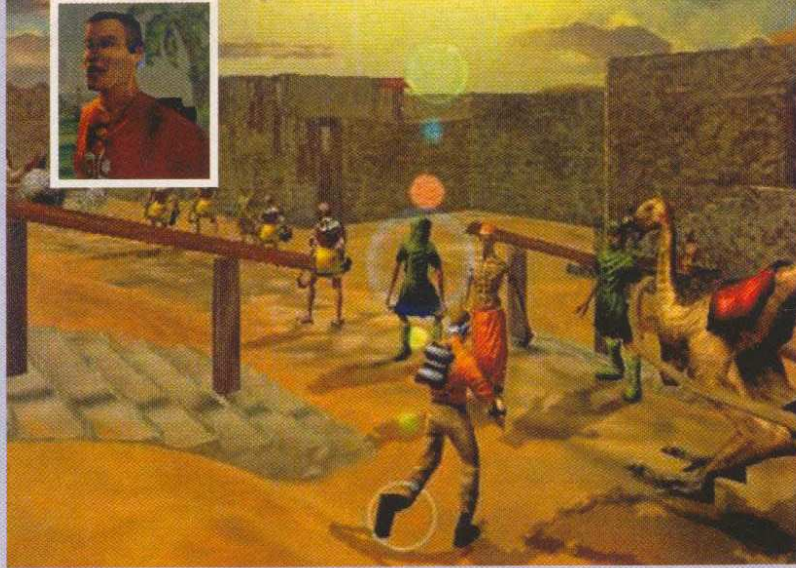
TUROK 2

Jocuri noi, imagini noi. Iată cum cum arată Turok2 de la Acclaim. Probabil mai bine decât versiunea pentru console, care avea o rezoluție cam mică.



MESSIAH

Iată câteva screenshot-uri noi din Messiah, un mod sigur de a verifica ce ni se pregătește de la Messiah Universe.



OUTCAST

Ceva ce nu merita trecut cu vederea este Outcast, al celor de la Infogrames Entertainment. Outcast folosește un engine ce folosește atât voxelii cât și poligoane pentru a-și crea universul, iar pentru ca toate să meargă chiar mai frumos, se vor folosi și de GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents) în crearea unui joc "superior" de acțiune/aventură. Totul arată foarte frumos, pentru că la realizarea terenului sunt folosiți voxelii (deja știți ce sunt, pixeli 3D, sau volumetrici), aceștia nu papa mult din procesor. În ceea ce privește cladirile sau obiectele se folosesc poligoanele, iar pentru animație sunt folosite capturile de mișcări reale pentru a face totul să arate cât mai real.

Outcast are și un AI excelent care va pune accentul pe interacțiunea personajului cu NPC-urile aceștia având

"stări sufletești" (teamă, dacă te dai la ei cu arme, pot chiar panica, dacă le e sete se duc să bea apă...), toată esența acțiunilor tale stau în asta. Ajută un neguțător și te va răsplăti, va spune și prietenilor despre tine. Întoarce-i spatele, dar și alții vor face asta, căci știu ce poamnă ești. Cel mai frumos este când dai de gărzii de exemplu, care comunică prin voce, îți dictează tactica, fug după ajutor, te înconjoară sau fug.



KICK = joc = engine.

Echipa care lucrează la engine-ul KICK (<http://www.kick-engine.co.uk>) au făcut ceva confesiuni: engine-ul va fi folosit într-un joc ce va purta același nume (KICK) și va fi un first person shooter.

Folosind tehnologia lor proprie (sunt foarte mândri de Kick Engine), se vor folosi lumini și umbre dinamice, 3D texture mapping, suprafețe curbe (ca în Quake Arena), ceață și lichid volumetric într-un joc de generație superioară.

Lucrul la joc va începe din ianuarie 1999, însă nici o dată finală nu este disponibilă.

Dark Vengeance

Este disponibil acum de la GT Interactive și Reality Bytes.

Este vorba de un joc de acțiune 3D plin de .. evident, acțiune. 3 personaje diferite, 30 arme, 30 monștri, 16 nivele și suport pentru multiplayer.

Rămâne cum am stabilit, încercați și vă veți convinge.

EAX

Următoarea versiune a EAX pentru SB Live va fi compatibilă cu Aureal 2.0

o luna gratuit pentru un an platit in avans

Discount

Max CARD

Mail CARD

Taxi CARD

29 \$

MEDIA SAT Dial-up

MEDIA SAT Dial-up

NET CARD

Detalii la: 20.50.620

8 \$

Pe

10 h

10 \$

Pe

10 h

Internet CARD

Detalii la: 20.50.620

Gratuit :

Adresa e-mail

Internet-ghid de utilizare

Brosura de configurare

Expira in timpul zilei

Night CARD

Volition (<http://www.volition-inc.com>) a lansat o versiune nouă a site-ului lor. Vestea bună căci astfel am aflat lucruri noi despre proiectele următoare: "Summoner", un RPG 3D fan-tezist, FreeSpace 2, al doilea

titlu din seria FreeSpace, și deloc în ultimul rând Descent 4, follow-up pentru Descent 3 ce trebuie să apară curând.

3Dfx la cumparaturi

3Dfx întinde mîna spre STB, cu alte cuvinte achiziționează STB

Systems. Aceasta mișcare va permite 3Dfx un spor sensibil în ceea ce privește produsele OEM. Nu se știe însă dacă STB va mai realiza plăci non 3Dfx

Flashpoint

Planurile Interactive Magic

includ acum și un joc de acțiune online exclusiv, FlashPoint.

FlashPoint va fi "first person tactical combat game", jucătorii putînd lua rolul unor infanteriști, tancuri sau avioane într-o lume 3D.

Un proiect RPG

The Awakening Project este un RPG medieval online de proporții consistente, cu duport complet 3D pentru cele mai noi acceleratoare și tehnologii. Folosind încă secretul engine "Freedom" el celor de la DT Computers, jocul va permite utilizatorilor control complet al tuturor elementelor din joc (case, copaci, chiar și ceilalți oameni).

Această lume dinamică va avea cam 27.000 pe 27.000 mile, la început "teren viran" pe care jucătorii vor fi liberi să se joace de-a coloniștii și să pună bazele unei civilizații (poate mai bună decît cea reală).



Expansion pack pentru Half Life

RadioActive Software (www.radioactivesoftware.com) lucrează la un expansion pack pentru Half Life. Iată aici cîteva imagini luate din nivelul de antrenament "The Firing Range"



DARK SIDE OF THE MOON



Tocmai ai primit o moștenire pe o planetă îndepărtată, mai precis proprietate asupra unei exploatare miniere. Trebuie să mergi acolo, încercînd să descoperi misterul ce învalue moartea unchiului tău (evident el era proprietarul...), dar nu e ușor deloc, interesele în jurul minei sunt destul de puter-

nice ca să îți creeze probleme.

Mistere, personaje sinistre și ... dar nu este un vis, ci un joc cinematic de aventură și role-playing. Sistemul Video Reality(TM) folosit permite fov (field of view) de 360, creînd o atmosferă extraordinară populată cu personaje realizate după actori reali.



WARZONE 2100



Washington și Beijing. Sistemele de la sol au răspuns și ele... acesta a fost Colapsul. Cei ce au supraviețuit impactelor au căzut pradă bolilor și epidemiilor. Civilizația părea că a ajuns la punctul terminus...

Mai puțin de jumătate din oameni au supraviețuit însă. Cei rămași s-au împărțit în bande care se luptă pentru ce a mai rămas din apusa civilizație umană. Foarte puțini au încercat să înceapă reconstrucția. Ceea ce nici unul din ei nu știa era că entitatea responsabilă pentru Colaps îi aștepta... Gata cu povestea. Am putea să ne

întrebam dacă nu cumva scenariul pare plauzibil pentru noi, poate, sper că nu. Oricum, pînă una alta, acesta este backgroundul de sub jocul de strategie în timp real al celor de la Pumpkin Studios, "Warzone 2100". Warzone 2100 pare la primă impresie că se înscrie în trendul RTS-urilor, fa bază/construiești clădiri/fa unitați, da la bot inamicului. Ce impresionează însă sunt efectele grafice, mai ales exploziile și focul, zoom-ul și camera de vedere perfect controlabila, terenul și clădirile ce sunt afectate cît se poate de vizibil de efectele luptelor (șrapnel, explozii). Unitățile sunt foarte variate iar research-ul va permite folosirea de tehnologii (șmecherii noi de folosit pe mașinute), însă cel mai interesant par unitățile dotate cu AI (Command Units) ce vor putea comanda alte unitați și seta țintele atacurilor. Ce mai, la cît de bine arată jocul, sunt absolut sigur că nu mă pot înșela: Warzone 2100 e recomandat 100%.



PLAYSTATION



UPRISING X



LEGENDS OF ZELDA

Primul joc din seria Zelda a apărut în iulie 1987, desigur pe piața japoneză care la vremea aceea era principalul consumator al jocurilor de acest gen pe console. Succesul inițial de pe urma meritelor jocului a fost întărit și de ineditul posibilității de a salva acțiunea, lucru ce a făcut jocul și mai atractiv.

Lumea din Zelda a împăturit bine jucătorii în magie, mister și pericol cum nici un alt joc de acțiune nu o facuse pînă atunci. Zelda a prins imediat și la publicul american, devenind în scurt timp unul din cele mai jucate RPG-uri, distanțându-se de încercările prece-

dente prin diversitatea setarilor și jocului în sine, monștri, obiecte, puzzle-uri tot tacîmul. Zelda crează o lume ce îmbie la ore întregi de joc. Salvările au trecut accentul pus pînă atunci pe îndemînare a fost "pasat" spre inteligență.

Avem evident de a face cu o malefică entitate (Ganon, cel care o rapeste pe Zelda) și cu eroii noștri pozitivi. (Link, fînărul, evident și prinț în același timp, ce se jură că o va aduce înapoi pe Zelda). Link pornește în questul său, părăsind tărîmul natal Hyrule, și de atunci tot bate cele 9 labirinte ale lumii din Zelda...

Resident Evil 2

Totul a început de la cîteva atacuri în zona unor laboratoare aduce în acțiune S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Bravo Team ajunge și pierde comunicațiile. Totul depinde de echipa ta acum. Ești într-o vilă izolată, fără curent electric și aproape ruinată, pune mîna pe orice armă găsești și încearcă să rămîi în viață. Jocul nu implică numai shooting, sunt destule puzzle-uri de rezolvat, trebuie găsite secrete, sunt capcane de evitat, iar orice impas trecut te va duce mai aproape de

Răul resident în joc. Texturi detaliate, lumini și umbre, o perspectivă third person interesantă, grafică poligonală, monștri hidoși, horror și violență pură, sunet surround și mai multe personaje din care îți poți alege... Nu este de trecut cu vederea.



RPG CONSOLAT

Sony a anunțat lansarea unui RPG numit Legends of Legaia pentru martie 1999. Produs de aceeași echipă care a realizat și Wild Arms și de Contra, Legends of Legaia va include un sistem de combat nou ("the Tactical Arts System") folosit în

simulatoarele clasice de luptă. Personajele vor fi poligonale, astfel putînd lovi realist inamicii (mișcarea brațelor), mișcări complexe de combat și/sau magie pentru efecte spectaculoase, teren și monștri 3D, Dual Shock Analog Controller cu feedback vibrations.



Uprising X pentru PlayStation este disponibil acum de la 3DO. Muzică interactivă ce se schimbă în funcție de evoluția situației, nivele de antrenament pentru noviți, detalii în număr foarte mare, unitățile deja cunoscute din varianta pentru PC sunt disponibile și acum. Jucătorul posedă un Wraith, mașinărie infernală dotată cu destulă putere distructivă să liniștească orice inamic, dacă este folosită cum trebuie. În modul "Two Player", un fel de multiplayer între doi jucători, se poate rula Uprising X în 5 moduri diferite: Infantry Crush, The Last Standing, Wraith vs. Citadel, Death Match - Wraith vs. Wraith pur și simplu și Siege Mode.

Uprising X suportă Digital Controller, Analog Controller, și Dual Shock™ Analog Controller.



GTA 3

Violență pură, fără premeditare, aceasta este rețeta care a vîndut Grand Theft Auto în peste 1 milion de copii. Iată acum Grand Theft Auto 2 pentru PlayStation, veste însoțită de promisiunea unei urmări (GTA 3), probabil prin septembrie 1999.

UNIVERSAL TOUR

Midway Home Entertainment oferă Rampage 2: Universal Tour, pentru PlayStation și Nintendo 64, ambele versiuni urmînd să apară în magazine în martie 1999. Povestea jocului începe cu răpirea a 3 monștri (George, Lizzy și Ralph) de către oameni, iar în ajutorul lor vor sări alți trei mutanți în aventuri ce îi vor purta prin tot universul. Pe parcurs, maxim 3 jucători vor putea să ia controlul celor trei mutanți (alte personaje vor fi disponibile pe măsură ce acțiunea se desfășoară). Condiții meteo ce pot influența capacitățile personajelor și 5 nivele bonus sunt numai din puținele elemente ce vor face Rampage 2: Universal Tour să fie așteptat cu interes de posesorii de console.



CONCURS PLAYSTATION

Nume / Prenume: _____

Telefon: _____

Răspuns: _____

Pentru a da un răspuns trebuie desigur și o întrebare. Cine este personajul principal al jocului CROC?

1. Un dinozaur
2. Sylvester Stallone
3. Dan Bitman
4. DJ Vasile

Cîștigați un joc original CROC: LEGEND OF THE GOBBOS pentru Sony PlayStation și un suport de CD-uri CROC!

Kung Fu

Ce face lumea când nu are ce face și vrea să învețe Kung Fu? Păi face soft de Kung Fu. Zen Tao Interactive (<http://zentao.gameplex.net>) lucrează la un program pentru a învăța Kung Fu

(doar asta am zis nu?). Siu Lim Tao din stilul Wing Chun (nu înseamnă absolut nimic pentru mine dar sună exotic) vor putea fi învățate, programul folosind engine-ul de (evident) Unreal. Puteți deveni astfel un student/stu-

dentă într-un templu realizat după un model real, într-o chestie pe care nu știu cum să o numesc... curs multimedia de Kung Fu probabil. Un demo va fi disponibil probabil în al doilea trimestru din 1999.



GLDOOM

Cum se putea sărbători mai bine 5 ani de la DOOM? Simpu, 10 decembrie, este data la care a apărut glDOOM. O versiune anterioară a fost arătată la Farg II la Texas, în octombrie, și a fost primită chiar foarte bine. Jocul este în sine același, însă cu o grafică mult superioară, cu transparente și monștri realizați cu sprites, și va suporta Doom shareware, Doom, Ultimate Doom, Doom 2 și Final Doom. glDOOM va rula pe acceleratoarele 3D ce au drivere de OpenGL. Site-ul dedicat are adresa <http://frag.com/doom>

Al doilea harpon

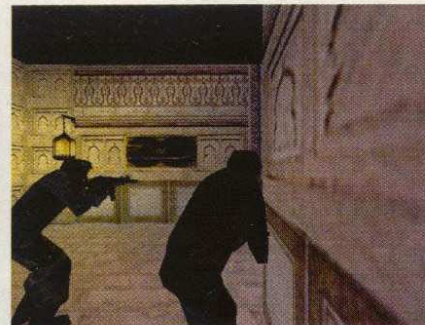
SSI a decis să încredințeze Harpoon 2 (joc de strategie navală) designerilor de la Ultimation (creatori ai Panzer Commander-ului). Anterior de jocurile de război se ocupau Crusader Studios. Oricum vom avea ceva de așteptat pentru a zări diferențele. Titlul va apare prin 2000...

Chickamauga

TalonSoft, experți în jocuri de război, au terminat al 9-lea titlu din seria Battleground Civil War, Chickamauga, ce are acțiunea plasată în 1863 (ca și precedentul Murfreesboro). Jocul este disponibil doar de la TalonSoft (<http://www.talonsoft.com>).

Open the Gates

Știri de la Porți. Adică de la Gates... Bill și proliferă sa companie, mai precis serviciul de networking (MSN Network), induzând MSN Gaming Zone (<http://www.zone.com>) a avut în 1998 o creștere de 59%, mai mult decât AOL sau Yahoo.



Nivele noi:

Russian Space Shuttle Launch Pad
Buran Taj Mahal
Big Ben and the Houses of Parliament
The Forbidden City
The Senate Wing, US Capitol Building
În plus, un nivel de antrenament intens.

Arme noi:

Desert Eagle 50 caliber: Pușcă puternică, trece prin veste antiglonț, magazine de 6 cartușe.
HKG36K-assult rifle: ultima armă de asalt, excelentă pentru zone mici. 5,56mm ce plăcere intensă care trece prin armura inamicilor.
HKG3A3-assult rifle: standard, trage cu 7,62mm NATO. Cea mai precisă armă din arsenalul Rainbow.

Oameni noi:

Louis Louiselle (France)
Homer Johnston (USA)
Eddie Price (UK)
Dieter Weber (Germany)

RAINBOW SIX: EAGLE WATCH

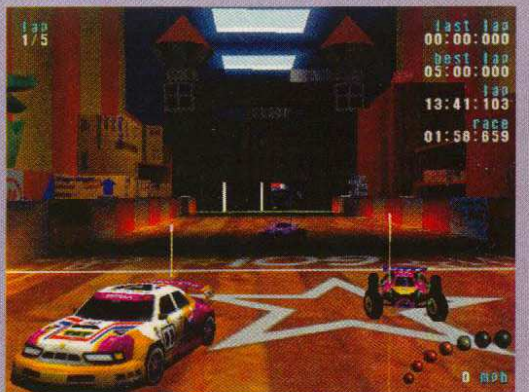
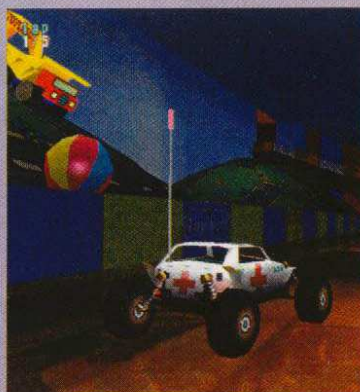


Red Storm Entertainment are ceva informații noi, despre un mission-pack pentru Rainbow Six: Eagle Watch. Cu atîta terorism în toată lumea, era necesar, nu? De data aceasta sunt atacate Taj Mahal, Big Ben, Orașul Interzis, US Capitol în Washington. Jucați în "watch mode" supraveghind oamenii, sau încercați un joc în multiplayer cu prietenii. 4 noi oameni (incluzînd-o pe Louis Loiselle, din recenta nuvelă a lui Tom

Clancy) și un AI mai bun? Nu se poate să ne dezamăgească. Iată ce moduri de joc se oferă pentru multiplayer:
Assasination: ușor de ghicit.
Scatter Assasination: să "dai jos" o țintă cu echipa împrăștiată.
Scatter: oamenii sunt despărțiți.
Team Terrorist Hunt: Echipele pornesc din baze separate, încercînd să radă teroristii. Cine omoară jumătate din ei cîștigă.
Save the Base: Echipele încercă să dezamorseze o bombă din baza celeilalte

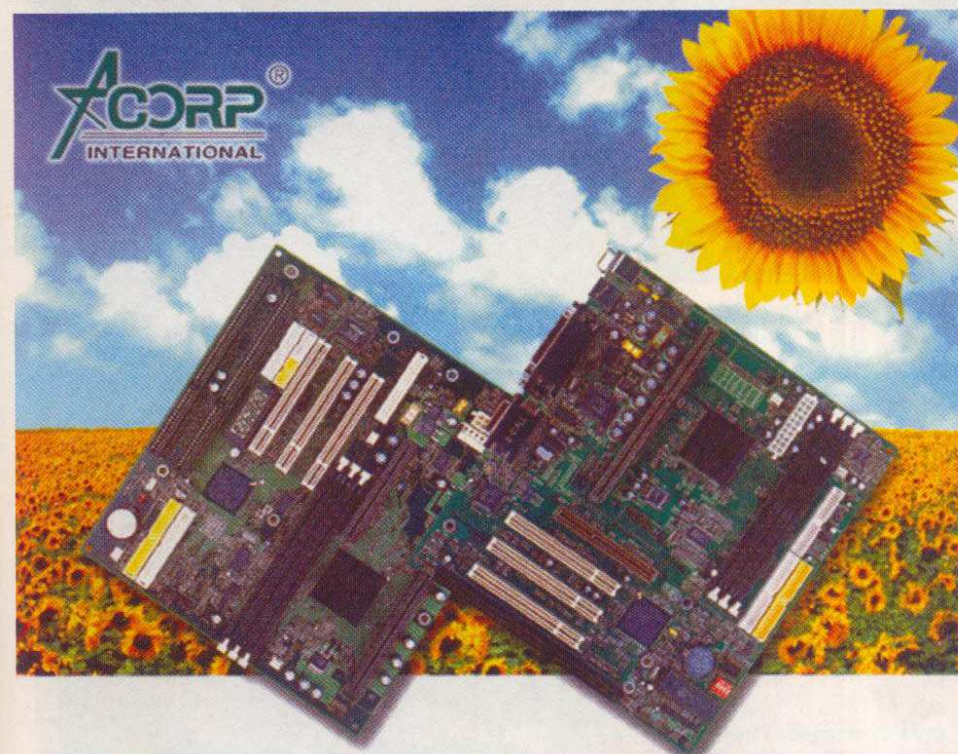


Aclaim a anunțat că lucrează la un nou joc de curse, Re-Volt. Jocul "tratează" revolta unor mașinute de jucărie, din acelea teleghidate (nu luați așa ceva copiilor, poate îi vor ataca prin surprindere). 28 mașini, 14 trasee, 5 moduri de joc single player, multiplayer sunt numai puține din elementele ce se oferă în Re-Volt. Jocul va fi disponibil în vara lui 1999 pentru PC, Playstation și Nintendo.



TE-AI GÂNDIT VREODATĂ CE ȘI DORESC CALCULATOARELE?

1. PLĂCI DE BAZĂ ACORP



1. DE CE?

Deoarece:

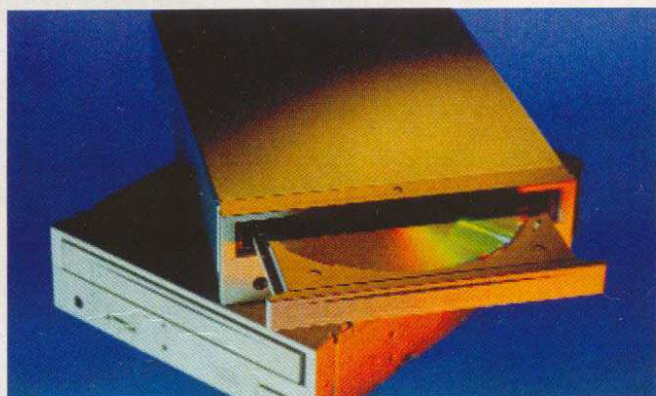
Sunt plăci cu arhitecturi proiectate pentru toate tipurile de procesoare de unde rezultă o compatibilitate perfectă cu toate acestea, indiferent dacă se numesc Intel, AMD sau Cyrix

Chipset-uri de înaltă performanță: Intel și VIA și SiS

Au performanțe ridicate și o calitate indiscutabilă

Prețurile lor sunt minime

2. CD-ROM-URI MITSUMI



1. DE CE?

Deoarece:

MITSUMI este o firmă consacrată și reprezintă calitate și garanție.

CD-ROM-urile MITSUMI sunt cele mai rapide.

Au raportul optim calitate / preț

Trust ACORP. You will profit more!

mainboards, video cards & memory



Unic Distribuitor Acorp în România

INTERNATIONAL COMPUTERS GROUP

MAGAZIN & SERVICE: STR. ȘTIRBEI VODĂ, NR. 172. TEL: (01) 2217343,
FAX: (01) 2217380, E-MAIL: OFFICE@ACORP.RO, WEB: WWW.ACORP.RO

Stuff nou pe IGZ

O alta companie producătoare de jocuri ale căror produse vor putea fi jucate pe MSN Gaming Zone (<http://www.zone.com>) este Simultronix.

Pentru a identifica mai bine ce este Simultronix,

amintim că primul titlu care va fi găsit pe Zone este și cea mai recentă realizare: Cyberstrike 2.

Noi jocuri HEAT

HEAT.NET are vesti bune: jocuri noi suportate. De acum se va putea juca Need for Speed III,

Quake 2: Rocket Arena 2, AOE: Rise of Rome și altele. Evident că de acum în topul celor mai jucate s-a plasat confortabil Quake 2.

Shogo expansion

Aztech Media Corp a primit "autorizația" pentru a produce

un expansion pack pentru first person shooter-ul de la Monolith, Shogo.

Expansion-ul va purta numele Shogo: Legacy of the Fallen, și va avea 6 personaje noi, 8 inamici în plus, 8 arme și 8 mechi adiționali și nivele non-lineare.

Mac primul

GT Interactive și MacSoft au realizat versiunea pentru Macintosh a jocului DarkVengeance (acțiune third-person).

Versiunea de PC este și ea disponibilă, un pic mai târziu însă (anul nou 1999 probabil).

Tank

Longbow Digital Arts lucrează la un joc foarte secret cu tancuri, numit "Tank"



SEVEN KINGDOMS 2



În data că nici 7 Kingdoms nu s-a putut obține și s-a făcut rost de partea a doua. Interactive Magic nu se dezice și oferă un joc nou, multe fiind elementele care diferă față de prima versiune. În primul rând grafica, normal, la asta se umblă prima dată când faci <nume_de_joc> 2, doar vrei să arate mai bine ca primul, nu? Și se vede foarte bine din screenshot-uri că au reușit. Ce mai este nou? Un sistem de combat mult mai avansat ce va oferi posibili-

tatea de a da ordine cât de cât precise, de genul a ce formație de luptă să ia trupele (linie dreapta, în zig-zag, în cerc, în arc, etc). Foarte îmbunătățiți vor fi și Frythan-i. De data aceasta nu mai este vorba de monștri fără creier ce nu își găseau mare rost în primul joc. Acum ei vă vor crea ceva probleme, căci suferă de ceva tendințe "ocupaționiste"... Oricum, jocul mai are multe surprize de oferit. Mai aflam, va spunem.

HOMEWORLD

O idee despre ce pregătesc Relic și Sierra: un RTS 3D, Homerworld. De Craciun au fost

oferite câteva screenshoturi, nu de alta dar lucrurile bune se dau încet și cu înșiră.



BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipsani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

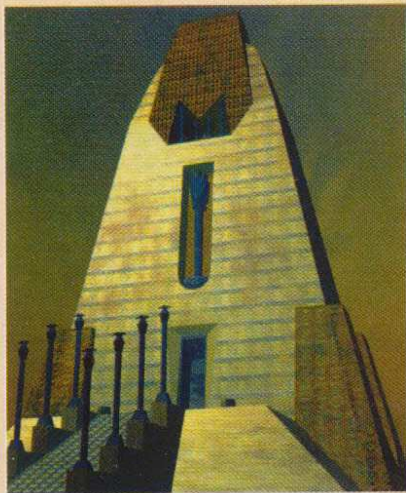
MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

tel. 092.566.510 / 092.556.510 Fax only: 01 679.5742
e-mail: best.computers@usa.net

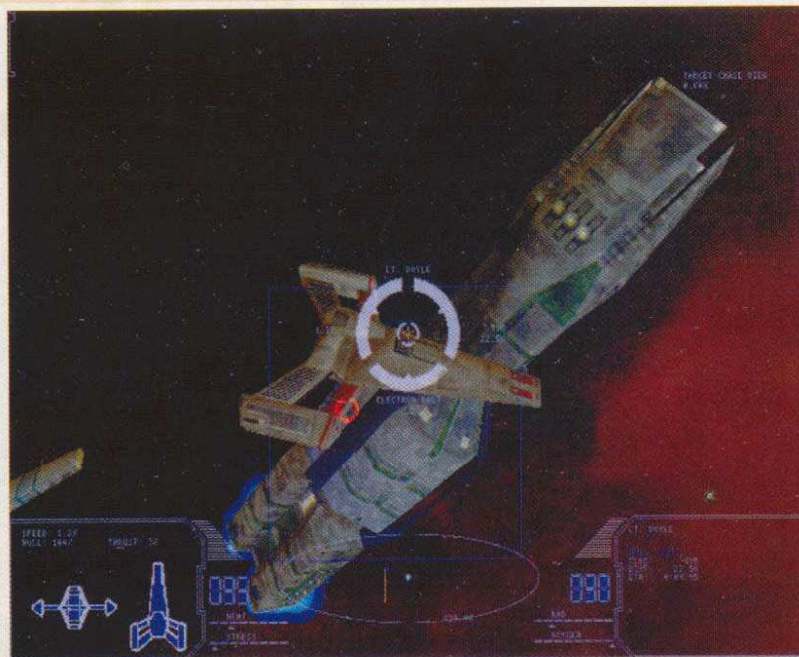


Magazinul tau de calculatoare



ELYSIUM

Ată că X-Files este acum sursă de inspirație pentru altceva decât un joc cu X-files, mai exact un "serial" RPG. Imaginați-vă un joc în.. episoade. Planurile prevăd 41 episoade, fiecare din ele însemnând cam 8-10 ore de joc, iar aceste episoade sunt similare celor din X-files: fiecare are un final ce sugerează ceva, în general nu au legătură între ele, dar vor exista elemente ce vor lega episoade între ele (un grup de personaje care apar într-un episod pot de fapt să introducă ceva elemente din acțiunea ce va avea loc peste câteva episoade). Elysium va avea multe în comun cu visele și alte chestii para-ceva... oricum multe nu am aflat. Jocul nu va apare înainte de sfârșitul lui 99.



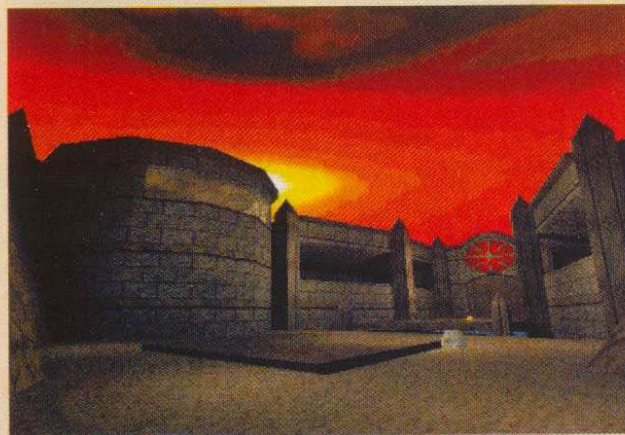
TERMINUS

Terminus este un joc de acțiune în spațiu pentru multiplayer

realizat de Vicarious Visions. Folosind culori pe 16 biți și tehnologie 3D, toate bine "împănate" cu o poveste interesantă, Terminus nu poate să dea greș, mai ales că Vicarious Visions își propune ca Terminus să devină un competitor



serios pentru Wing Commander: Prophecy sau X-Wing vs. Tie Fighter. Sigur că nu mereu promisiunile se materializează...dar...



GORE

4D Rulers își propun să realizeze un joc de acțiune 3D, un shooter adică, inedit. Cu ce ar putea să se laude adică.. dar noi

vrem dovada, iar dovada lor va fi: personaje și obiecte complet 3D, shadow mapping, 6 grade de libertate, lumini dinamice, gourad shading, lens flares, sunet dinamic pe 16 biți, multiplayer, suport pentru plăci 3Dfx, singe care sare (mai

realist decât pînă acum) din rări, membre ce pot fi despărțite de corp, și ah... multe altele.

Totul sună așa frumos pînă acum, iar dacă ne uităm și la pozele luate acum, cînd jocul este încă în lucru serios, îndinăm să le dăm dreptate. Da, se mai poate face ceva în shooterere 3D.

Gore va atrage probabil gamerii cei mai "singeroși", dar nu vor lipsi și puzzle-uri și alte îisporturi ale minții". În rest... arme superbe, animații pentru sevențele de reload pe măsură, sunete .. ohh, abia aștept să aflui mai multe. Gore este promis pentru primăvara lui 1999, dar pînă atunci probabil va vom mai oferi detalii.



Mai lummos

Shiny pregătește ceva surprize plăcute pentru noi. "Messiah", titlul la care lucrează ei va folosi RT-DAT (Real Time Tessellation and Deformation Engine).

Ce înseamnă asta? Cînd

un personaj (îmbrăcat) merge, hainele lui vor face ce fac și ale noastre... se mișcă unduit în jurul corpului. Engine-ul va permite și modificarea numărului de poligoane folosite în cadrul jocului (ceva în genul LOD -

Level of Details), astfel încît dacă avem un calculator mai slab, pierdem ceva poligoane dar putem juca jocul mai rapid.

Multe vafe

Destul de pe neașteptate, SSI

a anunțat că Luftwaffe Commander este în stadiu de manufactură, ceea ce înseamnă că jocul este gata și va ajunge cît de curînd în magazine, cu toate că se anunțase o dată cu cîteva luni mai tîrziu.

Editor pentru CFS

Microsoft a realizat un editor de misiuni pentru jocul lor Combat Flight Simulator. Editorul are nevoie de Excel 97 și permite crearea de misiuni și campanii ce vor fi schimbate liber între jucători. Dacă sunteți interesați, un download se poate face de la <http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm>.

Action Half Life

Sierra are o veste extraordinară pentru noi. În numărul trecut am făcut prima impresie pentru Action Quake 2, un extraordinar MOD pentru Quake 2. Ce ați zice însă dacă se va oferi același mod de joc (filme cu John Woo) pentru un alt shooter, Half Life, al celor de la Valve? Nu sunt detalii, dar combinația Action - Half Life sună prea bine pentru a fi trecută cu vederea.

Top Gun la IES

Ultimul titlu de la Microprose, Top Gun: Hornet's Nest va fi suportat pe MSN Gaming Zone, serviciul de jocuri online al Microsoft-ului. Top Gun include peste 30 misiuni pe un F/A - 18 Hornet.

IES beta pe bara

Kesmai atenționează jucătorii de pe serviciul GameStorm care încearcă beta-ul de la Internet Explorer 5 să... nu îl încerce. Versiunea beta nu este pe deplin compatibilă cu serviciul online, se promite însă ca pînă la apariția IES full, să fie făcute modificările necesare astfel încît să nu mai existe nici o problemă.



TOPUL



LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DISTRIB.
1 (1)	●	STARCRAFT	RTS	5	90	7	Cendant
2 (-)	▲	CARMAGEDDON 2	Driving	-	92	12	SCI
3 (-)	▲	BLOOD 2	3D Shooter	-	92	12	GT Interact
4 (6)	▲	NEED FOR SPEED 3	Driving	2	93	11	Best Comp
5 (-)	▲	HALF LIFE	3D Shooter	-	97	2	Cendant
6 (-)	▼	QUAKE 2	3D Shooter	5	-	11	Activision
7 (8)	▲	CAESAR III	RTS	2	89	12	Cendant
8 (3)	▼	WORLD CUP 98	Sport	5	91	7	Best Comp
9 (2)	▼	COMMANDOS: BEL	RTT	5	95	9	Eidos
10 (-)	▲	FALLOUT 2	RPG	-	95	12	GTInteract.



TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	HALF LIFE	3D Shooter	97
2	FALCON 4.0	Sim zbor	98
3	FIFA 99	Sport	93
4	BLOOD 2	3D Shooter	92
5	GRIM FANDANGO	Adventure	92

- TEN** - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume:

Joc favorit all time:



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	FIFA 99	Sport	93
2	POPULOUS 3	RTS	90
3	X-FILES	Adventure	
4	NEED FOR SPEED 3	Driving	93
5	C&C=RED ALERT	RTS	-

Luna aceasta 2 chestii. Una, faptul că noi inițial nu am numărat la primul top prima luna a jocurilor din dasament. Drept care, cele care supraviețuiesc de atunci au primit 1 lună de existență în plus. A doua chestie este un talon de la D-I Costel Bazarca, talonul lunii de altfel. Conform talonului în luna trecută s-a jucat Quake 3 Arena și Half Time!

Locul 1

Locul 2

Locul 3

Locul 4

Locul 5

PC GAMING.EXE

PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNEȘTE Luați CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stîngă apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața cu desen în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de : \cdgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\cdgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

UTILITARE

DIRECTX 6.0
HYPERSNAP DX
ICQ
NETSCAPE 4.5
SMACKER
WINRAR 2.04
WINZIP 7

DEMO

ALPHA CENTAURI
ALIEN VS. PREDATOR
MARINE DEMO



PREDATOR DEMO
CARNIVORES
CHAOS GATE
DARK VENGEANCE

DEMO

GANGSTERS
MYTH II



REDLINE
ROGUE SQUADRON
WLS 99
THIEF
WARZONE2100
FIFA99
EARTH 2150

PATCH



PATCH

CARMAGEDDON2
FALLOUT2
IWAR
MONACO GP2
RETURN FIRE2
STAR CRAFT
FALCON4

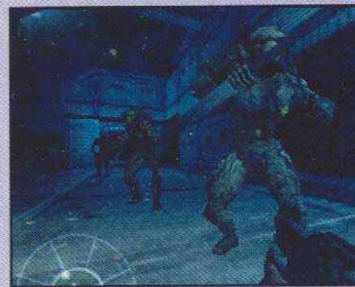


GRIM FANDANGO
MADDEN99
QUAKE2
SETTLERS3

FILME

BATTLECRUISER
DESCENT3

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



ALIEN VS PREDATOR

Nu este un demo ci chiar două. Într-unul poți juca cu Predator-ul în celălalt cu Marine-ul. Este probabil cel mai interesant și original joc ce urmează a fi lansat anul acesta.



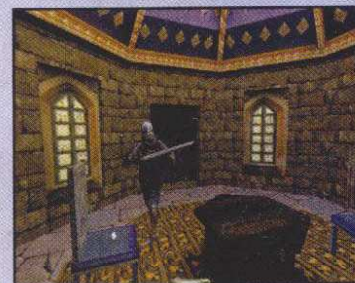
MYTH 2

Strategie la cel mai înalt nivel în partea a doua a unui excepțional joc. Un wargame de referință care păstrează modul extraordinar de vedere și control al câmpului de luptă care l-a făcut celebru.



FIFA 99

Cel mai bun joc de fotbal la ora actuală (în opinia noastră cel puțin). Un demo clasic ca realizare pentru cei de la EA care dovedește cu prisosință evoluția realizată de la World Cup 98



THIEF

Deși nu extraordinar realizat acesta este un joc deosebit de inovativ. Scopul: să furi tot ce găsești, sau mai exact ce trebuie să furi. Și demo-ul este foarte interesant, chiar dacă nu afit de lung.

DE AICI ACTIVAI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumește una dintre secțiile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întrebuintarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătățiri la jocurile voastre favorite. La Promo veți putea vedea 2 filme, unul al jocului Slave Zero iar altul al episodului Star Wars ce stă să apară.

Aplicatii
Demo-uri
Patch-uri
Promo

- Alien versus Predator - Marine
3D Shooter
- Alien versus Predator - Predator
3D Shooter
- Alpha Centauri
Strategie
- Chaos Gate
Actiune / Strategie
- Descent 3
3D shooter
- FIFA 1999
Sport - fotbal
- Gangsters
Strategie
- Myth II: Soulblighter
Wargame
- Resident Evil 2
Actiune / Aventura
- Star Wars Rogue Squadron
Actiune
- Thief: The Dark Project
Actiune
- Tom's Trouble

Lanseaza

Te rolul unui soldat prins intre predatori si alieni. Argumentul tau este puterea de foc. Dupa instalare lansezi direct avp_marine_demo.exe

DEVELOPER FOX Interactive
PUBLISHER FOX Interactive
Min. necesar P200, 32MB RAM, DirectX, placa Direct3D, 29MB HDD.

CD
Isn't it about time you got wicked?
WICKED3D™
click here
Minimizare
Iesire

În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

Text care vă informează, cit de cit, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare



Distribuitor: Eidos
Tip joc: RTS/TBS
Seamănă cu: Shogun
Redactor: Dan Marina

BRAVEHEART

"...deciziile economice, diplomatice și planificarea macromilitară a conflictelor vor fi luate într-un mediu bazat pe turn-uri. Luptele propriu-zise se vor desfășura în timp real..."

Pentru a identifica cu precizie rădăcinile acestui joc trebuie să descendem un pic scara timpului și să ne imaginăm pentru o secundă un cătun scoțian din perioada celui de-al 13-lea secol al erei creștine :

Pe ulițe umblau bărboși și-vînjoși munteni, babe și copii, găini bezmetice și femei tinere. Prin ceața deasă ce tocmai s-a ridicat din vale se poate totuși distinge în apropiere o casă ceva mai arătoasă decât celelalte. Cei trei cai de rasa care bat din copite în curte trădează statutul special de care se bucură șeful clanului. În timp ce ne apropiem, din casă se aude un plîns de copil abia născut : am ajuns exact unde trebuia - la nașterea unui nou erou al Scoției.

Odată cu el s-a născut și posibilitatea la care s-a visat atît de mult în timpul iernilor, în jurul focului : unirea



Scoției și înfrîngerea englezilor. La capătul drumului trasat deja de neînduplecatele ursitoare micuțului războinic se află

gloria și bucuria soartei împlinite; pe laturile drumului își cască însă gura flămînda șanțurile lașității, tradării și ale morții...

După 7 secole...

Povestea continuă în zilele noastre, odata cu decizia bodygurd-ului Mel Gibson de a participa la crearea unui nou film de acțiune (Braveheart) și hotărîrea firmei Eidos de a cumpăra dreptul de folosire asupra titlului unui film despre care nu se știa încă cît de mult succes va avea. Aceste două decizii vor aduce în atenția noastră echipa de la firma scoțiana "Red Lemon Studios" și conducatorul proiectului, Eric Adams.



Cîteva cuvinte despre joc...

La începutul secolului al 13-lea Scoția era împărțită în clanuri (jocul va avea 16 clanuri principale, fiecare avînd avantaje și dezavantaje și în jur de 200 de clanuri secundare). Scopul unui conducător era să unească sau să înfrîngă aceste clanuri pentru a crea o Scoție unită. Ultimul obiectiv va fi înfrîngerea englezilor și instaurarea domniei scoțiene asupra insulelor britanice. Fiecare astfel de clan va putea fi condus de un conducător ale cărui abilitați vor potența capacitățile respectivului grup de soldați. Astfel, dacă jucătorul va începe jocul alegînd clanul Wallace sau va reuși să îl obțină ca aliat, îl va avea sub comandă pe William Wallace, "eroul Scoției", personajul interpretat de Mel Gibson în Braveheart. El nu va avea un statut special față de ceilalți conducători, jocul puțînd să continue și după moartea acestuia. Fiecare conducător va avea 10 trăsături care îl vor caracteriza, cum ar fi inteligența, constituția, capacitatea de conducător, gradul de loialitate față de jucător, etc. Același gen de trăsături vor avea și trupele obișnuite.

RTS vs Turn-Based Strategy ?

Acest joc va porni pe o direcție pînă acum foarte puțîn explorată : hotărîrile strategice, de lungă durată, în legatură cu deciziile economice, diplomatice și planificarea macromilitară a conflictelor vor fi luate într-un mediu bazat pe turnuri. Luptele propriu-zise se vor desfășura în timp real, fiind un modul aproape independent de restul jocului. Astfel, jucătorul poate decide să lase în seama calculatorului luptele de mică importanță și să aibă în grijă doar deciziile strategice sau poate să pornească jocul în modul "Quick Combat" și să își seteze lupte în timp real fără să mai își bată capul cu deciziile din modul "Campaign".

Anglia secolului 13 ?

Iată cum își propune Eric Adams să



simuleze universul insulelor britanice de acum 7 secole:
 Harta a fost obținută cu ajutorul fotografiilor din satelit în care pot fi recunoscute obiecte de 50m/50m. Acest grad de detaliere este mărit (în cazul unui eventual "Zoom in") pînă la 50cm/50cm cu ajutorul fractalilor. Rezultatul este ca întreaga hartă a Angliei va fi compusa din aproximativ 650 de miliarde de poligoane (numai pentru teren). Această hartă va mai conține multe zone cu conținut istoric, sute de orașe și sate și, bineînțeles, un număr mare de castele și alte construcții fortificate. În afară de imaginea globală a propriului imperiu, jucătorul își va putea admira supușii într-un mediu complet tridimensional. Se va putea plimba prin orașe jefuite

de atacatori sau va asista la reparațiile care se fac unei cetăți proaspăt ieșite de sub asediu. Bineînțeles și luptele vor putea fi vizualizate în același fel. O scenă tipică de luptă ar putea conține mai mult de 30 de kilometri pătrați, cu 100 de luptători, 500 de copaci și tufe, 20 de clădiri mai mici și un castel desenat din mai mult de 50 de mii de poligoane. Într-o zi senină jucătorul ar putea să vadă în depărtare pe o distanță de mai mult de 15 kilometrii. În timpul luptelor vremea se poate schimba și, bineînțeles, se poate lumina sau întuneca. La lupte vor putea participa 3000 de luptători, fiecare tratat independent de ceilalți. Vor exista 20 de tipuri de unitați, incluzînd cavaleria grea și mașinile de asediu. La fel ca la orice alt joc, producătorii promit un AI capabil să-și dea seama dacă îl plouă ploaia sau săgețile arcașilor. În consecință putem spune că dacă scoțienii ar fi avut pe vremea aceea acest tip de tehnologie acum s-ar fi vorbit de "The United Kingdom of Great Scotland and North Ireland"...

După 7 secole și 1 an...

Pînă în acest moment am aratat ce și-au propus cei de la Red Lemon și Eidos. Abia în octombrie-noiembrie anul viitor vom vedea ce au reușit ei să realizeze. Poate fi vorba de un joc, care, împreună cu "Shogun" (prezentat tot în acest număr al revistei) să deschida o nouă direcție în domeniul strategiei militare sau, poate, o combinație nereușită de Warlords și Command & Conquer. Între timp vom urmări dezvoltarea acestui proiect și vom spera la cît mai bine.



FLEET COMMAND

Distribuitor: N/A

Tip joc: RTS

Seamănă cu: -

Redactor: Dan Dimitrescu

"Fleet Command nu este un RTS obișnuit. Nu ai de cules resurse cu denumiri ciudate și nici de construit baze sau nave. Abordarea acțiunii se face într-un mod mult mai realist"

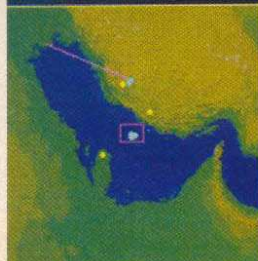


1998 a fost fără-ndoială un an excelent pentru simulatoriști. Lăsând la o parte aparițiile unor realizări extraordinare (Jane's WW2 Fighters sau Falcon 4.0), elemente de realism au început să apară și în alte genuri decât cele asociate în mod standard cu această noțiune. După invazia din domeniul 3D Shooter-elor, se pare că a venit timpul ca genul Real Time Strategy să sufere o mare schimbare. Ce-i drept, mai existase precedentul Total Annihilation, dar odată cu Fleet Command și Wargasm, lucrurile iau proporții.

Fleet Command nu este un RTS obișnuit. Nu ai de cules resurse cu denumiri ciudate și nici de construit baze sau nave. Abordarea acțiunii se face într-un mod mult mai realist, lucru normal având în vedere că jocul este realizat de o echipă de la Sonalyst, firma având pe lista de producții simulatoare pentru U.S. Navy.

Jucătorul se afla la comanda flotei uneia dintre cele 16 națiuni modelate, având de ales dintre câteva sute de tipuri de nave de război, avioane, submarine, etc, toate cu caracteristicile lor reale.

Jocul vine și cu campanii predefinite, care însă nu pot fi considerate liniare având în vedere că jucătorul primește o zonă de operații și niște ordine, abordarea acțiunii fiind la alegerea sa. De la o misiune la alta se păstrează anumite detalii, deci putem



vorbi despre un fel de companie semi-dinamică. Este important de știut că se păstrează datele despre stricăciunile navelor din flota. Anumite avarii care ar fi putut fi reparate între misiuni vor dispărea, dar cele majore vor rămâne.

Singurele detalii de management "economic" care sunt lasate jucătorului se referă la administrarea resurselor de la bordul navelor. Este important să utilizezi cu cap diferitele tipuri de arme aflate la dispoziția ta, acestea nefiind infinite. Dacă spre exemplu utilizezi toate rachetele de croazieră, mai târziu vei duce lipsa.

Poți alege zona de luptă

(este modelat întreg globul pământesc) și forțele implicate, obiectele civile, militare sau neutre.

Interfața

Într-un joc de strategie în timp real, în care minutele și chiar secunde sunt vitale, este important ca jucătorul să poată vizualiza informațiile despre câmpul de luptă și lua decizii tactice cât mai ușor și rapid cu putință.

Interfața din Fleet Command este alcătuită dintr-un ecran principal ce rulează la 640x480, compus din mai multe ferestre. Cea principală, care prezintă o vedere 3D a câmpului de luptă sau a obiectului selectat rulează la 1024x768. În plus, mai ai la dispoziție câteva ferestre care prezintă informații tactice foarte necesare în luarea deciziilor.

Informațiile despre situația tactică au la bază datele provenite de la diferitele unități (nave, avioane AWACS) împrăștiate în timp real. Dacă spre exemplu unul din avioanele tale aflate în Combat Air Patrol dă peste niște nave necunoscute, poziția acestora îți va fi adăugată pe harta imediat.

În general jocul se ocupă el însuși de micro-managementul fiecărei unități, jucătorul trebuind să ia doar decizii majore cum ar fi schimbarea poziției de patrulare, atacarea unui anumit obiectiv. Cei care sunt cu adevărat maniaci și știu ce fac pot însă să dea ordine mult mai amanunțite cum ar fi închide/deschide radar-ul, atacă cu o anumită armă, coboară la altitudinea X etc.

Multiplayer

Deși va trebui să așteptăm jocul final pentru a vedea care sunt opțiunile la acest capitol, anumite detalii au fost deja dezvăluite. Jucătorii pot reprezenta fie națiuni fie elemente ale aceleiași flote (spre exemplu un jucător comandă navele de linie, altul grupul aerian de luptă, un al treilea submarineele). Și mai interesant mi se pare faptul că FC ar putea sta la baza unui câmp de bătălie virtual. Se discută deja posibilitatea ca mai vechiul 6881 să poată fi conectat cu acesta (comandantul de submarin primește ordinele de la comandantul flotei) și ca în viitor să mai fie adăugate nave de suprafață (crucișătoare AEGIS) și avioane de luptă.



ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN
Adresa: B-dul M.
Kogălniceanu 5
Tel/Fax: (01)
3125524
IN BUCURESTI

AXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

JOCUL LUNII ESTE: PREMIER LEAGUE MANAGER 99



- | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>INDEN NFL 99
EAR 99
LIVE 99
99
LD CUP 98
DEN NFL 99
MG 29
RETT RACING
PAD
40
ELI AIR FORCE
98 JOYPAD PROMO
GEON KEEPER GOLD
SIC
TER PILOT
PHECY GOLD
O RACER 2
LOUS - THE
NNING
99
DRIVE 4x4
SPASSER
N X GAMES PRO
RDER
T LIVE 99
T DRIVE 5
VEGAS COURSES
ON FOR TIGER
DIS)
II FIGHTERS
E RUNNER CLASSIC
C CLASSIC
C RED ALERT
C WORLD WIDE
WARE (C&C, C&C
ALERT, MISSION</p> | <p>DISK)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATF CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHRINE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
FA PREMIER LEAGUE</p> | <p>MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES -
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNE 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



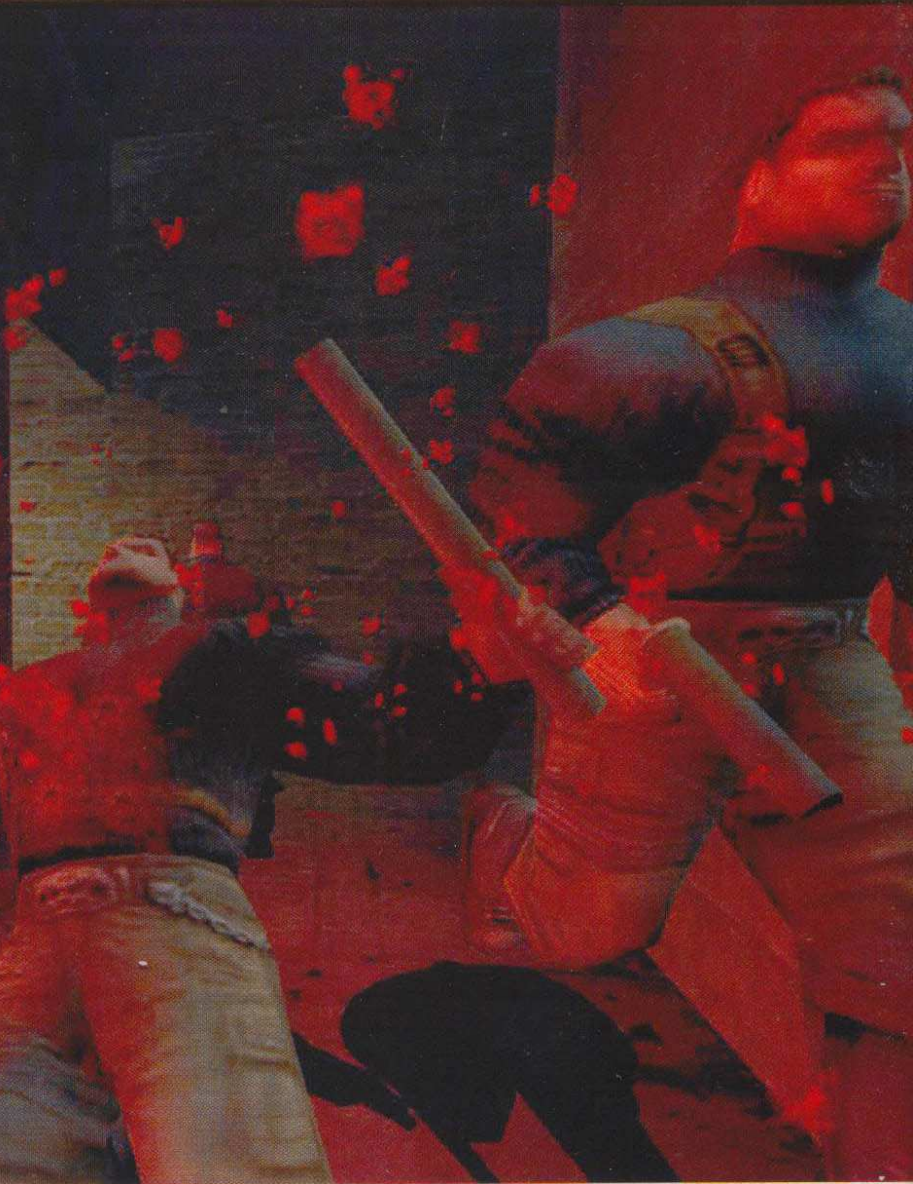
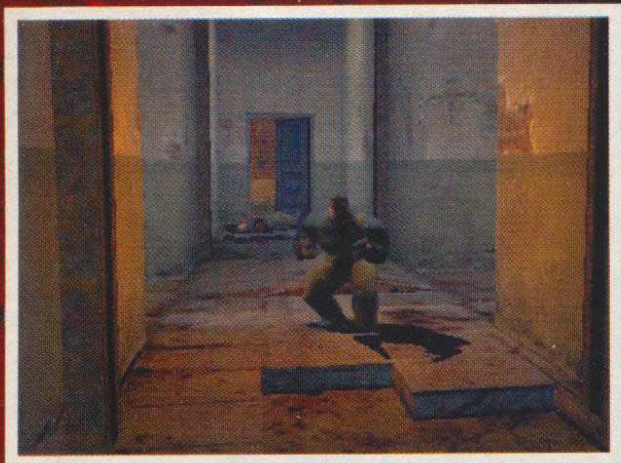
ELECTRONIC ARTS

ST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂDESC LA MAGAZINUL
PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE
ANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

magazinul tau de calculatoare
BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742





KINGPIN

Distribuitor: Xatrix
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Mai nimic
Redactor: Cristi Radu

"...ar putea fi comparat cu un Carmageddon 2 al 3d shooter-elor."

Kingpin este un joc 3D care nu mai încearcă să ascundă violența de pe străzi prin folosirea unor arme care trag cu bile de energie pentru a produce răni din care curge sânge verde, ci dimpotrivă ar putea fi comparat cu un Carmageddon 2 al 3d shooter-elor.

Despre firma producătoare, Xatrix, s-ar putea să nu fi auzit prea multe lucruri însă este suficient să vă spun că ei au produs add-on-ul de la Quake2 numit The Reckoning precum și mult mai cunoscutul Redneck Rampage care se situează oarecum pe aceeași linie cu KingPin.

Prin ce se deosebește

însa Kingpin de un 3D Shooter obișnuit. În primul rând el împrumută multe idei din alte genuri ca adventure sau RPG. În linii mari acțiunea se petrece în SUA în perioada prohibiției, mai exact în 1930, într-un univers oarecum paralel care justifică oarecum actele de violență din joc. Ca atmosferă se apropie foarte mult de un alt rival, Max Payne, care probabil va apărea în aceeași perioadă, și în care predomină aceeași senzație din suburbiile pline de violență ale orașului New York.

În joc ai rolul unui șmecher de strada care vrea să ajungă în vârful piramidei mafioate, adică să fie numit Kingpin aka King of the Hill.



Și pentru a ajunge în acel loc te poți folosi de orice mijloace fie ele violente sau prietenoase. Datorită implementării unui foarte bun sistem de localizare a loviturilor sunt posibile o serie de metode de convingere. Ideea este că unele personaje pe care le înflănești dețin informații care se pot dovedi vitale pentru tine. Prima soluție agreată de orice gangster este tortura

desigur. Astfel poți încerca un glonț în genunchi sau în mână care nu ucide victima dar poate fi foarte convingător. Apoi în funcție de rezultat te așezi în spatele lămer-ului și-l împusti în ceafa nazi-style sau scoți pușca rețezată și tragi în fața a la Quentin Tarantino în Desperado. Acest mijloc de convingere poate fi folosit și în alte ocazii nu numai pentru obținerea de informații ci și pentru



forțarea plății taxei de protecție sau pur și simplu pentru furt.

Omorurile și tortura nu sunt însă singurele mijloace pentru a-ți croi drum spre vârful piramidei. De o mare importanță sunt și prietenii care pot să-ți se alăture într-o bandă. În acest mod se pot crea clanuri puternice cu care ai mai multe șanse de reușită în cazul unui război local între bande. Controlul asupra membrilor bandei este total puțind să ai drept de viață sau de moarte asupra oricăruia.

Interacțiunea nu se oprește aici din

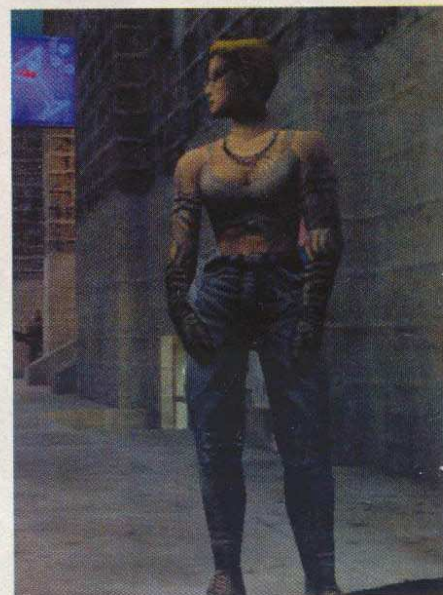
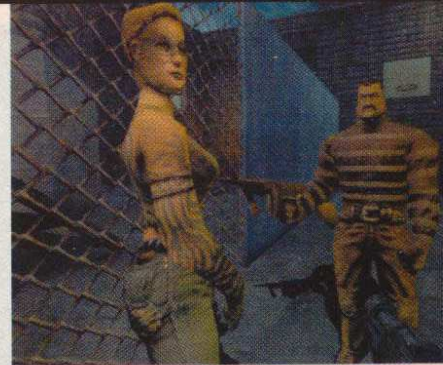
ferire. Astfel pentru a ușura anumite sarcini pot fi folosite diverse obiecte din decor cum ar fi trenuri, mașini și chiar jeț-pac-uri în binecunoscutul stil Duke Nukem.

Mașinile pot fi utilizate pentru a crea distrugerii bandelor adverse sau pur și simplu pentru a omorî cu o teavă de mitralieră bine poziționată la una din ferestre în stilul lichidarilor sumare ale gangsterilor din acea perioadă. De fapt chiar producătorii jocului au recunoscut că s-au inspirat din filme clasice ale acestui gen ca Goodfellas sau Casino. Practic puteau

folosi orice film în care joacă un italian gen Al Pacino, Joe Pesci sau Robert de Niro. Eventual în regia lui Martin Scorsese sau Quentin Tarantino. you takin' to me man? that's the stuff! Pentru a face jocul și mai picant se vor folosi voci "speciale" ale unor actori cunoscuți sau nu, însă deprinși cu subtilitățile limbajului.

Muzica va fi cu totul aparte, numele celor care o vor interpreta fiind un motiv suficient pentru a cumpăra jocul. Rapul agresiv, gangsta rap, va fi aproape sigur cântat de Cypress Hill sau/și Bustha Rhymes ceea ce înseamnă că probabil vei apăsa pe trăgaci și atunci când nu este cazul numai așa de distracție să mai spargi câteva geamuri sau să omori niște trecători nevinovați.

Pentru ca și imaginea contează pînă la urmă, Xatrix folosește motorul grafic de la Quake 2 însă foarte mult modificat. Primul lucru pe care îl veți observa va fi calitatea culorilor care vor fi reprezentate cu o adîncime de culoare de cel puțin 6 biți asta însemnînd 65536 de culori simultane față de cele doar 256 din Quake 2. Au mai fost introduse multe efecte noi care erau de neconceput într-un astfel de joc. Printre cele mai importante se



numara umbririle dinamice aftt ale personajelor cît și a obiectelor, efecte de particule pentru reprezentarea cît mai realista a focului și a fumului ce se ridică dintr-o ladă de gunoi plasată la colțul străzii.

Toate aceste îmbunătățiri grafice nu vor avea, surprinzător același impact asupra vitezei jocului cum se întîmplă spre exemplu la Unreal. Cerințele de rulare, Pentium 200 cu 32 MB de RAM și accelerare 3D nu vor fi greu de împlinit la data apariției jocului.

Despre multiplayer Xatrix nu a divulgat prea multe însă datorită motorului Quake 2 se speră în suportarea a peste 32 de jucători simultan. Fiind un joc orientat pe lupta în echipe, este de presupus că aspectul multi-player nu va fi neglijat iar Al-ul în modul single-player va fi foarte bun.

În concluzie va fi un joc care merită într-adevăr așteptat, datorită elementelor noi introduse în genul 3D shooter.

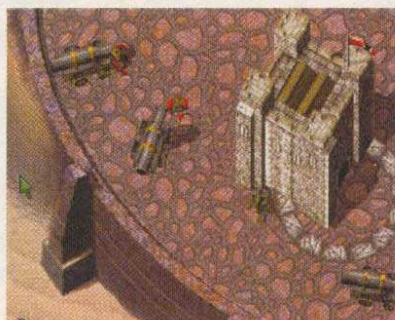




TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Distribuitor: GT Interactive
Tip joc: RTS
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

"Acțiunea se desfășoară într-o lume fantastică în care patru rase diferite se luptă pentru dominarea lumii. Fiecare dintre cele patru are o zeitate sau un element de bază dintre Pământ, Aer, Apă și Foc și este condus de un rege sau o regină"



Că Total Annihilation a deschis o nouă eră în istoria jocurilor de strategie nu se mai îndoiește nimeni. Viziunea lui Chris Taylor și a lui Ron Gilbert asupra modului în care trebuie să arate un astfel de joc a adus teren 3D adevărat, sute de unități, o interfață excelentă și mii de tactici posibile pentru înfrângerea adversarului. Total Annihilation Kingdoms nu are nici o legătură cu TA-ul în afara engine-ului modernizat pe care l-a moștenit, fiind mai apropiat de Warcraft decât de diversele RTS-uri futuristice aparute în ultima vreme. Acțiunea se desfășoară într-o lume fantastică în care patru rase diferite se luptă pentru dominarea lumii. Fiecare dintre cele patru are o zeitate sau un element de bază dintre Pământ, Aer, Apă și Foc și este condus de un rege sau o regină, cu un rol destul de asemănător cu cel al Commander-ului.

La fel ca la Starcraft, cele patru părți sunt total diferite, deosebirile afectând mai mult decât aspectul unităților și modul de luptă, cum era la TA. Două rase luptă de partea binelui iar celelalte două li se opun, fiind de partea răului. Pământul (Alden) este una din părțile pozitive, iar unitățile lor vor fi destul de clasice - cavaleri, arcași, fortificații și castele, toate terestre. Apa (Veruna) este și ea pozitivă, și probabil tot umană. Evident unitățile vor fi navale, la fel ca și o parte din clădiri. Aerul (Zhon) este o parte negativă, trupele fiind în marea lor majoritate

monștrii zburători. Focul (Taros) este ambasada diavolului pe pământ, de aici venind și gustul pentru zombi și alte ființe reînviată. Principalul avantaj deținut de Foc sunt vrajile, care le depășesc pe ale tuturor celorlalți.

GRADE ȘI GRADAȚII

Chiar dacă universul este unul magic prin excelență, existența vrajilor nu împiedică apariția unor unități mai moderniste ca tunurile, corăbiile și mașinile zburătoare. Sistemul de avansare a unităților, respectiv gradul de





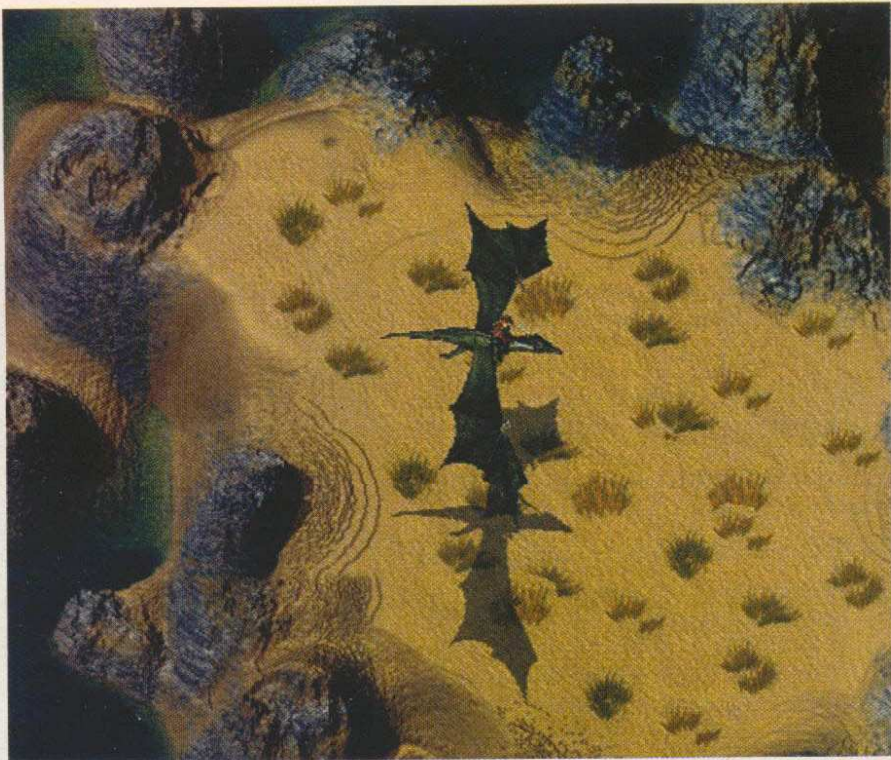
veteran la fiecare 5 kill-uri din TA este și el diferit, avînd un aspect mai apropiat de stilul RPG, bazat pe experiență, care generează diverse modificări ale parametrilor cu care sunt înzestrate trupele. Pe cîmpul de luptă își fac apariția eroi care luptă pentru tine sau împotriva ta, iar zeii îți vin și ei în ajutor din cînd în cînd, zdrobind trupele inamice și protejîndu-le pe ale tale. Numărul total al unităților din joc este (sau va fi) mai mare decît cele 150 ale TA-ului, dar vor fi împărțite între cele patru rase.

În continuare cei de la Cavedog merg pe principiul lansării unor noi trupe care să poată fi luate de pe Internet, dar acestea vor fi mult mai rare și în special

mai bine gîndite pentru a nu afecta echilibrul jocului cum s-a întîmplat la un moment dat cu TA.

Harțile sunt în continuare realizate ca la Total Annihilation, dar de această dată sunt mult mai detaliate, cum se observă din imagini, iar pe ele există semne ale activității umane și mai ales sunt locuite de monștrii și diverse animale care se pot dovedi periculoase chiar și pentru soldați.

La baza jocului stau două tipuri de resurse: Mana, utilizată la magie și Magrium, pentru recrutarea și construirea noilor unități. Spre deosebire de TA, zonele în care se vor găsi resursele vor fi ceva mai rare, în așa fel încît pierderea lor va afecta mult mai serios jucătorul.



DETALII TEHNICE

Scrîșniturile dubioase cu care TA-ul deranja urechile se vor transforma în sunete adevărate, care să ajute jucătorul să înțeleagă situația de pe cîmpul de luptă.

Engine-ul este așa cum spuneam și mai înainte generația următoare a celui din TA, dotat acum cu 16bpp, accelarare hardware și lumini colorate iar eu sper să se miște mai bine decît varianta originală. O noutate o constituie posibilitatea de a face zoom, mărind sau micșorînd distanța pînă la pămînt după plăcere. Jocul probabil va fi livrat pe două CD-uri, la acest număr contribuind și filmulețele dintre misiuni care lipsesc Total Annihilation-ului.

Pe domeniul multiplayer TA-ul stătea onorabil, dar anumite elemente ca împărțirea automată a resurselor erau setabile doar cu anumite comenzi



speciale, destul de greu de accesat. TAK are integrată această facilitate, ca și radarul comun pentru aliați. Anumite harți MP au baze și unități gata făcute, fiind ceva mai adecvate unor bătălii la care rush-ul nu mai este elementul principal. Interfața a fost și ea modificată, interesantă fiind posibilitatea configurării tastelor după plăcerea fiecăruia.

Total Annihilation: Kingdoms, care trebuia să iasă la sfîrșitul lui 1998 a fost amînat pentru martie-mai ale acestui an, cam în aceeași perioadă urmînd să-și facă apariția și concurența cu Age Of Empires 2 și C&C - Tiberian Sun. Cel mai probabil vom asista la o confruntare a titanilor RTS, din care oricum cei mai avantajați vor ieși tot jucătorii.

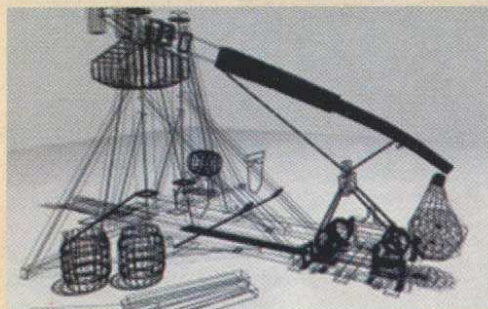


AGE OF EMPIRES II

AGE OF KINGS

"este dezvoltat după aceleași principii care au stat la baza succesului AoE, anume, un joc care se adresează tuturor, indiferent de vîrstă, sex, experiență sau pasiune pentru jocurile pe calculator"

Distribuitor: Microsoft
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Age of Empires
Redactor: Mihai Dobrică



Cum era și normal, în efortul nostru de a vă aduce cele mai proaspete informații cu privire la mega hitul care va fi Age of Empires II, am stat de vorbă cu unul dintre producătorii jocului, D-I Bruce Shelley. El a avut amabilitatea să răspundă tuturor întrebărilor noastre, pentru care îi mulțumim. Iată în continuare ce ne-a spus.

Bruce, ne poți spune cum te-ai implicat în industria jocurilor?

Am fost un tip pasionat de jocurile "pe tablă" și am făcut niște teste pe gratis pentru producători spre sfîrșitul anilor '70. Mi-am ajutat prietenii să pornească Iron Crown Enterprises în 1980 și am lucrat acolo. Apoi am lucrat pentru Simulations Publications, care o duceau prost, și m-am mutat în 1982 în Baltimore unde am lucrat pentru Avalon Hill. După șase ani, în 1988 m-am mutat la Microprose (avînd funcția de Co-Designer alături de Sid Meier - n.r.).

Ce rol ai avut în realizarea jocului Age of Empires și cum s-a schimbat "funcția" ta odată cu trecerea la AoE II?

Am lucrat cu Rick Goodman și Brian Sullivan la design-ul AoE. Am făcut o mulțime de cercetări și discutăm de mai multe ori pe săptămîna despre specificațiile jocului (Bruce se ocupă în special de partea istorică și aspectul jocului - n.r.). Pentru AoE II am făcut deasemenea o mulțime de cercetări și îi ajut pe Mark Terrano și Ian Fischer. Eu am făcut lista inițială de clădiri, unitați, civilizații și tehnologii, de exemplu. Însă de munca zilnică de design se ocupă ei. Eu doar particip la discuțiile despre noile facilități și la testarea jocului.

AoE a fost prima producție Ensemble Studios și s-a vîndut în mai bine de 1 milion de exemplare. Cum ați reușit?

Răspunsul scurt este că am avut un proiect bun și l-am executat bine. Am studiat cu atenție planurile

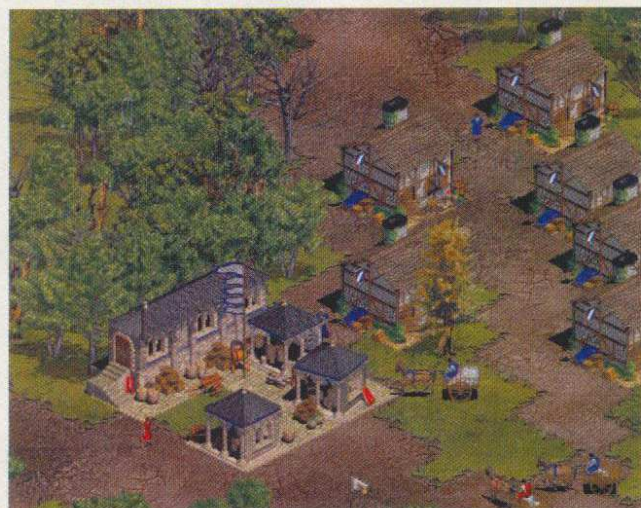
Acum un an Age of Empires ne-a uimit prin grafica extraordinară, interfața prietenoasă și suportul multi-player solid, calități ce au contribuit la succesul de care jocul se bucură și astăzi. Trebuie spus că Age of Empires II (Age of Kings) este dezvoltat după aceleași principii care au stat la baza succesului AoE, anume, un joc care se adresează tuturor, indiferent de vîrstă, sex, experiența sau pasiune pentru jocurile pe calculator. În consecință...

O nouă epocă

AoE II va face saltul către sclavagism și feudalism acoperind un mileniu de istorie (între 450 și 1450). Astfel jucătorul va avea de parcurs cinci ere tehnologice - Middle, Dark, Feudal, Castle și Gunpowder Age. Încă nu este sigur dacă AoE II va include sau nu ultima perioadă - Gunpowder Age (după

descoperirea prafului de pușcă). Se poate afirma cu siguranță că trecerea la o nouă eră va aduce unitați și clădiri noi, deci jocul va fi o experiență diferită de AoE, necesitînd tehnici de luptă noi. Ba chiar se zvoneste că unitățile unor civilizații diferite vor avea animații diferite, altfel spus fiecare unitate din joc va fi unică (cu abilitați,

aspect și caracteristici specifice). Dacă așa stau lucrurile trebuie să ne așteptăm la cerințe mari de memorie pentru multiplayer (probabil 64 MB Ram). Este cert faptul că fiecare rasă va avea o "super-unitate". Aceasta va fi însă scumpă și va necesita o grămadă de upgrade-uri pentru a putea fi construită (necesită construcția





castelului - deci avansarea a 3-4 perioade tehnologice).

Cea mai tare și mai tare grafică

Trecerea de la antichitate la feudalism a impus modificări în aspectul unităților și al clădirilor însă nu acestea constituie adevăratul "upgrade" în grafică. Deși AoE a avut o grafică pe care eu o consider ca fiind cea mai bună implementată vreodată într-un RTS, producătorii - Ensemble Studios - au decis că se poate mult mai bine. În primul rând AoE II aduce o grafică redimensionată, în care clădirile sunt mult mai mari decât cele din AoE. Astfel, după cum puteți vedea imaginile, unitățile vor fi mult mai mici în raport cu clădirile și pentru a putea păstra detaliul acestora producătorii au fost nevoiți să mărească mult rezoluția jocului. Rezoluția minimă pentru a juca AoE II va fi probabil



800x600, și chiar și la această rezoluție există probleme în redarea unităților. O imagine sugestivă asupra câmpului de luptă va necesita probabil o rezoluție de 1024x768. Dacă am dreptate, și sper să nu am, jocul va fi foarte obositor (și unitățile de luptă prea mici) pe un monitor de 14". Pe de altă parte screenshots-urile din AoE II îți taie respirația, deși

grafică nu este încă finisată. Pe lângă delfinii ce vor urmări vapoarele și cârdușii de păsări, în AoE II vor fi incluse efecte ca reflexia în apă, valuri și animații îmbunătățite. Multe nu se știu încă, însă producătorii promet că AoE II va oferi un peisaj "foarte natural" și animat. O să vedem oare copaci legănându-se în bataia vântului? Cert e că cei de la Ensemble au

concuranței și am decis unde trebuia să fim la fel de buni ca ei și unde puteam fi mai buni. Președintele nostru, Tony Goodman, a pus laolaltă o echipă foarte talentată care a fost capabilă să construiască un joc după proiectul nostru. Am vrut să ne adresăm atât jucătorilor pasionați cât și celor ocazionali. Cu ajutorul Microsoft am reușit să realizăm un joc de calitate, bogat și interesant.

Ținând cont de succesul AoE sunt convins că jucătorii așteaptă foarte multe de la AoE II. Cum planuți să satisfaceți aceste așteptări? Cât de mult va semăna AoE II cu AoE?

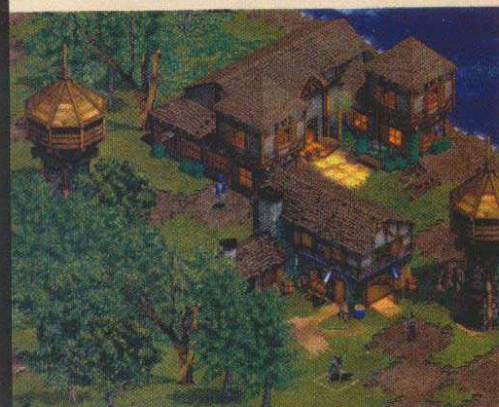
Jucătorii de AoE vor recunoaște foarte ușor AoE II. În principal noi doar mutăm perioada acțiunii către epoca medievală introducând unități, clădiri, tehnologii și civilizații noi. Pe de altă parte AoE II va include noi facilități și un design diferit, așa că va arăta puțin altfel. Credem că veți fi foarte mulțumiți cu noul "look and feel". Trecând la epoca medievală veți vedea cavalerii în armură, castele, sulitași, etc. Fiecare civilizație va avea o unitate specifică. Japonezii de exemplu vor avea Samurai. Unitățile vor putea fi grupate în formații de luptă pentru a mări eficiența acestora.

Am auzit că tu te-ai ocupat de partea de cercetare istorică pentru AoE II. Cât de "aproape de realitate" vor fi campaniile, unitățile, etc.?

Noi folosim istoria ca bază pentru joc, însă dezvoltăm un produs distractiv nu unul educațional. Folosim ceea ce se potrivește din realitate și ignorăm părțile care nu sunt deosebit de interesante. De exemplu, probabil că nu vom avea nici o referire la Plaga Neagră, care a omorât poate o treime din populația Europei. Pur și simplu nu ar fi distractiv să-ți moară o treime din unități. De studiile pentru realizarea campaniei se ocupă Greg Street și Sandy Petersen. Încercăm să găsim personaje și evenimente care puse cap la cap să se poată transforma într-o serie de scenarii interesante. Suntem mai interesați ca oamenii să se distreze decât să învețe ceva, deși credem că le pot face pe amândouă.

Cum planuți să îmbunătățiți AI-ul jocului?

Credem că vom avea cel mai "tare" AI pentru single-player dintre toate jocurile existente. Construim un sistem expert în care oponenții controlați de calculator se ajustează "din mers" modificărilor condițiilor de joc. Vor urmări anumite reguli și vor reacționa în funcție de conjunctură. Aceste reguli sunt puse în scripturile AI-ului și majoritatea vor fi prezente în versiunea finală. Fiecare va juca diferit. Aceasta va oferi experiențe de joc și nivele de dificultate diferite. Scripturile AI-ului sunt cod extern iar jucătorii interesați le vor putea modifica singuri. În momentul de față scriem



scripturi AI și le punem să "joc" una cu cealaltă.

Ce ne poți spune despre interfață ?

Creдем că interfața în AoE a fost excelentă. Puteai juca întregul joc folosind numai mouse-ul. Asta nu se va schimba. Revizuirem interfața și căutăm soluții pentru a o îmbunătăți. Câteva dintre modificări au fost incluse în AoE: Rise of Rome. Acestea includ posibilitatea comandării producției mai multor unități odată și posibilitatea selectării tuturor unităților de același tip prin dublu-clic.

Cum se va modifica lupta trecând de la AoE la AoE II ? Ne poți spune cum vor modifica formațiile militare lupta ?

Sperăm ca formațiile de unități (linie, romb, coloană, etc. - n.a.) să facă lupta mai interesantă. Ideea constă în a folosi formațiile pentru a proteja unități mai fragile și pentru a bloca mutările dușmanului. Cavaleria va trebui să ocolească o formație de infanterie, nu să treacă prin ea. Unitățile aflate în formație vor produce distrugerii mai mari și vor putea primi mai multe lovituri.

Ce ne poți spune despre sistemul defensiv ? Rush-ul de arcași va fi eficient în continuare ?

Nu vrem să eliminăm rush-ul de arcași sau oricare alt rush, însă încercăm să oferim jucătorului posibilități de a se apăra de acestea. Vom include unități defensive, ziduri ieftine din lemn și alte câteva opțiuni.

Trecând la grafică... În afara modificărilor datorate trecerii la o nouă eră, ce altceva va fi diferit ?

Nimic 3D de data aceasta, însă detaliu mult mai mare al clădirilor, teren nou, și în general un upgrade în grafică. Cred că vi se va părea foarte atractiv.

Am auzit că hărțile vor fi cu până la 300% mai mari. Care va fi efectul asupra cerințelor de sistem ? Unui țaran îi vor trebui 8(opt) minute pentru a traversa harta - cum va influența aceasta strategia bazată pe rush-uri ?

Doar cele mai mari hărți sunt mai mari și necesită mult timp pentru a le străbate. Jocul pe hărți foarte mari este util în special în multi-player cu mulți combatanți. Hărțile mici sunt încă disponibile. Cerințele de sistem cresc puțin, însă AoE se mișcă bine pe Pentium-uri lente. O strategie pentru rush-uri a fost întotdeauna construcția unităților militare chiar lângă orașul dușman în loc să le pui să străbata toată harta.

Am văzut că în AoE II clădirile vor fi mult mai mari decât cele din AoE. Și totuși, vrei să mențineri dimensiunile unităților. Nu apar probleme ? Cum vei vedea unitățile din spatele clădirilor ?

Acum luăm în calcul impactul măririi dimensiunilor clădirilor. La rezoluții mari nu apar probleme. Unitățile din spatele clădirilor sunt conturate într-o culoare distinctă astfel putând fi văzute și selectate.

Pe pagina oficială este menționat faptul că arborele tehnologic din AoE II are mai mult de 100 de noduri, care nu pot fi explorate într-un singur joc. Poți detalia acest concept ?

Numărul de upgrade-uri tehnologice pe care le poți cerceta de-a lungul jocului este în jur de 100. Acestea sunt upgrade-uri ale armurii, scuturilor, agriculturii, etc. Ideea este că probabil nu îți vei permite să cercetezi totul așa ca o alegere interesantă ar fi să selectezi cele mai utile tehnologii pentru misiunea pe care o ai de



dezvoltat o grafică atât de detaliată încât e greu de înghesuit pe un monitor de 14".

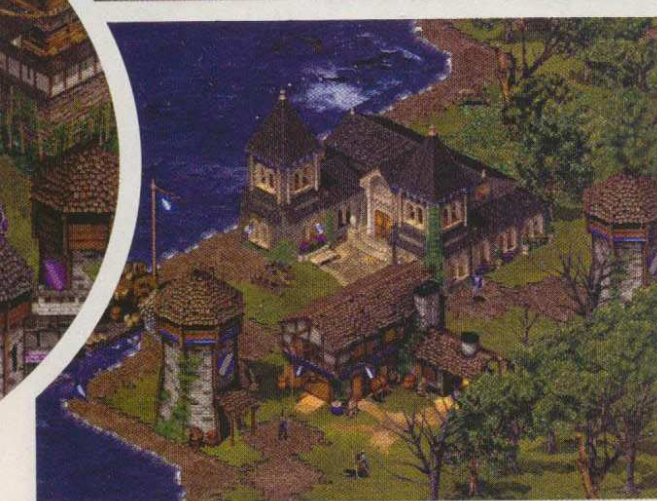
Cel mai tare AI !

Bruce Shelly spune că AoE II va avea cel mai tare AI implementat în vreun RTS până acum. "Un sistem expert... AI influențat de mutările jucătorului... fiecare (rasă / unitate) va avea AI propriu...". Nu vreau să fiu pesimist, dar am mai citit aceste afirmații de câteva ori, și se pare că fiecare se laudă cu cel mai tare AI. Pe de altă parte AI-ul AoE a fost cea mai slabă parte a jocului și era de așteptat să fie radical modificat. Pe scurt, dacă Ensemble își va atinge țelurile în acest domeniu, vom avea de a face cu primul AI în care nu există strategii universale

de câștig. Chiar dacă rush-urile vor funcționa în continuare acestea nu vor mai avea efectul devastator din AoE și vor putea fi preîntîmpinate. Ba mai mult, calculatorul nu numai că va juca diversificat,

ba chiar va construi strategii de contraatac la mutările jucătorului - dacă un spion al dușmanului te va surprinde construind multe unități de același tip acesta va construi în număr mare luptătorii care





sunt cei mai eficienți împotriva unităților tale (la cavalerie va răspunde cu arcași, la ziduri cu arme de asediu, etc.). AoE II include noi facilități de organizare și comandă a unităților. În primul rând vor fi implementate comenzi ca "Guard", "Patroll" și "Follow", astfel că un țaran răzleț nu îți va mai dezorganiza toată armata. Mă aștept ca path-finding-ul să nu mai aibă nici o scamă, la acesta lucrându-se încă de la apariția AoE. Pentru îmbunătățirea luptelor a fost introdusă opțiunea grupării trupelor în formații de atac sau defensive. Astfel îți vei putea proteja trupele mai slabe (arcașii, preoții), înconjurându-i cu unități rezistente (infanterie, cavalerie).

prea mult jocul, cert este faptul că au fost abandonate multe idei care încurajau jocul economic. Comerțul în afara hărții (ceva gen Caesar III) a fost scos definitiv, la fel și minereurile care trebuiau să înlocuiască aurul, făcând din acesta doar o monedă de schimb. O altă soluție de câștig era axarea pe o economie solidă care să-ți aducă suficienți bani pentru a angaja mercenari, nemaifiind nevoie să-ți dezvolti (îmbunătățești) trupele.

Din păcate s-ar putea ca

nici mercenarii să nu ajungă în versiunea finală. Totuși AoE II include facilități economice complexe, cum ar fi variația prețurilor în funcție de raportul cerere/ofertă, stocuri limitate de bunuri (astfel poți împiedica adversarul să-și construiască o flotă puternică - de exemplu - cumpărând lemnul de pe piață), alianțe economice / diplomatice, etc.

Alte îmbunătățiri

Despre muzică nu se știe mare lucru, însă vei putea scoate CD-ul cu AoE II din unitate în timpul jocului pentru a asculta muzica ta preferată. Partea de SFX a fost mult îmbunătățită și, pe lângă numărul impresionant de efecte sonore, AoE II introduce un sistem nou de semnalizare audio a evenimentelor din joc.

Cerințele minime de sistem sunt: P133, 32 MB Ram, 100 Mb Hdd, 800x600x256 SVGA.

Tinând însă cont de detalii graficii cred că cerințele reale pentru un joc cursiv vor fi mai mari - P200, 2MB SVGA. AoE II va apare cel mai devreme la sfârșitul primăverii 1999.



îndeplinit.

Poți detalia conceptul de "economie de piață" - introdusă în AoE II? Cum va influența jocul?

La "piață" vei putea cumpara și vinde bunuri în schimbul aurului. Dacă ai o mulțime de lemn, de exemplu, îl poți vinde pentru aur. Prețurile bunurilor cresc sau scad în funcție de cantitățile cumpărate sau vândute. Dacă prețurile nu sunt convenabile, ceea ce se întâmplă des, vei putea totuși obține niște aur sau piatră sau ce ai nevoie în schimbul bunurilor.

Am auzit că vei putea juca AoE II ca un joc pur economic, iar pentru mine asta sună dezamăgitor. Cîta atenție va necesita partea economică?

Căutăm metode pentru a face partea economică a jocului mai interesantă fiindcă această parte atrage mulți jucători. Avem de-a face cu un comerț îmbunătățit și cu posibilitatea obținerii bunurilor la "piață" însă jocul este în continuare axat pe luptă.

S-au vehiculat ideile renunțării la aur în favoarea "minereurilor", introducerea mercenarilor și a hoților în joc, posibilitatea comerțului în afara hărții. Care dintre acestea vor fi incluse în versiunea finală?

În momentul de față comerțul în afara hărții este scos, ca și "minereurile", în locul cărora am reintrodus aurul, exact ca în AoE. Nu cred că aceasta se va schimba. Cît despre mercenari și nelegiuitori, avem în vedere ambele tipuri de unități însă nu au fost încă introduse în joc. Hoții vor fi asemănători (ca efect) cu lei și crocodilii din AoE.

Cu ce civilizații ne vom "juca" în AoE II? Poți detalia conceptul de "civilizații migratoare"?

Civilizațiile și deosebirile între acestea se află în lucru încă. Favoritele sunt bretonii, francezii, germanicii, vikingii, saracienii, turcii, persii, mongolii, chinezii, japonezii, goții și celtii. Popoarele migratoare nu funcționează încă și s-ar putea să nu ajungă în versiunea finală.

Care este jocul tău favorit? Ce joc aștepti cel mai mult și care este genul tău favorit?

Acum joc Railroad Tycoon II și de cînd am jucat cu plăcere Commandos. Nu aștept nici un joc în mod special, nu prea am timp să joc jocuri doar pentru distracție. Genul meu favorit sunt jocurile de strategie gen Heroes of Might and Magic și Imperialism.

Cum îți imaginezi jocul perfect?

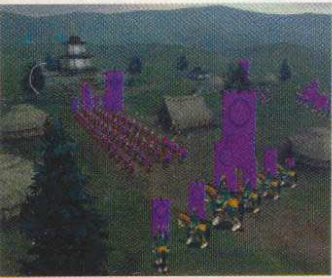
Cred că AoE a fost foarte aproape de perfecțiune. A fost foarte atractiv atât pentru jucătorii pasionați cât și pentru cei ocazionali. A oferit multă distracție tuturor.



Economia

La începutul dezvoltării AoE II producătorii au pus mare accent pe partea economică a jocului, ajungîndu-se la speculații de genul "poate fi tratat ca un joc pur economic" - frază menționată pe pagina oficială de la Microsoft. Fie că această idee nu a avut succes la public, fie că a complicat

SHOGUN TOTAL WAR



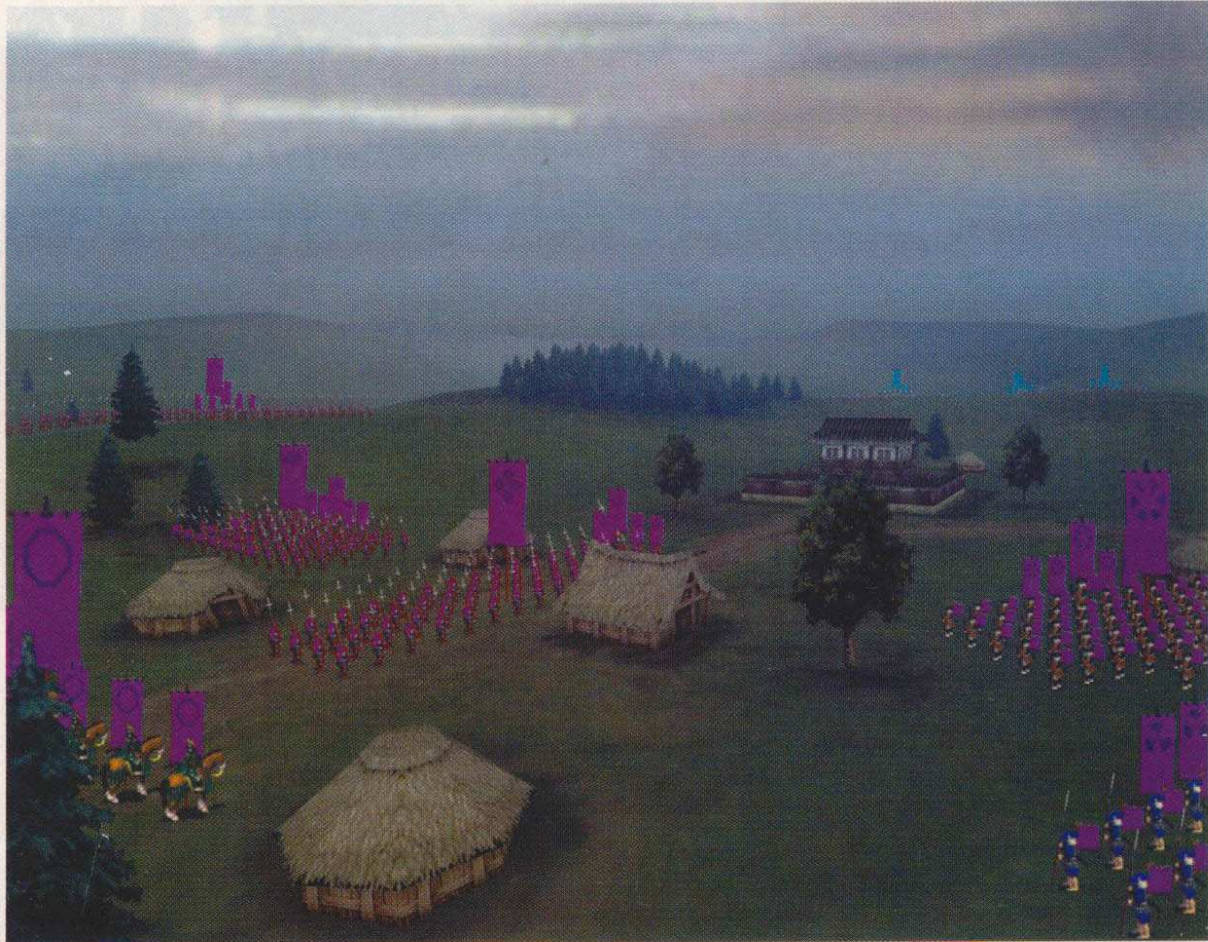
Distribuitor: Best Computers

Tip joc: RTS/TBS

Seamănă cu: Braveheart

Redactor: Dan Dimitrescu

"Bătăliile din Shogun Total War sunt, ca și cele reale din epoca reprezentată în joc, extrem de violente. Nici nu e greu avînd în vedere că fiecare din generali poate avea în subordine pînă la 5000 de soldați, iar luptele se duc la nivel om contra om."



Periada medievală a istoriei omenirii a reprezentat întotdeauna un subiect favorit pentru creatorii de jocuri pe PC, în special cei de jocuri de strategie. Dacă pînă acum aveam însa de-a face cu subiecte mai fanteziste, iată că a venit timpul să lasăm orcii și magicienii la o parte și să descoperim istoria reală a Japoniei. În Shogun Total War ni se prezintă una dintre perioadele cele mai zburzucate

ale acestei țări, denumită "Sengoku Jidai", care din punct de vedere cronologic pare să se încadreze prin anii 1600. Această perioadă a fost caracterizată prin luptele pentru putere dintre mai mulți Daimyo (nobili feudali — mandarini), fiecare dintre ei controlînd o parte a țării. În această perioadă împăratul nu mai era decît o unealtă în mîna celui care controla orașul Kyoto, neexistînd practic nici un judecător al luptelor. Pentru ca lucrurile să fie și mai interesante, în aceeași perioadă au loc primele contacte serioase cu civilizația europeană, avînd ca rezultat schimburi tehnologice, culturale și chiar apariția unor noi curente religioase.

Evident, jucătorul nostru va fi unul din cei 16 Daimyo care încearcă să devină Shogun (dictator militar).

MODURI DE JOC

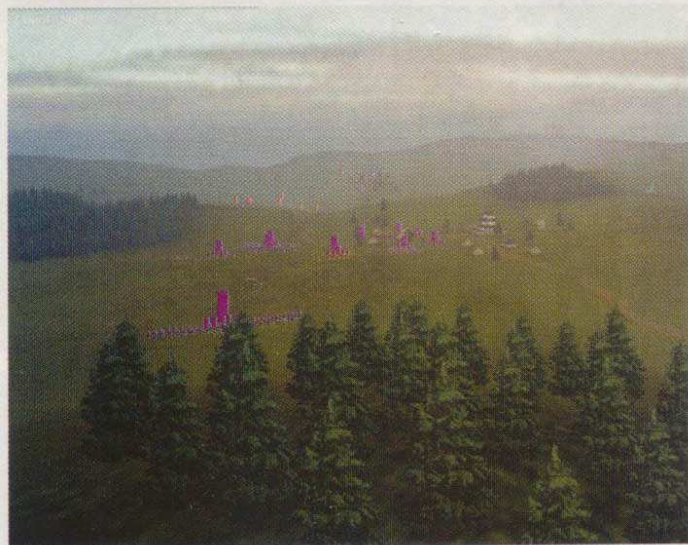
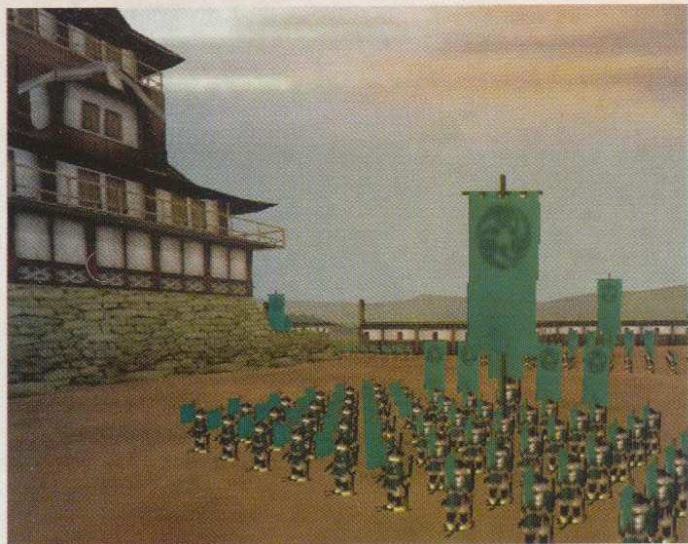
Jocul este alcătuit din două faze : strategică și tactică. Cea strategică este dedicată administrării provinciilor aflate sub controlul jucătorului, cercetării de noi arme și tipuri de trupe, spionajului, construirii de fortificații, diplomației, negocierii și alcătuirii de armate, ceva în genul Civilization. Atunci cînd două

armate se înflînesc intervine faza tactică a luptei, totul fiind prezentat complet 3D și, țîn să menționez, extrem de spectaculos.

La nevoie, jucătorul poate opta să sară peste partea tactică a jocului, rezultatele bataliei fiind calculate de joc. La fel, un jucător care nu vrea să se încurce cu întreaga campanie strategică poate alege să joace numai batalii de sine stătătoare.

În multiplayer jocul devine și mai interesant. Pe lîngă faptul că fiecare Daimyo poate fi un jucător uman în campanie sau în bătălie, mai există și posibilitatea jucării pe unul din serverele dedicate oferite de firma producătoare. Aici vom avea 16 jucători la nivel strategic, aceștia urmînd să angajeze alți jucători pe post de generali care să





le conducă armatele în luptă. Toți cei care vor să fie generali vor fi înscrși într-o bază de date, decizia puțin fiind luată în funcție de statisticile și reputația fiecăruia. Evident, pot interveni și considerente de loialitate, pentru că un conducător virtual poate fi trădat la fel de ușor ca și unul real. În același timp, onoarea și experiența generalului determină moralul și capacitatea de luptă a trupelor din subordinea sa.

O ultimă metodă de a juca în multiplayer este cea prin email. Cum partea strategică a jocului se desfășoară pe turn-uri nu este nici o problemă ca fiecare să își dea ordinele la el acasă. Atunci când are loc o bătălie însă, singurul care ia activ parte la ea este atacatorul, rolul apărătorului fiind luat de inteligența artificială.

CU MÎNILE MURDARE

Bătăliile din Shogun Total War sunt, ca și cele reale din epoca reprezentată în joc, extrem de violente. Nici nu e greu avînd în vedere că fiecare din generali poate avea în subordine pînă la 5000 de soldați de diferite tipuri, iar luptele se duc la nivel om

contra om. Fiecare soldat în parte are propriile caracteristici (onoare și experiența) care se îmbunătățesc în timp, fiind foarte important să îi păstrezi pe cei mai vechi. După cum se laudă realizatorii, pot exista pînă la 15.000 de poligoane pe ecran în același timp, dar să nu uităm că în general nu vei vedea decît o mică porțiune a cîmpului de bătălie. Inteligența artificială e și ea de mare clasă. În primul rînd, unitățile asculta de ordine mult



mai bine dar se și comporta mult mai inteligent atunci cînd le execută. Spre exemplu unitățile pot sări una în ajutorul alteia și fără să primească ordine directe de la comandant dar în același timp pot și fugi înfricoșate din fața inamicului.

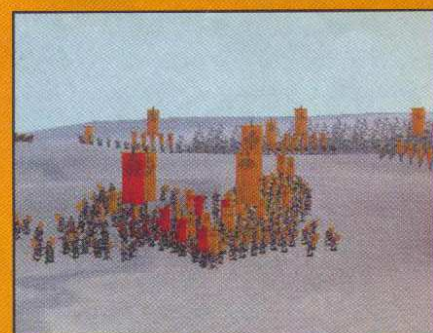
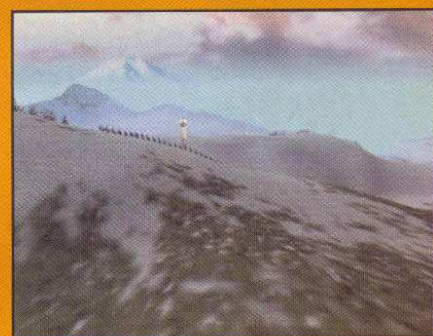
La nivel macroscopic inteligența comandanților militari este construită astfel încît să respecte spiritul epocii. S-au folosit reguli simple definite de Sun Tzu în "Arta războiului", Tokugawa Ieyasu, călugării Sohei sau alți războinici străvechi ai Japoniei pentru ca modul de acțiune al AI-ului să se apropie de cel al unui general japonez real.

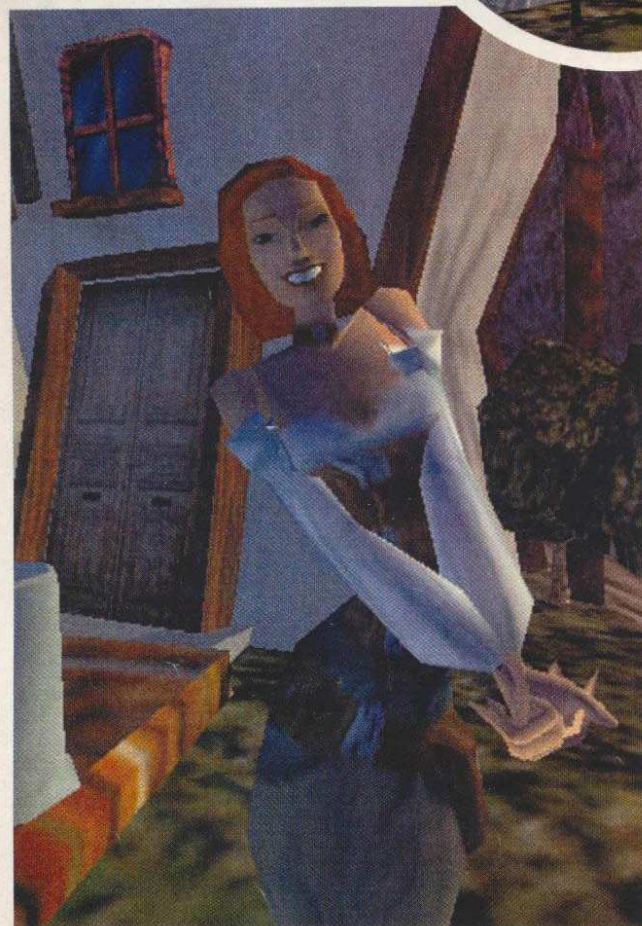
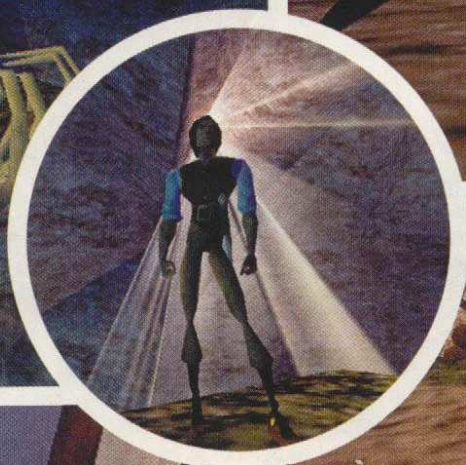
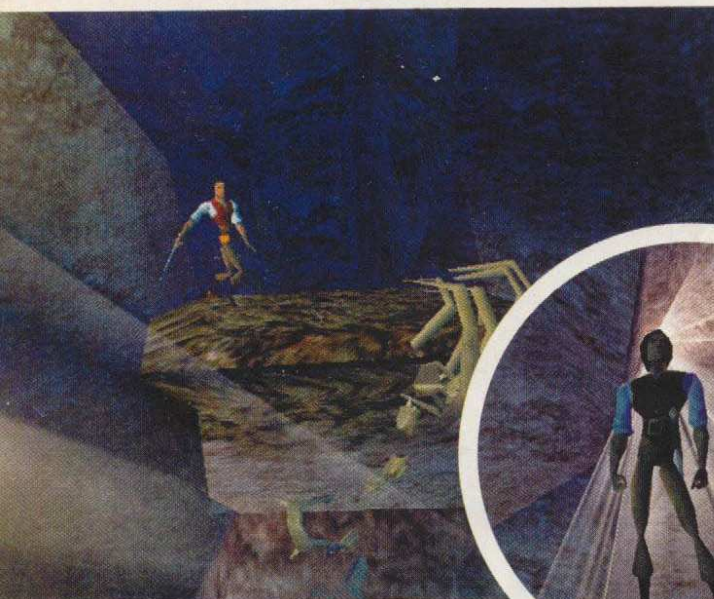
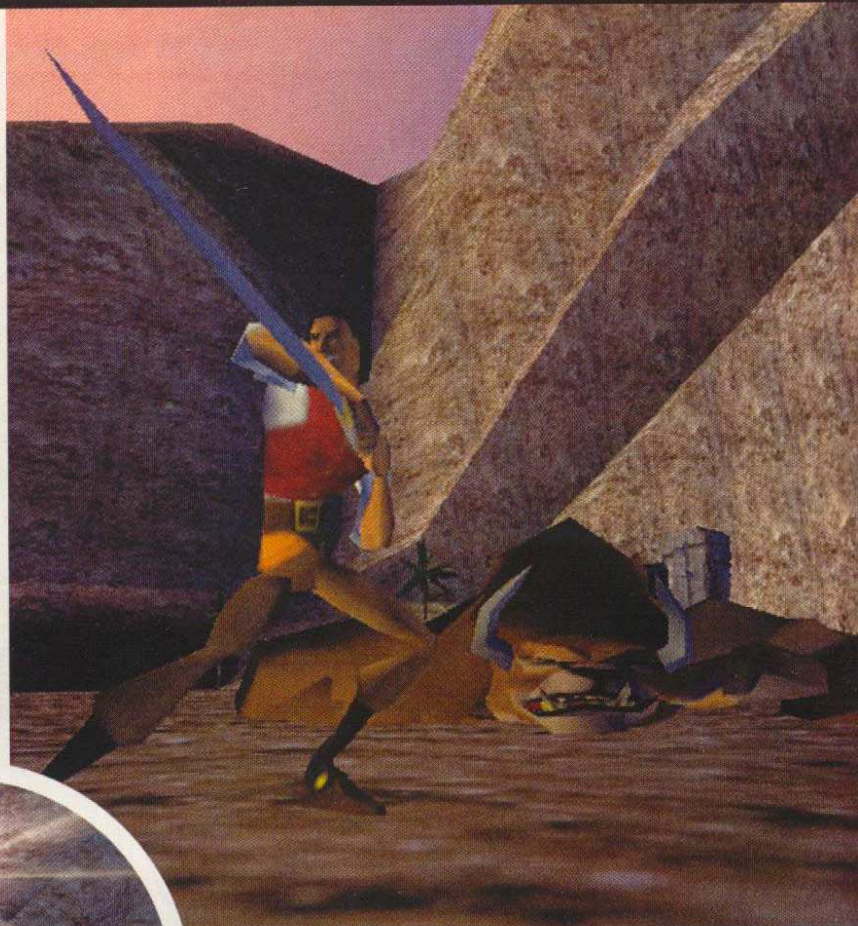
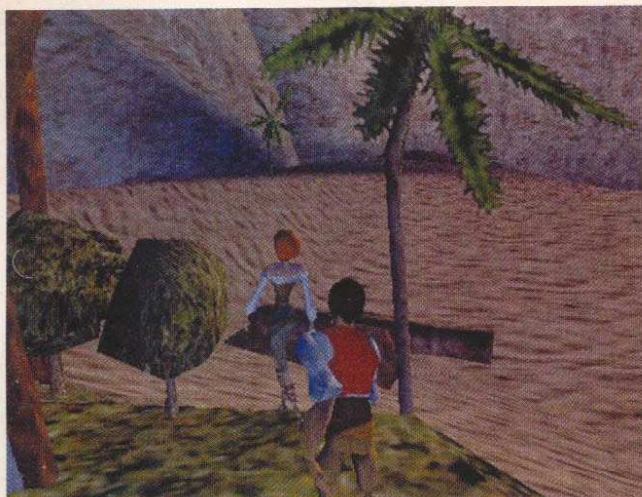
DEATH AND GLORY ...

Una din trăsăturile de caracter cele mai pregnante ale samurailor o reprezenta onoarea sau mai degrabă importanța pe care o acordau onoarei. În calitate de conducător trebuie să ai acorzi și tu aceeași importanță pentru a beneficia de loialitatea supușilor tăi. Cum totuși japonezii sunt un popor ciudat, nu înseamnă că nu poți să spionezi și să comanzi asasinat. Unele utile în aceste scopuri sunt Ninja, care se pot infiltra în armatele inamice și Geisha.

Odată ce Daimyo-ul pe care îl reprezinți înaintea în vîrstă, trebuie să te asiguri ca există un moștenitor care să preia puterea, altfel jocul ajungînd la un final brusc. La nevoie, poți să decizi că e timpul ca bătrînul să lase loc tinerilor printr-un harakiri, gest care va atrage de partea familiei mulți admiratori și multe puncte la capitolul onoare. În acest moment, onoarea și toate tratatele sunt recalculate în funcție de fiul ales drept moștenitor și urmaș la tron.

Nu rămîne decît să așteptăm reînvierea tradiției samurailor, dar nu uitați, nu este decît un joc !





GALLEON

In portul Akbah se află o corabie misterioasă. Nimeni nu îi cunoaște originea și nici locul din care ea s-a întors cu o încărcătură extrem de valoroasă. Pentru a-i dezlega secretele este chemat un marinar /luptător/ pirat legendar : Rhama Sabrier. Împreună cu echipajul lui de piraiți și credincioasa lui tovarășă (numele acesteia nu este încă cunoscut) el va pleca într-o aventură care îl va purta peste oceane, în căutarea unor indicii, îl va face să dezgroape comori indescriptibile și, bineînțeles, să salveze fecioare aflate în pericol.

Galleon=Tomb Raider 4 ?

Cei doi care au format nucleul echipei care ne-a oferit-o pe Lara, Toby Gard

... (artist) și Paul Douglas (programator) sunt cei care îl vor desena și, respectiv, anima pe Rhama. Primul a ales pentru acest joc un stil diferit de desenare a personajelor. În Galleon, domnișoarele nu vor mai avea formele Larei ci forme puțin



Distribuitor: Interplay
Tip joc: Adventure
Seamănă cu: Tomb Raider
Redactor: Dan Marina
Developer: Confounding Factor

"...Rhama va putea sări și înota. Va putea să alerge și să se cațere. Mișcările lui vor fi cu mult mai firești decât cele ale Larei, așa încât presupun că se vor apropia de perfecțiune...."



mai modeste dar puse în evidență de mijlocele trase prin inel (de unde ar putea rezulta că TG lucrează într-un stil pur pastoral). De asemenea trebuie să remarcăm că în universul Galleon nimeni nu mai se dă în vînt după armele de foc. Cele două pistoale au fost înlocuite cu săbii de diferite mărimi (de preferință cît mai mari).

Grafica va fi bineînțeles mult îmbunătățită (asta este de fapt de așteptat avînd în vedere echipa producătoare). Poziția camerei va fi "Third Person View" în genul celei din Tomb Raider. Cele mai multe promisiuni sunt însă legate de animația personajelor. Rhama va putea sări și înota. Va putea să alerge și să se cațere. Mișcările lui vor fi cu mult mai firești decât cele ale Larei, așa încît presupun că se vor apropia de perfecțiune. O deosebită atenție a fost acordată continuității mișcărilor : jucătorul va putea da mai multe comenzi consecutiv (de exemplu, îl va putea muta pe Rhama 5 metri în fața îl va pune să ridice un obiect de pe jos și apoi să se

arunce în apa aflată cu alți cinci metri mai în față) urmînd ca după aceea Rhama să urmeze instrucțiunile într-un mod fluid, fără întreruperi. O astfel de mișcare firească, de neimaginat pentru fanii Tomb Raider, se poate realiza prin anticiparea comenzilor jucătorului, ajutată fiind de folosirea mouse-ului în locul tastaturii. Pentru luptele care vor avea loc se va crea un sistem special care va permite un duel cu săbii ușor de controlat și de vizualizat și în care adversarii se vor comporta într-un mod realist.

Unul din cele mai interesante elemente ale jocului este că jucătorul va putea da ordine echipajului în mod firesc și în orice moment al jocului. Producătorii nu au dat încă nici un detaliu cu privire la gama de opțiuni existente și la felul în care vor implementa această idee.

Un alt amănunt căruia i s-a dat atenție este ușurința cu care un începător va putea să se joace. Galleon va beneficia de o interfață creată special pentru a ușura acomodarea cu jocul.



Este cazul să adunăm toate elementele de care dispunem în prezent (în realitate puține și probabil inexacte - jocul de-abia a depășit stadiul de idee) și să ne formăm o părere generală. Este vorba, deci, de un joc asemanator din punct de vedere al genului și graficii cu Tomb Raider, cu o imagine și o animație care probabil că vor stabili nivelul ștachetei în domeniu pentru începutul anului 2000 și avînd în plus și cîteva idei inovatoare a căror punere în practică nu poate fi așteptată decît cu multa nerăbdare. Ceea ce nu prea știm se refera la însuși subiectul jocului. Nu știm încă decît cîteva cuvinte



despre poveste, rezumat care s-ar putea potrivi la cam 90% din poveștile cu pirai, nu știm exact care este combinația dintre partea de aventura și cea de lupta și nici în ce fel este inclus în acestea echipajul. Și în fine, deși se pare că jucătorul va avea mult de navigat pe corabia lui s-ar

putea ca această parte să fie minimalizată din cauza că aceasta activitate nu se prea potrivește mediului în crearea caruia sunt specializați cei doi producători și care este prezent în toate imaginile. Să așteptăm deci și să vedem cum se va dezvolta acest proiect în timp.



SIMON THE SORCERER 3D

Distribuitor: N/A

Tip joc: Adventure

Seamănă cu: Tomb Raider

Redactor: Dan Marina

"..farmecul se obtine printr-un amestec complex de umor, atmosferă, explorare, interacțiune și puzzle-uri. Întrebarea fanilor acestei serii este dacă versiunea 3D va reuși să urmeze drumul deschis cu mult timp în urma de Simon the Sorcerer"



Simon here! I repeat. Simon here! Permission for going 3D! - 'z' connection ready! 'x' & 'y' standing by!
- This is the Gaming Tower! Permission granted! Farewell Simon...

primul joc al seriei, Simon trece printr-un portal (păcalit fiind de câinele unui vrăjitor) și pînă la sfîrșit reușește să-l înfrîngă pe maleficul magician Sordid. În continuarea denumită "The Lion,

The Wizard and The Wardrobe", Sordid se reîncarnează și îl atrage din nou pe Simon în lumea lui, pentru a-l folosi în schema sa diabolică de cucerire a universului. În sfîrșit, în "Simon 3D",

Cine sunt?

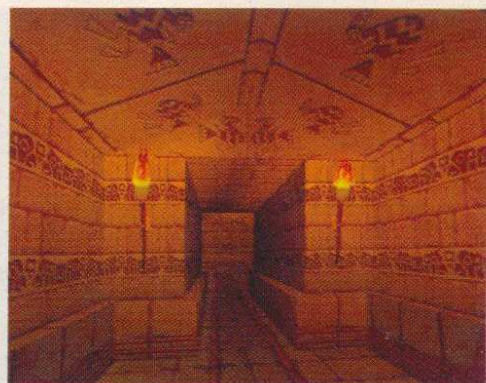
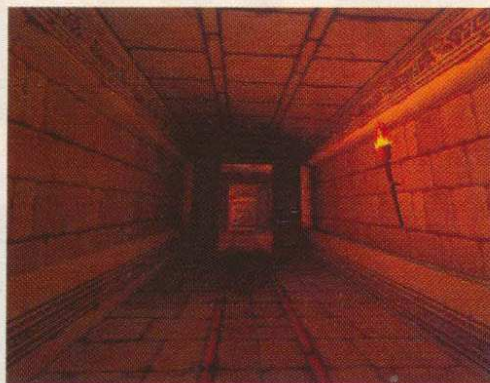
Simon face parte dintr-o serie de jocuri de aventuri în care acțiunea se petrece într-un spațiu bidimensional. La fel ca și în cazul altor jocuri aparținînd acestui gen, farmecul se obține printr-un amestec complex de umor, atmosferă, explorare, interacțiune și puzzle-uri. Întrebarea fanilor acestei serii este dacă versiunea 3D va reuși să urmeze drumul deschis cu mult timp în urmă de Simon the Sorcerer (1).

Informațiile pe care le voi prezenta în continuare sper să dea cititorului un răspuns cît mai exact...

Simon and Co

Acest joc va continua povestea simpaticului (și fînarului) vrăjitor Simon și a prietenului acestuia, Swampy. În





eroul nostru trebuie să găsească o cale pentru a se reîntorace acasă și pentru a-și înfrînge pentru a treia oară eternul inamic. Povestea începe într-un templu antic, apoi îl poartă prin tot felul de alte zone extraordinare care vor pune în valoare noul motor 3D.

2D în 3D

Simon 3D va include și genul de puzzle-uri specifice primelor două versiuni. Această serie s-a remarcat prin ghicitoriile logice care necesitau explorarea tuturor posibilităților existente. În plus, acest joc va include și situații care nu pot fi realizate decât în spații tridimensionale, deci nu va fi un Simon 2D transpus într-un spațiu tridimensional. Jocul va pune în continuare accent pe gândire și nu pe acțiune fizică.

Ca și în cazul celorlalte jocuri 3D, producătorii vor realiza mai multe posibilități de vizualizare a mediului, cu camere poziționate dinamic permițînd vederi "First Person" la fel de bine ca și "Third Person". Motorul grafic va permite toate elementele pe bază de accelerator 3D care au devenit deja standard: explozii, vrăji, transparență (apă și sticla), umbra

poziționată corect, mărirea detaliului pe măsură ce jucătorul se apropie de un obiect. Simon va fi desenat din circa 600 de poligoane, în genul personajelor din desenele animate japoneze. În consecință va putea avea un număr mare de expresii faciale și se va mișca într-un mod natural.

Simon once, Simon twice...

Punctul forte al acestei povești va fi rejucabilitatea. Într-adevăr, marea problemă a jocurilor adventure este că odată terminate nu mai prezintă nici un interes pentru jucător. Pentru a elimina această problemă, producătorii vor realiza mai multe căi de rezolvare a unor situații și mai multe posibilități de final. În consecință, aventura poate fi terminată fără să fie înfrînte anumite personaje și fără a fi explorate toate zonele incluse în joc. Odată ce a terminat, oricine își va putea pune întrebarea ce s-ar fi întâmplat dacă în loc să vrăjească broasca ar fi sărit pe cal sau dacă pur și simplu



ar fi : food, ciudatul swampling are
 început să îl bată pe : un trecut care de-abia
 : să îl bată pe : așteaptă să fie descoperit.
 : Swampy. De asemenea vor : **Simon's Fairy Godmother** :
 exista zone secrete care vor : personaj magic și simpatice
 putea fi vizitate doar în : care îl ajută pe Simon în
 cazul unor anumite finaluri. : timpul jocului.
 : **Sordid & Runt** : diabolicul
 : vrăjitor și credinciosul lui
 : servitor, mic de stat, la fel
 : de rău și vicelan ca și
 : stăpînul său.
 : **Melissa Leg** : un nou

Omul fără tovarăși nu este întreg

Majoritatea personajelor din serie vor fi păstrate și lor li se vor adăuga încă aproximativ 50 de altele noi. Printre cele mai importante se numără : **Calypso** : bătrînul mag care l-a învățat pe Simon tot ce acesta știe despre arta vrăjitoriei. Bătrînul era puțin ticnit ceea ce explică finalul neașteptat al vrăjilor eroului nostru. **Swampy** : tovarășul credincios. Maniaco-depresiv, cu o droaie de copii și un lanț de magazine fast-

caracter introdus odată cu Simon 3D. O femeie-războinic al cărui trecut conține un secret înfricoșător.

Concluzia

Un joc deosebit dintr-o serie care continuă un drum care pînă acum părea să se fi resemnat să stea în umbra un creații de tip "Tomb Raider" și "Heretic", aventuri combinate cu doze importante de conflict armat și agilitate pur fizică.



ALIENS VERSUS PREDATOR

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: nimic altceva
Redactor: Dan Dimitrescu

Aliens versus Predator este un 3D shooter original, cu accentul pus pe acțiune la maxim.



După cum ați observat din primul articol despre acest joc, mulți dintre noi îl așteaptă cu nerăbdare. Au apărut primele demo-uri, dar din păcate acestea necesită o placă video 3D. Oricum, jocul mi se pare pasionant și acest prim nivel (același în ambele demo-uri) este unul din cele pe care le-am jucat cel mai mult într-un joc single player.

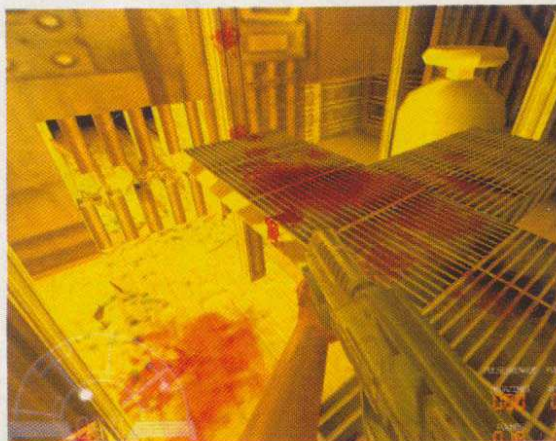
TEHNOLOGIE

Ca întotdeauna după apariția unui demo al unui joc anticipat mai demult, este timpul să reanalizăm engine-ul jocului prin prisma promisiunilor făcute anterior. Desigur, este încă vorba de o versiune în

lucru, dar ne putem face deja o idee destul de bună despre cum va fi jocul final.

Așa zisa interactivitate completă a mediului înconjurător este destul de restrânsă. Armele lasă într-adevăr urme pe pereți, la fel ca și sîngele fiecărui

personaj (acid-ul Alienilor înegrește metalul, sîngele oamenilor pătează evident cu roșu iar cel al Predatorilor cu verde fosforescent). Becurile în schimb pot fi sparte fie prin foc direct fie de explozii apropiate. Jocul nu folosește hațuri de luminozitate



prerenderizate, toate luminile sunt dinamice și de aceea se pot implementa efecte absente în Quake 2 cum ar fi ceața.

Anumite obiecte din nivele pot fi distruse, dar asemeni cadavrelor rămășițele lor vor dispărea după un timp.

AvP este un 3D shooter original, cu accentul pus pe acțiune la maxim. Poate dezamăgi pe mulți faptul că nu sunt mari puzzle-uri de rezolvat, și nu folosești aproape nici un obiect. Chiar și ușile se deschid aproape toate prin senzori de proximitate, dar poate e mai bine așa pentru că altfel Alieni ar fi rămas blocați la fiecare pas. O alternativă ar fi fost să li se permită acestora topirea cu acid a ușilor, lucru imposibil în joc. Există în joc porțiuni de podea topite de acid dar sunt doar elemente de design al nivelelor.

NIVELE

Numărul total de nivele din AvP este într-adevăr 50, dar aici intră toate cele trei specii. Vor exista nivele cu specific pentru fiecare specie. Astfel, cele ale pușcașilor marini vor fi alcătuite mai mult din spații largi, care favorizează tirul de la distanță mare, în timp ce cele ale Alien-ilor vor favoriza spațiile strâmte, propice pentru a te apropia de pradă pe nevăzute.

Design-ul nivelelor servește bine jocul, cel puțin în demo-uri. Spre deosebire de alte 3D Shooter-e, aici aglomerația de culoare nu deranjează atât de mult pentru că acțiunea nu se oprește niciodată și suspansul este incredibil (cine joacă AvP și nu este pe punctul de a țipa la fiecare 15 minute este fie Nostradamus, fie adormit de mult). Un mic minus intervine la capitolul linearitate, pentru că nivelele nu îți lasă o libertate prea mare de mișcare și de alegere a drumului, în afară de cazul în care ești Alien.

În funcție de gustul fiecăruia este posibil ca jocul să vi se pară prea

ESTE VÎNĂTOR. ESTE UN PREDATOR

Semnele roșii reprezintă sănătatea ta. Cu cât scad, cu atât ești mai aproape de moarte. Cele din partea dreaptă reprezintă energia pe care o ai pentru arme, cu excepția Speargunului care are propria sa muniție



Predatorul se pregătește să-și selecteze arma de

pe umăr. Vederea este cea a special destinată alien-ilor.

Din păcate această nu permite și vederea marine-ilor,

dacă aceștia apar în cadru.

întunecat sau nu. Dar este unul din modurile de a te face să folosești abilitățile fiecărei rase pentru a vedea mai bine.

Cum demo-ul de Alien nu a apărut încă la data scrierii acestui articol, această specie v-o vom prezenta mai pe larg odată cu review-ul final al jocului. Pot să vă spun însă cu siguranță că dacă totul în jurul tău este calm, peste o secundă este foarte posibil să fi înconjurat din toate părțile de niște extraterestrii foarte vioi care te bat pe umăr cu labele.



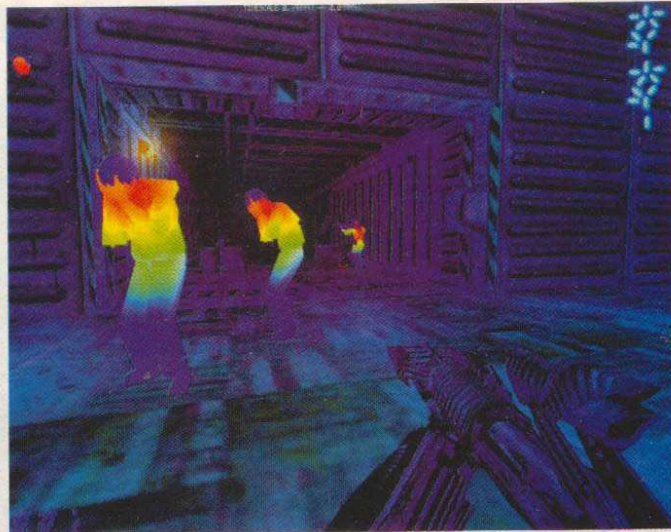


PREDATOR

Predatorul este specia cea mai avansată tehnologic dintre cele trei, dar tehnologia nu se traduce direct în arme mari și ultra distrugătoare. El este mai degrabă o creatură a întunericului, un adevărat vânător care își pîndește prada și o lovește pe neașteptate. Predatorul este îmbrăcat într-un costum/armură care este alimentat cu energie greu de găsit. El folosește o formă ciudată de invizibilitate, care deviază lumina în jurul lui. Invizibilitatea Predatorului poate fi compromisă în mai multe situații. În primul rînd, vederea Alien-ilor nu se bazează pe lumină deci aceștia te "vad" fara probleme.

În al doilea rînd, dacă te miști sau chiar dacă stai pe loc silueta ta poate fi vizibilă unui marine vigilant. Oricum, pușcașii se mai bazează și pe senzorii de mișcare din dotare și pe un principiu al bunului simț care zice "nici o ușă nu se deschide de una singură".

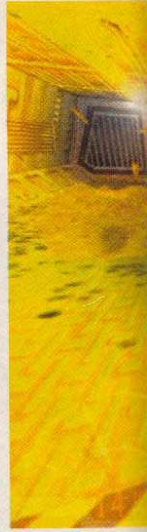
După ce a activat invizibilitatea, pradatorul intră în unul din cele două moduri de vedere speciale : pe infraroșu (oamenii ies în evidență pentru că sunt calzi, dar nu vezi alieni care au sînge rece) sau electromagnetic (vezi alieni dar oamenii îi observi în general prin flăcările de la gura armelor, cînd trag în tine).



Pînă acum, armele accesibile sunt : **wrist blades** : cuțite prinse la mîna care îți permit să hăcui în stînga și în dreapta. Al doilea mod de tragere e mai puternic și foarte util împotriva alieni-lor, cărora le poți sparge capul dintr-o lovitură.

speargun : trage cu niște săgeți puternice, care dacă trec printr-un inamic vor lua cu ele o parte din el. Dacă acea parte se nimereste să fie capul sau toracele înseamnă că e ziua ta norocoasă. Muniția este finită și cînd începi să o folosești îți se dezactivează invizibilitatea.

plasmacaster : tunul cu plasmă este extrem de eficace împotriva oricărui tip de țintă, dar consumă energie la



MOARTE ACIDĂ TUTUROR - ALIEN



Alien-ul nu are nici număr de gloanțe și nici nivel de energie. El știe doar să muște, să zgîrîie sau să scuipe cu acid. Cum acidul este produs în permanență, nu există posibilitatea ca el să scadă. Alien-ul este cel mai vulnerabil la distanță înșă este foarte agil în lupta de aproape

fiecare foc, energie necesară evident pentru invizibilitate. Dacă te afli într-unul din modurile de vedere speciale, tunul se va orienta automat spre una din țintele de acel tip pe care le ai în față.

medicomp : nu este propriu-zis o armă ci un medikit portabil. Este singura modalitate de a te vindeca și consumă foarte multă energie de fiecare dată. Alternativ, îl poți folosi pentru a stinge flăcările dacă cumva ai fumat prea mult.

Pentru predator lucrurile nu sunt de loc simple, mi se pare că ar trebui să evite situațiile în care poate fi prins între celelalte două specii, pentru că diferă modul optim de abordare al lor. Alienii trebuiesc vînați ei înșiși cu lamele de la mîna sau cu speargun-ul (este preferabilă ultima opțiune deoarece corpul victimei nu se afla în apropiere deci nu risți să te afecteze sîngele acid), pentru că, dacă îi aștepți pe loc ei îți pot sări în cap din toate părțile. Pușcașii marini în schimb trebuiesc lăsați să-și facă

Ca Alien vei putea merge pe pereți și tavan. În aceasta

imagine Alien-ul se află pe un perete. Observați

distorsionarea imaginii generată de câmpul de vedere

foarte larg al acestuia

ULTIMUL SUPRAVIEȚUITOR - MARINE



În dreapta sus a ecranului vor fi sănătatea și armura, ambele reprezentate în cifre de la 1 la 100. În sfînga jos este mini radar-ul pe care-l vei avea în dotare. Din păcate arată poziția inamicilor afît pe orizontală cît și pe verticala, deci poate fi destul de derutant. Marine-ul este cel mai sensibil la acidul alienilor



În dreapta jos este arma. Tot acolo și numărul de

încărcătoare și gloanțe care mai sunt în dotarea

marine-ului. În demo acestea sunt inepuizabile însă în

versiunea finala numărul lor va fi foarte important



Pentru a detecta inamici marine-ul este echipat cu un senzor de mișcare care îi afișează tot ce rîde, cîntă și dansează în fața. Senzorul este însă foarte confuz pentru că acționează și pe verticala.

Ca marine, atunci cînd te aflii în vederea normală, poți să faci lumină aruncînd în sfînga și-n dreapta cu niște rachete de semnalizare ce rămîn prinse pe pereți. Altfel, poți să folosești amplificarea luminii (știi voi - ca în Bagdad) dar asta înseamnă că 1) nu mai vezi afișajul senzorului de mișcare și 2) orice lumină te orbește.

Marine-ul găsește în general fie armuri fie medikaturi, lucru bun pentru că este foarte vulnerabil. Totuși mi se pare că în rețea este cel mai ușor de jucat, iar cîtiva pușcași care se acoperă unul pe altul pot să

de cap în jurul tau și apoi eliminați, eventual cu tunul cu plasmă, pentru a nu fi nevoit să te miști și deci să-ți trădezi poziția.

COLONIAL MARINE

Pușcașul marin este destul de slab fizic față de restul speciilor, sîngele unui alien trece prin armura și corpul lui în doar cîteva secunde. Și armele predatorului îl pot curăța pe loc, deci atenție! Din fericire ai la dispoziție cele mai mari și distrugătoare arme : **pulse rifle/grenade launcher**: arma de bază care o vei găsi cam la toate

cadavrele. Modul unu de tragere este o mitraliera puternică care folosește încărcătoare de 99 de gloanțe, iar modul 2 un lansator de grenade. Cîteva gloanțe de mitraliera hăcuie un alien, dar atenție că aceștia vin după tine chiar și fără mîini sau picioare. **smart gun** : o armă care vorbește cu inamicul, făcîndu-l să se simtă idiot și împingîndu-l la sinucidere (alternativ poate fi considerată o mitraliera rotativă extrem de puternică, cu gloanțe explozive, care se ghidează singura după ținte dar trebuie ajutată în procesul de

corectare a liniei de tragere). **flame thrower** : aruncătorul de flăcări este o plăcere de urmărit de la distanță, datorită evident a flăcărilor foarte spectaculoase. Din păcate consumă muniția foarte repede și trebuie să ai grijă să nu atingi tu însuși flăcările. Alienii cel puțin se opresc pe loc imediat ce simt căldura la nas, moment în care sunt foarte vulnerabili. De menționat că ei nu mor instantaneu deci trebuie să te ferestești în continuare (sunt foarte vizibili totuși atunci cînd ard) pînă se mistuie cu totul.





Distribuitor: Blue Byte
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Settlers 2
Redactor: Cristi Radu

"este un simpatic joc de strategie în care controlezi o rasă de omuleți mici, foarte asemănători cu celebrii lemmings, pe care trebuie să-i ajuți să-și construiască o civilizație bazată pe o economie puternică"



SETTLERS III

Începutul lui 99 se anunța foarte promițator. Și asta nu numai datorită numărului mare de jocuri de toate categoriile care vor apărea ci și datorită calității acestora. Iar calitatea înseamnă în cele mai bune cazuri nopți nedormite și căni de cafea împrăștiate pe birou, iar în cazul cel mai rău lipsa oricărei forme de activitate socială timp de mai multe zile.

Printre jocurile care posedă această calitate de a te ține pur și simplu lipit de calculator s-a numărat dintotdeauna Settlers. Indiferent de numărul versiunii sau de celelalte jocuri pe care le ai pe calculator în momentul în care te apuci să joci Settlers 2 de exemplu uiți de trecerea timpului. Settlers 3 nu face excepție de la această regulă ba chiar vine

să o confirme din nou.

Istoria se repetă

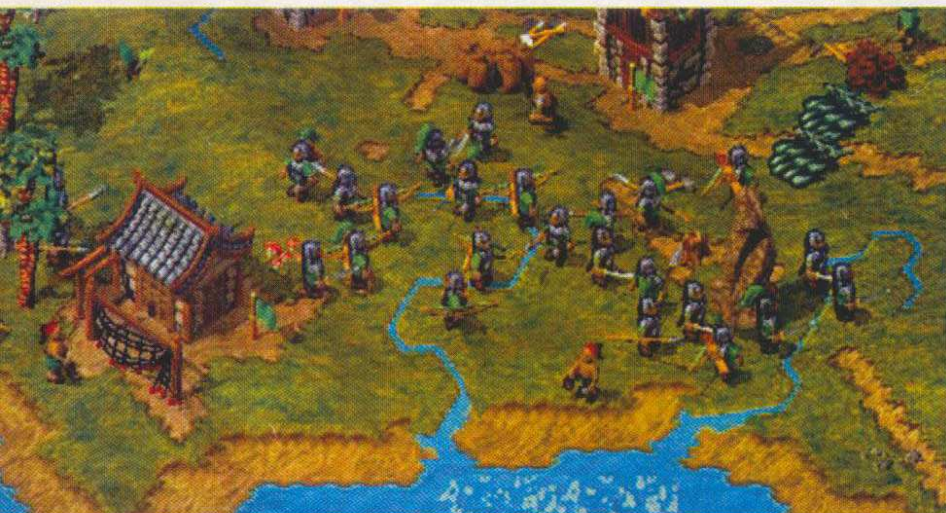
Pentru cei ce nu știu Settlers este un simpatic joc de strategie în care controlezi o rasă de omuleți mici, foarte asemănători cu celebrii lemmings, pe care trebuie să-i ajuți să-și construiască o civilizație bazată pe o economie puternică, precum și o armată pe măsură. În Settlers 3 ai posibilitatea să alegi pentru prima oară între trei rase: chinezi, romani și egipteni. Această alegere a raselor nu este întâmplătoare, deoarece fiecare are trăsăturile sale specifice ceea ce conduce la moduri diferite de abordare a strategiei.

Surse și resurse

Orice economie puternică trebuie să aibă surse care să o alimenteze. Prima resursă, și cea mai importantă este desigur cea umană. Prin construirea unor reședințe de diverse mărimi poate fi alimentată forța de muncă, dar poate fi crescut și

numărul prospectorilor de materii prime, numărul spionilor, numărul pionierilor care pot revendica orice teritoriu neocupat în numele rasei tale, precum și numărul negustorilor. Toți aceștia trebuie hrăniți în mod corespunzător astfel încât există clădiri specializate în cultivarea grâului sau a orezului, clădiri destinate creșterii animalelor sau pur și simplu colibe de pescari. Mai departe hrana trebuie prelucrată ivindu-se necesitatea existenței unor mori pentru obținerea făinii care apoi este transportată la brutărie de unde rezultă în final atât de necesara pâine. Desigur că mai există și alte clădiri absolut necesare pentru ca traseul vital al hranei să funcționeze în condiții optime.

Și dacă toată lumea este sătulă, parcă poate să muncască și mai bine. Primele două materii prime absolut necesare, și a căror existență nu trebuie neglijată niciodată sunt lemnul și





piatra. Aceasta deoarece lipsa uneia din ele conduce la imposibilitatea construirii de noi cladiri. În Settlers 3 ai mai multa flexibilitate în gestionarea acestor resurse esențiale. Afară tăietorului de lemne, precum și muncitorului din cariera de piatră îi poate fi asigurată o nouă zonă de lucru în momentul în care cea în care lucrează s-a epuizat. Iar prin aducerea unui pădurar, zonele defrișate pot fi împădurite din nou într-o perioadă de timp puțin devenii din nou funcționale.

Următorul nivel de dezvoltare este atins în momentul în care existența trupelor de armată devine necesară.

În Settlers 3 armata este mult diferită de cea ce ne-am obișnuit în versiunile anterioare. Diversificarea tipurilor de arme conduce la o mult mai mare diversitate de strategii care pot fi abordate. Soldații obișnuși pot fi înarmați cu săbii obișnuite fiind recomandați pentru luptele corp la corp, cu arcuri pentru lupte la distanță sau cu sulite pentru poziții defensive. Fiecare rasă are și unități specifice care pot hotărî soarta unui război dacă sunt folosite cu inteligență. Pentru prima oară se

pot construi și unități navale atât pentru comerț cât și pentru lupte.

Turnul Babel

Romanii sunt rasa echilibrată. Ei au nevoie în aceeași măsură de lemn și piatră pentru construirea locuințelor sau pentru fabricarea armelor. Pentru cazurile speciale, când un munte din care se extrăgea cărbune este cucerit de către inamic, romanii au o construcție specială care poate transforma prin ardere lemnul în cărbune, obținând astfel o oarecare independență.

La chinezi lucrurile stau puțin altfel. În primul rând au nevoie de mult mai mult lemn pentru construcțiile lor, dar acest lucru poate fi cu ușurință asigurat și pe de altă parte necesarul de piatră fiind mai scăzut te poți dezvolta mai repede într-un teritoriu relativ restrâns. Pe de altă parte chinezii se hrănesc doar cu orez care nu poate crește decât în mlaștini aceste zone fiind mai greu de găsit.

Egiptenii, din contră au nevoie de mult mai multă piatră, neglijând lemnul. Necesarul ridicat de piatră poate fi satisfăcut atât prin expansiune teritorială mai rapidă dar



și prin folosirea vrăjitorilor.

Pământ în zare!

Odată ce ai început prima colonie nu se poate să nu rămii fascinat de calitatea graficii din Settlers 3. Toate obiectele au umbre dinamice care se proiectează pe sol, copacii sunt afiș de detaliat desenați încât fiecare frunză pare a fi animată independent. Apa are un foarte bine realizat efect de valuri care efectiv strălucesc în bătaia soarelui în anumite momente. Omuleții sunt foarte bine animați, fiecare poziție a acestora sugerându-i activitatea curentă.

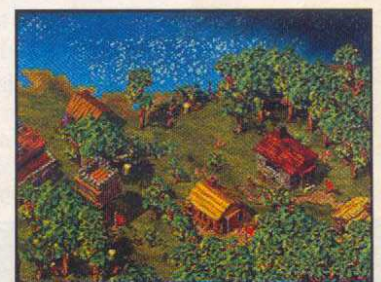
Un alt element nou introdus este reprezentat de existența zeilor. Aceștia pot aduce cutremure, molimi sau inundații dacă sunt supărați sau te pot ajuta în lupte dacă au poziție binevoitoare față de rasa ta. Dispoziția zeilor poate fi din fericire schimbată cu ajutorul altarelor și statuilor de diverse mărimi și forme.

Conduzie

Din punctul de vedere al opțiunilor oferite jucătorului Settlers 3 include tot ceea ce ți-ai putea dori. Misiuni simple în care trebuie doar să cucerești teritoriul inamic fără să-ți pese de consecințe, campanii militare elaborate în care felul în care termini o luptă nu mai este chiar atât de indiferent.

Care sunt însă lucrurile care nu sunt bine implementate? În primul

rînd viteza jocului pare a fi prea mică pentru a fi rezonabilă și din cauza aceasta probabil că Age of Empires 2 va avea mai mult succes. O altă problemă este legată de controlul unităților care este destul de greu și neintuitiv. Toate aceste mici scăpări nu afectează mult jocul în single-player însă îl fac pe cel multi-player greu de abordat.



PE SCURT

87

Grafica:	92	• Minim
Sunet:	82	• Procesor: P133
Muzica:	80	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate	87	• Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	90	• Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	70	• CD-Rom: 4X

PRO: Foarte complex ca simulare, multe aspecte abordate.

CONTRA: Selectare destul de dificilă a unităților.

- Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: Acc. hard.



CHAOS GATE

Distribuitor: Mindscape
Tip joc: TBS
Seamănă cu: -
Redactor: Mihai Dobrică

"Amatorilor 3D-Shooter-elor, ai rush-urilor din AoE și C&C, ai sîngelui din Carmageddon nu pot decît să le recomand să ia o pauză. Chaos Gate înseamnă strategie și numai strategie. Strategie pe turn-uri, mai exact."



A amatorilor 3D-Shooter-elor, ai rush-urilor din AoE și C&C, ai sîngelui din Carmageddon nu pot decît să le recomand să ia o pauză. Chaos Gate înseamnă strategie și numai strategie. Strategie pe turn-uri, mai exact.

Carton colorat și soldăței de plastic

Chaos Gate este prima producție care reușește să transpună într-un mod cît de cît natural universul Warhammer într-un joc pe

calculator. Acest univers a apărut acum destul de mult timp, inventat fiind de compania Games Workshop - producătoare de jocuri "pe tablă" pentru copii. Ca idee, un joc Warhammer era format dintr-o "tablă" - spațiul jocului - care putea fi chiar 3D, dar costa mai mult, iar pe acesta tablă se plasau "soldații" de plastic. Fiecare soldat avea arme specifice, raza de acțiune, skill-uri și experiență propriei, hit-points, și un număr de puncte de mișcare, pe care jucătorul le

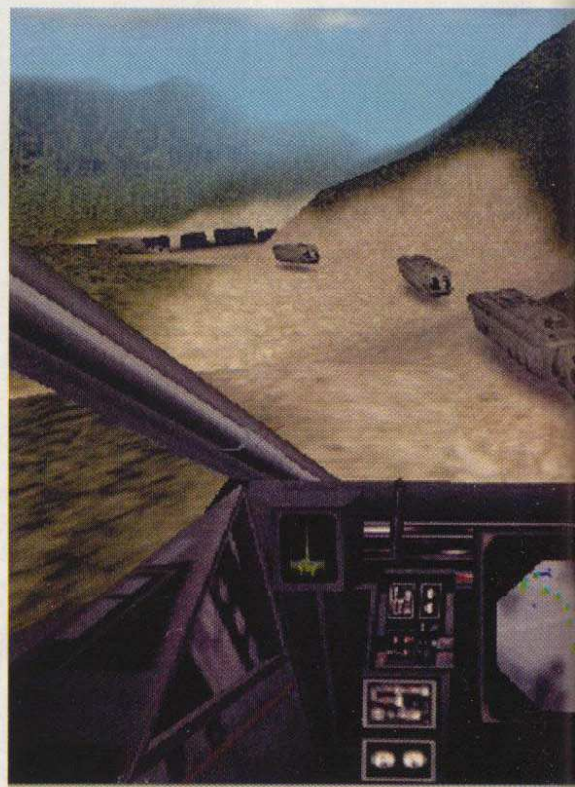
consuma după cum dorea. Iar copiii - jucătorii - stăreau să calculeze în funcție de armă, distanța pînă la inamic și skill-ul soldatului, cît "damage" produce acesta inamicului și cîtă experiență îi revine. Vă închipuiți ce de-a calcule dificile pentru un puști necesitar aceste jocuri. Și totuși, cred că erau jocuri de vis pentru românii obișnuiți cu soldății jalnici, din plastic prost, vopsiți într-o singură culoare, care se găseau "la librărie". Warhammer este o lume plasată în viitorul

îndepărat (al 40-lea mileniu), în care oamenii - forțele Împaratului - duc o continuă luptă pentru dominație în interiorul galaxiei, împotriva diferitelor rase de "extraterestri". Poveștile despre Warhammer au produs ceva maculatură, deși în România aceste povești/jocuri nu sunt cunoscute. Printre creațiile pentru PC inspirate din lumea Warhammer se numără Final Liberation, Dark Omen, Space Hulk și, în foarte mică măsură, Warcraft.

Despre ce e vorba

Revenind la jocul nostru... Chaos Gate te pune în postura comandantului forțelor Imperiului - Space Marines. Ca și versiunile pe tablă ale jocului, CG este o abordare la nivel de escadron a luptelor dintre forțele haosului - Chaos - și Imperiu - Ultramarines. În acest joc trebuie să conduci pînă la trei escadroane formate din cîte cinci luptători fiecare și, în anumite misiuni, cîteva personaje deosebite (vrăjitori, ingineri, comandanți). Luptele se desfășoară într-o varietate largă de medii - mlaștină, pădure, cîmp deschis, zonă industrială, zonă fortificată - "împodobite" cu construcții futuristice sau medievale. Cu excepția elementelor naturale, cadrul acțiunii este format din temple, fabrici

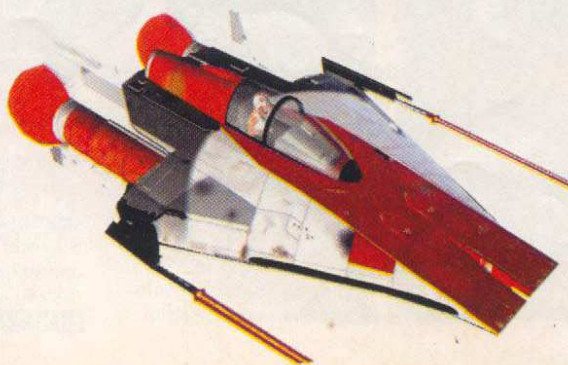




X-WING = ROGUE SQ

Distribuitor: Activision
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: Rebel Assault
Redactor: Marius Neacșa

un arcade a cărui acțiune presupune o înlănțuire de misiuni, jucătorul având la dispoziție un număr de "vieți" și putând să acumuleze punctaj.



Uă mai amintiți de Rebel Assault? (I și II). Două jocuri arcade bazate pe Star Wars, primul avînd drept scenariu o adaptare a primului episod "A new Hope" ce culminează cu distrugerea Death Star, iar al doilea, supranumit "The Hidden Empire" este constituit dintr-o serie de misiuni de atac

asupra imperiului. Ambele beneficiau de o rețetă simplă (ce a adus multe critici): secvențe multimedia ce presupuneau o interactivitate scăzută. Principalul atu era atmosfera Star Wars.

Ei bine subiectul acestui articol este cu totul altul, pe numele său adevărat și complet: STAR WARS: Rogue



ADRON

Seamănă dar...

Am amintit la începutul articolului seria Rebel Assault pentru că Rogue Squadron se aseamănă din punct de vedere al conținutului cu aceasta, fiind un arcade a cărui acțiune presupune o înlanțuire de misiuni, jucătorul având la dispoziție un număr de "vieți" și puțind să acumuleze punctaj.

La începutul fiecărei misiuni ai la dispoziție un briefing prin care ești pus la curent cu ce o să trebuiască să faci. Aceste "trebuie să faci" se mai numesc obiective și urmează să le atingi treptat pe timpul misiuni.

...forma-i alta

Forma este diferită în mod esențial. Tehnologia își spune din plin cuvântul, Rogue Squadron fiind în cele din urmă un simulator cu un engine, din punct de vedere vizual mai ales, la înălțime. Aceasta presupune întreaga pleiadă de facilități 3D: ceață, lumini dinamice, corectarea perspectivei sau fum. Se ajunge astfel la o calitate deosebită a reprezentării vizuale, lumea virtuală astfel creată fiind de o fidelitate remarcabilă, mai ales că engine-ul grafic pune la dispoziție mai multe camere prin care pot fi admirate priveliștile.

Foarte important este nivelul de interacțiune cu mediul. Poți să tragi și să distrugi în sfînga și în dreapta, toate elementele ce compun mediul (clădiri, instalații) fiind obiecte. De asemenea aceste obiecte suferă distrugerii clare (doborîrea unui Tie-Bomber presupune un întreg dans acompaniat de un mic foc de artificii și mult mult fum).

Chiar dacă s-a renunțat la secvențe realizate a priori și s-a trecut la o "execuție în timp real", se observă totuși o îngrădire. Putem pune aceasta pe seama definiției "arcade". De exemplu, nu există implementate funcțiile navelor așa cum sunt în seria X-Wing, totul fiind redus la un pilotaj simplu cu viteză, frînă și foc. Chiar și acest pilotaj nu este total liber, pentru că dacă te înalți prea mult o să te lovești cu capul de nori și o să trebuiască să te întorci. La fel se întâmplă și cînd te lovești de sol. Toate acestea, la care se adaugă și radarul care te ajută să-ți găsești obiectivele fără să faci vreun efort, aduc o notă de superficialitate care este redusă de:

Situația din teren

Acum o să vedem exact cam ce avem de făcut în mod clar. Adică pif-paf din pistoale. Sau lasere. Sau rachete. Whatever.

Fiecare obiectiv presupune distrugerea a cel puțin unui dușman imperial.

Unele nave sunt mai bune

pentru un anumit tip de misiuni și invers. Pentru că fiecare navă are anumite caracteristici diferite.

Acestea sunt în principal: viteza, manevrabilitatea, arme secundare și funcții speciale. Fiți atenți ce alegeți pentru că nu o să vreți să urmăriți niște Tie Interceptors cu un Y Wing gras și leneș. Ca să vă dați seama cam ce vă așteaptă o să amintesc de partea Imperiului: aparate Tie (Fighter, Interceptor, Bomber), AT-AT, AT-PT și AT-ST și shuttle. Toate acestea susținute puternic de turbolasere și missile-turete.

O să aveți posibilitatea să le înfilniți pe parcursul a patru capitole ce conțin în total 16 misiuni ce te poartă de pe planeta natală a lui Luke - Tatooine, prin lumile din Outer Rim pînă în Mon Calamari - planeta acoperită de ape.

Star Wars till dawn

Nici Rogue Squadron nu se abate de la linia Star Wars, principalul său atu fiind atmosfera: un "total immersion" în cockpit strănt al unui fighter rebel. Din păcate simularea se oprește la nivelul văzului și auzului. Însă aceste două "părți" sunt aglomerate suficient. Am dat mai devreme exemplul doborîrii unui Tie Bomber. Fiți atenți însă la fiecare detaliu: la jeturile X-Wing-ului, la frînele aerodinamice ale speederelor, la valuri făcute de waveskimmer, la dealurile și văile printre care o să zbori cu stop!, aici trebuie să spun că totul pare cam încet, urmărirea de fightere fiind cam slabuțe, dar dacă trebuie să treci printre picioarele unui AT-AT, sau printre clădiri foarte apropiate totul e OK. Acest "decor" beneficiază din plin de un design de prima-mînă.

Partea video este puternic susținută de sunet. Calitatea sa nu se mai discută, putem însă să vorbim despre partea de comunicație radio, despre sunetele de mediu sau despre sunetele caracteristice anumitor obiecte și interacțiunii între acestea.

Bineînțeles că nimic nu ar fi așa fără minunea care se numește accelerare 3D. Lucas Arts a apelat pentru prima dată la această soluție în Shadow of the Empire. Acum vedem RS...Mîine cine știe?!? Dacă te gîndești bine toate acestea nu formează decît "un amărît arcade". Dar probabil că nu este îndeajuns un cuvînt pentru a defini Rogue Squadron.



"Acei oameni minunați și mașinile lor zburătoare"

X-WING. Toată lumea a văzut unul. Se știe totul despre ele. Rapid, manevrabil, nu foarte durabil și cu armament mediu.

Secondary weapon: Proton Torpedoes

Special Function: S-Foils pentru super-manevrabilitate.

Y-WING. Și despre el se știu multe mați încet dar mai bine înarmat și mult mai rezistent.

Secondary weapon: Bombs
Special Function: Ion cannon

R-WING. Cel mai rapid și cel mai manevrabil aparat extratmosferic. Mai slab însă din punct de vedere al rezistenței. Arme redutabile.

Secondary weapon: Concussion missile

AIRSPEDER (Incom T-47).

Folosit în misiunile ce presupun atacuri rapide împotriva țintelor ce activează la nivelul solului. Are frîne aerodinamice pentru o manevrabilitate excelentă. Nu are însă scuturi.

Secondary weapon: Tow cable

U-WING AIRSPEDER. Mai ușor și mai rapid decît precedentul.

Secondary weapon: Cluster missile

Specia function: Scram Jet pentru supliment de viteză (neindexabil)

PE SCURT

81

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	85	•	Procesor: P5-166
Muzică:	80	•	Memorie: 32 Mb
Atractivitate:	75	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	80	•	Video: 3D acc 4 Mb
Multiplayer:	0	•	CD-Rom: 4X

PRO: Grafică superbă, atmosferă încinsă

CONTRA: Mult prea arcade, oamenii mai vor și altceva decît doar arcade.

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: U2

Squadron 3D.

Să facem prezentările: Rogue Squadron (RS) este un grup de luptă format din 12 piloți cei mai buni dintre cei mai buni pe care poate să-i scoată Rebele Alliance. Constituie un fel de "commando" stelar, pentru care sunt rezervate cele mai periculoase, riscante și mai ales importante misiuni pe care rebelii le întreprind împotriva Imperiului.

SIN

Distribuitor: Activision
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Duke/Quake
Redactor: Dragoș Inoan

"Ritual Entertainment a dovedit că o ratare pe an nu este de ajuns (vezi Dune 2000), ci trebuie să vină și a doua (de a treia nu mai e loc, pentru că s-a terminat anul). SiN dezamăgește prin peisaje monotone, culori fără de viață, lumini puse prost și în general plictiseală generală."



Cine nu a auzit de SiN? Unul dintre cele mai mediatizate jocuri în presa de specialitate, un adevărat "Quake2 killer" după părerea multor oameni care se uitau numai la pozele promoționale. Clasicul super-erou și "vrajitoarea" cea rea (și cu circumferința bustului considerabilă) păreau a forma un cocktail exploziv care să spargă toate topurile. Demo-ul acestui joc a făcut mare vîlvă în toată lumea prezentînd SiN-ul ca un urmaș demn de urmat al lui Duke 3D, avînd același stil, arme asemănătoare plus unele secvențe inedite, cum ar fi vînatul teroristilor cu chaingunul din elicopter, modificările aduse într-un nivel puțînd influența aspectul celui de-al doilea, și altele.

Ei bine, odată cu lansarea versiunii finale, Ritual Entertainment a dovedit că o ratare pe an nu este de ajuns (vezi Dune 2000), ci trebuie să vină și a doua (de a treia nu mai e loc, pentru că s-a terminat anul). SiN dezamăgește prin peisaje monotone, culori fara de viață, lumini puse prost și în general plictiseală generală.

Sper să nu fie vreodată

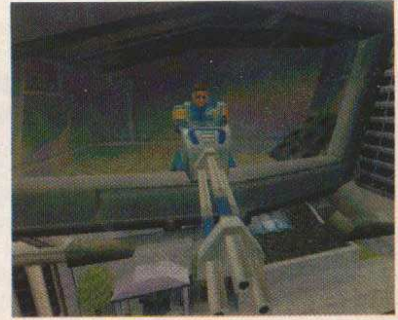
Povestea este destul de clasică, și este de tipul "geniul rău care vrea să pună stăpînire pe lume este oprit (temporar) de marele, curajosul și bla-bla-bla-ul erou pozitiv". Geniul cel rău este Elexis Sinclair, patroana (sau matroana) de la SinTek Industries care produce un fel de Viagra ce ar trebui să îmbunătățească aspectul fizic, ea fiind dovada vie a efectelor pozitive a acestui medicament. Toate bune și frumoase pîna aici deoarece nu e nimic ilegal în toate astea. Problema intervine atunci cînd se descoperă efectele secundare (transformarea utilizatorului într-un monstru) precum și faptul că drogul trebuia luat destul de des pentru a nu avea loc această

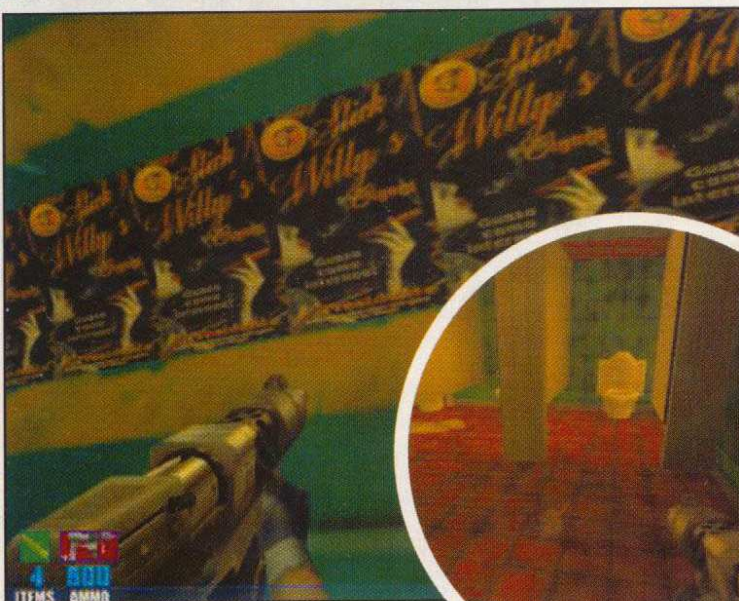


De unul singur

Jocul începe cu un peisaj feeric dintr-un oraș unde efectul de seră și smogul sunt la ele acasă, cu zborul lin al unui porumbel care-și găsește brusc sfîrșitul cînd este împușcat de un terorist de pe un bloc. La puțin timp își face apariția Blade, la bordul unui elicopter care aterizează pe acoperișul unei bănci unde se desfășura un jaf. Dar jaful nu era unul obișnuit, ci mai degrabă scos din scenariul filmului "Die Hard 3", seiful băncii fiind deschis cu explozibil de undeva de sub pămînt. Blade descoperă toate acestea precum și

transformare.
 Eroul pozitiv este John R. Blade un personaj care încearcă din răsputeri să demonstreze că există loc și pentru creier într-o masă compactă de mușchi. El a crescut de unul singur, orfan fiind, pe străzile orașului Freeport. Prin eforturi proprii ajunge omul de baza al Hardcorps, el dovedindu-și curajul în multe misiuni.





faptul că jaful era o mică parte dintr-o imensă operațiune a SinTek industries , mai bine zis a voluminoasei Elexis care pusese ochii pe bravul nostru polițist și vroia să-l elimine pentru a putea cuceri lumea nestingherită. Totuși după o înșiruire de foarte multe nivele Blade o găsește pe Elexis într-o ascunzătoare subterană , aceasta scăpându-i efectiv printre degete , lăsând loc pentru o posibilă continuare: SIN 2.

Armele

Singurul lucru cu adevărat remarcabil la acest joc sunt armele , unele clasice , unele inovative. Pistolul este foarte precis și cu cadență destul de mare , pușca seamănă cu cea din Duke Nukem , Plasma accelerator (un fel de thunderbolt de la Quake) , Sniper Rifle (cea mai precisă armă pe care am văzut-o vreodată , fără nici un fel de recul și care se assemblează cel mai greu) , Chaingun-ul (foarte bine realizat) , precum și Quantum Destabilizer , o arma care trage cu un fel de bulgari de foc destul de bine realizați care dacă este supraîncărcat îți

explodează în mână. În SIN contează unde tragi , fie în cap (unde este cel mai periculos) , fie în mîini , corp , picioare. Interesant este că dacă tragi în mîina unui inamic , în mîina în care ține arma , acesta o scapă și fuge spre tine să te ia la pumni. Altă noutate o constituie posibilitatea de a te plimba prin sediul HardCorps unde poți vizita birouri sau poți să te antrenezi cu armele aflate în dotarea poliției. În cele din urmă la capitolul "noutăți" găsim pereții din care ricoșează gloanțele (puțin să-ți tragi efectiv un glont în cap dacă nu ești atent) , lucru care este pentru prima oară implementat într-un 3D shooter.

Multiplayer

Probabil că multiplayerul este singura facilitate cu adevărat bună la SIN , cu toate că modelele de playeri și skinurile sunt sub orice critică (puțin inițial să joci cu Blade , JB sau Elexis). Nivelele de multiplayer sunt destul de draguțe , unul ieșind în evidență și anume "Paradox" , un

nivel unde nu știi niciodată dacă mergi pe podea , pe tavan sau pe pereți.

Grafica și sunetul

Engine-ul de Quake 2 a fost pus la lucru destul de serios în SIN , doar că nu lucrează la ce trebuie. Grafica nu este foarte rea , însă culorile nu au pic de farmec , totul fiind parca șters cu buretele , iar efectele speciale , deși au potențial , nu reușesc să îmbunătățească cu mult aspectul general al jocului. Sunetul nu a fost neglijat avînd deja încorporate modulele stereo și surround , sunete de calitate superioară (22khz) și inferioară (11khz) , muzica pe piste audio. Voci sunt prezente pe tot parcursul jocului , Blade comunicînd cu JB (omul de la baza Hardcorps) aproape continuu , precum și inamicii discută între ei din cînd în cînd.

Sfîrșit

Ca o concluzie finală , SIN-ul este , după părerea mea , o nereușită în domeniul 3D shooterelor , mai ales

comparativ cu publicitatea care i s-a făcut. Versiunea finală a fost scoasă în grabă , astfel că avea o groază de bug-uri precum și un sistem de încărcare/salvare foarte lent. Nu zic că nu ar putea să placă unor oameni , dar eu unul nu-l prea simpatizez , probabil că v-ați prins deja. Dacă totuși ajunge în calculator pe vreun CD prăfuit , păstrați-l pentru multiplayer , deoarece de single player vă veți plictisi repede.

PE SCURT **78**

Grafica:	80	•	Minim
Sunet:	85	•	Procesor: P133
Muzica:	60	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	70	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	88	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	85	•	CD-Rom: 4X

PRO: O televiziune pentru voi

CONTRA: Culori șterse , subiect destul de penibil , acțiune nu prea atractivă

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Acc. hard

STARCRAFT BROOD WARS

Un add-on pentru cel mai bun joc de strategie din ultimii ani este greu de realizat, chiar dacă firma care îl produce este chiar Blizzard. Broodwars este pentru Starcraft ce a fost Sith pentru Jedi Knight, cu singura mențiune că engine-ul a rămas neschimbat. Addon-ul depășește însă și cele mai optimiste idei din preview-ul din numărul anterior, revitalizând total un joc "obosit".

101 mici povestiri

Povestea pastrează stilul originalului, fiind plină de surprize, cel mai adesea în timpul misiunilor când obiectivele se pot schimba de câteva ori. Părăsind Aiur-ul ruinat în timpul luptelor împotriva zergilor, supraviețuitorii bătăliei finale se mută pe Shakuras, lumea Dark Templar-ilor, deținătorii părții negative a energiei Protoss. O dată cu ei intră însă și Zergii, controlați de un nou Overmind aflat în formare pe Char, iar

obiectivul Protoss devine eliberarea ultimului lor refugiu de invadatori, folosind pentru aceasta un străvechi templu pentru a cărui punere în funcțiune sunt necesare două cristale. Campania Terranilor este povestea fletei trimise de United Earths Directorate sau pe scurt UED pentru a pune capăt Terran Dominion-ului creat de Arcturus Mengsk și a prelua controlul asupra Zergilor care au creat afft haos. În ultima campanie ies la iveală planurile lui Kerrigan, sinistra Queen of the Baldes, care reușește să distrugă noul Overmind capturat în prealabil de flota UED, obținând controlul definitiv asupra zergilor.

Ca și în original cele trei campanii nu se desfașoară simultan ele fiind consecutive iar acțiunea are o continuitate nemiștină la alte jocuri. Ca o noutate există hărți ale căror modalități de rezolvare influențează misiunile următoare, cum ar fi cea în



care dacă distrugi silozurile nucleare te bați cu Battle Cruiser-e mai târziu iar dacă lichidezi Starport-urile vei fi atacat cu bombe. La cele 26 de misiuni single-player din care sunt alcătuite cele trei scenarii, dificile în comparație cu cele din original, se mai adaugă încă 130 de hărți pentru multiplayer, împărțite în categorii ca Allied, Ladder și WebMaps (hărți simetrice). Multe din acestea sunt realizate cu cele trei noi

tile-set-uri: Ice, Twilight și Desert, iar cel puțin ultimele două le depășesc de departe pe cele originale.

Santinele noi

Unitățile noi, suplimentare, nu foarte multe dar excelent integrate între cele vechi reușesc foarte bine să dea un nou avânt jocului. Protoss-ul beneficiază de Dark Templar-i, unități invizibile asemănătoare zealot-ilor dar cu un scut mai slab, înflinți până acum doar în misiunile de singleplayer din Starcraft. Doi Dark Templar-i crează un Dark Archon care spre deosebire de varianta sa pozitivă nu are atac direct fiind dotat în schimb cu vrăji, respectiv Mind Control, care preia în "custodie" o unitate străină, Maelstrom care paralizază pentru câteva secunde toate trupele organice din zonă și Feedback, care scade din sănătatea inamicilor un număr de HP egal cu cel al energiei. Corsair este o unitate aeriană dotată cu un fel de mitralieră aer-aer, destul de slabă dar cu o rată de foc mai mare decât cea a unui Marine și cu o vrajă - Disruption Web care împiedică afft unitățile prietene cât și cele dușmane aflate în zona de deflagrație



Distribuitor: Cendant
Tip joc: RTS
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

"Addon-ul depășește însă până și cele mai optimiste idei din preview-ul din numărul anterior, revitalizând total un joc "obosit""



de la a mai trage în exteriorul ei. Un fel de moarte a turelelor, care nu pot ieși din suprafața afectată pentru a-și continua focul.

Terranul beneficiază de Medic, unitate specială pentru vindecarea și curățarea vrăjilor ca Parazite, Plague, Ensnare sau propriul Blind, care lasă unitățile cu sight 1. Valkyrie este un fel de bombardier care trage doar în aer cu mai multe focoașe simultan, foarte eficient contra Muta și a Wraith-ilor. Blizzard a renunțat la afterburner pentru a împiedica anumite tactici de hit&run foarte ușor de pus în practică contra Overlord-ilor Zergului. Goliath-ul nu este nici pe departe o unitate nouă, dar acum deține un upgrade care îi permite să tragă cam la aceeași distanță cu Guardian-ul, dându-i o reală șansă în lupta contra acestuia.

Zergul are posibilitatea de a-și transforma Hydralisk-ii în Lurker-i, unități care trebuiesc

îngropate pentru a trage într-un mod asemănător cu Sunken Colony-ul, provocând pagube foarte mari Zealot-ilor și Marine-ilor. Devourer-ul este o zburătoare care atacă doar în aer, lovind cu un fel de spori care pe lângă avariile create mai rămân și pe ținte într-un mod asemănător plagii, slăbindu-i temporar armura și capacitatea de atac. Ultralisk-ul are două upgradeuri suplimentare, unul de armură (+2) și unul de viteză, cel din urmă permițându-i să se ia la întrecere cu un zerling, și el upgradeuit. Poate principala schimbare este însă Sunken Colony-ul Zerg, care acum este ieftin, se face repede și da cu atac normal. Alte modificări sunt armurile crescute pentru Battle Cruiser și Carrier și prețurile scăzute pentru Wraith. Deși Starcraft-ul normal pare grav afectat (chiar

stricat din perspectiva anumitor fanatici zerg), totuși aceste mici reglaje reușesc să ofere celor trei rase posibilitatea de a se apăra de rush-uri fără a rămâne în urmă și mai ales dau fiecărei unități din joc o funcționalitate inexistentă pînă în acest moment. Combinarea trupelor, nu tocmai necesară cîndva a devenit acum un element de bază chiar și pentru zergii care nu faceau decît să strîngă o mare de Hidre sau Muta și să

meargă cu ei la atac. O problemă există în continuare, deoarece Protoss-ul are posibilitatea de a-și mai constui baze Terran și Zerg în momentul în care ajunge la Psi 200, dar sper că acest element va fi rezolvat printr-un patch care să nu mai permită capturarea SCV-ului și a Drone-i.

Grafic vorbind...

La capitolul grafică cele trei tipuri de peisaje sunt principalele modificări, împreună cu noile unități, iar cei de la Blizzard și-au făcut treaba bine. Desert și Twilight World arata cu adevărat extraordinar, ca și Ice World, cu singura mențiune ca zăpada menține ca deschisă la culoare

pune probleme la citirea mesajelor. Dacă partea audio din Starcraft era extraordinară, atunci cea din Broodwars este și mai și. Diverșii eroi care și-au croit drum pînă în expansion s-au ales cu noi speech-uri, iar toate unitățile suplimentare au sunete superioare celor din original, afit prin umor cît și prin inventivitate. Există trei noi melodii, cîte una pentru fiecare rasă, iar compoziția o depășește sensibil pe cea din Starcraft.

AI-ul este în continuare slabuț, computerul fiind incapabil să bată de unul singur un adversar mediu. Situația se schimbă cînd sunt două specii controlate de AI, dar în acel moment nu cîștigă inteligența ci numărul, adesea și acesta fiind insuficient.

Broodwars este exact genul de add-on pe care eu l-aș recomanda producătorilor ca model pe viitor. Fanaticii Starcraft-uli vor găsi în el probabil mai mult decît și-au închipuit, și cel puțin pînă la apariția C&C2 - Tiberian Sun, Broodwars va rămîne campionul de necontestat al RTS-urilor.



PE SCURT 90

Grafica:	90	•	Minim
Sunet:	95	•	
Muzica:	95	•	Procesor: P100
Atractivitate	90	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate	80	•	Harddisk: 150 Mb
Multplayer:	90	•	Video: DX. 1MB
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Starcraft, unități noi, tactici noi		•	Procesor: P200
CONTRA: AI-ul acelasi, adică ușor de bătut		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 150 Mb
		•	Video: DX5. 1Mb



FALCON 4

Distribuitor: Microprose
Tip joc: Sim zbor
Seamănă cu: Falcon 3
Redactor: Dan Dimitrescu

Lăsînd la o parte povestea cu anii de așteptare pentru continuatorul lui Falcon 3.0 și cu numărul imens de fani, F4 conține atîtea lucruri unice și excelent realizate încît nimeni nu ar trebui să-l rateze dacă are un cît de cît interes în aviație

The King of all flight sims is now cleared for take off. Așa suna reclama la Falcon 4.0 pe care am găsit-o în cutia cu EAW. Microprose nu au exagerat. Lăsînd la o parte povestea cu anii de așteptare pentru continuatorul lui Falcon 3.0 și cu numărul imens de fani, F4 conține atîtea lucruri unice și excelent realizate încît nimeni nu ar trebui să-l rateze dacă are un cît de cît interes în aviație. Falcon 4.0 este de departe cel mai ambițios simulator de zbor de pînă acum, mult mai mult decît EAW sau M1TP2 (pentru tancuri) și din viitorul apropiat. Oricum pot spune că MPS este firma care riscă cel mai mult cu proiecte foarte complicate și ambițioase, investind enorm în ele și ieșind din tiparele obișnuite, iar noi nu avem decît de cîștigat din acest

lucru. Din păcate, un proiect de asemenea anvergură nu poate fi terminat cu una cu două, motiv pentru care au avut loc toate înfîrzierile de pînă acum. A fost nevoie ca o mare parte din echipa Falcon 3.0, în frunte cu Gilman "Chopstick" Louie (președintele Microprose), să vină în ajutor, pentru ca jocul să ajungă totuși pe piață în 1998. Asta nu înseamnă însă că jocul este complet finisat, nici de departe, dar depinde de fiecare dacă merită sau nu să fie jucat în acest moment. Să vedem însă cum stau lucrurile ...

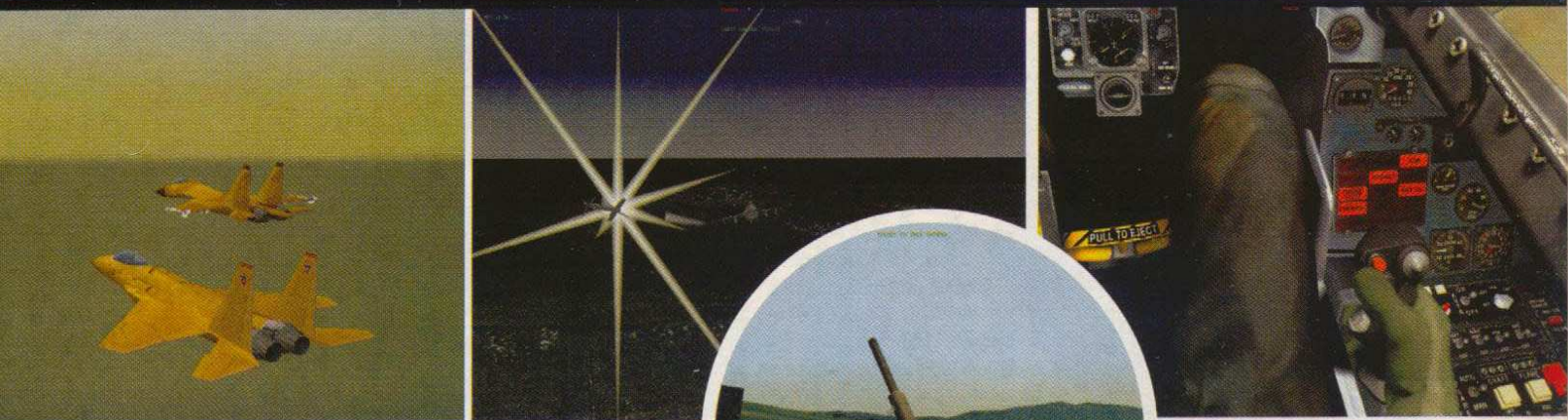
PUNCTE BUNE

Modelarea zborului
 Din nou Microprose împing limita realismului, avionul fiind o reală plăcere de pilotat, dacă știi ce faci

evident. Totuși fiind vorba de un F-16, comenzile ed zbor de tip Fly By Wire te ajută un pic să nu greșești. Nu vă grăbiți, avionul nu face mare lucru pentru voi, oricum trebuie să vă gîndiți bine ce vreți să faceți cu adevărat și cum să o faceți, pentru că

avionul nu identifică complet prostia umană. Aterizările și realimentările în aer sunt foarte grele (se pare că doar un pic mai ușoare decît în realitate), spre exemplu doar printr-o mică depășire a ratei de coborîre optime te poți trezi că roțile cedează sub





ine și în loc să rulezi te fîrî de-a lungul pistei.

Feedback-ul pe care ți-l da jocul este excelent. Dacă scoți trenul de aterizare distribuția forțelor de portanță și greutate ale avionului se schimbă și lucrul acesta se simte imediat. După cum spunea un fost instructor pe F-16, aceasta era una din metodele cele mai sigure de a verifica scoaterea trenului de aterizare (nu este vizibil din carlinga și luminile de la bord pot fi defecte).

F-16 C-ul este foarte puternic și manevrabil, dar odată ce agăți muniție de el trebuie să fi foarte atent la energia avionului. Cerul Coreei este plin de avioane de vânătoare, iar un Fulcrum aflat în momentul potrivit la locul potrivit îți poate face zile fripte. Jocul îți impune o atenție sporită în legătură cu situațiile în care te bagi, nu poți să zici doar "hei o să merg drept înainte și dacă se ia cineva de mine mă întorc și îl distrug" pentru că : a) e posibil ca primul semn că cineva s-a luat de tine să fie parașuta care ți se

deschide deasupra capului; b) e și mai posibil ca deja inamicul să te aibă la cheremul lui.

AVIONICĂ

Carlinga avionului este modelată foarte minucios, și atunci cînd folosești versiunea 2D poți să operezi diferitele switch-uri sau butoane cu mouse-ul. Deși carlinga cuprinde probabil toate butoanele din avionul real, nu toate sunt însă funcționale, ci numai cele relativ importante (foarte multe de altfel). Același este și cazul sistemelor de bord. Astfel, IFF-ul nu este cu adevărat operant pentru că în lumea reală el nu mai este folosit decît pentru a putea fi identificat de controlorii de zbor, lucru irelevant aici. În locul acestuia, F-16 C-ul folosește una din posibilitățile radarului numită NCTR (Non Cooperative Target Recognition). Odată ce ai locat o țintă pe radar, acesta îți afișează posibilitatea ca aceasta să fie prietenă sau inamică. Probabil că astfel se evită incidente datorate

nefuncționării IFF-ului (în Falcon 3.0 doborîsem un A-10 care nu raspunsese pozitiv la identificare, pentru că era Foxtrot Uniform — Fucked Up), dar nu înseamnă că nu trebuie să fi atent în cine tragi. O altă metodă de verificare este locarea țintei și apoi cererea confirmării prin radio a identității, printr-un mesaj Raygun cu privire la coordonatele respective. Pilotul care aude coordonatele sale și tocmai a fost locat va răspunde printr-un "Buddy Spike" și va scăpa cu viață. Din nou, pot afirma că Falcon 4.0 te forțează să gîndești și să acționezi ca un pilot real, pentru că trebuie să știi să folosești toate sistemele reale de la bordul avionului pentru a-ți putea îndeplini misiunile.

GRAFICĂ

La ora actuală Falcon 4.0 este unul dintre cele mai arătoase simulatoare de zbor. Modelele avioanelor și ale unităților de pe sol sunt excelente, dar numai cele mai importante au carlingile

transparente (de cînd însă se vede așa ceva din carlinga ta?). Suprafețele de comandă sunt mobile, dar ceea ce da cu adevărat savoare jocului sunt efectele speciale. Cînd supui avionul unor accelerații puternice, vei observa clar desprinderea fileurilor de aer de pe avion. Dacă zbori la altitudine mică, avionul va ridica (după caz) praf sau vapori de apă în urma sa. Norii și ceața adaugă mult la atmosfera jocului, chiar dacă norii nu sunt afiș de 3D ca în Jane's WW2 Fighters (cei care nu i-

ați văzut verificați demo-ul — calculatorul o să înghețe dar veți avea cea mai interesantă priveliște dintr-un simulator de pînă acum). Se pare că asemenea nori au existat într-o versiune anterioară a jocului, dar nu erau suficient de bine puși la punct astfel încît să poată fi folosiți corect împotriva rachetelor ghidate termic. În plus, acest tip de nori necesită multă putere de calcul.

SUNET

Un alt capitol foarte bine





realizat pentru joc, cu un mare plus atunci când privești lumea din carlingă. Ca și în avionul real, poți primi informațiile pe cale audio, în timp ce ochii îți sunt ocupați cu scanarea cerului sau cu urmărirea unor ținte. Ați viteza cât și regimul de lucru al motorului pot fi ghicite din sunetul pe care îl auzi. Sistemele de bord au sunetele lor specifice pentru a-ți atrage atenția. Cel mai spectaculos este Threat

Warning System-ul, care pentru fiecare tip de radar care te iluminează are un beep caracteristic. Cu puțin antrenament se pot învăța sunetele caracteristice celor mai importante radare din Teatrul de Operații (spre exemplu Slot Back de pe Mig-29 și Su-27).

O inovație interesantă o reprezintă convorbirile radio, prin intensitatea traficului și faptul că în funcție de distanța de la care se emite se degradează calitatea convorbirii.

CAMPANIA

Punctul forte al jocului este campania dinamică accesibilă și în multiplayer. Engine-ul este atât de puternic, încât nu poate fi comparat cu nimic altceva. Depășește cu mult TAW iar Flanker 2.0 oricum nu va avea campanii dinamice în prima versiune.

Numărul de unități care iau



parte la război este imens, și evoluția campaniei este într-adevar decisă de rezultatele jucătorului și nu numai. Deciziile strategice sunt luate de un sistem ierarhizat după modelul militar, urmând ca din misiunile planificate pe întreg teatrul de operații o parte să fie repartizate escadrilei tale. După preferințe, poți cere ca misiunile afectate ție să fie predominant de un anumit tip, dar acest lucru se va întâmpla numai dacă sunt necesare asemenea misiuni.

Când ești în misiune, în jurul tău acțiunea abundă, dar depinde de calculatorul tău dacă îți permiți să vezi și ce se întâmplă mai departe de lungul nasului. Pentru cei care pot să vada, spectacolul este fantastic. Explozii la orizont se reflectă în geamul carlingii, războiul aerian și terestru face ravagii, etc. De ce este campania așa fenomenală? Din același motiv pentru care campaniile necesită cerințe foarte mari. Jocul rulează în timp real și un engine de univers virtual care calculează permanent evoluția războiului total din peninsula Coreeană. Din fericire pentru cei cu PC-uri mai slabe pot fi create mini-campanii care să lucreze cu un număr mai restrâns de unități, în excelențul editor de misiuni încorporat în joc.

Întreg războiul este recreat foarte veridic, nimic nu apare din senin și evoluția fiecărei unități este urmărită în amănunt. Și tu poți vedea asta prin intermediul ecranelor de informație, atunci când nu te aflii într-o misiune

CERINȚELE

Cerințele specificate de Microprose sunt oarecum o glumă. Personal nu v-aș recomanda să-l rulați sub mai puțin de 64 de MB de RAM, minimul optim fiind 128. În numerele viitoare vom publica un ghid de

optimizare a calculatoarelor pentru jocuri complexe cum este F4, pentru ca să vă puteți bucura de el cât de cât. Oricum, fiți liniștiți, nu a apărut încă PC-ul care să ruleze Falcon 4.0 la detaliu maxim. Vreți să verificați: rulați Falcon 4 cu opțiunile -hires și -g2 (sau chiar g3).

BUG-URI

Marele defect al lui Falcon 4.0 este faptul că totuși avem de-a face cu un beta. Bug-urile sunt atât de multe, încât este posibil să dureze până la apariția lui Fulcrum (începutul lui 2000) pentru a scăpa de ele. Buguri apar când te aștepti mai puțin, iar primul patch deja a stricat mai mult decât a reparat.

E important de reținut că există un bug în campanie, care uită să mai elibereze memoria folosită până atunci, deci e bine să resetezi din când în când calculatorul.

RAPORT

Este cel mai bun simulator de zbor apărut până acum. Chiar dacă momentan poate părea de nejuțat în funcție de calculatorul fiecăruia, oricum o să vă ia câteva luni să învățați folosirea corectă a avionului din dotare, timp în care e posibil să mai apară patch-uri.

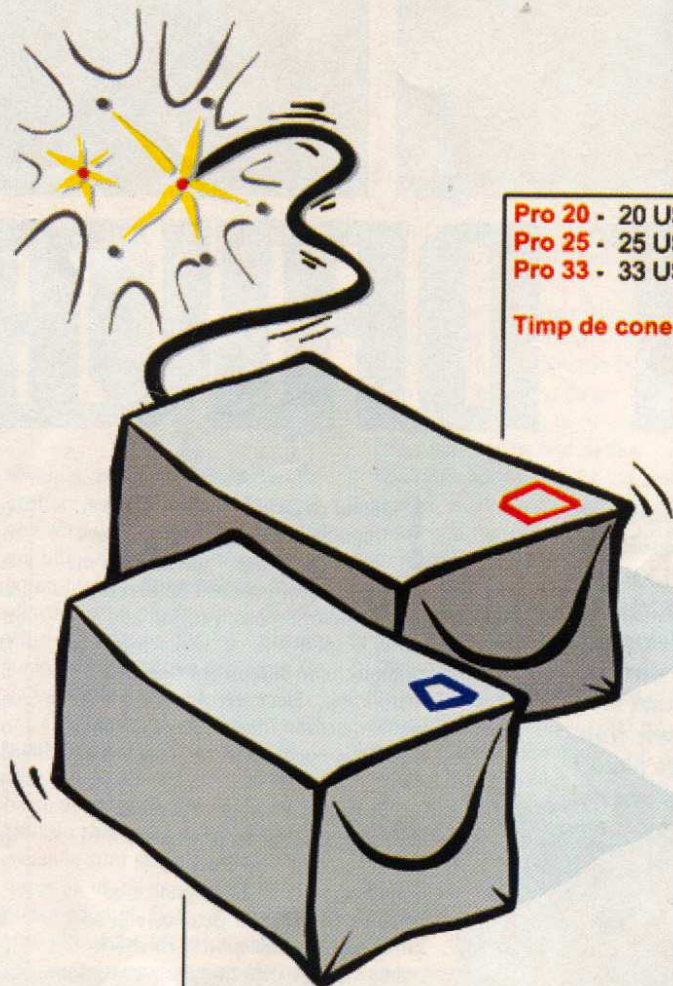
PE SCURT

98

Grafică:	95	•	MinMax
Sunet:	98	•	Procesor: P166
Dificultate	98	•	Memorie: 32 Mb
Atractivitate	90	•	Harddisk: 175 Mb
Rejucabilitate	95	•	Video: 800x600
Multiplayer:	98	•	CD-Rom: 4X

PRO: e aici și e chiar mai bun de cât ne așteptam. Ar fi perfect dar ...	•	Optim
CONTRA: ...are mai multe bug-uri ca Win95	•	Procesor: P2=300
	•	Memorie: 64 Mb
	•	Harddisk: 400 Mb
	•	Video: D3D

ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!



INTERNET
PRO[®]

Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb

Timp de conectare nelimitat.

INTERNET
HELLO[®]

Hello 5 - 5 USD - 2 ore
Hello 10 - 10 USD - 10 ore
Hello 20 - 20 USD - 35 ore

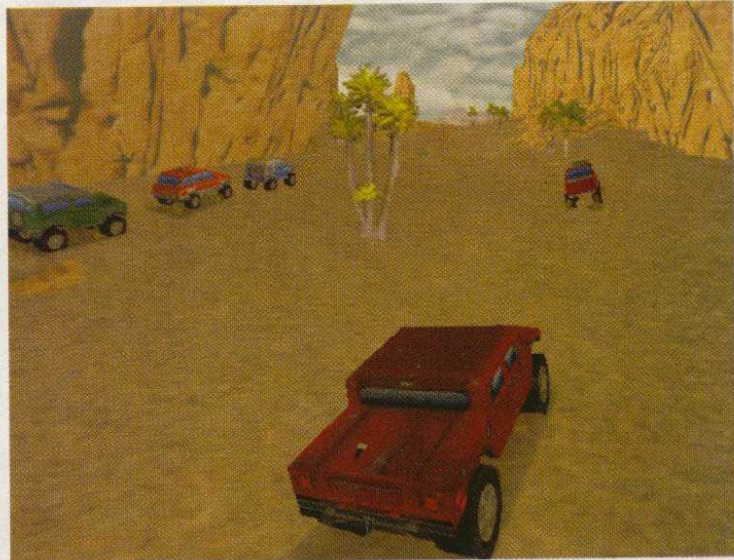
Trafic nelimitat.

Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.
Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplătit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.
Pachetele **PRO** se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.
Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare netaxabilă duminică, între orele 6:00 - 9:00 AM. Pachetul **PRO** include și o pagină WEB standard gratuită.
Pentru conectare sunați la **230 65 65** sau accesați <http://www.softnet.ro> !

Prețurile nu includ TVA. Plata se face în lei la cursul Lei/USD de ziua plății.

SoftNet

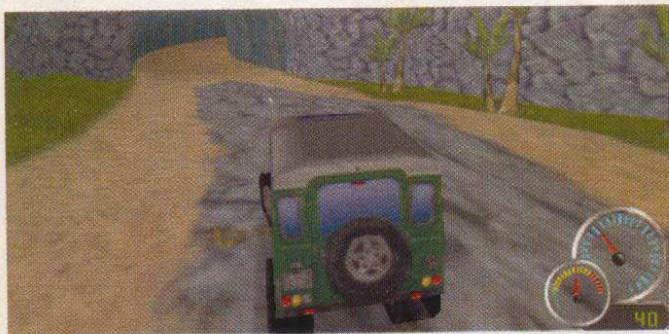
230 65 65



TEST DRIVE OFF

Distribuitor: Best Comp.
Tip joc: Driving
Seamănă cu: Test Drive
Redactor: Marius Neacșa

Materializați sub forma aceluiași sprite-uri arhaice mai sus întâlnite se găsesc oameni și animale pironite ca și cum ar fi prinse sub vraja unei alte păduri adormite.



Faptul că autovehiculele de teren reprezintă cea mai la modă categorie de autovehicule poate fi evidentiat în fiecare zi dacă observi prin oraș numeroșii monștri cu roți late și gardă la sol înaltă, cu berbece și troliu, cu proiectoare și motoare Diesel de mare litraj... Electronic Arts a decis să se alinieze acestei mode adăugând seriei Test Drive noua realizare "Test Drive 4x4".

Publicul țintă al acestui produs îl constituie iubitorii de off-road care își pot demonstra sieși sau altora îndemnarea la volan. Organizarea curselor este simplă: 6 concurenți se întrec pe un circuit marcat cu check-points (puncte care trebuie atinse într-un anumit timp-limită). Ghici cine este desemnat câștigător!

Races & Places

Există trei moduri de a participa la o cursă: Single Race, World Tour și Multiplayer.

Primul mod servește în principal la antrenament și permite dezactivarea check-point-urilor. Acest lucru conduce la posibilitatea terminării cursei indiferent de timpul obținut. Ai la dispoziție un anumit număr de mașini și trasee, care pot fi sporite dacă te clasezi pe primul loc în una din clasele din World Tour.

Acest mod reprezintă adevărata întrecere fiind modul de organizare în care fiecare vehicul poate concura în una din cele 5 clase: Hummer, Safari, SUV, Trucks sau Military.

La începutul turneului ai un anumit credit cu care nu poți să-ți cumperi decât o amărâta de mașină de clasa Safari. Poți avansa după fiecare cursă dacă te plasezi în primii 3 și în același timp o să

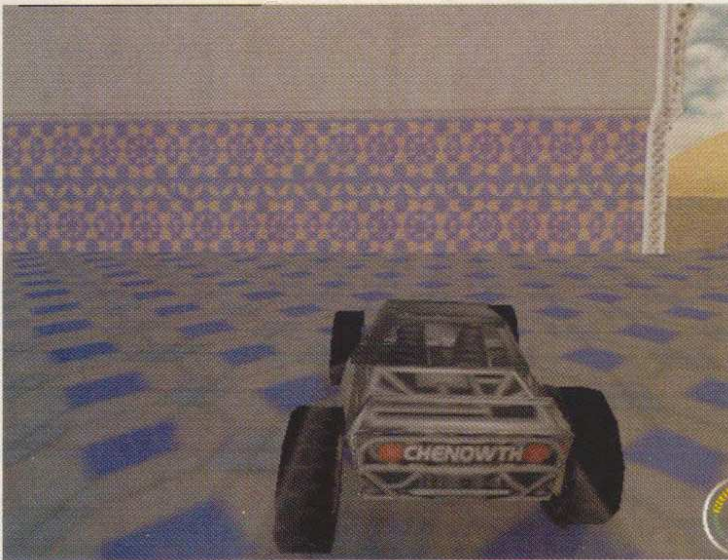
capeti credite cu care vei putea să alegi o mașină de clasă superioară la sfârșitul turneului și să pornești la o altă întrecere. După ce ai terminat toate clasele, urmează întrecerea supremă: clasa Open. În această clasă au voie toate tipurile de vehicule, însă să nu vă așteptați la o treabă ușoară, chiar dacă o să existe o diferență de putere. Gradul de dificultate crește proporțional cu stadiul la care ai ajuns.

Partea de multiplayer nu aduce ceva grozav. Este un modul obișnuit, care însă nu trebuie să lipsească. Enjoy it!

Simularea

Pentru început lucrurile par normale, mașina este văzută de undeva de sus. Probabil o chestie de cameră. Nu este așa pentru că cele 8 moduri de vizualizare nu sunt decât niște variațiuni pe aceeași temă. Continuăm...Motorul bîzîie nervos - start - mașina pleacă cu scîrșîit de cauciucuri, - viteză - depășesc un alt concurent, al doilea, curbă spre dreapta - încerc să virez - zbang! în primul copac. Ce naiba! de-abia am mîngîiat tasta! Redresez, iarăși viteza și... senzația că te aflii la ghidonul unei biciclete nu la volanul unei mașini de zeci de mii de pari continuă... În cele din urmă reușești să te obișnuiești cu acest ciudat mod de a răspunde la comenzi și tastatura o să beneficieze de un tratament mult mai prietenos...

Apariția dealurilor ofera hurdăcuturi, redade excelent de motorul care se ambalează în gol cînd ești în aer, plus că mașina urcă, coboară, se apleacă într-o parte și în alta de parcă ar fi pe arcuri nu pe cauciucuri. Mă întreb cum s-ar vedea toate astea prin ochii șoferului. Probabil că de asta nu s-a recurs decât la



ROAD 2

camere "aeriene".

Rulând pe un off-road este normal să găsești uneori copaci crescuți în mijlocul traseului. Aceștia (ca și celelalte semne de viață) se găsesc sub forma unor sprite-uri ce par să nu fi auzit de 3D. Primul copac în care am intrat nu a însemnat decât un foșnet minuscul sub roți, al doilea la fel... de al treilea m-am izbit și jeep-ul meu ultra-modern s-a răsturnat ca o cutie de chibrituri!

Atmosfera

Grafica merge pînă la un anumit punct. De aici în colo se înflănesc: mașini cam pătrațoase (noroc cu

texturile bine mapate), texturi care acoperă solul, monotone (chiar și apa este de fapt o textură care nu are alte proprietăți decât schimbarea prafului de la roți din maro în albastru și un pic de sunet diferit), sfînci și clădiri care în loc să te destinda te prind într-un iureș care îți dă dureri de cap.

Cel mai hazliu aspect este cel legat de marginea drumului. Ei bine, pe această margine (bine și brusc delimitată), se găsesc tot felul de ciudațenii. Într-o situație, mașinile sunt oprite să iasă în decor de un șir de ... stegulețe prinse pe sfori. Dacă oprești mașina și te uiți un pic alături o să ai o

senzație extrem de neplăcută - de parcă timpul a stat în loc. Materializați sub forma acelorași sprite-uri arhaice mai sus înflănite se găsesc oameni și animale pironite ca și cum ar fi prinse sub vraja unei alte păduri adormite.

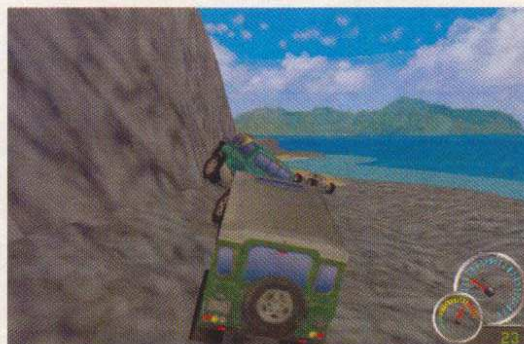
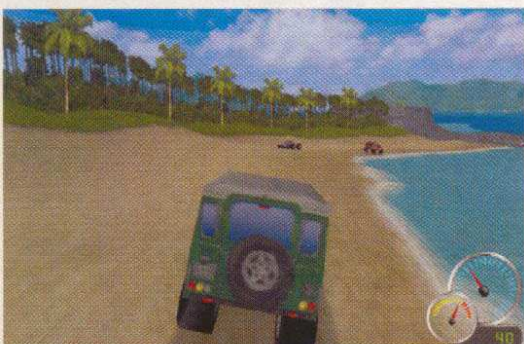
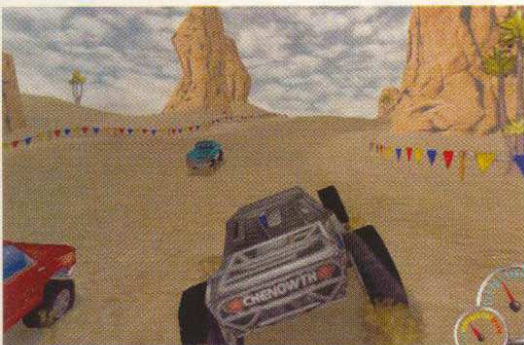
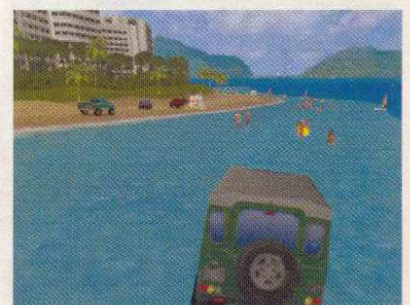
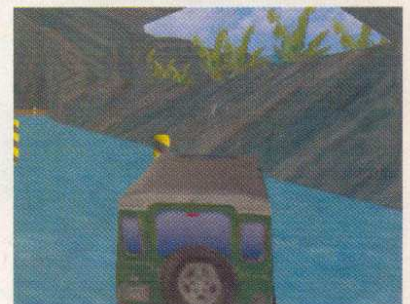
Unele trasee aduc un oarecare spirit arhitectonic, purfîndu-te printre și prin clădiri oarecum deosebite, care însă par mult prea șterse din punct de vedere al decorurilor și coloristicii.

Se beneficiază însă de accelerare 3D, care mai salvează oarecum cîte ceva. Dar cînd te gîndești la cîte efecte ai la dispoziție prin această accelerare și la cîte sunt folosite de TD 4X4, nu prea mai apreciezi această facilitate.

Partea sonoră se reduce la motor, roți, ciocniri. Și nici acestea nu excelează, dimpotrivă, uneori sunt chiar frustrante.

Muzica în schimb (track-uri audio) este la înălțime. Această parte este însă subiectivă în cel mai înalt grad, faptul că ea se potrivește de minune cu aceste curse nebune, nefiind decât o părere personală. Pentru cei care preferă stilul acesta ceva mai dur recomand măcar ascultarea CD-ului cu un soft CD-player.

În concluzie nimic de efect, nimic interesant. TD 16 este prea arcade pentru un simulator. Asemenea lucruri s-au mai văzut și or să se mai vadă. Numai că unele realizări beneficiau cel puțin de grafică și de efecte deosebite. Este însă un bun material de promovare a acestui gen de vehicul, și, prin ineditul întrecerii între "off-roaders" o experiență nouă și binevenită pentru orice fan al sporturilor cu motor și roți.



PE SCURT

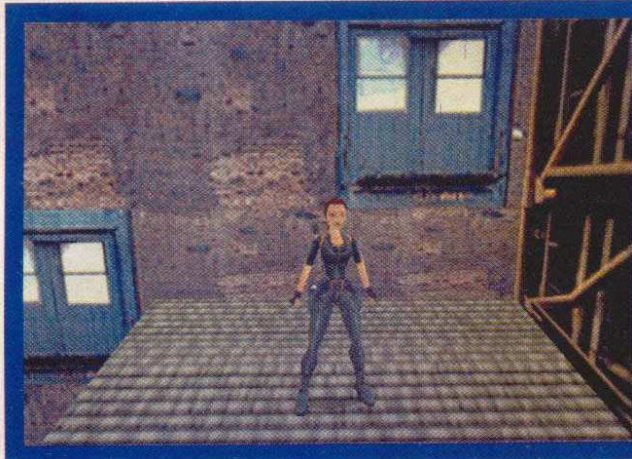
1

Grafică:	69	•	Minim
Sunet:	70	•	Procesor: P133
Muzică:	75	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	66	•	Harddisk: 100 Mb
Rejucabilitate	70	•	Video: DirectX 5.0
Multplayer:	72	•	CD-Rom: 4X

PRO: Simulator auto cu nu foarte multe reprezentări

CONTRA: Prea arcade, grafică slabă

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Acc. hard.



TOMB RAIDER

Distribuitor: Eidos
Tip joc: Action/Adv
Seamănă cu: Tomb Raider
Redactor: Mihai Dobrica

Ceea ce am constatat însă este că acesta cu greu se deosebește de TR II, și per total, îți lasă impresia de deja vu.



După ce producătorii ne-au făcut capul calendar cu "nelinearitatea jocului", "spațiile vaste de explorat", "mișcări noi ale eroinei care aduc puzzle-urile într-o nouă dimensiune", mă așteptam să cad pe spate în fața noului Tomb Raider- Adventures of Lara Croft. Ceea ce am constatat însă este că acesta cu greu se deosebește de TR II, și per total, îți lasă impresia de deja vu. Noutățile sunt puține la număr și razlete - câteva mișcări noi, trei arme noi, grafica foarte puțin îmbunătățită încât nu se poate vorbi de vre-o schimbare radicală.

TOMB RAIDER

Dacă nu ați auzit încă de Tomb Raider și Lara Croft, aflați că aceasta din urmă este o preafrumoasă aventuri-eră înzestrată cu capacități fizice supraomenești, pe care Făt-Frumos ar fi preferat-o cu siguranță Cosînzenei. Pentru a-și etala frumusețea și posibilitățile atletice, Lara a plecat în explorarea misterelor lumii. În jocurile din seria TR tu o conduci pe Lara dintr-o perspectivă 3rd Person de-a lungul unui spațiu foarte frumos în care trebuie să rezolvi tot felul de puzzle-uri care necesită îndemnare și inspirație, sau să înfrunți monștrii fioroși, tipi superați și capcane mortale.

PUNCTE DE VEDERE

Fiindcă din punctul de vedere al fanilor acestui joc, TR III este la fel de interesant ca TR II și nu aduce nimic revoluționar, iar din punctul de vedere al tipului care pune pentru prima dată mâna pe un TR, este un joc foarte dificil (mult mai dificil decât predecesoarele) cu o grafică care amintește de '97. Pur și simplu nu se ridică la înălțimea altor 3rd person adventure-uri apărute în ultima vreme, ceea ce este trist pentru un joc care practic a definit acest gen.

RUN&JUMP&JUMP&RUN

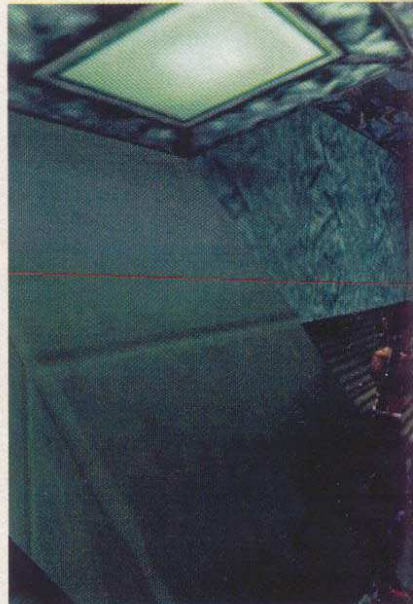
În continuare acțiunea constă în cocotat, alergat și sărit, însă de data aceasta a fost pus un accent ceva mai mare pe partea de explorare. Aceasta face jocul destul de dificil și, în ciuda "nelinearității" pe care am înfilnit-o de vreo patru-cinci ori în primele 10 nivele, soluția este greu de găsit. Revenind la nelinearitatea nivelelor, aceasta ar trebui să ofere jucătorului posibilități diferite de a termina un nivel, fără a fi nevoit să parcurgă toate încăperile acestuia. Din păcate, aceste "drumuri alternative" sunt puține și acoperă numai părți mici (per total) din spațiul aventurii. TR III necesită ceva mai multă precizie decât TR, existând destul de multe situații în joc în care ești nevoit să faci salturi "la milimetru", sau trebuie să sprintezi pentru a rezolva puzzle-uri mortale - concluzia: trebuie să salvezi des.

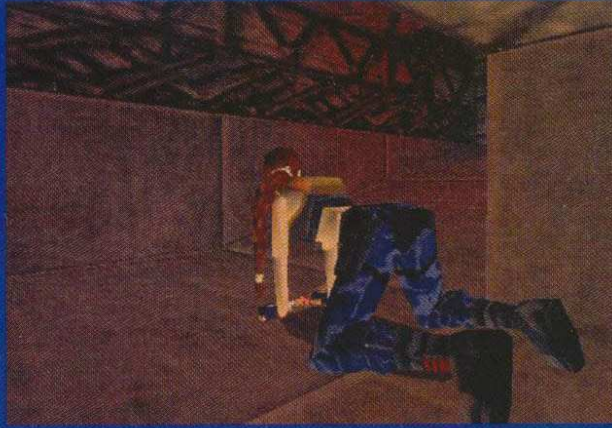
PUZZLE-URI ȘI ACȚIUNE

Jocul te poartă prin cinci colțuri ale lumii: India, la început, apoi în ordine opțională Nevada, Londra și South Pacific Islands iar în final Antarctica. În fiecare din aceste zone Lara poartă o costumajie diferită. TR III implică foarte

multă explorare, uneori plictisitoare și descurajantă, care îți ocupă partea cea mai mare a timpului de joc. Restul timpului este împărțit între acțiune și rezolvarea puzzle-urilor, la începutul jocului predominând puzzle-urile pentru ca la final luptele să se ntețească.

Al-ul monștrilor a fost îmbunătățit însă conține câteva bug-uri, puțind să stai exact în fața lor și să tragi fără să-ți faci nimic. Inamicii pe care îi înfilnești au acum timp vizual limitat, deci poți să-i eviți dacă stau cu spatele sau dacă îi ocolești pe la depărtare. Deasemenea anumiți inamici fug când îi ataci și se întorc cu întâriri. Acestora li se adaugă în încercarea de a îmbunătăți lupta trei arme noi - lansatorul de grenade - care funcționează asemănător cu cel din Quake, - lansatorul de rachete - care nu pune ținta automat dar are rază mare de distrugere și - "Desert Eagle". În continuare majoritatea puzzle-urilor implică peretele cu țepi care te striveste





R III

daca nu te misti rapid sau - o idee care pare sa fi placut mult producatorilor - bolovanul care-ti cade in cap - faza repetata exagerat de mult in joc.

Avansarea nivelelor implica gasirea cheii, pazita de obicei de un monstru mai "tare" sau de un bolovan. Printre puținele puzzle-uri deosebite de ce am văzut pînă acum se numără cel din Nevada-"Area 51" cînd Lara ajunge în închisoare, fara arme, înconjurată de senzori cu laser. Aici trebuie să găsești un prizonier care să te ghideze prin rețeaua de senzori. Fiindcă vehiculele din TR II au avut succes la public, în TR III au fost introduse "Quad Bike-ul" - o

mașinuță de teren (India), caiacul - cu care trebuie să străbați râuri de munte și cascade în South Pacific, o barcă obișnuită, sistemul de propulsie subacvatică și "mine cartul" (Antartica). Mișcărilor Larei li s-a adăugat "Monkey Swing-ul" care-i permite să înoate în timp ce stă agățată în mîini de un obiect aflat deasupra apei, mersul în patru labe, îngenunchiatul (util pentru evitarea rachetelor) și "Rope Swing" care îi permite să înoate agățată de o frînghie.

GRAFICA ȘI SUNETUL

Motorul grafic al TR III a fost modificat, folosind ca element de bază triunghiul în locul pătratului. Totuși majoritatea obiectelor au rămas cît se poate de patrațoase și îmbunătățirile vizibile ale acestei schimbări sunt minime. În plus față de TR II au fost introduse efectele de lumină colorată și ceață/fum. Spațiile largi ațit de mult laudate arată prost, colțuros și nenatural. În mare, îmbunătățirile graficii sunt nesemnificative. Muzica, care este foarte frumoasă și urmărește acțiunea, are problema de a fi mult prea puțină - în general este introdusă numai în scopul mării sus-



pansului, în timpul unui puzzle contra timp sau a unei lupte. În rest locul muzicii este luat de un fond sonor - cîrîpit, ploaie, vînt etc.

În concluzie Tomb Raider III este un joc interesant, dar din păcate mult prea asemănător cu versiunile anterioare pentru a-și încînta fanii și mult prea dificil pentru jucătorii neexperimentați în acest gen.

PE SCURT

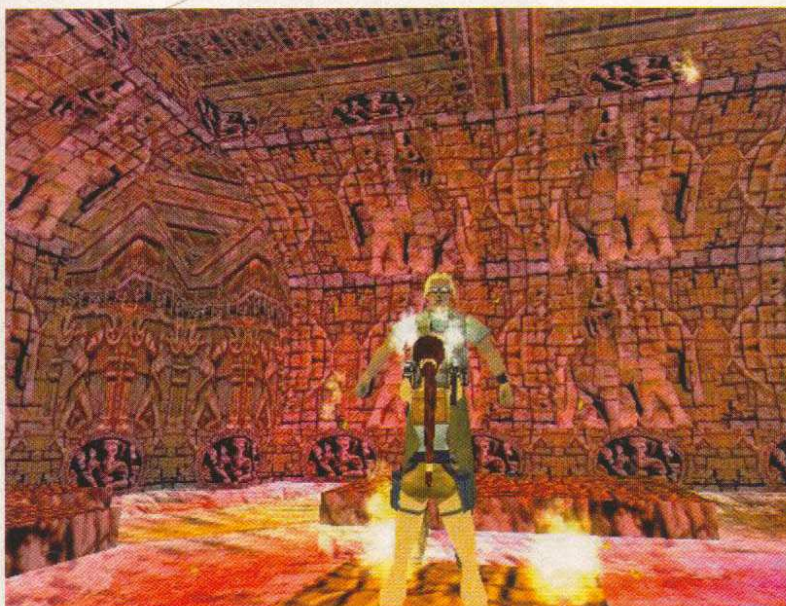
84

Grafica:	85	•	Minim
Sunet:	80	•	Procesor: P133
Muzica:	80	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	78	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate	80	•	Video: DirectX 5.0
Multiplayer:	0	•	CD-Rom: 4X

PRO: Mai multe nivele, mai multe arme, mai multe opțiuni

CONTRA: Este tot Tomb Raider...

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: Acc. hard.





CAESAR III

Distribuitor: Sierra
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Sim City
Redactor: Cristi Radu

"Probabil jocul care se aseamănă cel mai mult cu Caesar 3 este SimCity. Ideea de bază este aceea de a construi un oraș perfect care să poată face față oricărui tip de dezastre. Acest lucru nu este atât de simplu pe cât ar putea părea la prima vedere."

Jocurile de strategie au cea mai lungă perioadă de viață. De câte ori nu ne-am întors să mai facem încă o partidă de șah sau un Starcraft sau Command & Conquer? Aceasta se întâmplă mai ales datorită gradului mare de rejucabilitate, de fiecare dată putându-se întâmpla altceva. Ceea ce mi se pare cel mai

interesant este că acest domeniu nu va fi epuizat niciodată. Avem jocuri de strategie militară real-time sau pe turn-uri (Panzer General, C&C), jocuri de strategie de dezvoltare economică și geografică (Civilization) și jocuri de strategie de construcție (Sim City, Railroad Tycoon).

Caesar 3 face parte fără

nici o îndoială din această ultimă categorie a jocurilor de construcție.

Ave Caesar, morituri te salutant!

Probabil jocul care se aseamănă cel mai mult cu Caesar 3 este SimCity. Ideea de bază este aceea de a construi un oraș perfect care să poată face față oricărui tip de dezastre. Acest lucru nu este atât de simplu pe cât ar putea părea la prima vedere.

Cele mai importante elemente ale unui oraș sunt drumurile. Iar romanii erau renumiți pentru drumurile pe care le construiau tocmai pentru că au realizat importanța acestora. Într-adevăr pentru a fi funcțională aproape fiecare construcție trebuie să aibă cel puțin o ieșire la un drum. Acest lucru este evident în momentul în care inginerii nu pot face verificările de rezistență ale caselor din vecinătate pentru

simpul motiv că însăși casa lor nu este legată la un drum.

Spre deosebire de alte jocuri, în Caesar 3 chiar și drumurile pot evolua ceea ce este foarte important, căci o zonă mai largă în care se întretaie mai multe străzi poate fi pavată transformându-se într-o piață frumoasă care crește nivelul de prosperitate al locuitorilor.

Casele, unitatea de bază a unui oraș, se pot construi foarte simplu prin curățarea locului destinat construcției și apoi însemnarea acestuia ca zonă rezidențială. Restul îl fac locuitorii. În funcție de numărul acestora și de calitatea serviciilor din zonă (băi, bărbier, școală, doctor, etc) construcția care apare în acel loc poate fi un simplu cort sau o clădire luxoasă care se întinde pe un spațiu mai mare. Un lucru foarte important, și care poate fi trecut ușor cu vederea este





asupra a ceea ce ai de făcut în continuare.

Posibilitățile de vizualizare ale planului orașului nu se opresc doar la rețeaua apei

ci pot oferi informații asupra zonelor cu un grad mare de pericol la incendii sau dărâmări, asupra calității învățământului sau a acoperirii prin asistență medicală.

Cel mai neglijat aspecte sunt legate de ocupațiile care nu oferă un profit imediat dar care în realitate nu sunt mai puțin importante. Astfel, fără un nivel ridicat al culturii într-un oraș nu se poate pune problema trecerii la o etapă ulterioară. Soluția: construirea teatrelor și a "pepinierelor" de artiști. Același lucru se poate spune despre nivelul bunăstării care poate fi ridicat prin construcția de

se desfășoară în interiorul orașului ceea ce produce întotdeauna pierderi de construcții. Sa nu vă așteptați însă la ceva în genul C&C, în Caesar 3 lucrurile sunt mult mai simple, pur și simplu muți formațiile militare în diverse puncte de pe harta în speranța că vor intra în bătălie cu formațiile adverse. La acest capitol se putea face mai mult, dar la urma urmei este vorba de un joc de construcție bazat exclusiv pe modul single-player de joc.

Veni, Vidi, Vici!

La sfârșit, după câteva ore de joc neîntrerupt, nici macar de sunetul enervant al soneriei telefonului, rămii cu impresia că ai avut de-a face cu un joc de strategie adevărat. Până la urmă contează să te distrezi, iar Caesar 3 te ajută să o faci.

reprezentat de asigurarea apei potabile în zonele rezidențiale, fără aceasta dezvoltarea locuitorilor spre o treaptă superioară fiind imposibilă. Cea mai simplă metodă, și cea mai ieftină este plasarea unei fântini în apropiere însă soluția care are cea mai mare eficiență este reprezentată de combinația rezervor de apă - apeducte. Există chiar o opțiune specială de vizualizare în genul celei din SimCity, în care se pot urmări traseele apei și a zonelor în care irigația trebuie îmbunătățită.

funcție de nevoi.

Odata ce a fost asigurată un flux al hranei suficient de bun se poate trece la etapa următoare, cea a micilor manufacturi. De aici se intră în ciclul obișnuit al jocurilor de strategie de acest tip: ca să poți face mobilă îți trebuie materie primă care este furnizată de o mică fabrică de cherestea care la rândul ei se aprovizionează cu tulpini de copaci de la pădurari, etc. Bunurile realizate în aceste mici manufacturi nu sunt destinate exclusiv uzului intern ci prin intermediul piețelor de schimb pot fi comercializate și în alte orașe care au cerere pentru acestea. Astfel, deschiderea unei rute comerciale, fie aceasta pe mare (port) sau pe uscat cu ajutorul caravelor poate fi decisivă pentru îndeplinirea cerințelor de bunăstare impuse de împărat.

hipodroame sau arene care au reprezentații periodice. Un element nou introdus este reprezentat de religie. Și cum romanii nu aveau un singur zeu care ar fi simplificat lucrurile până la disoluție (...), iată că se crează posibilitatea construirii unor serii de monumente închinat diverselor zeități din panteonul patronat de Zeus. Construcția acestora nu trebuie neglijată din cel puțin două motive. Pe de-o parte ajută la creșterea nivelului culturii și bunăstare, pe de-altă parte un zeu mînios poate să-ți încurce treburile scufundînd corăbiile sau binecuvîntîndu-te cu o secetă.



Imperium in imperio

Însă toți acești noi locuitori trebuie să mănînce și să câștige bani. Singura soluție este dezvoltarea unei economii puternice. Primul lucru care trebuie luat în considerare este asigurarea hranei, deci construcția unor ferme care în funcție de zona în care se construiește orașul pot fi ferme de grâu, plantații de măslină sau de viță-de-vie. Pentru a fi asigurați în perioadele de secetă sau de război există posibilitatea construirii unor depozite de alimente care pot fi închise sau deschise în

Pentru a avea o mai bună perspectivă asupra demersurilor tale constructive, ai la dispoziție o serie de consilieri specializați pe anumite domenii: armată, învățămînt, comerț, industrie, ș.a. Aceștia îți atrag atenția asupra aspectelor neglijate oferindu-ți astfel un indiciu

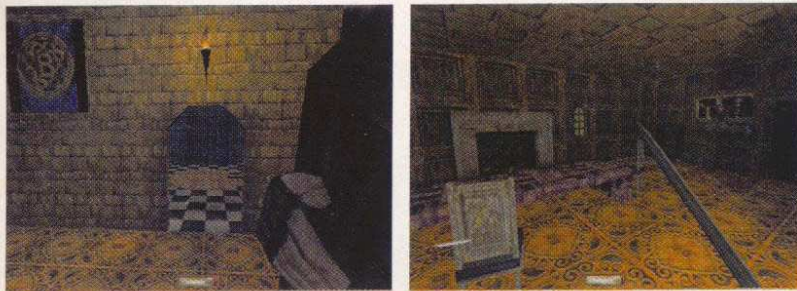
Hannibal ad portas!

Există și o componentă militară în Caesar 3 dar aceasta nu a fost niciodată o prioritate în dezvoltarea jocului. Se pot construi ziduri de protecție în jurul orașului, cu turnuri și catapulte plasate în zone protejate, iar pentru apărarea propriu-zisă se pot forma unități de lăncieri, călăreți sau pedestri. Luptele

PE SCURT 90

- Grafică: 85
- Sunet: 80
- Muzică: 80
- Atractivitate: 94
- Rejucabilitate: 94
- Multiplayer: -
- Minim
- Procesor: P133
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: DirectX 5.0
- CD-Rom: 4X

- PRO: Strategie, construcții, campanii militare, zei
- CONTRA: Sunetul și muzica nu sunt la înălțime
- Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: Acc. hard.



THIEF:

THE DARK PROJECT



Să începi sau să nu începi să furi .. asta-i întrebarea pe care ajungi să ți-o pui după ce joci acest joc chiar și pentru o scurtă perioadă de timp. Thief : the dark project vine să spargă piața suprasaturată a 3D shooterelor din ziua de astăzi cu ideile sale inovative. Primul lucru care sare în evidență este că el nu este un 1st person 3D shooter, ci doar 1st person "stealing game" (adică "joc de furat"), singurul lucru cu care tragi în acest joc fiind arcul, care și în condițiile unicității sale este folosit cam rar. Jocul prezintă un grad destul de mare de atractivitate, eu rămânând lângă calculator chiar de la primul contact cu el vreo 3 ore pentru a termina tutorialul, prima misiune și puțin din a doua. De asemenea cei care lucrează prin autobuze (nu pe post de controlori sau șoferi) ar putea să-l încerce deoarece are o groază de informații instructive în domeniu.

Distribuitor: Eidos
Tip joc: De furat?
Seamănă cu: Nimic
Redactor: Dragoș Inoan

Primul lucru care sare în evidență este că el nu este un 1st person 3D shooter, ci doar 1st person "stealing game"

Scurt istoric ...

Jocul se desfășoară într-o lume medievală, unde o tehnologie rudimentară conviețuiește cu magia, unde puterile se confruntă pe ascuns și unde bufnițele nu sunt ceea ce par a fi, microfoane SRI. Personajul principal este Garrett, un hoț marunt care a reușit să atragă atenția unui om bogat care i-a



Terenul de antrenament pentru hoții de toate vârstele.

găsit calitățile foarte folositoare. Prima sa misiune este una relativ ușoară (comparativ cu cele ce urmează), să fure un sceptor din castelul unui lord. Dar după acest prim test lucrurile evoluează într-o conspirație de mari proporții, Garrett fiind din ce în ce mai implicat.

În săbii să ne luptăm...

Ceea ce distanțează "Thief"-ul de alte

jocuri cu aspect asemănător este felul în care decurge lupta, mai bine zis nu decurge, deoarece Garrett nu este luptător profesionist, ci hoț, ceea ce înseamnă că trebuie să se furișeze mai tot timpul. La prima vedere, jocul poate părea un joc plicticos, lipsit de dinamism. Aceste afirmații sunt cât se poate de lipsite de adevăr, deoarece, cu toate că trebuie să te miști încet pentru a trece nedetecat doar simplul sunet al pașilor unei gărzii poate să te bage în sperieți, obligându-te să stai pe loc, să te întorci într-o parte sau alta ca să auzi din ce parte vine sau să scoți capul după colț. În cazul nefericit în care se ajunge la bataie, ea trebuie să se termine repede, deoarece garzile au prostul obicei de a fugi să dea alarma dacă trăiesc prea mult. Garrett știe să lovească dinspre stînga, dreapta sau poate să se încordeze și să dea o lovitură mult mai puternică de sus în jos, care însă nu are acuratețe.

În sulii să ne lovim...

"Arsenalul" pus la dispoziție în joc cuprinde cam toate uneltele necesare pentru ușurarea buzunarelor și cuferelor celor care sunt victimizați. Astfel pentru omor avem o sabie scurtă și ușoară, pentru bataie avem o biță ("Blackjack") cu care se pot "adormi"



Paza bună (nu prea) trece primejdia rea.

oamenii fără zgomot, arcul cu foarte multe tipuri de săgeți, cum ar fi cele normale pentru asasinat, cele umede pentru stingerea torțelor și a focurilor, sau săgețile cu funie folosite pentru cățărare. De asemenea, orice hoț care se respectă are în dotare doua seturi de speracle.

Sau în ciorapi să ne mirosim...

Totuși acest joc se bazează pe abilitatea jucătorului de a nu-și face simțită prezența iar nivelele de dificultate sunt construite tocmai pe această idee. Cel mai ușor găsim nivelul "Normal" care nu are ca obiective decât să termini misiunea cu orice preț atingând obiectivul final. La al doilea, "Hard" lucrurile se mai complică, inamicii sunt mai perceptivi, obiectivele se schimbă și ele, cum ar fi faptul că trebuie să furi tot ce se poate fura din nivel. Pe nivelul "Expert" nu mai e de jucat, deoarece nu trebuie să omori pe nimeni, inamicii se bat ca nebunii și orice pas greșit te poate costa viața.

În cele 14 misiuni prin care trebuie să te furișezi schimbi decorul foarte des, trecând prin orașe, castele, canalizări, pivnițe, pușcării, mine bîntuite, fabrici și uzine și multe altele. Ce este interesant este că între misiuni trebuie să-ți cheltuiești toți banii pe echipament sau informatori pentru că tu fiind un hoț urmărit nu ai unde să-ți pui banii sau obiectele, astfel că în cazul în care sperii să strîngi averi fabuloase vei avea o mare surpriză.

Spunem că nici obiectele nu se pastrează. Astfel că o săgeată cu care nu s-a tras este o săgeată inutilă, dar asta nu înseamnă că trebuie să-ți consumi toată muniția la început și să termini nivelul cu mîinile în buzunar.

Pentru a trece nedetectat trebuie să ai în vedere foarte mulți factori, cum ar fi iluminarea locului în care te afli, dacă podeaua este din metal sau piatră, sau dacă ai covor prin

M-a văzut. Acum probabil că vrea să ne și batem.



apropiere pentru a te mișca fără zgomot. În caz că nu ai, îți faci unul cu săgeți cu moloz. În acest caz mergi pe el cît poți de mult. De asemenea trebuie să îți cont dacă ai vre-o armă scoasă lumina reflectată din ea te poate face vizibil într-un loc unde te crezi în siguranță. Și tot pentru a fi sigur că nu ești detectat trebuie să duci toate cadavrele pe care le produci în locuri cît mai ferite de ochii patrulelor ce circulă prin nivel. Jocul nu oferă posibilitatea de a practica arta straveche a chinezilor de a transporta oameni în valiza sub formă de fragmente de dimensiuni reduse.

Ceea ce regret este că jocul nu are multiplayer (nimic nu s-ar fi putut compara cu un jaf în grup) lucru care-i conferă o jucabilitate

destul de redusă, astfel încît cei care nu au foarte multă răbdare nu îl vor reîncepe pe un nivel de dificultate mai mare ci îl vor șterge probabil fără ezitare.

Grafica

Engine-ul grafic al acestui joc permite crearea unor peisaje de un realism ieșit din comun. Fiind primul joc care utilizează din plin capacitățile DirectX 6.0 el vine cu ultimele drivere pentru plăci video și de sunet mai speciale. Grafica este foarte bine realizată, avînd totuși mici hibe la modelele și texturile de pe inamici, ei fiind uneori prea "mecanici" și fără nici o expresie pe față. Un alt lucru care lipsește este lumina, astfel dacă în primul nivel te chinui să stingi toate torțele de pe pereți, în al doilea aproape ca dai o fuga pînă în bucatarie să iei un chibrit pentru monitor, pentru că e totul gri închis pe negru, cu ocazionale luminițe la capetele unor tuneluri. În rest toate bune și frumoase, focul este foc, iar dacă-l stingi se întunecă exact ca în realitate, doar în zonele unde lumina.

Sunetul

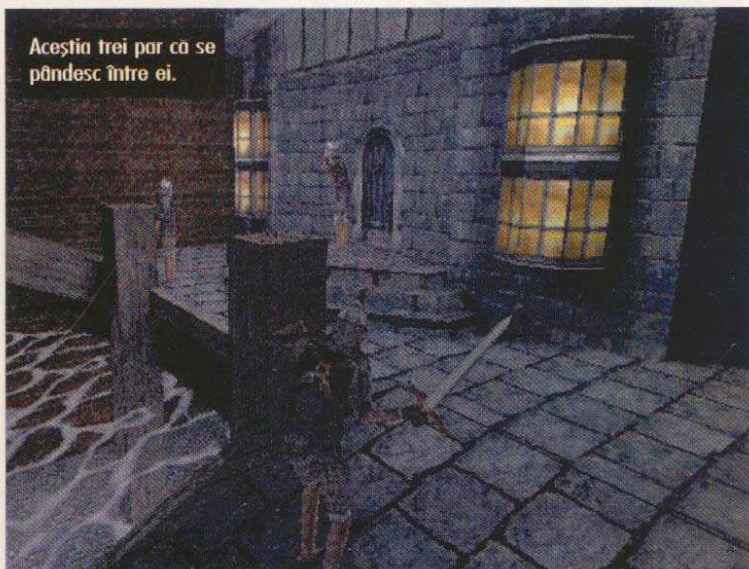
Sunetul este practic cea mai importantă parte din acest joc. Fără sunet nu are sens să joci deoarece nu ai absolut nici o șansă. Jocul are suport integrat pentru sunet 3d, stereo surround, 12 canale și accelerare hardware pentru plăcile A3D. Aș putea spune fără a lauda. Thief-ul excesiv, că are cel mai bun sunet care a existat vreodată,

absolut fiecare acțiune avînd un zgomot propriu, precum și zgomotele de fond sunt foarte bine realizate, uneori chiar sinistre cum ar fi urletele prizonierilor, morții care se trezesc sau pașii pe care îi faci.

În încheiere nu pot spune decât că Looking Glass și Eidos au făcut o treabă foarte bună producînd un joc complet original, cum rar se mai obișnuiește în zilele noastre.



Aceștia trei par că se pîndesc între ei.



PE SCURT

82

Grafica:	84	•	Minim
Sunet:	98	•	Procesor: P133
Muzica:	70	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate	94	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	90	•	Video: DirectX 5.0
Rejucabilitate	60	•	CD-Rom: 4X

PRO: Foarte original, sunet excelent, ocupație plăcută

CONTRA: Nu are multiplayer și este mult prea întunecos

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 32 Mb
•	Harddisk: 250 Mb
•	Video: DirectX 5

Hellstaff-ul pe tome of power nu trage cu biluțe verzi, ci roșii.



Cu toate că urmează să mă teleportez, fac vrăjă asta ca să arată bine



HERETIC 2

Distribuitor: Activision
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: TR/Quake 2
Redactor: Dragoș Inoan

"Efectele vizuale sunt pînă acum cel mai bine realizate la categoria 3D shooter, avînd cam tot ce se poate: nori, ceață, fulgere, explozii, lumini colorate, multitexturi, astfel că și cei mai snobi oameni, care cumpără un joc doar pentru grafică vor fi mulțumiți"

Storm bow-ul are unul din cele mai bine realizate efecte grafice.



De cînd i-a apărut demoul, Heretic 2 a devenit un "Most Wanted" al 3D shooterelor peste noapte, confirmînd statutul de maestri ai celor de la Raven Software. Acum că a apărut și versiunea finală s-a declanșat o nebunie generală pe tot Internet-ul. Astfel au apărut concursuri de modelare, de nivele, conversii, skinuri, webring-uri, laddere și multe altele. Toate acestea au fost încurajate de conținutul CD-ului, probabil cel mai bine dotat CD de pînă acum. Pe acesta putem găsi editoare de nivele, texturi precum și sursele dll-ului principal permițînd astfel modificarea foarte ușoară a jocului.

Single Player

Pe single player Heretic 2 este un joc frumos, aș putea spune chiar foarte frumos,

cu o singură problemă: este foarte scurt! Comparativ cu alte jocuri, Heretic 2 se situează undeva între demoul de Duke Nukem 3D și Quake 2. Tot jucînd la el am constatat că după ce am jucat cîteva ore ajunsesem aproape de sfîrșit, aproape, fără să simt.

Jocul începe după ce Corvus găsește drumul către orașul său natal, Silverspring ajutat de credinciosul său Tome of Power cu voce de stewardesă. Ajuns aici el își găsește fostii prieteni, odată elfi ca el, transformați într-un fel de zombi de către o boală ciudată care este răspîndita de oamenii unui anume Morcalavin, mare vrăjitor mare. El descoperă repede că acela care condusesse elfii prin perioade grele a fost și el atins de boală și s-a transformat într-un fel de sac cu microbi care

asupra tot orașul. După ce îl învinge, Corvus se molipsește și el dar află de existența unui vrac pe nume Siernan care trăiește în orașul Andoria, oraș în care locuiau un fel de reptile pe nume Ssithra. După ce trece prin Darkmire Swamps și îl salvează pe Siernan de creaturile lui Morcalavin, Corvus începe să caute leacul pentru boala pentru a-și salva frații elfi. În aventurile sale el trece prin orașul K'chekrik locuit de un soi de insecte, iar după ce o învinge pe regina acestora în lupta dreaptă este teleportat direct sub castelul lui Morcalavin în Munții de la capătul lumii (World's End mountains) mai precis în niște mine. De aici nivelele încep să semene un pic cu cele din Jedi Knight, avînd dimensiuni impresionante. Lupta în aceste locuri devine mai

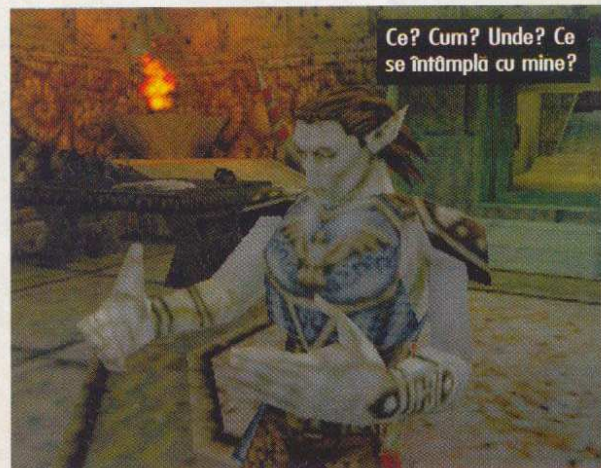
periculoasă culminînd cu bătălia finală contra lui Morcalavin care nu este neapărat personajul negativ, ci este.... dar nu vreau să spun pentru a nu vă răpi plăcerea de a-l juca pînă la final. Pe parcursul jocului pot fi vizionate multe filmulețe scurte, cei de la Raven alegînd cea mai simplă variantă și anume filmele, folosesc modelele și nivelele din joc, jocul ocupînd astfel mult mai puțin spațiu.

Monștrii sunt foarte variați atît la forme cît și la dimensiuni, înfîlînd de la elfii cei umanoizi pînă la Ssithra sau de la șobolanul cel minuscul (care de-abia poate fi nimerit) pînă la garzi cu bice și topoare mari atît tîne și foarte puternice.

Noutăți

În afara de camera mobilă, Heretic 2 conține noutăți și

Ce? Cum? Unde? Ce se întîmplă cu mine?



m multe insecte prin zonă.
er să nu ajung felul 1.



Condițiile meteo nefavorabile
cauzează aterizarea forțată.



Un biet Ssithra care
a dat ortul popii.



modificări spectaculoase și la nivelul
armelor/ vrajilor. Astfel avem cea
mai originală și mai distructivă vraja
Iron Doom (și Plastic Quake) care ne
face să ne gândim la motto-ul NBA
(tm) "I love this game!". Astfel în
mod normal Iron Doom-ul ajunge
instantaneu la țintă distrugând
aproape orice. Pe tome of power
însă se schimbă datele problemei,
Corvus aruncând cu un fel de mingie
de baschet cu țepi care ricoșează din
pereți și care nimicesc orice ating.

Alte noutăți constau în
modificarea vrăjii Force Blast în
Thunder Blast (care dă un pic mai

rău) precum și aspectul sferei de
anihilare (sphere of annihilation)
care aduce oarecum a Glyph-ul
paladinului din Hexen2, doar că
mult mai frumos. În afara de camera
normală, jocul mai are și o cameră
fixă care poate sta într-un loc și
urmări mișcările personajului fără
a se mișca, ci doar rotindu-se după el.
Firewall (zidul de foc) nu m-a
impresionat nici prin aspect, nici prin
efect, fiind efectiv un zid de foc ce
înaștează repede în direcția în care
a fost tras și arde tot ce mișcă.
Storm Bow-ul trage cu tome of
power un pic diferit, creind și un fel

de cutremure când trazește.

Multi-Player

La capitolul nivele multi-player, jocul
s-a îmbogățit cu încă două noi noște.
Iar ca să descriu pe scurt cel care are
iron doom sau phoenix bow are
șanse mărețe de a câștiga fără prea
mult efort, fiind împiedicat doar de
măiestria adversarului. Că tot
vorbeam de măiestrie, jocul
introduce două animații noi față de
demo, două moduri de a da cu
staff-ul și un mod foarte spectaculos
de mers cu spatele. Tot ce pot spune
este că avem noroc cu editorul de
nivele aflat pe CD.

Grafică și sunet

Efectele vizuale sunt pînă acum cel
mai bine realizate la categoria 3D
shooter, avînd cam tot ce se poate:
norii, ceața, fulgere, explozii, lumini
colorate, multitexturi, astfel că și cei
mai snobi oameni, care cumpără un
joc doar pentru grafică vor fi
mulțumiți.

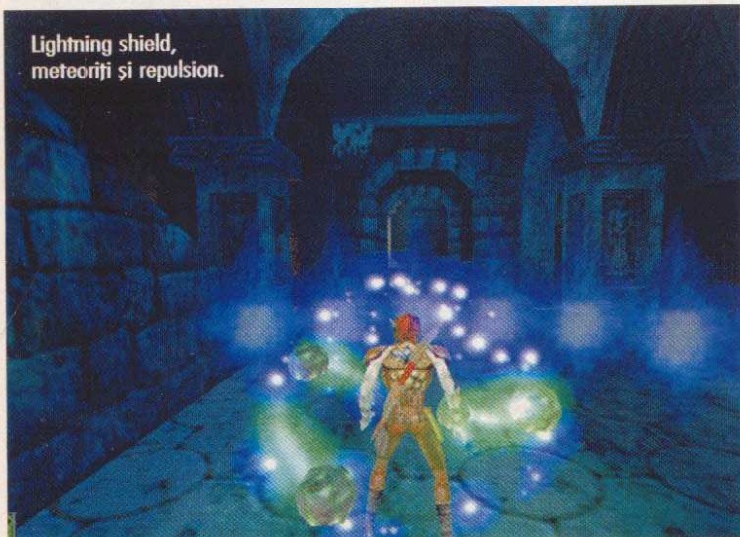
Jocul este plin de voci și efecte
sonore de calitate foarte ridicată,
fiind o adevărată plăcere pentru
ureche. Muzica aflată pe CD este
foarte atmosferică și cu toate că nu
merita a fi ascultată cu cd-playerul
are un impact deosebit asupra
jocului, schimbîndu-se de la nivel la

nivel sau de la zonă la zonă, după
cum e necesar. Heretic 2 mai are și
suport pentru accelerare hardware
A3D (pentru sunet 3D) dar nu este
cazul în țara noastră unde o placă de
sunet mai de doamne-ajută costă cît
salariul mediu pe economie.

În sfîrșit...

Tot ce pot spune este că recomand
tuturor acest joc atît jucătorilor
pentru multiplayerul foarte distractiv
cît și programatorilor care pot găsi
sursele aflate pe CD destul de
interesante. Bucurați-vă de
multiplayer cît mai mult deoarece pe
single nu se poate compara cu Half
Life sau Blood 2.

Lightning shield,
meteoriți și repulsion.



PE SCURT

89

Grafică:	98	•	Mimm
Sunet:	90	•	Procesor: P5-166
Muzică:	90	•	Memorie: 32 Mb
Atractivitate	90	•	Harddisk: 100 Mb
Jucabilitate	70	•	Video: 3D acc 4 Mb
Multiplayer:	91	•	CD-Rom: 4X

PRO: Un joc cu
adevărât frumos și
distractiv.
CONTRA: Single player
foarte scurt, OpenGL
cu bug-uri

• Optm
• Procesor: P200
• Memorie: 64 Mb
• Harddisk: 250 Mb
• Video: V2

ACTUA SOCCER 3



Distribuitor: Gremlin
Tip joc: Fotbal / arcade
Seamănă cu: WLS
Redactor: Camil Perian

"Nu va fi greu însă să vezi după ce-l vei juca chiar pentru prima dată că Actua Soccer 3 a devenit un arcade destul de reușit. Viteză, pase fie scurte fie lungi, cert este că multe, șuturi dese la poartă și în multe cazuri și goluri."



Evoluția destul de unilaterală a fenomenului fotbal pe PC, în sensul dominării totale a seriei FIFA de-a lungul timpului, se pare că a complexat nu numai creațiile dar și pe producătorii altor jocuri de acest gen. În spiritul reînvierii unei tradiții în care seria Actua se putea numi concurență, Actua Soccer 3 se apropie ca joc mai mult de Actua Soccer 1 decât de 2

și încearcă o evoluție din punct de vedere al aspectului grafic al jocului, începând cu meniurile și terminând cu jocul efectiv.

Pe scurt

Comparat cu recent aparutul sau rival, FIFA 99, în modul în care aceasta comparație se poate face, adică totul cu excepția jocului efectiv, pot spune pentru prima oară că Actua Soccer egalează și

chiar își depășește concurentul, venind în fața jucătorului cu o gamă de puncte, începând de la echipele cu care se poate juca și până la grafica din joc, foarte bine realizate și structurate.

În detaliu

În Actua Soccer 3 avem pentru prima dată o melodie acceptabilă ca background sonor și anume "Let Me Entertain You" a lui Robbie Williams. Nu neg, nu oricui îți place, însă față de urletele de "Shearer!" de la versiunea anterioară este mult, mult mai acceptabilă. Alături de melodie, partea ne-jucată are un meniu, deși nu extraordinar de intuitiv, bine realizat și care după ce-l înveți îți dă posibilitatea accesului foarte scurt la oricare dintre opțiunile jocului.

A fost o surpriză plăcută pentru mine să descopăr că Actua Soccer 3 este foarte

bine dotat la capitolul echipe. Pe lângă echipe naționale și mari campionate, regasite și în FIFA 99 cum ar fi Anglia, Spania, Brazilia, Olanda sau multe altele avem, aici a fost adevărată surpriza, și divizii secunde în Italia, serie B și în Anglia, tocmai până la Liga a 3-a. Este un aspect care prelungește durata de viață a unui astfel de joc care pe single player poate muri destul de repede tocmai din lipsa lucrurilor noi pe care în general ți le oferă după ce-l joci de mai multe ori.

Șut, bară, gol...într-un cuvânt

Cum am mai spus Actua Soccer 3 ne duce cu gândul din multe puncte de vedere la prima parte a seriei. Din nefericire acestea nu sunt punctele cele mai fericite iar câteva dintre ele sunt că orice șut poate intra în poartă, portarii vor să ridice o minge aflată lângă ei și nu reușesc să o atingă, atacanții aflăți





TIGER WOODS 99



Grijulii ca întotdeauna în privința sănătății clienților lor cei de la EA s-au gândit că după ce ne vom sparge capetele jucând fotbal, sau după ce ne vom rupe mâinile agățându-ne de inelul coșului de baschet să ne relaxăm împreună cu prietenii la o mică partidă de golf în mijlocul naturii.

Să umflăm deci sacul cu crose în spate și să vedem de ce ar trebui sau nu să jucăm Tiger Woods 99 PGA.

Distribuitor: Best Computers

Tip joc: Sport - golf

Seamănă cu: Actua Golf

Redactor: Dan Antonescu

"cei de la EA s-au gândit că după ce ne vom sparge capetele jucând fotbal, sau după ce ne vom rupe mâinile agățându-ne de inelul coșului de baschet să ne relaxăm împreună cu prietenii la o mică partidă de golf în mijlocul naturii."

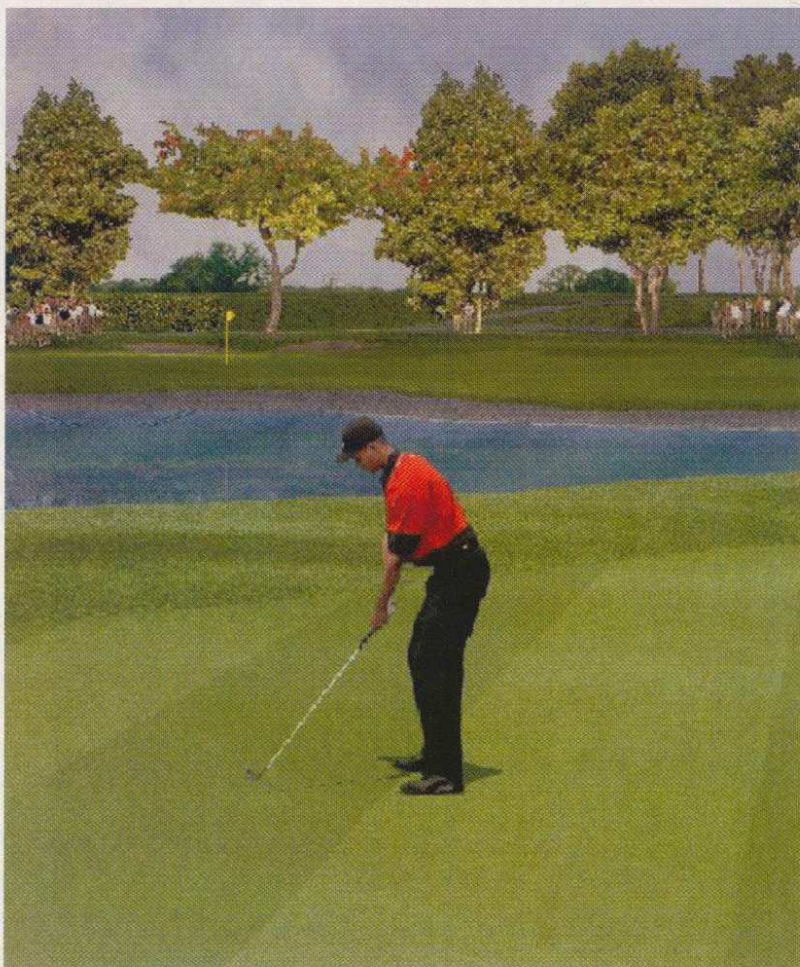
Tiger Woods 99

Un lucru ce se regăsește constant în jocurile celor de la EA și este remarcat imediat e sistemul de meniuri foarte bine pus la punct și foarte ușor de folosit. Un exemplu clar ar fi faptul că în meniul principal există un buton ce te transportă direct pe terenul de golf, fără a mai fi nevoie să setezi tot felul de caracteristici ce pot să nu spună mare lucru unui neinițiat nerăbdător să pună mîna pe crosă și să articuleze mingea!

TW99 îți oferă trei terenuri de golf pe care poți să-ți demonstrezi capacitățile: Pebble Beach Golf Links, TPC at Sawgrass și TPC at Summerlin și nu mai puțin de nouă tipuri diferite de jocuri de golf (de la învățare și practică pe teren pînă la modul turneu). Pe lângă toate aceste bunătăți pe CD-ul auxiliar cei de la EA au pus pentru "golferii" înrăiți încă cinci terenuri de joc, să tot dai cu crosă și altceva nimic!

Îți poți alege jucătorul și adversarii dintre cei opt jucători profesioniști "livrați" odată cu jocul sau îți poți crea propriii jucători.

Încetătorii n-au de ce să se teamă: există patru nivele de dificultate presetate în joc și multe opțiuni ce odată activate îți sunt de mare ajutor în



a înțelege ce vrea golful de la un quaker nevinovat ca tine.

Dacă tot nu te descurci pe display-ul din dreapta jos al ecranului există două butoane ce-ți dau mura-n gură toate indicațiile necesare pentru a executa o lovitură bună în situația dată.

20 mm coloană de mercur

Fiind un joc lipsit de elementul numit spectacol și avînd un ritm destul de lent devine clar că reproducerea cît mai fidelă a mediului în care se desfășoară partidele de golf este un lucru esențial pentru succesul unui astfel de joc. Din

grafică și atmosferă de joc.

Că tot am amintit de atmosferă de joc trebuie menționat aici și sunetul care nu este nici el excelent dar nici nu trage jocul în jos, pe cele două CD-uri existând și trei track-uri audio acceptabile, rezultatul final obținut în privința atmosferei de joc create fiind unul mediu.

Realism sau suprarealism?

Ceea ce ridică jocul din prăpăstiile adânci în care l-a aruncat grafica nu prea bună este simularea deosebit de reușită a jocului de golf propriu-zis.

Cele trei terenuri de joc sunt reproduceri aproape perfecte ale celor reale existente în State, fiecare dintre aceste terenuri constând din mai multe zone de joc reproduse în amănunt de designerii jocului. Modelul fizic ține seama de o multitudine de factori ce pot influența rezultatul final al swing-ului dumneavoastră: tipul și înclinația suprafeței de joc care poate fi uscată, normală sau umedă - cu cât este mai uscată cu atât mingea se rostogolește mai repede; dacă este neregulată sau netedă - cu cât e mai neregulată cu atât mai mare este forța necesară swing-ului; dacă este lentă sau lentă de viteză : cu cât e mai lentă cu atât mingea se va rostogoli mai puțin sau felul în care lovești mingea cu crosa, putând opta între cinci tipuri de traiectorii asupra cărora poți aplica o serie de efecte.

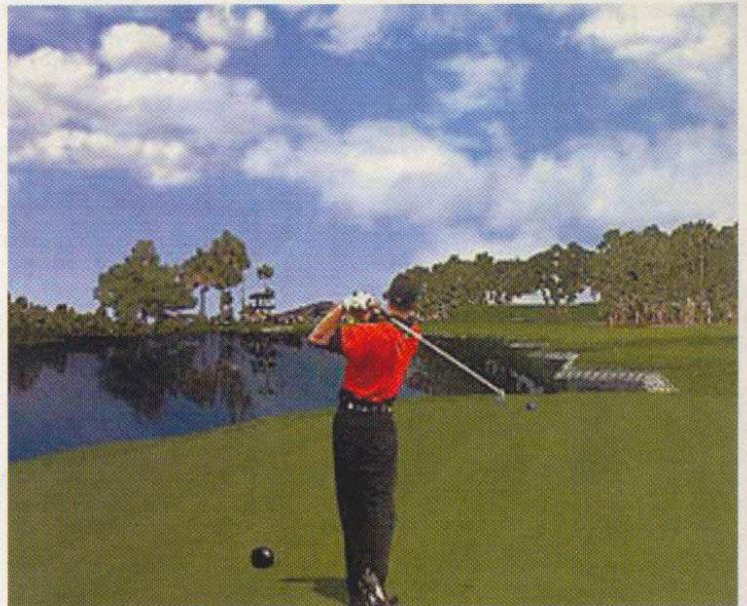
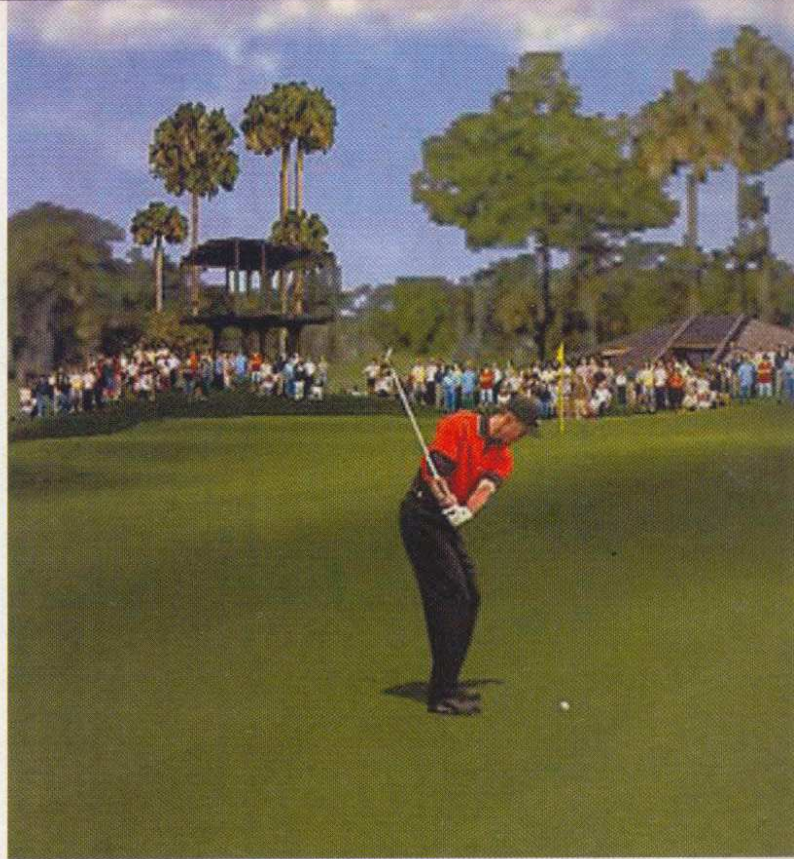
Un alt element ce contribuie la realismul jocului sunt jucătorii pe care-i poți alege drept adversari sau coechipieri și care sunt, bineînțeles, nume sonore în materie de golf profesionist, toți având setate caracteristicile în funcție de cele ale jucătorilor reali. Tot aici trebuie menționat și faptul că există posibilitatea vizualizării mișcărilor pregătitoare pe care le fac jucătorii pentru executarea loviturii și a

pacate
celor de la
EA nu prea le-a ieșit treaba de data
asta.

Deși ne anunță plini de importanță că jocul ne oferă posibilitatea de a opta pentru o redare software, prin Direct 3D sau 3Dfx, acest lucru nu se observă mai deloc. Absolut stupefianta decizia celor de la EA de a pune pe un teren modelat 3D (poligoane cu texturi) imagini statice bitmapate deci nici măcar sprite-uri în chip de copaci, buruieni și chiar spectatori!

Despre animație (niscaiva pasarele zburând, fruze fremățând în bătaia vântului, un norisor mișcându-se pe cer, o bucațică de iepure topăind, ceva acolo)... nici nu mai încapе vorbă asta dacă nu cumva fanionul ce se mișcă în bătaia vântului - chiar dacă acesta nu bate deloc - sau tentativa de apă valurită de vânt reprezintă în opinia celor de la EA animația, ca să nu mai spun despre efectele atmosferice ce sunt sublim realizate dar lipsesc cu desăvârșire!

Animație există totuși în joc, dar constă dintr-un singur sprite: jucătorul. Toate animațiile jucătorilor, în număr de opt, sunt de fapt sprite-uri fotografice iar tot ceea ce au reușit să obțină cei de la EA prin suprapunerea acestor bitmap-uri și sprite-uri fotografice peste terenul de joc modelat 3D este o grafică de nivelul celei din jocurile de acum câțiva ani și o mare minge de golf neagră din partea mea la capitolul



felului în care tratează o "mare ratare"...

Mega realism

În concluzie TG99 este un joc care, deși nu se poate lauda cu o grafică și o atmosferă la nivelul celor din The Golf Pro, ridică aspectul simulării jocului de golf pînă la un nivel greu de depășit pe viitor, acesta fiind și motivul pentru care acum a obținut calificativul general de bun.

PE SCURT		88
Grafică:	70	• Minim
Sunet:	78	• Procesor: P133
Muzică:	65	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	88	• Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	90	• Video: Direct X 5.0
Multplayer:	86	• CD-Rom: 4X
PRO: O simulare aproape perfectă a jocului de golf		• Optim
CONTRA: Grafică și sunetul scad nota jocului		• Procesor: P200
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 250 Mb
		• Video: Direct X 5

X-WING COLLECTOR SERIES

Distribuitor: Activision
Tip joc: Sim spațiu
Seamănă cu: X-Wing
Redactor: Marius Neacșa

"un proiect pe cât de îndrăzneț pe atât de așteptat de fanii X-Wing: realizarea unor versiuni ale celebrelor titluri X-Wing și Tie-Fighter care să beneficieze de avantajul tehnologiilor actuale"



Profeția s-a produs! Lucas Arts a anunțat în vară un proiect pe cât de îndrăzneț pe atât de așteptat de fanii X-Wing: realizarea unor versiuni ale celebrelor titluri X-Wing și Tie-Fighter care să beneficieze de avantajul tehnologiilor actuale. Acest proiect s-a concretizat în "X-Wing Collector Series" un produs care cuprinde pe 2 CD-uri variantele Collector CD ale celor doi monștri sacri, plus o versiune simplificată de X-Wing vs Tie-Fighter: Flight School.

Munca celor de la LucasArts a fost mult ușurată prin folosirea în totalitate a engine-ului de la XvT pe care l-am prezentat în articolul despre XvT: Balance of Power. De asemenea într-un număr trecut am vorbit la rubrica "vechi și bune" despre X-Wing Collector CD, de aceea nu o să mai prezint nimic legat de cele 3 jocuri în sine, ci mai degrabă o să vorbesc despre oportunitatea realizării unor noi versiuni pentru titluri deja consacrate (mai cu seama pentru ca de curând a fost ridicată problema Dune2000).

CE AVEM AICI?

Acum să vedem despre ce este vorba. Așa cum am spus pe cele 2CD-uri încap: versiunea completa (Collector CD) de X-Wing ce presupune 120 de misiuni single-player (față de 50 în versiunea originală) care fac parte din campanii la care se adaugă misiuni de antrenament (dogfighting, pilot proving ground, historical combat

urile.

FAZA 2

o versiune "Lite" (sau OEM2, cum a numit-o LucasArts) de X-Wing vs Tie Fighter - Flight School care cuprinde numai misiuni de antrenament, 14 în total. Misiunile cuprind exerciții de tragere, exerciții de apărare și două 2 batalii pentru fiecare dintre părți. Ai la dispoziție 9 fightere, atât de partea rebelilor cât și a imperialilor. Modulul multiplayer este funcțional în întregime. Din păcate nu funcționează decât cu alte copii de Flight School.

ADICĂ?

Sună tentant, nu-i așa? Nu știu exact care este prețul

acestei colecții, dar în momentul în care te gîndești că îți poți procura o surpriza de aceste proporții, lucrurile intra sub o altă lumină. Sper că totodată se rezolvă și problema reeditării. Probabil ca exemplul Dune 2000 nu este elocvent, pentru că dacă facem o paralela între acesta și Collector Series, ar trebui să ne gîndim la un Dune 2 cu un engine de Total Annihilation.

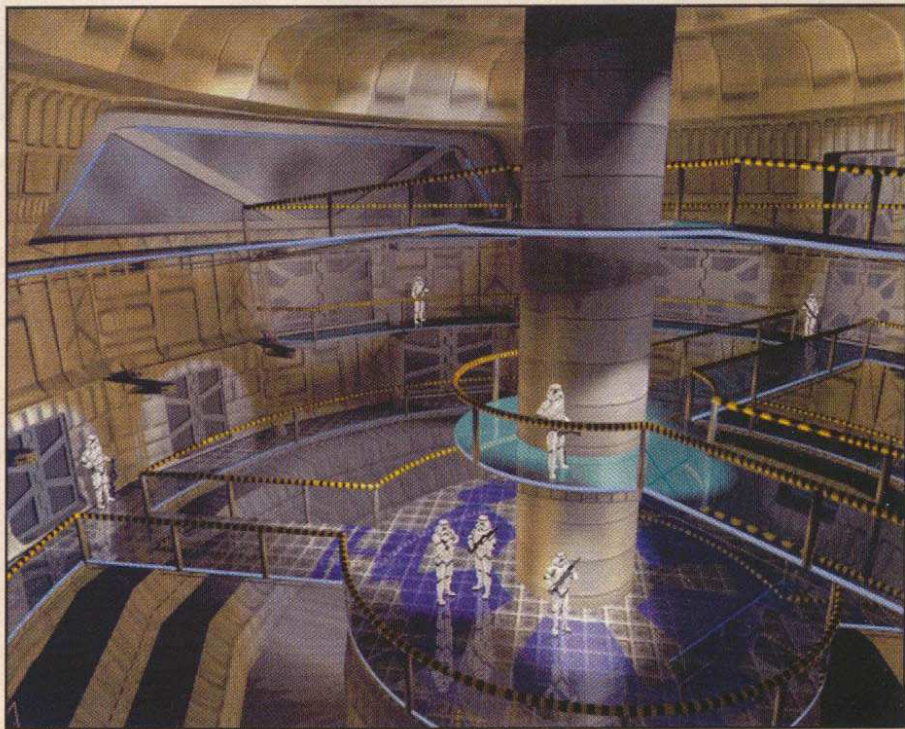
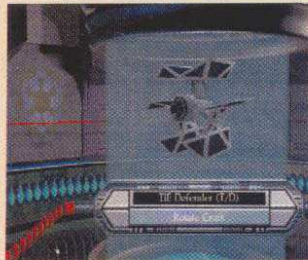
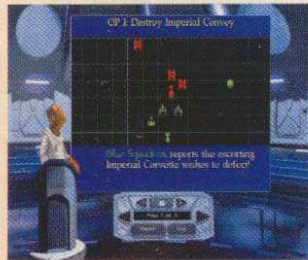
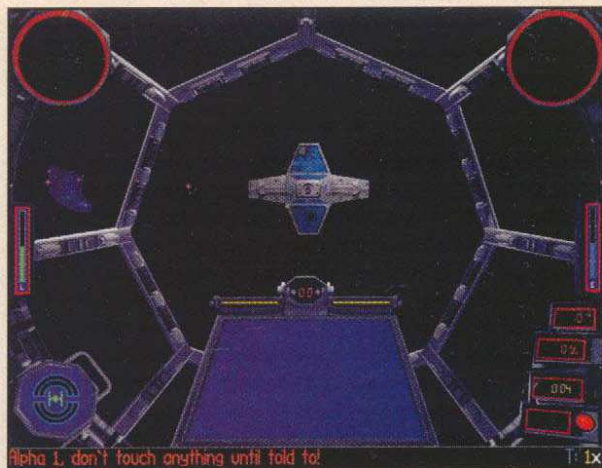
Să îndrăznim oare să sperăm în multiplayer pentru misiunile clasice pentru X-Wing și Tie-Fighter? Gîndiți-vă cum ar arăta atacul asupra Death Star-ului alături de cel mai bun prieten. Pentru moment ne mulțumim cu atât. May the Force be with you!

etc.). Ai la dispoziție 4 fightere: X,A,Y și B-Wing. Pe lângă engine grafic s-a mai lucrat la secvențele de trecere, la interfață și la o parte din cutscene-uri.

FAZA 1

Versiunea completa (Collector CD) de Tie-Fighter ce conține 100 de misiuni single-player în cadrul campaniilor plus un "Imperial training simulator" și "Virtual combat chamber". Poți pilota 5 fightere clasice: Tie-Fighter, -Bomber, -Interceptor și -Advanced plus Assault Gunboat, la care se adaugă două aparate secrete: Tie-Defender și Missile Boat.

S-a lucrat puțin la interfață, cutscene-urile au rămas aceleași, laolaltă cu briefing-





VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS



*Merry Christmas
And
Happy New Year!*

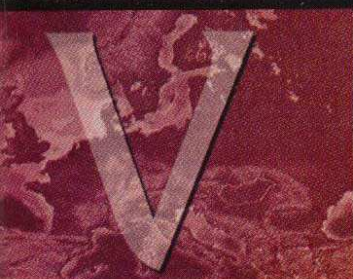
IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE



/// VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



PRODUCĂTORI RO

În ultimii ani industriile computerelor și a jocurilor, aflate într-o strânsă legătură, au cunoscut o adevărată explozie care le-a transformat într-unele dintre cele mai profitabile domenii din istorie. Firmele de software au răsărit ca ciupercile după ploaie și nu este săptămâna în care să nu auzim că nu știi cine a plecat de la nu știi ce producător pentru a-și înființa propria lui casă de jocuri, care va revoluționa întregul domeniu. Cei de la Interplay afișează de o buna bucată de timp pe site-ul online cuvintele "by gamers for gamers", care se dovedesc clar a fi mai mult decât un simplu slogan dacă stăm să ne uităm la Fallout2 - gameplay excelent, programare mizerabilă plină de bug-uri. Chiar dacă marea majoritate a firmelor sunt americane sau vestice, febra producerii jocurilor i-a cuprins și pe cei recent scăpați de comunism, ca polonezii, bulgarii, cehii și rușii, aceștia din urmă fiind responsabili pentru Vangers, prezentat și în PC Gaming și Rage Of Mages, o excelentă clonă RPG-RTS, cu ample influențe răsăritene.

Ok, toate bune și frumoase, dar probabil că vă întrebați care este situația la noi, sau mai exact dacă nu suntem și în acest domeniu pe penultimul loc în Europa, înaintea Albaniei. Răspunsul este destul de simplu - nu, nu suntem.

Intențiile legate de realizarea unor jocuri în România datează de câțiva ani buni, iar unele au depășit această fază transformându-se în proiecte, unele destul de serioase cum a fost cel al fidonautilor (eșuat datorită schimbărilor permanente în cadrul echipei realizatoare), altele mai în glumă dar care au reușit să ajungă relativ departe, trecând de etapa de programare a engine-ului. Dar toate acestea se înfăptuiau până prin '95, anul considerat fatidic de către mulți deoarece atunci Microsoft ne-a făcut cadou (a se citi baga pe gît) Windows 95, iar vremurile în care un joc se realiza cu cunoștințe de C++&ASM, un

compilator și ceva încăpăținare au apus definitiv.

Actualmente se discută de DirectX (Direct3D), OpenGL și VisualC++, primele două necesitând ceva timp pentru învățare iar VC-ul o mulțime de spațiu pe hdd, memorie și microprocesor rapid. Probabil se vor găsi câțiva să afirme sus și tare că Borland (Inprise) Delphi și Builder sunt excelente, extraordinare, merg perfect și au componente de OpenGL și DX, dar adevărul este că utilizarea lor pentru asemenea scopuri aduce o mulțime de probleme, dintre care bug-urile și viteza redusă de execuție a codului sunt cele mai semnificative.

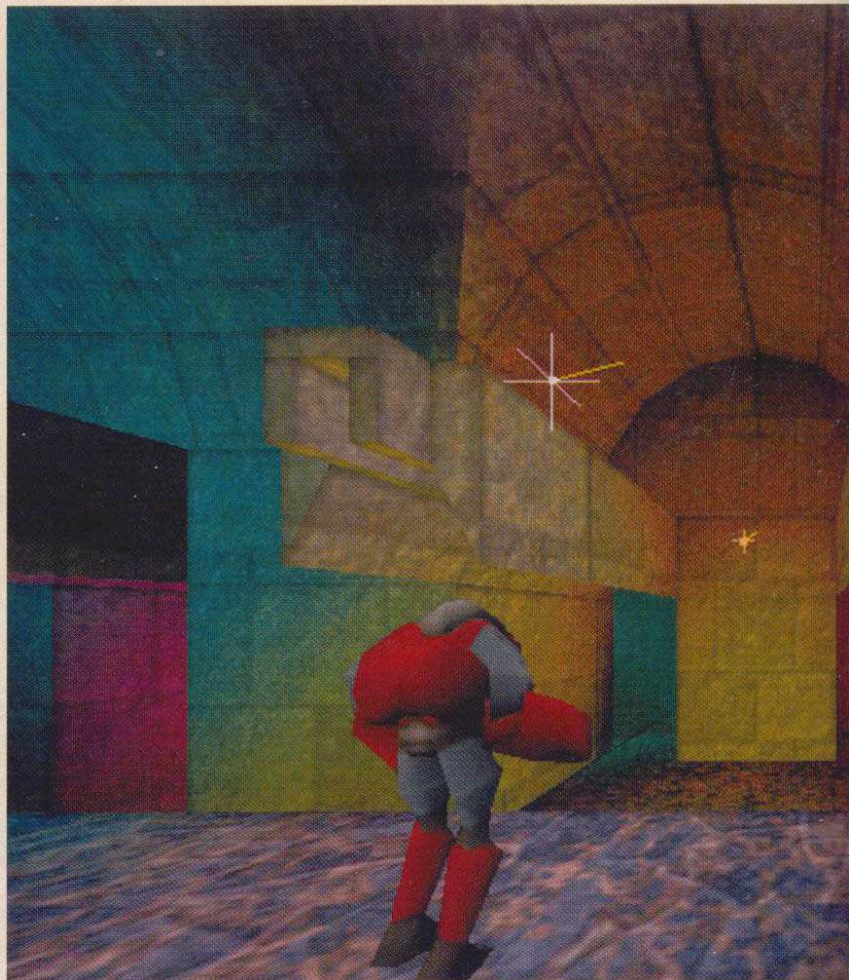
Revenind la subiect, în ultima vreme am dat câteva anunțuri pe lista PC-GAMES de pe PCNet și interesant este că mi-au răspuns în particular destui oameni dispuși să se apuce de un asemenea proiect - realizarea unui joc.

Dar sunt deja unii care au trecut la treaba. În ciuda tuturor obstacolelor și spre bucuria noastră există în România cel puțin patru-cinci grupuri sau firme care se ocupă cu dezvoltarea de jocuri și/sau produse multimedia, unele dintre ele cu un real succes.

Acum câteva săptămâni am avut ocazia să jucăm Rival Realms, publicat de Digital Integration UK și produs de către Active Pub - firma românească din care scria pe pagina de web, din nefericire cam secreteasă și imposibil de contactat. Cît despre joc, este un RTS care a împrumutat o mulțime de elemente de la Warcraft & 7 Kingdoms, rămînînd inovativ și interesant, fiind stricat doar de grafica cu culori șterse și sunetele prea repetitive. Oricum, este un important pas înainte deoarece jocul se vinde actualmente în Marea Britanie.

Pe lângă Active Pub pe care nu i-am putut conecta, am reușit să discutăm în final cu o firmă și trei grupuri, iar informațiile primite de la ei sunt foarte interesante.

ALEX BARTIC



HITMAN ENTER

Hitman nu este un nume tocmai necunoscut pentru noi, el fiind prezentat la Canalul de Știri din numărul 12. Jocul este un 3D shooter care își propune revitalizarea domeniului singleplayer, cam

slabuz în ultima vreme (exceptînd HalfLife și Thief), fără însă a neglija partea de multiplayer, așt de importantă pentru toți cei care au o rețea la dispoziție. Ca noutate echipa realizatoare dorește să introducă monștrii cu

adevărât inteligenți, care să se retragă dacă sunt singuri, să ceară ajutorul confrăților, să atace în grup sau să fugă dacă sunt grav răniți. Veți spune că toate acestea există deja, dar adevărul este că au fost numai promise

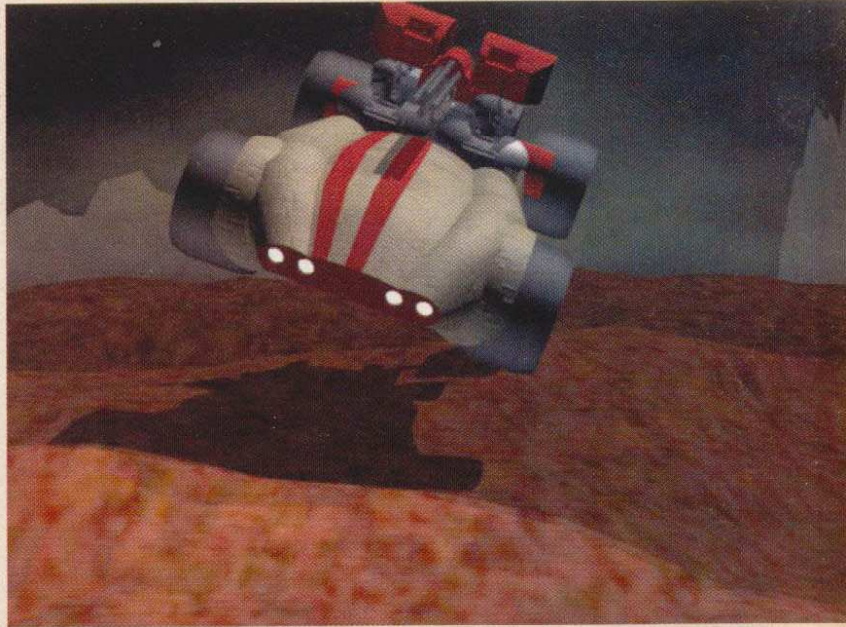
MÂNI DE JOCURI



pentru Unreal, rezultatul final fiind însă departe de adevăr. Pînă și în HalfLife, o capodopera a scripților și mai puțin a Al-ului, monștrii sunt destul de nătărăi, compensînd prostia prin putere de foc pe dificultate maxima. Varianta Hitman pre-alpha pe care am avut ocazia să o vad seamana mai mult cu Unreal decît cu Quake, are o paletă de culori foarte bogată și sunet 3D funcțional, dar în același timp va mai trece o buna perioadă pînă va fi terminată.

Programatorul principal și șeful proiectului este Dan Pîrvu, directorul firmei Enter SRL, cu vechi state în domeniul engine-urilor 3D. Prima sa încercare datează din anul 1995, finalizată în 1996 prin trimiterea către Epic Megagames (realiza-

torii Unreal-ului) a cîtorva imagini din engine-ul raycasting (tip Doom). Raspunsul a fost încurajator. În 1997 l-a întîlnit la un forum de dezvoltare a jocurilor pe Terry Morgan, un american de 46 de ani din Arizona, care actualmente lucrează la un joc bazat tot pe noul engine folosit și în Hitman. Ceilalți membrii ai echipei sunt Axel - 30 ani, german și Florin Jude - 14 ani, român, ambii graficieni. Proiectul Hitman se confruntă cu anumite probleme, clasice din punctul meu de vedere: lipsa graficienilor și a designer-ilor de nivele. Hitman este genul de joc realizat din pasiune, la care se lucrează benevol, iar cei care se simt capabili, au cunoștințele și timpul necesar îl pot contacta pe Dan Pîrvu la enter@fx.ro.



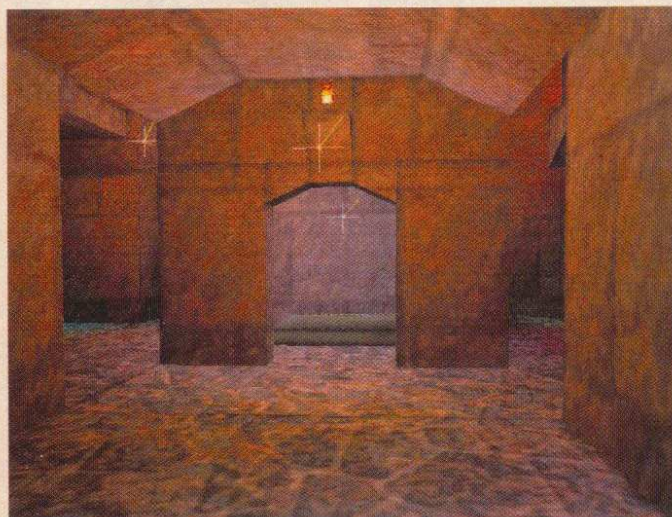
PURE POWER PIRON

Pure Power este proiectul la care lucrează cei de la Piron, un grup cu o istorie care pornește din 1993.

PP este ceea ce se numește un wargame, adică un RTS lipsit de parte economică în tim-

pul misiunii, jucătorul avînd la dispoziție un număr limitat de unitați (cel mult 24) cu care

trebuie să facă față obiectivelor. Ca și la alte WG-uri ca Mech Commander sau



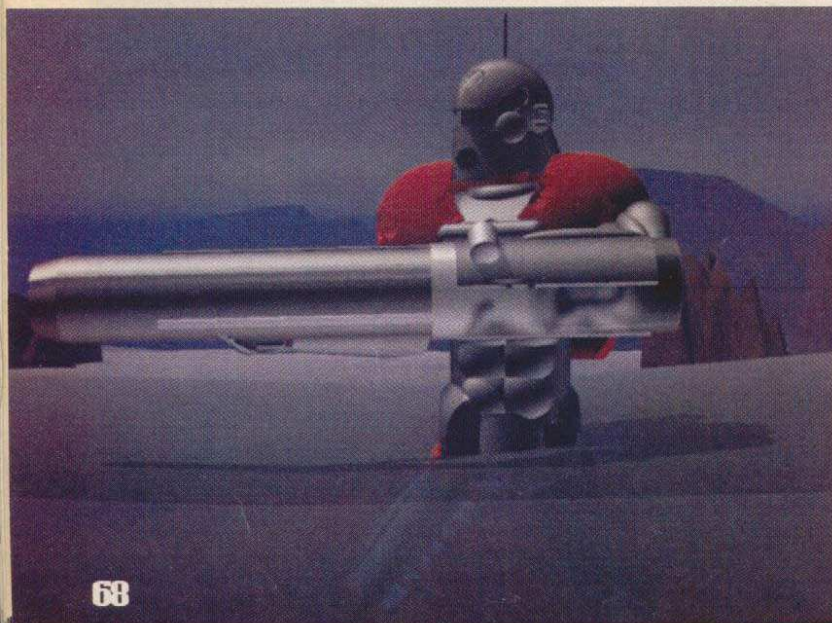


Warhammer Dark Omen unităților supraviețuitoare

le crește experiența îmbunătățindu-le anumite capacități, într-un mod apropiat RPG-urilor. Totuși această parte cu lupte va fi doar un aspect al universului format din peste 200 de planete, dotate cu caracteristici specifice și care trebuie administrate în pauzele dintre bătălii. Jocul promite 30 de unități diferite în care pot fi puse echipaje și piloți, o poveste bazată pe un scenariu stil Asimov, poate un pic prea siropoasă (din moment ce are dragoste, eroism și

conspirații), teren 3D stil TA, totul fiind reprezentat în 16 bpp. Suportul de multiplayer este anunțat doar ca ceva care va fi adăugat dacă se va găsi un publisher serios, eventual într-un patch, formularea lăsând puțin loc interpretărilor. Purepower, în ciuda celor afirmate de mine la începutul articolului este realizat cu ajutorul DirectDraw și al Borland Builderului (care este totuși "un fel" de C++).

Membrii Piron sunt studenți, și, din motive inexplicabile, preferă să-și păstreze anonimatul. Karg aka Dicu Stefan (22 ani) este fondatorul și programatorul principal, activând însă și ca designer & manager de proiect. La fel ca marea majoritate a celor cărora le-a intrat în cap ideea fixă a realizării unui joc a trecut prin diverse experimente, de simulatoare de zbor neterminate până la arcade-uri în 16 culori și demo-uri, cândva foarte la modă. Steli - grafica și modelare, Grab - programare, Al tot ceea ce mișcă fiind responsabilitatea lui. Kafka se ocupă de poveste și programare, Karg - proiect managing, interfață și programare. În final, mr.E - grafica și muzică.



SOLDIERS OF FORTUNE MEGASOFT



Soldiers Of Fortune, în lucru la Megasoft, este un fel de combinație între mai multe jocuri de succes: Heroes of Might and Magic, Monopoly și (nu rîdeți) Piticot, bazat de asemenea pe turn-uri. SoF este de fapt cursă între mai multe personaje diferite (dintre care o parte sunt controlate de computer), în care intervin aff elemente random (numărul maxim de pași posibili) cât și vraji, obiecte unice și diverse cunoștințe cum ar fi cele de Logistică (conferind posibilitatea

strabaterii unor distanțe mai mari).

De-a lungul jocului se înfălesc diverse clădiri, teleportoare, personaje pozitive sau negative și orașe în care se fac comparațiile necesare unui aventurier. Există un sistem de experiență cu ajutorul căruia anumite caracteristici ca atacul, apărarea, norocul și magia cresc. Partea de multiplayer nu va lipsi nici ea, fiind posibile schimbările de obiecte între jucători în modul cooperativ și evident luptele între adversari.

Soldiers of Fortune va avea în final un engine izometric, iar stilul grafic va fi asemănător cu cel din Heroes Of Might Magic, însă cu filme intercalate între misiuni.

Mecosoft este un grup creat în 1990 de către Ionuț Ghionea și Adrian Chivu, având ca domeniu de activitate la vremea respectivă programele de Spectrum. Evoluind la PC-uri, Mecosoft a realizat câteva programe utilitare de DOS (CD Player 2, Lentile, Agenda, SoundBox) și un joc asemănător Damelor numit Triads.

Apariția Windows 95-ului a dus și ea la mutarea anumitor proiecte pe acesta, grupul lucrând actualmente la SoF și Remover 98, un program care să monitorizeze și să dezinstaleze diversele aplicații instalate pe sistem, aflat încă în faza beta.

La cei doi membrii inițiali s-au mai adăugat Dan Oprea, responsabil cu grafica și concepția, Radu Lazăr - pagini de web, Adrian Bucur și Florin Hanganu, având ca domeniu de activitate sunetul și muzica. Ionuț Ghionea și Adrian Chivu sunt ambii studenți la Politehnica, unul la IMTS iar celălalt la Automatică, și cunosc bine 3D Studio 4 și MAX. Adrian Chivu, în calitate de programator, lucrează atât în Visual C++ cât și în Builder. O mare parte din grafica 2D este realizată cu ajutorul unui program de uz intern, dezvoltat de-a lungul timpului special pentru a acoperi nevoile proprii ale grupului. Mecosoft poate fi contactat la mecosoft@k.ro iar Ionuț Ghionea la ghionea@imst.mus.pub.ro.

SPEED BUSTERS

UBISOFT

Ubi Soft. De ce Ubi? Deși Ubi nu este o firmă românească de jocuri, aproape toți angajații reprezentanței sale de aici sunt români, deci toată programarea este realizată de programatori autohtoni.

În perioada 1986-1988 cei cinci frați Guillemot au creat în Franța Ubi Soft, mai întâi ca pe o firmă de software, transformând-o de-a lungul timpului și în publisher și distribuitor al produselor altor producători.

În 1993 Michel Guillemot, unul din cei patru vice-președinți, a venit în România și a pus pe picioare studioul de producție din București, care s-a extins de-a lungul timpului de la doar câțiva oameni la cca 100 câți sunt la ora actuală. Între timp Ubi și-a mai deschis asemenea sateliți în Canada, China și mai nou în Maroc, toți aceștia adăugându-se grupului principal aflat în Franța. În materie de distribuție Ubi are reprezentanțe în marea majoritate a statelor europene, în Australia și SUA. Pe lângă jocuri, care au fost prima lor mare iubire după cum recunosc chiar ei, Ubi Soft produce și distribuie software educativ pentru copii (învățarea matematicii, geografiei, istoriei și a limbilor franceză și germană) și produse multimedia (Artist!, Piano Hits și Guitar Hits, ultimul dezvoltat chiar în România, și culmea pentru o piață saturată de produse piratate ca a noastră, vândut chiar foarte bine). Cele mai mari succese de-a lungul timpului au fost F1 Racing Simulation, Rayman, POD, Sub Culture, Kick Off 98 și Tonic Trouble, recent aparut și vândut pînă și ca OEM împreună cu plăcile grafice din ultima generație.

Ubi Soft este cunoscut pentru realizarea unuia din primele jocuri care a utilizat tehnologia MMX (nouă la acea ora) - POD, iar mai nou Tonic Trouble folosește din plin capacitățile AGP de pe plăcile de P2 și Super 7. Firma mai are printre proiectele principale realizarea unui SDK - un set de obiecte care să încapsuleze un engine generic, folosibil în toate jocurile, permițând o ușurare majoră a lucrului și folosirea resurselor într-un mod mai eficient.

Sucursala românească a trecut și ea prin două etape, pregătindu-se să intre în cea de-a treia. Imediat după apariție, ca un fel de test, Ubi Romania a realizat singura Action Soccer, un fotbal după cum îi spune și numele. O a doua perioadă, care tocmai se încheie, cuprinde dezvoltarea în colaborare cu firma mama din Franța și filialele din Canada și China a diverselor jocuri ca Tonic Trouble (engine), D-Jump (grafica) și seria Playmobile (grafica) plus o mică contribuție la partea de cod a Speed Busters, lansat deja în SUA și în curînd și în Europa. Cea de-a treia etapă în care Ubi se avîntă este aproape o revenire la începuturile firmei, urmînd ca fiecare filială să treacă din nou la realizarea unor proiecte în întregime.

Structura Ubisoft România este destul de simplă, firma avînd cam 25 graficieni, 10 beta-testeri (implicați și în proiecte realizate exclusiv în exterior) și aproape 70 de programatori, toți fiind absolvenți de facultate. Ca cerințe la angajarea programatorilor sunt C și C++ iar pentru graficieni Photoshop și 3D Studio MAX. Chiar dacă marea lor majoritate au peste 25 de ani cu toții sunt jucători înrăiți, acesta nefiind însă un element principal la selecționarea lor. Spiritul de echipă este însă o cerință obligatorie și care în final face lucrurile să meargă mai bine decît la marea majoritate



a firmelor din țară. În ceea ce privește planurile de viitor, se aude ceva de Tonic Adventures, dar deocamdata titlul este tot ce se știe despre el. În iunie 1998 Ubi și-a deschis și reprezentanța comercială, aducînd în țară diverse produse hardware Guillemot, în special plăci grafice și de sunet.

Pe lângă acestea Ubisoft urmează să distribuie în România și Heroes of Might and Magic 3, așteptat de o mulțime de gâmeri români.





HERETIC 2

Se va folosi consola, la fel ca în Quake. Codurile sunt:

playbetter - toggle pentru god
twoweeks - toggle pentru power up
meatwagon - omoara toți monștrii (nu și BOSS-ii)
victor - omoara absolut toți monștrii
angermonsters - monștri furioși
crazymonsters - monștri și mai furioși
kiwi - toggle pentru fly (treci prin pereți)
showcoords - arată coordonatele
weapprev - selectează arma precedentă
weapnext - selectează arma următoare

CODURI PENTRU OBIECTE:

spawn <xxxx> - creează obiectul

<xxxx>. Iată și codurile pentru arme, mana și sănătate.

item_weapon_firewall
 item_weapon_maceballs
 item_weapon_magicmissile
 item_weapon_phoenixbow
 item_weapon_redrain_bow
 item_weapon_sphereofannihilation
 item_health_full
 item_health_half
 item_mana_combo_half
 item_mana_combo_quarter
 item_mana_defensive_full
 item_mana_defensive_half
 item_mana_offensive_full
 item_mana_offensive_half

HALF LIFE

Jocul trebuie pornit cu comanda "hl.exe -console" pentru a putea folosi codurile. Pentru comanda /GIVE va trebui să lansezi chiar "hl.exe -dev -console". În timpul jocului consola va fi activată cu tasta "~" ca în Quake. S-ar putea să fii nevoiți să dai în consolă mai întâi "sv_cheats 1".

IMPULSE 101 - toate armele și munițiile
/GOD - god...
/NOCLIP - fly/treci prin pereți
/GIVE xxxx - îți dai obiectul xxxx. Iată și câteva dintre armele și obiectele disponibile



item_aintank ;
 item_antidote ;
 item_battery
 item_healthkit ;
 item_longjump ;
 item_security
 item_sodacan ;
 item_suit
 weapon_357 ;
 weapon_9mmAR ;
 weapon_9mmhandgun
 weapon_crossbow ;
 weapon_crowbar ;
 weapon_egon
 weapon_gauss ;
 weapon_glock ;
 weapon_handgrenade
 weapon_hornetgun ;
 weapon_mp5 ;
 weapon_python
 weapon_rpg ;
 weapon_satchel ;
 weapon_shotgun
 weapon_snark ;

SIN



consolă ca la Quake; codurile sunt:

/health 999 - sănătate 999
/wuss - toate armele
/superfuzz - God
/nocollision - fly
/wallflower - nici o țintă

Iată comenzile pentru arme:

/spawn magnum
/spawn shotgun
/spawn assaulttrifle
/spawn rocketlauncher
/spawn sniperifle
/spawn heligun
 Idem pentru obiecte:
/spawn reactiveshields
/spawn rockets
/spawn coin
/spawn health
/spawn cookies
/spawn lensflare

Pentru a obține arme secrete: "Give Thrallgun". Folositor este și "use thrallgun" (2 moduri de foc).

Obiecte care pot fi obținute prin comanda "/spawn xxxx":

ChainGun - chaingun
BlueCard - blue Identcard
OrangeCard - orange Identcard
YellowCard - yellow Identcard
GreenCard - green Identcard
KeyRing - cheie mică
MoneyBag - geanta de la jaful băncii
Evidence - hîrtia cu dovada
PulsePart1 - Pulse Cannon - partea 1
PulsePart2 - Pulse Cannon - partea 2
PulsePart3 - Pulse Cannon - partea 3
Chemsuit - protection suit
Silencer - surdina





Star Wars Rogue Squadron

CREDITS - apare scrisul similar cu sfârșitul filmului STARWARS
LEIAWORKOUT - activează force feedback pt Joystick
GUNDARK - modifică force feedback
CHICKEN - joci ca un AT-ST
DIRECTOR - vezi toate cut-scenes
MAESTRO - toate sunetele disponibile
IAMDOLLY - vietii infinite
TOUGHGUY - toate power-up-urile
USEDAFORCE - ????

N.I.C.E. 2

Introducereți codurile la începutul jocului sau puneți pauză:

MACHTHREE - o mașină nouă cu viteză de 600 km/h la fiecare cursă
IMPACT - muniție nelimitată în deathmatch
OVERKILL - weaponmode în campionat
ALLOFF - cheats off
BUGGYBOY - introduce jocul în debug mode, acum se pot introduce codurile:
A - Autopilot
F - arată framerate
G - schimbă mașinile (trebuie să fiți în autopilot)
I - informații de sistem
P - screenshot



Test Drive 5

Intrați în primul meniu Options și apăsați:

cup of choice - toate mașinile
that takes me back - poți merge în sens invers
i have the key - toate mașinile și traseele

Puneți ON pentru checkpoints, intrați în toplist și mai puteți folosi codurile:

knacked - traseele pe dos
whooooosh - Nitro (claxonați în timpul cursei pentru efect)
mjcm.rc - mașinile mai mici
sausage - mașini bonus



TRESPASSER

Pentru a activa codurile, tastează Ctrl-F11, codul, ENTER. La final, din nou Ctrl-F11. Codurile sunt:
BIONICWOMAN - mișcare în ceață
INVUL - invulnerabilitate
LOC - arată locația ta
GORE 2 - mărește cantitatea de sânge
DINOS - pune pauză pentru dinozauri
BONES - arată obiectele cu care poți interacționa
WOO - muniție infinită
TNEXT - te duce în zonele importante
WIN - termină montumdestabilizatorul.



WCW/NITRO

Pentru a avea toți luptătorii:
Evade de 4 ori
Block de 4 ori
Tag de 4 ori
Taunt de 4 ori
Help o dată (acum ar trebui să auziți o confirmare sonoră)

pentru a activa chat-urile. În meniul de cheat introducereți unul din codurile:
GLOBAL - toate traseele disponibile
DEV6 - toate mașinile disponibile
RAE CORPS - toate sezoanele disponibile

Ancient Conquest

În timpul jocului apăsați Enter, apoi "EXITON" și Enter din nou. Veți primi 50000 amber și 30000 fish.

DETHKARZ

În meniul principal apăsați Shift + Ctrl + C

RECOIL



În timpul jocului apăsați Ctrl-X și apoi unul din codurile:
Cavalry - invincibilitate
Hemmit - toate armele
Medic - shield-urile la

maxim

CAESAR 3

În timpul jocului se construiește un Well și se right-cliquează pe aceasta. Se apasă Alt+K și astfel cheatul este activat:
Alt+C - cite 1000 denari numai în cazul în care aveți mai puțin de 5000 denari



Alt+V - victorie la nivelul în cauză



TOMB RAIDER 3

Sărit peste nivele:
 - scoate pistoalele
 - pas în spate
 - pas în față
 - duck, stat în picioare
 - învîrțit de 3 ori
 - salt în față

Toate armele:
 - scoate pistoalele
 - pas în spate
 - pas în față
 - duck, stat în picioare
 - învîrțit de 3 ori
 - salt în spate

**REDUCERI PENTRU CAZARMELE
DIN BUCUREȘTI**

Obiectiv: **Green Computers**
Reducere: **3.5 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
Voodoo, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 3102092

Obiectiv: **BEST COMPUTERS**
Reducere: **3 %**
Se iau: JOCURI, calculatoare, acce-
sorii, imprimante
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 092566510

Obiectiv: **Gateway**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, con-
sumabile, periferice, soft
Alte alea: Fără restricții
Contact: 230.53.10; 230.43.75

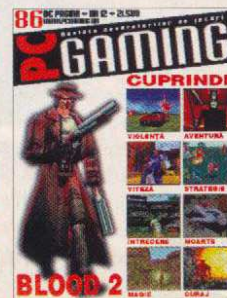
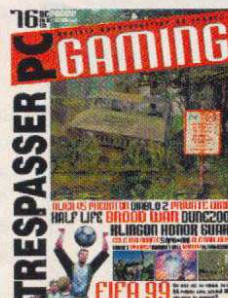
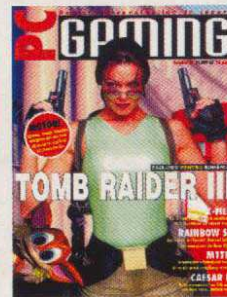
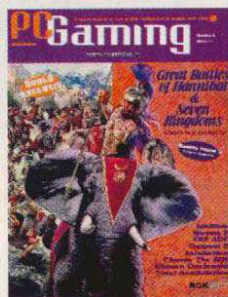
Obiectiv: **PRO K TECH Electronics**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 2222036

Obiectiv: **ENTER Computers**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 659.75.20

Obiectiv: **Advances in High Technology**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, imp-
rimante, plăci Voodoo
Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000
Contact: 2116624

Obiectiv: **ACORP INTERNATIONAL**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Maxim reducere 1.000.000
Contact: 2217343

Arhivele armatei



**REDUCERI PENTRU CAZARMELE
DIN AFARA BUCUREȘTIULUI**

Soldatii din cazarma Galati

Obiectiv: **ROMLOTUS**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 036-474000/fax 036-472222

Soldatii din cazarma Iasi

Obiectiv: **COMPUTER SHOP**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 032-217594 / 032-217595

Soldatii din cazarma Harghita

Obiectiv: **COMPUTER Hobby-Shop MikroAtlas**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 066-171745 / 066-171856

Soldatii din cazarma Buzau

Obiectiv: **Arca Inf SRL**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 038-414949 / 038-424016

Soldatii din cazarma Brasov

Obiectiv: **2 NET computer**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Fără restricții
Contact: 068-418000 / 068-154000

Soldatii din cazarma Bistrita

Obiectiv: **COMPUTER SHOP**
Reducere: **10 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci
de sunet, imprimante
Alte alea: Valabil la achiziția de jocuri
Contact: 063 - 232796 / 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care poți câștiga jocuri despre care citi!

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară. **NU mai contează modul de abonare!**

Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an și ești încorporat! Până la primirea noilor ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura până la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să împuști reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuie respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștas

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.



CERERE DE ÎNROLARE

DA! Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA! Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> 6 luni | 120.000 lei |
| <input type="checkbox"/> 1 an | 240.000 lei |

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

Telefon _____

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat postal 2. Ramburs

Mandat postal - plătit pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat postal nr.....

Ramburs - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele plătite de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 13
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Age of Empires 2, Diablo 2, Aliens versus Predator, și toate vor fi prezente în PC Gaming

PC GAMING Adeverință De Înrolare - reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Atenție soldat!
Acum este momentul să acționezi. Primul stagiu l-ai îndeplinit cu succes abonîndu-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat. Citește revista și vezi firmele care trebuie atacate. Misiunea nu este simpă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău: ia talonul, prezintă-te și -ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici? Fugi și ia jocuri plăci și tot ce vrei!

Autorizare soldat PC Gaming
Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat pînă la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT** și are dreptul la toate reducerile din revistă

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming
NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresă soldat PC Gaming
AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA
...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

CARE ESTE ADRESA?

Scrieți adresa la concursuri pentru că am trimis la un concurs pe adresa voastră și nu știu dacă am făcut bine.
Ștefan Leonte - Tulcea

Ai făcut foarte bine. TOATE taloanele trebuiesc trimise pe adresa revistei, în cazul în care nu este menționat expres pe el să fie trimis pe adresa firmei care organizează concursul.

AUTO AMĂGIRI

Cineva de pe la topul lunii spunea că îl surprinde faptul că pe acolo nu trec și jocuri noi. Pai ce, sunt mulți care au calculatoare așa de performante? Sunt mulți care au acces la jocuri noi nepirateate? Sunt mulți care au posibilitatea să vada jocurile așa repede ca voi? Eu spun ca nu. Am un calculator buniceal acasă, Pentium 200, Voodoo care o să devină Pentium II 400 luna viitoare. Eu nu pot să mă plîng de calculator ci doar de jocurile noi
Paul Apostol - Ploiești.

Nici că voi să te înspăimînt dar ceea ce spui nu are nici cap și nici coadă. Începi prin a zice "ce, noi avem calculatoare bune?", pentru ca apoi să spui că ai un mega calculator. Apoi, spui că nu sunt jocuri noi. Unde nu sunt jocuri noi? În Zambia poate, pentru că nici nu apar jocurile originale în străinătate și la noi se și găsesc versiunile lor piratate, iar cele originale apar cam în paralel cu cele din străinătate. Deci avem și jocuri și calculatoare. Și atunci întrebarea rămîne: de ce sunt numai jocuri vechi în topul lunii?

LOS TELENVELINOS

Ma numesc Diana, am 19 ani și sunt din București. Chiar credeți că fete sunt numai cele care stau cu ochii lipiți de creanul TV de la 14 la 19 savurînd toate "telenovelurile" și alergînd apoi cu limba scoasă după postere cu cutare sau cutare? Sorry guys but you're very WRONG!. Eu mă pregătesc pentru medicina dar mai am timp și pentru un Quake, Hexen, Heretic sau niște RPG-uri. Am terminat Tomb Raider iar acum îmi mîntînc zilele cu Tomb Raider

2. Aș avea nevoie de un sfat. La un P2/333, 64 RAM, Monitor 15" ce 3DFx îmi recomandați (poate un Voodoo Banshee?)

Nu cred că am sugerat că fete sunt cele care se uită la telenovele ci mai repede ceva în genul feteLE sunt cele care se uită la telenovele. Desigur nu toate, dar afirmația nu este departe de adevăr. Referitor la placa care ți-o vei lua un Voodoo Banshee este bun sau un nVIDIA Riva TNT. Atenție însă la firmă. De exemplu în comerț acum mișună niște Banshee-uri de firme fantomă => performanțe slabe, driveri inexistenți, etc.

STIRE FALSĂ

Doresc să vă felicit pentru revistă. Fiind un pasionat al strategiilor Westwood doresc să vă întreb cînd veți mai vorbi despre Tiberian Sun. Ca doar a apărut deja. **Valentin Voiculescu - București**

Acum ceva timp, mai exact în vara anului trecut am fost prima revistă din România ce a prezentat publicului primele informații, stiri și poze despre Tiberian Sun, avînd și o copertă la numărul respectiv (PCG6) cu acest joc. El încă nu a apărut, probabil într-o lună două va fi pe piață.

JEAN CLAUDE!

Ma numesc Jean Claude Diamandescu, am început să cumpăr revista dvs chiar de la primul număr în primul rînd pentru conținut și mai puțin pentru CD...nu am unde să-l rulez. Pînă acum dispuneam de un DX2/66 la locul de muncă dar în urma defectării controller-ului 1/0 a fost luat pentru reparații și luat a rămas. Acasă, nici vorbă de calculator în următorii 10 ani, cei 2 copii ai mei, cls I și cls III mai avînd mult pînă să poată produce ceva pentru bugetul familiei. La rubrica de hardware am aflat lucruri care nu apar în alte reviste de IT. Poate ar trebui să diversificăm rubrica respectivă, axată pînă acum pe partea video și audio. Încercați prezentarea și altor componente, placi de bază, hard-disk-uri, etc.

Dintr-un răspuns la căsuța poștală am aflat cu surprindere

ca sunt un sarac într-o țară plină de bogăți...deduc că sunt încă neadaptat la noile "legițate istorice" - fura cît mai mult să ai cît trebuie. Sau nu?

Prezentările din rubrica de hardware au vizat direct componente legate de domeniul jocurilor. Hard-disk-urile de exemplu sunt ele importante dar nu sunt cele decisive în materie de jocuri. Cum ai zis și tu există reviste de IT care se ocupă de astfel de probleme.

Să știi că ce ne omoară pe noi în România nu este furatul ci modul de viață comunist.

DA DOMNE' DA!

Se pare că mergeți din ce în ce mai bine. Știți ce va lipsește la revistă? Interactivitatea cu publicul. Cu topul e aproape Ok, că e făcut de cititori. De ce nu faceți pe larg anunțul că putem pune pe CD hărți făcute de noi, demo-uri ca cele de la Assembly sau de la Dracula Party din Brașov, poate chiar demo-uri produse și făcute de cititorii revistei. Sau muzică făcută de noi, poate chiar concursuri. Cu toată prietenia **Piratu'**

Știi ceva...știi ceva...ihhh.. uhhh (fierbere intensă), știi ceva? Ai dreptate. Este o metodă foarte bună de interacționare a cititorilor. Vom face anunțul. Însă nu vom recunoaște niciodată că tu ne-ai dat ideea pentru că suntem prea îngîmfati. Niciodată! Însă acum, și nu vom recunoaște că am zis asta niciodată, îți mulțumim pentru idee, care deși simplă este foarte utilă și foarte folositoare.

VOODOO PEOPLE

Felicitările mele pentru noua imagine a revistei. Folosesc această metodă pentru a publica protestul meu la adresa neamului Voodoo - 3DFx. Nu mă înțelegeți greșit, e chiar beton să ai așa ceva dar ce facem noi care nu posedăm obiectul cu pricina? Stăm și ne uităm pe pereți sau mergem prin vecini să ne milogim să ne lase și pe noi 10 minute să ne delectăm cu privirea sau mai rau scoatem hîrtiute roz pe care le cheltuim la cluburi ca să punem și noi

mîna pe un calculator cu Voodoo. Lamuriți-mă și pe mine ce e acela Banshee **Anastasiu Adrian - București**

Pentru prima parte a scrisorii, ce ai zis tu este motivul pentru care s-a inventat expresia "life sucks". Banshee este o placă ce are la bază tehnologia Voodoo 2, include placă 2D, are 16 Mb și este mai rapidă ca Voodoo 2.

CHEATING

Tin să vă felicit pentru ultimele numere care au fost super-mega...Se aude că băgați chea-uri. Pentru ce oameni buni vreți să ne luați bucuria de a juca pe bune? Dacă ești un gamer cum scrie la carte termini orice joc fără coduri **Cornel Bursuc - Brașov**

Din contra. Cheat-urile nu iau bucuria de a juca un joc pe bune ci dau unora bucuria de a trece de prima cameră a primului nivel. Sau celor care vor să exploreze unele jocuri dar sunt stresati de monștrii sau timp, etc.

VALUE VS RETAIL

Care este diferența dintre un produs VALUE și RETAIL? Care placă de sunet este mai bună: Sound Blaster Live sau placile de sunet Aureal?
Vega Tiberiu - București

Produsele value, denumite și OEM, fie nu includ unele facilități ale produselor Retail, fie pur și simplu nu au doar cutie, față de celelalte. Depinde de la produs la produs. Pentru jocuri, se pare că la ora actuală cea mai performantă placă este Diamond MX3000 care suportă Aureal 2.0. Ca valoare, imediat după ea vine Sound Blaster Live.

ALTE PREȚURI?

Ar fi posibil ca în revistă să apară prețuri la PC-uri și componente?
Dragoș Pînzari - Iași

Deja apar, există rubrica Ghidul Cumpărătorului.

AM SINGE IN VINE - RUBRICA DE MOLESTARE VERBALA

Am citit articolul de Carmageddon 2 pentru că m-a surprins spațiul acordat unui joc cu tematica simplută. Am trecut peste introducerea la articolul propriu-zis cu convingerea că nu sunt un tip "mai pașnic". Articolul se caracterizează prin trei elemente: tulburare adolescentină, o undă de prost gust și o frază de final teribilistă dar obosită. Și eu îmi exprim violența în lumea virtuală dar nu în mod gratuit. E o diferență între a arunca în aer comandamentul germal (BEL), a omorî un monstru agresiv (Quake) și a calca pietoni sau a lovi un câine cu mașina. Eu nu am mai jucat Wolfenstein pentru că am împușcat un câine din care a răsrit sânge pe fondul sonor al unui schelălăit. Vreau prin această scrisoare să protestez împotriva prostiei gratuite prin care se produce violența în unele jocuri pe PC. Referitor la "cele 2 scene mirifice" de care vorbește D-I Camil Perian vreau să întreb dacă tot el a scris articolul cu adevărat interesant "Are influența asupra noastră violența din jocuri?". Nu era mai potrivit ca articolul de Carmageddon 2 să fie scris de Cam Ilper Ian sau de fiul său din Uganda (cu procent de școlarizare de 61%) și nu de cine știam noi în România

(cu peste 95%)? A devenit PC Gaming revista maniacilor și a sadicilor din România? Pentru a nu se înțelege prost ideea exprimată de mine menționez că am 18 ani și protestez, nu fac morală.
Florin Buharu

Dacă te-a mirat spațiul acordat unui subiect așa slab banuiesc că te șochează că ți-am răspuns la așa scrisoare. În primul rând pentru copiii de 18 ani care încep să plîngă când văd sânge există și versiunea englezească a jocului cu monștrii cu sânge verde în loc de oameni. Ideea este alta. Între activitatea zilnică de a omorî câini sau a da foc la pisici, caracteristica multor imbecili în ziua de azi și a calca mai știu eu ce prin Carmageddon 2 este o mare diferență. Există o linie de demarcație pe care cei sănătoși, normali o văd. Cei mai puțin normali au impresia că jocurile și viața reală sunt același lucru, ceea ce nu este adevărat și tind să condamne violența din jocuri confundând-o cu cea reală.

Referitor la Uganda, la 61% cânt fac școala acolo sunt conștienți că ies mai mult inteligenți decât din 95% ai noștri.

cumpăra placa Wicked 3D pentru că este foarte scumpă.

Ha, ha ha și de 10 ori Ha ha ha. Ne-a fost greu să ne dumirăm cum costă Wicked 3D 450\$ pentru tine, pînă cînd am înțeles că ai înțeles tu. Redama care a fost la noi în revistă spunea că placa costă cu 450\$ mai puțin decât 600\$. Asta este 600-450=150\$, matematica de clase primare. Și este mult mai bună decât noua ta placă. Ne pare rău pentru vestea proastă.

DESPRE CARMAG2

Excelent joc Carmageddon 2. Părerea mea este că acesta este cel mai bun simulator cu mașini, mai bun chiar decât NFS 3, Speed Busters. Cît despre partea cu violența în acest joc mi se pare nedreaptă cenzurarea jocului sau introducerea roboților și zombiilor în loc de oameni.
Liviu Preda - București

Schimbarea oamenilor cu monștrii strică orice farmec al jocului. Cenzurarea însă, în sensul plasării unui sticker cu "interzis sub 18 ani" pe cutie este foarte normală.

KILLING BASTARD

De ce nu băgați pe CD programe de ucis IP-uri ca Nukke? Dacă câștigați miliardul la PROTV ce faceți cu el? Faceți cea mai tare revistă de games din Europa sau vă mutați cu toții pe plajă în Miami?
Mihai Ionescu - Iași

Nu băgăm așa ceva pe CD din același motiv din care nu putem programe de spam sau în ultimă instanță cărți de credit false. Din păcate miliardul nu l-am câștigat, dar, dacă există cineva care ne urăște atât de mult încît ne vrea la mii de kilometri distanță de România, pe la Miami de exemplu, îi recomandăm să ne dea un miliard.

CONTRA E LA DINAMO

Salut. La articolul de Railroad Tycoon 2 nu m-am prins la Contra: joacă la Dinamo. De unde pot să fac rost de Populous 3, Half Life, Carmageddon 2.... Punem pariu că știu ce-o să-mi răspundeți? O să-mi spuneți că Best Computers.
Vlad Miricescu - Craiova

Primul era un banc. Contra este un jucător de fotbal care joacă la echipa Dinamo. A doua oară, ți-ai răspuns singur.

DE CE OARE?

Văd că n-am primit răspuns la ultima scrisoare ce v-am trimis-o. Ma oftică un lucru, într-un număr trecut ați scris niște starcrații. Din ce-am citit....(și acum urmează o listă lungă de calcule care dovedesc matematic că un rush recomandat de redactorul nostru poate fi învins-Ed).
Adrian Balan - Rm Vâlcea

După ce ai trimis prima scrisoare nu te-ai întrebât de ce nu ai primit răspuns? la ea?

RIVAL REALMS

Ce părere aveți despre Rival Realms? (parcă e făcut de români)
El Maestro - București

Din ce-am văzut este un joc cu câteva idei foarte interesante. Din păcate este o concepție cam veche iar producătorii lui nu s-au obsesat să ni-l trimită, chiar dacă sunt români.

NO POSIBLO

Aveți 19 demo-uri. Nu credeți că între ele se putea găsi și unul mai vechi Quake 1, Caesar 2, Duke 3D sau Heretic 2?
Bogdan Mocănescu - Buc

Aceste demo-uri s-au aflat pe CD, unele la vremea lor altele niciodată pentru că sunt extrem de vechi. Ce rost ar avea să punem o dată la câteva numere iar juma' din demo-urile vechi pe CD?

DUNE 2000 O DATĂ

Mare eroare. Pagina 84 (nr trecut) titlul este incomplet. Corect era "Am singe-n vine și ...multa apă-n creier".

Tipul m-a lăsat perplex, asta după ce m-a interzis complet. Păi în primul rând s-a luat de un redactor care nu a făcut decât să fie obiectiv. Apoi, fiind pus pe hartă l-a jignit complet pe Frank Herbert. Dune 2000 a primit 51 fiindcă a fost privit ca un joc de sine statator al anului 98. Dacă-l privim ca un remake al lui Dune 2 cred că 30 e mult. Iar dacă-l mai și alăturăm romanelor lui Herbert se duce liniștit la subsol. Părerea mea este că Westwood a încercat să facă bani mulți cu munca puțină. Bani i-au luat pe nemeritate, dar, în compensație au pierdut din respectul gamerilor.
Valentin Burghisan - Focșani

Da, că bine zici.

DUNE 2000 DE 2 ORI

Sunt de acord cu voi în privința lui Dune 2000. E cea mai mare dezamăgire a anului. Sincer mi-a plăcut să joc Dune 2 mai mult decât Dune 2000, chiar cu aceste diferențe enorme e grafică, AI și interfață. Cînd o să scrieți de Tiberian Sun? A și apărut

deja. Cealaltu Alexandru Ciprian București

Tiberian Sun nu a apărut. PCG#6 conține, cum am mai zis, prima avanpremieră din România a acestui joc iar cititorii fideli nu cred că au ratat-o.

MATEMATICA ASTA...

Una bucată Diamond Monster Voodoo 2 cu 12 Mb respiră în PC-ul meu. M-a costat numai 220\$ și cred că are aceeași performanță cu Wicked 3D care este 450\$. Așa că nu știu cine va

Jules Michelet 9
tel. 659 75 20
659 75 50
fax 659 2917
e-mail: enter@tx.ro

CONCURS ENTER

COMPUTERS & ELECTRONICS

56 K FAX/MODEM/VOICE/SPEAKERPHONE

56 K download
14.4 Kbps fax transmission
Speaker & Microphone Jacks
Hayes AT Command compatible

Genius

ENTER vă ajută să comunicați
mai repede oferindu-vă
CEL MAI RAPID
modem extern.

NUME.....
PRENUME.....
ADRESA.....
TELEFON.....
RĂSPUNS.....

? CARE ESTE NUMELE CELUI MAI IEFTIN SISTEM ENTER

CLASSIC
FAMILY
ENTERTAINMENT

ENTERPRISE
PARADISE
SUPREME

METABYTE®

WICKED3D VENGEANCE



16MB
SDRAM

Vengeance can finally be yours!

3Dfx Voodoo Banshee™

- Higher resolutions than any other Voodoo Banshee™ card
- Unmatched 2D and stunning 3D acceleration
- Full frame rate DVD video acceleration
- Driver and performance optimization from the industry leader
- Exclusive stereoscopic eyewear support for over 100 games
- Full support for 3Dfx Glide™, Direct3D and OpenGL Games

Contact Metabyte for SGRAM availability

**The Voodoo Banshee™ of Choice
for True Gaming Enthusiasts!**

WickedVision™ -Ready
Works with over 100 games when
used with the WickedVision™
H3D Eyewear System™

