

CEA MAI CĂUTATĂ REVISTĂ DE JOCURI DIN ROMÂNIA!

NR 16 - 76 PAGINI - CD - 24.000 LEI

REVISTA DEVORATORILOR DE JOCURI

# ALGAMING



**QUAKE III ARENA - ALIENS VERSUS PREDATOR  
KINGPIN - DAIKATANA - PLANESCAPE - HAB 12**

**XtremPC**  
multimedia & hardware



**CÔMTEK**  
EXPOSITIONS

**CERF**

**1 9 9 9**

CEA MAI IMPORTANTĂ EXPOZIȚIE  
ȘI CONFERINȚĂ INTERNAȚIONALĂ  
DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI  
COMUNICAȚII DIN ROMÂNIA

**Ediția a 8 - a**  
**București, România**  
**4 - 8 mai 1999**

Vă irosiți timpul căutând de unul singur distribuitori pentru echipamentele dumneavoastră?

Aveți dificultăți în a găsi clienți cu mare putere de cumpărare pentru produsele dumneavoastră?

Comtek vă oferă șansa de a-i întâlni pe toți aceștia la CERF!

Organizată la puțin timp după CeBIT Hanovra, cea mai mare expoziție europeană în acest domeniu, CERF vă prezintă echipamente și tehnologii de ultimă oră!

Nu pierdeți ocazia de a veni la CERF!

**Pentru informații sunați acum la**  
**tel: 231 18 82 / fax: 230 12 53; tel/fax: 230 62 81**

# Computers and *Electronics* Romanian *Fair*

Ediția a 8-a

Complexul ROMEXPO 4 - 8 mai 1999



CU PARTICIPAREA:

	<b>Copy Trade</b>			
<b>ALGORITMA</b>				
	<b>DAEWOO</b>			
aris electronic srl				
	<b>DATA SCAN INTERNATIONAL</b>			
	<b>DELL</b>	<b>INDUSTRIAL COMPUTER GROUP</b>		
<b>BEST COMPUTERS Srl</b>				
		<b>Infro</b>		
		<b>ITC</b>		
			<b>PRODUCTON</b>	
<b>Canon</b>				
	<b>EPSON</b>		<b>RISO</b>	
<b>CompuTrade iii</b>				
	<b>FAST 2000</b>			

Pentru informații sunati acum la tel./ fax: 230.62.81; fax: 230.12.53; tel.: 231.18.82

# CUPRINS PCGG

## CANALUL DE STIRI

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

- 6 SANITY
- 7 TANK RACER
- 8 WHEEL OF TIME
- 9 THE PRINCE & THE COWARD
- 10 WEREWOLF
- 11 DEMOLITION RACER

## PRIMA IMPRESIE

Realizate după poze, informații și fler ziaristic!

- 12 PLANESCAPE  
Un nou RPG de bună calitate de la creatorii Fallout-ului
- 14 SPEC OPS 2  
A doua parte a primului 3D Shooter realist apărut
- 16 NAVY SEALS  
Un proiect pus pe hold de Sierra. Când va fi reluat va arăta așa...
- 17 BATTLEZONE 2  
Continuarea unui joc de excepție arată cu adevărat incredibil
- 18 OUTCAST  
Un action adventure 3D fără aere de Lara Croft
- 20 HAB12  
Iată ce se poate întâmpla când te joci cu multe lumi deodată
- 22 QUAKE 3 ARENA  
Dacă cineva are nevoie de un comentariu aici, nu știu ce e cu el

## AVANPREMIERE

- 26 MORTYR  
Sebastian se întoarce în timp pentru a salva lumea de Hitler
- 28 DAIKATANA  
Un joc mediu spre mediocru cu accente mediene
- 30 KINGPIN  
Yo man! There are some mother fuckers around

## PREZENTARI

CD cu versiunea originală supus testului cu ciocanul PCG

- 34 ROLLCAGE  
Mașini care se dau de-a bușilea de-a dura și de-a murătura
- 36 F16 AGRESSOR  
La aruncați o privire cu ce dau americanii în noi
- 38 WORLD FOOTBALL MANAGER  
Un manager de fotbal cu potențial dar care dezamăgește
- 40 QUEST FOR GLORY 5  
Adventure-urile există. Acum aici. Doar că este ultimul al seriei.
- 42 R6: EAGLE WATCH  
Un add-on pentru excelentul joc care este Rainbow Six
- 44 ALIENS VERSUS PREDATOR  
He he, Predator, Alien sau Marine poți fi răcnetul Carpaților
- 48 REDLINE  
Un fel de Carmageddon combinat cu 1st person shooter. Ciudat.

## 50 SPEED BUSTERS

Jocurile cu mașini sunt multe. Iar unele sunt foarte bune

## 54 RETURN TO KRONDOR

Un RPG combinat cu adventure. Merită jucat

## 56 HEROES 3

Marele turn-based game a sosit. Merită? Noi zicem că da

## DIVERSE

### 62 MICROSOFT OFFICE 2000

Office 2000 vine de la Microsoft și a trecut pe la noi

### 73 CĂSUȚA POȘTALĂ

Fie că ești tocilar sau nu, noi nu suntem aici pentru nimeni!

## HARDWARE

### 65 AMD K6 3

Replica AMD la Pentium 3 este aici. Ală mai multe despre ea.

### 66 VOODOO 3 - 2000

Prima placă Voodoo 3 apărută a fost deja testată de noi

### 67 RACE LEADER FORCE FEEDBACK

Force Feedback-ul este în mare formă. Ca și acest volan de altfel.

### 68 S3 SAVAGE 4

Firma S3 renaște cu un nou chip accelerat

### 69 MATROX G400

Însă nici Matrox nu se lasă mai prejos cu viitorul G400

### 70 DVD. O NECUNOSCUTĂ?

Pentru cei care nu au înțeles încă ce sunt și ce fac DVD-urile.

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 15

REDACTOR ȘEF • Camil Perian

ȘTIRI • Cristian Smaranda

HARDWARE • Marius Neacșa

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • Sebastian Bob CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Dragoș

Inoan, Alex Bartic, Dan Marina, Marius

Neacșa, Mihai Dobrică, Dan Dimitrescu

PROBLEME CD • 018594338

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



# CERF

## 1999

CEA MAI IMPORTANTĂ EXPOZIȚIE  
ȘI CONFERINȚĂ INTERNAȚIONALĂ  
DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI  
COMUNICAȚII DIN ROMÂNIA

## VOM FI ȘI NOI ACOLO

TIB-ul va fi locul unde anul acesta își vor da întâlnire toți ce apăsați de sindromul calculatorului. Cum și noi suntem cât se poate de apăsați de acest sindrom nu vom lipsi. Nu va fi chiar greu să ne găsiți, trebuie doar să căutați standul cel mai aglomerat de unde se aud urlete de Alieni arzînd sau de Predatori stropiți cu acid. Dacă nu le recunoașteți, vă puteți orienta după gemetele de Lara Croft sau după mitralierele din

Delta Force. Standul nostru va fi alături de al firmei Best Computers deci vom fi cu siguranță ușor de găsit. De ce ați dori să ne găsiți este foarte simplu. Un joc în rețea, unde specialistul nostru Vaipa va distruge la Quake 2 pe oricine dorește, un 2 la 2 în FIFA 99, postere, afișe, tricouri la discreție ca și jocuri originale de altfel sunt numai câteva dintre motivele pentru care merită să dați o tură pe la standul nostru.

**CONCURSURI: JOCURI ORIGINALE PC, JOCURI PLAYSTATION, POSTERE, PRODUSE SONY**

# SCHIMBĂRI XTREME

**P**iața jocurilor nu este în România ceea ce mulți dintre noi ne-am dori. Lumea se joacă însă ar fi interesată și de alte lucruri decât de jocuri. Dorim să vă oferim un cuprins cât mai bogat. O astfel de enumerare ar putea continua pînă la limita plictisului xtreme pentru cititor și de aceea o voi încheia aici, oferind concluzia acestei prezentări care este necesitatea îmbunătățirea cuprinsului, aspectului, prezentării și nu în ultimul rînd a numelui celei ce a fost și este încă revista devoratorilor de jocuri. Pe scurt, această concluzie de luna viitoare se va numi: XTREMP (logo-ul îl puteți vedea pe coperta acestei luni), prima revistă din România de jocuri, hardware, grafică, sunet, muzică, tehnologii, internet, divertisment, deci o revistă care duce termenul de multimedia și domeniul pe care acesta îl acoperă la xtreme.

PC Gaming nu își va înceta prin asta existența. Noul XTREMP este practic o conversie de la actualul PC Gaming ce va avea în el o parte largă dedicată jocurilor, realizată tot de echipa PC Gaming, deci pasionații de jocuri pot fi siguri că vor găsi în continuare toate noutățile și realizările acestui domeniu prezentate. Alături de jocuri însă, fiecare cititor va putea găsi în revistă și alte lucruri care îl interesează, dar fie trebuia să cumpere încă 5 reviste ca să afle aceste lucruri, fie nimeni nu le aborda pînă acum.

XTREMP nu va fi o revistă dedicată savantului internațional de renume mondial și nici nu va avea articole pe tema renașterii îndubitabile și a reabordării secvențiale a cal-

culatoarelor bifuncționale. Va fi o revistă din care se vor afla lucruri practice, o revistă de divertisment, o revistă care îți va lămurii ultimele tehnologii, îți va oferi ghiduri practice despre ceea ce să cauți cînd vrei să-ți cumperi o placă grafică, de sunet, sau orice altă componentă și nu în ultimul rînd o revistă din care vei afla ultimele noutăți, variind de la jocuri și muzică și pînă la ultimul site apărut pe web dedicat excentricului Dennis Rodman. XTREMP va încerca să-ți dea o mînă de ajutor să-ți creezi propria ta muzică, să-ți creezi pagini de web, să construiești nivele la jocuri sau să editezi imagini. Lună de lună din XTREMP vei putea afla despre ultimele programe apărute și care ți-ar putea fi utile. Windows 5000 sau Corel 25, ultimele versiuni de ICQ sau Paint Shop Pro îți vor fi prezentate cum vor apărea pe piață, alături de alte multe programe acoperind domenii foarte largi care pot fi incluse sub sigla multimedia. Alături de toate acestea lună de lună, rubrica Doctor Hardware sau rubrica de scrisori xtreme vor răspunde întrebărilor, curiozităților, problemelor cu care voi vă confrunțați într-un mod cum nu se poate mai reușit. Și pentru că nu putea să se termine aici, lună de lună revista va avea pentru voi concursuri xtreme, tombole xtreme, bancuri xtreme și o mulțime de rubrici xtreme la care nici nu vă așteptați. XTREMP este o premieră în România, un model de revistă de mare succes în străinătate și care sperăm că va fi pe gustul vostru.

Nu uitați, în loc de PC Gaming de luna viitoare cereți la chioșcuri XTREMP!

## AU CÎȘTIGAT RECENT

### 1. CONCURS UBISOFT

**ROȘU VLAD** - Curtea de Argeș - Army Men 2 și tricou Ubisoft

**POP DRAGOȘ** - Făgăraș - Tricou Ubisoft

**ALEX ONESCU** - Tricou Ubisoft

### 2. CONCURSURI ENTER

**MOLDOVAN MIRCEA** - Făgăraș -

Scanner View Scan ARTEC

**Jijău Dragoș Mihai** - Slatina - Placă Voodoo 2

### 3. CONCURS PLAYSTATION

**PINTILIE CĂTĂLIN** - București - Ninja Shadow Of The Darkness

**DANIEL BORȘAN** - Suceava - CROC

**Rezultatele tombolei din numărul 15 vor fi publicate în primul număr din XTREMP.**

CONCURS

## CÂȘTIGAȚI UN SISTEM DE BOXE BOOSTER 240 ȘI UN SUBWOOFER 100 DE LA UBISOFT



### ÎNTREBARE:

**Din ce gamă de produse realizată de firma Guillemot fac parte boxele Booster 240 și subwooferul 100 de la Ubisoft?**

Pentru a participa la concurs trimiteți talonul alăturat pe adresa REDACȚIEI! Concursul e bun pînă cînd apare numărul 1 XTREMP. Colaboratorii sau angajații PC Gaming și Ubisoft nu pot participa la concurs.



Ubisoft România  
Bd Primăverii 51  
Tel: 094.351.025  
094.500.308  
E-mail: sserban@ubisoft.ro



Nume & Prenume

Adresa

Telefon

Raspuns

# DE STER DE CALUL

## Flinstones

SouthPeak va publica Flinstones, un joc de bowling în care vor figura cunoscutele personaje ale serialului de desene animate (Fred Flintstone, Barney Rubble și alții). Jocul

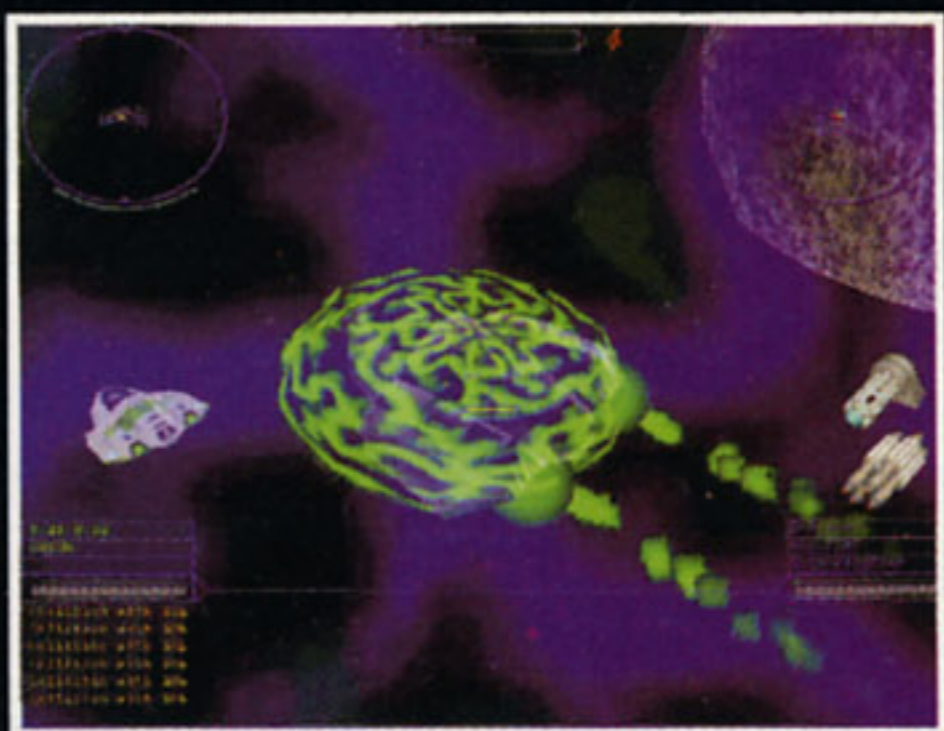
este acum "în ograda" celor de la Adrenalin Interactive și va fi disponibil în America în ultimul trimestru al anului 1999. Adrenalin are ceva experiență în domeniu, cu produse ca Brunswick

Bowling, the Pro Golfers Association.

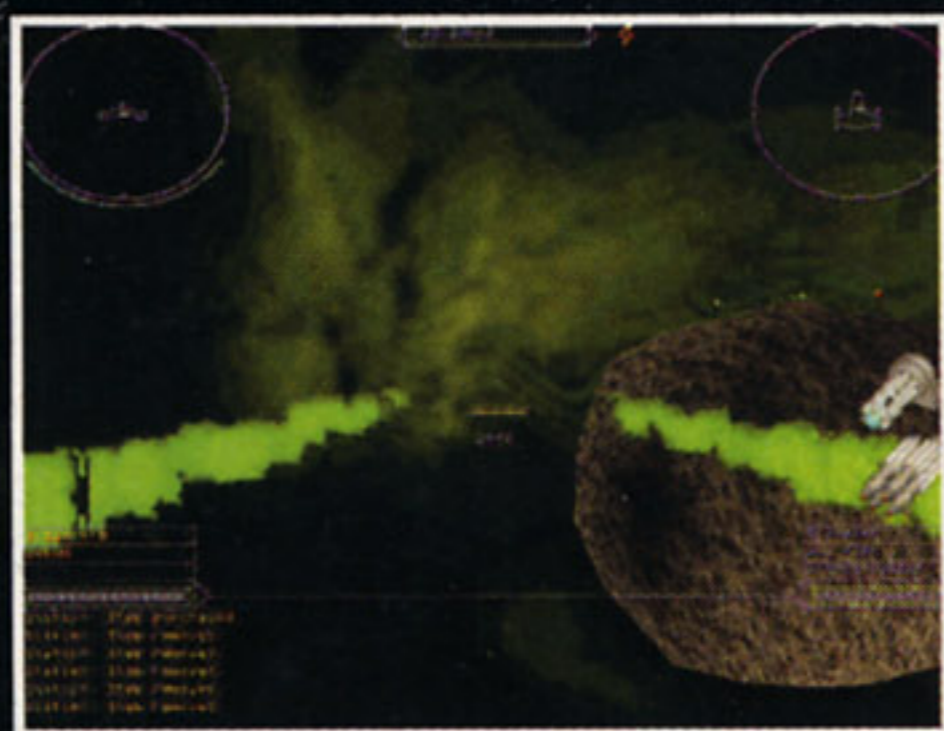
## EverQuest = cel mai asteptat joc online

Peste 8000 de jucători și-au rezervat deja copii de EverQuest, înainte ca

jocul să fie gata. 989 Studios se așteaptă la încă 2000 de cereri înainte de a ajunge cu jocul în magazine. Numerele nu sunt mai mari decât în cazul Final Fantasy VIII (care este pentru console) dar sunt impresionante.



## JUMP GATE



**J**umpgate promite a ne aduce un masiv univers exclusiv online, în care vom pilota, face comerț și bani, vom lupta. Universul jocului este teoretic infinit, călătoriile bazându-se mult pe porți spațiale (jumpgates) prin care treci și tot te duuci... între jumpgates, colonii și stații în așa se călătorește convențional. În stații se poate face comerț, reparații/upgrade-uri, dar se pot găsi și misiuni (cam ca în Privateer) sau se pot baga piloții în discuții cât mai interesante (în stil IRC). Până acum sunt 12 sectoare, 5 stații, 3 rase diferite de jucat. Cel mai mare timp va fi petrecut la bordul navei, dar va merita totul. Navele se vor mișca după legile fizicii, sunt destule forțe care vor fi luate în considerare și care pot altera traiectoria.

Marimea navelor lor variaza foarte mult, de la fightere mici la frigtere sau chiar mamuți reconfigurabili (și pot schimba aspectul ca în Transformers). Navele vor putea fi îmbunătățite cu o mulțime de

aparate, dar mai ales cu arme, care vor fi destule (lasere, lasere avansate, tunuri, plasma/ion guns, Gauss cannon... cam pe modelul armelor clasice din astfel de jocuri, și nu vor lipsi nici torpilele și alte soiuri de rachete). Comerțul va aduce cu cel din Elite, în care diferitele zone aveau specializări, unele marfuri se găseau într-un loc iar în altul erau foarte cautate. Treaba voastră ar fi să le plimbați.



## SANITY

**S**anity este probabil cel mai important titlu pe 1999 al celor de la Monolith și va folosi engine-ul grafic de la SHOGO, LithTech 3D. De data aceasta este vorba de un joc third person cu o interfață absolut inovativă. Aceasta este o dovadă foarte bună a flexibilității engine-ului, folosit de la un shooter first person la un joc de acțiune plin de magii și alte chestii foarte... explozive.

Sanity este plasat ca acțiune într-un viitor în care puterile minții sunt pe primul

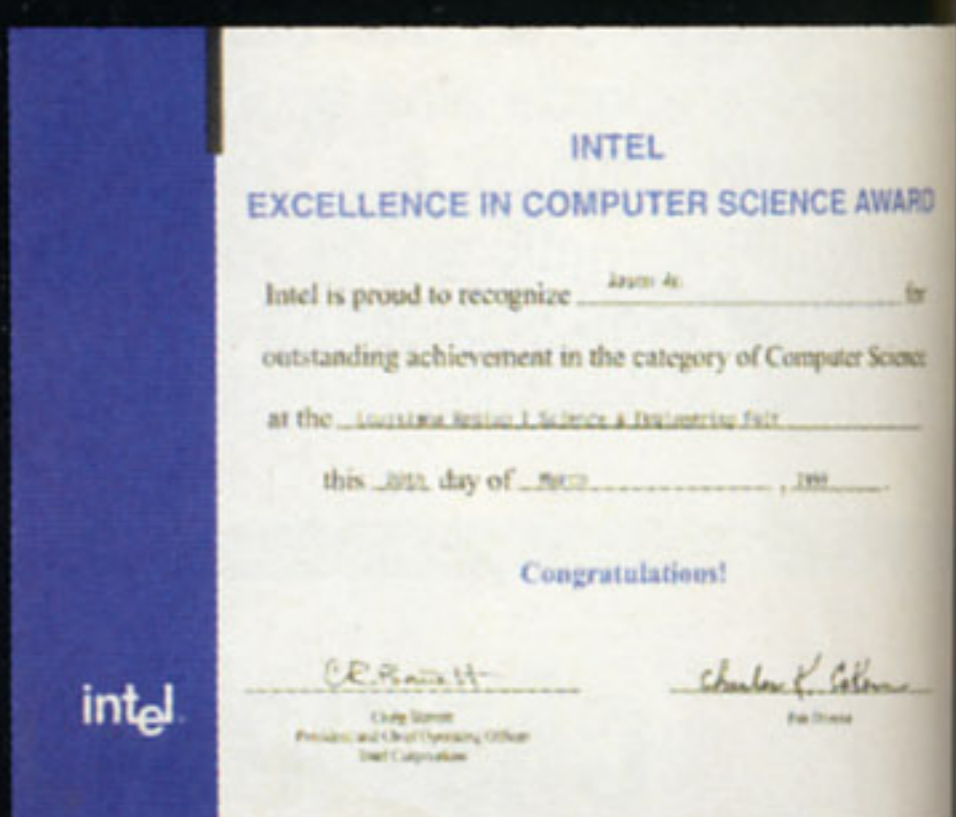
loc. Puterile se concretizează sub forma unor "talente" (de la fireballs la summon) ce pot fi învățate în jocuri single player sau multiplayer pe Internet.

Personajul principal (în single player desigur) oferă jucătorului rolul unui agent guvernamental, Nathaniel Cain (nume cu intonații destul de biblice), un specialist pyro-kinetic (i'm the fire-starter...) ce luptă împotriva unor "rogue Psionics". Jocul începe cu furtul unei mașinării pentru controlul minții, rezolvarea acestuia fiind prima misiune a lui Cain. Ce va descoperi el... veți descoperi și voi când va apărea jocul.



**S**a câștigi cu un proiect locul întâi la un concurs de știință, tehnica, tehnologie nu este de ici de colo. Ceea ce face însă acest fapt să ajungă o știre este că Jason Au, cel ce a câștigat locul 1 la acest concurs susținut și sponsorizat de firma Intel a venit acolo cu un proiect despre overclocking. Cum să-l faci și toate cele. El a primit de la Intel pentru acesta 200\$.

## PREMIU OFERIT DE INTEL PENTRU OVERCLOCKING!



## VR-1 CROSSROADS VA FOLOSI MICROSOFT DIRECTMUSIC

**S**ă o luăm ușor. Ce este VR-1, sau mai degrabă ce va fi VR-1 Crossroads: un joc multiplayer online maaaare de tot, rpg, dar, atenție, "text based".

Dacă mai țineți voi minte un articol dintr-un număr mai vechi am scris despre MUD ca gen de joc, e ceva în genul ăsta. Nu este nimic grafic, firul acțiunii îți este expus precum o poveste care se scrie chiar în acel moment. De data aceasta apare însă sunetul, iar folosind DirectMusic treaba stă cu totul altfel: nu numai citești pe ecran, dar vei și auzi (ei, nu va fi chiar așa de realist, însă

nimic nu poate atinge încă complexitatea rpg-urilor online în modul text). Sunetul este astfel realizat încât va respecta atât locația jucătorului (dacă intri într-o biserică vei auzi orgă sau coruri) dar și ce se întâmplă în jurul lui. Iar lovitura de grație vine cu încă un element: sunetul este realizat "pe loc", iar de fiecare dată când se îndeplinește să zicem un set identic de condiții, nu se va auzi același lucru, ci doar ceva similar. "Sună" bine, nu credeți? VR-1 Crossroads va fi disponibil în curând pe canalul de jocuri al serviciului America Online.



# TANK RACER

**P**rima impresie a fost: "Test Drive Offroad numai că pot trece prin decor și peste oponenti". Tank Racer este mai mult decât un joc de curse, căci tanculețul pe care îl conduci are destulă putere de foc să facă praf inamicii (asta dacă nimerești). Poți demola clădiri (de la colibe de paie la case de țară sau blocuri). Cursele se desfășoară în locații destul de diverse, de

la mlaștini pînă la o stație orbitală. Se mai poate juca și într-o arenă în care nu trebuie să ajungi nicăieri, doar să te asiguri că inamicii nu rămân întregi. Una peste alta un joc nu fenomenal dar probabil destul de plăcut pentru cei care au jucat Destruction Derby și ar fi vrut un tun pe mașină. Va fi publicat de Grolier Interactive și o să apară în aprilie 1999.

## STOP VIOLENTEI ÎN JOCURILE VIDEO !

"Familles de France" este un grup ce a pornit o cruciadă împotriva violenței în jocurile video, reușind să scoată de pe piața franceză titluri ca Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto și Carmageddon II. Se ajunge chiar și la tribunal. De, e mai ușor de atacat omul care distruge ceva acolo în joculețul lui decât cel care o face pe stradă, mai ales că omul nostru nu prea răspunde...

## GRAVIS SI GAMEPAD PRO USB

Acesta este primul gamepad special pentru port USB, iar Gravis a anunțat că îl va face disponibil din martie. GamePad PRO USB va putea fi folosit atât pe calculatoare PC cât și pe Mac, doar să aibe evident USB. Toate funcțiile device-ului original sunt păstrate, iar aspectul este similar: 10 butoane funcționale, un pad direcțional și un joystick (joystick handle) ce se poate scoate. De asemenea se va putea folosi pe jocurile de Windows 95/98, respectiv Mac OS 8.0 (sau mai recent). Prețul estimativ (ce include 3 ani garanție) va fi cam 30 \$.



# BEST COMPUTERS



Magazin 1: Bd Elisabeta nr 25  
(fostul Bd Kogalniceanu)  
Tel/Fax 01 312.5524

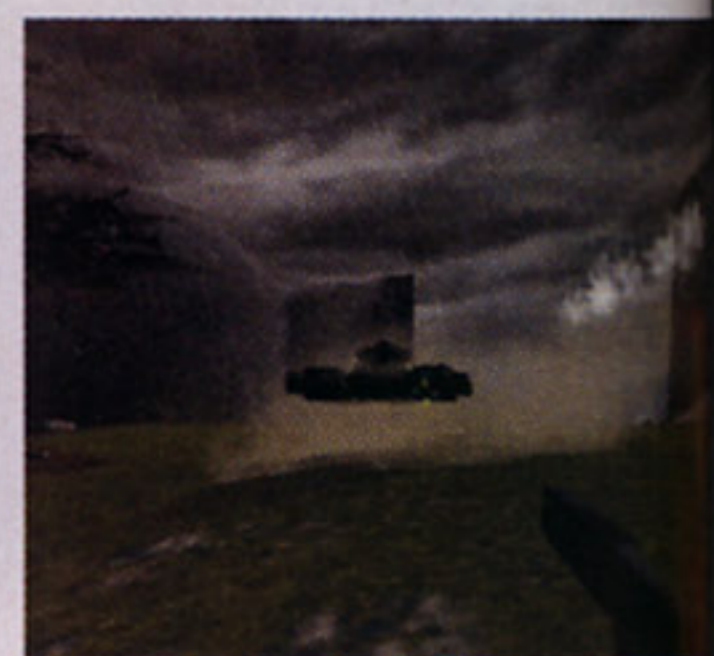
Magazinul tau de  
calculatoare  
E-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Magazin 2: Bd. I.C. Bratianu,  
Pasajul Pietonal Lipscani,  
Tel/Fax 01 310.2832

## HEAVY GEAR 2

Activision a oferit noi imagini din Heavy Gear 2. Spre deosebire de cele oferite pînă acum în aceste se vede foarte bine puterea engine-ului. Se pot observa ploaia sau praful

făcut de aterizarea unei nave sau pe de altă parte excelentele efecte de luminajie realizate de explozii în timpul nopții.



## LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

LoK promite a fi un RPG cît de cît interesant ce va fi publicat de Eidos chiar în această lună. Este vorba despre continuarea primului joc, deosebit de slab, unde rolul eroului îl are un vampir.



## BOSS RALLY

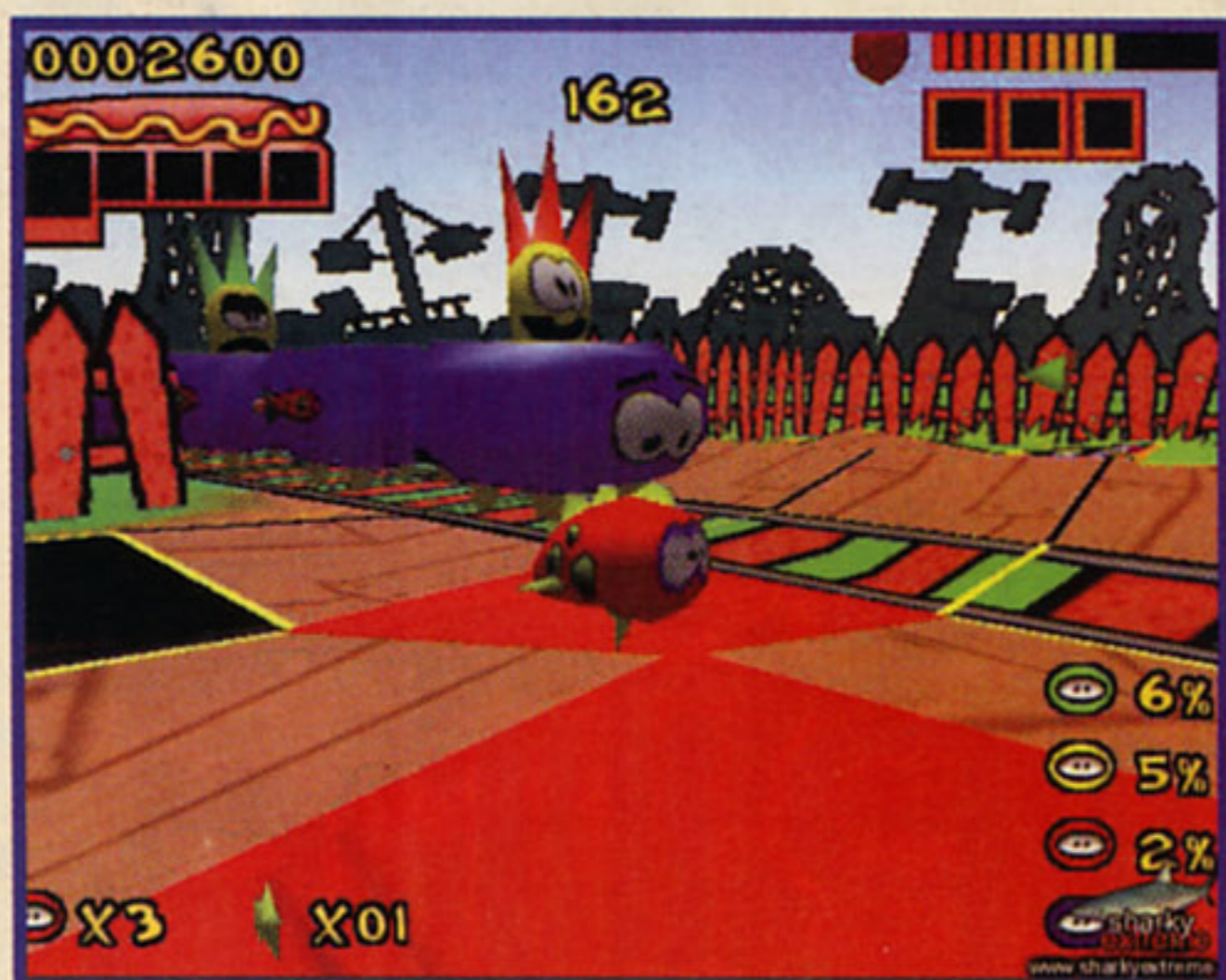
SouthPeak va mai publica și BOSS RALLY, un joc produs de Boss Game Studios, un joc de curse arcade 3D, gen raliu. Bine făcut, destule mașini, trasee iar calculatorul poate pune pînă la 19 oponenti într-o cursă. Boss Rally va ajunge în aprilie în state, urmînd ca restul lumii să se joace începînd din mai.

## WHEEL OF TIME



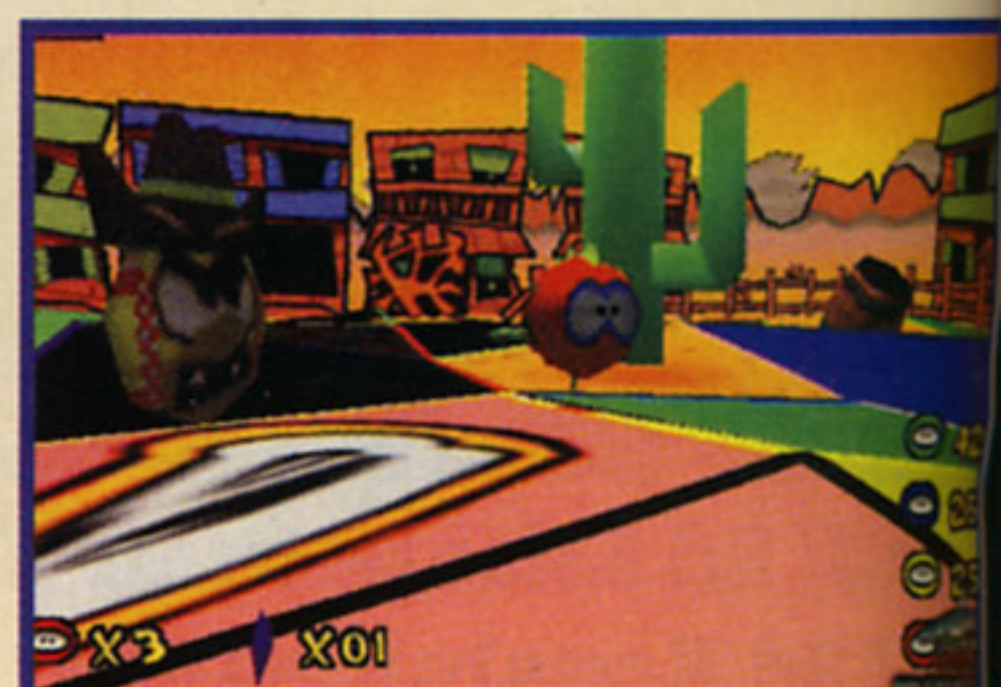
Seria "Wheel of time" a lui Robert Jordan este pe placul fanilor genului "fantasy", comparată chiar cu "Middle Earth"-ul lui Tolkien. Nu ne poate decît bucura că Legend Entertainment a decis să pună povestea într-un joc (ce poartă același nume chiar). Dacă jocul va putea prinde magia cărții, atunci și jucătorii vor fi sigur prinși. În single player veți fi Elayna Sedai, gardianul Chronicles of The White

tower (de unde se fură sigiliile ce îl țineau pe Dark One prizonier.... și jocul începe). Pentru multiplayer se rezervă mai multe personaje pe lîngă Elayna, Lider of the Children of Light, Ishamael sau the Hound. Scopul afit pentru single player cît și multiplayer este legat de sigilii, înșă ce se face cu ele veți vedea în joc. Un joc pe măsură pentru o poveste pe măsură.



## LIVEWIRE

SCI ne oferă un soi de puzzle 3D, LiveWire. Este ideea jocului este de a avea supremația pe nivelele 3D intens colorate prin înconjurarea unor sectoare (dacă înconjori un "pătrat" din nivel acesta se răsucește pe partea cealaltă care are culoarea jucătorului tău). Cele peste 50 de nivele sunt destul de complicate și nu este vorba de un joc simplist. Mai mult decît afit, jocul beneficiază de o atmosferă antrenantă beneficiind de serviciile lui D.J Allister Whitehead la departamentul muzică.







# THE PRINCE & THE COWARD



**P**entru cei care susțineau ca adventure-urile sunt pe moarte, casa poloneza Metropolis a venit să dovedească contrariul. The Prince & the Coward este un point'n'click fantasy adventure făcut de aceștia cu Jacek Peikara, unul dintre cei mai buni scriitori de proza fantastică ai Poloniei. TP&TC este aventura unui copil simplu, prins de un vrajitor în trupul unui prinț. El va trebui să treacă prin tot felul de încercări cum ar fi să înfilnească un vrajitor mort de mii de ani, să fie trans-

format într-un urs sau să omoare un vampir. Interfața este extrem de simplă, urmînd ca orice acțiune să fie făcută din maximum 2 click-uri. Se revine la sistemul mai vechi, cel cu open/pull/talk care se presupune că va face jocul mult mai atractiv și ușor de abordat pentru oricine. Puzzle-urile vor fi complexe și non lineare. Nu vor fi puzzle-uri gen Myst, experiența producătorilor făcîndu-i să se orienteze spre unele: "greu de rezolvat, dar ușor de abordat și distractive".

## BEST COMPUTERS

Best Computers și PC Gaming vă dau posibilitatea să cîștigați un pachet THE BIGGEST NAMES - THE BEST GAMES distribuit de BEST COMPUTERS ce conține nu mai puțin de 6 jocuri: NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION, SIM CITY 2000, NUCLEAR STRIKE, THEME HOSPITAL, DUNGEON KEEPER ȘI WARHAMMER: DARK OMEN.

**ÎNTREBARE:** Al cărei mari firme producătoare de jocuri este Best Computers distribuitor?

Nume & Prenume \_\_\_\_\_

Adresa \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

Raspuns \_\_\_\_\_

CONCURS



## VARGINHA INCIDENT 2

În țara în care se produce Samba se produc și jocuri de acțiune 3D, iar unul dintre acestea Varginha Incident 2. A doua parte a unui joc de succes de altfel în Brazilia ne promite state of the art graphics, deși pozele arată mai rău ca

Wolfenstein și povestea care va continua avînd la baza cazul Varginha. Producătorii ne anunță că se va folosi foarte mult puterea procesorului P3 pentru îmbunătățirea rutinelor de comportament uman și a inteligenței artificiale. Jocul va fi publicat de firma Perceptum Informatica.



## O JUMĂTATE CALCULATOR PE OM ÎN AMERICA

Dacă în America nu ai calculator și ieși pe stradă și te lovești de cineva, aproape sigur el are unul. Studii recente efectuate pe teritoriul unde curge numai lapte, miere, dolari, Coca Cola și McDonalds de către InfoBeads avînd la bază un eșantion de 50.000 de familii, relevă că 50.3% din cei chestionați au cel puțin un calculator acasă. Cifra reprezintă o creștere de 5.5% față de anul trecut, aceasta reprezentînd cea mai mare creștere din 95 înapoi.

## MOUSE SĂRITOR

Logitech a anunțat surpriza. În apropierea Crăciunului '99 de la firma Logitech va veni un extraordinar mouse force feedback. Logitech WingMan Force Feedback pe numele său complet va avea toate efectele de care beneficiază orice controller FF ca alunecări, într-un joc cu schi, recul la jocuri cu împușcături sau mișcarea cînd este împins de vînt pe un teren de golf, la un preț de aproximativ 150\$. Mouse-ul, care va avea 3 butoane, va suporta interfață USB și va avea ca cerințe minime Windows 98 și procesor Pentium.

## CIRC ÎN SPAȚIU

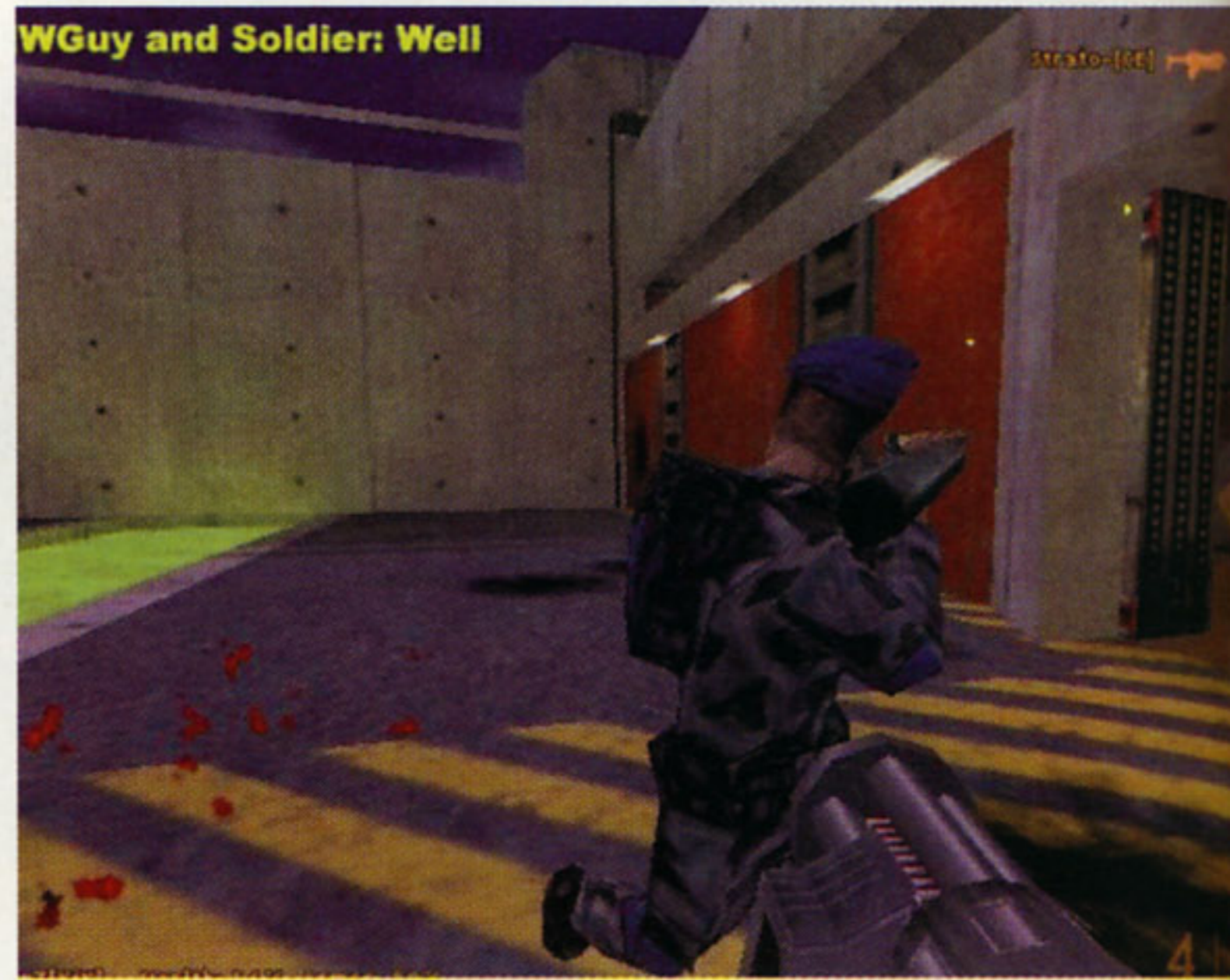
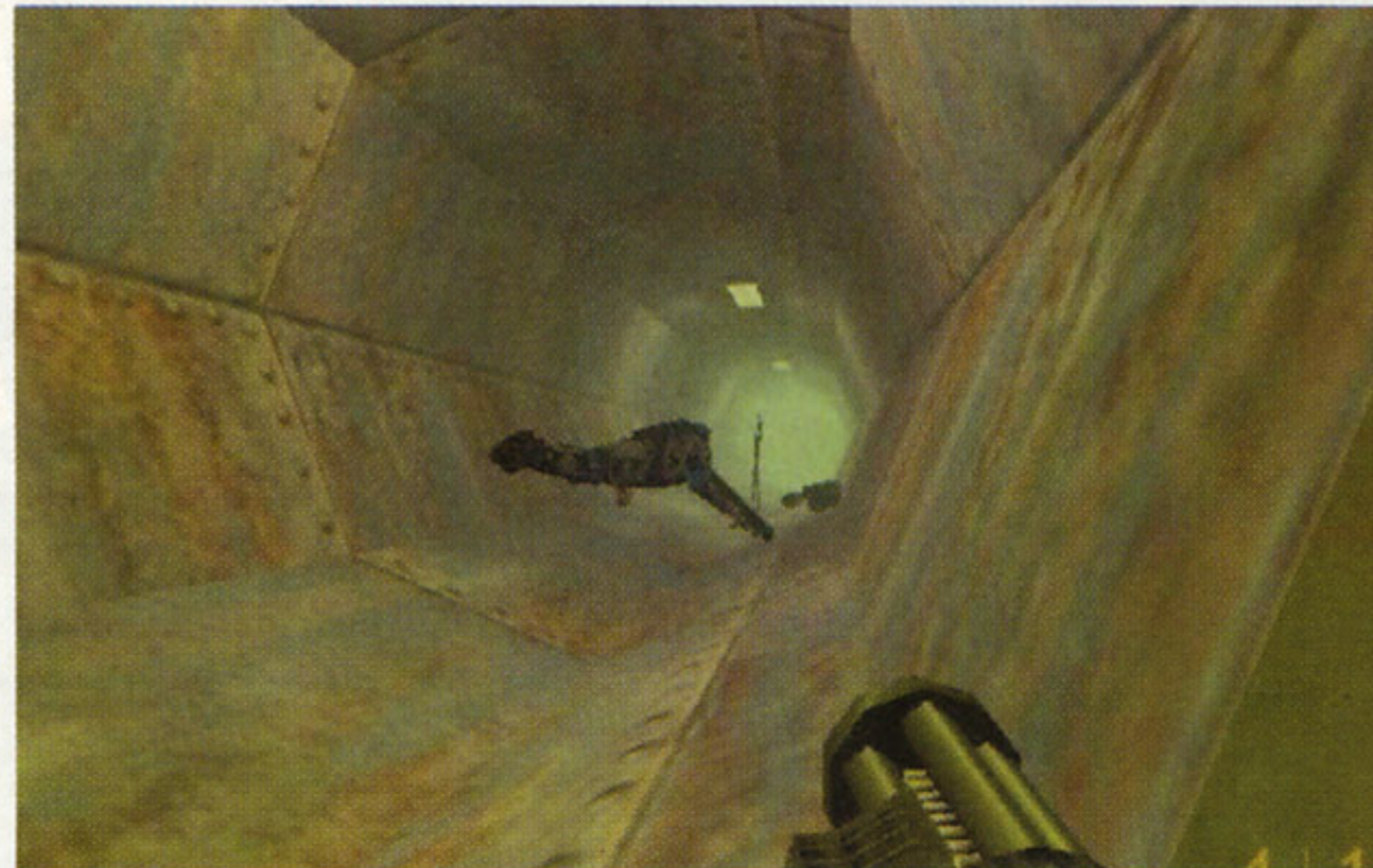
Infogrames are în lucru un joc cu un subiect foarte ciudat. Este vorba despre un adventure 3D despre un Circ Spațial, avînd în prim plan un comediant și echipa sa.

Starshot, eroul, are misiunea de a-și proteja prietenii și cunoscuții de disitrugătorul Virtua Circus. Jucătorii aleargă, sar și zboară pentru a proteja Circul Spațial prin 7 lumi 3D, aflate într-o galaxie bizară.



## TEAM FORTRESS CLASIC

A apărut Team Fortress Classic pentru Half Life. Iată cîteva poze din el. Le-am văzut, ne-au plăcut, vi le-am aratat.



## WEREWOLF: THE APOCALYPSE

Engine-ul de Unreal pare a fi cel mai bine realizat de pînă acum și se pare că multe jocuri vor apela la el în continuare. Unul dintre acestea este și ultima producție DreamForge: Werewolf: The Apocalypse. Este vorba despre un joc definit destul de complicat de cei ce îl fac ca un action adventure cu elemente de RGP.

Elementul original al jocului, care se va desfășura după principiul Unreal, deci un număr de nivele care vor trebui parcurse consecutiv, este posibilitatea de a te



transforma după cum te taie capul în 3 tipuri distincte de ființe. Inițial vei fi Ryan, om cu 2 picioare, un puștiulică cu sînge de vîrcolac care asistă la uciderea mamei sale de către un om. În quest-ul tău te vei putea transforma fie într-un lup fie într-un vîrcolac. Fiecare mod în care te vei afla îți va permite alt mod de abordare a luptei, ca om puțînd să tragi, ca lup să dai cu ghearele sau ca vîrcolac chiar să muști beregatele vecinilor. Jocul se anunță foarte interesant și vă vom ține la curent cum mai apare ceva nou.



# DEMOLITION RACER



## USS DARKSTAR

Este vorba despre un Total Conversion pentru Half Life. Informații nu prea există, tot ce se știe este că design-ul nivelelor va fi foarte bun, se vede și din poze, și modul lor de parcurgere deși liniar îți va permite de multe ori să te întorci în nivele anterioare și să rezolvi puzzle-uri noi, sau pe care le uitasei pe drum.



**A**colade anunța Demolition Racer, un derby plin de acțiune ce va include 16 mașini și 12 trasee. Jocul va fi disponibil pentru PlayStation și PC în această toamnă.

Cele 16 mașini sunt grupate în 8 tipuri, se va putea juca în mai multe moduri (demolition racing, bowl matches, stock car racing, last man standing, sau suicide racing). Efectele coliziunilor vor fi

vizibile (mașinile se deformează iar părțile eventual detașate în urma impactului vor efectua o frumoasă impresie artistică în zbor). Noroiul sau traseele de noapte vor face deliciul maniacilor volanu-

lui, de asemenea săriturile sau vitezele la care pot ajunge mașinile (în zbor sau cadere liberă). Nici muzica nu e de uitat (techno și hardcore industrial): Fear Factory sau Empirion.

Pentru informații de accesare a site-ului nostru sau a serviciilor noastre în București

**CONCURS**

## CISTIGATI 10 CONTURI INTERNET FULL ACCESS PRIN DIAL-UP OFERITE DE

Pentru a participa la concurs, raspundeti la intrebarea de mai jos, completati talonul si trimiteti-l pe adresa Media Sat.

**INTREBARE:** Cum se numeste serviciul de acces Internet prin dial-up oferit de MEDIA SAT?



### MEDIA SAT



Bl. Ferdinand 99

Telefon: 20 50 620

Fax: 20 50 655

E-mail: office@mediasat.ro

http://www.mediasat.ro

Nume .....  
Adresa .....  
Telefon .....

RASPUNS .....

**COMMUNICATIONS,**

**NO LIMITS**

# PLANESCAPE TORMENT



**Distribuitor:** Interplay  
**Tip joc:** RPG  
**Seamănă cu:** -  
**Redactor:** Alex Bartic

Probabil nu va contrazice nimeni afirmația ca Interplay este firma care a repus RPG-urile în drepturile lor după o perioadă destul de îndelungată în care acestea au fost considerate moarte și bine îngropate. Totul a reînceput în 1997 la Black Isle, subdivizie a Interplay, cei care au creat Fallout - RPG-ul anului

respectiv. Au urmat Fallout 2 și Baldur's Gate (Bioware, subdivizie IP), amândouă aclamate de fani, unul datorită stilului SF cu accente retro iar celalalt pentru implementarea excelentă a universului AD&D Forgotten Realms. Anul trecut Black Isle, în locul unui posibil Fallout 3 a anunțat Planescape: Torment, un joc

care pare ciudat chiar și din perspectiva producțiilor mai vechi ale firmei.

## TORMENT?

Torment se desfășoară într-unul dintre cele mai noi și mai ciudate universuri TSR - Planescape, creat în 1993 de Zeb Cooke, care spre deosebire de altele ca Forgotten Realms este mult

mai haotic, diabolic și ciudat din toate punctele de vedere. Planescape este o grupare de dimensiuni paralele, foarte variate în conținut și grupate ca spițele unei roți în jurul unei metropole centrale numită Sigil sau Orașul Ușilor, un fel de Mecca din care pornesc și în care ajung toate drumurile planelor. Universul este populat de oameni și zei, creaturi și obiecte fantastice sau normale, dotate cu darul judecății sau cu lipsa acestuia deoarece totul se petrece altfel, într-un mod mult mai lipsit de logica decât în alte RPG-uri devenite clasice. Personajul principal, Cel Nenumit, este foarte asemănător lumii sale, foarte bătrân și totuși fără vârstă, nemuritor și muritor într-un anumit sens, dotat cândva cu puteri imense, uitată de-a lungul multiplelor cicluri viața-moarte. De-a lungul vieților Cel Nenumit a avut mai multe ocupații, trecând prin meseriile de hoț, mag, preot și luptător, atingând întotdeauna nivelul maxim - 25 și murind pentru a se reîncarna din nou fără memoriile existenței anterioare. Obiectivul central al jocului nu are legătura cu intrigile clasice de genul omora monstrul cel rău sau slaveaza prințesa, ci este mai mult filozofic, personajul principal aflându-se în căutarea eului propriu și a



memoriile pierdute datorita mortilor sale. Clasa și aliniamentul pozitiv sau negativ se contureaza de-a lungul jocului și depind exclusiv de comportamentul jucatorului, iar restricțiile sunt practic inexistente, Cel Nenumit avind posibilitatea sa fie diabolic fara sa spawneze cîte o grupa de garzi la intrarea în fiecare oras ca în Baldur's Gate. Deoarece și Cel Nenumit a avut cîndva aproape toate meseriile posibile anumite caracteristici speciale ca vraji și atacuri de nivel mare îi sunt accesibile înca de la începutul jocului. Torment are conceptul de party, format din personajul principal și cel mult înca cinci oameni, deși acesta este

doar un fel de a spune știind ca primul companion al Celui Nenumit este un craniu fara corp iar mai încolo va fi însoțit de o armura goala pe dinauntru și totuși vie.

**TREZIREA**

Jocul începe cu redesteptarea personajului principal dupa ultimul deces, în capela mortuata din Sigil și include primele momente de panica și deruta care urmeaza acestui eveniment. Autorii au eliminat orice fel de dubii privind desfasurarea povestirii specificînd ca firul epic din



Torment este liniar și lipsit de multitudinea de questuri adiționale care inundau Fallout 2, atenția fiind concentrata în schimb pe dezvoltarea personajului principal și regasirea capacităților pierdute de acesta. Totuși numărul mic de questuri nu va reduce perioada de viața a jocului, deoarece desfasurarea acțiunii este influențata masiv de reacțiile pe care le au NPC-urile față de caracteristicile Celui Nenumit, care la rîndul lor

depind în totalitate de stilul jucatorului.

Torment folosește engine-ul celor de la Bioware: Infinity, utilizat de altfel și în Baldur's Gate, dar cu anumite modificari specifice universului Planescape. Deoarece jocul este orientat pe personajul principal camera a fost poziționata mai aproape de scena, totul fiind sensibil mai mare iar grafica are o tenta închisa și cu totul alt stil, fiind uneori mult mai diabolica și mai sinistra decît în fantastul BG. Personajul principal are un aspect care sa denote clar calitatea de nemuritor reîncarnat continuu, pielea sa fiind foarte pala, iar imaginea sa aduce foarte mult cu cea a unui cadavru.

Planescape: Torment

urmeaza sa iasa în vara și deși este un joc exclusiv singleplayer și nu beneficiaza de popularitatea unui univers foarte cunoscut cum este Forgotten Realms din BG, care a propulsat vânzarile acestuia în mod astronomic, pare de pe acum un viitor succes.

Exista însa posibilitatea ca istoria sa se repete și Black Isle sa scoata din nou un joc extraordinar și plin de bug-uri, așa cum s-a întamplat recent cu ultima lor realizare - Fallout 2, ale carui probleme nu au fost pe deplin rezolvate nici dupa cîteva patch-uri consecutive, ramînînd în memoria fanilor ca cel mai "grabit" joc care a aparut vreodata.



## SPEC OPS 2 = GREEN BERETS



**Distribuitor:** Zombie  
**Tip joc:** 3D Shooter realist  
**Seamănă cu:** Spec Ops  
**Redactor:** Dan Dimitrescu

**P**rimul 3D shooter realist din epoca modernă, Spec Ops, a fost depășit între timp de concurență la cele mai multe capitole. Zombie nu a pierdut însă deocamdată decât o bătălie, urmează a doua ...

### 3D SHOOTER FOARTE REALIST ... ?

Cu Spec Ops, Zombie s-au temut să nu asiste la un dezastru în cazul în care jocul s-ar dovedi mult prea realist pentru publicul larg. De aceea, ei au făcut multe compromisuri pentru ca să se poată lauda cu un gen nou de joc, dar să-l păstreze atractiv și jucabil. Cum între timp și alții au scos produse de acest gen, mai realiste însă, Zombie au hotărât să meargă mai departe cu noul lor joc într-un mod mult mai serios. Totuși pe nivele inferioare de dificultate jucătorul va putea în continuare primi mai multe lovituri înainte de a muri. S-a implementat un sistem de calculare a gravitației rănilor în funcție de poziția lor pe corp. Astfel o lovitură în cap va fi aproape întotdeauna fatală, în rest fiind în general nevoie de mai multe gloanțe.

Numărul de arme și

obiecte accesibile jucătorului a crescut sensibil, fiind acum incluse mai multe puști de precizie mare și chiar baionete, pentru lupta corp la corp. Armele pentru lupta în apropiere vor avea montate fascicule laser care să ajute jucătorul la ochire.

Un mare plus la capitolul realism este dat de limitarea câmpului de vedere/detecție al inamicilor (la fel ca în modul Stealth din ultimele versiuni ale lui SO) și a luării în considerare și a luminilor

### STRUCTURA MISIUNILOR

În Spec Ops 2, jucătorul reprezintă un soldat din rîndul Beretelor Verzi, a doua unitate specială a armatei americane. Misiunile se petrec însă în ziua de azi și nu în perioada care a făcut această unitate celebră: Vietnamul.

Locațiile diferitelor misiuni sunt India, Coreea de Nord, Thailanda, Antarctica, Germania și centrul de antrenament JFK. De data asta însă misiunile vor fi accesibile în orice ordine va dori jucătorul și se va pune mult mai puțin accentul pe îndeplinirea anumitor baremuri de timp, păstrîndu-se o limită



realistă.

În deplină tradiție Spec Ops, jocul se va concentra pe spații deschise, dar de data asta vor exista și spații interioare accesibile cu adevărat jucătorului. Din această cauză s-a mărit libertatea de mișcare a acestuia, permițîndu-se deschiderea ușilor și escaladarea diferite tipuri de scări. În anumite misiuni vor trebui folosiți clești pentru tăiat sîrma și alte obiecte asemănătoare. Se

pare chiar că se va putea căra corpul unui camarad inconștient, pentru a se da apoi primul ajutor.

Fiindcă veni vorba de camarazi, acum vei avea sub controlul tău până la 4 oameni (față de 2 în SO), aceștia urmînd să fie controlați fie direct fie prin intermediul mouse-ului.

În fine, în așteptarea lui SO2 și a engine-ului său grafic Viper îmbunătățit față de Ranger Team Bravo, nu trebuie să uităm că și din alte părți ne vin niște oferte foarte atrăgătoare.

# ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.  
Kogălniceanu 5  
Tel/Fax: (01)  
3125524

ÎN BUCUREȘTI

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

## JOCUL LUNII ESTE: SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



# ELECTRONIC ARTS

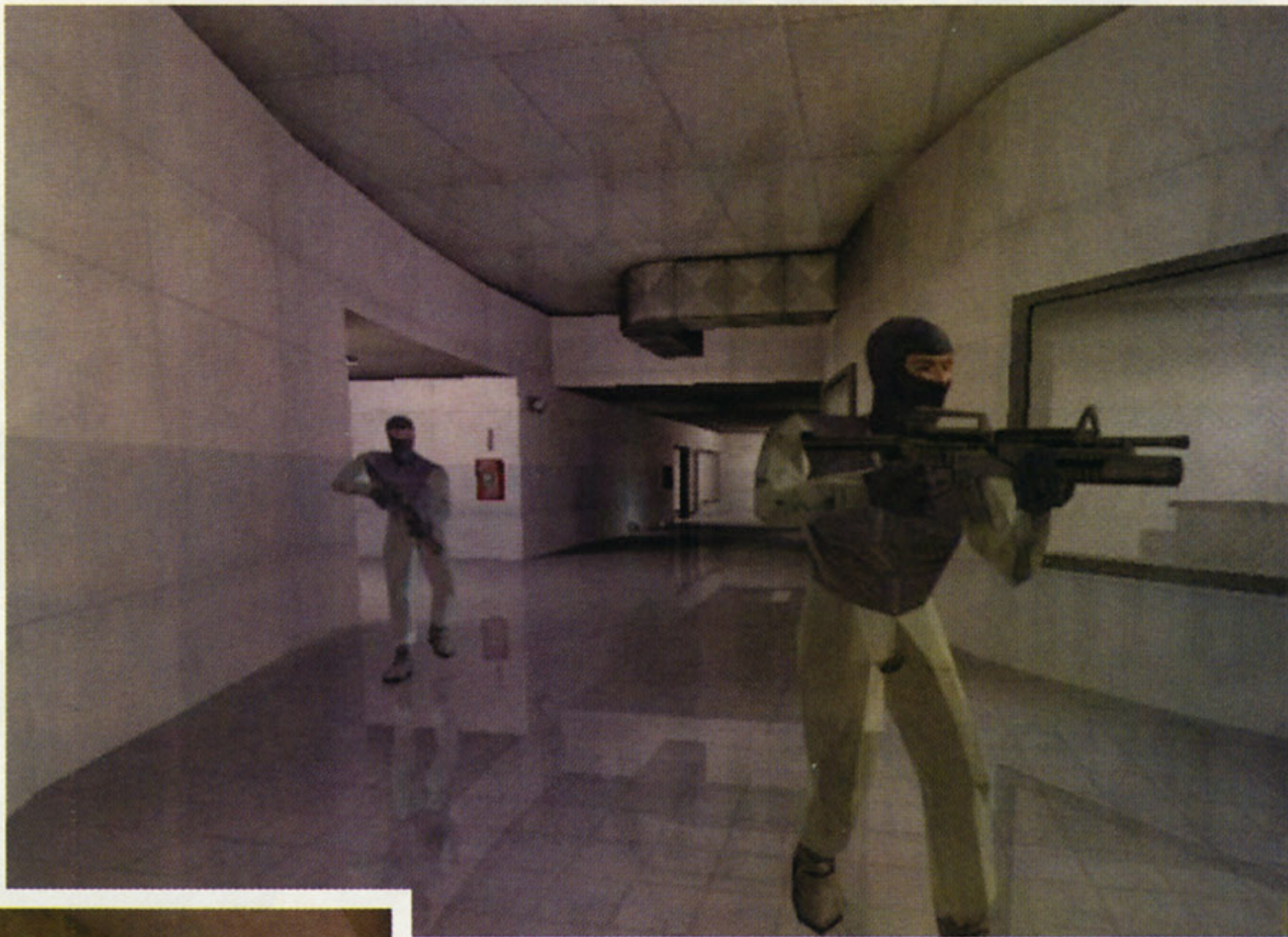
- Boxer NFL 99
  - Nascar 99
  - NBA Live 99
  - NHL 99
  - Pro 99
  - World Cup 98
  - Boxer NFL 99
  - Pro 29
  - North Racing
  - Japan
  - USA
  - World Air Force
  - NHL 98 Joypad Promo
  - Dungeon Keeper Gold
  - USA
  - Warrior Pilot
  - Procity Gold
  - World Racer 2
  - Procity - The
  - Driving
  - Pro 99
  - Pro Drive 4x4
  - Procity
  - SPX Games Pro
  - Boxer
  - NBA Live 99
  - Pro Drive 5
  - Pro Vegas Courses
  - Procity for Tiger
  - Boxer
  - Pro II Fighters
  - Procity Rinner Classic
  - C&C Classic
  - C&C Red Alert
  - C&C World Wide
  - Warrior / C&C, C&C
  - Pro Alert, Mission
- DISKS)
- 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
- 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
  - USNF 97 CLASSIC
  - WARGAMES
  - WING 4 CLASSIC
  - WORLD OF COMBAT
  - 2000
  - X FILES THE GAME

BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 3125524 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

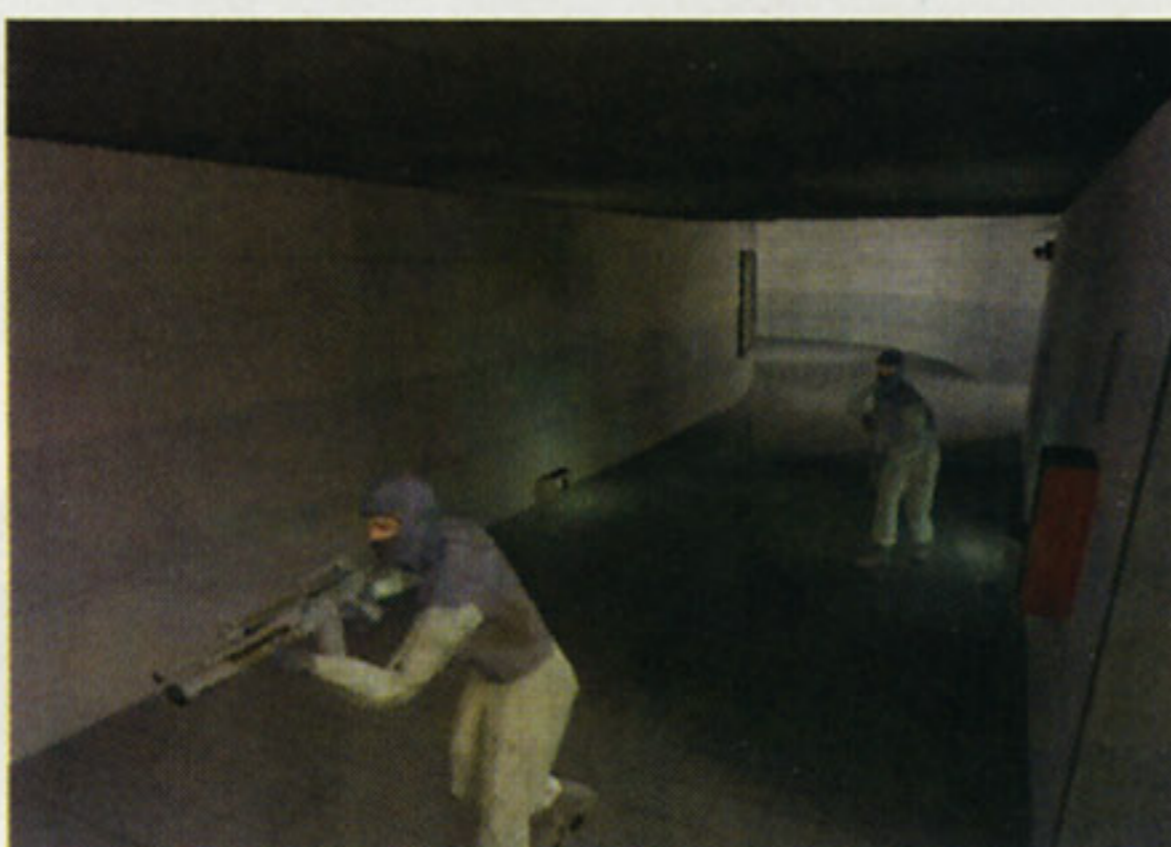
Magazinul tau de calculatoare  
**BEST COMPUTERS**

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





# NAVY SEALS



**S**ierra On-Line, una din primele firme care au realizat cu adevărat jocuri pe calculator, a început anul 1999 printr-o masivă restructurare ce a dus la închiderea unei mari părți din studiourile sale și concedierea celei mai mari părți a angajaților. Printre studiourile desființate se numără și Yosemite Entertainment, primul sediu Sierra. Responsabili în principal pentru seria SWAT, Yosemite aveau acum între proiecte și un foarte promițător 3D shooter realist intitulat Navy SEALs. Acesta ar fi putut fi unul din hit-urile anului viitor, dar se pare că momentan este oprit din dezvoltare, iar cea mai mare parte a echipei de realizatori a fost concediată sau a refuzat mutarea în altă zonă. Proiectul a trecut în stadiul de hold, încă nu se știe când va fi reluat. Despre ce era însă vorba ?

## OAMENII FOCĂ

După cum se poate ghici din titlu, avem de-a face din nou cu trupele speciale ale marinei americane. Spre deosebire însă de proiectul Digital Platoon, acțiunea jocului de față se petrece în ziua de azi, deci avem de-a face cu misiuni și echipamente actuale. În plus jocul nu se centreează în jurul unei singure acțiuni militare (implicarea americană în Vietnam) și de aceea misiunile sunt mai variate ca zonă naturală și tip. Printre misiuni se numără misiuni în junglă, deșert, mediu urban, arctic și subacvatic. Cel mai probabil misiunile sunt de tipul anti-tero, cu eliberare de ostateci, pentru că SEAL au fost implicați adânc și în asemenea operațiuni.

Pentru a se asigura veridicitatea și realismul jocului, s-a apelat la serviciile a doi foști combatanți: în calitate de designer Paul Robinson, un om cu experiență îndelungată (de la 16 ani) în industria entertainment-ului, care în plus a servit și ca lunetist la pușcașii marini americani în timpul Războiului din Golf, și în calitate de consultant Richard Marcinko. Acesta din urmă, fost membru SEAL, a comandat echipa SEAL nr. 6 (cea mai celebră dintre ele) iar mai târziu a fost primul

comandant al Celulei Roșii, cea mai secretă și de elită unitate specială a marinei, care avea ca scop executarea de atacuri teroriste împotriva unor obiective militare americane, pentru a testa asigurarea securității. Marcinko, autor a multor cărți pe tematică SEAL, s-a arătat foarte entuziasmat de proiectul celor de la Yosemite, punând cu adevărat suflet în realizarea lui.

## UNREAL

La fel ca și proiectul Digital Platoon, Navy SEALs folosește engine-ul grafic din Unreal. Se pare că acesta este totuși capabil de a reprezenta spații extrem de largi, dar rămâne de confirmat dacă se descurcă bine și cu vegetația deasă caracteristică junglei.

Față de alte jocuri de același tip, NS aduce și câteva elemente destul de originale, cum ar fi alegerea modalității de inserție în zona de operații sau posibilitatea conducerii unor vehicule. Atunci când jocul a fost pus pe butuci, fusese implementat vehiculul SEAL pentru patrulare în deșert, astfel încât un jucător putea fi șofer (cu model fizic realist) și un altul putea fi pasager și trăgător cu armamentul montat pe mașină. NS era conceput astfel ca toate misiunile să poată fi abordate și în multiplayer. În lipsa colaboratorilor umani, jucătorul prelua rolul comandantului SEAL care putea examina acțiunea prin mai multe camere de luat vederi și să comande soldații din echipă, fie prin control direct fie printr-o interfață tactică.

## MAI E VREO ȘANȘĂ ?

Deși proiectul a fost oprit momentan, pe Internet se duce o campanie pentru relansarea lui. Puteți afla mai multe amănunte la : [http://www.ameritech.net/users/matthew\\_ratliff/petition.html](http://www.ameritech.net/users/matthew_ratliff/petition.html)

O a doua șansă ar fi înființarea de către membrii echipei inițiale a unei noi companii, care în colaborare cu "Demo Dick" (cum era supranumit Marcinko în SEAL) să își pună de data aceasta toate ideile în aplicare.



# BATTLEZONE II

**Distribuitor:** Activision

**Tip joc:** -

**Seamănă cu:** Battlezone

**Redactor:** Camil Perian

Cum se și întrevedea de altfel, 1999 nu va fi anul originalității, ci mai mult al spectaculozității, al engine-urilor foarte performante și al graficii care îți ia ochii.

Battlezone 2, continuarea excelentului remake al anului trecut, nu face excepție și urmează a fi lansat spre sfârșitul acestui an cu un nou engine, noi unitați cu un AI și un sistem de joc mult îmbunătățite.

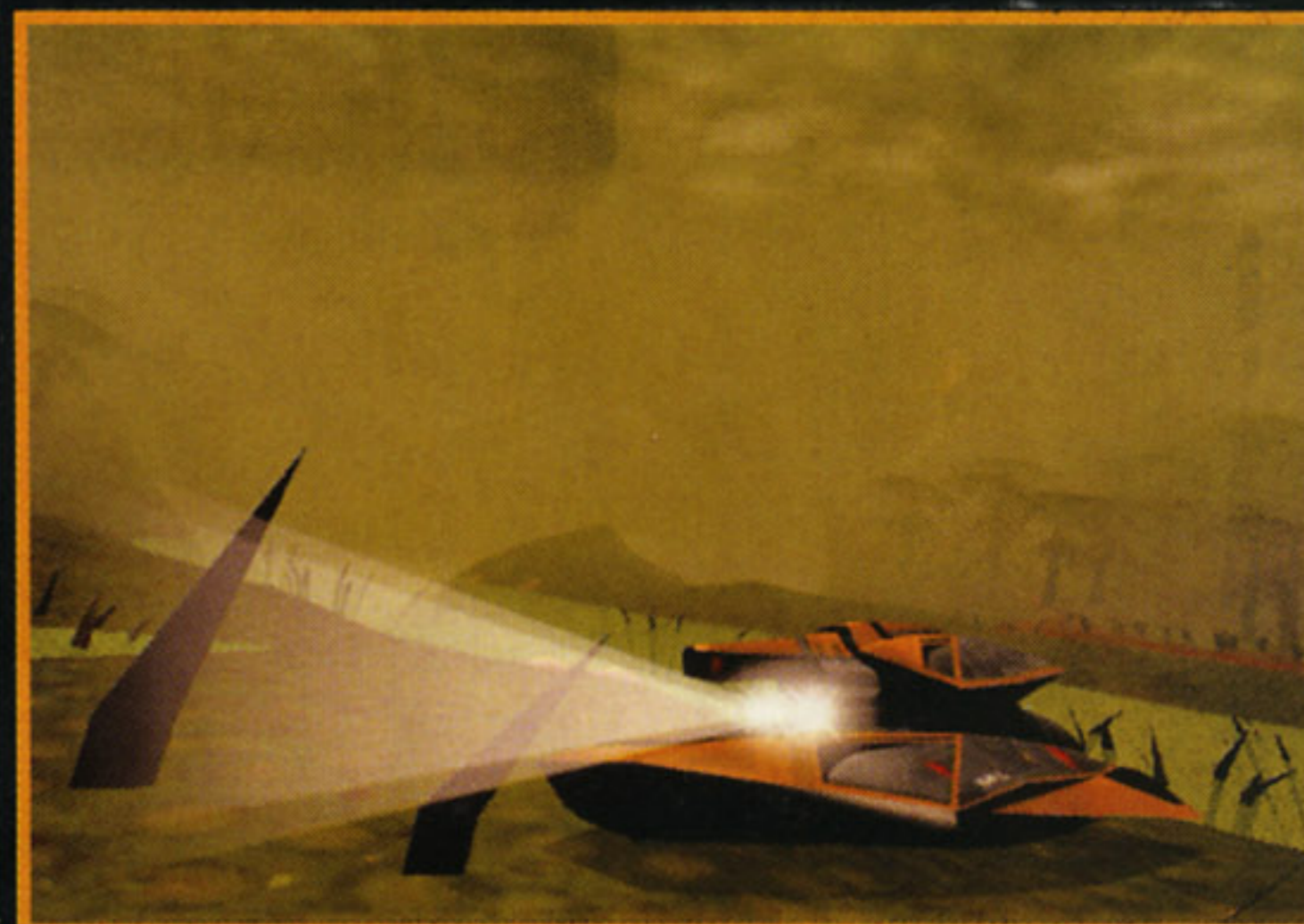
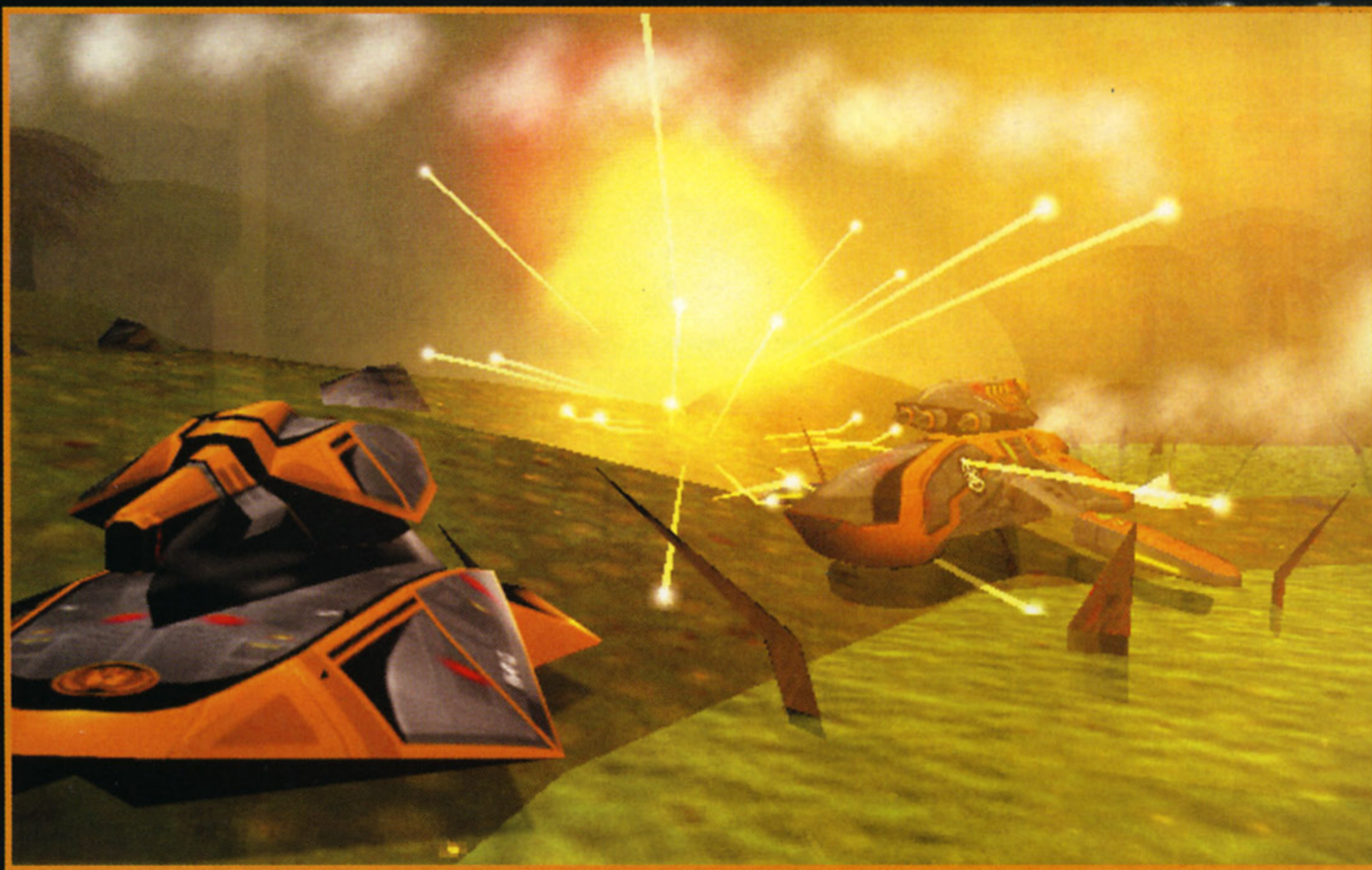
Primul lucru care vorbește despre Battlezone 2 sunt chiar senzaționalele imagini pe care le puteți vedea aici. Grafica face un pas spre o nouă generație, ceața, fumul, sau transparența apei vorbind despre un engine care rivalizează cu producție care va apărea. Alte aspecte care vor fi îmbunătățite sunt reprezentate de aspectul exploziilor, mult mai spectaculoase după cum puteți vedea, sau acela al determinării zi - noapte. Acest ultima punct va da o nouă dimensiune jocului, necesitatea de a umbla noaptea cu farurile aprinse pentru a vedea ceva în jur făcându-te de multe ori o țintă vulnerabilă.

Adăugând aici și mediul înconjurător ce va fi format din tot ce va puteți imagina ca râuri, lacuri, mlaștini, dealuri sau păduri rezulta o total nouă abordare decât cea din Battlezone, care acum poate fi privit ca un joc simplist în comparație cu continuarea lui. Texturile navelor sunt foarte interesante și originale, evidențiind atenția la detaliu pe care producătorii o acordă acestui joc.

Deși nici în primul joc de lepadat ca design, unitățile au suferit în Battlezone din punct de vedere numeric. Cele numai câteva unitați permiteau în general un număr restrâns de tactici. În Battlezone 2 însă vom avea peste 30 de unitați care vor putea fi construite, printre acestea numărându-se lumbering walker, mammoth assault tank sau speedy mortar bike, o unitate exclusiv terestră, prima de acest tip, motorizată a seriei.

Complexitatea jocului va fi dată și de posibilitățile mult mai largi de dezvoltare, lumile deja cucerite putând fi aparate cu fortificații sau pur și simplu pradate de tot ce au mai bun și apoi abandonate. Baza ta va putea fi mutată oriunde, acest element având o mult mai mare importanță, datorită posibilității reale de epuizare a resurselor după un anumit timp.

Battlezone 2 se anunță ca un joc de excepție care probabil va fi unul din primele 5 jocuri ale acestui an.



**Distribuitor:** Infogrames  
**Tip joc:** 3D Action/Advent.  
**Seamănă cu:** -  
**Redactor:** Dan Marina

"Outcast este un joc de acțiune-aventură 3D care poate fi jucat atât din perspectiva First Person cât și Third Person. Va conține 6 arme fiecare cu 3 upgrade-uri (aruncător de flăcări, de grenade, laser). În afară de acestea vor exista un număr mare de alte obiecte cum ar fi ochelari cu raze X, explozibili și tot așa."



# OUTCAST



Totul începe în 1984 când, într-un efort de a combina teoria relativității cu nou descoperitele legi ale fizicii cuantice se ajunge la definirea conceptului de "Super String". Este vorba de demonstrarea existenței unui număr de 6 lumi paralele cu a noastră. Apoi, între anii 1998-'99, matematicianul William Kauffmann aduce argumente în favoarea unui număr infinit de astfel de lumi. În 2001, Kauffmann și Anthony Xue demarează un proiect sub patronajul Statelor Unite care urmărește să trimită o sondă în cea mai apropiată dintre aceste lumi — numele de cod: "Side Step". În data de 5 iunie 2002, sonda Christobal dispare într-o violentă explozie de energie, și câteva minute mai târziu începe să transmită imagini ale unei lumi necunoscute. Încet, un personaj humanoid se apropie de camera de luat vederi și scoțând un obiect misterios începe să ... traga. Legătura cu sonda se întrerupe. Peste numai câteva secunde o explozie distruge în întregime laboratorul, în locul lui aparând

ceva asemănător cu o gaură neagră. Atrage orice obiect aflat în apropiere și este în continuă creștere. Un proiect menit să descopere viața se transformă într-o amenințare pentru întreaga omenire. SUA hotărăște teleportarea unei echipe de 4 oameni în vecinătatea probei cu scopul de a o repara și de a încerca prevenirea unui dezastru. Echipa este formată din Kauffmann, A. Xue, Cutter Slade și Marion Wolfe.

## CUTTER SLADE

Eroul acestui joc, CS reprezintă forța de intervenție rapidă armată din cadrul echipei. Este specialist în lucrul cu calculatorul, scafandru, lunetist, expert în explozibili și în general cel mai potrivit om pentru o misiune de infiltrare într-un mediu ostil. A fost adoptat și crescut de un profesor de istorie, Dr. Chuck Slade care i-a oferit o educație deosebită. Înainte de a termina academia militară și a fi recrutat în rândul trupelor speciale SHIELD a petrecut un număr de ani de unul singur în deșertul Arizonei. Acest comporta-



ment ia determinat pe toti cei care-l cunoasteau sa-l considere un lup singuratic, un ratacitor, un Outcast...

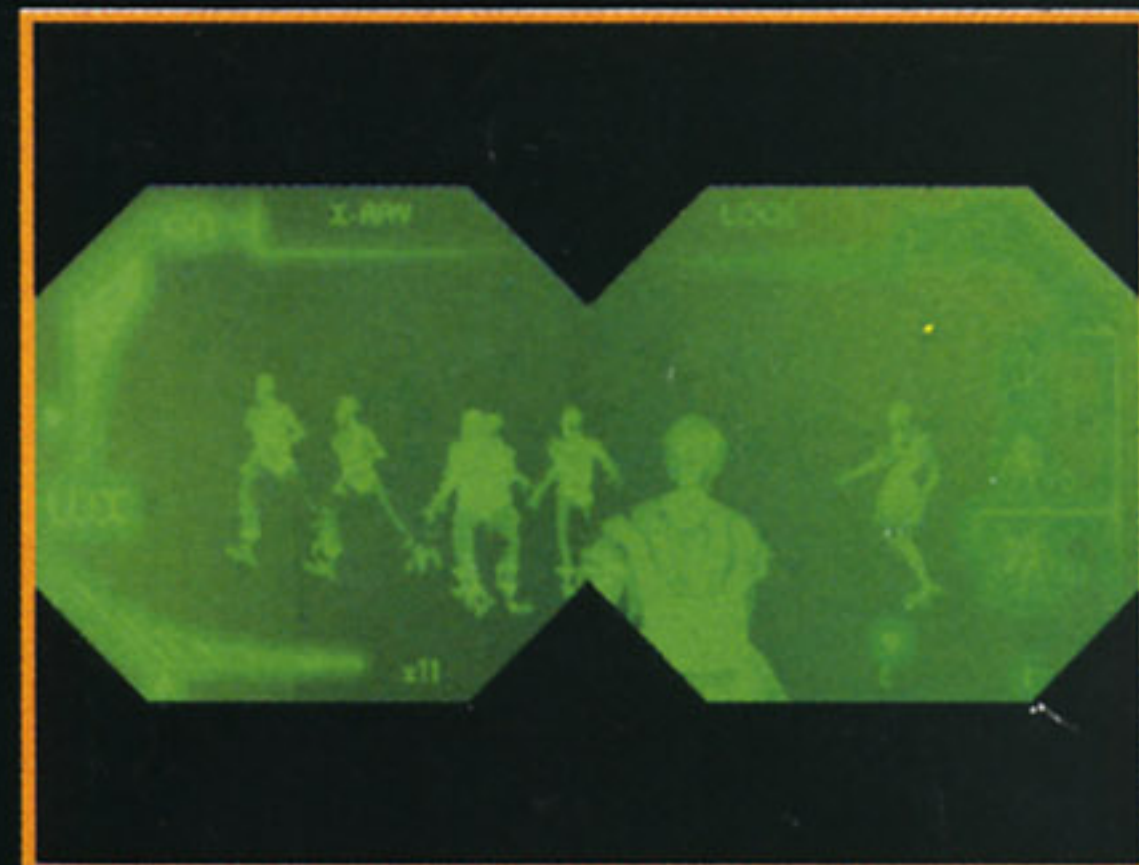
Outcast este un joc de actiune-aventura 3D care poate fi jucat atat din perspectiva First Person cat si Third Person. Va contine 6 arme fiecare cu 3 upgrade-uri (aruncator de flacari, de grenade, laser etc.). In afara de acestea vor exista un numar mare de alte obiecte cum ar fi ochelari cu raze X, explozibili si tot asa.

AI

Creierul care va echipa celelalte caractere din joc poarta denumirea de GAIA. Principiul pe baza caruia functioneaza reprezinta o premiera in lumea jocurilor. Si iata despre ce e vorba:

Intr-o circumstanta oarecare, un personaj are mai multe posibilitati de a actiona (sa fuga, sa se ascunda etc.). Creierul lui este impartit in mai multe entitati denumite agenti. Fiecare astfel de agent stie cum sa execute o astfel de actiune si incearca sa convinga personajul sa faca acel lucru. In functie de circumstanta, unul sau mai multi agenti au castig de cauza si una sau mai multe actiuni sunt executate. Aplicarea acestui tip de inteligenta va permite crearea unor personaje neutre (preoti, vanzatori, trecatori) foarte realiste prin combinarea de agenti ca frica, curiozitatea. De asemenea oboseala, dorinta de a obtine informatii, bani sau mancare.

Jocul permite actiuni complexe cum ar



fi intreruperea alimentarii cu apa a unei garnizoane inainte de a o ataca, lucru care poate schimba atat capacitatea de lupta a aparatorilor cat si dorinta acestora de a se lupta.

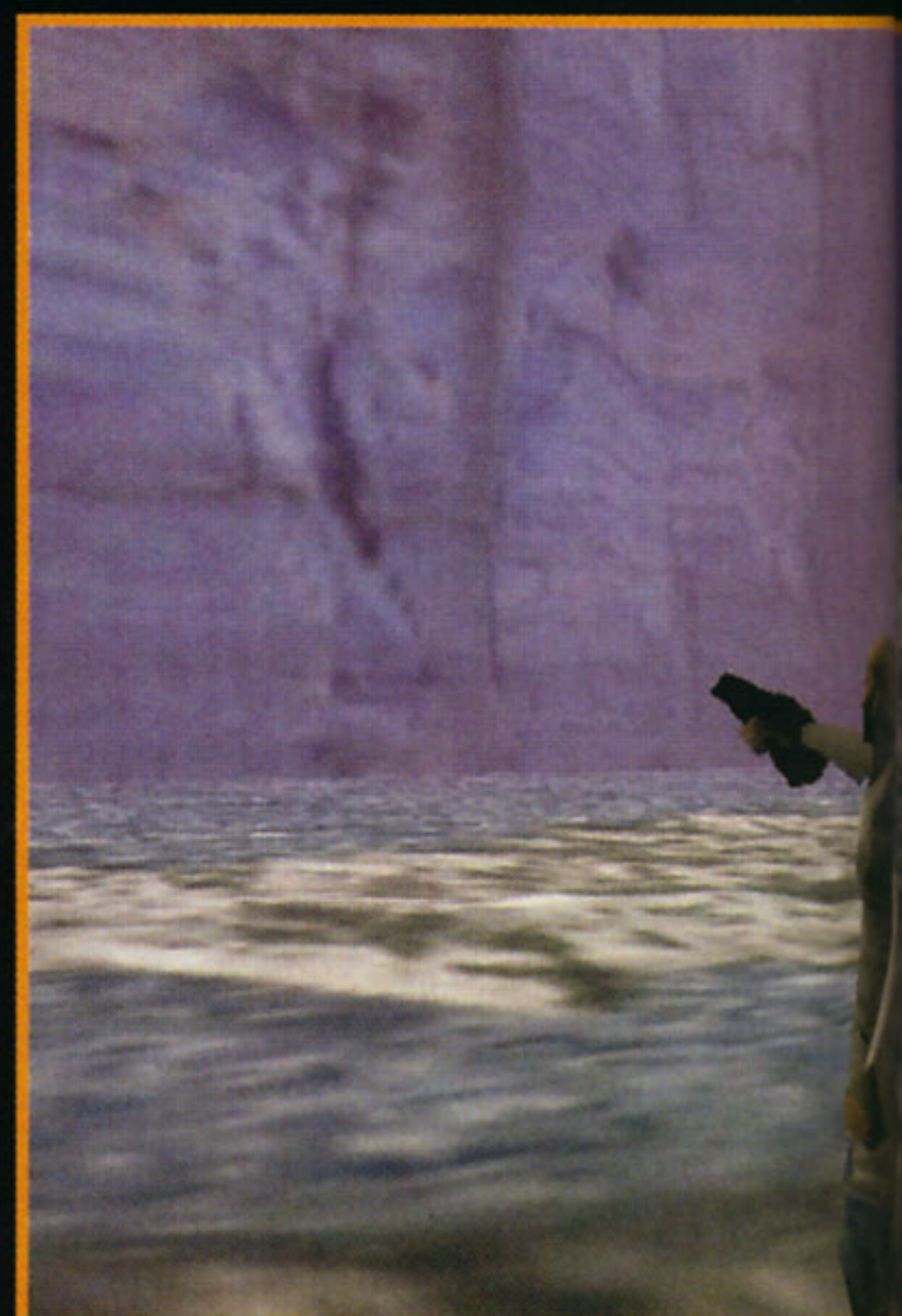
Soldatii folosesc tactici de lupta cum ar fi atacul din flanc, invaluire, retragere, a caror reusita depinde de capacitatea fiecaruia dintre ei de a comunica cu ceilalti, si toate celelalte elemente expuse anterior.

### GRAFICĂ ȘI SUNET

Motorul grafic este extraordinar. Desi deocamdata rezolutia maxima este 512x384 animatia foarte bine realizata duce la un mediu 3D extraordinar. Personajele se misca pe baza unui schelet, acoperit cu un numar mare de poligoane si in jur de 20 de texturi diferite. Fiecare imagine va avea 163000 de voxeli iar fiecare lume va fi realizata din 24 de milioane. Mediul va avea un grad mare de interactivitate (poti face pe taietorul de lemne inarmat cu un laser). In afara de acestea exista si toate celelalte elemente care duc la imagini apropiate de realitate: suprafete curbe, textura corectata in functie de perspectiva, transluciditate, transparenta, umbre corecte, luminozitate diferita de care se tine seama, ceata sau ploaie.

Producatorii, compania Appeal, sunt siguri de faptul ca tot acest joc va functiona bine pe un P200 MMX, 32Mb si accelerator grafic ceea ce ma face sa fiu foarte curios si sa astept scurgerea timpului (prin toate celelalte nenumarate lumi paralele) pana in momentul aparitiei jocului.





# HAB 12



**Distribuitor:** -  
**Tip joc:** Action/Adventure  
**Seamănă cu:** -  
**Redactor:** Mihai Dobrică

**"Rezultatul: un 3-rd person action/adventure în care Miray este personajul principal. Adică o clonă Tomb Raider? Greu de spus deocamdată, însă cu siguranță producătorii nu duc lipsă de imaginație"**

Cândva, în viitorul foarte îndepărtat, Miray - un muncitor / navigator cu experiența - sosește tensionat la noul loc de munca, Sentinent, o imensă stație spațială aparținând companiei de cercetări Questar. Însă totul este liniștit iar Miray își recapătă încrederea în sine după ce întâlnește câțiva prieteni vechi pe Sentinent. Ceea ce deosebește Sentinent de alte stații spațiale, cu excepția dimensiunii desigur, sunt Hab-urile.

Prescurtare de la "habitat", fiecare din cele 12 habituri date în folosință pînă la momentul sosirii lui Miray pe Sentinent reprezintă niște containere imense în care au fost recreate cu exactitate condițiile de viață ale diferitelor tipuri de specii extraterestre descoperite. Sentinent calătorește din planeta în planeta, din sistem în sistem, cautând noi forme de viață, iar când o specie nou descoperită se dovedește interesantă pe stație se construiește un nou Hab, în care sunt suspuse cercetării câteva exemplare capturate. Pe Sentinent nu se desfășoară foarte multe experimente, compania câștigînd mai mult din vânzarea specimenelor, dar ghinionul face ca tocmai în prima zi de munca a lui Miray, în timp ce acesta se afla într-o navetă cu care ridica un nou specimen pentru

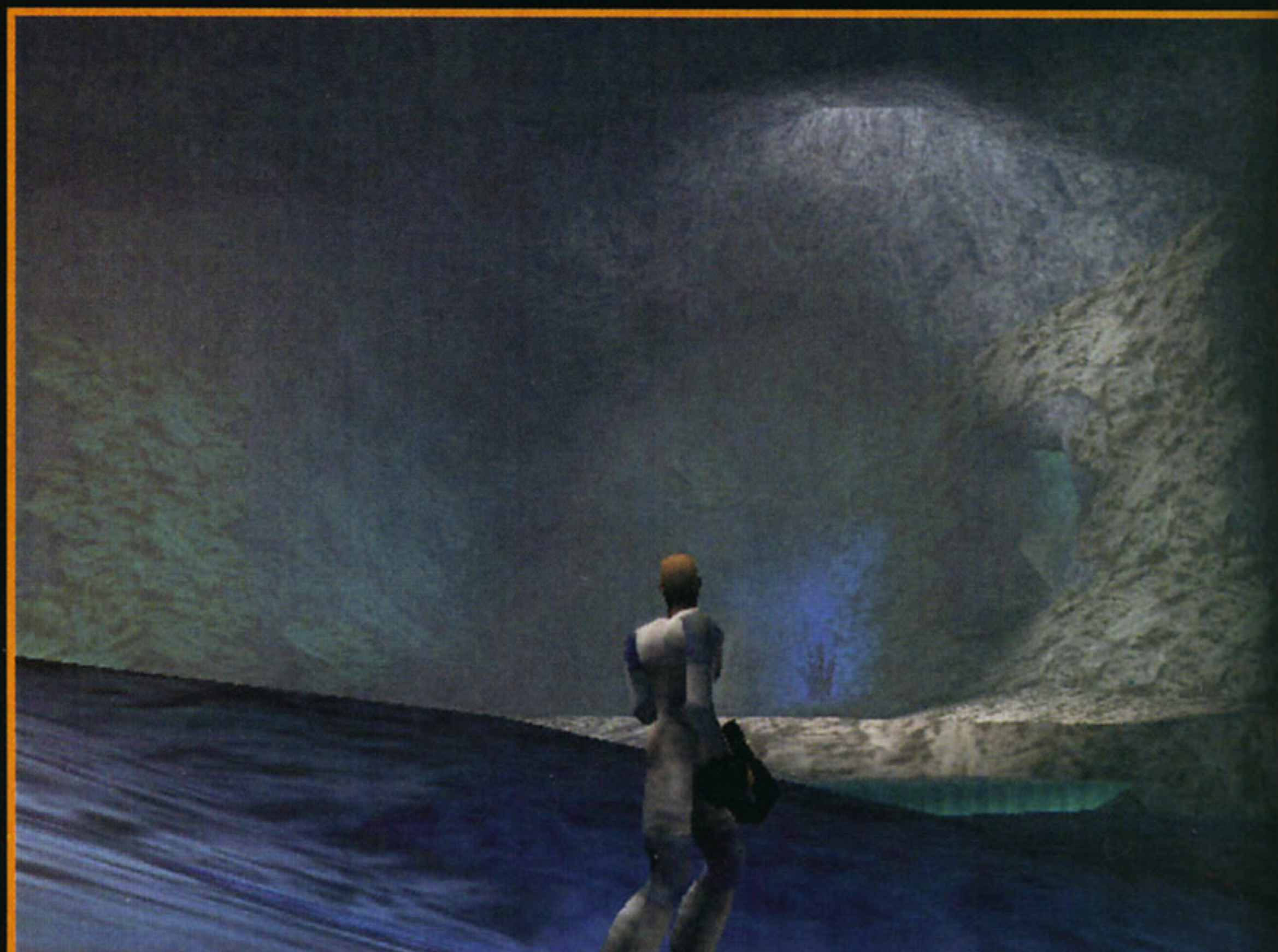
Hab 12, ceva să meargă prost...

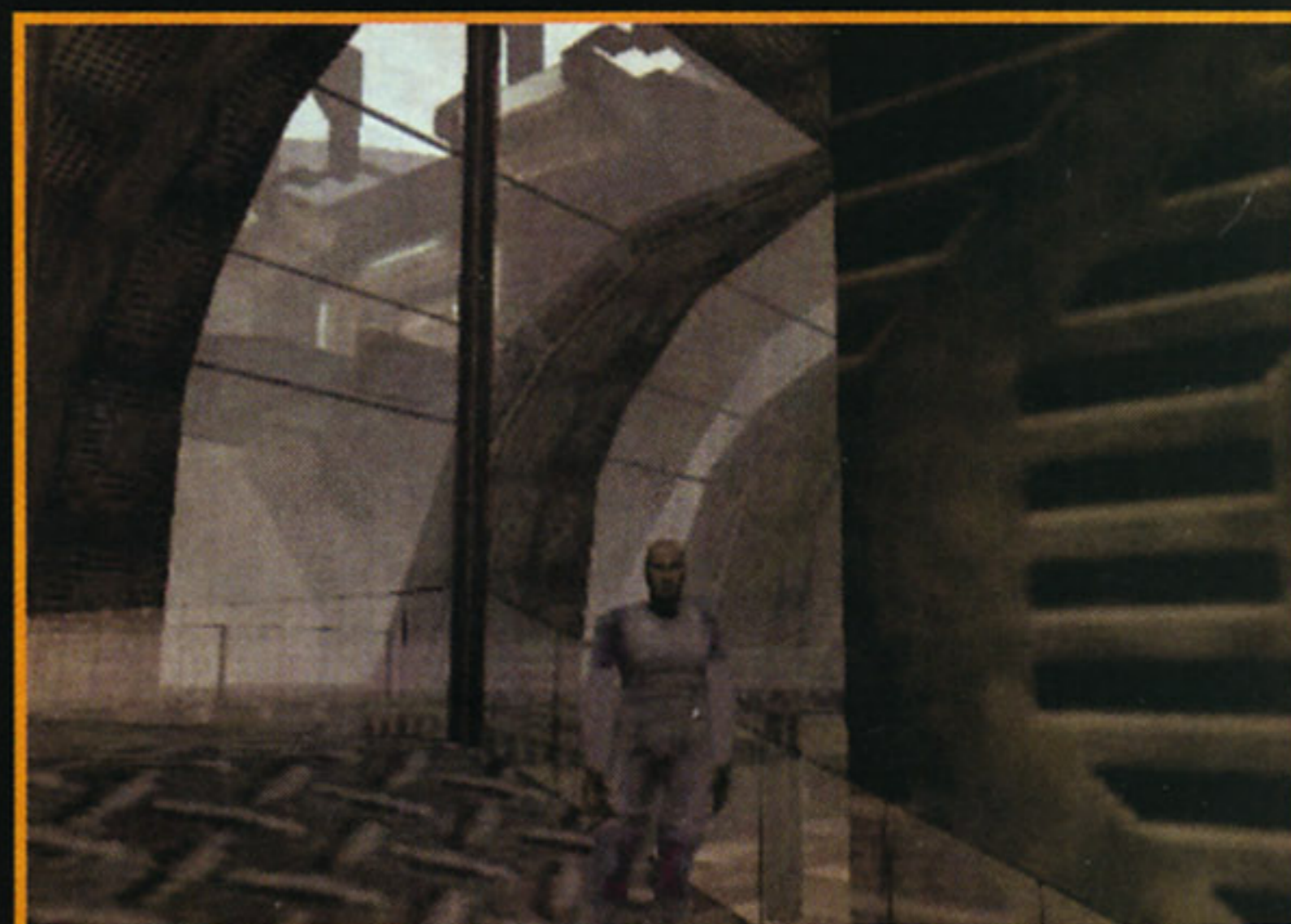
## EXCESUL DE IMAGINAȚIE

Rezultatul: un 3-rd person action/adventure în care Miray este personajul principal. Adică o clonă Tomb Raider? Greu de spus deocamdată, însă cu siguranța producătorii nu duc lipsa de imaginație. Primul element original și atractiv îl constituie cele 12 "lumi" pe care Miray va trebui să le străbata pentru a scăpa de pe Sentinent, acum o navă distrusă, plină de cercetători și lucrători raposați. Hab-urile, încăperi cu o marime de câțiva kilometri cubi

reprezintă practic bucați decupate din diferite planete ale galaxiei, împreună cu formele ciudate de viață care le populau - cerul, vegetația, relieful, aerul - toate au fost reproduse cu exactitate. Preiei controlul asupra lui Miray după ce acesta își dochează naveta pe Sentinent. Oxigenul va reprezenta cu siguranță un factor important în joc - doar ai de străbătut 12 ecosisteme extraterestre - la fel și armele (foarte puternice și originale spun producătorii) și muniția, fiindcă extraterestrii ăștia, deși nu sunt prea deștepti, sunt foarte violenți. Hab 12 se mai laudă cu AI

individual pentru fiecare creație extraterestră și evenimente scriptate. Totuși avem de-a face cu niște "animale" (se pare că Sentient conține numai specii neinteligente) deci nu-i mare greutate de scris AI-ul. Împușcătul la extraterestrii nu va fi singura modalitate de a termina jocul, de fapt nici nu este recomandată o confruntare directă cu monștrii fiindcă în ultimul Hab vei avea de omorât un monstru mare și tare iar muniția va reprezenta o problemă. Producătorii (Ratloop) sunt hotărâți să pună accentul pe puzzle-uri logice deși au menționat că "alergatul și saritul vor face





parte din ecuație". Din păcate nu au suflat nici o vorba despre ce fel de puzzle-uri va aduce Hab 12, cu excepția faptului că acestea vor necesita multa bataie de cap. NPC-urile (non player character) nu au fost încă incluse în joc, dar în poveste sunt menționați mai mulți prieteni ai lui Miray aflați pe Sentient, care probabil vor face parte din puținii supraviețuitori ai stației spațiale și te vor ajuta pe parcursul jocului.

### GRAFICĂ ȘI SUNET 3D

Grafica jocului, după cum era de așteptat, va include toate efectele și minunațiile aparute în noua generație de jocuri (după Unreal), oferind suport Glide, Direct3D (probabil și OpenGL) sau renderizare software. Asta înseamnă ceața, lumina col-

orata, particule, transparenta, reflexii și, mai ales, spații imense (exterioare) care arată bine. Totuși producătorii se referă la motorul grafic cumpărat de la Twilight3D ca fiind suficient de rapid, ceea ce s-ar traduce: merge cam prost - are cerințe mari de sistem. Hab 12 va include suport pentru DSP și sunet 3D (A3D/EAX). Cerințele minime specificate sunt P166, 16MB RAM iar cele preconizate (de mine) P200, 32MB, Voodoo 1.

### UNDE NU-S DISTRIBUITORI...

Ratloop nu a găsit încă distribuitori pentru Hab 12, și aceasta nu poate avea decât un impact negativ asupra evoluției jocului. Fiindcă puțini distribuitori risca să investească într-un joc care aduce multe elemente originale despre care nu se știe dacă vor avea succes la public. Sper ca se va găsi cineva care să riște fiindcă stomacul meu (cel puțin) nu mai suportă încă o clonă Tomb Raider.



# QUAKE 3 ARENA



**Distribuitor:** Activision  
**Tip joc:** 3D Shooter  
**Seamănă cu:** Quake 2  
**Redactor:** Dragos Inoan

**T**rinity este cuvântul cu care încep majoritatea articolelor despre Quake Arena. Ce este, sau mai bine zis ce a fost acesta? Proiectul Trinity urma să fie Quake 3, cel mai tare 3D Shooter de pe pământ, care

sa rupe atât single cât și multiplayer.

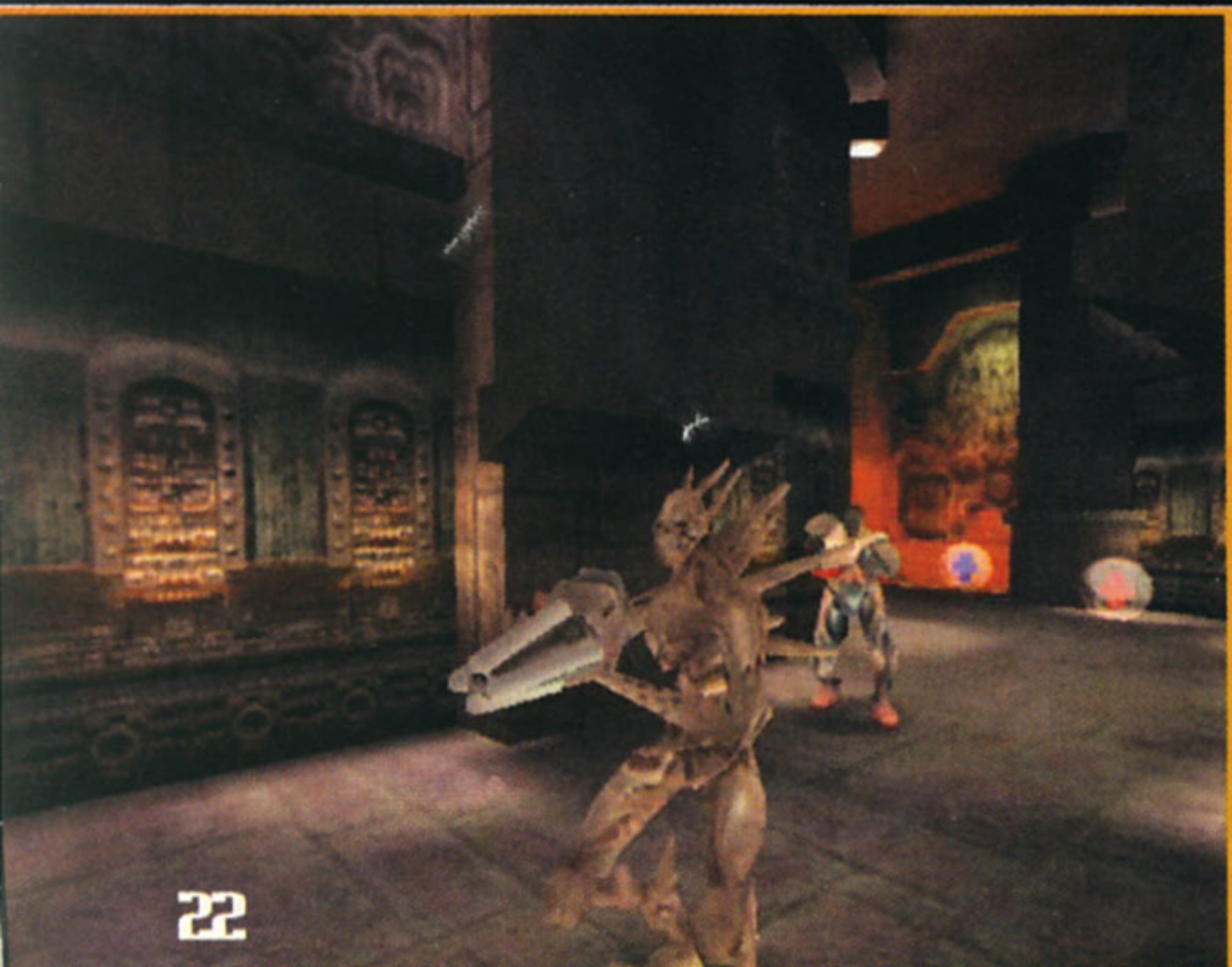
## TOTUȘI ....

Programatorul de acum legendar John Carmack, care a făcut toate engine-urile de la Abyss încoace, a pus pe masa într-o sedință a consiliului de administrație de la ID software foarte argumentele care demonstau că Trinity nu este un proiect bun. Acestea au fost timpul imens până la terminarea sa, mâna de lucru care se ocupa de ce este mai puțin important (nivele single player, monștrii, etc) și probabilitatea de a nu fi un succes de piață foarte mare. Evident, deoarece ID Software trebuia să scoată un joc în 1999 soluția a venit instantaneu: Quake Arena, un joc exclusiv multi-

player care să aibă puterea de a sparge toate topurile.

## Q3A = QUAKE 2 + 1?

Evident că nu. John Carmack și Brian Hook au construit engine-ul de Q3A de la zero, singurul lucru folosit din engine-urile anterioare fiind experiența. De ce? Deoarece dacă rescriau codul din Quake 2 nu putea exista o diferență prea mare de performanță și capabilitate. Astfel engine-ul cel nou este primul capabil cu adevărat să folosească suprafețe curbe. Veți zice "bine, dar și Unreal le are". Nu. Pentru a reda suprafețe curbe Q3A va necesita P2/233, nu ca Unreal P2/300 sau mai ieftinul sau var P2/350. Și în plus Unreal face un fel de simulare, nu curbează cu adevărat.





La ce sunt bune acestea? Ei bine adata cu introducerea lor nu vor mai exista nici un fel de limitari pentru nivele, vor putea fi create cele mai ciudate peisaje, dar si cele mai realiste. Pentru cei care au cumparat numerele trecute au vazut filmul în

care era prezentat un nivel cu o gura de demon în care se putea intra. Astfel de detalii sunt imposibil de creat pe alte engine-uri. Am vorbit pâna acum de proesoare si engine, acum despre placi video... Q3A va necesita un accelerator 3D care sa stie de OpenGL, adica nu Matrox. Voodoo1 nu stiu daca merge prea bine cu joçul, Voodoo 2 având pentru pretul ei performante mizerabile atât pe proesoare AMD K6 cât si pe Pentium 2. Se pare ca Q3A este primul joc care are nevoie într-adevar de folosire AGP-ului (Accelerated Graphics Port - slot destinat special placilor video) care are viteza de cel puțin 2 ori mai mare ca PCI-ul. Cele mai ieftine placi video care pot "duce" acest joc sunt Intel 1740 si Riva 128, iar cele mai scumpe si mai performante sunt, în ordine descrescatoare: Riva TNT, ATI Rage Fury si Voodoo Banshee. Totusi cei de la ID s-au gândit si la cei mai oropsiti de soarta dintre noi care nu au super-placi de ultimul tip ci doar modestele PowerVR si Permedia 2 pentru care a fost creat în Q3A un mod video "urât" care foloseste sistemul de rendering asemanator cu Quake 2-ul, utilizând mai mult procesorul decât acceleratorul 3D, dar care face ca Arena sa fie jucabil si pe masini mai slabe.

Despre 3DNOW! si KNI se stie ca vor fi folosite din plin, dar deocamdata nu de la prima versiune a jocului ci foarte probabil de la primul patch oficial distribuit de ID.

**DA' DE JOC AI UITAT?**

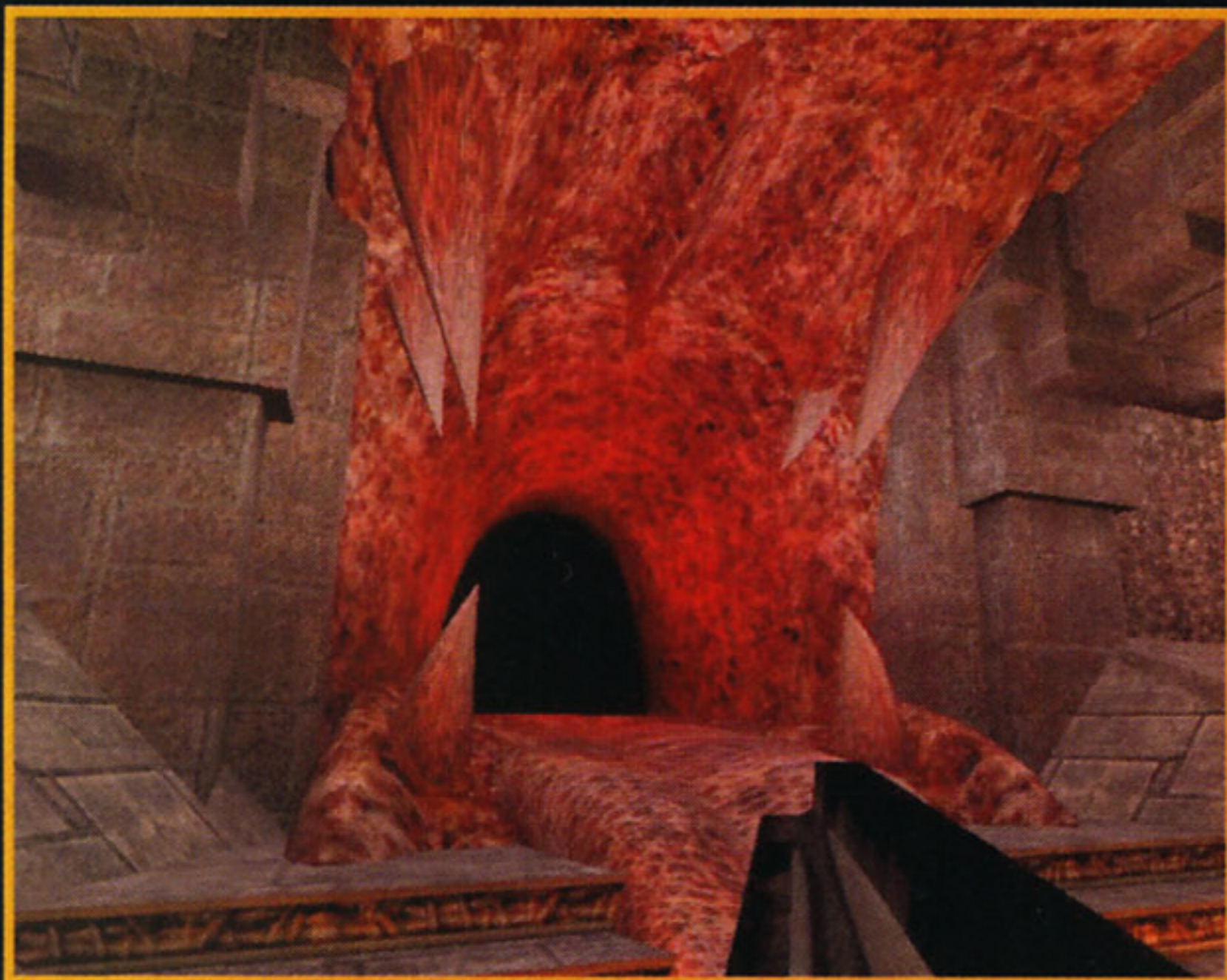
Nu.. n-am uitat, dar a trebuit sa dau si detalii tehnice despre acest joc. Single player va exista? Nu. Dupa cum am mai zis, s-a renuntat la single player deoarece era un efort care nu aducea nici un profit. Astfel toate fortele s-au concentrat asupra partii de multiplayer. Vom avea o groaza

de modele si skinuri facute direct de ID, pâna acum fiind completate cele care-i reprezinta pe marinarii din Doom, padurarii din Quake si soldatii din Quake 2, precum si niste alieni dubiosi care arata destul de bine. Toate modelele sunt compuse din 3 parti: cap, trunchi si evident picioare. Asa poti vedea daca un jucator se uita în sus sau în jos, daca te vede sau nu te vede, etc. Jucatorii se vor mai deosebi si dupa clasa. Vor exista 3 clase: Light, Medium si Heavy. Clasa light se

misca cel mai repede, sare cel mai mult, dar rezista si cel mai puțin, medium este padurarul din Quake 1, cu aceeasi viteza si aceleasi miscari, mai lent cu 20% decât light, iar heavy sunt cei mai rezistenti, lenti si destructivi. Folosirea mai multor clase va duce în mod sigur la o multime de tactici diferind de la nivel la nivel, de la arena la arena.

Nivelele se vor situa undeva între Quake si Doom 2, cu usoare influente atât futuristice cât si medievale si sataniste (toate becurile sunt cruci întoarse). O alta noutate în Q3A este ceata. Aceasta merge mai pe toate acceleratoarele 3D de la Voodoo încoace si nu încetineste mai de loc jocul. Aceasta va avea un impact deosebit pentru ca multe strategii se vor baza pe





“bagarea în ceață” a adversarului atât la propriu cât și la figurat pentru eliminarea sa rapida .

S-a renunțat la sanatați și armuri de mai multe tipuri, existând câte un tip din fiecare: sanatate de 50 și armura de 50. Mega-health-ul a fost scos și el pentru a nu dezechilibra jocul. Astfel un jucator va putea avea maxim 100% armura și sanatate, tot ce depășește aceasta valoare scăzând până când se ajunge la 100. Da, ați înțeles bine: și armura scade: dacă ai peste 100 scade până la 100. De ce toate acestea? Pentru că John Carmack a vrut să facă un joc unde “cel mai bun să câștige”, nu “cel mai pândar la armura și sanatate” să câștige.

Armele din Quake Arena reprezintă o combinație a armelor de succes din toate jocurile ID-ului.

**Drujba și pumnul**, ambele din Doom sunt prezente, existând bineînțeles și un BERSERK power-up care funcționează similar bunicului sau doar că nu la fel de puternic. Prima și cea mai slabă armă (cea cu care se pornește) - **Machinegun**, care, surpriza, nu este un pistol mitraliera care trage ca un automat normal, ci doar un fel de chaingun din Q2 mult mai slab.

**Super Shotgunul** seamănă mai mult cu cel din Quake 1 decât cu cel din Doom2, fiind o armă de semidistanță.

**Lansatorul de grenade** se situează undeva între cel de la Q1 și Q2, atât ca putere cât și ca rata de foc. **Lansatorul de rachete**, o armă care nu a lipsit decât din

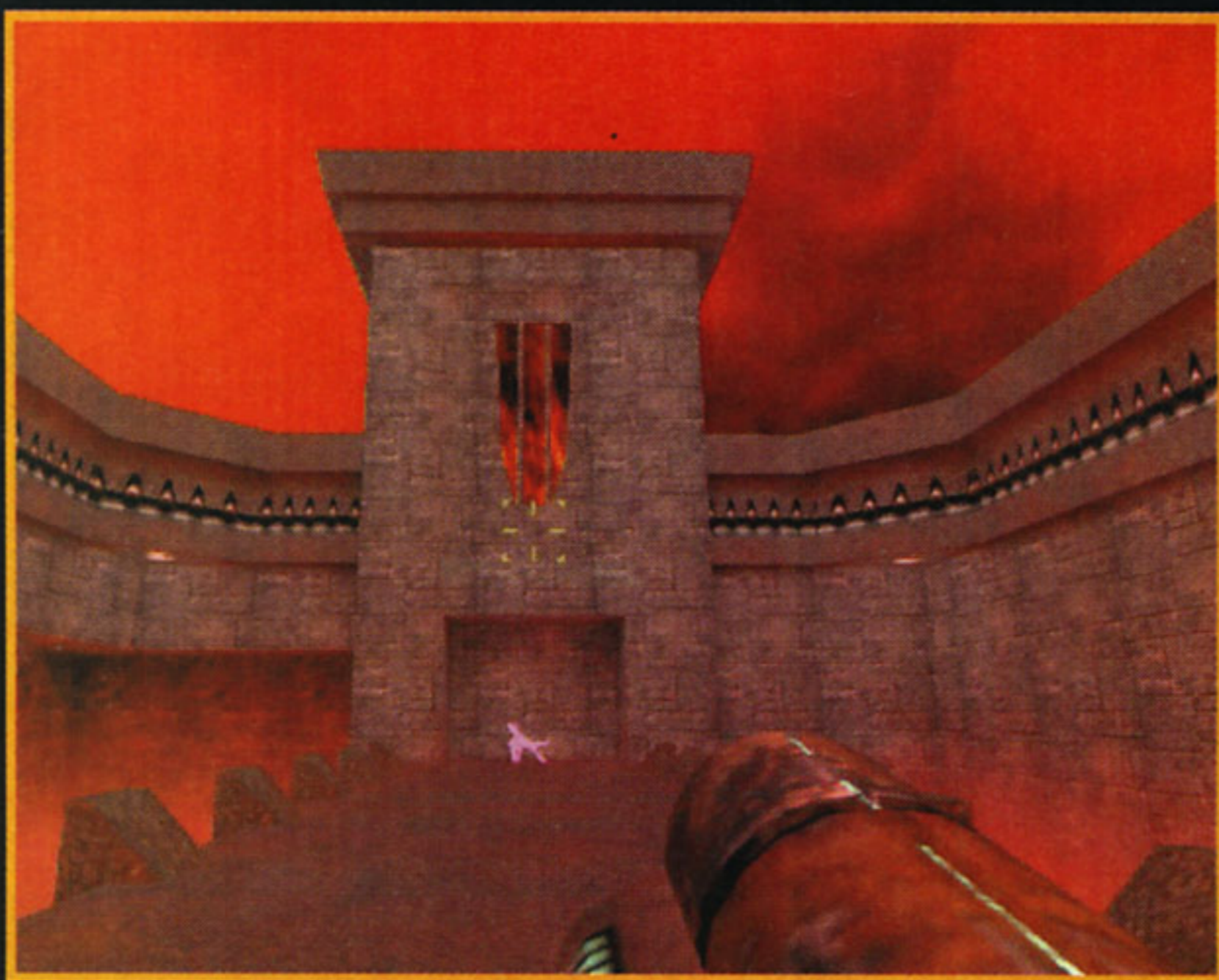
Wolfenstein trage cu un fel de mingi de foc, nu cu rachete și nu face decât 100 damage (comparativ cu 125 cel de la Quake 2) dar zboară mai repede, viteza unei rachete fiind exact la mijloc între cele de la Quake 1 și 2.

**Thunderbolt-ul**, care acum se numește “Lightning gun” este la fel de puternic ca în Quake, doar că acum raza sa este infinită.

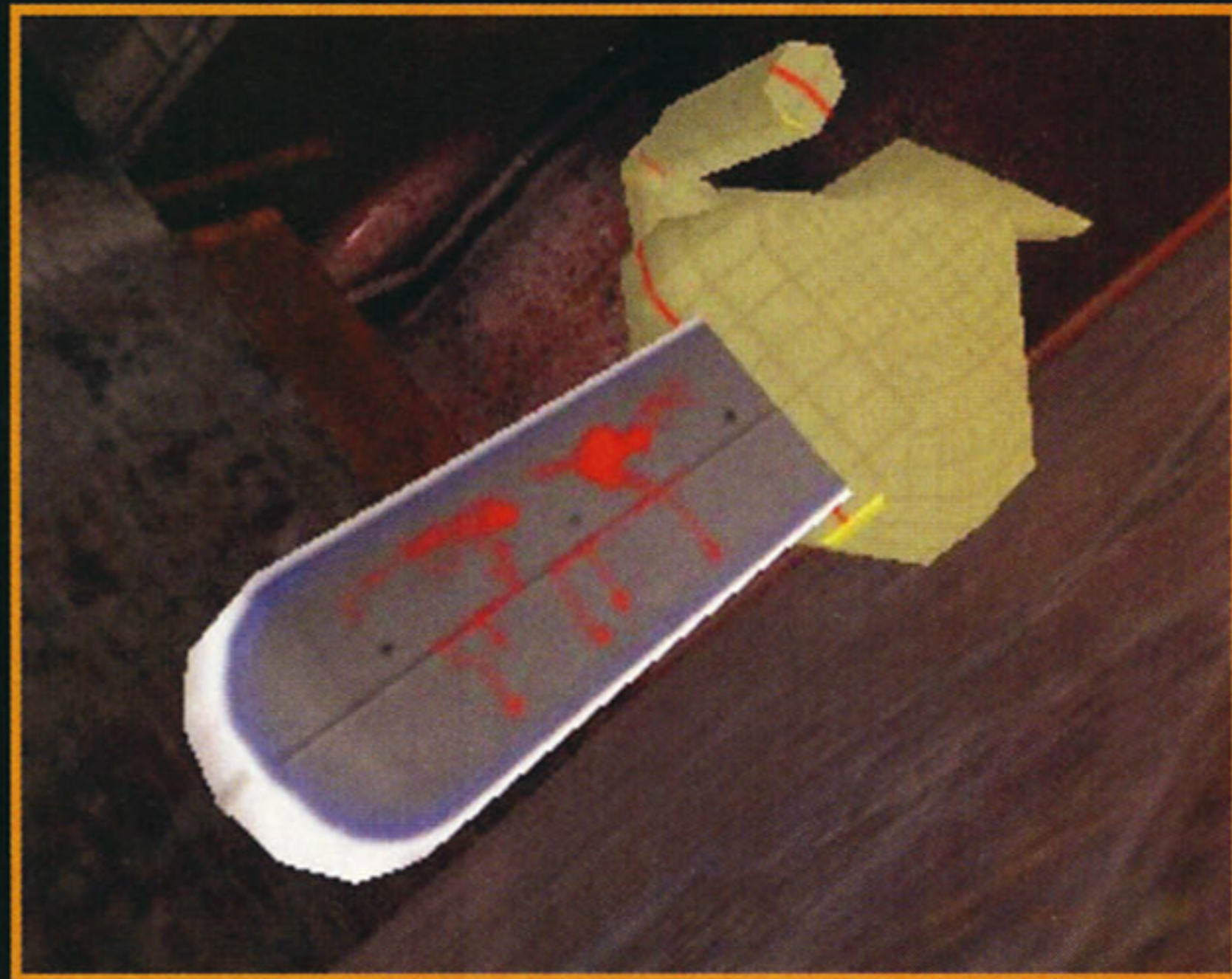
**Plasma gun** - batrâna armă din Doom și una dintre cele mai artistice din toate timpurile s-a întors cu un nou look. Acum plasma este roz și trage mai repede ca hyperblasterul, iar când ești lovit de ea simți cum te da cu capul de toți pereții.

În stadiul de proiect se afla un **lansator de flăcări** care se știe exact ce va face dar încă nu se știe cum va face. **BFG-ul** este ca și până acum ceea ce se poate numi “THE ULTIMATE WEAPON”, adică cel mai tare din parcare. Cum funcționează? Simplu: trage la turația machinegunului cu niște rachete care ajung instantaneu la ținta și au o explozie destul de puternică. Pentru a omorî un om cu el îți trebuie în jur de 3 lovituri, iar arma trage vreo 10 - 15 focuri pe secunda. Este o armă oribilă care sper din tot sufletul să dispară din varianta finală a jocului.

Și nu în cele din urmă **Railgun-ul**, care este arma cea mai controversată până acum. Devenind rapid preferată foarte multor oameni, această armă a suferit o serie de modificări: prima dată i s-a marit viteza cu circa 25%, apoi i s-a redus puterea de







foc, apoi, în sfârșit pe 4 martie John Carmack a readus railul la viteza și puterea din Quake 2. Arma nu arata la fel de bine ca în Quake 2, dar este la fel de placut sa tragi cu ea. Focul sau a suferit și el niște modificari, cum ar fi posibilitatea fiecarui jucator de a-și colora spirala emisa de rail cu orice culoare, dâra de condensare care exista în interiorul spiralei și care o face mai vizibila precum și explozia pe care o face la impact.

O noutate în joc este sunetul emis de fiecare data când o lovitura își atinge ținta, astfel ca putem fi siguri daca l-am lovit sau nu pe adversar.

Q3A are în sfârșit urme de gloante, de explozii pe pereți, fiecare arma lasând o urma proprie în punctul unde lovește: astfel BFG-ul lasa un fel de crater întunecos iar plasma niște puncte fierbinți care pe parcurs se sting și se înnegresc. La armele convenționale, pușca, mitraliera și rachete loviturile pe pereți se înclina în funcție de suprafața, astfel daca vei trage în tavan o racheta, explozia va fi îndreptată în jos, nu ca la Quake 2 unde ieșea prin el.

Oglinzile manâncă ceva din puterea calculatorului, dar pot fi foarte folositoare, din moment ce un om, ce vine dupa colt poate fi vazut fara probleme.

Portalurile sunt o facilitate destul de interesanta care a fost folosita și în Unreal, dar destul de puțin. Ce sunt ele?

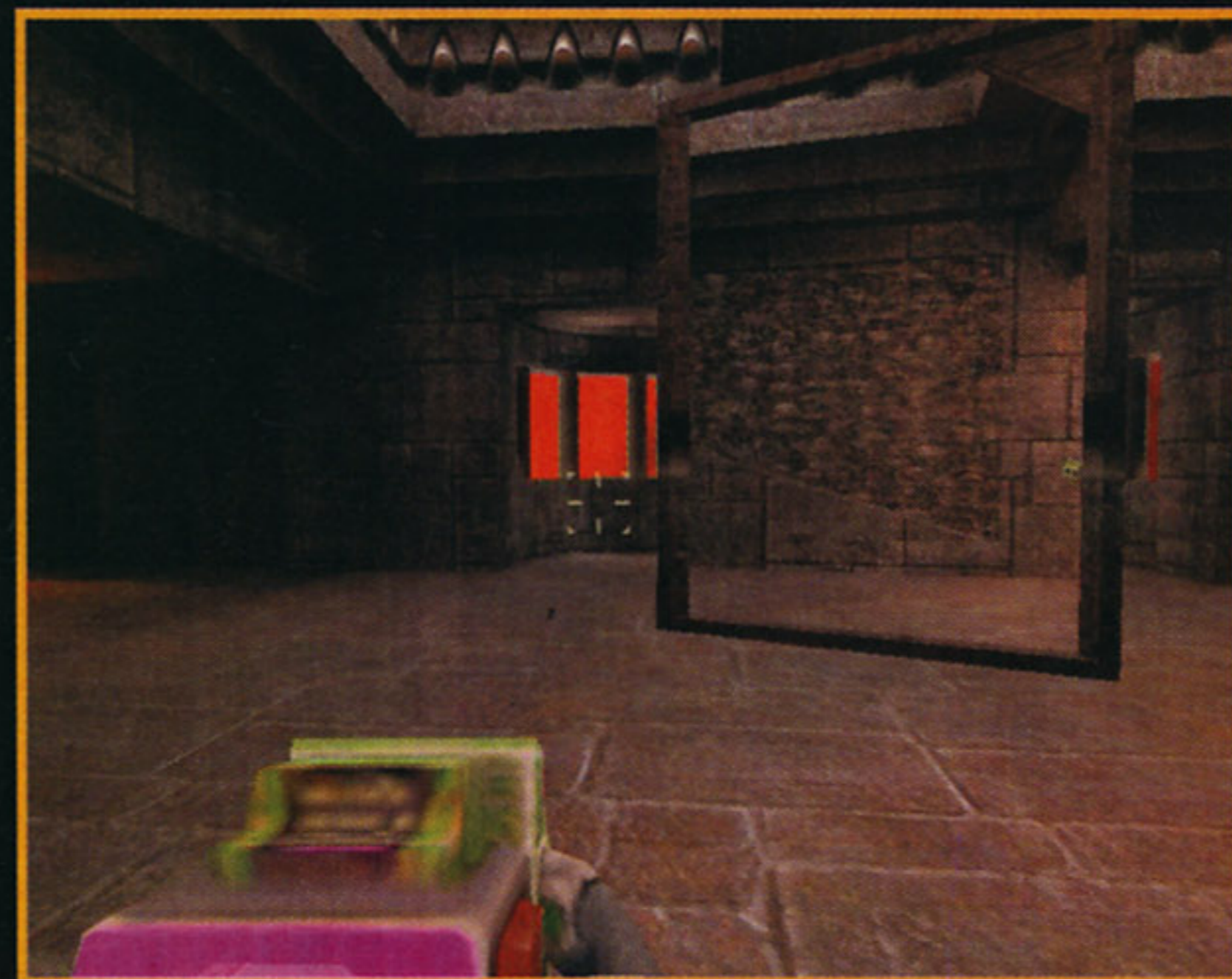
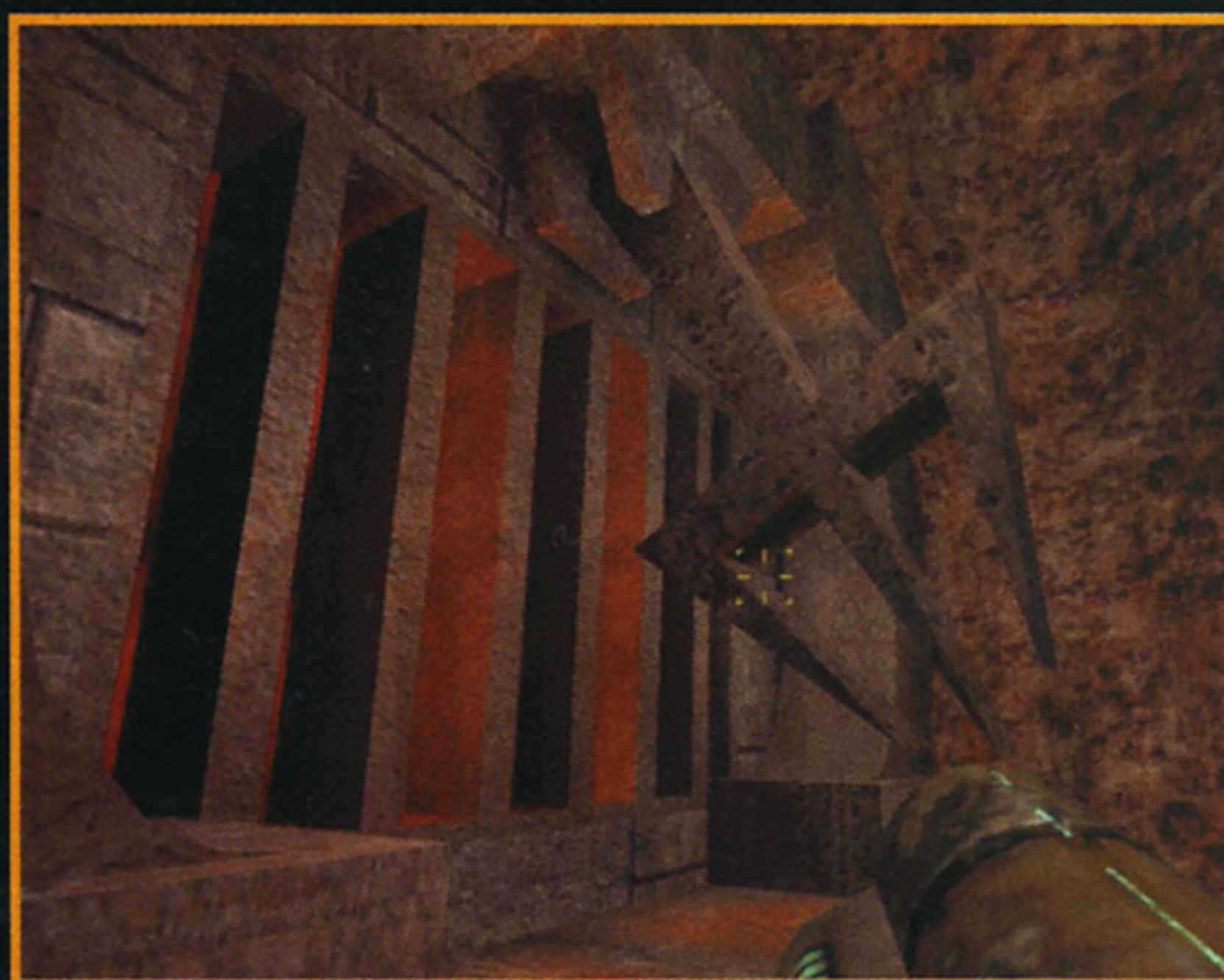
Portalurile sunt practic niște suprafețe prin care se pot vedea camere din alta parte a nivelului și cu tot ce se întâmpla în ele.

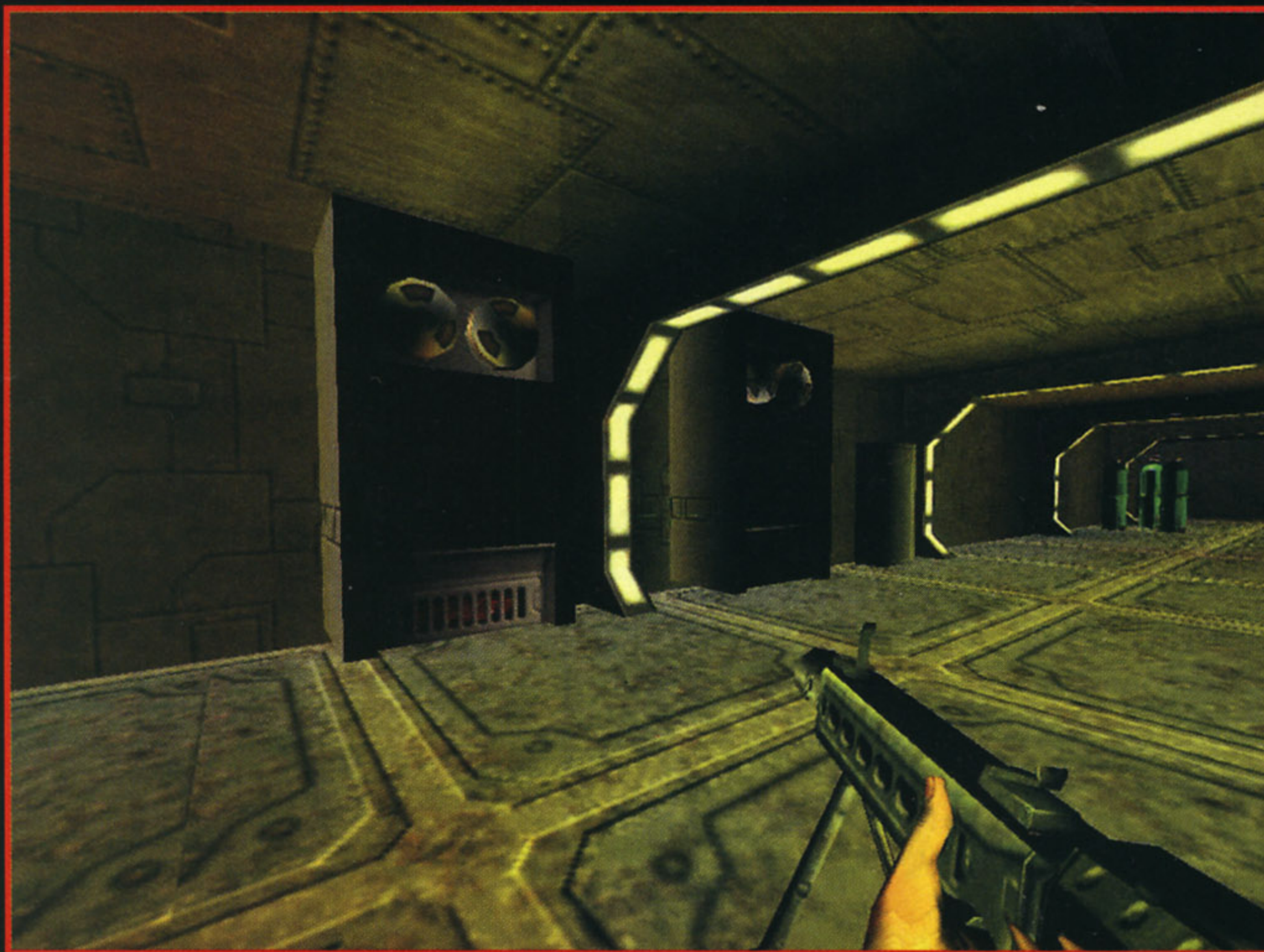
Printr-un portal se poate trece și ajunge în camera dorita. Daca va întrebați ce legatura are cu Unreal, încercați nivelul de multiplayer "DMRADIKUS".

În cele din urma am ajuns și la powerup-uri. Acestea nu sunt foarte multe: Berserk (despre care am vorbit mai devreme), Quad Damage (care este de fapt 3X damage, nu 4X și care creeaza un câmp electric de culoare albastra în jurul jucatorului), Invisibility (care seamana mai mult cu cea din Doom 2 decât cu cea a unui predator), Regeneration (care funcționeaza ca Tech-Powerup-ul AUTO-DOC din CTF, crescând sanatatea în fiecare secunda cu 5 până la 200 când o crește din 1 în 1), Haste (te face sa fugi mai repede decât este necesar, dar nu crește și turația armelor) iar nu în cele din urma Jetpack-ul care te face sa te simți ca-n Descent. Tot în aceasta din urma categorie poate intra și medikit-ul care poate fi folosit doar o singura data și atunci crește sanatatea celui care îl folosește până la 100.

### DIN GREȘALĂ LA CONCLUZIA FINALĂ

În concluzie Quake3 Arena va fi un 3dshooter foarte bun cu niște mici scapari (cum ar fi BFG sau grappling hook pe Deathmatch) dar care pot fi scoase fara prea mare efort de oricine. Până la versiunea finala care va apare în iunie 1999 ne vom putea delecta cu versiunea de test a acestui joc.





# MORTYR



**Distribuitor:** Interactive Magic  
**Tip joc:** 3D Shooter  
**Seamănă cu:** Duke/Wolfenstein  
**Redactor:** Cristi Radu

**"Sarcina de a aduce timpul înapoi îi revine firmei Mirage care ne transportă prin intermediul jocului Mortyr în timpul încă plin de mistere al nazistilor"**

**U**a mai aduceți aminte de unde a început totul? O mica firma necunoscuta pe atunci, pe numele id software a lansat un joc cum nu s-a mai vazut până atunci. Primul first-person shooter aparuse și se numea Wolfenstein 3D. Succesul a fost enorm, fie și numai datorita faptului ca primul episod din joc era gratuit, doar urmatoarele doua trebuind sa fie cumparate. La acest succes a contribuit, fara îndoiala și tema jocului ca și modul în care era realizat. Nazisti peste tot, fie ei soldati simpli sau SS-isti, intrau în bataia pustii cu mare usurinta.

## ISTORIA SE REPETĂ

Interactive Magic a hotărât ca istoria trebuie sa se repete. Sarcina de a

aduce timpul înapoi îi revine firmei Mirage care ne transporta prin intermediul jocului Mortyr în timpul încă plin de mistere al nazistilor. În realitate nu este vorba chiar de o întoarcere în timp ci mai degraba de trecerea într-un univers paralel în care cel de-al doilea razboi mondial a fost câștigat de catre nemți. Realitatea din jocul Mortyr nu este însă nici pe de parte fericita, nu atât din cauza fortelor politice care se afla la putere ci din cauza fenomenelor naturale, mai bine zis dezastre, care se încapatâneaza sa cada asupra oamenilor fara nici un motiv aparent. În acest moment intra în joc un general nazist cu vederi mai deschise catre alternative, care realizeaza ca unele lucruri nu sunt așa cum ar trebui sa fie. În momentul în care descopera într-o fabrica parasa un dispozitiv de calatorie în timp hotaraste sa-l trimita pe Sebastian, fiul sau, înapoi în timp, înarmat doar cu un cutit, pentru a opri raul de la origine. Desi nu foarte originala și cu unele exagerari povestea are darul de introduce un joc 3D shooter la care la urma urmei a contat mai mult felul în care se joaca și aspectul grafic.

## EȘTI CEEA CE VEZI

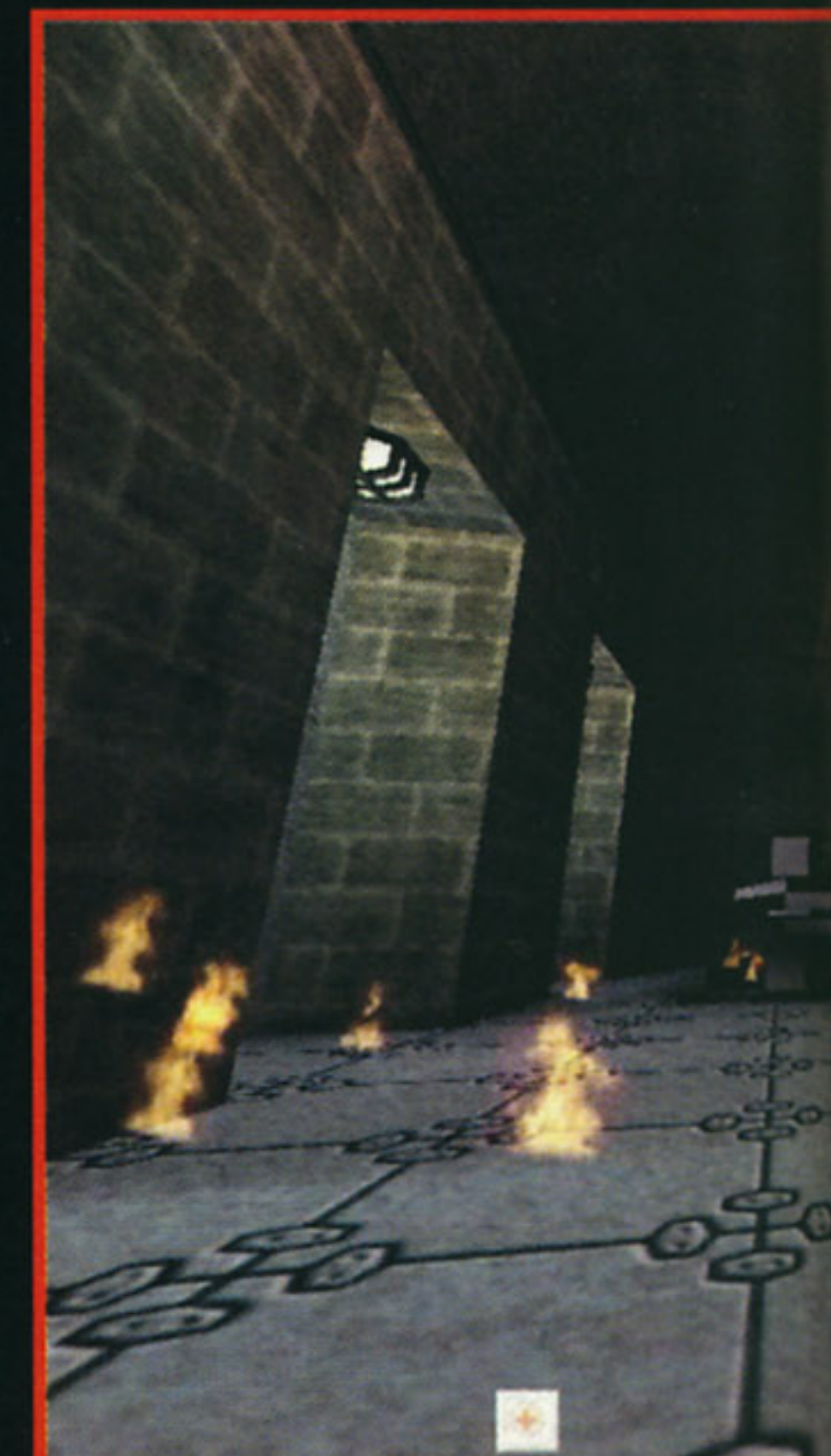
Motorul grafic care sta la baza jocului este realizat "în casa", cu alte cuvinte nu seamana prea tare cu nimic din ce am vazut până acum. Sigur efectele speciale ca umbre dinamice, ceata, flacari, oglinzi, au mai existat și în alte jocuri însă în mod sigur abordarea este alta, acest lucru având un impact deosebit asupra vitezei de afisare a imaginilor, care la un astfel de joc este foarte importanta.

O trasatura importanta a jocului Mortyr este reprezentata de posibilitatea acestuia de a reprezenta cu aceiasi usurinta spatiile deschise precum

și cele închise, din interiorul cladirilor. Acest lucru nu este atât de usor cum ar putea parea la prima vedere datorita necesitatii utilizarii unor tehnici total diferite de reprezentare care au fost separate până acum în jocurile 3D.

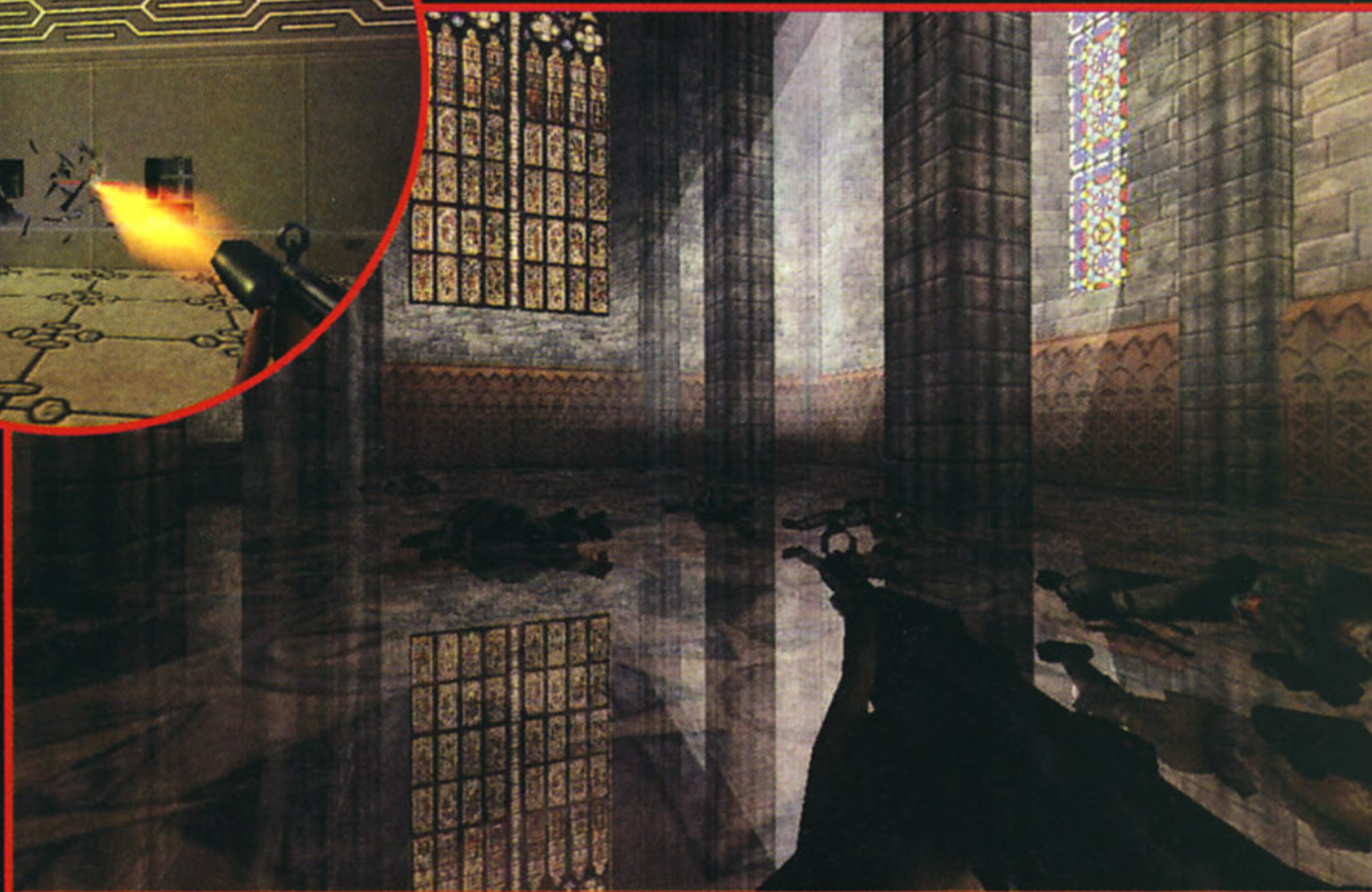
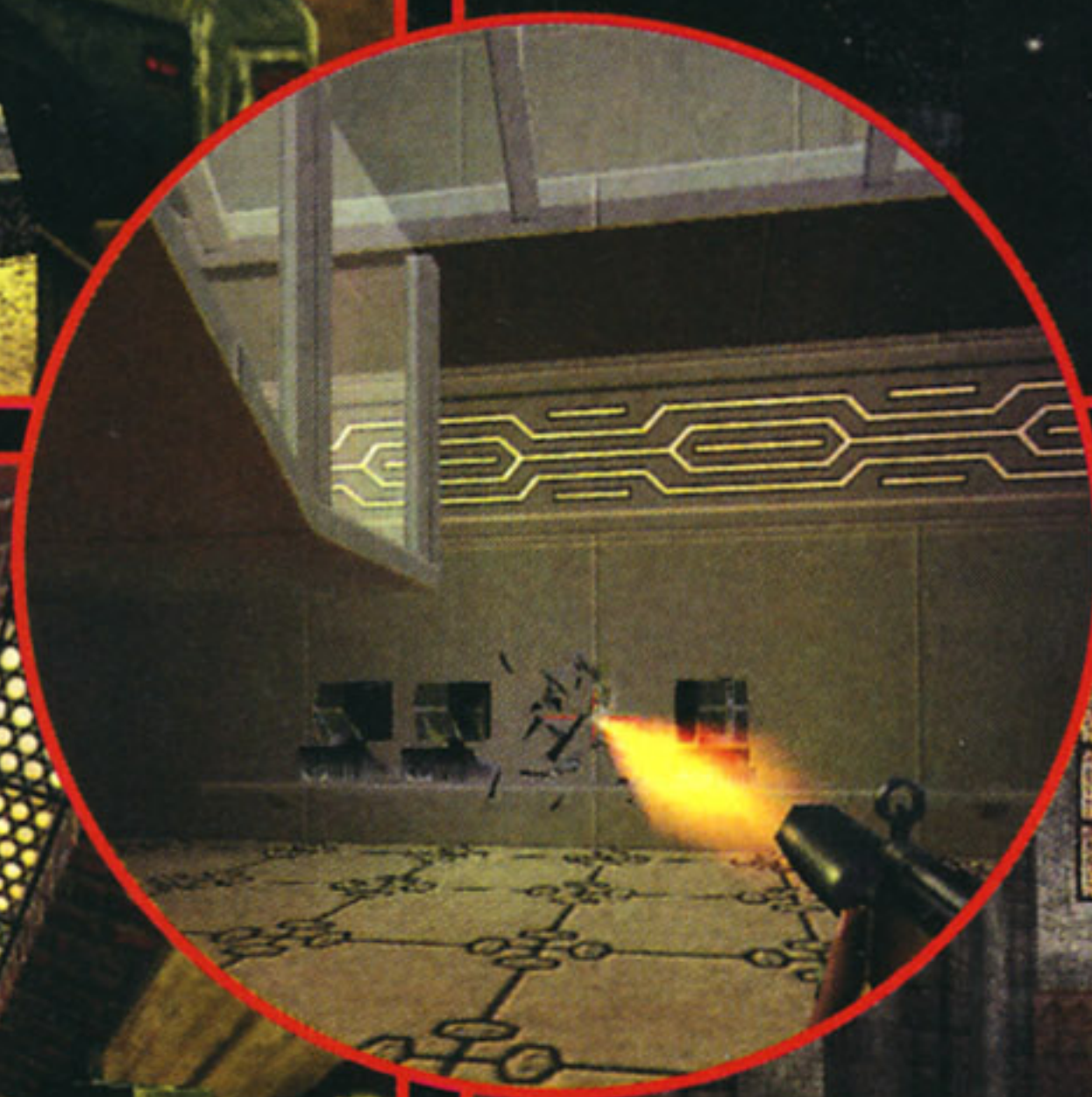
Arhitectura încăperilor și cladirilor este deosebita, ea retrezind atmosfera acelor vremuri întunecate. Posibilitatile de aranjare arhitecturala se pare ca nu au ca limite decât imaginatia și imposibilitatea afisarii suprafetelor curbe într-o prima versiune spre deosebire de urmatoarele jocuri 3D începând cu Quake 3 Arena. Acest lucru nu este însă o tragedie, într-o oarecare masura fiind chiar recomandat ca suprafetele curbe sa nu existe sau sa nu fie prea evidente deoarece acestea au un impact mare asupra procesarii imaginilor ducând la încetinirea jocului în unele zone.

Texturile folosite pentru decorarea interioarelor sunt deosebit de detaliate așa cum se poate vedea și în imaginile din articol. Probabil ca acest lucru va





Rainbow Six) deoarece partenerii din echipa trebuie sa stie sa reactioneze cît mai uman: ascultând ordinele cînd este nevoie, retragându-se sau atacând în momentele oportune si în general nestationând în bataia pustii. Dupa ce va apare altîi Mortyr cît si Team Fortress 2 vom sti daca echipa de la Mirage a reusit. Oricum nu mai e mult pîna la vara.



crea serioase probleme celor care nu au prea multa memorie pe acceleratoarele grafice 3D daca nu se vor folosi tehnici de compresie speciale.

Numarul de 20 de nivele pare sa fie suficient chiar si pentru cei mai exigenti jucatori deoarece acestea sunt imense petrecându-se în fabrici abandonate, statii de

tren, cimitire, castele si alte zone interesante care se întind pe o suprafata mare.

### LA LUPTĂ

Pe lînga cutitul standard din dotare care poate fi foarte folositor atunci cînd o moarte în liniste este recomandata, exista o serie de alte arme interesante din acea perioada de timp, fara sa se faca însa apel la ciudatenii a caror existenta este pusa sub semnul întrebării. Poate cea mai distractiva si interesanta arma este aruncatorul de flacari care nu si-a mai facut aparitia într-un joc cam de mult timp.

Tot acest arsenal nu ar fi la fel de placut de utilizat daca inamicii ar sta stana de piatra asteptând sa fie împuscati. Din fericire în Mortyr este folosit un AI senzational (dupa parerea producatorilor) care le permite soldatilor sa ia diverse decizii în functie de situatia în care se afla. Astfel acestia se pot regrupa în momentul în care munitia este pe terminate, pot crea ambuscade

si reactioneaza imediat la auzul zgomotului unor împuscaturi. Totusi nu se ajunge pîna acolo unde s-a ajuns în Thief de exemplu unde conteaza pe ce suprafata te misti (marmura face zgomot) sau daca te afli sau nu în lumina.

Obiectele pe care le poti folosi în joc aduc foarte mult aminte de Duke Nukem 3D mai degraba decît de Wolfenstein. Astfel pentru a ajunge în locuri mai putin accesibile poti folosi un jet-pac care te propulseaza o bucata de timp bine stabilita, iar pentru urmarirea inamicilor pe timp de noapte exista ochelari speciali care amplifica lumina.

Ca la orice joc de acest gen, partea cea mai utilizata va fi optiunea multi-player care are un mare avantaj în fata concurentei actuale. Pentru prima oara se poate juca pe echipe formate dintr-un jucator uman si coechipieri digitali contra altor echipe conduse de calculator. Acest mod de joc este foarte greu de realizat (exista deocamdata rudimentar doar în



# DAIKATANA

**Distribuitor:** Eidos  
**Tip joc:** 3D Shooter  
**Seamănă cu:** Quake  
**Redactor:** Dragoș Inoan

"La capitolul multi-player avem o singură noutate, și anume că mărimea nivelor depinde de numărul maxim de jucători. Adică într-un joc de 2 harta va fi mică, iar pe parcurs ce crește numărul încep să se deschidă arii noi până când se va ajunge la 32 de jucători"



**D**upa ce a ieșit Quake 1 pe piață, John Romero, cel care și-a pus amprenta pe toate jocurile precedente a plecat de la ID Software pentru a intra în Ion Storm, o companie nouă, care nu avea pe nimeni care să o reprezinte. Care a fost rezultatul asupra următorului joc de la ID? Simplu: Quake 2 nu a mai avut un single player așa de bun, ci doar un fel de simulacru de slabă calitate. Ajuns la Ion Storm, Romero a început imediat proiectul său propriu și personal, Daikatana.

## CE ESTE DAIKATANA?

Simplu: este o sabie foarte lungă și tăioasă care a fost folosită în Japonia medievală de samurai și rudele lor, iar în timpurile noastre de țigani. Ce altceva este Daikatana? Este un joc chipurile "de excepție" care ar trebui să revoluționeze 3D shooterul. De ce spun "ar trebui"? Pentru că am avut ocazia să-l joc și nu am fost de loc mulțumit de el.

## DE CE NU-I BUN?

Inițial, jocul trebuia să folosească engine-ul de la Quake 1, dar cu apariția Quake 2-ului s-au schimbat treburile și odată cu ele și noul engine folosit de cei de la Ion Storm. Engine-ul este o versiune destul de mult modificată a celui de Q2. Nu spun că nu au făcut o alegere înțeleaptă, fiind un engine mai bun care suporta

și software, special parca pentru noi mai puțin dotati din punct de vedere hardware.

## PREVIZIUNE

Pe single player, jocul fi trebuit să fie extraordinar de bun, acțiunea desfășurându-se în 4 perioade de timp: antichitate, evul mediu, prezent și viitor. În fiecare jucătorul va vedea noi nivele, noi arme, noi monștri și noi texturi care nu

încalzească însă cu nimic jucătorul de rând.

Mikiko, Hiro și Superfly sunt cele trei personaje ale jocului. Fiecare rezistă și fuge în mod diferit, adică Superfly este aproape tanc, comparativ cu Mikiko sau Hiro care mor repede dar fug mult și rapid.

Armele pe care le-am văzut până acum sunt: pumnul, Ion Blasterul (facut de Ion Storm după arbaleta din Jedi Knight) care trage cu





niște raze care se reflecta, Shotcycler, care este un chaingun cu încărcator, C4 care pune încărcături de așa ceva pe pereți, un fel de aruncător de grenade cu proximitate și Sidewinder, care nu are însă nici o legătură cu joystick-ul Microsoft cu același nume. Asupra acestuia din urmă vreau să insist puțin, pentru că este un lansator care trage cu 2 rachete foarte rapide care orbitează una în jurul celeilalte. Nu este o armă foarte puternică, ci doar o variațiune pe aceeași veche temă a lansatoarelor de rachete. Ce are Sidewinderul deosebit este reculul și distanța la care te salta când încerci un rocket-jump. În principal, această armă permite oricui să ajungă oriunde, deoarece am reușit să sar pe orice bloc mi-am dorit de la nivelul solului fără probleme.

Fiecare armă are recul diferit (cu excepția pumnului, bineînțeles). Alta noutate ar fi efectele atmosferice din nivele (ploaia slab până la moderat). La capitoul multiplayer avem o singură noutate, și anume că mărimea nivelului depinde de numărul maxim de jucători. Adică într-un joc de 2 harta va fi mică, iar pe parcurs crește numărul încep să se deschidă arii noi până când se va ajunge la 32 de jucători. Nu mă înțelegeți greșit, jocul suportă mai mult de 32, dar cred că la un număr așa de mare majoritatea kill-urilor se fac prin telefrag.

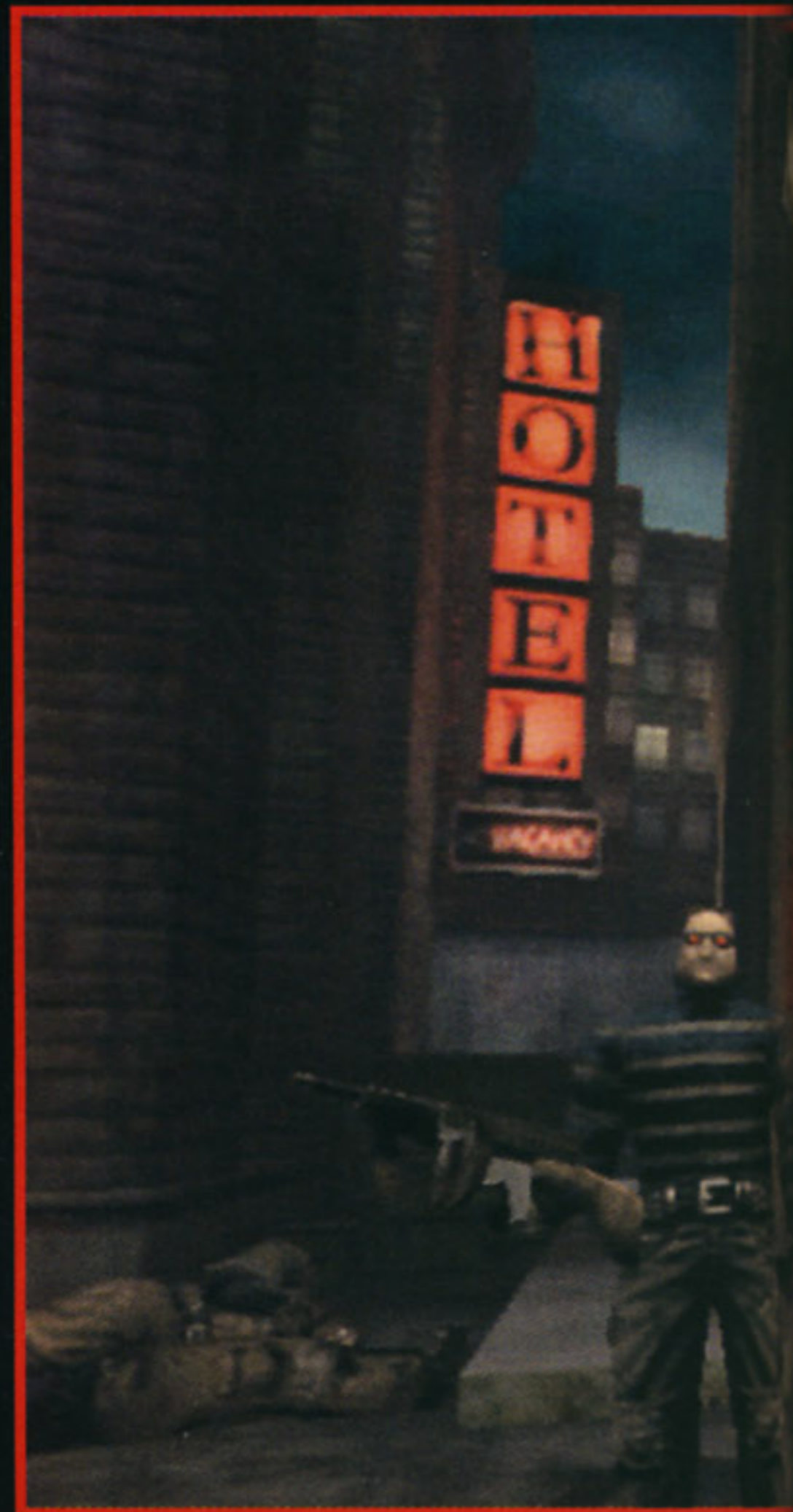
Alte chestii vechi, și pe care lumea nu știe dacă le gustă sunt powerup-urile, dintre care: Acro te ajută să sari mai mult, Speed te face să fugi mai repede, Attack face orice armă să tragă mai repede, Power este clasicul Quad iar Vitality te face mai rezistent. Toate durează 30 de secunde și respawnează o dată la 1 minut.

### NIVELE

Nivelele din Daikatana sunt destul de realiste cu temple (Grecia), castele (Norvegia), orașe (Kyoto) și baze militare (San Francisco) prin care se plimba toți oamenii în fiecare zi. Nivelele diferă mult de la epoca la epoca, în Grecia având multe spații deschise, templele sunt mari și spațioase. Castelele din Norvegia sunt mari dar cu multe coridoare, San Francisco arată mai mult a spaceport decât a oraș, iar Kyoto este plin de blocuri, zgârie-nori și străduțe strâmte. Sunetele sunt prezente la tot pasul, fiecare colțisor sau porțiune de podea pe care calci având sunetul ei. Tot privind sunetele avem vocea unuia care striga în momentul când a fost luat un powerup, ideea nu este nouă, ea fiind prezentă și în Quake Arena.

În concluzie, Daikatana este un joc care se înscrie în cele mai clasice tipare cu puțință nefiind în nici un caz un joc revoluționar sau care să aibă un impact deosebit. Ceea ce s-a vorbit se pare că nu va fi aici, iar pentru cei care vor o experiență reală multiplayer recomand Aliens Versus Predator.





# KINGPIN

**Distribuitor:** Interplay  
**Tip joc:** 3D Shooter  
**Seamănă cu:** Half Life  
**Redactor:** Camil Perian

**"nu este nici pe departe, acel "shoot first, ask questions later" ci o abordare mult mai spre genul adventure, în care informațiile de care ai nevoie pentru a avansa în nivele le obții de la oameni cu care discuți"**

**S**a fii "baiat, baiat" nu este și nu a fost niciodată acea poziție în care să zici că voia bună și fericirea sunt sentimentele care te domina. Ceea ce însă Kingpin ne arată este că într-o lume virtuală, dominată de "shut the fuck up", bîte, pistoale, tatuaje și "tatici, tatici" poți să te distrezi cu adevărat excelent.

## UNIC AICI ȘI ÎNTOTDEAUNA

Pornind de la engine-ul Quake 2 și ideea de mic mafiot ce împarte dreptatea, Kingpin este condamnat inevitabil la a o concepție de 3D Shooter. Ceea ce însă autorii săi, Xatrix, doresc să aducă cu el nu este nici pe departe, acel "shoot first, ask questions later" ci o abordare mult mai spre genul adventure, în care informațiile de care ai nevoie pentru a avansa în nivele le obții de la oameni cu care discuți, din fundul unor cutii din depozite de mult parsite, prin șantaj de la prietenii tăi sau orice alta modalitate care îți poate trece prin cap și este cât de cât neortodoxă.

Versiunea recent jucată de noi care ne-a fost oferită de Xatrix, deși constru-

ita după conceptul exprimat mai sus are un sistem de joc ce se deteriorează proporțional cu cât avansezi în quest-ul tău. Astfel, deși când începi jocul dialogurile sunt absolut necesare pentru a afla lucruri noi, spre mijlocul nivelului trebuie să mergi tot timpul cu shotgunul scos și cu ochii în paispe pentru că oricine apare va sări să te facă praf. Într-o recentă discuție cu Drew Markhem, CEO al Xatrix, am aflat că acest aspect a fost neglijat în versiunea actuală a jocului, versiunea finală urmînd a fi mult mai mult bazată pe explorări, discuții, căutare și înjurături, desigur decît împușcături.

## HALF PIN

Mai mult că sigur ați văzut sau ați jucat Half Life. Ceea ce a făcut din acest joc un mare succes nu au fost engine-ul sau monștrii. A fost vorba despre atmosfera, despre încordare, despre modul în care te simți când joci. Ce vă pot spune este: Kingpin folosește aceeași formulă pentru rețeta succesului, fiind, alături de Half Life, unul dintre cele mai atmosferice jocuri realizate pînă în prezent.

Închipuiți-vă că mergeți pe strada și





## Who the f\*ck is Alice?

Alice-ul jocului nostru, deci chiar Kingpin este nimeni altul decât acel "tătic, tătic", adică șeful, conducătorul micii mafii, a celei de cartier. El este cel ce dictează legea și împarte dreptatea în stînga, dreapta și orice altă direcție pofteste, în orice mod dorește, pornind de la amenințări de genul "I'll fuckn' bury you" și pînă la un shotgun ochit direct în frunte, via crowbar-uri în spate și așa mai departe.

dînd colțul, dați peste un tip și o tipa care asculta Cypress Hill la un casetofon obosit, stînd lînga un foc. Stai și tu să ascuți muzica și îți cad ochii pe trupul tipei. Cînd el vede asta, îți striga "Hey, stop lookin' at my woman". Dacă te întorci, e ok, dacă ramii și te uiți, tipul ia o bița și începe să te altoiască cu ea. Acesta senzație de interactivitate, de influența pe care o ai asupra jocului este senzațională și nu există altele care să o recreeze pîna acum așa fidel. Acțiunile, privirile sau chiar prezența ta prelungită într-un loc pot influența atitudinea celor din jur față de tine și modul în care lucrurile vor evolua în continuare.

Pe lînga a te bate și a te înjura, celelalte personaje vor avea de multe ori și rolul de a te ajuta, mulți puțîndu-te urma, în cazul în care îi platești cum se cuvine, sau îți pot indica drumul mai ușor și diverse clue-uri.

## GHETTO LOOK

Kingpin ofera atmosfera reală a cartierelor marginase americane unde intrii oricînd dar riști să nu mai ieși niciodată. Iar dacă aveți impresia că văzînd 2 înscrisuri cu grafitti pe pereții stațiilor de metrou ați înțeles ce se întîmplă va înșelați.

Pereții clădirilor din Kingpin sunt desenați cu grafitti, la colț de strada oamenii să încalzească la focuri făcute în tomberoane îndoite ascuțînd clasicul rap, tencuiala de pe multe case este în mare parte cazută dezvaluind caramizi roase de timp. Din punct de vedere grafic, Kingpin este cu adevărat la înălțime ațit din punct de vedere al calității realizării, cît și al redării realiste al aspectului acelor zone. Deși folosind engine-ul Quake 2, jocul va prezenta o suită de inovații față de acesta nu va fi nimic

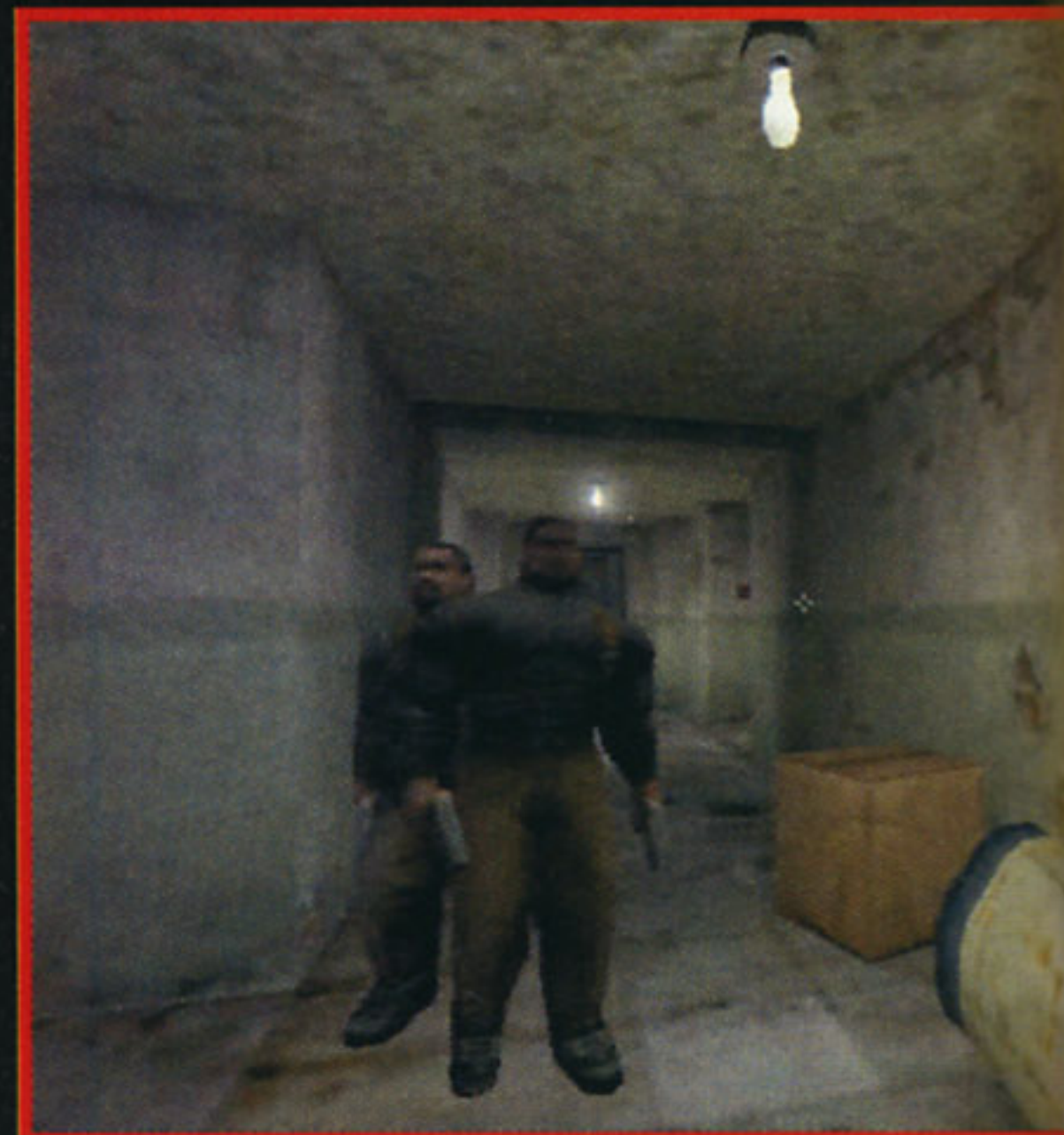


nou față de ceea ce știm deja din alte producții. Vei putea sparge cutii, lăsa urme pe pereții sau în dulapurile în care tragi cu shotgun-ul, însă în general vei avea parte de clasicele nivele cu majoritatea lucrurilor indistructibile. Cum am mai spus însă, grafica este doar un ingredient al excelentei atmosfere pe care Kingpin o ofera.

**HOMBRE, YOU'VE GOT GUTS**

Fărmecele real al jocului este dat, după părerea mea, de NPC-uri. Întâlnite în Jedi Knight, însă într-o formă destul de incipientă într-un 3D Shooter, NPC-urile constituie acum în mare parte cheia succesului acestui joc. Deși creați pe baza engine-ului Quake 2, cei pe care îi vei întâlni vor avea mișcări mult mai realiste, corpurile lor modificându-se de multe ori în funcție de starea lor, burta saltând la cei mai grași sau alte părți la cele mai feminine. Din păcate sunetele scoase și dialogurile nu vor fi însoțite de mișcări ale gurii, personajele dând de multe ori din cap semnificativ în timp ce vorbesc.

Modul de concepere al personajelor este original, nefiind întâlnit pînă acum în alte



jocuri. Astfel, fiecare individ este conceput din mii de poligoane pentru foarte multe situații gen împușcat, lovit, aproape mort fiind astfel foarte greu de realizat. Ce este însă deosebit este sistemul de resize-are al indivizilor pus la punct de producători, numărul scăzut de figuri care apare în joc fiind compensat de numărul de forme. Vei putea vedea deci pitici, giganți sau borfași normali, toți arătând aproape la fel însă variind foarte mult ca înălțime sau lățime.

Cum am mai zis, NPC-urile ar trebui să aibă un rol important, însă în versiunea jucată de noi partea de dialog dispăre mult prea repede, totul rezumându-se la "where's my shotgun bastard?". Dacă pe acest element se va accentua mai mult în versiunea finală prevăd un foarte mare succes pentru Kingpin.

Cum era și normal, pe lângă burți, NPC-urile au și minte și încă una destul de bună, acesta fiind un alt aspect demn de reținut. Întâmplător ramasesem blocat pe acoperișul unei clădiri din cauza că unul dintre cei pe

care îi angajaseram să mă urmeze nu vroia nici chip să plece din fața mea. Drept care l-am împins pînă a căzut de pe clădire. Mare mi-a fost surpriza cînd în mai puțin de un minut el reintrase în clădire, urcase toate etajele și se întoarse lîna mine. Alte manifestări evidente de inteligență vor fi fuga celui care are doar o biță în mîna cînd te vede amenințîndu-l cu pistolul, a celui rani sau a celui rani fără muniție, orice situație de inferioritate punînd imediat orice personaj condus de calculator pe fuga.

**MARI SPERANȚE**

După ce am văzut, jucat și puteți juca și voi de pe CD-ul acestei luni dacă aveți un calculator capabil, Kingpin anunța un 3D Shooter cu un foarte mare potențial. Dacă autorii săi vor scădea din dinamismul de clasic 3D Shooter și vor îmbunătăți și largi sistemul de interacțiune cu NPC-urile este foarte probabil ca Kingpin să concureze la tîltul de cel mai bun joc al anului 1999.



# DIAMOND


## MULTIMEDIA



**DIAMOND Monster Sound MX300**  
The Ultimate 3D Audio Experience

- Powered by Aural Vortex2 PCI Audio Technology
- Accelerates A3D 2.0, DirectSound 3D and DirectSound
- Superior positional 3D audio with 4-speaker support
- Studio-quality 320-voice DL5 wavetable synthesizer
- Features DVD with Dolby Digital support and MP3 tools

Placa de sunet 3D cu cea mai avansată tehnologie din lume la ora actuală, având la bază chipset-ul Vortex 2.0.



**DIAMOND Rio**  
MP3 Player  
Interest Music in the Palm of Your Hand

Diamond Rio MP3 Player este walkmen-ul perfect. Conectează-l la calculator și trage-ți melodiile preferate!



**DIAMOND DTV 2000**  
TV Upgrade

- Add TV to your PC
- Die TV Erweiterung für Ihren PC
- Ajoutez la TV à votre PC

PC via TV. Acum este momentul să îți cumperi cea mai bună placă ce îți transformă simplul televizor în monitor!



**DIAMOND MICRONICS C400**

Plăcile de bază Diamond Micronics sunt create și optimizate pentru toate aplicațiile multimedia



**DIAMOND VIPER V550**  
Unprecedented 128-bit Power for 2D, 3D and Video

- Next generation 128-bit RIVA TNT™ graphics
- Revolutionary 3D quality and performance
- State-of-the-art 2D acceleration
- Display graphics and video on your TV
- Fully optimized for Windows® 98

Plăcile video Diamond folosesc toată gama de chipset-uri de la 3DFx, la nVidia RIVA TNT și TNT 2 oferind standardele calitative cele mai ridicate, recunoscute la nivel mondial



**DIAMOND Monster 3D II** (12MB)  
**DIAMOND Monster Fusion** (16MB)  
**DIAMOND Fire GL 4000** (4000)



**DIAMOND SupraMax™**  
High-Performance 56K Faxmodem

- Built for top 56K performance
- Supported by over 1,500 Internet service providers
- Software upgradeable
- Internet, fax & data software

Ultima tehnologie în materie de transfer, cele mai rapide modem-uri, optimizate chiar și pentru linii de telefon de calitate scăzută, într-o gamă variată pentru orice gust și orice tip de utilizator.



**DIAMOND Supra EXPRESS** (56K V.90 ITU Standard)  
**DIAMOND HomeFree** (Wireless Network)  
**DIAMOND SUPRA SONIC** (DSL 960Kbps 1-MEG MODEM)  
**DIAMOND SUPRA SONIC II** (Double Speed Modem)

CĂUTĂM DISTRIBUTORI ÎN TOATĂ ȚARA

**BEST COMPUTERS** Magazinul tau de calculatoare

**TELEFON: 310.28.32 / 3125524**  
**FAX: 312.55.24**  
**MAGAZINE:**  
1. PASAJUL LIPSCANI  
B-DUL IC BRĂȚIANU  
2. B-DUL M. KOGĂLNICEANU 5

BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR DIAMOND MULTIMEDIA ÎN ROMÂNIA

# ROLLCAGE

Când vine vorba de jocuri de acțiune-arcade în genul celor jucate prin sălile de jocuri electronice, PC-urile nu prea au cu ce se lauda. În ultima vreme însă, grație plăcilor de accelerare 3D, aceste jocuri au găsit puterea grafică necesară pentru a se manifesta și pe calculatoarele noastre personale. Primul joc care a spart gheața a fost Incoming pentru că a arătat ce efecte speciale se pot crea cu un calculator dacă ai configurația necesară. De atunci au mai apărut o serie de jocuri arcade reușind mai mult sau mai puțin să țină capul de afiș la această categorie. Ultima ofertă se numește Rollcage produs sub emblema Activision.

## CE ESTE? CUM ARATĂ ?

Rollcage este un clasic joc cu mașini futuriste în genul POD. Totuși există unele diferențe. Prima și cea mai importantă, care face de altfel diferența între concurenți, este aceea că aceste mașini nu se pot răsturna cu toate cele patru roți în sus. Desigur, se pot întoarce pe partea cealaltă însă sunt în așa fel construite că pot merge și pe față și pe dos. Partea și mai interesantă este că se poate folosi această facilitate a mașinii pentru a ajunge în locuri altfel imposibil de atins cu o mașină normală. Astfel, într-una din curse există un tunel pe tavanul căruia se află deseori power-up-uri. Printr-o manevră scurtă dar hotărâtă

se poate ajunge pe tavanul tunelului prin intermediul pereților laterali, intenționat curbați pentru a ușura ascensiunea.

Această particularitate constructivă a mașinilor mai are un avantaj. În momentul unei ciocniri, de obicei mașina este proiectată în sus, triectoria și orientarea devenind de necontrolat. De aceea aterizarea pe cele patru roți este importantă pentru continuarea cursei, nu?

Fiind vorba de mașini din viitor acestea au desigur și alte proprietăți care pot părea incredibile unui constructor autohton de mașini. Una din aceste caracteristici importante la o mașină este viteza maximă pe care

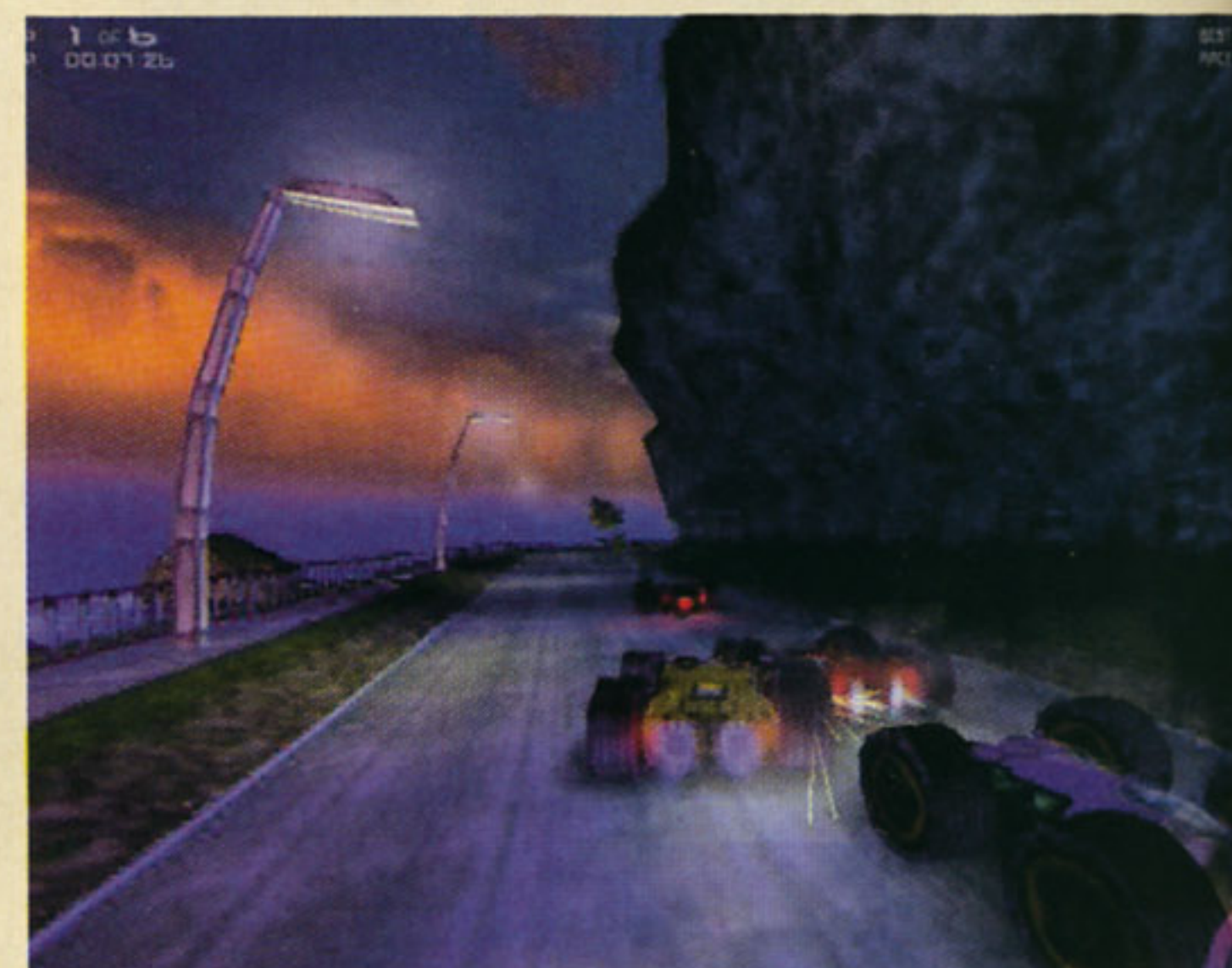
**Distribuitor:** Activision

**Tip joc:** Curse mașini

**Seamănă cu:** -

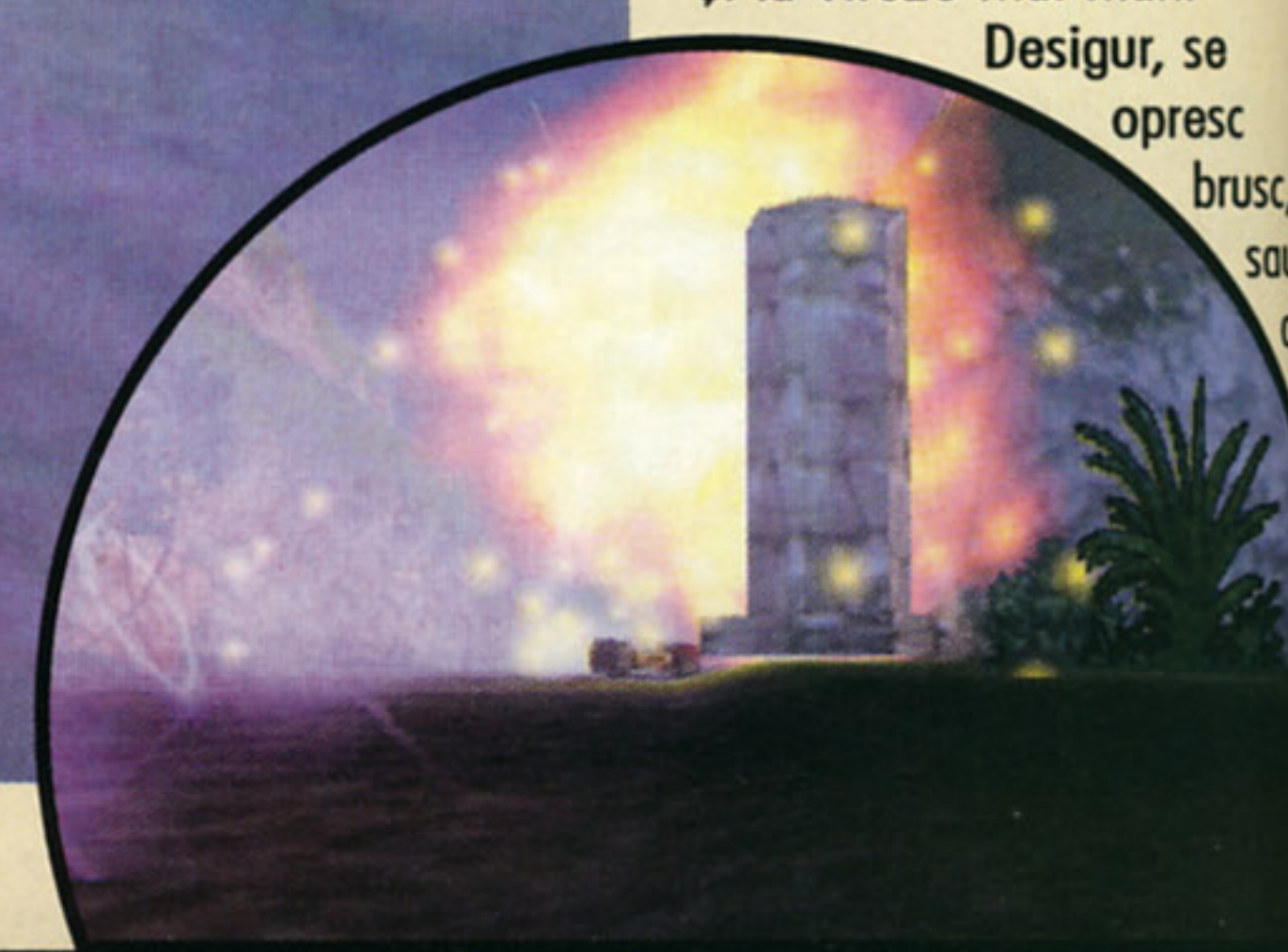
**Redactor:** Cristi Radu

**"este aceea că aceste mașini nu se pot răsturna cu toate cele patru roți în sus ... sunt în așa fel construite că pot merge și pe față și pe dos."**



aceasta o poate atinge. În Rollcage mașinile ating repede viteze de peste 300 de km/h și în unele condiții peste 500 de km/h. Acum închipuiți-vă că aveți 500 de km/h. Palpitant nu? Închipuiți-vă acum că vă apare în față un stâlp și viteza pe care o aveți este în continuare de 500 km/h. De infarct nu? Nu, nici chiar așa pentru că mașinile din Rollcage nu pătesc nimic în momentul unei coliziuni chiar și la viteze mai mari.

Desigur, se opresc brusc, sau dis-



trug obstacolul în funcție de viteză, însă același lucru li se întâmplă și dacă explodează o cisternă de benzină sau două rachete Tomohawk îți explodează în portbagaj. Cu alte cuvinte, distracție maximă!

Posibilitatea de a distruge unele obiecte întâlnite pe parcursul cursei deschide accesul către o serie de strategii care nu sunt obișnuite pentru alte jocuri cu mașini. Astfel cu toate că mașinile sunt diferențiate pe un număr redus de caracteristici, cum ar fi viteza maximă, accelerație sau priza cauciucurilor la șosea, capacitatea de

a distruge un turn drept în mijlocul șoselei poate dezavantaja o mașină care are viteză mare însă nu poate coti în timp util.

Mai sunt apoi power-up-urile. Acestea sunt standard, oferite de efectiv de construcția pistei pe care are loc cursa sau sunt plasate din când în când pe aceasta de niște elicoptere ciudate. Din prima categorie fac parte forma deosebită a pistei care permite o variantă de abordare mai rapidă însă și mult mai riscantă din cauza spațiilor înguste de exemplu. Tot în această categorie ar putea fi încadrate și zonele de

asfalt speciale care imprimă o accelerație suplimentară mașinii dacă aceasta trece printr-un anumit loc.

În categoria power-up-urilor distructive intră rachetele care au o binevenită posibilitate de selectare a țintei pentru a alege concurentul cel mai supărător. În principiu acestea nu distrug mașina însă, datorită exploziei, se pierde timp prețios pentru redresare. Mai simple sunt rachetele care defectează sistemul de ghidare al mașinii, aceasta învârtindu-se pur și simplu în cerc un interval de timp destul de scurt.



Pentru bruierea sistemelor de ghidare ale rachetelor trase spre tine există o "armă" specială care face imposibil acest lucru, cu ajutorul unor descărcări scurte de curent electric.

Tot din categoria armelor speciale mai fac parte și teleportatorul care te proiectează în pole-position, time-freezer-ul care printr-un efect grafic deosebit de tunel face ca pentru ceilalți timpul să se scurgă mai încet decât în mod normal astfel încât vei putea parcurge distanțe mai lungi în același timp, și nu în ultimul rând invincibilitatea care te face imun, prin intermediul unui scut, la orice fel de influențe din afară.

### ARATĂ BINE!

Grafic, Rollcage este perfect. Desigur pentru nivelul actual hardware. Impresia de viteză este perfectă, imaginile sunt vii, aprinse, sugerând acțiune în fiecare moment. Exploziile sunt deosebit de bine realizate, impresia pe care o ai atunci când treci prin focul și rămășițele unei explozii fiind inconfundabilă.

### SUNTEM CAM CUSURGII TOTUȘI

Dacă ar fi ceva de reproșat jocului atunci aceasta ar fi interfața destul de neantent realizată și muzica ce poate deveni câteodată enervantă. Altfel, Rollcage este un joc de acțiune modern, care are toate ingredientele pe care le aștepti, la locul lor.

## PE SCURT

# 87

Grafică:	90	•	Minim
Sunet:	80	•	
Muzică:	78	•	Procesor: P166
Atractivitate:	85	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	80	•	Harddisk: 250 Mb
Multiplayer:	83	•	Video: 2mb Dx6
		•	CD-Rom: 4X

PRO: Grafică colorată, bine realizată, foarte atractiv

CONTRA: Interfața neantent realizată, muzică stresantă

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 550 Mb
•	Video: Acc 3D



# F-16 AGRESSOR

**Distribuitor:** Virgin

**Tip joc:** Avioane

**Seamănă cu:** -

**Redactor:** Dan Dimitrescu

**"Din păcate misiunile de aici nu sunt nici foarte complicate, nici foarte credibile, iar jocul nu îți prezintă informațiile într-un mod în care să te atragă, și cel mai adesea vei intra în misiune fără să știi prea multe despre ea."**

Un nou simulator de F-16 ne bate la porțile revistei. Ar putea fi ceva banal, dar de data asta jucătorul nu este un "amărît" pilot într-o forță militară regulată, ci un mercenar dintr-o forță aeriană "undercover". Totuși independența ta este aparentă, în fapt tu fiind o soluție a națiunilor unite pentru a se implica în diferite conflicte fără a stârni protestele opiniei publice.

Această idee nu este chiar originală, putem să ne aducem aminte de Strike Commander, cu care jocul de față mai are multe puncte comune.

Fiecare campanie cuprinde doar câteva misiuni liniare, ceea ce evident nu se poate compara cu oferta unei campanii dinamice super complexe (care însă nu funcționează prea bine în acest moment) în Falcon 4.0. Dar toate lucrurile au și o parte bună, și cea a campaniilor din acest joc este viteza ridicată la care vor rula, la fel cum rulează misiunile construite în Tactical Engagement în Falcon 4.0.

Din păcate misiunile de aici nu sunt nici foarte complicate, nici foarte credibile, iar jocul nu îți prezintă informațiile într-un mod în care să te atragă, și cel mai adesea vei intra în misiune fără să știi prea multe despre ea.

## CALITATE

Nu pot spune că

Aggressor nu ar fi putut fi un produs bun, dat fiind că o parte din membrii echipei au lucrat fie la Digital Image Design (TFX, EF2000) fie la Digital Integration (Tornado, F16 Fighting Falcon). În plus, nu mi se părea că jocul ar fi un proiect foarte riscant, care să depășească posibilitățile unei firme mici. Barierele tehnologiei și ale simulării sunt atinse sau împinse (zice-se) doar în câteva locuri, astfel că jocul nu se poate compara nici pe departe cu giganții ca F4 sau Flanker 2.0.

## SUPER REALISM ?

Un capitol la care jocul se laudă că depășește orice concurent este modelarea zborului. După cum au raportat și primii oameni din afara firmei care l-au testat, acesta pare într-adevăr apropiat ca elaborare cu cele din Falcon 4 și Su-27 1.5. Din păcate, pe calculatoare mai rapide veți avea probleme cu el, așa că vă sugerez să-l

încercați pe sisteme de genul celui recomandat de realizatori.

Avionica nu este însă modelată nici pe departe la fel de detaliat ca în F4, mai degrabă avem ceva în genul simulatoarelor Novalogic sau Team Apache. Radar-ul are un mod de lucru aer-aer și unul aer sol, fără ca acestea să fie prea complicate.

Un lucru mai greu de înțeles este faptul că jocul



"modelează pentru prima oară sistemul de comenzi Fly By Wire". Ce înseamnă FBW ? Este vorba despre sistemul de control al zborului inaugurat pe F-16, primul avion conceput instabil static pentru a i se mări manevrabilitatea. Un avion instabil static nu poate fi ținut sub control decât prin intermediul unui computer care să facă zeci sau sute de corecții pe secundă. Același computer va fi folosit și pentru a procesa comenzile date de pilot, urmînd să decidă dacă acestea nu sunt periculoase pentru avion și ce suprafețe de comandă să miște pentru îndeplinirea lor. În ce mod depășește Aggressor celelalte simulatoare de gen, este greu de văzut, mai ales că este strîns legat de problemele flight modelului.

Armele aflate la dispoziția ta sunt dintre cele folosite la scară largă pe acest avion. Nu ai însă la dispoziție orice armă vrei în orice misiune, ceea ce îți scade mult din libertatea decizilor. Faptul că anumite tipuri de arme sunt reprezentate în multe variante nu te ajută cu nimic, dat fiind că nu ți se impune o gestionare



a stocurilor escadrilei și deci le vei folosi pe cele mai bune întotdeauna.

Se pare că din considerente de creștere a ritmului cardiac al jucătorului, a fost omisă includerea nacelelor de bruiaj electronic, astfel încât evitarea rachetelor ghidate radar rămâne cât de cât interesantă.

## SĂRBĂTOARE AUDIO-VIZUALĂ ?

Cum Aggressor este clar un simulator destinat să fie spectaculos și atrăgător pentru jucător, mi se pare normal că s-a încercat atingerea unui vîrf al tehnologiei și în grafică și sunet.

La sunet pot spune că mare lucru nu s-a reușit, jocul fiind dominat de comunicații radio bazate pe script-uri și un sunet de motor iritant.

Grafic însă F-16A are vădite calități. Obiectele sunt minucios modelate, cu părți mobile (pe F-16 capul pilotului este una dintre ele) și armament vizibil. Terenul în schimb este modelat nu prin maparea unor imagini fotografice aeriene sau din satelit, ci este renderizat. Nu arată fotografic dar de altfel nici un simulator nu reușește acest lucru. Nu sunt luate multe detalii la sol, dar la urma urmei, un teren ca cel african are forme de relief mai mult sau mai puțin interesante.

F-16A este bătut clar de Falcon 4.0 la capitolul efectelor speciale, astfel încât acesta din urmă reușește să fie mai spectaculos prin metode neconvenționale. Exemple simple sunt reflecțiile în carlingă sau desprinderea stratului limită în timpul virajelor strînse, inexistente aici.

## ÎN FINE

Ceea ce face din F-16A un eșec în opinia mea este interfața. Atît la nivelul briefing-ului, cît și în joc, jucătorul este supus unei lipse de informație. Sistemul de vederi este destul de stupid conceput și cuplînd asta cu avionica extrem de simplificată vei lupta destul de orbește, cu niște inamici stupizi însă.

Deci în mare vă propun să vă orientați spre Falcon 4.0, care deja cu ultimele patch-uri a devenit destul de stabil și chiar cu dificultatea scăzută este mult mai serios și mai interesant decît Aggressor.

## PE SCURT

# 66

Grafică:	80	•	Minim
Sunet:	65	•	
Atractivitate	75	•	Procesor: P166
Rejucabilitate	50	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	45	•	Harddisk: 250 Mb
Multiplayer	51	•	Video: 2mb Dx6
		•	CD-Rom: 4X

**PRO:** Grafică destul de spectaculoasă și la început atraktiv.

**CONTRA:** Sunt mult prea multe de enumerat.

• **Optim**

• **Procesor:** P200

• **Memorie:** 64 Mb

• **Harddisk:** 550 Mb

• **Video:** Acc 3D

# WORLD FOOTBALL MANAGER

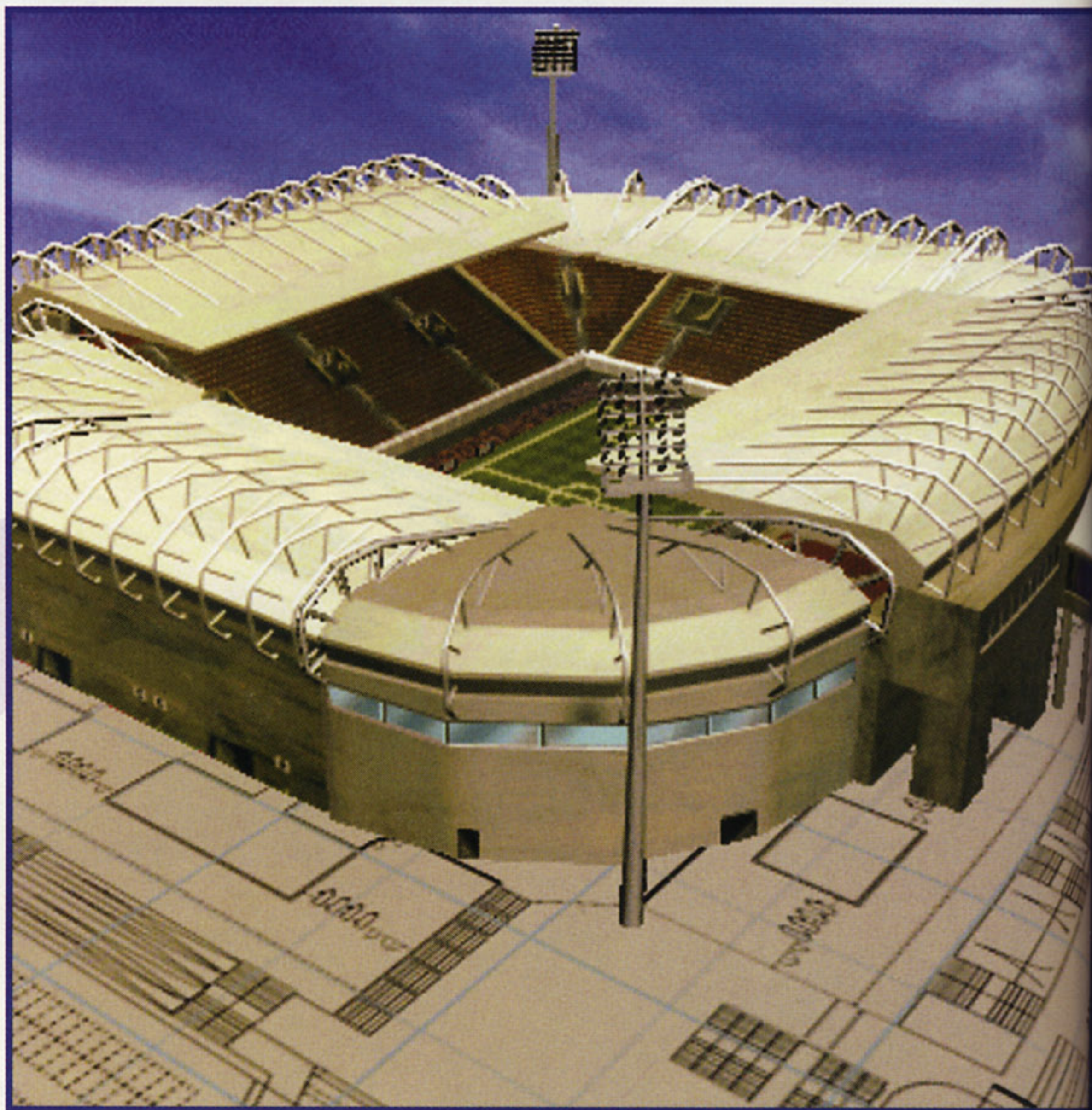
**Distribuitor:** Ubisoft  
**Tip joc:** Manager Fotbal  
**Seamănă cu:** -  
**Redactor:** Camil Perian

**"Nici una dintre opțiuni nu reprezintă ceva cu adevărat inovativ, dar nici nu se situează sub nivelul deja întâlnit la alte jocuri, mai vechi însă, din 94 sau 95"**

**S**uprinzător zic, managementul în fotbal este unul dintre domeniile cel mai puțin abordate în materie de jocuri. De ani buni, există numai 2 jocuri care își dispută supremația în acest domeniu, seriile Premier Manager (Gremlin) și Championship Manager (Eidos). Roadele acestei concurențe s-au văzut din plin la acestea, însă, neașteptat, nu și la alte încercări în domeniu, cum din păcate vom vedea și în cazul de față unde tehnologia folosită și lipsa unor opțiuni importante, duc la anularea unui potențial ridicat pe care WFM îl avea.

### IF IT'S IN THE GAME...

WFM este un joc care îți oferă un spectru foarte larg de alegeri. Poți debuta ca antrenor în oricare din campioanele din Europa, având sub comanda echipa ta favorită, chit că ea se numește Gloria Bistrița, Inter Milan sau Apollon. Toți



**Team Selection**  
**Bari**

Formation	Rating
4-3-3	99
4-2-4	82
5-3-2	91
5-2-3	72
5-4-1	79
4-5-1	81

No.	Name	%	Ha.	Ta.	Ps.	Sh.	Hd.	Pa.	St.	Fl.	En.
1	F.Mancini	74	79	41	41	30	37	76	84	69	92
2	D.Innocenti	75	20	78	47	29	48	88	83	60	96
3	T.Magnusson	76	18	80	41	40	46	91	93	28	98
4	H.Said	80	16	83	51	32	43	99	91	68	98
5	R.Negroutz	78	12	81	62	34	53	82	77	67	94
6	D.De Ascentis	79	12	68	80	67	62	93	87	72	98
7	M.Marcolini	76	19	64	77	68	49	91	87	74	96

jucătorii au nume reale, echipamente reale iar de multe ori chiar valoarea lor din realitate (cu excepția faptului că jucând în România un sezon am constatat că FC Onești a luat campionatul iar Rapid și Steaua au retrogradat). O interfață destul de intuitivă dar nu cu foarte multe opțiuni și un sunet incitant chit că nerealizat prea variat te fac să te arunci în luptă ca...

### MANAGER ÎN AFARA JOCULUI

Ca în orice alt joc de acest gen, și în WFM ocupi postura manager-ului atotputernic al clubului care stabilește totul, de la componenții echipei de tineret, tactica folosită în joc, echipa de start, orele de antrenament și până la amicalele pe care echipa le susține.

Nici una dintre aceste opțiuni nu reprezintă ceva cu adevărat inovativ, dar nici nu se situează sub nivelul deja întâlnit la alte jocuri, mai vechi însă, din 94 sau 95. Așezarea echipei în teren de exemplu permite punerea

fiecarui jucător într-o poziție predefinită și asignarea a două tendințe de deplasare în anumite direcții dar nimic în plus față de asta.

Unul dintre aspectele importante ale unei echipe îl reprezintă în orice joc de fotbal jucătorii pe care îi are. În World Football Manager și se va permite menținerea unei echipe standard ca și a unei echipe de tineret, de unde speranțele ar trebui să vină pentru a întări echipa de bază. Din păcate însă, valoarea echipei de tineret și a jucătorilor promovați la echipa de bază este direct proporțională cu valoarea campionatului în care evoluezi, la Dinamo sau Steaua fiind promovați jucători de zeci de ori mai slab valorici decât în divizia a 2-a din Anglia sau Franța. Aceasta nu ar fi însă o

pagubă mare dacă printre atribuțiile largi și variate pe care le ai s-ar număra și aceea de a avea grija de finanțele clubului. Din păcate nu ai, iar asta înseamnă că de veniturile și cheltuielile clubului se va ocupa altcineva. Reclamele pe panourile publicitare, prețul biletelor la stadion, reclamele de pe tricourile jucătorilor, vânzarea drepturilor de televizare vor fi astfel direct proporționale cu succesul clubului pe de o parte și de alta cu norocul chior, deoarece s-ar putea să conduci o echipă la titlu și cu toate acestea visteria clubului să înreg





istreze un minus de sute de milioane de ceva, din cauza că rubrica cheltuieli diverse înregistrează niște sume incredibil de mari, date nu se știe unde de nu se știe cine. Singura ta influență financiară poate fi aceea de a contracta împrumuturi la bancă, lucru inutil de altfel în cazul în care deja ai datorii gigantice, neexistând nici o altă sursă de mărire a capitalului, deci clubul la care antrenezi fie are bani, fie nu are, tu neavând nici un cuvânt de spus în acest domeniu.

## MANAGER ÎN JOC

Tehnologia a evoluat de-a lungul timpului. Championship Manager în '94 nu prezenta imagini din joc, în '95 erau mici animații 2D iar anul trecut a apărut efectiv reprezentarea jocului 3D, cu un engine asemănător oricărui joc de fotbal. WFM revine însă acum 3-4 ani din punct de vedere al tehnologiei folosite. Imaginile din joc sunt câteva animații 2D cu jucători care trag la poartă și fie ratează fie dau gol. Nu este vorba de nimic modern, original sau măcar rezonabil.

Orientarea activității tale de manager ține însă de mai multe decât reprezentarea jocului, partea mult mai importantă fiind informațiile pe care le poți obține în urma fiecărei partide disputate, aceasta reprezentând de fapt baza de selecție pentru viitoare transferuri sau echipa viitorului meci. Modul de prezentare al evoluției jucătorilor în WFM este reprezentat de o linie, care, în timpul meciului, în funcție de prestația jucătorului se ridică sau scade. Nu există note sau calificative și evident această linie nu este prezentă în meniurile ce îți urmează meciului. În aceste condiții opțiunea care îți permite să sari peste meci și să vezi rezultatul final

## SITUAȚII STUPEDE

1. Având un rating ca antrenor foarte ridicat, te transferi la Barcelona. Aici găsești clubul cu minus zeci de milioane de pesetas. Ca rezultat nu poți cumpăra jucători noi iar contractul celor prezenți expiră iar ei aplică regula Bosman și pleacă. În exact 2 sezoane joci cu echipa de tineret. În primul sezon cu această echipă retrogradezi. Rating-ul tău scade. Nu te mai acceptă ca antrenor decât echipe slabe.

2. Nu ai bani dar echipa merge bine. Brusca 3 jucători se accidentează. Jocul nu pornește dacă nu ai minim 5 rezerve. De unde faci rost de jucători? De la tineret? N-ai cum pentru că nu le poți oferi contracte pentru că nu ai bani. Vrei să iei împrumut? Niimeni nu îți da pentru că nu ești credibil. Rezultatul? Load ultima salvare sau Restart Game.



este total ineficientă, deoarece nu vei avea habar

deasemenea o statistică a ocaziilor avute pe jucător sau a modului în care schemele fixate au fost aplicate.



## NO ONE AROUND

Din păcate WFM nu reprezintă un joc de clasă și ceva ce am sperat când am început să-l joc. Pe ansamblu este un joc de management dedicat celor care nu sunt extrem de pasionați de această activitate și pentru care cu cât sunt mai puține lucruri de controlat, cu atât este mai bine..

de nimic în afară scor. Tot din această cauză nu vei ști cu precizie cum să formezi echipa următoare sau ce jucător să cumperi în funcție de forma în care este. Va trebui să te ghidezi după valoarea lui de ansamblu, reprezentată de note ale abilităților sale care de multe ori pot fi înșelătoare nereprezentând forma lui la un moment dat. Jocul nu îți oferă

## PE SCURT

# 52

- Grafică: 60
- Sunet: 55
- Muzică: 48
- Atractivitate: 54
- Dificultate: 40
- Multiplayer: 0
- PRO: Interfață ușor de utilizat, foarte ușor de prins
- CONTRA: Mult prea simplist, jocul slab reprezentat
- Minim
- Procesor: P90
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 59 Mb
- Video: DirectX6
- CD-Rom: 2X
- Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 229 Mb
- Video: DirectX6



# QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

**Distribuitor:** Havas Int.  
**Tip joc:** Adventure/RPG  
**Seamănă cu:** Seria QFG  
**Redactor:** Alex Bartic

Într-o perioadă în care jocurile au început să devină din ce în ce mai 3D, utilizând tehnologii fenomenale ca EAX-ul dar pierzând pe drum toată savoarea și plăcerea, excepțiile de la această regulă nu pot fi decât binevenite. Quest for Glory 5: Dragon Fire mi-a reamintit vremurile de început când nu aveam decât un XT amărât, dar care mergeau toate jocurile momentului fără nici o problemă sau incompatibilitate.

## ULTIMUL DAR NU CEL DIN URMĂ

QFG5 este ultimul din seria începută acum 9 ani iar apariția sa se datorează exclusiv publicului larg care a pisat Sierra cu petiții, cerând o continuare. Și cu adevărat Dragon Fire este continuarea seriei, chiar dacă a pierdut pe drumul modernizării câteva elemente specifice predecesorilor săi.

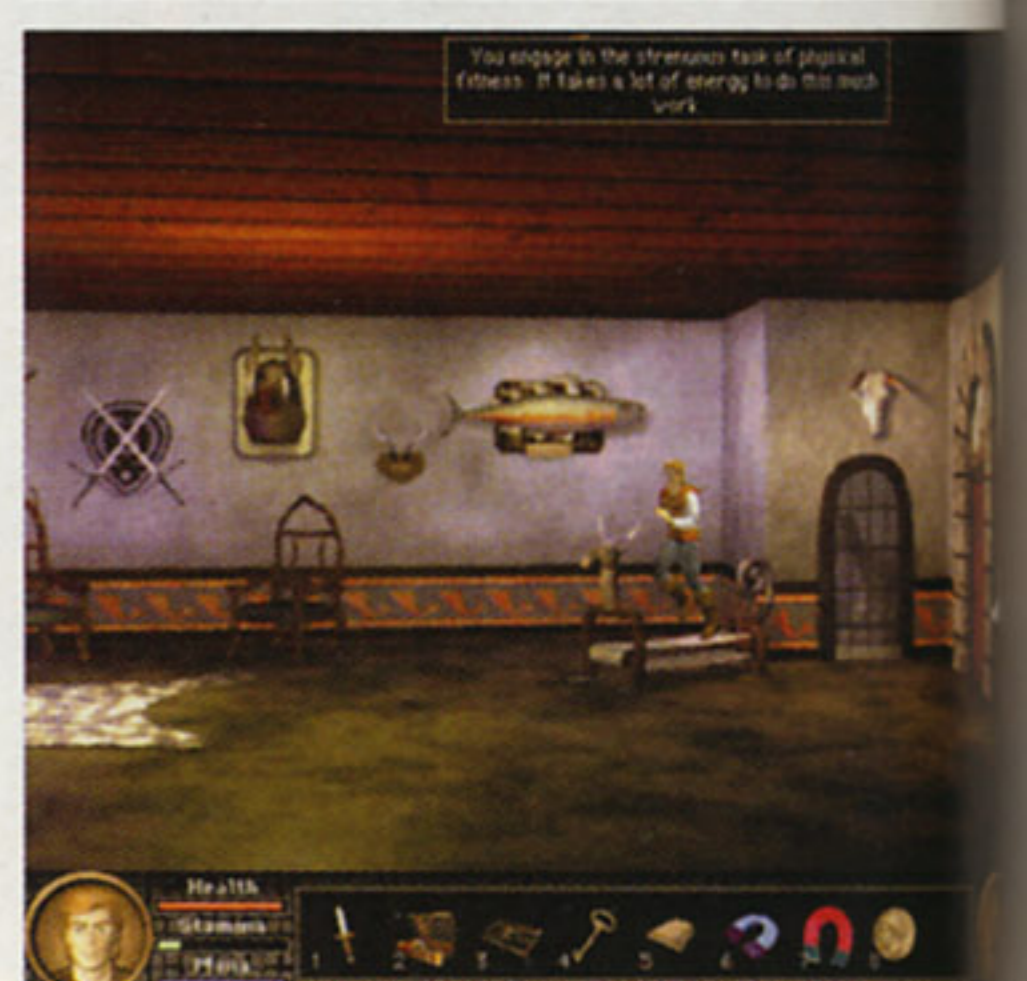
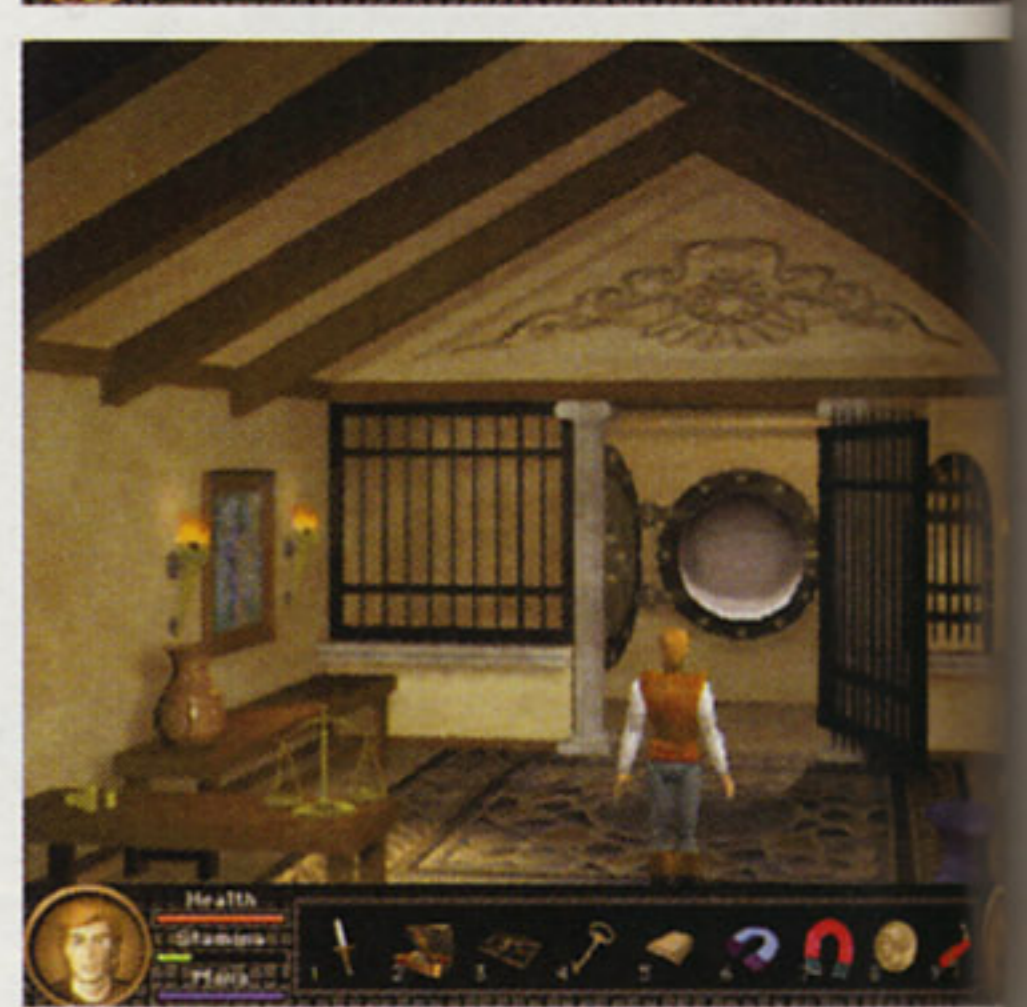
Povestea este în stilul deja clasic și arhicunoscut tuturor. Într-un univers elenic, cândva cu mult timp în urmă, imperiul Atlantis s-a scufundat iar în locul său a apărut un șirag de insule pe care mai firziu a luat naștere regatul Marete, oamenii trăind fericiți pînă când a venit dragonul. După îndelungi eforturi acesta a fost închis într-o peșteră cu ajutorul a 5 piloni magici, care îl țin captiv atît timp cît nu sunt atinși de sângele unor oameni asasinați. Problema este că cineva s-a apucat să distrugă pilonii, a chemat o

oaste invadatoare și l-a asasinat pe rege în încercarea de a-i lua locul. Aici intervine Eroul nostru (cu E mare deoarece e erou pe bune), adus de Erasmus și Rakeesh în capitala regatului, Silmaria, pentru a salva Marete-ul și a se supune celor șapte încercări al căror câștigător va fi desemnat rege.

## ALIENS VERSUS DRAGONS

Dragon Fire se joacă în exact același mod ca și predecesorii săi. Jucătorul alege la început o clasă din cele trei posibile (hoț, luptător sau mag), distribuie câteva zeci de puncte la diverse skill-uri și pornește în aventură. Pe parcurs skill-urile inițiale sunt avansate prin antrenamente repetitive ca aruncatul a 25 de pietre la țintă sau alergatul pe un fel de bandă rulantă. Experiența este doar un indicator al procentajului de questuri rezolvate și acțiuni îndeplinite pînă la momentul respectiv, neavând o influență asupra caracteristicilor personajului. Pe lângă skill-urile amintite mai există și trei bare separate corespunzând sănătății, staminei și manei, acestea regenerându-se încet în perioadele de neactivitate și rapid în cele de repaus total. Există un inventar în care pot fi stocate obiecte (în limita puterii) și o centură cu 9 sloturi pe care jucătorul pune cele mai utilizate item-uri și vrăji, apelabile prin tastele numerice. Echiparea eroului se face cu ajutorul clasicului paper-doll existent și în Diablo sau prin apăsarea tastei corespunzătoare unui anume obiect.

Spre deosebire de predecesorii săi,







dotati cu o interfață complexă, în QFG5 nu există decât cinci tipuri de cursoare: ochi, pentru informații, mână, pentru manipulat, mers, vorbit și o ființă la care este atașat un obiect, cu ajutorul căreia acesta este utilizat.

**DEFEAT OF THE DRAGON**

Dialogurile păstrează linia originală, având multe subiecte care trebuie discutate în totalitate, fără însă a oferi posibilitatea unor alegeri. În ciuda acestui fapt, marea majoritate a questurilor au rezolvări multiple, în general legate de clasa aleasă la începutul jocului, scopul final fiind însă același: înfrângerea dragonului.

Grafica jocului este bine realizată, chiar dacă nu este full 3D așa cum cer snobii din ziua de azi. Personajele sunt poligonale dar se mișcă pe fundaluri 2D foarte lungi, care fac scroll. Genul acesta de abor-

dare are două avantaje: în primul rând arată foarte bine iar în al doilea rând păstrează neschimbată perspectiva și modul de joc cu care ne-am obișnuit în precedentele QFG-uri. Dezavantajul este că uneori anumite obiecte sunt ascunse de elemente ale background-ului, fiind mai greu sau chiar imposibil de recuperat de un om normal.

Sunetele și muzica au un rol foarte important în orice joc, și este o bucurie că în QFG5 nu au fost trecute pe lista de reduceri. Dialogurile personajelor sunt înregistrate în totalitate iar vocile au fost alese în mod foarte fericit. Muzica în general este una de fundal, reușind să nu devină iritantă nici după mai mult timp. De

altfel muzica este vândută și pe un CD separat, având ceva succes la public.

**DIN PĂCATE CU BUCURIE**

Din nefericire (sau poate din fericire) cei de la Yosemite au renunțat la ideea cu multiplayer-ul, acesta fiind probabil un pic mai greu de implementat într-un asemenea joc. A mai fost eliminată și posibilitatea jucării QFG5-ului cu personaje ca Magnum și Elsa, aceștia fiind acum doar simple NPC-uri, competitori în cursa pentru coroana regală.

Ce face din Dragon Fire cel mai

bun joc din ultimele luni este însă umorul de-a dreptul excepțional, deși poate nu la același nivel cu cel din QFG1. Chiar și așa te distrezi teribil de giumbușlucurile făcute de personajul principal și cu bancurile (bune) puse în descrierile anumitor obiecte.

Singurul reproș pe care am să-l fac jocului nu are nici o legătură cu bug-urile (fixate marea majoritate printr-un patch cuprinzător) ci faptului că de această dată s-a terminat definitiv. QFG5 este absolut și indiscutabil ultimul din această serie excepțională.



**PE SCURT 90**

- Grafica: 90
  - Sunet: 85
  - Muzica: 90
  - Atractivitate: 92
  - Dificultate: 90
  - Multiplayer: 0
- Mmm
  - Procesor: P166
  - Memorie: 16 Mb
  - Harddisk: 350 Mb
  - Video: 16bit
  - CD-Rom: 2X
  - Optim
  - Procesor: P233
  - Memorie: 64 Mb
  - Harddisk: 950 Mb
  - Video: 16bit
- PRO: Același superb stil adventure/RPG care a fost promovat prin seria Quest For Glory
- CONTRA: Sunetul

# RAINBOW SIX - EAGLE



**Distribuitor:** Take 2 Europe  
**Tip joc:** 3D Shooter  
**Seamănă cu:** -  
**Redactor:** Dan Dimitrescu

**"La nivelul structurii jocului nu se observă schimbări majore, s-a mărit doar numărul de opțiuni pe care le are jucătorul în alegerea echipei."**

**C**el mai realist și original 3D shooter existent pe piața la ora actuală, Rainbow Six tocmai și-a primit continuarea, întrupată în add-on-ul Eagle Watch.

Acesta nu este nici pe departe un joc nou. Nu este vorba de Rainbow Six 2, mai avem până la acesta. Tot ce ne oferă Eagle Watch sunt 5 misiuni noi. Acestea nu sunt însă legate între ele printr-o poveste ca în jocul original, ci sunt misiuni de sine stătătoare așezate într-o ordine cronologică. Deși lipsește intriga pe termen lung, pot spune că misiunile sunt destul de reușite.

Toate misiunile sunt de tipul "ostateci de salvat"

dar sunt mult mai intense și complicate decât cele asemănătoare din Rainbow Six. Misiunile au loc în locații reale (Complexul spațial de lansare a navetei Buran — Kazahstan, Taj Mahal-ul — India, Parlamentul Angliei cu tot cu Big Ben — Londra, Orașul Interzis — China și Capitolul - SUA) și dimensiunile clădirilor sunt de-a dreptul spectaculoase. Cum nu am avut prilejul să vizitez vreuna din aceste locații, nu pot spune nimic despre acuratețea reprezentării. În schimb, pot certifica faptul că nu avem de-a face cu niște modele foarte simple, construcția respectivelor clădiri fiind extrem de complicată și dându-ți mari bătaii de cap în planificarea și execuția misiunii. În principal se întâlnesc două tipuri de probleme: Fie un singur drum ușor de aparat de către teroriști fie spații deschise de tip platformă în care poți fi surprins ușor de sus sau de jos. Totuși, cu o planificare



## ARMAMENT SECUNDAR



### 92FS • 9mm [Beretta]

Pistol folosit în special de trupele de recunoaștere, fiind mai "finuț" și cu reculul mai slab decât cele de calibrul mare. Încărcătorul cuprinde 15 cartușe.



### Desert Eagle • .50 [IMI]

Pistol foarte puternic, dar care are o magazie de doar 6 cartușe (consecința calibrului 0.5). Armă de bază atunci când nu contează zgomotul și inamicul e blindat. Nu are varianta cu amortizor.



### USP • .40 [Heckler • Koch]

Deși în joc arată identic cu Mk23, el este mai redus ca dimensiuni dar și mai puțin puternic decât acesta. 13 cartușe pe încărcător.



### Mark 23 • .45 [Heckler • Koch]

Un pistol extrem de precis și tolerant la condițiile de folosire, motiv pentru care a fost adoptat de toate forțele speciale din SUA. 12 cartușe pe încărcător.

# WATCH



atentă a misiunii se pot rezolva și aceste probleme. Ceea ce nu înseamnă însă că veți termina ușor jocul, la urma urmei nu vreți să dați banii pe 2-3 ore de joacă. Dacă încercați nivelul de dificultate Elite, vă trebuie un noroc chior pentru a termina cele 5 misiuni fără a pierde oameni.

s-ar fi mărit considerabil numărul de arme disponibile. La urma urmei, forțele speciale din întreaga lume au acces la orice tip de armă cunoscută, nu de puține ori membrii lor sugerând fabricanților modificări sau chiar noi proiecte.

Pentru planificarea misiunii a apărut o singură nouă opțiune, și anume modul de joc Full Watch. Prin acest mod nu mai iei parte direct la misiune ci joci mai degrabă rolul comandantului. Poți urmări desfășurarea misiunii prin ochii oricărei echipe, dar singurele ordine aflate la dispoziția ta sunt Codurile GO și cel de oprire momentană a unei echipe. Deși jucând așa se poate pierde o parte din farmecul jocului, este un mod foarte util în a observa unde apar probleme în calea echipelor controlate de calculator.

## SCHIMBĂRI

La nivelul structurii jocului nu se observă schimbări majore, s-a mărit doar numărul de opțiuni pe care le are jucătorul în alegerea echipei. Astfel, ai la dispoziție 4 oameni noi, toți încadrați în categoria asalt, dintre care doi sunt adevărați trăgători de elită (se pare că în cartea Rainbow Six ei sunt lunetiști, dar jocul nu cuprinde misiuni adecvate probabil datorită limitărilor engine-ului grafic folosit) și trei arme noi. Ar fi fost interesant dacă

## INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ

Într-un joc ca R6 și implicit Eagle Watch este extrem de important modul în care calculatorul reușește să înlocuiască inteligența umană pentru a crea atât aliați cât și adversari credibili. Din păcate, în cazul de față avem de-a face mai mult cu un rateu. Nu este vorba de EW în special ci este o problemă generică pentru R6.

Aliații tăi, care ar trebui să te ajute, nu se descurcă decât urmărind planul de operații realizat de tine. Dacă ceva cât de mic merge prost, mai mult ca sigur va degenera într-un eșec al misiunii.

Prin modul Full Watch poți aprecia pe deplin dezastrul. Ei știu să tragă foarte bine dar nu și să rezolve o problemă simplă cum ar fi faptul că mergând orbește în spatele liderului riști să mori la același colț la care a murit și el dacă nu întreprinzi ceva.

Teroriștii, în afară că vin în numere mai mari ca în misiunile vechi, au devenit un pic mai agresivi și mai inteligenți, fără a fi totuși impecabili la acest capitol. Și la ei remarc ca probleme timpul de reacție supraomenesc, precizia infernală dar și ocazionala nepăsare la moartea colegilor aflați la doi pași. În joc problemele de AI trebuie identificate pas cu pas și modul Full Watch te ajută extraordinar de mult. Cheia este în planul misiunii și în rezolvarea de către tine a punctelor nevralgice.



## ARMAMENT PRINCIPAL

### MPS • 9mm [Heckler • Koch]

Cel mai popular pistol mitralieră în operațiuni anti tero, este disponibil aici în trei variante : normală (A2), cu amortizor (SD5) și cu țeava și patul scurtate (K-PDW). Încărcătorul cuprinde 30 de cartușe.



### M1 • 12 gauge [Benelli]

Singurul shotgun din dotarea Rainbow, este util în lupta de aproape și în spartul ușilor. Recul slab, deci poate trage foarte des, dar nu are decât 8 cartușe în magazia de muniție.



### M16A2 • 5.56mm [Colt]

O pușcă de asalt foarte populară în lume, oferă are o putere de foc redutabilă și o bătaie lungă.



### CAR 15 • 5.56mm [Colt]

Una din versiunile Commando ale M16, este mai mică și mai ușoară deci poate fi manevrată mai lejer.



### 636K • 5.56mm [Heckler • Koch]

Echivalentul modern al M16, va intra și în dotarea americanilor în curând. O armă de asalt foarte ușoară și de încredere. 30 cartușe/încărcător.



### 63A3 • 7.62mm [Heckler • Koch]

Cea mai precisă armă din arsenalul Rainbow, este în plus și mai puternică datorită calibrului mare. 20 cartușe/încărcător.



## PE SCURT

# 81

Grafica:	85	•	Minim
Sunet:	60	•	
Muzica:	96	•	Procesor: P166
Atractivitate	80	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	65	•	Harddisk: 100 Mb
Multiplayer:	95	•	Video: DirectX5
		•	CD-Rom: 4X

PRO: Simulator excelent de trupe anti-tero, oferă loc de gândit

CONTRA: AI foarte slab.

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 470 Mb
•	Video: Acc 3D

# ALIENS VERSUS PREDATOR

**Distribuitor:** Best Computers

**Tip joc:** 3D Shooters

**Redactor:** Dragoș Inoan

/ Dan Dimitrescu

Încă de la apariția primelor informații legate de Alien Vs Predator, am fost de părere că va fi unul dintre cele mai importante 3D shooter-e clasice ale acestui an. Apariția celor 3 demo-uri a confirmat în mare parte bănuielele noastre, și iată că acum, odată cu primirea unei versiuni aproape finale a jocului ne putem decide care este de fapt adevărul.

## Alieni și Predatori ?

AVP a fost creat din ideea de a pune mai multe personaje principale (a se citi specii - alieni, oameni și predatori), foarte diferite, în același univers, și a le lăsa să se înfrunte. Poveste care stă la baza nivelelor fiecărei specii nu este nici pe departe atât de interesantă ca cea din Half Life (spre exemplu), dar reține binecunoscută o parte din atmosfera filmelor din seria Alien. Fiecare pornește ca fiind singur în nivelul dominat de inamic, lucru destul de normal pentru Alien și Predator dar mai puțin pentru pușcașul marin colonial. În postura acestuia din urmă îți înțelegi din când în când camarazi, dar ei se află cel mai adesea sub atac și oricum salvarea lor nu îți aduce nici un beneficiu pentru că nu îți poți căra mai departe cu tine. Se simte foarte mult lipsa comunicării directe cu alte personaje (nu includem aici mesajele neinteractive care îți apar pe ecranul tău sau pe monitoarele de pe pereți în timp ce parcurgi nivelul) și senzația de singurătate este foarte profundă. Nivelele sunt concepute destul de liniar, trebuie să îndeplinești obiectivul A ca să afli care este obiectivul B, de la B treci la C șamd. În general nu există mai multe căi de parcurgere a nivelului, excepție fiind evident Alien-ul pentru care nu există loc inaccesibil.

Personajele jocului au fost împrumutate din filme și păstrează caracteristicile principale pe care le au pe ecran. A fost necesară o adaptare a capacităților lor pentru a se păstra un echilibru în multiplayer, dar este vorba de un echilibru de ansamblu. Punctul forte al jocului îl reprezintă tocmai diferențele dintre personaje și dintre modurile lor de abordare a confruntărilor. Fiecare rasă are multe avantaje și dezavantaje în fața celorlalte două și practic nu cred că se poate ajunge la un echilibru pe multiplayer (situație care se va dovedi foarte interesantă) decât atunci când sunt prezente toate rasele și toți jucătorii își cunosc cu desăvîrșire "corpul".

Filozofiile de viață ale celor trei sunt :

- Colonial Marine : este jucătorul/person-



## Predator

Este un vânător care trăiește numai pentru a-și lărgi colecția de trofee. Pentru a-și atinge scopul el beneficiază de o viteză foarte mare, invizibilitate, senzori și niște arme care te fac să înțelegi de ce nu a fost pus în același film alături de marine sau alien. Predatorul poate fugi extrem de repede și poate pica de la orice înălțime fără să pătească nimic. Dispozitivul de camuflaj îl face invizibil în zone slab luminate, doar dacă stă pe loc, pe măsura ce se mișcă devenind din ce în ce mai vizibil. Pentru a mai echilibra jocul, cei de la Fox au făcut predatorul detectabil cu motion-scannerul marine-ului indiferent dacă se mișcă sau nu. Pentru invizibilitate și anumite arme, predatorul folosește energie pe care și-o umple culegând niște obiecte care seamănă cu niște cercuri de electricitate mici în multiplayer sau dând cu secura prize pe singleplayer.

### Vederi

Senzorii din dotarea predatorului îți permit să vezi în 3 moduri: unul de căldură pentru a detecta creaturile cu sânge cald (oameni, alți predatori), unul electromagnetic (pentru a vedea alieni) și unul pentru a accentua trasaturile nivelelor, oarecum similar cu cel al alienului.

### Arme

*Gauntlet* este o lama prinsă pe mâna predatorului cu care el poate omorî din prima orice dacă se încordează puțin.

*Speargun-ul* are este sulița modificată să tragă cu niște țije mai mici și care reține cam orice membru prinde în zbor.

*Shoulder cannon-ul* este tunul pe care-l ține pe umăr în film, și care nu este foarte puternic. Ținta se pune exact ca în film, automat.

*Pistolul* trage cu bolta și nu poate ajunge până la dis-

tanțe mari. Atâta ar mai trebui, după ce ca omorâ un alien din prima.

*Discul* are o proprietate ciudată, prin care orice prinde în cale face jumii-jumii, iar după ce și-a atins ținta se întoarce prin ricoșeuri succesive la proprietar. Cazurile în care discul ratează sunt extrem de rare. Mai pe scurt, discul strică tot echilibrul acestui joc.

Un alt factor major la dezzechilibru este medicompu, care este un alt gadget pe care predatorul îl are la îndemână. Cu ajutorul său, predatorul poate să se vindece complet ori de câte ori are nevoie și are destulă energie.

### Predator versus:

**Marine:** este un macel total, Marine-ul nu are nici o șansă dacă Predatorul are discul la îndemână, iar dacă nu, treaba începe să se mai echilibreze puțin.

**Predator:** discoteca generală. Mai rău decât la MTV.. zboară discul în orice direcție. Fără disc nu se poate rămâne decât dacă amândoi sunt incapabili și atunci trec pe speargun.

**Alien:** este cea mai nefericită combinație din toate duelurile. Împotriva acestuia, predatorul are o singură armă, care nu are prea multe dezavantaje. Pistolul trage cu o bilă de energie care are un explozie destul de mare și care omorâ un alien din prima.



ajul clasic de Quake; cel mai slab la capitolele blindaj și vizibilitate, are nevoie de spații largi și luminate pentru a-și putea folosi puterea de foc superioară. Se descurcă cel mai bine în grupuri (echipe pe multiplayer) care se deplasează încet, pentru a putea supraveghea cu atenție diferitele direcții din care poate sări iepurele cu sânge acid sau fosforescent.

Un mare handicap pe care îl ai ca Marine mi se pare faptul că nu ai la dispoziție o hartă a nivelului. La urma urmei este vorba de baza ta, ar fi normal ca atunci când primești ordin să te deplasezi în centrul de comandă să știi ce drum(uri) poți aborda pentru aceasta. Ar fi extraordinar de util să-ți poți planifica din timp traseele și vedea punctele nevralgice ale acestora, având în vedere dezavantajul în care te pune iluminarea proastă din nivele (tu nu vezi pe nimeni dar toți te văd pe tine).

- Alien : cel mai original dar și mai dificil de jucat personaj, este caracterizat prin viteză și agilitate; deși armele lui sunt bune numai pentru lupta corp la corp, el poate ajunge în apropierea inamicului pe neașteptate. De unul singur, Alien-ul este o pradă destul de ușoară pentru un jucător experimentat, iar în deathmatch-uri 1 la 1 nu are aproape nici o șansă pe majoritatea nivelelor. Este un personaj dedicat exclusiv rețelelor mari, unde mai mulți jucători pot alcătui o haită și fie hărțui neconținut inamicul, fie pregăti un atac din mai multe direcții. Atunci când joci ca Alien, este important să-ți aduci aminte întotdeauna că nu trebuie să te limitezi la modul de deplasare normal, adică pe podea, chiar dacă la început îți vei pierde ușor orientarea. Pentru adversar va fi întotdeauna mai greu de detectat și abordat o țintă ce aleargă pe tavan, ca să nu mai punem la socoteală faptul că de acolo capul inamicului este foarte ușor de înhățat.

- Predator : este o combinație bizară de abilități care îi permit să poată aborda lupta în mai multe moduri. Are atât armament pentru bătălii corp la corp cât și pentru distanță. Totuși în esență el este un lunetist, făcut să vindeze pe nevăzute, să lovească pe neașteptate, deci toate acțiunile sale trebuie gândite astfel încât să-l țină la adăpost de priviri indiscrete, chiar dacă are viteza și rezistența pentru a scăpa de o amenințare neașteptată. Ca Predator este bine să te ții la distanță de confruntările în care sunt implicate ambele rase adverse, pentru că ceea ce te ajută s-o domini pe una te face vulnerabil în fața celeilalte.

## E bun ?

Din păcate cred că pentru a aprecia la maxim AVP

# Marine

**E**ste un om, ca noi toți, care nu are nici o calitate deosebită, el este cel mai ușor de controlat. Nu fuge foarte repede, și nu sare foarte mult, deci nu diferă cu mult față de jocul normal de Quake. El a fost "scos" din episodul 2 al seriei Aliens. Este un jucător mediu, nu prea rezistent și nu prea puternic. El poate ajunge la sănătate maximă 100 și armură 100. Poate muri când cade de la o înălțime prea mare.

## Vederi

Cum noi nu vedem prea bine în întuneric, nici marinarul nu vede. Pentru a se descurca totuși în beznă generală în care este cufundat jocul el poate folosi light amplifier-ul. Acest dispozitiv accentuează orice sursă de lumină, oricât de mică ar fi. Dezavantajul său este că în cazul în care este îndreptat către un bec, oricât de slab, te orbește și devine practic inutilizabil. În lipsa acestor "ochelari minune", marine-ul poate arunca cu flare-uri (rachete de semnalizare) care se prind pe orice și luminează foarte puternic pentru o scurtă perioadă de timp. Tot pentru a se orienta mai există motion scannerul care detectează orice mișcare ce are loc în fața sa.

## Arme

*Pulse Rifle* este o mitraliera cu rata de foc destul de mare, care are și un lansator de grenade destul de slab

*Arunctorul de flacări* pârjolește cam tot ce mișcă și este extrem de util în a depista predatori invizibili. Totuși trebuie să nu fugi în fața cât tragi cu el pentru că îți poți da singur foc.

*Smartgun-ul* este mult mai puternic decât pulse rifle și se orientează automat după cea mai apropiată țintă de centrul ecranului. Pe modul secundar de foc trece în "Free mode", unde nu mai se mai mișcă după nimic și necesită mult mai multă pricepere din partea jucătorului.

*Arunctorul de grenade* arată ca o arma reală din această familie, cu un butoiș în care se

află muniția. El arunca niște grenade fie normale fie cu proximitate.

*SADAR-ul* este un lansator care trage cu niște rachete foarte rapide și puternice. Raza exploziei este imensă și trebuie folosit cu extremă atenție.

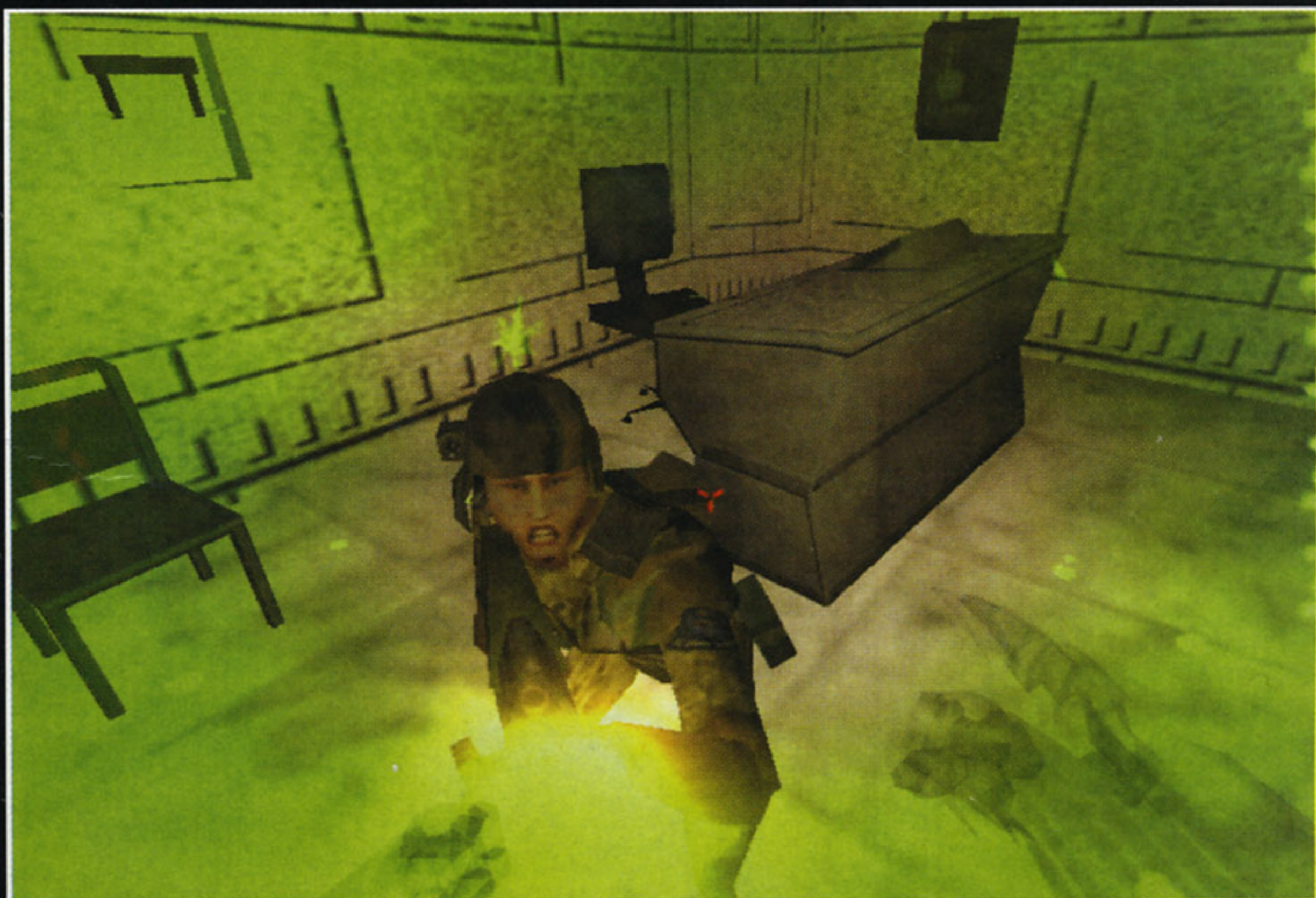
*Minigun-ul* seamana mult cu chaingunul din Quake 2, doar ca de vreo 3 ori mai puternic. Pentru a putea fi utilizat optim, el rămâne turat la viteza maximă încă niște secunde după ultimul glonț tras, special pentru a trage în inamici care dispar pentru o secunda din raza vizuală. Singurul dezavantaj pe care îl are aceasta arma este că trebuie să stai pe loc atunci când tragi cu ea, ceea ce te face extrem de vulnerabil.

## Marine versus

**Marine:** o simulare de quake cu arme de distrugere în masă. Nu este prea distractiv, deoarece marinarii sunt făcuți să lupte în echipă și nu unul contra celuilalt. Oricum întâlnirile dintre acestia durează destul de mult.

**Predator:** nu este cea mai nefericită combinație din tot jocul, iar dacă predatorul mai are vreun disc în mână tot se termină extrem de rapid, prin delimitarea bruscă a trunchiului de picioare cu un sunet sec. Pentru a-l bate pe acesta, marine-ul trebuie să scape întâi de discuri, apoi să îi dea foc cu lansatorul de flacări și în final să-l termine cu un minigun sau smartgun bine țintit. S-a dovedit științific că predatorul este mai vulnerabil dacă este nimerit în piept decât în mâini sau cap.

**Alien:** lupta cu extraterestru este cea mai frumoasă și totodată cea mai tensionată. Cam orice arma îl poate face pe alien să-și ia talpașita rapid din linia de foc. Aici motion scannerul funcționează corect și nu va putea să detecteze un extraterestru perfect nemisecat care sta spânzurat de tavan. Tot ce trebuie să facă marine-ul este să fie foarte atent pe oriunde calca și să lumineze cu flare-uri de oricâte ori are ocazia.



# Alien

**E**ste animalul meu preferat. Nu știu câți dintre voi nu au văzut filmele din seria Alien, dar pentru cei care totuși nu au trecut prin fața televizorului voi spune ca aceasta creatura are o viteză și o agilitate pe care nimeni nu o poate egala. O alta calitate unica pe care o are este ca se poate cațara pe pereți, putând astfel sa mearga peste tot într-un nivel. Pentru a avea succes, un jucator alien trebuie sa fie capabil sa mearga fluent atât pe tavan cât și pe pereți sau podea, fara a fi dezorientat. Aceasta se obține prin mult, foarte mult antrenament. Pentru a se vindeca, alienul trebuie sa manânce creierul dușmanilor, problema aparând însă în jocurile multiplayer când este aproape imposibil sa halești din mers un marine sau un predator.

## Vedere

Alienul are un câmp vizual mai mare decât marinarul sau predatorul, și vede lumea ca printr-o lentila. El are doua moduri de vedere, specifice celor doua activități pe care le presteaza. Primul, modul de vânătoare, fiind util în timpul bataliei și consta în accentuarea inamicilor cu ajutorul unui câmp de energie ce se afla în jurul lor, și anume pe marini îi face albaștri, pe predatorii un verde fosforescent (indiferent dacă sunt sau nu invizibili) iar pe ceilalți alieni un portocaliu deschis. Al doilea mod, cel de navigare, accentueaza contururile nivelelor și le face sa contrasteze pentru o mai ușoara deplasare. În acest mod, inamicii nu se vad prea ușor.

## Arme

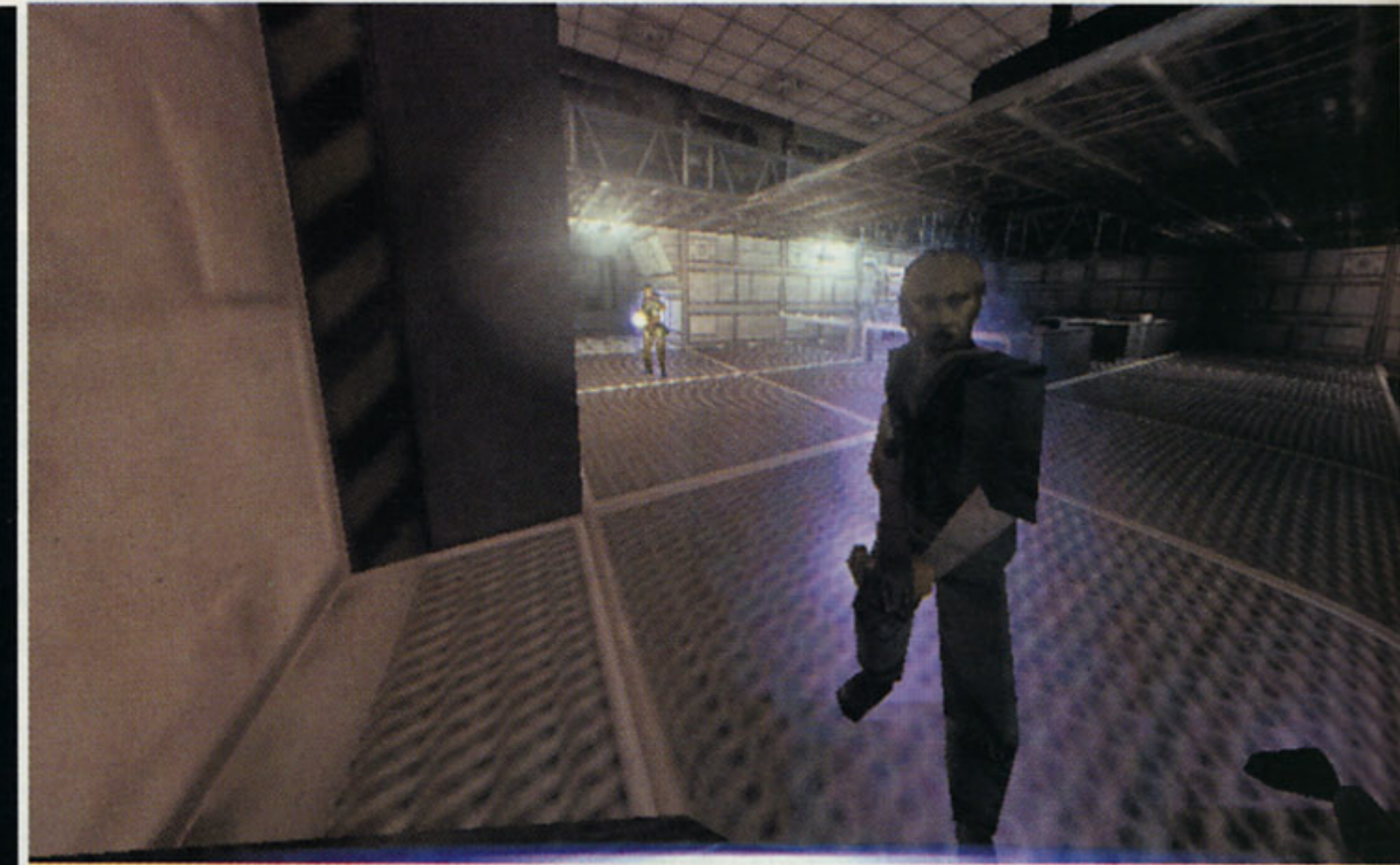
*Ghearele* sunt arma principală a alienului. Au o viteză înfricoșătoare, iar dacă ecranul este poziționat fix pe capul unui inamic, apar falcile de alien și imediat dușmanul cade mort dându-ți un plus de sanatate binemeritat.

*Coda* este folosită apăsând pe tasta de foc secundar. Ea poate fi "încordată" pentru lovituri mai puternice, și lovește automat orice țintă este în fața sa fără a fi nevoie de cine știe ce talent pentru a nimeri cu ea.

## Alien versus

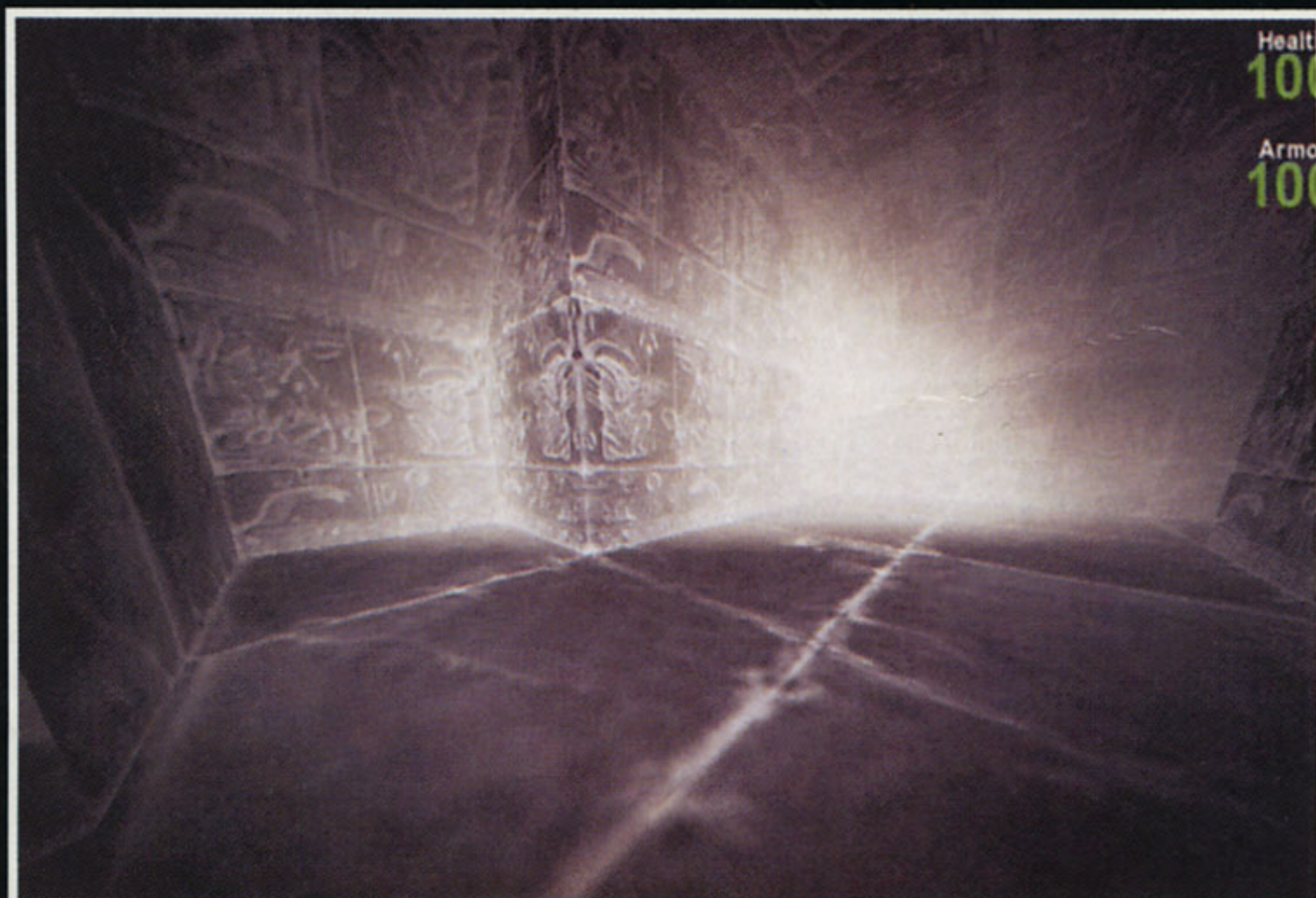
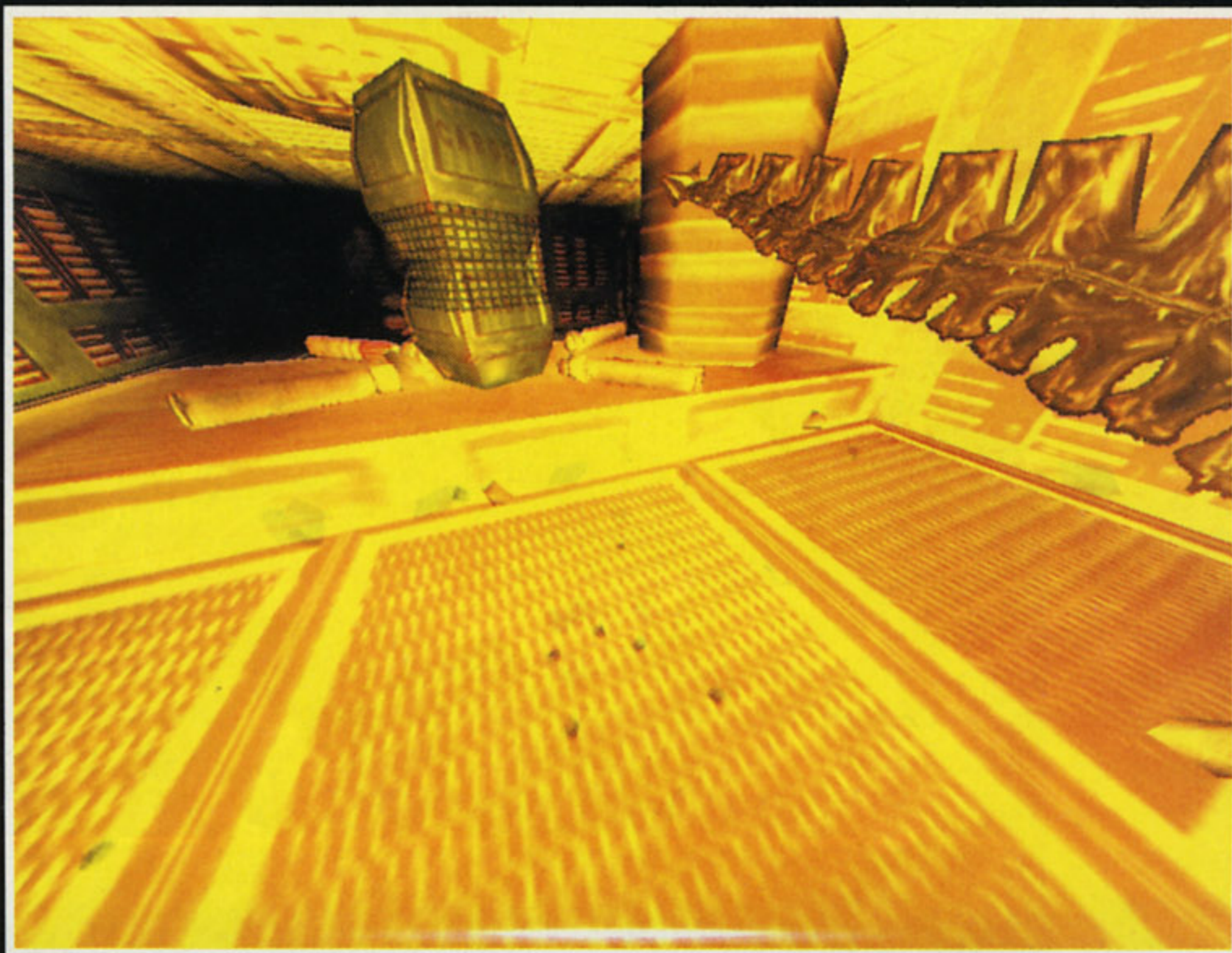
**Marine:** dupa cum am spus și mai înainte, este cea mai fericita combinație. Aici cel mai bun câștiga. Pentru a ieși învingător în aceasta confruntare, Alienul trebuie sa se miște cât mai mult, și doar atunci când știe că adversarul nu îl vede sau nu îi poate face nimic și sa pân-deasca într-un loc cât mai bun (de preferat un tavan întunecos) pentru a se napusti cu ura spre ținta care nu suspecteaza nimic. Pe de alta parte, un atac frontal este tot ce poate fi mai rau.

**Predator:** nici nu știu de ce se mai numește jocul așa. Alienul nu are nici o șansa decât în momentul în care predatorul nu folosește pistolul sau când i s-a terminat energia. Și atunci trebuie sa aiba grija pentru ca o singura lovitura de pumn de predator poate sa-l trimita pe lumea cealalta. Cea mai eficienta



tactica pe care o poate adopta alienul este sa stea cât mai departe și sa distruga toate sursele de energie pentru predator, iar când acesta nu mai are cu ce sa traga sa se apropie și sa-l lucreze core-spunzator.

**Alien:** este un meci interesant, fiecare sare pe și de pe care perete sau tavan poate. Este fara îndoiala cel mai dinamic meci dintre toate.



ar trebui să aveți o rețea care să vă permită cel puțin o combinație de genul 2X Alien, X Pușcasi și 1 Predator și un nivel măricel pe care toată lumea să aibă loc de manevre. Chiar și pentru cei care abordează exclusiv modul single player, jocul are o savoare specială. Acțiunea este extrem de tensionată și design-ul nivelelor se combină impecabil cu amplasarea luminilor, ideea principală fiind că pericolul vine întotdeauna de unde nu te aștepti. La urma urmei, ambele serii de filme prezentau un inamic care se afla tot timpul în postura vânătorului, transmitând spectatorilor și personajelor "pozitive" deopotrivă sentimentul că sunt sub continuă amenințare. Ei bine, același lucru îl realizează și AVP foarte bine, și chiar dacă frica nu este ceva pe gustul tuturor, cred că va avea un succes nebun.

Din punct de vedere al realizării tehnice, AVP este foarte reușit pentru un joc bazat aproape exclusiv pe spații închise, adică culoare și camere. Sistemul de lumini complet dinamic și folosirea din plin a efectelor pirotehnice, combinate cu un sunet bine realizat recrează din plin atmosfera luptelor din filmul Aliens. Personal apreciez această fidelitate și jocul este cu atât mai mult original față de concurența sa.

Ca o concluzie, putem spune că jocul ar fi putut fi lucrat mai mult la capitoul single player, dar chiar și așa oferă o experiență aparte pentru cei dispuși să experimenteze.

## PE SCURT

90

Grafica:	92	•	Minim
Sunet:	90	•	
Atractivitate	90	•	Procesor: P166
Rejucabilitate	90	•	Memorie: 32 Mb
Dificultate:	87	•	Harddisk: 250 Mb
Multiplayer	92	•	Video: Acc hard
		•	CD-Rom: 4X

**PRO:** O idee originală bine pusă în practică.

**CONTRA:** Diferențele dintre rase sunt pe undeva prea mari

•	Optim
•	Procesor: P200
•	Memorie: 64 Mb
•	Harddisk: 550 Mb
•	Video: Acc 3D

**TU VINO  
DOAR CU  
MÎINILE.  
NOI ÎȚI  
VOM  
ARĂȚA  
PE CE  
TREBUIE  
SĂ LE PUI.**

**BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR LOGITECH  
ÎN ROMÂNIA! CĂUTĂM DISTRIBUTORI ÎN TOATĂ ȚARA!**

## JOYSTICK-URI

Chiar dacă te lupți împotriva Imperiului sau pur și simplu încerci să pui pe pistă un Mig 29, gama de joystick-uri Logitech Wingman, normale sau force feedback îți oferă un nivel foarte ridicat de acuratețe, precizie și stabilitate. Este timpul să fii atent numai la joc.



## TASTATURI

De la cele cu tehnologia Cordless și pînă la cele mai ușoare de folosit ca Desktop 104, tastaturile Logitech îți oferă o liniște deplină cînd tastezi, confort și ergonomie și nu în ultimul rînd garanția calității unor produse de marcă



## MOUSE-URI

Fie cu fir, fie cordless, Mouse-urile Logitech sunt recunoscute pe plan mondial ca unele dintre controller-ele pe care te poți baza oricînd. Acuratețe ridicată și rezistență sunt calitățile de care ai nevoie.



## VOLANE & ACCESORII

Fie că vei alege să te bazezi pe tehnologia I-Force sau pe modul clasic de control, volanele Logitech îți vor oferi sisteme de ghidare performante, pedale realiste, volane îmbrăcate în cauciuc și butoane programabile pentru o experiență de condus cum nu ai mai avut.



## JOYPAD-URI

Complet programabile cu peste 10 butoane și triggere, cu cabluri foarte lungi pentru a-ți permite o libertate cît mai mare de mișcare, rezistente dar nu solide și cu un design original, joypad-urile Logitech vor fi fără doar și poate pe gustul oricărui jucător de calibru.



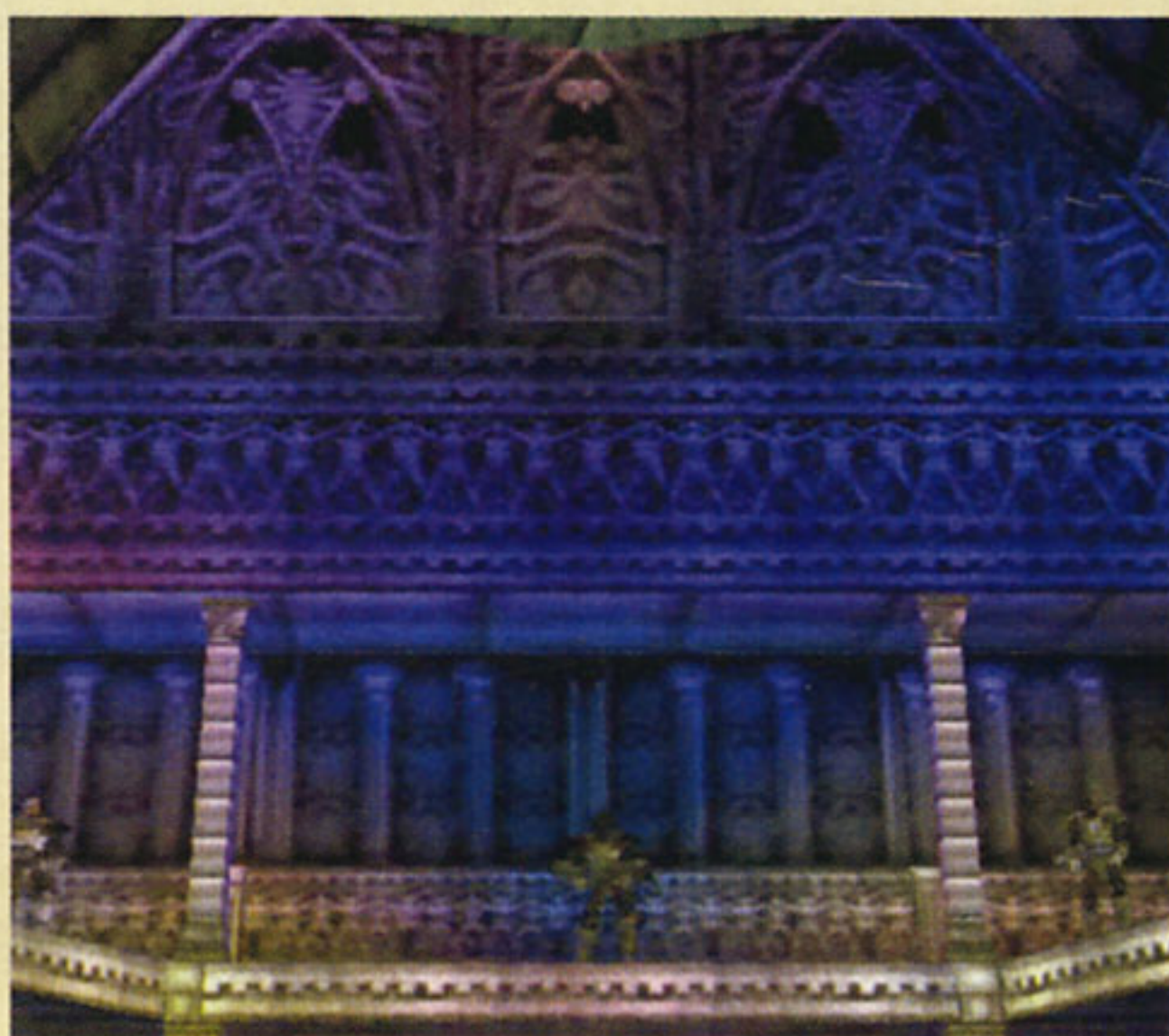
**BEST** Magazinul tau de calculatoare  
**COMPUTERS**

TELEFON: 310.28.32 / 3125524  
FAX: 6795742  
MAGAZINE:  
1. PASAJUL LIPSCANI  
B-DUL IC BRĂȚIANU  
2. B-DUL M. KOGĂLNICEANU 5

**Distribuitor:** Best Computers  
**Tip joc:** 3D Shooter/Mașini  
**Seamănă cu:** Carmageddon  
**Redactor:** Cristi Radu

**"Începeți de dimineață pentru a avea suficient timp, pentru că odată lăsat deoparte este destul de greu de reluat"**

# REDLINE



Ei bine, First Person Shooters apar în continuare și vor continua să apară. Problema care se pune rămâne însă aceeași: mai reușesc ele oare să atragă prin noutate, pentru că genul este de mult aici și concurența acerbă. Soluția este să fi permanent în top alături din punctul de vedere al graficii cât și al temei alese și implementării acesteia.

## PREFAȚĂ

Redline este tipul de joc futuristic care oferă o scuză pentru a da frâu liber imaginației. Într-un viitor posibil după un război devastator, omenii se organizează în clanuri care luptă unul împotriva altuia pentru supremație totală, personajul interpretat de tine fiind înrolat într-un astfel de clan. Misiunile tale se desfășoară în diferite zone ale planetei având ca inamici personaje care de care mai ciudate. Recurgând la o modă mai veche pentru jocuri de acest tip, la sfârșitul fiecărui nivel există câte un boss care poate fi un personaj uman sau unul mecanizat mai greu de ucis. Această abordare deconspira ținta ușor de atins pe care Redline și-a fixat-o: un joc arcade fără complicații. Să vedem însă cum se prezintă elementele esențiale care nu se pot trece cu vederea.

## STIL DE JOC

Redline se prezintă ca un amestec ciudat de atitudini. La început este destul de ușor de stăpânit însă cu cât înaintezi mai mult în joc devine mai greu, lucru care ar putea fi normal dacă nu ar fi și frustrant. Ideea conectării nivelelor prin secvențe animate chiar de motorul grafic al jocului, deși nu este nouă (Shogo) este foarte bună deoarece conferă o continuitate acțiunii. Aceasta care nu este nicidecum ajutată de timpii mari de încărcare a nivelelor care în unele cazuri pot depăși granița secundelor, mergând până la minute.

Într-un fel e de înțeles, la așa nivele mari ca întindere și timpii de încărcare ar trebui să fie mari însă poate o abordare în genul celei din Half-Life, în care nivelele erau împărțite în segmente mici rapid încărcate, era mai adecvată.

## GRAFICA

Redline folosește un motor grafic nou, produs de Beyond Games special pentru acest joc, folosind deci ultimele tehnologii în materie de grafică 3D. Primul lucru care este stabilit pentru motorul grafic la Redline, ce poartă numele de Daedalus este acela că va lucra doar cu o placă de accelerare 3D, folosind unul din cele două standarde: Direct3D de la Microsoft și Glide de la 3dfx special construit pentru plăcile Voodoo și Banshee.

Folosind puterea oferită de aceste plăci de accelerare jocul arată efectiv foarte bine, beneficiind din plin de toată gama de efecte pe care generația actuală de calculatoare o poate oferi: sisteme de particule, flăcări realiste create, lumini colorate, umbre.

Ceea ce m-a impresionat în mod plăcut este vastitatea spațiilor pe care acest motor grafic este capabil să o reprezinte. Din multe puncte de vedere la acest capitol îl depășește chiar și pe liderul necontestat până acum, Jedi Knight. Atmosfera creată de aceste dimensiuni mari în arhitectură și în întinderea efectivă a nivelelor este deosebită, simțindu-te permanent prea mic pentru un loc atât de mare. Folosirea mașinilor pentru a ajunge dintr-un loc în altul pare astfel perfect justificată, chiar mai mult decât atât în multe cazuri acestea sunt indispensabile pentru a termina un nivel.

Armele folosite sunt destul de numeroase, și deși nu foarte spectaculoase își îndeplinesc misiunea perfect.

## INTERFAȚĂ

Aspectul interfeței nu este cu mult





diferit față de jocurile cu care ne-am obișnuit pînă acum. În partea de jos a ecranului sunt reprezentate armele pe care poți să le ai în cursul jocului. În rest obișnuitele indicații ale vitalității și ale nivelului muniției pentru arma selectată.

Interfața pentru secțiunile în care conduci mașina este puțin mai complicată, incluzînd pe lîngă informațiile cu privire la nivelul muniției în toate compartimentele și informații legate de proximitatea inamicilor prin intermediul unui radar sau a nivelului armurii pe cele patru părți ale mașinii: față-spate și later-

ala. În principiu, pentru a conduce

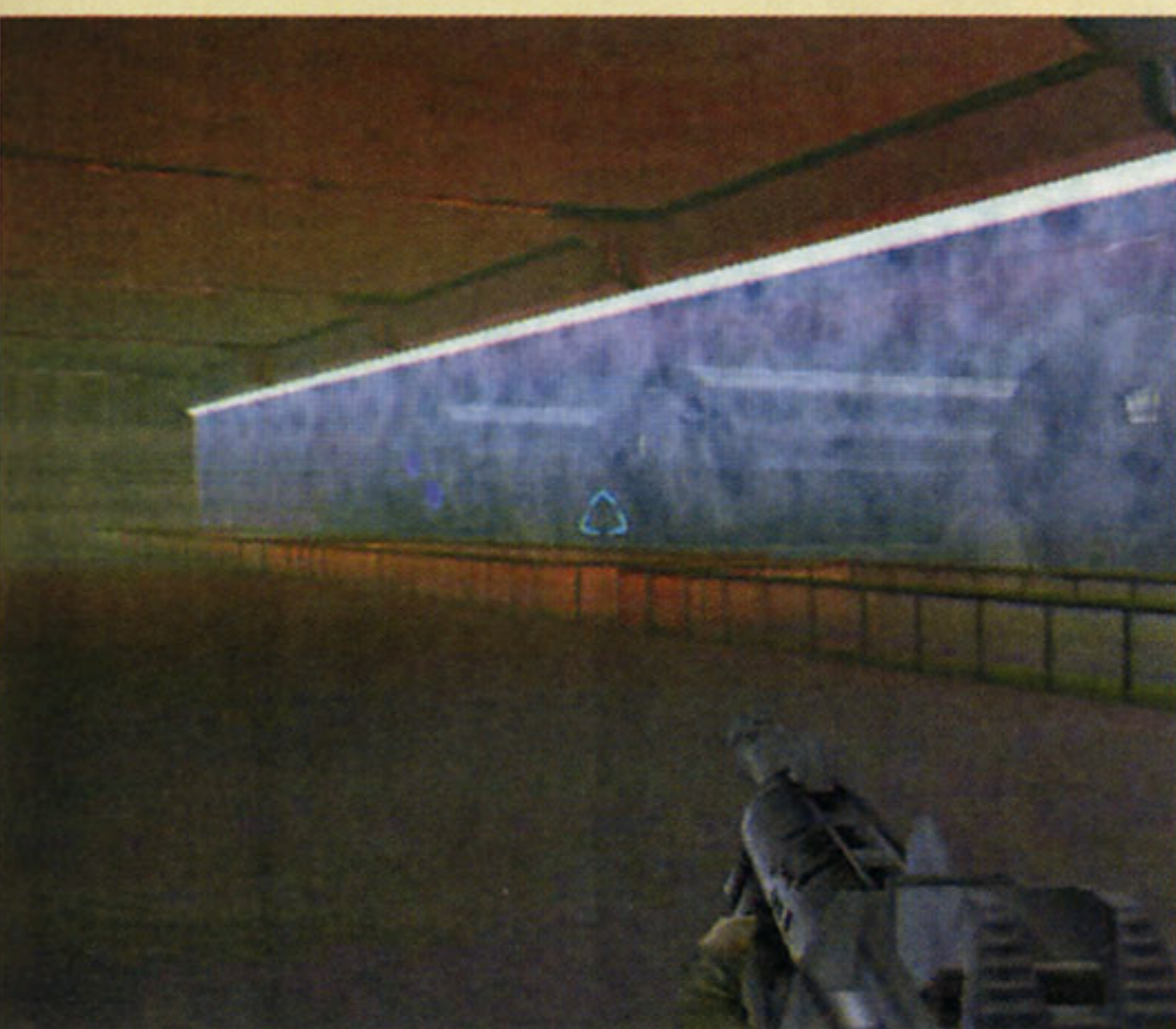
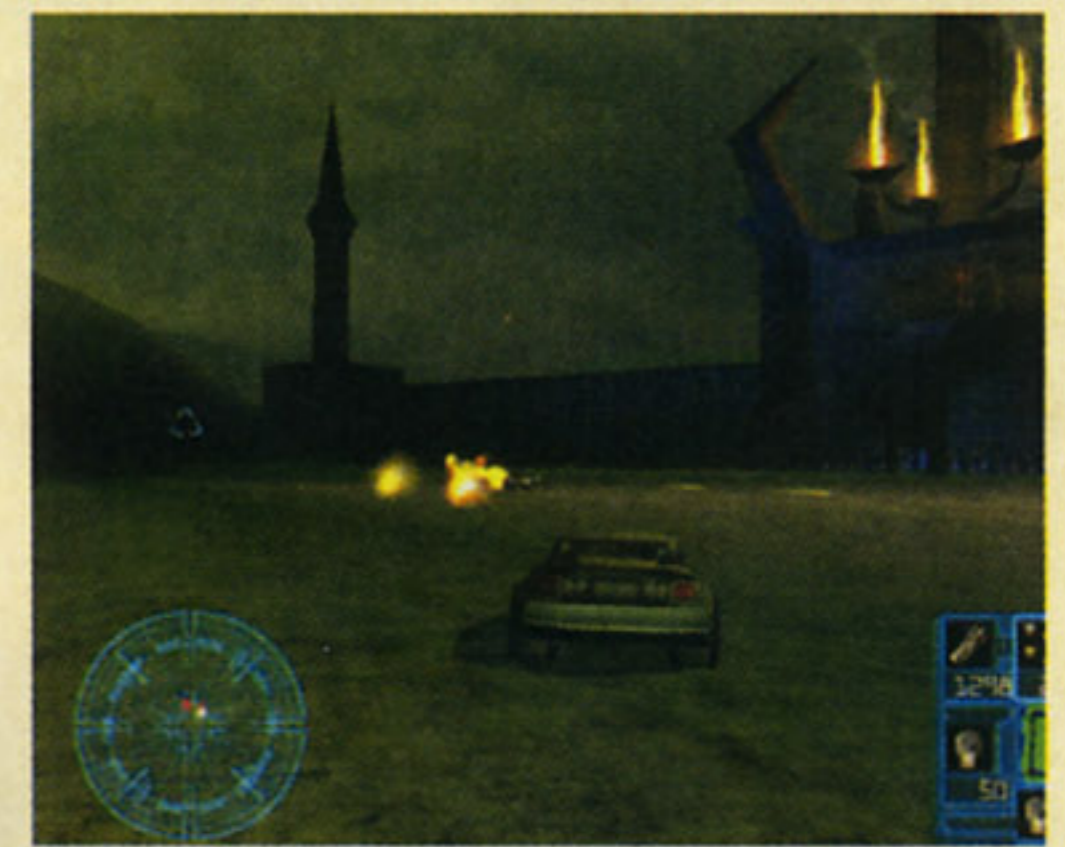
mașina, se pot folosi două moduri de vizualizare: din interiorul mașinii sau din afara acesteia dintr-o poziție situată oarecum în spatele său.

Folosirea tastaturii poate fi considerată frustrantă la început datorită unei oarecare neatenții la opțiunile oferite în meniurile de configurație în cazul în care conduci o mașină, folosirea mouse-ului nefăcînd decît să încurce lucrurile de cele mai multe ori.

### SUNET ȘI MUZICĂ

Sunetele nici nu enervează ca nerealiste (în fond cine poate ști cum o să sune o mitralieră peste 200 de ani), dar nici nu te fac să povestești prietenilor despre ele. Ceea ce este într-adevăr un plus la acest capitol este muzica, care este foarte atmosferică, de cele mai multe ori impresionantă, perfect adaptată situației.

În concluzie dacă nu aveți altceva de jucat mai bun, puteți încerca Redline însă începeți de dimineață pentru a avea suficient timp, pentru că odată lăsat deoparte este destul de greu de reluat, știind că nu te așteptă lucruri noi.



## PE SCURT 80

Grafică:	80	•	Minim
Sunet:	70	•	Procesor: P166
Muzică:	86	•	Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	80	•	Harddisk: 100 Mb
Dificultate:	86	•	Video: DirectX5
Multiplayer:	76	•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Grafică bună, abordare interesantă, joc pasionant		•	Procesor: P200
		•	Memorie: 64 Mb
CONTRA: Cam greu de controlat, devine repetitiv		•	Harddisk: 470 Mb
		•	Video: Acc 3D



# SPEED BUSTERS



**Distribuitor:** Ubisoft  
**Tip joc:** Curse mașini  
**Seamănă cu:** Need For Speed  
**Redactor:** Camil Perian

Ubisoft nu este un nume nou în materie de jocuri cu mașini. Pentru cei care nu știu, ultima lor producție, Grand Prix Monaco a reprezentat un mare succes, iar cum o astfel de realizare nu rămâne niciodată "nepedepsită", Speed Busters reprezintă adaptarea acestui

proiect la un tip de jocuri cu mașini cum puține firme au încercat să abordeze până acum: o combinație originală de întrecere de bună calitate cu distracție și amuzament.

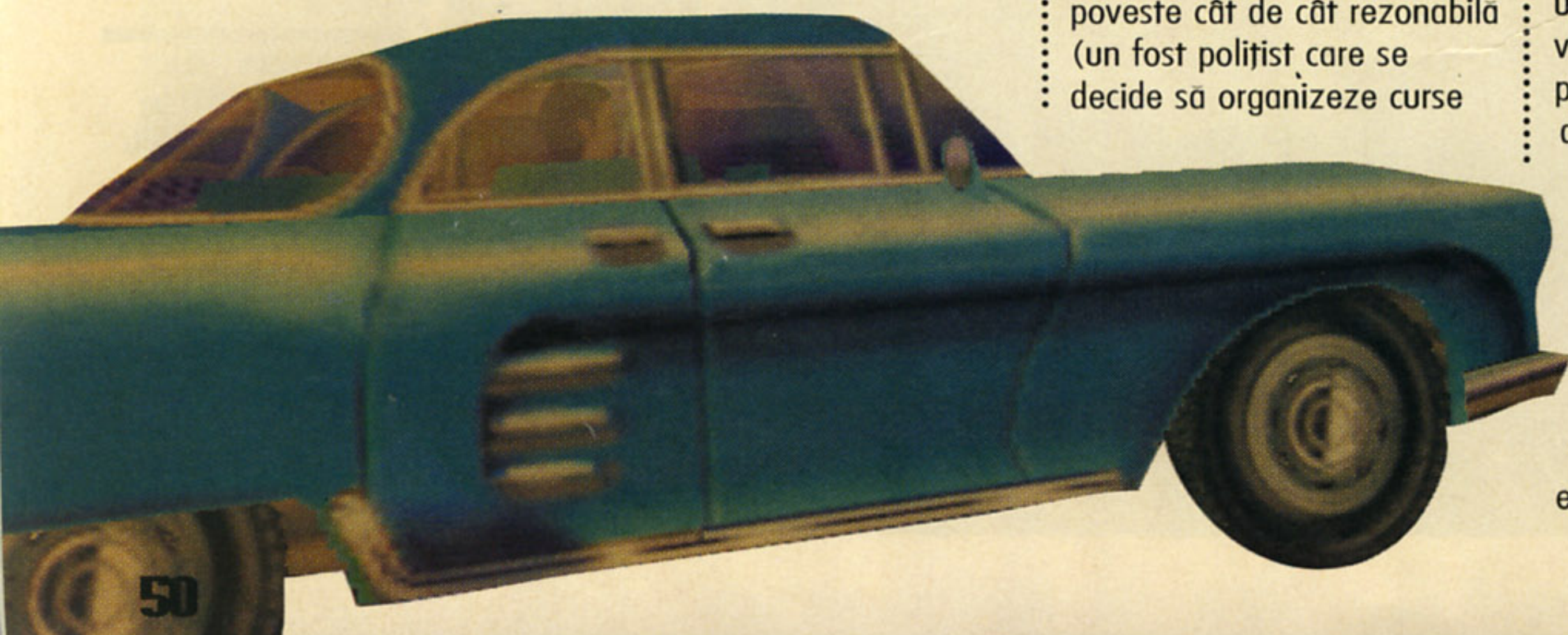
### ILEANA CU SÎNZIANA

Este bine să vezi că oamenii mai au și imaginație. Să concepi un joc de curse cu o poveste cât de cât rezonabilă (un fost polițist care se decide să organizeze curse

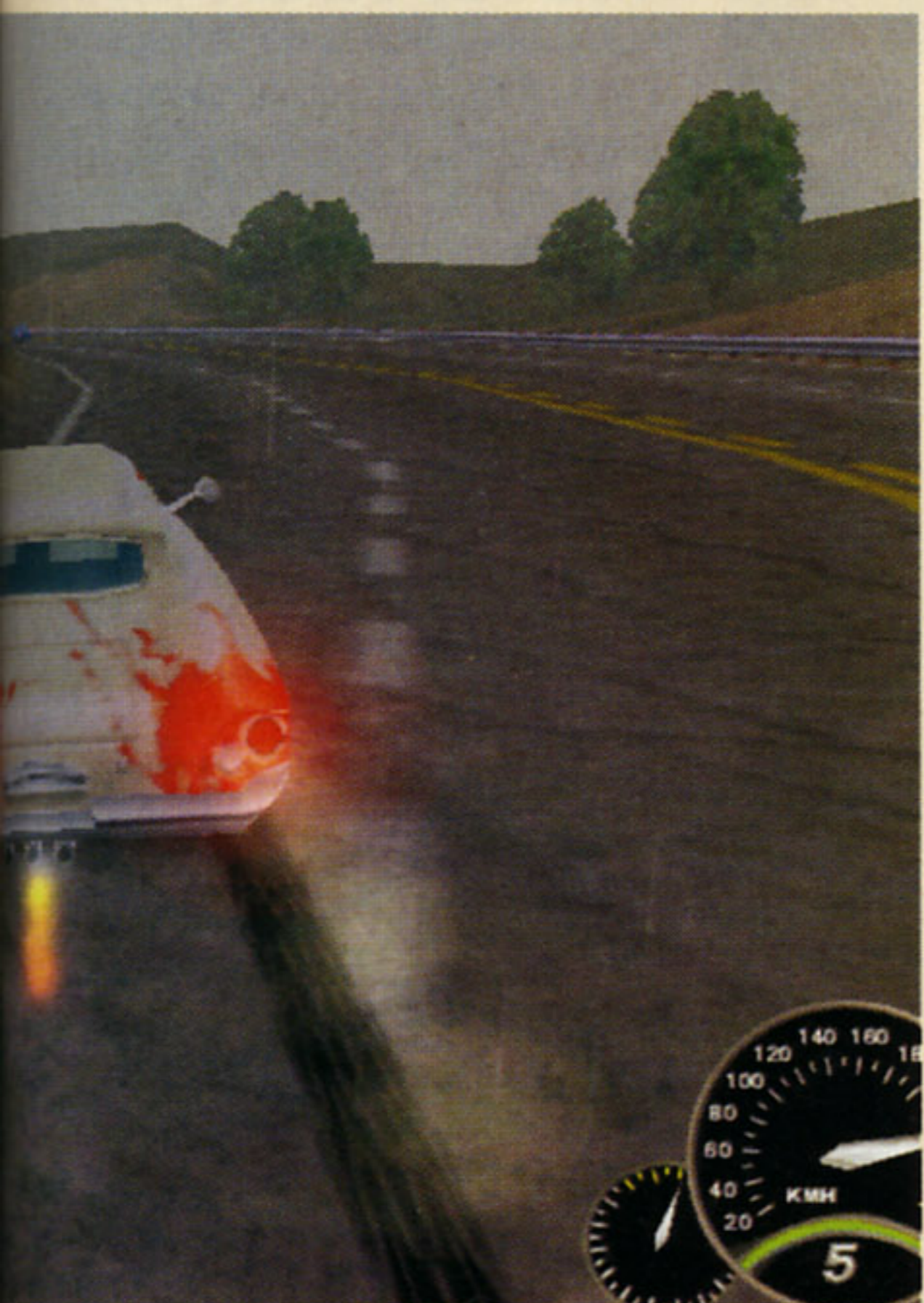
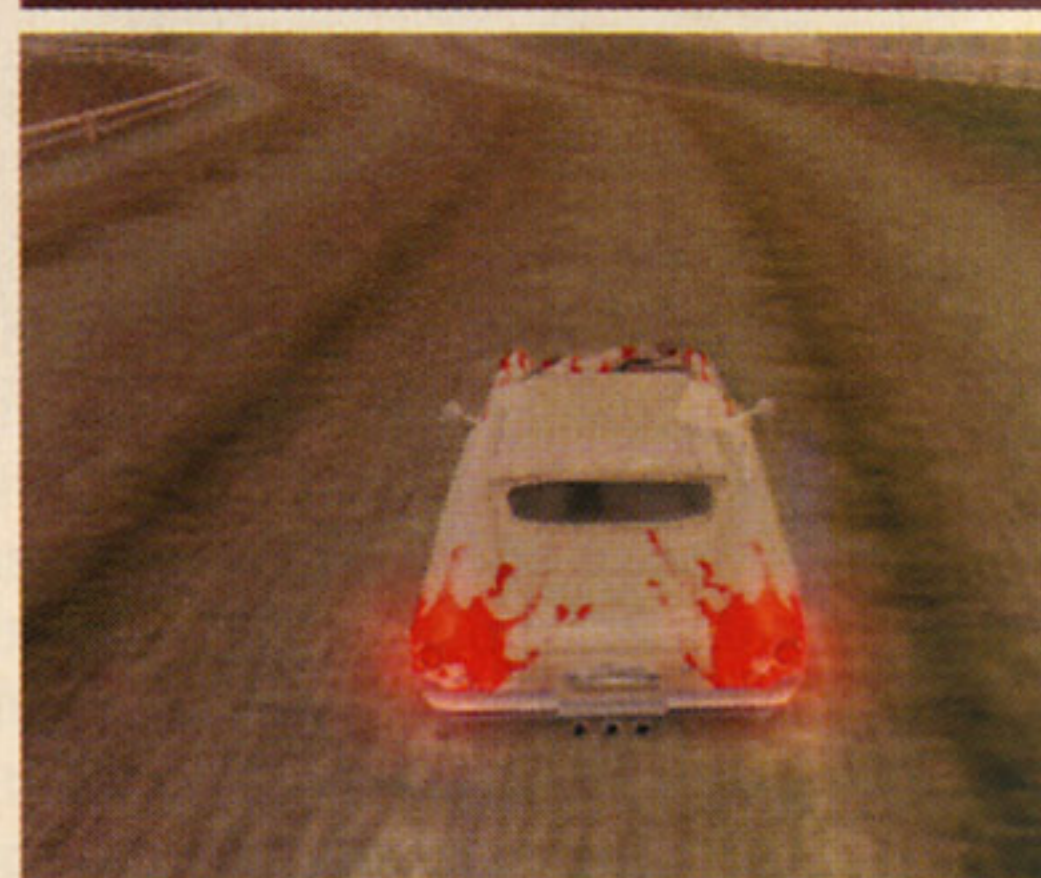
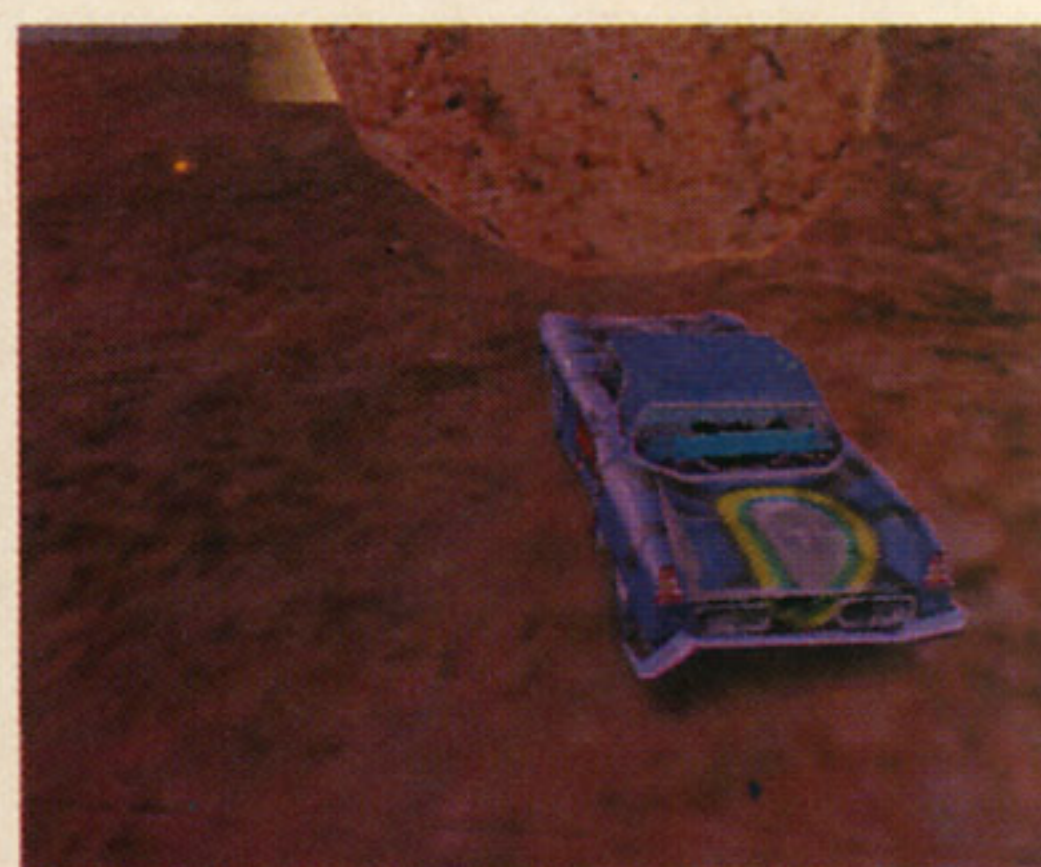
de mașini) cu un sunet dinamic adaptat la traseu cu rechini gigantiți care te atacă pe un drum pe care mașina ți se comportă destul de realist, mai realist chiar ca în multe alte simulatoare, nu este nici pe departe la îndemâna oricui. Iar dacă din această scurtă descriere s-ar putea crede că este vorba de un terci de joc, ce vom vedea, și putești vedea și din poze este că poți să pui 20 de ingrediente în aceeași mâncare și totuși să iasă ceva excelent.

### ESTE GREU SĂ FACI UN JOC BUN

Speed Busters folosește o variantă modificată a engine-ului de Grand Prix



Monaco. Se poate spune că nu s-a pornit în nici un caz de la zero în realizarea acestui joc ci din contră, de la un joc cu un engine deja apreciat. Ceea ce acest engine conferă din punct de vedere al importanței cel mai mult SB-ului nu este din punctul meu de vedere senzația de viteză, și ea foarte bine realizată de altfel, ci un plus de realism care nu l-am mai întâlnit în alte jocuri de acest tip. Vorbeam cu Dan Marina zilele trecute și îmi explica cum joacă și mai precis, cum ia o curbă în NFS: "vii cu 200 la oră, nu virezi și intrii în primul gard. Te aruncă în mijlocul drumului cu 180 la oră. Intri în următorul gard și reintri pe traseu la 160 la oră și gata virajul. Ce rost are să încetinești la 120 să iei virajul bine când îl poți lua așa mult mai repede?". Ei bine, Speed Busters nu este un astfel de joc, mergând mai mult ca engine pe o tentă de simulation decât arcade. Se regăsesc astfel comportări realiste ale mașinii în curbe cum ar fi la ridicarea ei într-o parte la un viraj prea brusc sau rotirea pe loc în cazul în care te decizi să iei un viraj în timp ce frânezi brusc. Curbele în viteză rămân un vis al jucătorilor de Lotus, abordarea unui viraj prea rapid urmând a te duce într-un loc care poate varia între lavă, lac sau



casa unui om liniștit. Un ultim lucru pe care l-ai putea suferi este răsturnarea mașinii, destul de frecventă în cazul în care mâinile nu te ajută prea mult să-ți fii bolidul pe drum.

**E MAȘINA TA! LA DRACU CU EA!**

Dacă ești un jucător bun sau prost nu îți va fi greu să distingi. Ubisoft a implementat un sistem tip Carmageddon de deteriorare a mașinii care îți permite realmente să vezi prin ce gropi ai umblat. Capota îți zboară, roțile se îndoie, geamurile se sparg toate în funcție de locul în care le-ai lovit. Vei ajunge după un timp să mergi pe 4 roți și un volan dacă nu ești foarte priceput, lucru care evident nu îți va permite absolut nici un rezul-

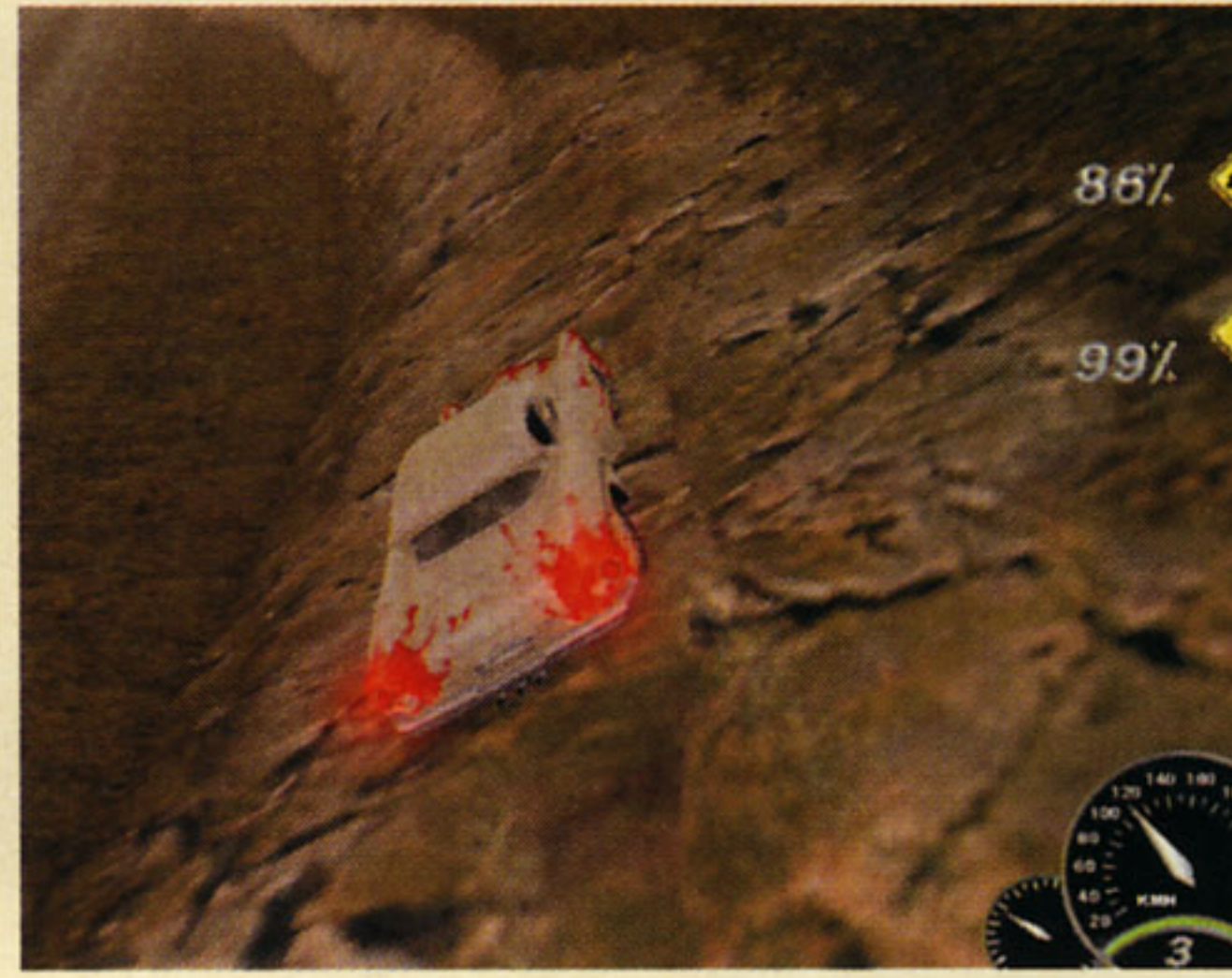
tat notabil. Mașina va putea fi reparată în funcție de creditele pe care le vei primi, în funcție de poziția ocupată în fiecare cursă, desigur nu în sensul că ajungi la final pe capotă ci locul pe care te vei clasa. Dacă însă ești și prost și îți deteriorezi și mașina, a doua sau a treia cursă o vei aborda doar cu volanul mașinii în mână, în timp ce opoziții tăi vor avea toate cele întregi și nevătămate.

**ESTE VORBA ȘI DE UNDE SE FACE**

Complexitate este termenul care definește cel mai bine traseele pe care vei concura în SB. Trecând peste clasicele curbe strânse, pante și alte alea, este de reținut în primul rând varietatea lor atât ca design cât și

concepție. Vară, iarnă, Mexic, Louisiana, poduri, șine de tren, aceste trasee nu îți vor permite nici o clipă să te plictisești. Ce este foarte interesant și nou, este apariția pe aceste trasee fie a unor figuri legendare gen King Kong, a mai știu eu ce balenă uriașă ciudată sau a unui dinozaur. Toate acestea au evident rolul de a te încurca și, deși personaje de basm sau care existau când era bunica fată, sunt foarte





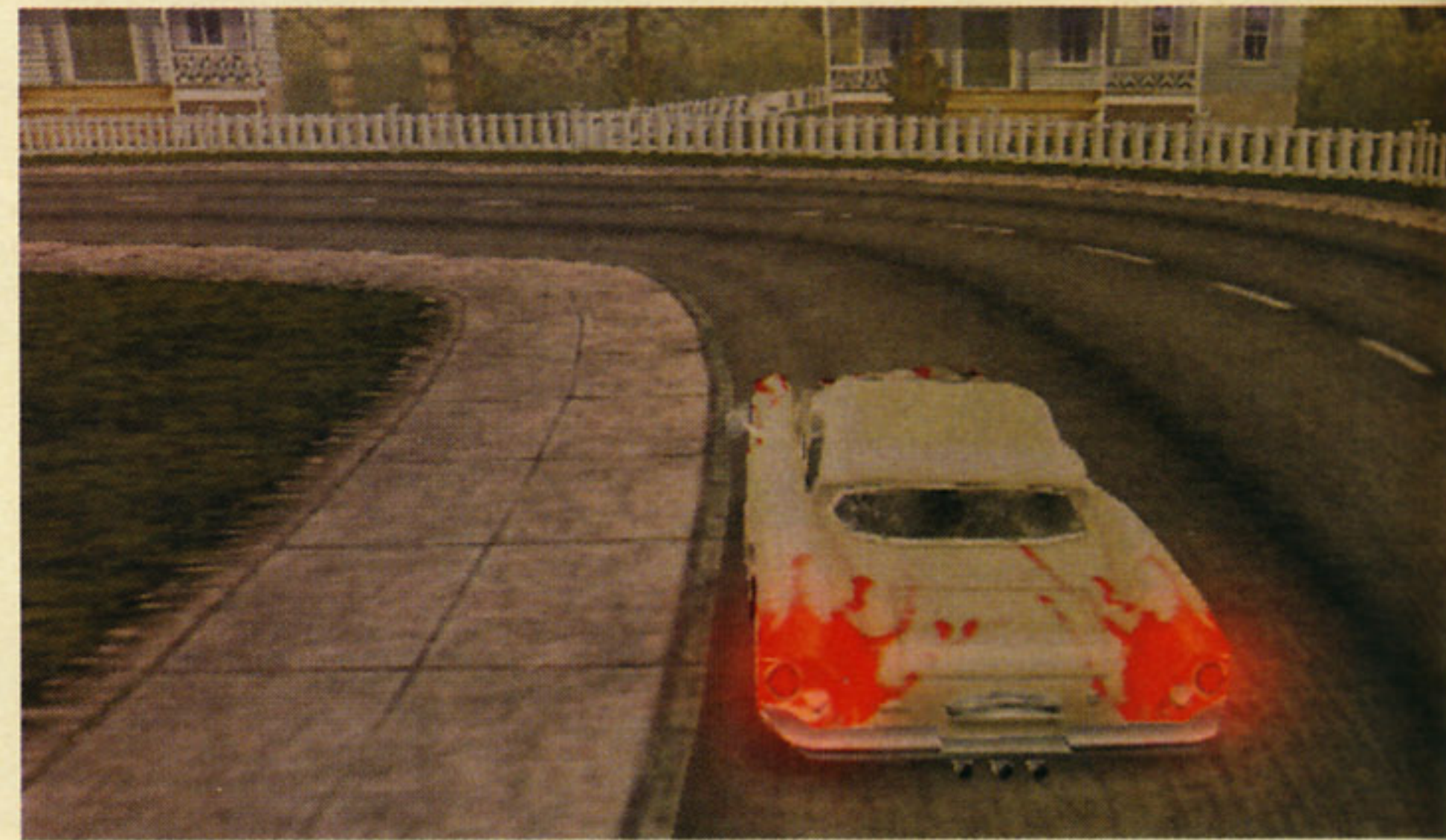
distractive și variază foarte mult cursa și modul de abordare al anumitor porțiuni din traseu. Cei ce au jucat producții mai vechi Ubisoft, cum ar fi POD vor găsi cu plăcere pe drum în SB o mulțime de scurtături care, dacă le vezi și le urmezi îți vor permite în general timpi mult mai buni decât ai adversarilor tăi. Calea lor va fi desigur mult mai dificilă dar dacă reușești să o înveți vei avea un mare avantaj.

Iar dacă să o iei pe scurtături nu este destul de variat pentru tine, nu dispera. În SB vei avea surpriza să vezi traseul evoluând! Deși pe baza unor script-uri, aceleași lucruri întâmplându-se în același loc de fiecare dată, să îți cadă o avalanșă de bolovani în față sau să ți se lase bariera de cale ferată pe mașină sunt aspecte care fac un joc mult mai

atractiv și îi sporesc gradul de rejuicabilitate.

**UUUUHHHHAAAAAAA!**

Un punct final pe care vreau să-l aduc în discuție referitor la Speed Busters este concepția care a stat la baza sunetului și a muzicii acestui joc. Avem pentru prima dată după mult timp o abordare cu adevărat originală la acest capitol. Este vorba de 2 aspecte, pe de o parte despre particularizarea muzicii pentru fiecare traseu în funcție de zona geografică în care el se află și pe de alta de particularizarea muzicii pentru fiecare parte a traseului pe care o parcurgi. Ce înseamnă acest al doilea aspect? În funcție de locul unde te aflii, o prăpastie, o zonă cu pericolitate mai ridicată muzica va deveni mai ritmată sau mai lentă. Există deci anumite pasaje muzicale care vor fi activate în anumite locuri pe parcursul cursei fiind în perfectă corelație cu acestea. Este după părerea mea un lucru extraordinar, care la jocurile cu mașini nu a fost până acum încercat.



POS 3/6

LAP 1/3

**MY WORD IS THE LAW!**

Ce pot constata în final este că Speed Busters este un joc foarte bun. Dacă ar fi avut 2 lucruri în plus și anume posibilitatea de a distruge mediul înconjurător și partea de călcat oameni din Carmageddon i-aș fi dat scorul maxim. Așa însă îl consider un joc excelent și ceva ce merită avut de toți pasionații de jocuri cu mașini.

**PE SCURT**

**92**

- Grafica: 90
- Sunet: 92
- Atractivitate: 92
- Rejuicabilitate: 90
- Dificultate: 89
- Multplayer: 90
- PRO: Abordare originală, engine realist, senzația de viteză, bucurie infinită
- CONTRA: Mediu înconjurător indistructibil.
- Minim
- Procesor: P166
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 195 Mb
- Video: DX6 - 4 Mb
- CD-Rom: 8X
- Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 195 Mb
- Video: Acc hard



**Dezvoltator:** Gremlin  
**Tip:** Biliard  
**Scris de:** Virtual Pool  
**Traducător:** Cristi Radu

**Parametrii oferiti pentru selectia tipului de joc sunt insuficienti pentru a crea un joc interesant. Nu exista nici o optiune pentru a selecta dimensiunile mesei desi se stie ca acestea diferă destul de mult. Nu ai posibilitatea de a alege tipul jocului decât dintr-o mulțime destul de restrânsă"**

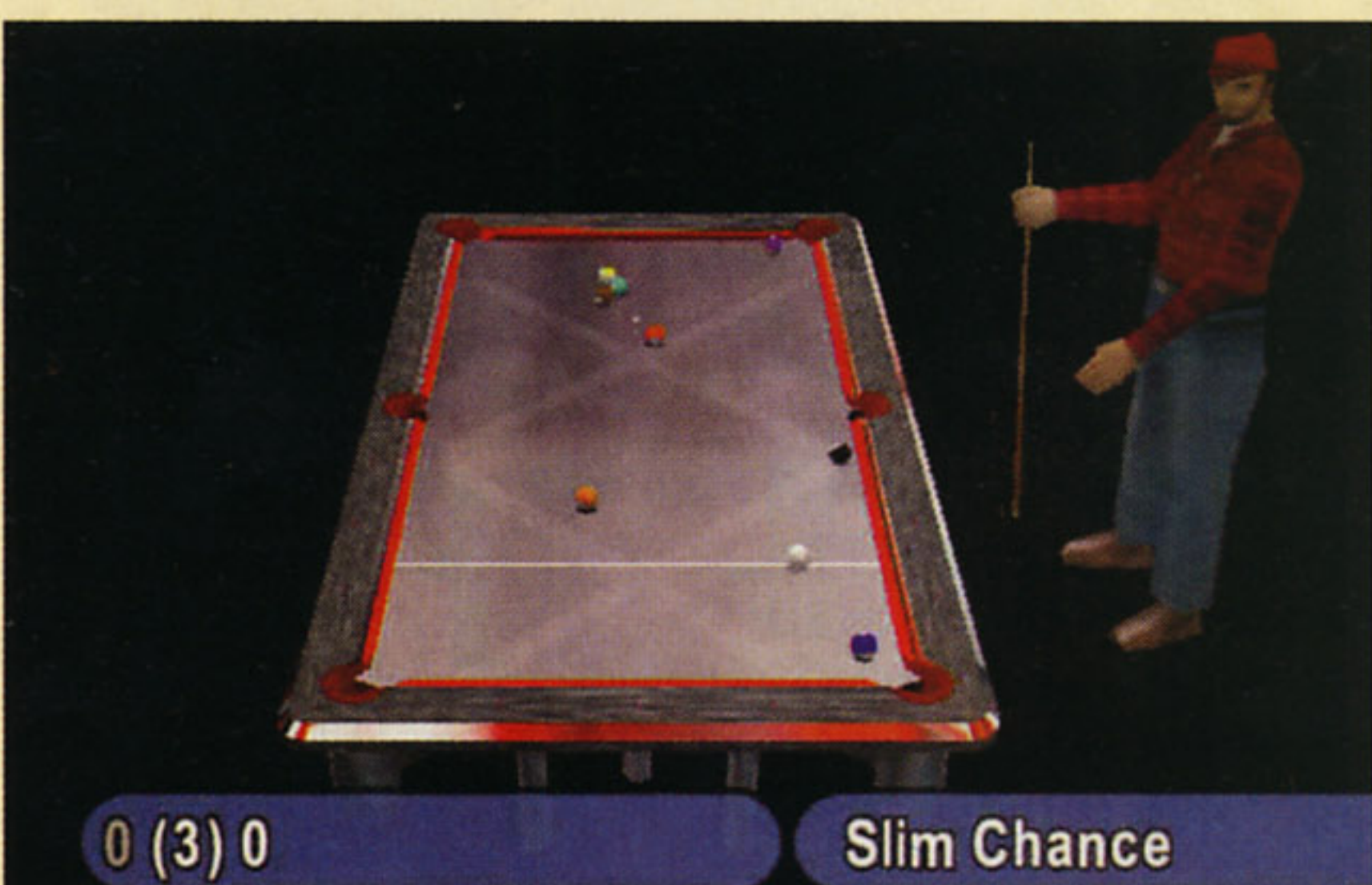
**B**iliardul este tipul de joc pe care îl joci când vrei să ieși cu amicii în oraș. Biliardul și bowling-ul. Dacă pentru bowling încă nu există o simulare suficient de bună pe calculator, jocuri de biliard pe PC au existat de o bucată bună de vreme, cel mai cunoscut fiind probabil Virtual Pool față de care se compară tot ceea ce apare în acest domeniu.

Actua Pool este noul intrat în seria Actua de la Gremlin, din care mai fac parte Actua Soccer sau Actua Golf. Marea problemă care apare atunci când scoți mai multe jocuri diferite într-o serie este legată de calitatea acestora. Și din păcate, pînă acum seria Actua nu a strălucit în vreun fel nici măcar cu unul din produse-

le sale. Actua Pool oferă câteva opțiuni interesante în meniul principal al jocului. Prima opțiune este adresată celor nerăbdători care doar din câteva apăsări de taste pot ajunge direct în meci. Totuși parametrii oferiti pentru selectia tipului de joc sunt insuficienti pentru a crea un joc interesant. Nu există nici o opțiune pentru a selecta dimensiunile mesei deși se știe că acestea diferă destul de mult. Nu ai posibilitatea de a alege tipul jocului decât dintr-o mulțime destul de restrânsă care constă din 2-3 opțiuni printre care nu se numără și snooker-ul de exemplu care este un joc destul de dificil dar în aceeași măsură interesant, fiind deschis pînă în ultima clipă oricărui rezultat.

Opțiunile de meci sau campionat sunt foarte asemănătoare, singura diferență constînd în numărul de jucători care pot lua parte la joc. Regulile sunt suficient de multe în acest caz (unele sunt variații întâlnite doar în anumite țări, mai ales Anglia) pentru a oferi o oarecare varietate, însă în continuare lipsesc opțiuni esențiale ca mărimea mesei, și ceea ce este cel mai supărător opțiuni pentru setarea nivelului de detaliu grafic. Există o opțiune compensatorie care îți permite

# ACTUA POOL



alegere unor decoruri, însă acestea pe lângă faptul că sunt destul de puține, nu fac decât să distragă atenția și să îngreuneze jocul.

Grafica are caracteristici contradictorii. Pe de-o parte se folosește accelerarea 3D deci rezoluția poate fi foarte mare însă calitatea este proastă, de rezoluție joasă astfel încît în afara citorva obiecte care nu au aplicate texturi, toate celelalte par colțuroase și neclare. Bilele care ar fi trebuit să fie sfere perfecte, par doar niște poze prost scalate care se mișcă printr-un procedeu ireal pe o masă roșie cu margini argintii.

poate că aceste lucruri ar fi putut fi depășite dacă jocul se mișcă bine. Însă nu mi-a venit să cred cînd pe calculatorul pe care am testat jocul (K6-2 266MHz 64MB RAM + Voodoo2) la rezoluția minimă de 640X480 acesta se mișcă așa de prost încît devenea aproape imposibil de jucat. Spun asta pentru că deși

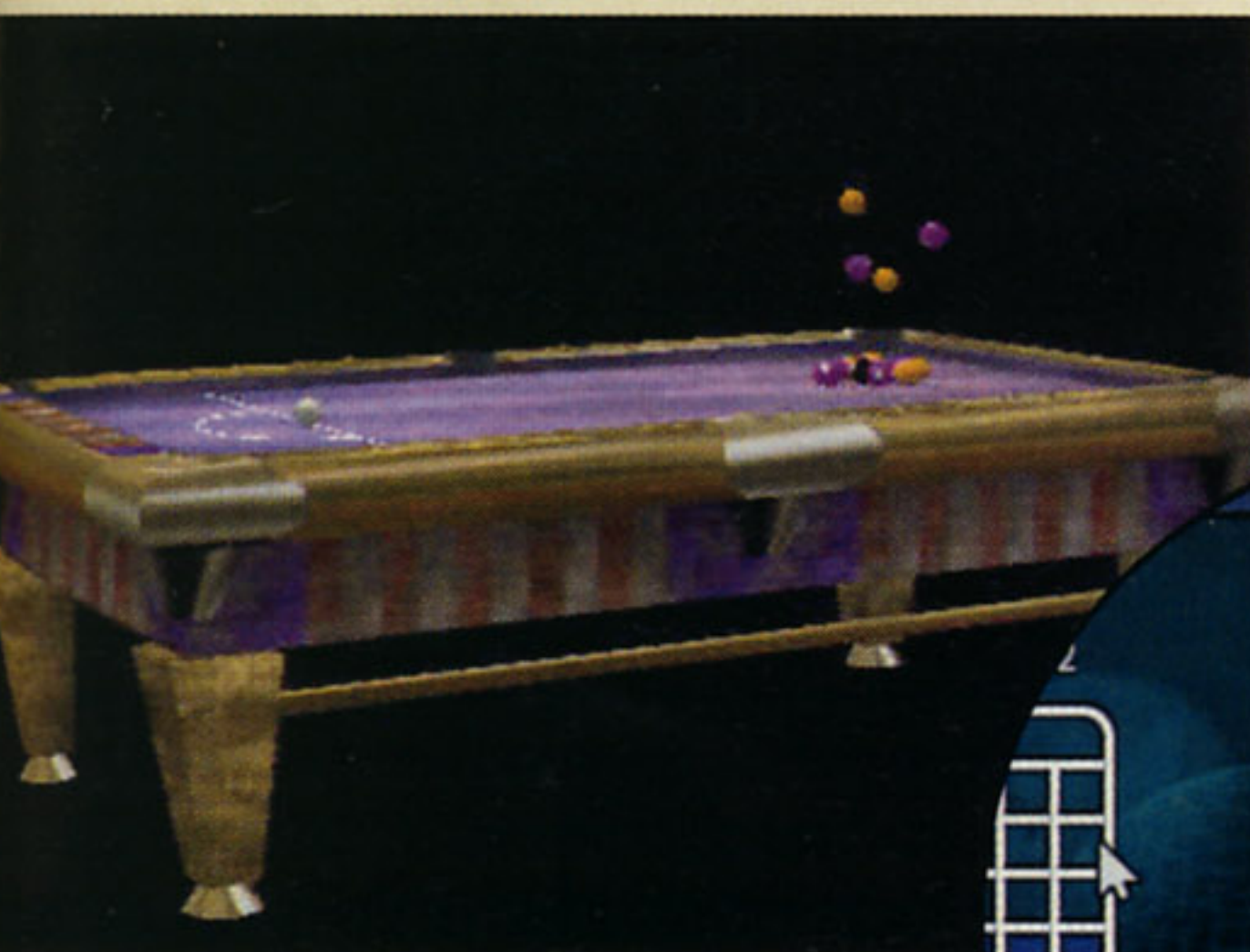
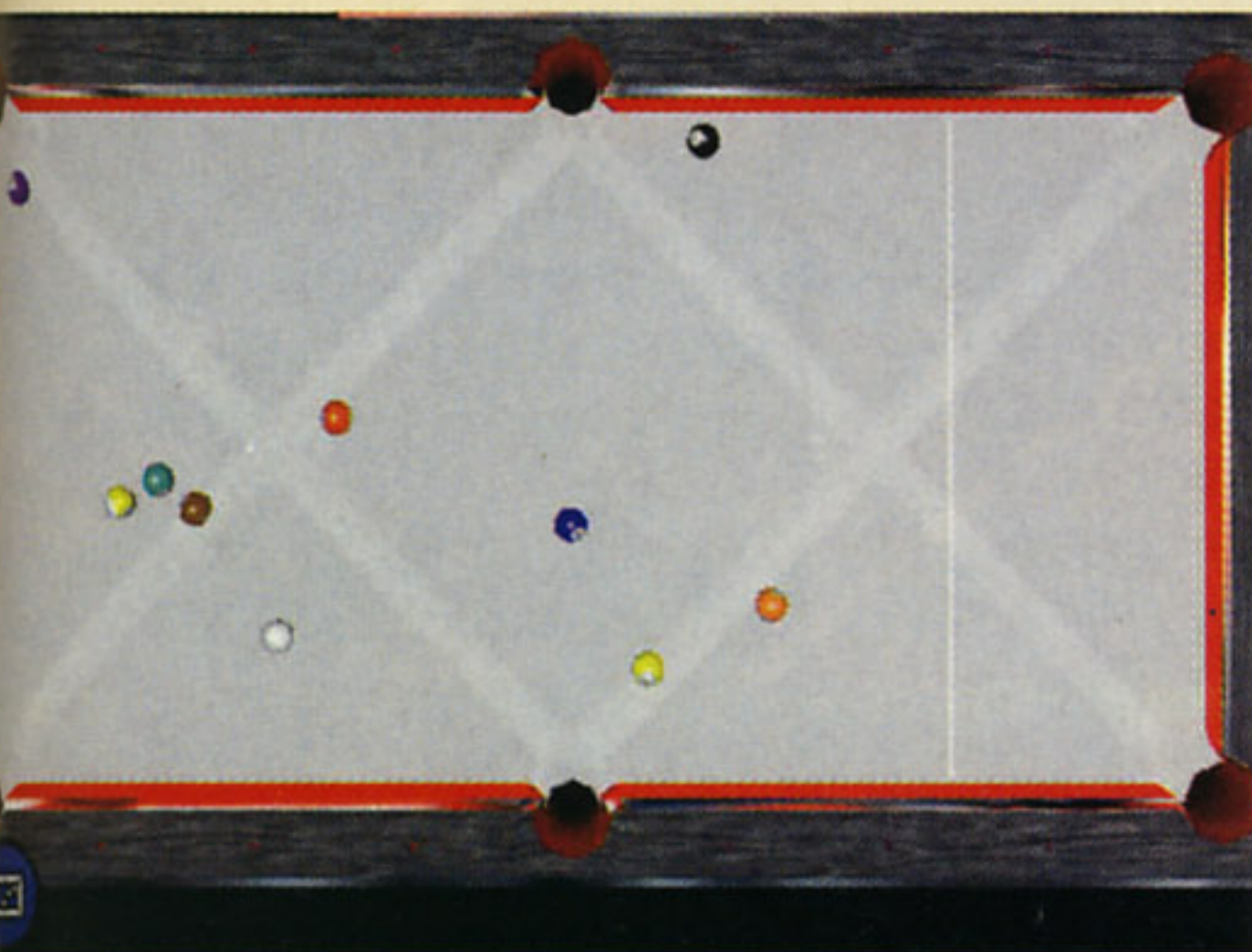
puteam mișca cu ajutorul mouse-ului tacul acesta făcea mișcări foarte bruste datorită întârzierilor mari în reîmprospătarea imaginii de pe ecran.


Datorită proastei calități a graficii, posibilitățile de anticipare a traiectoriei bilei lovite sunt drastic reduse astfel încît lovești de multe ori la împlinire sperînd că norocul îți va surîde. Dacă crezi că norocul îți surîde mai bine joci poker, poate câștigi ceva.

Neinclusiunea opțiunilor de joc în rețea mai scad câteva puncte din scorul și așa destul de firav pe care Actua Pool îl capătă de data aceasta.

## PE SCURT 48

<b>Grafica:</b>	50	•	Minim
<b>Sunet:</b>	53	•	Procesor: P166
<b>Muzică:</b>	52	•	Memorie: 16 Mb
<b>Atractivitate:</b>	48	•	Harddisk: 100 Mb
<b>Dificultate:</b>	50	•	Video: DirectX5
<b>Multplayer:</b>	-	•	CD-Rom: 4X
<b>PRO:</b>	-	•	Optim
<b>CONTRA:</b>	Grafică slabă, control slab, prezentare oribilă, sunet de slabă calitate, etc.	•	Procesor: P2-300
		•	Memorie: 64 Mb
		•	Harddisk: 470 Mb
		•	Video: Acc 3D





**Slim Chance**  
Amateur  
First to Win 3 Games



# RETURN TO KRONDOR

Este clar că Sierra și-a pus în cap să redevină ce a fost cândva, una dintre cele mai bune firme producătoare de jocuri iar lansarea unor hit-uri ca Half Life, Quest for Glory V, Return to Krondor în curând Gabriel Knight III și Homeworld nu pot decât să o ajute în această direcție.

## A FOST PUȚIN DE ATUNCI

Anul trecut am pus pe cd jocul Betrayal at Krondor, considerat drept unul dintre cele mai reușite RPG-uri pentru PC din toate timpurile. Acestuia i-a urmat Betrayal at Antara, continuare neoficială și lipsită de succesul originalului și acum Return to Krondor, creat de însuși Raymond E. Feist, nuvelist și realizator și al primului titlu.

## ACOLO, UNDEVA..

Ca și Betrayal at Krondor, RtK-ul se desfășoară tot în lumea Midkemia, având ca reper principal orașul Krondor, reședința prințului Arutha. Jocul începe la un an după terminarea primei povestiri cu încercarea nereușită a unui pirat de a pune mâna pe o piatră mistică aflată la bordul unei corăbii ishapiene, care, pînă la urmă, se duce pe fundul mării cu tot cu încărcătura sa prețioasă. După un timp rezultă că ceea ce părea un simplu atac pirateresc obișnuit, are de fapt o

strânsă legătură cu lupta dintre membrii unui străvechi cult demonic închinat zeului răzburării, miza fiind ocuparea poziției de mare preot al acestuia. Împotriva piratului, Bear pe numele său, se ridică James, aka Jimmy the Hand, cândva cel mai mare hoț al regatului, Jazhara, noul mag de origine cashiană și William, căpitan al gărzilor, aflat într-o vendetă personală. Pe parcurs în ajutorul party-ului mai vin Kendaric, mag și membru al ghildei celor care recuperează corăbiile scufundate și Solon, preot-luptător al ordinului lui Ishap, deținătorii de pînă atunci ai pietrei mistice. Lupta împotriva lui Bear se desfășoară de-a lungul a 11 capitole, fiecare având obiectivele,

povestea și personajele sale, desfășurându-se într-o anumită zonă, și durând de la o singură bătălie de câteva minute pînă la câteva ore bune de joc și questuri. Unele capitole prezintă firul principal al acțiunii, cu James și Jazhara iar altele aventurile lui William aflat în fruntea gărzilor care îl fugăresc pe Bear.

## SISTEME

Ca la toate RPG-urile RtK are un sistem clasic de avansare al caracterelor, bazat pe experiență și un anumit număr de puncte de distribuit la fiecare nivel. Există câteva statistici de bază, imposibil de modificat pe parcurs și skill-uri care pen-

**Distribuitor:** Havas  
**Tip joc:** RPG/Adventure  
**Seamănă cu:** Betrayal AK  
**Redactor:** Alex Bartic

**"Ca la toate RPG-urile RtK are un sistem clasic de avansare al caracterelor, bazat pe experiență și un anumit număr de puncte de distribuit la fiecare nivel. Există câteva statistici de bază, imposibil de modificat pe parcurs și skill-uri care pentru a fi avansate consumă o parte din punctele acordate."**





tru a fi avansate consumă o parte din punctele acordate. Vrăjile sunt în total 60, împărțite în șase categorii, patru pentru magi și două pentru preoți, marea lor majoritate fiind destul de folositoare. Printre elementele interesante se numără sistemul de castare a unei vrăji folosind sănătatea caracterului pe post de mana și modul în care sunt realizate poțiunile magice, prin alchimie, cu ajutorul unui impresionant depozit de ustensile și al unei cărți.

Luptele se desfășoară pe turn-uri, câte unul pentru fiecare combatant iar dacă un membru al party-ului moare la câștigarea luptei acesta se ridică cu sănătate 1, fără să-și ia partea lui de experiență nouă.

## ENGINE

Engine-ul grafic utilizat în Return to Krondor este comparabil cu cel al Dark Earth-ului, joc apărut cu mai

bine de un an înaintea sa. True3D parte din generația următoare, având 16bpp, lumini dinamice, suport pentru accelerarea 3D și un mod software foarte bun, păstrând însă clasicele discrepanțe între fundalurile prerenderuite și personajele realizate 3D în timp real. Acțiunea este pigmentată de scurte scene video care explică anumite aspecte ale poveștii. Dialogurile din RtK sunt aproape toate vorbite, fiind în schimb absentă o opțiune de afișare a textului pe ecran, singura soluție pentru înțelegerea anumitor dialoguri mai ciudate fiind reascultarea lor cu ajutorul jurnalului.

Muzica este foarte bine realizată, fiecare zonă cu tema ei caracteristică, dar devine un pic cam iritantă după multe ascultări. Sunetele sunt și ele bine concepute cu excepția celor din timpul luptei, foarte repetitive și lipsite de imagi-

nație, cel mai clar exemplu fiind existența unui singur urlet de durere pentru toate personajele masculine.

## LA NIVEL CAM SCĂZUT

Interfața jocului este mult sub altele din categoria RPG-urilor dar zicala "calul potrivit pentru călărețul potrivit" o descrie destul de bine, jocul oferind interactivitate zero cu mediul și obiectele din el. Lipsa unor taste pentru efectuarea anumitor operațiuni și absența unui mod de alergare și a un slider care să facă personajele să se miște mai repede duce la operațiuni foarte repetitive cu mouse-ul și la timpi mari de așteptare. Poziția camerei poate fi

schimbată în anumite zone dar acestea sunt în general cele în care se desfășoară lupte. Există trei nivele de dificultate și trei moduri de setare a desfășurării jocului: neutru, orientat către magie și orientat către luptători. Deschiderea încuietorilor poate fi și ea reflexă, necesitând apăsări exacte cu mouse-ul sau random, computerul calculând rezultatul în funcție de skill-ul lui James.

Return to Krondor face parte din categoria RPG-urilor datorită câtorva elemente ca numărul și avansarea personajelor dar se joacă mai mult ca o nuvelă, acțiunea fiind cât se poate de liniară iar jucătorul lipsit de alternative. Singurele alegeri pe care acestea le poate face sunt legate de drumul din Krondor în Willow Point și cele patru sau cinci subquesturi nesemnificative din orașe.

Interfața și modul de avansare a caracterelor par mult prea muncite pentru un joc care durează cel mult 25 ore iar titlul complet este Return to Krondor - Book 1: Harbinger of Shadows, de unde vine automat ideea unor posibile continuări, neanunțată încă.

Deși RtK nu este cu adevărat continuarea Betrayal at Krondor-ului în sensul desfășurării acțiunii și al dimensiunilor jocului totuși acest lucru nu îl împiedică să fie unul dintre cele mai reușite jocuri ale acestui an, meritând din plin scorul acordat.



## PE SCURT

# 90

Grafica:	87	• Minim
Sunet:	90	• Procesor: P166
Muzica:	86	• Memorie: 24 Mb
Atractivitate	88	• Harddisk: 281 Mb
Jucabilitate	86	• Video: SVGA 16 bit
Multplayer:	-	• CD-Rom: 4X

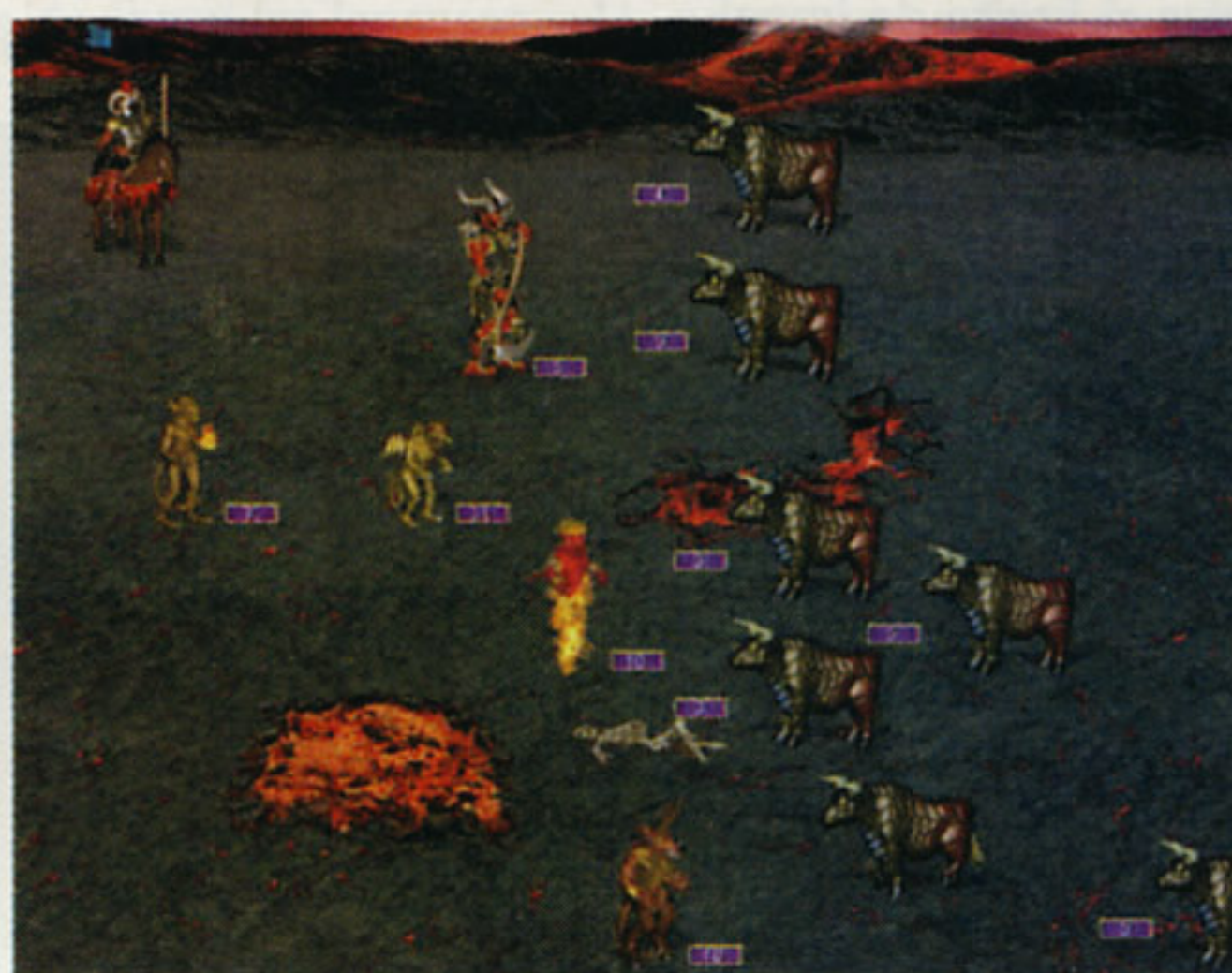
**PRO:** RPG foarte atractiv, poveste interesantă.

**CONTRA:** Interactivitate scăzută cu mediul

• Optim
• Procesor: P200
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 281 Mb
• Video: SVGA



# HEROES OF MIGHT + MAGIC 3



**Distribuitor:** UBISOFT

**Tip joc:** Strategie

**Seamănă cu:** Heroes 2

**Redactor:** Mihai Dobrică

**"Succesul pe care predecesorii HoMM3 l-au avut se datorază în mare măsură unicității și originalității jocului, care poate fi considerat o combinație de strategie pe turn-uri, RPG și aventură"**

**M**inutes to learn, a lifetime to master - "minute pentru a-l învăța, o viață pentru a-l stăpâni"... Când un joc are pretenția unei note mari acest vechi clișeu trebuie luat în considerație. Fiindcă, oricât de intensă ar fi experiența pe care un joc ți-ar produce-o, dacă se termină în 10 minute stai și te-ntrebi "cu ce te-ai ales de la dropsul tău?". Din acest punct de vedere HoMM a fost și rămîne un joc excepțional.

Într-o lume populată de creaturi mitice, condusă de împărați vicleni, dominată de eroi puternici, fie prin magie, fie prin forță brută, tu trebuie să învingi în cel mai complex joc de strategie pe turn-uri pe care l-am întâlnit. "Restoration of Erathia" este al treilea titlu din seria Heroes of Might and

Magic iar acțiunea jocului se petrece tot în universul "Might and Magic" al celor de la 3DO (povestea o continuă pe cea a jocului Might and Magic VI). Succesul pe care predecesorii HoMM3 l-au avut se datorază în mare măsură unicității și originalității jocului, care poate fi considerat o combinație de strategie pe turn-uri, RPG și aventură, dar nu seamănă cu nici un alt joc existent și nu este reprezentativ pentru vreunul dintre aceste genuri.

Producătorii au mers (și de această dată) pe ideea "dacă a prins, ține!", deci HoMM3 nu aduce schimbări majore în strategia sau în elementele de bază ale jocului dar aduce îmbunătățiri mari la nivelul graficii, sunetului și al complexității jocului. Deși poate niște idei mai îndrăznețe sau niște schimbări mai

radicale ar fi fost de dorit pentru fanii HoMM2, vă asigur că HoMM3 are suficientă viață, suficiente noutăți și suficiente îmbunătățiri pentru a revitaliza lumea Might and Magic.

## UN JOC GREU DE EXPLICAT

Dacă este ușor de spus că HoMM3 este un joc în care civilizații mitice se confruntă pentru dominație, în care eroii cu experiență se mănâncă între ei fără încetare, este greu de explicat cum anume se petrec de fapt aceste conflicte. Spațiul "ostilităților" este o porțiune din trărîmul de vis - Erathia - cu apele, câmpiile, munții, pădurile, deșerturile și capriciile ei. Acest spațiu (văzut cam ca din elicopter) este colonizat de eroi aparținând diferitelor castele care domnesc în regiunea respectivă.



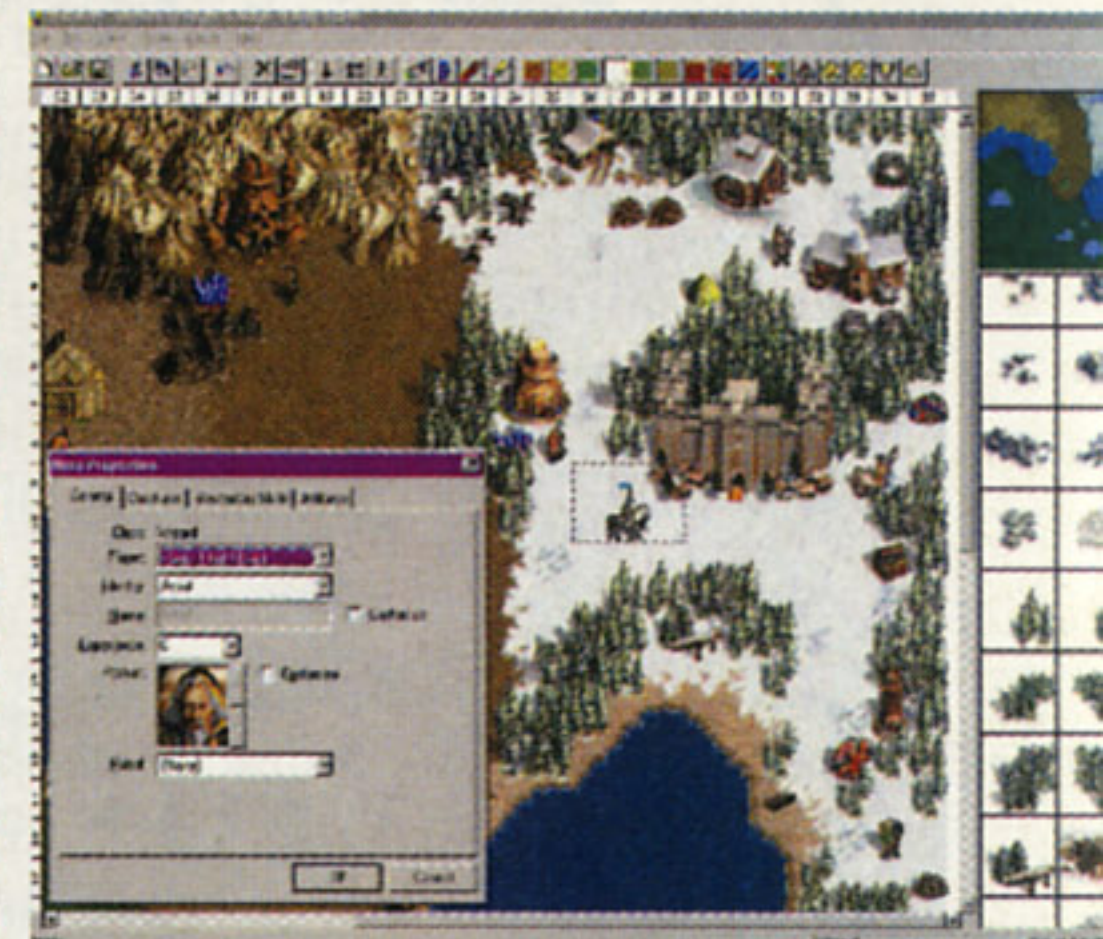
Acești eroi, care reprezintă conducătorii forțelor armate ale unui castel, se află într-o continuă luptă pentru resurse și experiență.

O însemnătate foarte mare o au resursele - patru tipuri de minereuri, lemn, piatră și galbeni - fiindcă numai beneficiind de cantități suficiente de mari din aceste resurse poți să-ți îmbunătățești castelul și să-ți cumperi unități de luptă puternice. Galbenii sunt singura resursă pe care ți-o produc castelele pe care le deții, restul fiind produse de mine care trebuie cucerite prin luptă (dacă sunt păzite) și păstrate. Deci castelele (care la începutul jocului nici nu-și merită denumirea) trebuie îmbunătățite pentru a face față atacurilor adversarilor și pentru a permite cumpărarea unor trupe mai de soi. Dacă eroii reprezintă, să zicem, conducătorii spirituali ai forțelor armate, carnea de tun o reprezintă trupele (unitățile) pe care aceștia le cară după ei. Eroii nu participă fizic într-o luptă, dar pot face vrăji, fie benefice, asupra propriilor unități, fie distrugătoare, asupra unităților adversarului iar caracteristicile unui erou sunt însușite sau modifică caracteristicile tuturor trupelor pe care le conduce.

Turnuri-le jocului reprezintă o zi, iar la sfârșitul fiecărei săptămâni (7 turn-uri) "crește populația" adică acele creaturi al căror "cuib" l-ai construit în castel (folosind resurse) se vor înmulți și vor putea fi recrutate.

**LA NIVEL MIC**

Sunt trei ecrane (screen-uri) mari și late



care trebuie înțelese. Primul reprezintă castelul, în care la "Town Hall" se pot construi upgrade-uri, se pot îmbunătăți fortificațiile sau se pot crea cuiburi care la sfârșitul săptămânii vor produce unități de luptă (diferite viețuți inspirate din mitologie). Apoi este "Adventure Map", harta pe care eroii tăi se deplasează, pe care sunt ușor de distins minele, castelele adversarilor (presupunând că ai explorat suficient), eroii adversarilor, etc. Al treilea ecran important reprezintă lupta și se activează în momentul în care decizi să atac un erou advers sau o grupă de creaturi care se află pe hartă.

**HOMM3 VS HOMM2**

După cum spuneam, noutățile pe care HoMM3 le aduce nu "revoluționează" jocul ci doar îl diversifică și îl complică. Jocul își propune să revitalizeze lumea cam învechită a eroilor forței și magiei, fără a schimba în

principiile în jurul căreia aceasta se învîrte. Cele mai importante două schimbări sunt introducerea unui nivel paralel subteran (deci eroii pot călători acum atât pe pajiștile însorite ale Erathiei cât și prin tunele și văgăuni înfricoșătoare care împânzesc subteranul acestei regiuni) și cea de-a doua schimbare majoră, mărirea câmpului de luptă și a numărului de trupe ce pot însoți un erou de la cinci la șapte (implicit, al numărului de creaturi diferite pe care un castel le produce). Numărul de castele dintre care jucătorul poate alege a crescut acum la opt iar asemănările cu castelele din HoMM2 sunt puține - numai Necropolis (vechiul Necromancer) și Tower (Wizard) au rămas la fel.

Revenind la eroi, aceștia și-au păstrat caracteristicile din HoMM2 - Attack, Defense, Power și Knowledge sunt cele patru trăsături majore pe care eroii și le îmbunătățesc pe

măsură ce capătă experiență. Dacă Spell Power și Knowledge nu afectează trupele pe care un erou le conduce, acestea modificând numai eficiența vrăjilor (SP) și numărul de spell-points (K), Attack și Defense modifică direct caracteristicile fiecărei unități aflate sub comanda eroului. Modul în care evoluția nivelelor de experiență modifică aceste caracteristici nu este aleatorie ci depinde de clasa din care face parte eroul (există 16 tipuri de eroi, un vrăjitor și un luptător pentru fiecare castel). Pentru Dungeon, de exemplu, eroul Warlock (clasa Magic) își îmbunătățește în special Spell Power-ul, mult mai puțin Knowledge-ul și aproape de loc Defence și Attack în timp ce Overlord (clasa Might) preferă Attack și Defence Skill, creaturile aflate sub comanda lui ajungând spre sfârșitul jocului să valoreze (ca putere în luptă) dublu, poate chiar triplu decât ar fi



**Rampart - 70%**

Castelul cu eroii Druid și Ranger, se pretează cel mai bine tacticilor defensive, cel puțin pînă la construirea "Gold Dragons" (27/27/40-50/250/16) sau "War Unicorns" (15/14/18-22/110/9). "Gold Dragons" sunt imuni la vrăji de nivel 4 sau mai mic și au o putere comparabilă cu cea a dragonilor negri însă rămîn vulnerabili la implosion. Majoritatea creaturilor au o rezistență la magie de 20%. Arcașii (Wood&Grand Elves) necostisitori ușurează mult explorarea și cucerirea minelor păzite.



**Inferno - 85%**

Produce "Arch Devils" (26/28/30-40/200/17) care, deși nu prea sunt rezistenți și costă destul de mult (5000 galbeni + 2 mercur), au avantajul de a nu li se răspunde la atac. Cel mai mare avantaj al acestui castel îl constituie penultima unitate "Efreet" disponibilă de obicei din prima săptămîna și este imună la foc. Efreet-ul are un scut de foc care reține 25% din damage și îl scade apoi din hit-points-urile adversarului. Inferno este singurul castel care are o șansă reală împotriva Dungeonului.



**Fortress - 20%**

"Chaos Hydras" (18/20/25-45/250/7) sunt cele mai proaste unitați de ultim nivel. Asemănătoare cu Hydrele Warlock-ilor din HoMM2 Chaos Hydra este o unitate eficientă exclusiv în apărarea castelului și nu se poate pleca cu ea la atac. Toate creaturile Fortăreței sunt lente, lipsesc arcașii și nu au abilități speciale. Pe deasupra fortăreața este situată de obicei în mlaștină, deci explorarea teritoriilor înconjurătoare este foarte dificilă (eroii fortăreței au în general skill-urile Pathfinding sau Logistics deja învățate). "Mage Guild"-a acestui castel este limitată la nivelul 3.



**Necropolis - 75%**

Necropolis, urmașul Necromancerului din HoMM2, este în continuare un castel de temut pe tot parcursul jocului. Deși ultima creatură - "Ghost Dragon" (19/17/25-50/200/14) - este foarte slabă aceasta are o șansă de 20% de a înjumătății numărul de hit-points al tuturor unităților pe care le atacă. "Vampire Lords" sunt destul de ușor de obținut și își revin din "morți" recîștigînd un număr de hit-points egal cu damage-ul pe care îl produc. "Liches", ca și în HoMM2, lovesc mai multe unitați inamice dacă acestea sunt apropiate. Fiecare unitate a necromancerilor are o trăsătură specială care poate fi folosită foarte eficient împotriva adversarilor.



**Dungeon - 90%**

"Black Dragon" (25/25/40-50/300/15) nu mai este cea mai puternică unitate din joc, însă beneficiind de imunitate la vrăji are șansele cele mai mari de a cîștiga o luptă cu orice altă rasă. Printre primele unitați se numără două tipuri de arcași, un avantaj major la începutul jocului.

"Mana Vortex" costă numai 1000 de galbeni și dublează numărul maxim de spell-points ale oricărui erou care intră în castel (fără a trebui să înnopteze înăuntru). Dungeonului îi aparține cea mai puternică clasă de eroi Warlock - care odată cu experiența își dezvoltă în principal (70%) Spell Power-ul ajungînd spre sfîrșitul jocului cei mai pricepuți vrăjitori.



**Stronghold - 80%**

"Ancient Behemoth" (19/19/30-50/300/9) este un animal uriaș a cărui putere reală o întrece pe cea a unui Archangel. "Defense Skill"-ul adversarului. Practic numai cu ajutorul vrăjilor pot fi învinse aceste creaturi, și chiar și în această situație daunele pe care le produc sunt considerabile. Dacă aceste creaturi se află sub comanda unui vrăjitor care știe "Anti-Magic" sunt aproape invulnerabile. Restul creaturilor nu au abilități deosebite și se pretează oricărei strategii de joc. Marele dezavantaj al Stronghold-ului este limitarea nivelului "Mage Guild"-ei la 3.



**Castle - 75%**

"Archangel" (30/30/50/250/18) este cea mai puternică unitate din joc, dar vulnerabil la orice vrăjă. Arhanghelul învie o parte din unitățile aliate care au fost omorîte într-o luptă, însă acest avantaj este nesemnificativ spre sfîrșitul unui scenariu. Printre dezavantajele majore se numără unitățile lente de început, lipsa arcașilor care face dificilă dezvoltarea rapidă la începutul jocului și limitarea "Mage Guild"-ei la nivelul 4.



**Tower - 40%**

"Titan"-ul (arcaș, 24/24/40-60/300/11) este atât de scump și greu de construit (numai upgrade-ul de la "Giant" costă 30 cristale și 25000 galbeni) încît nu merită luat în considerație iar "Giant"-ii sunt ieftini și stupizi (se mișcă încet). "Tower"-ul este un castel care merită cucerit datorită bibliotecii care mărește cu 1 numărul de vrăji pe care "Mage Guild" le oferă la nivelul 5 dar nu reprezintă o amenințare serioasă pentru nici o altă rasă din joc. Acest castel a rămas la fel de stupid pe cît era pe vremea HoMM2 iar amatorii de titani vor fi încîntați.





re trăsăturile secundare pe care le câștigă odată cu experiența posibilitatea de a se specializa în folosirea anumitor tipuri de magie (vrăji mai eficiente la preț redus). Cele mai importante vrăji au rămas Magic Arrow, Lighting Bolt și Chain Lighting, toate aparținând aerului, prima clasă de vrăji pe care un erou ar trebui să le învețe. Skill-urile secundare depind foarte mult de tipul eroului, iar un "Beastmaster" nu o să se priceapă niciodată în vreunul din tipurile de magie existente.

Spuneam mai devreme că un erou poate câștiga experiență din questuri. Deși puțin prezente în joc, aceste questuri implică în general găsirea unui artifact și aducerea lui într-un anumit loc, pentru a primi în

din tot ațtea perspective.

**PROBLEME**

AI-ul jocului este cea mai mare dezamăgire, iar dacă în toate celelalte domenii HoMM3 aduce noutăți interesante, acesta se pare că a fost lăsat de izbeliște. AI-ul a rămas aproape același de pe vremea HoMM2, iar scripturile de AI se pare că au fost modificate numai pentru a le adapta la noile creaturi (care sunt 118 la număr) și la dimensiunea mărită a câmpului de luptă. În continuare cele cinci nivele de dificultate pe care HoMM3 le oferă nu fac decât să modifice resursele cu care tu și respectiv ceilalți jucători (controlați de computer) începeți jocul, fără a modifica însă modul în care AI-ul se manifestă în luptă (deci AI-ul face ace-

este imposibil să câștigi (Fortress). Bănuiala mea este că întâi au fost gândite campaniile, apoi rasele și abia după aceea scenariile independente, apărând astfel necesitatea unor rase mai stupide pentru diferite obiective din campanie.

**CONCLUZII**

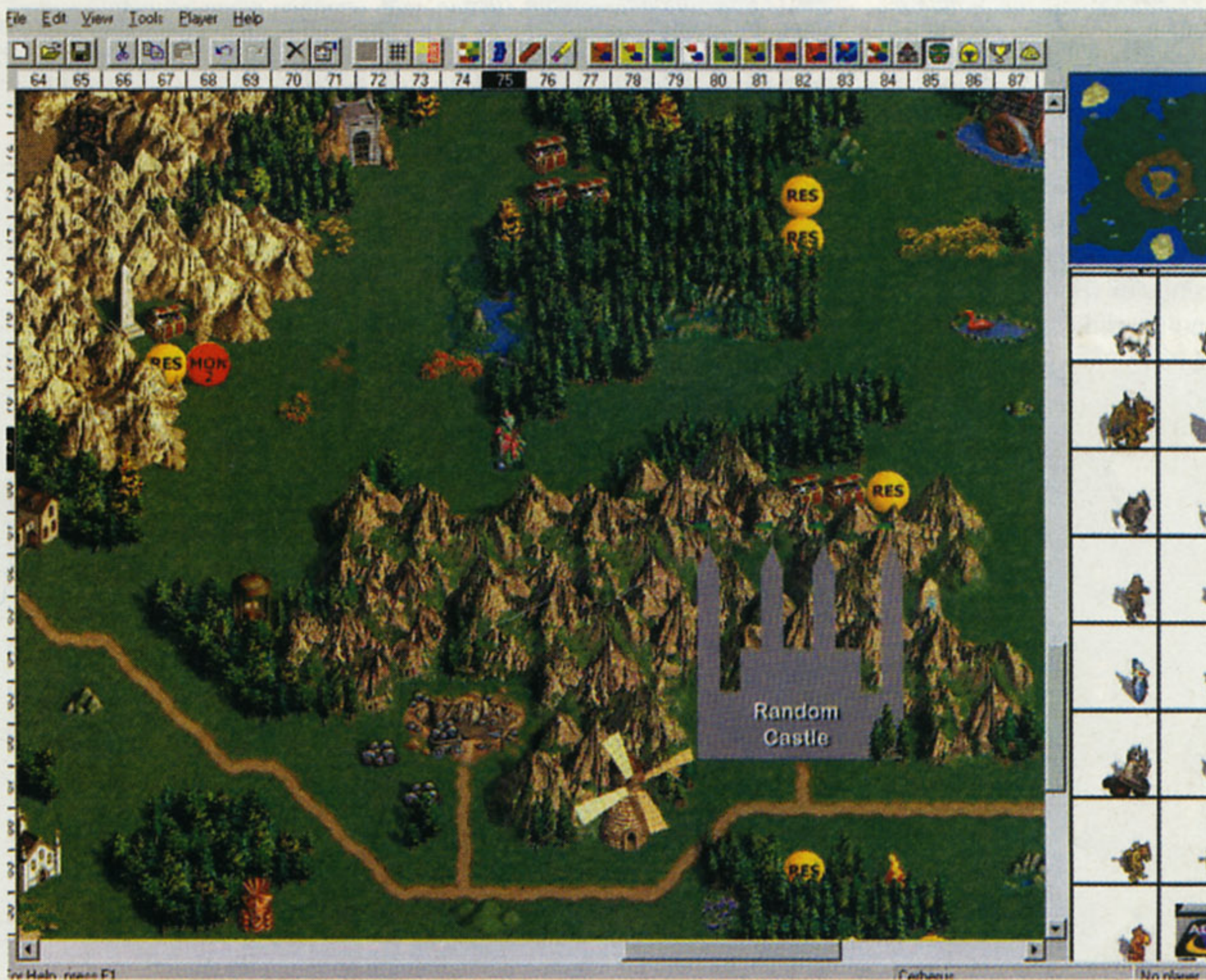
Gradul mare de complexitate la care a ajuns jocul (număr imens de vrăji, skill-uri secundare, creaturi și obiecte active pe hartă) îl poate face neatractiv (sau greoi) pentru cei nou veniți în lumea Heroes. Totuși, dacă aveți un pic de răbdare (nu mai mult de 30 minute) jocul o să vi se pară foarte captivant. Fanilor HoMM nu pot decât să le spun - e aici, e frumos, e interesant, e HoMM3 - ce mai așteptați? Oricui îi plac RPG-urile, jocurile de strategie pe turnuri, jocurile cu vrăjitori, luptători și animale mitice sau măcar îi plac jocurile în general îi recomand să arunce o privire asupra acestui joc, merită! Și, țineți minte - "minutes to learn, a lifetime to master"...

valorat cu un erou neexperimentat. Experiența eroilor decide în general soarta unui joc. Deși la început neimportantă, în confruntările finale ale unui scenariu (joc) aceasta își spune cuvântul și conținează la fel de mult ca trupele pe care un erou și le-a adunat. Experiența se câștigă prin luptă, prin sacrificii (în HoMM3 trupele pot fi sacrificate în schimbul experienței), rezolvând quest-uri, sau, cel mai des, alegând-o în favoarea banilor la descoperirea unei

comori. Artifact-urile sunt și ele la fel de importante ca experiența. În HoMM3 artifact-urile nu mai sunt ținute la grămadă de eroi, ci trebuiesc echipate pe corp (scut, sabie, cizme, coif, etc.) și astfel dintre toate artifact-urile pe care un erou le adună, în luptele finale trebuie alese și echipate acelea care sunt mai utile. În rest nu este nimic nou în aceste privințe (artifact-uri și experiență) lucrurile rămânând aceleași de pe vremea HoMM2.

**ALTE NOUȚĂȚI**

Câmpul de luptă, care acum măsoară 15x11 hexagoane, a crescut cu 67% în dimensiune. În aceste condiții viteza combatanților a devenit foarte importantă, mai ales că nici măcar unitățile care zboară nu mai pot traversa tot câmpul de luptă. Și spațiul vizibil al hărții a crescut cam în aceeași măsură. Practic au fost păstrate dimensiunile dar s-a trecut la o nouă rezoluție, 800x600xHigh Color, iar toate obiectele din joc au fost modelate și renderuite 3D. Evident, grafica jocului este mult mai bună acum. Vrăjile pe care le ai la dispoziție au fost împărțite în patru clase Aer, Pământ, Foc și Apă, iar un erou are print-



schimb experiență, bani sau resurse. Ultimul artifact - The Grail - nu mai îmbunătățește caracteristicile eroului ci, odată adus la castel, mărește venitul pe care acesta îl aduce cu 5000 galbeni/zi, mărește numărul creaturilor pe care castelul le produce și ușurează cu mult apărarea orașului. Și, evident, HoMM3 aduce peste 40 de scenarii noi și șase mini-campanii care prezintă povestea Erathiei

leși greșeli stupide uneori, pierzând lupte pe care putea să le câștige ușor). Da, într-adevăr, și în HoMM3 putem vedea cum eroi controlați de calculator fac ture în jurul castelului fără motiv. Cea de-a doua problemă, echilibrul forțelor în joc, se pare că nu a fost tratată intenționat, altfel nu îmi explic cum există încă rase cu care este greu să pierzi (Dungeon) și rase cu care

**PE SCURT**

**90**

- Grafică: 91
- Sunet: 80
- Muzică: 88
- Atractivitate: 92
- Dificultate: 95
- Multijoc: 90
- PRO: Păstrează elementele esențiale care au adus succes seriei Heroes
- CONTRA: Are în continuare probleme de AI
- Minim
- Procesor: P90
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 59 Mb
- Video: DirectX6
- CD-Rom: 2X
- Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 229 Mb
- Video: DirectX6

# The Biggest Names The Best Games!

Jocuri originale la preț de jocuri piratate? 6 Jocuri, 6 Manuale într-o mare cutie este ultimul bundle Electronic Arts, oferit de BEST COMPUTERS. VH aduce la cunoștință Dan Marina.

## DUNGEON KEEPER

În cazul în care v-ați săturat de a fi bine, iată rolul care vi se potrivește. Trebuie să construiești o așezare subterană plină de comori care atrag eroii ce-și urmaresc ursita. Animalele din subordinea voastră îi vor atrage în capcane și ambuscade, îi vor omorî sau întemnița. Controlul supușilor, deși în continuare bazat pe salariu, se va face prin metode mai puțin ortodoxe cum ar fi camerele de tortură a caror rol este mai degrabă de înfricoșare decât de exterminare. Fiecare crea-tură este caracterizată de trăsături cum ar fi dexteritatea și rezistența. Au caractere diferite, unii fiind mai buni meșteșugari, alții luptători. Unele nu rezistă prea mult în luptă (Fly) altele, din contră, se delectează la vederea sîngelui (Dark Mistress) sau au un caracter pur și simplu

psihotic (Horned Reaper aka "Horny"). În afară de luptele cu eroii rătăcitori există alți 3 dungeon keeperi care trebuie înfrinți și care, la rîndul lor, vor face tot posibilul să ajungă la inima vulnerabilă a regatului pe care îl veți conduce. Cu fiecare victorie obținută, veți deveni mai bogați și veți avea posibilitatea de a recruta mai mulți și mai buni (adică, de fapt, mai răi) supuși, vrăjile care vă vor sta la dispoziție și care va vor ajuta atât în luptă (HailStorm) cât și la deciziile strategice (Armageddon — vraja care teleportează toate viețuitoarele din nivel în jurul clădirii voastre principale — Inima).

Există însă și amenințări mai serioase, cum ar fi alt joc din acest pachet, Nuclear Strike.



## NEED FOR SPEED 2 SE

Need 4 Speed este jocul auto potrivit șoferilor liniștiți care odată ajunși acasă după ce au oprit de zece ori la stop, au mers în spate unui autobuz și mai apoi al unei cisterne, ținându-se în viteză a doua plicțișiți, se întrebă cum ar fi să gonesti de nebun pe o autostradă alături de alți maniaci care nu știu dacă frîna este ceva animal sau vegetal. Viteza la maxim, curbe luate cu derapări (cît de cît) controlate și garduri al căror singur rol este să te readucă pe șosea (prin ricoșeu, normal). Un joc cu mașini de-abia ieșite pe porțile fabricilor marilor producători, prezentate prin intermediul unei grafici foarte bine realizate (cel puțin atât cît mi-am putut da seama din galopul cailor putere) și un sunet, cel puțin în aceeași măsură, antrenant.

Concluzionînd, dacă mașinile ar putea funcționa pe bază de adrenalină atunci realitatea ar semăna foarte bine cu N4S2.



## WARHAMMER DARK OMEN

Apărține bineînțeles seriei Warhammer, serie care a pus în lumină un gen de strategie militară care ne este cunoscut tuturor celor care, mici fiind, ne-am jucat cu soldații de plumb. Este vorba de misiuni structurate pe turn-uri, în care fiecare unitate ocupă o căsuța pe hartă iar finalul unei confruntări este dat de calcule precise care țin cont de arma folosită, distanță, capacitatea de atac și apărare a celor două trupe, etc. Jocul te pune în rolul comandantului Morgan

Bernhardt, care, de-a lungul unei complicate campanii trebuie să își organizeze o armată cît mai puternică care să poată face față încercărilor din ce în ce mai grele. Jucătorul alege un anumit număr de trupe (limitat) din cele pe care le are la dispoziție și se lansează în îndeplinirea unei misiuni. De-a lungul luptelor unitățile obțin experiență devenind din ce în ce mai bune. Aceiași armată va trebui folosită și în misiunile următoare așa încît scopul unei lupte este întotdeauna o victorie cît

mai puțin costisitoare. Toată acțiunea se desfășoară într-un mediu arhaic în care vrăjitorii diferitelor școli au un rol important și trupele sunt împărțite în rase începînd cu Orcii și terminînd cu unitățile Undead. Complexitatea conflictului este sporită de unități care trag la depărtare și o mare diversitate de vrăji și arme, caracteristici ale fiecărei creaturi (cît de ușor se înspăimîntă, lașitate etc). Există artefacturi care oferă o gamă largă de avantaje majoritatea devastatoare cînd sunt folosite cum trebuie.



## THEME HOSPITAL

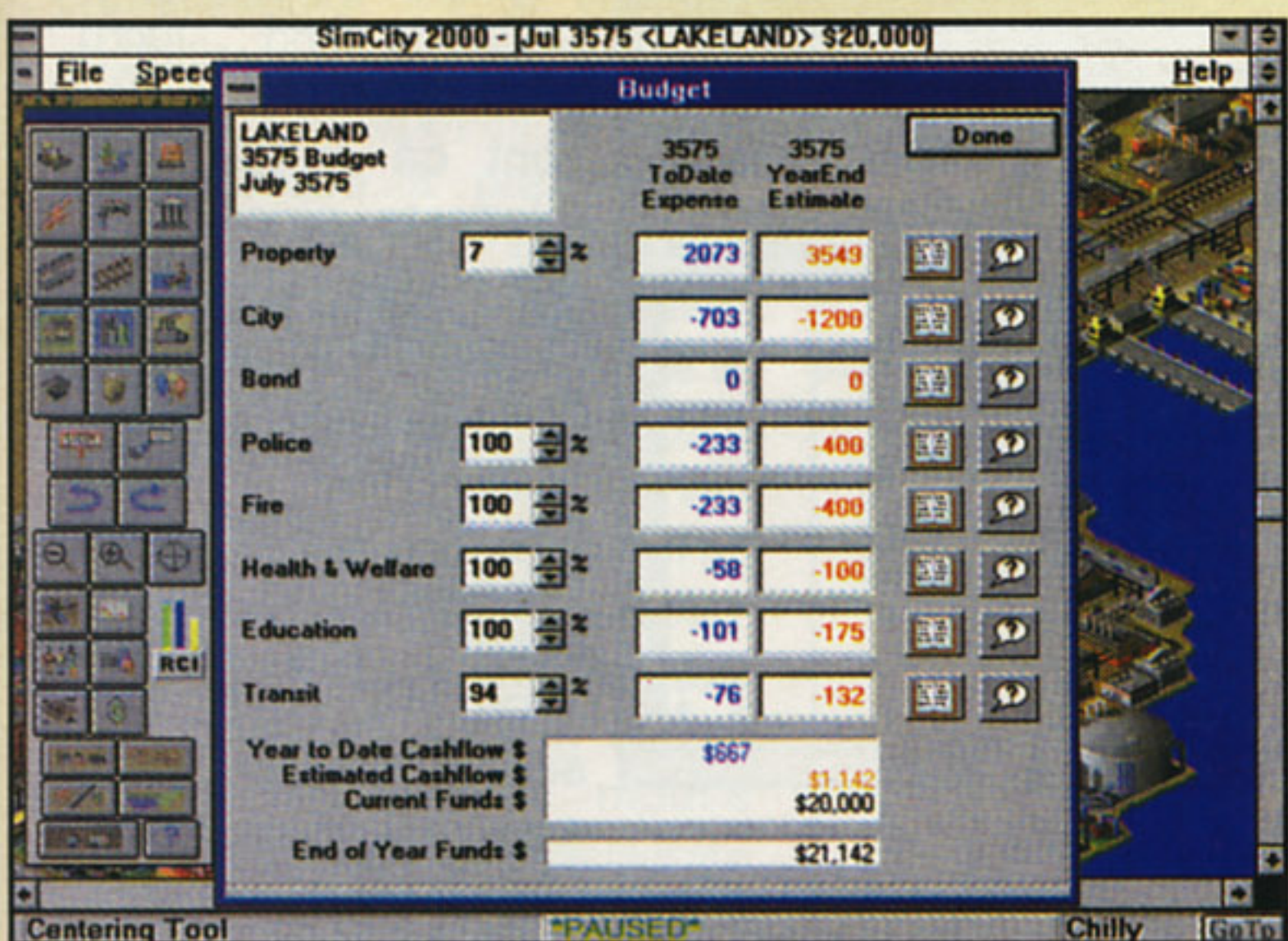
**I**n Theme Hospital totul se învîrte în jurul construirii și dezvoltării unui spațiu în care oamenii din anumite motive bolnavi să poată fi tratați cu atenția, respectul și priceperea pe care toți cetățenii unei țări o merită. Este vorba de un spital. Strategia din spatele acestui joc este o îmbinare între două planuri aparent antitetice. În primul rînd, spitalul trebuie să fie un succes economic. Jucătorul trebuie să asigure în fiecare lună plata salariilor pentru un număr mare de angajați, începînd cu cei care mențin curățenia și întrețin instalațiile și terminînd cu chirurgii de înaltă calificare. În plus trebuie să amenajeze un număr mare de secții necesare vindecării diferitelor boli precum și alte facilități cum sunt automatele pentru răcoritoare și toaletele și, bineînțeles, trebuie să obțină un profit cît mai mare. Cea de-a doua dimensiune a managementului are ca obiect cheltuirea resurselor financiare pentru dezvoltarea departamentelor de cercetare care îmbunătățesc medicamente și descoperă noi tratamente și ustensile, angajarea unor doctori cu calificări superioare și experiență îndelungată sau ridicarea nivelului profesional a celor deja existenți prin înființarea sălilor de studiu. În afară de acestea mai sunt multe îmbunătățiri de ordin calitativ care pot fi aduse și care sporesc eficiența cu care sunt tratați pacienții și, în aceeași măsură cresc reputația de care se bucură spitalul.

În concluzie, TH este dintr-un anumit punct de vedere asemănător cu un alt joc care s-a bucurat de mult succes și anume Sim City. Și iată deci motivul pentru care cei care sunt interesați de acest gen sunt invitați cu seriozitate să citească despre ultimul produs al seriei: Sim City 2000, Special Edition.

## NUCLEAR STRIKE



**D**eși titlul sună amenințător, totuși jocul nu se referă la conflicte apocaliptice ci la misiuni în zone din lumea a treia, executate cu elicoptere de atac și de transport, cu vehicule pe pernă de aer etc., în genul Arcade. Specific acestei categorii, totul se înfîșlează într-un ritm rapid cu schimbări de situație (și de obiective) care te acaparează. Mediul în care are loc lupta este complet 3D iar vederea este Third Person. Felul în care sunt conduse vehicule și felul în care ele trag este mult simplificat dar misiunile în general sunt grele și originale, pornind de la simple incursiuni de distrugere și ajungînd la cele de protecție și recuperare a prizonierilor. Iar prin sistem de tragere simplificat nu trebuie să se înțeleagă că n-ar exista alternative cel puțin interesante. Adică dacă te-ai săturat să tragi cu armele de pe Hoover poți să încerci să părăsești apa intrînd cu peste 100 pe oră într-o clădire făcută din stuf (gen Vietnam) oprindu-te într-o ploaie de bucăți de lemn și cadavre care te vor face să te gîndești la Carmaggedon sau, cine știe, poate la Need 4 Speed ...



## SIM CITY 2000

**J**ucătorul trebuie să-și bată capul cu planul arhitectural al unui întreg oraș. Trebuie construite clădiri de pompieri-poliție, școli-grădinițe-facultăți, trebuie amenajate parcuri și parcări, grădini zoologice și cluburi de yachting. Pentru ca cetățeni să poată beneficia de libertățile garantate constituțional trebuie amenajate spații comerciale în care unii să deschidă magazine și alții să poată cumpăra dacă doresc, spații industriale în care se poate muncii și câștiga bani, și, în fine, spații în pentru construirea de case și blocuri.

Toate acestea trebuie conectate la rețeaua electrică (care la rîndul ei trebuie alimentată de centrale), la rețeaua de canalizare și pentru ca lumea să se poată deplasa este necesară existența strazilor, metrourilor și căilor ferate. Toate acestea trebuie făcute ținîndu-se seama de aspecte ecologice și de relief. Cu cît orașul va arăta mai bine și posibilitățile de trai vor fi mai ridicate, cu afit va crește numărul de oameni care se vor

muta în zonă. Și creșterea populației este premisa pentru un oraș mai mare, mai prosper și, ca afacere, mai rentabil.

De-a lungul timpului, independent de jucator, vor apărea mari descoperiri. De exemplu centrala electrică cu cărbuni din 1950 va putea fi schimbată cu centrale atomice sau hidro. În timp pot apărea anumite dezastre cum sunt incendiile și invaziile extraterestre. Ușurința cu care aceste bariere pot fi trecute depinde de competitivitatea cu care pompierii, poliția și paramedicii vor reacționa și de priceperea cu care schema globală a orașului a fost concepută.

Ca în cazul oricărui mare oraș rețeaua subterană de canalizare va ajunge la un moment dat se devină un foarte complicat labirint în care oamenii s-ar putea pierde. Și cu puțin noroc, acolo, în adîncul pămîntului, vor putea găsi comori nebănuite ... păzite, însa, de un alt administrator, mai întunecat și ceva mai misterios. Este vorba de Dungeon Keeper.



# Microsoft Office 2000

PROGRAM: Office 2000 DISTRIBUITOR: Microsoft REDACTOR: Alex Bartic

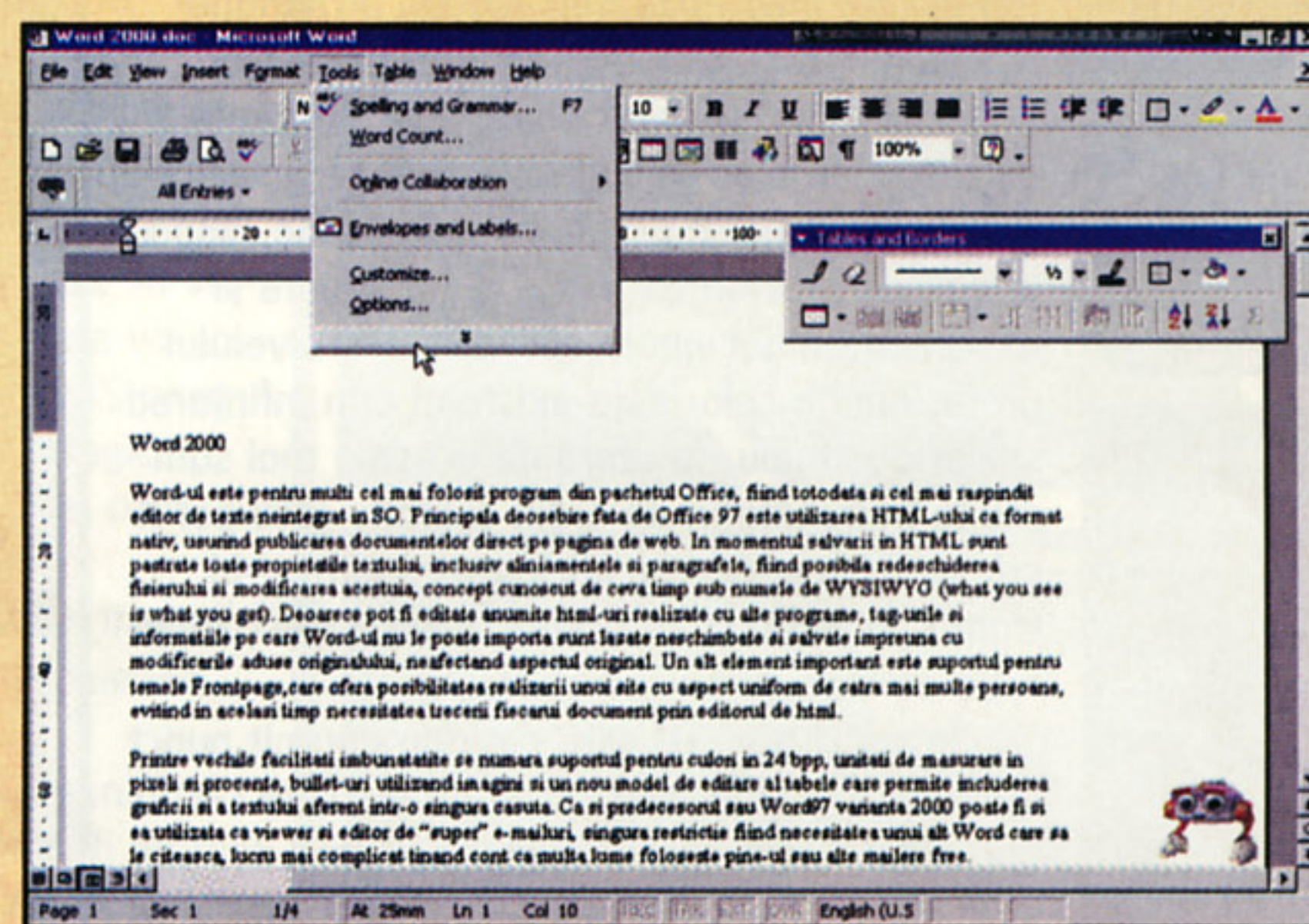
**D**acă cineva își închipuie că Microsoft trăiește doar de pe urma vânzărilor de Windows 9x se înșală amarnic. Pachetul de programe Office, cu o bază instalată de circa 75 de milioane în întreaga lume este unul dintre cele mai importante produse MS și de departe cel mai bine vândut din clasa lui, lăsându-și în acest sens concurența mult în urmă. Portat pe Windows 95 ca Office 95, îmbunătățit ca Office 97 iată că în 99 MS lansează Office 2000, etichetat de către producător drept cea mai completă, eficientă și ieftină soluție de pînă acum, dotat cu noi tehnologii și mai ales „web ready“, prin aceasta înțelegîndu-se că interacționează perfect cu Internet-ul și Intranet-ul cu ajutorul Internet Explorer-ului. HTML-ul a devenit un fel de format universal folosit de către toate aplicațiile pachetului, salvarea și deschiderea acestora realizîndu-se fără probleme de compatibilitate sau pierderi de date, existînd însă în continuare și vechile formate cu care ne-am obișnuit din versiunile precedente.

Programul de instalare merită cu adevărat implementarea și în alte produse mamut care ocupă sute de MB pe harddisk. Fiecare componentă are cîteva opțiuni, fiind posibilă instalarea ei de la început, la prima utilizare sau încărcarea ei direct de pe CD în cazul în care este folosită foarte rar. Toate aplicațiile Office 2000 au în meniul Help o opțiune Detect and Repair care verifică și rezolvă problemele de registry și lipsa anumitor fișiere care au fost instalate inițial, aceasta lansîndu-se automat în momentul în care programul constată că nu poate porni din aceste motive.

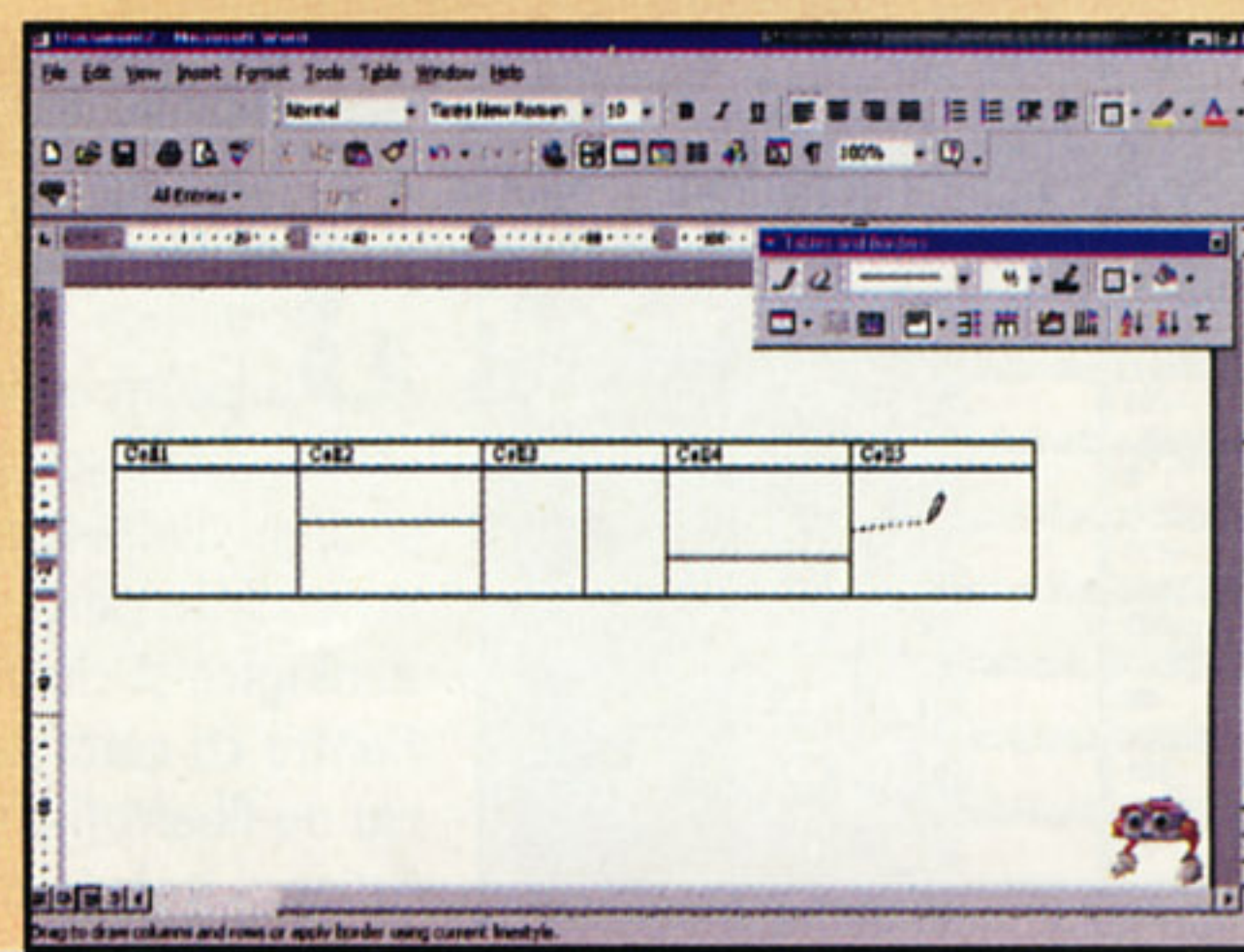
Office 2000 folosește exact aceleași executabile pentru variantele localizate, fiind necesar un CD suplimentar care conține dicționarele și mesajele traduse în limba respectivă. O versiune românească urmează să apară cîndva înainte de sfîrșitul anului.

Meniurile aplicațiilor apar la accesare într-o variantă simplificată, multe comenzi lipsind din ele și apărînd doar în momentul în care se apasă pe imaginea celor două săgeți cu vîrfurile în jos. În timp anumite elemente des utilizate

## Word 2000



**W**ord-ul este pentru mulți cel mai folosit program din pachetul Office, fiind totodată și cel mai răspîndit editor de texte neintegrat în SO. Principala deosebire față de Office 97 este utilizarea HTML-ului ca format nativ, ușurînd publicarea documentelor direct pe pagina de web. În momentul salvării în HTML sunt păstrate exact toate proprietățile textului, inclusiv aliniamentele și paragrafele, fiind posibilă redeschiderea fișierului și modificarea acestuia, concept cunoscut sub numele de WYSIWYG (what you see is what you get). Deoarece pot fi editate anumite html-uri realizate cu alte programe, tag-urile și informațiile pe care



Word-ul nu le poate importa sunt lăsate neschimbate și salvate împreună cu modificările aduse originalului, neafectînd aspectul inițial. Un alt element important este suportul pentru temele Frontpage, oferind posibilitatea realizării unui site cu aspect uniform de către mai multe persoane evitînd în același timp necesitatea trecerii fiecărui document prin editorul de html.

Printre vechile facilități îmbunătățite se numără suportul pentru culori în 24 bpp, unități de măsurare în pixeli și procente, bullet-uri utilizînd imagini și un nou model de editare al tabelelor care permite includerea graficii și a textului aferent într-o singură casuță. Ca și predecesorul sau Word97, varianta 2000 poate fi și ea utilizată ca viewer și editor de „super“ e-mailuri, singura restricție fiind, lucru mai complicat țînînd cont că multă lume folosește pine-ul sau alte mailer-e free.

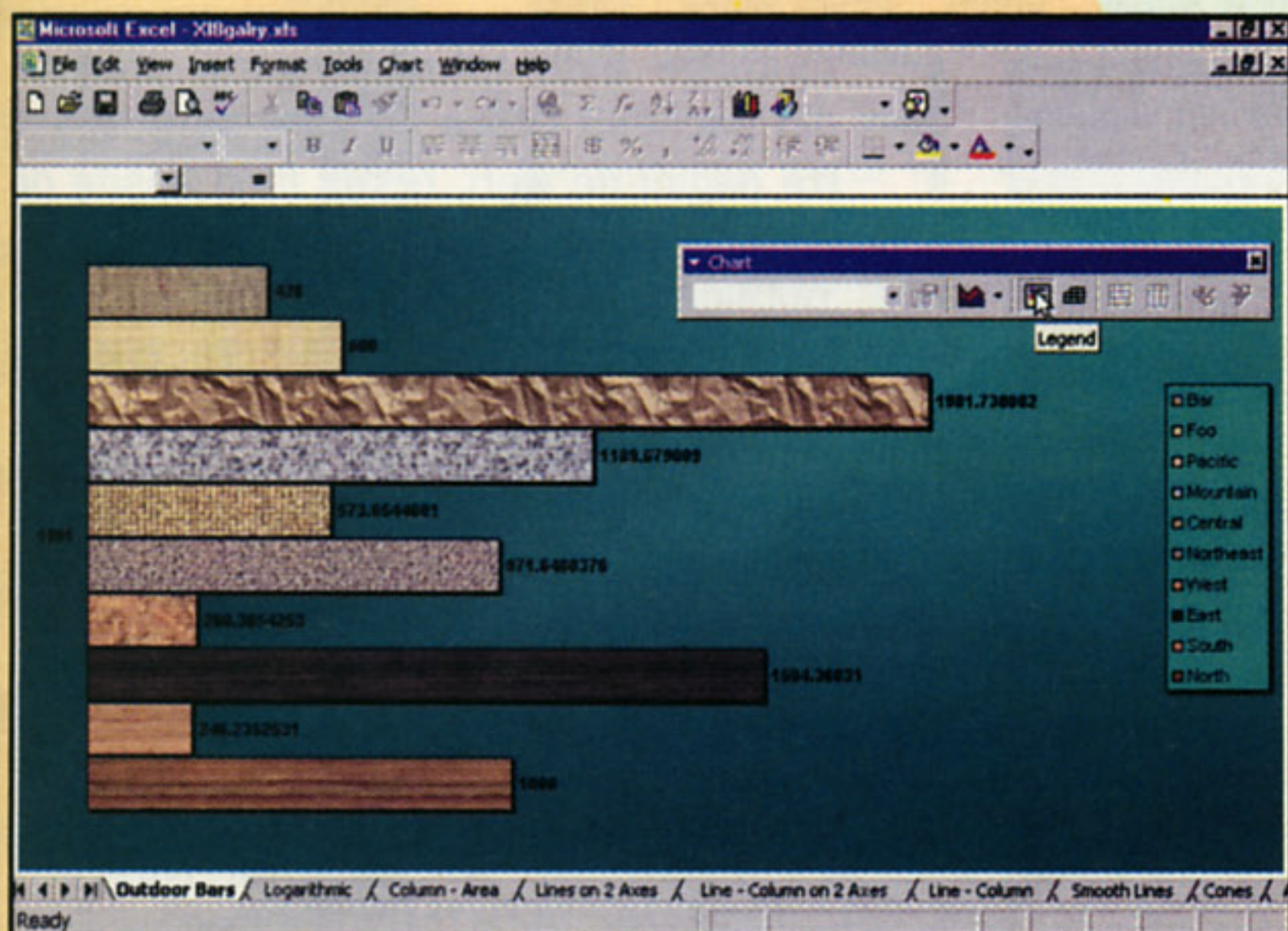
Formatul .doc utilizat în Word 2000 este compatibil 100% cu cel folosit de Word97, din acest punct de vedere Microsoft dovedindu-se mai inteligent decît acum doi ani cînd W97 a produs destul de multe probleme companiilor care nu trecuseră în totalitate la el, încercînd să-l utilizeze în paralel cu Word95.

## PhotoDraw 2000

**O**feră utilizatorului funcționalitățile necesare realizării și prelucrării imaginilor pentru PowerPoint, Word, Publisher și Frontpage. MS afirmă că PD2000 este orientat asupra acțiunii în sine și nu spre diverse unelte folosite, reducînd astfel numărul de pași necesari pentru realizarea unui anumit lucru. Din nefericire acest gen de concentrare se bazează pe o interfață destul

de slabă, programul fiind mult în spatele CorelDraw, Fractal Design Painter sau Adobe Photoshop deși preia de la acestea o mulțime de elemente. Profesioniștii vor prefera să rămîină la aplicațiile enumerate mai sus deși Publisher 2000 este ușor de utilizat pentru cei care nu au avut nici un contact cu grafica pînă în momentul respectiv.

# Excel 2000



Pentru cei care nu au idee despre ce este vorba trebuie specificat că Excel folosește la editarea spreadsheet-urilor,

fiind capabil să gestioneze mari cantități de date numerice și nu numai, organizate în tabele după diverse reguli. În mod asemănător

Word-ului principalele îmbunătățiri aduse Excel-ului sunt la nivelul interfeței care ușurează lucrul și noul suport pentru html-uri. În ultima vreme tot mai multă lume renunță la frame-uri și utilizează tabele în cadrul paginilor de web, de unde și avantajele oferite de Excel atunci când este folosit ca editor de html.

Alte elemente noi sau modificate mult sunt PivotTable-ul, care oferă posibilitatea afișării în alt format a unei informații aflate în document și PivotChart, utilizat la realizarea unor grafice care se modifică automat în momentul în care conținutul PivotTable-ul părinte se schimbă.

ale meniurilor își schimbă poziția mutându-se în sus sau rămân vizibile permanent.

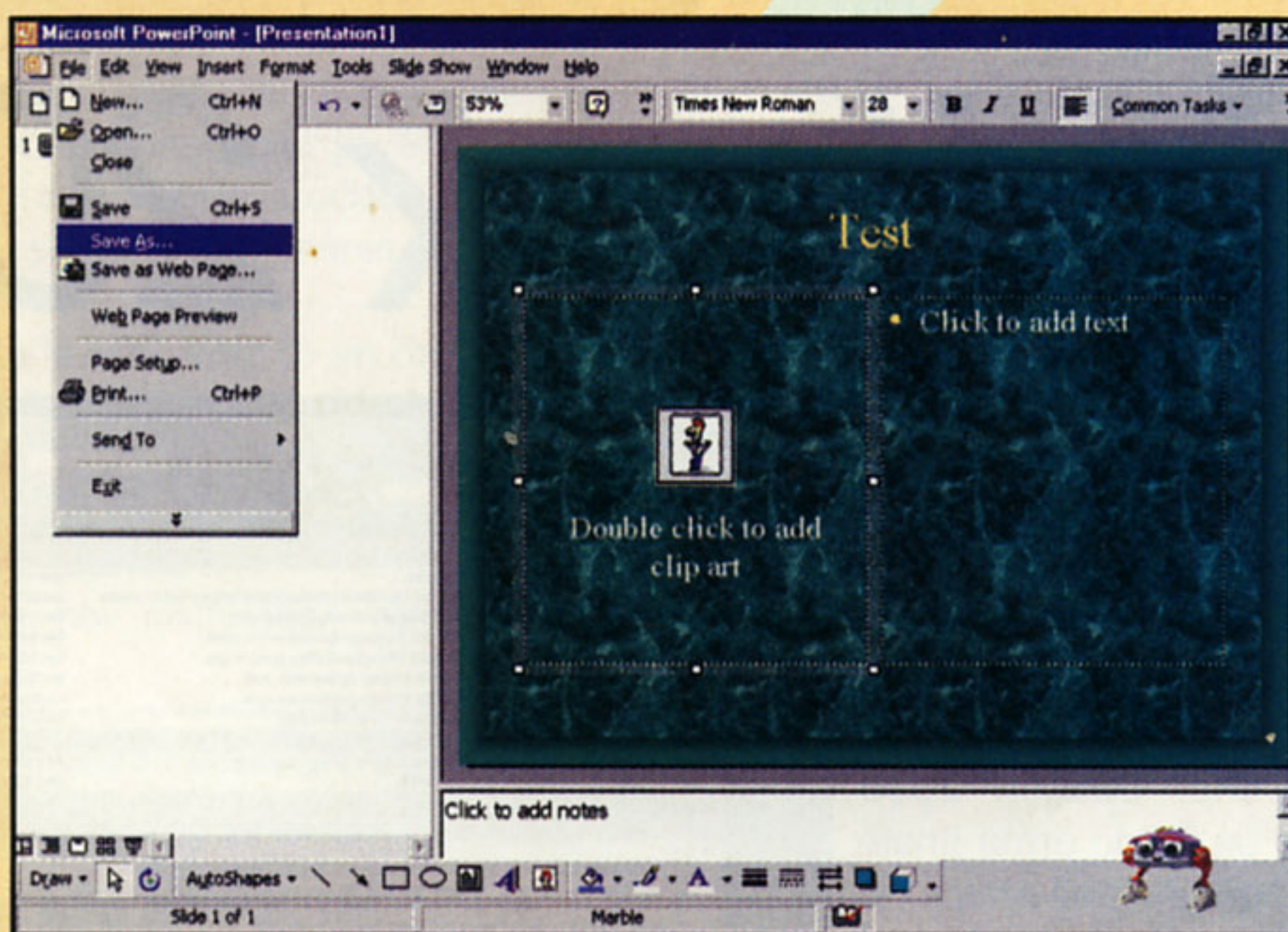
Office 2000 este cel puțin la fel de complicat ca și predecesorii săi iar anumite configurări sunt ascunse cu mult succes prin diverse meniuri. Microsoft a preferat să meargă pe calea customizării interfeței și pe ascunderea anumitor comenzi decât să elimine pur și simplu tot ce era în plus. Goana după facilități suplimentare a dus la aglomerarea programelor cu diverse elemente la prima vedere interesante dar care în final nu fac decât să îngroape utilizatorul în zeci de mărunișuri, fără a aduce nimic cu adevărat inovativ în domeniu. Integrarea HTML-urilor în toate aplicațiile pachetului este un element bun pentru o firmă dotată cu Intranet dar pentru utilizatorul obișnuit posibilitatea de a salva HTML-uri nu valorează prea mult. Luată separat câteva din programele care formează Office 2000 sunt bune și foarte folosite, simțindu-se un efort real în spatelor lor, dar nu sunt nici ele lipsite de zorzoane care nu fac decât să sporească numărul elementelor nefolosite. Din păcate cine nu are Internet sau Intranet beneficiază mai puțin de pe urma noilor facilități din Office 2000, iar din nefericire în țara noastră această situație este cea mai întâlnită.

# Powerpoint 2000

Powerpoint a fost conceput ca un program de prezentare, cu priză mai ales la firmele care iau parte la expoziții sau organizează seminarii pe diverse teme. PP2000 păstrează toate elementele predecesorilor săi și vine cu posibilitatea utilizării Internet-ului sau a Intranet-ului ca mijloc de distribuție a prezentărilor realizate cu el. Pe lângă teme și deja obișnuitele îmbunătățiri legate de web, omniprezente în Office, P2000 oferă și câteva elemente care lipseau din versiunile anterioare, ca suportul integrat pentru tabele și bullet-uri grafice sau numerotate în locul clasicele puncte, ascunderea cursorului de mouse după o perioadă de inactivitate și dezactivarea screen saver-ului și a power management-ului în timpul prezentării. Alte

idei interesante sunt suportul pentru lucrul în echipă, integrarea gif-urilor animate în prezentări și posibilitatea salvării documentelor în format html cu scripturi care verifică

versiunea browser-ului, încărcând apoi varianta pentru IE4 și IE5 sau cea pentru IE3 și Netscape, ambele utilizând tehnologia NetShow a Microsoft.



# Access 2000

Access 2000 este aplicația responsabilă cu gestionarea bazelor de date de dimensiuni mici și mijlocii, folosibile de către utilizatorii obișnuiți și firmele de dimensiuni mici. Deși lista modificărilor este un pic mai lungă principalele îmbunătățiri sunt reprezentate de diversele template-uri pentru realizarea unor pagini de web legate dinamic la fișiere care conțin baze de date (.mdb). OLE DB-ul este folosit pentru accesarea MS SQL-ului, soluția client-server a Microsoft pentru baze de date, mult mai scalabil și suportând sute de utilizatori simultan spre deosebire de engine-ul Jet al Access care poate deservi circa 20 de cereri în același timp. Access 2000 are un nou format de fișiere, care suportă standardul Unicode dar salvează și deschide în continuare fișiere tip A97, păstrând astfel compatibilitatea.

# Internet Explorer 5

Foarte multe dintre noile facilități ale Office 2000 se învârt în jurul ultimei variante de Internet Explorer, aflată pe primul CD al kit-ului. IE5-ul este unul din programele aflate în O2000 la care se observă cu

adevărat îmbunătățiri majore, prima dintre ele fiind chiar viteza de accesare a paginilor, net superioară atât predecesorului său cât și oricărui Netscape și care va fi probabil depășită în viitorul apropiat doar de Navigator 5. Atât

de obișnuitele bug-uri de suprafață prezente în IE4 au fost eliminate rămânând însă câteva probleme legate de securitate care vor fi eliminate cu primul patch. Printre noutățile interesante se numără salvarea docu-

mentelor în întregime, cu tot cu imagini, făcând posibilă vizualizarea lor off-line și înlocuirea completării de adresă cu un pop-down box conținând toate destinațiile care încep cu literele deja tastate.

## Publisher 2000

Probabil cel mai puțin cunoscut program din Office 2000, Publisher este orientat către realizarea unor publicații simple ca newsletters-uri, pliante publicitare, broșuri sau invitații, fără ajutorul unor aplicații profesionale complicate și mai ales mult mai scumpe.

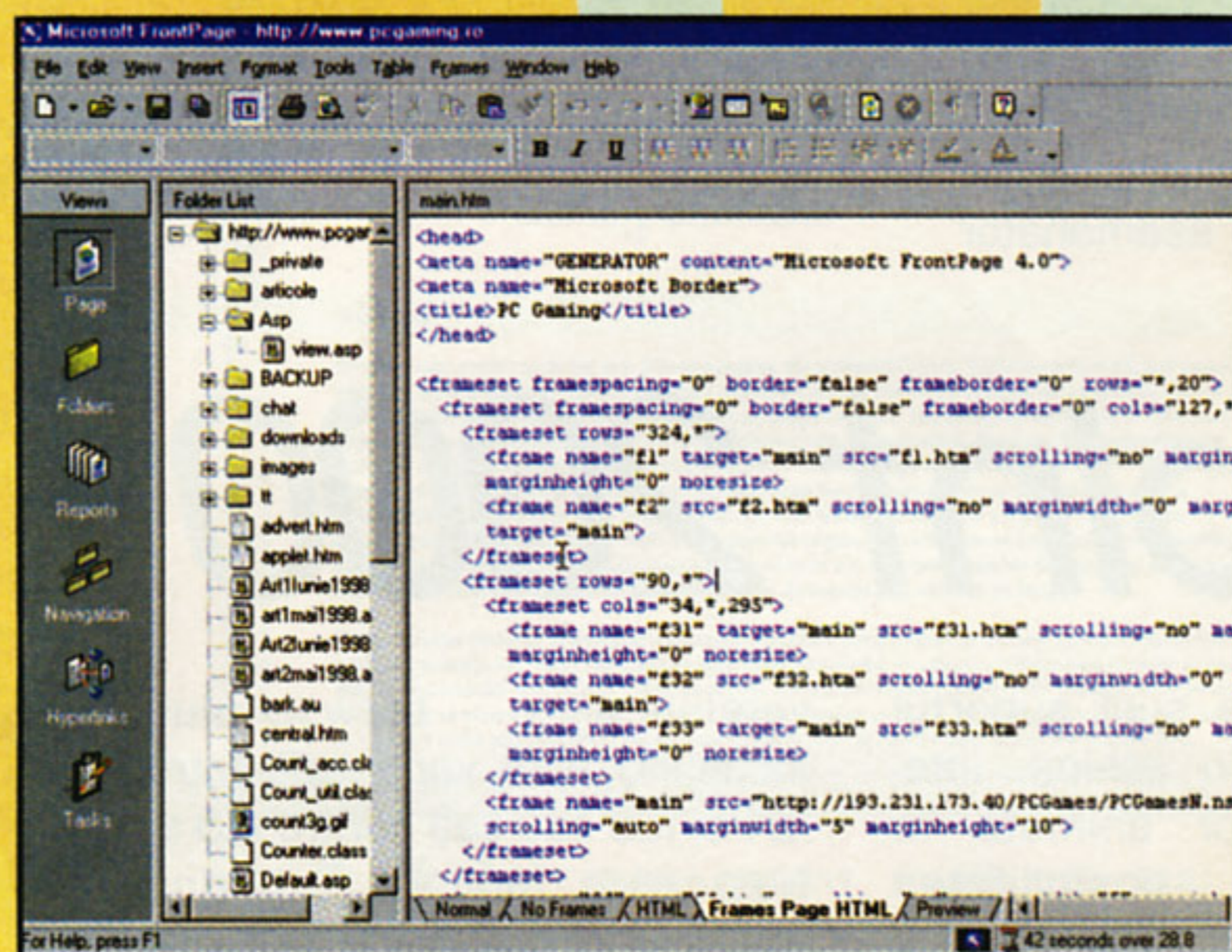
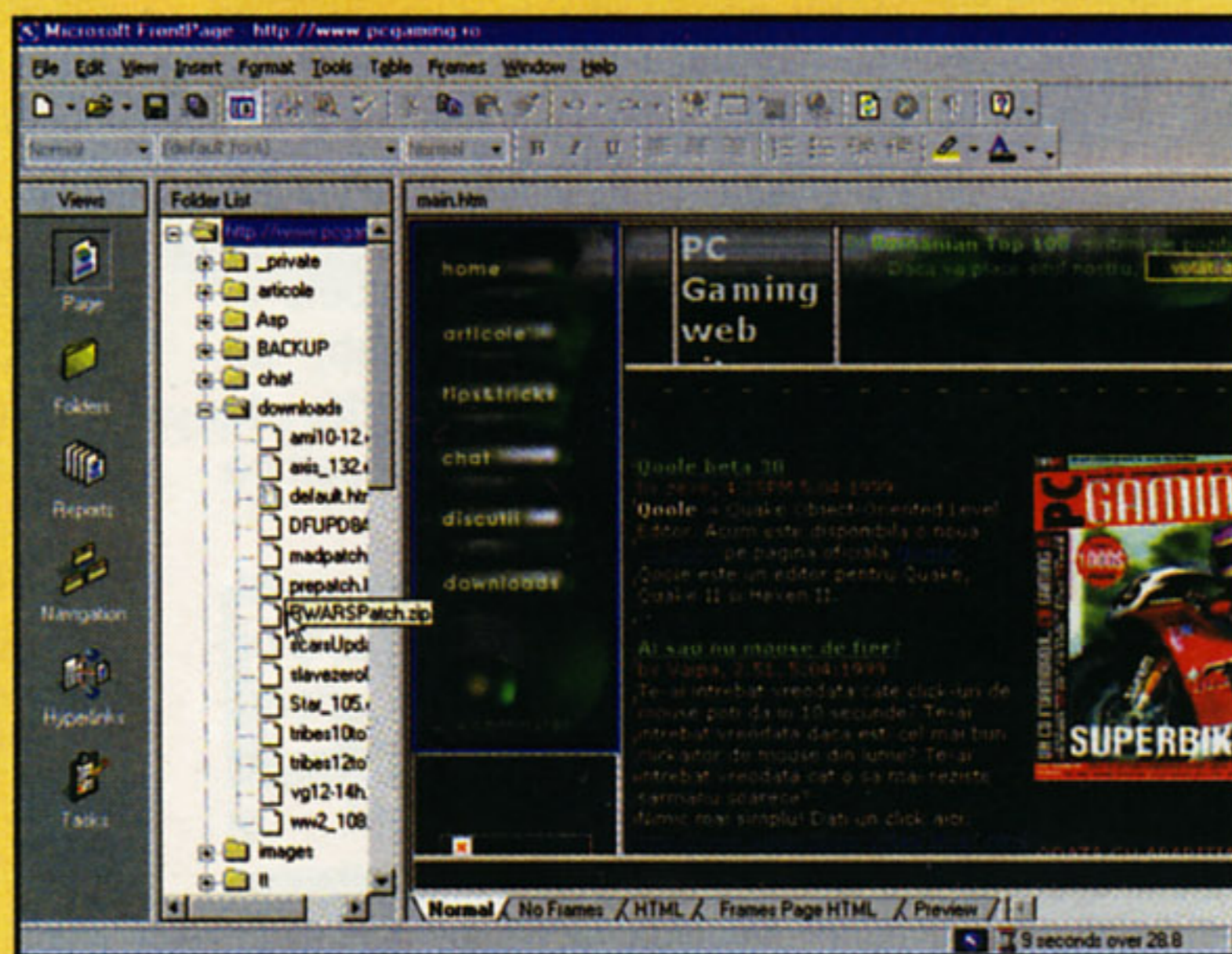
Publisher 2000 are la bază un wizard cu ajutorul căruia pot fi create în câțiva pași și cu mare ușurință toate tipurile de documente menționate mai sus.

Acesta rămâne accesibil utilizatorului chiar și după ce și-a încheiat treaba, cu ajutorul lui fiind posibile modificări ulterioare aduse anumitor caracteristici ale publicației fără a fi necesară repornirea lucrului de la început.

## Office Server Extension

Nu este atât un program cât un pachet de extensii, asemănător ca idee și superior ca funcționalitate Frontpage Server Extension-ului, având ca obiectiv realizarea unui Intranet cât mai eficient. OSE-ul aduce anumite modificări programelor din Office și Internet Explorer, implementând anumite facilități ca salvarea rapidă a documentelor direct pe serverul de web, discuții în jurul documentelor și posibilitatea subscrierii la o pagină de www, utilizatorul fiind apoi anunțat prin e-mail la modificarea acesteia sau la apariția unor comentarii. OSE-ul necesită Windows NT4 cu SP3+ sau Windows 2000 și se așează practic peste serverul de web instalat în prealabil, introducând un modul de indexare a conținutului. Acesta a fost de altfel și singurul care mi-a făcut probleme deoarece aveam o structură care conținea un director virtual cu link spre rădăcina drive-ului pe care se afla inetpub-ul iar indexarea se desfășura recursiv, la infinit, ocupând sute de MB fără să dea vreo eroare sau warning.

# Frontpage 2000



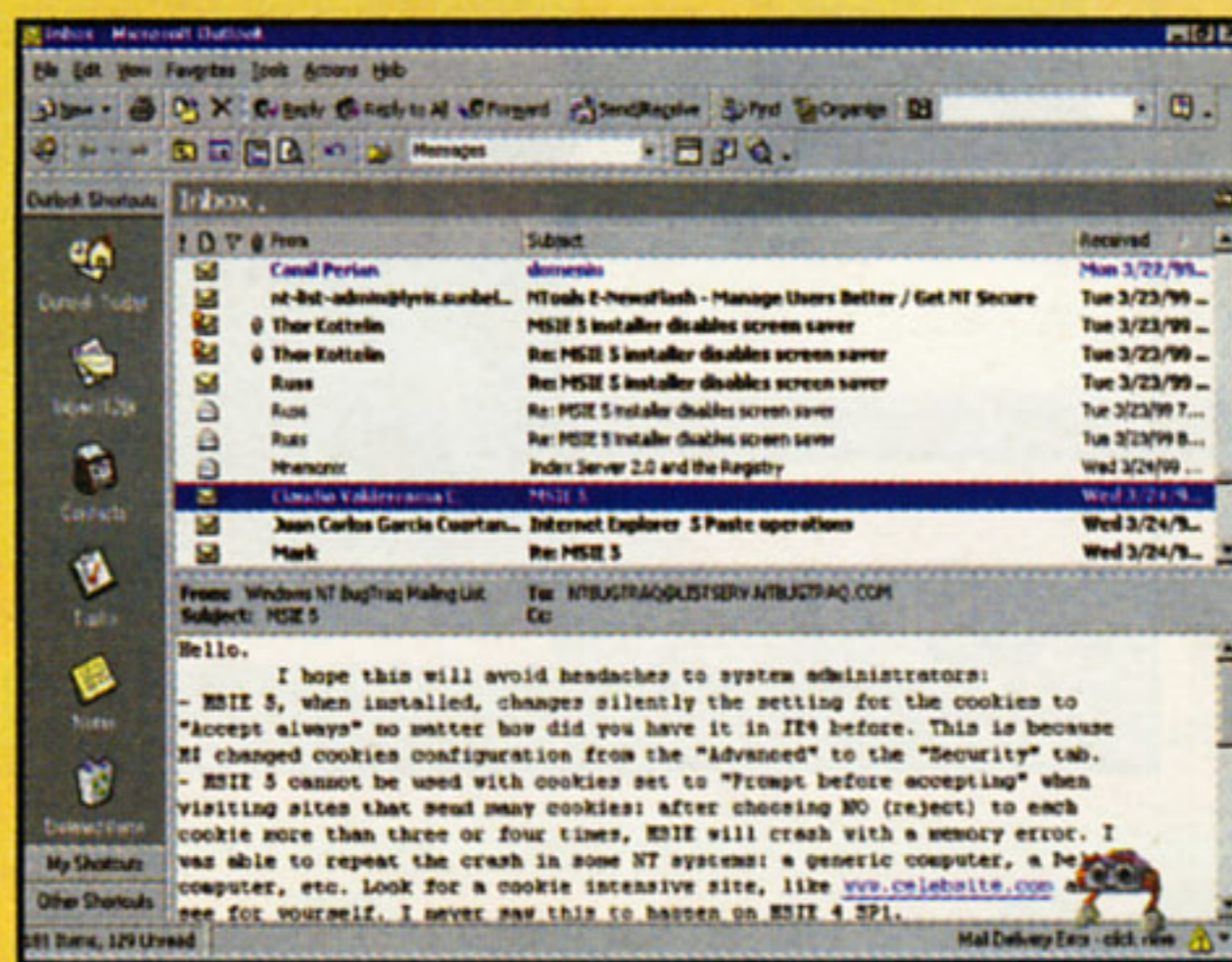
Frontpage este totuși singurul program din pachetul Office cu care se pot realiza pagini de web, restul fiind lipsite de flexibilitate și având doar funcționalitățile necesare publicării documentelor pe care le editează. Față de varianta precedentă, FP2000 nu este cu adevărat ceva nou dar multe din problemele vechi au fost eliminate de către echipa realizatoare. Pentru prima dată Frontpage nu mai strică fragmentele realizate manual sau cu alte editoare, această

facilitate fiind pusă în documentație sub titlul „Better-than-Notepad HTML Editing”. Deși aceste cuvinte sunt discutabile totuși nu se pot nega anumite atuuri ale FP-ului ca Microsoft Script Editor-ul (cu care

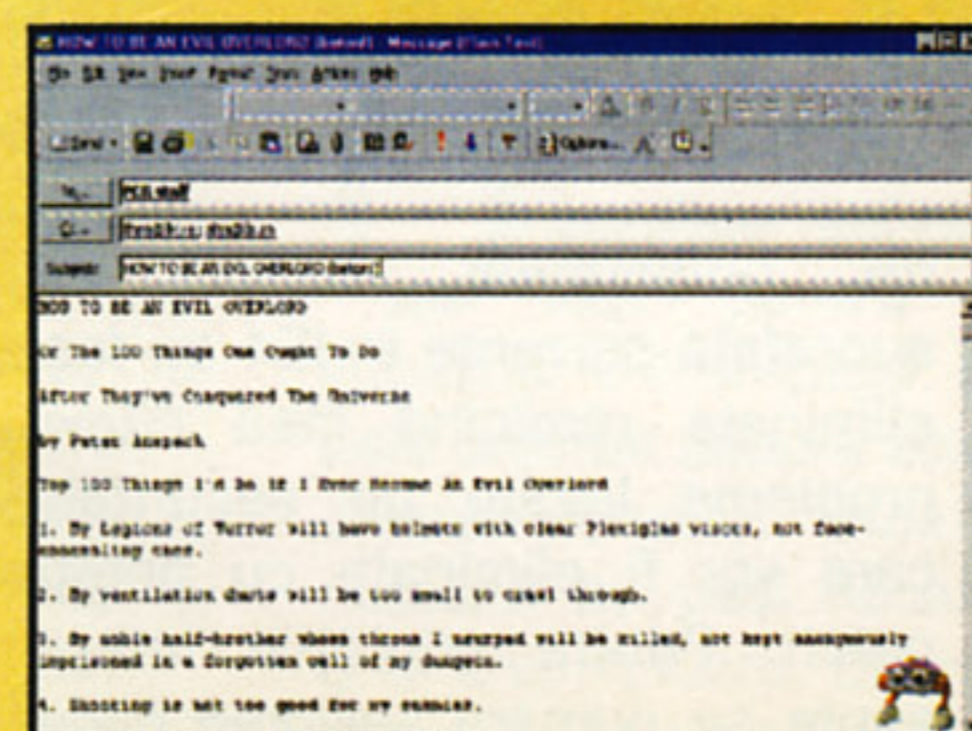
poate fi creat și debugat JavaScript sau VB Script), Pre-Built Web Components (care oferă facilitățile celorlalte componente ale Office ca Spreadsheet, PivotTable dynamic views și Chart) sau modulul care verifică automat varianta browser-ului utilizat de client, restricționând elementele cu care acesta nu este compatibil.

# Outlook 2000

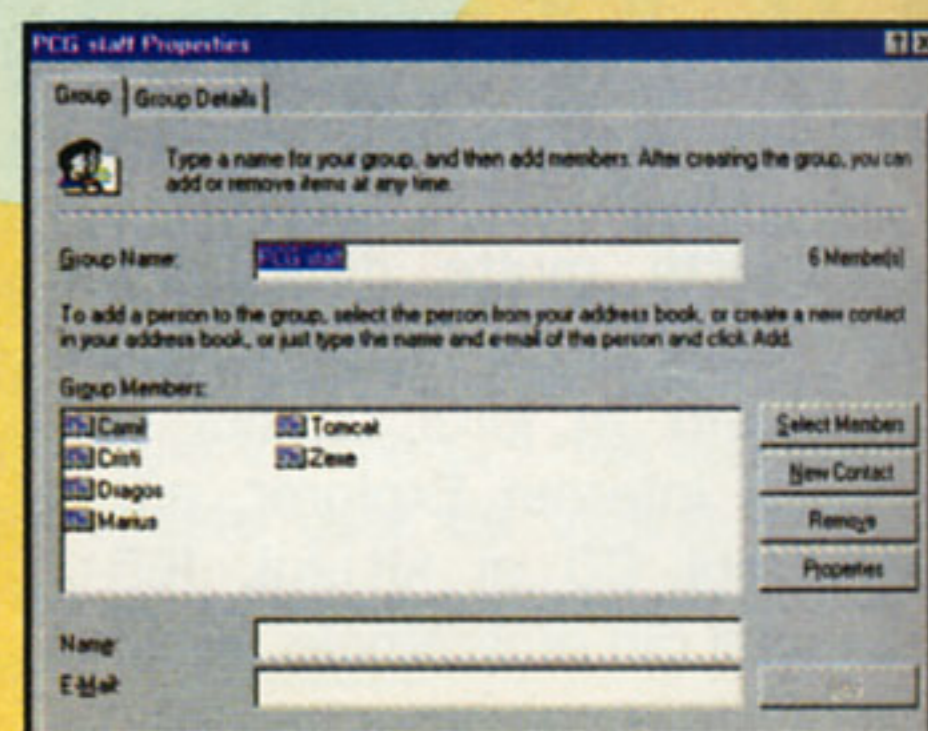
Cei mai mulți dintre noi au văzut dacă nu chiar au utilizat Outlook Express, mailer-ul din Internet Explorer de la varianta 4 în sus și în același timp varianta simplificată a Outlook-ului. Outlook 2000 se vrea un fel de armă finală în domeniul mail-erelor și probabil ar fi așa dacă nu ar fi câteva probleme care îi influențează mult modul de utilizare. Astfel există trei



modul unitar, care să cuprindă tot. Oricum cel mai important element pentru utilizatorii obișnuiți rămâne e-mail-ul, iar modulul respectiv în ciuda interfeței un pic cam aglomerate merge bine și are câteva facilități bine implementate ca filtrele de mesaje pentru eliminarea spam-ului, multiple metode de sortare, evidențierea mesajelor și interfață configurabilă.



moduri de configurare: ca program de e-mail Internet (cu suport de fax), ca program de e-mail pentru corporații cu Intranet (fără fax) sau ca Contact Manager și Scheduler pentru aranjarea întâlnirilor și a agendei personale. Schimbarea între cele trei moduri de lucru este posibilă dar ar fi fost mult mai simplu un





# AMD K6 III

În numărul trecut PC Gaming ați putut citi un articol despre noul născut Intel: Katmai (Pentium III). A sosit momentul să dăm cuvântul taberei opuse: AMD. Veșnic în concurență de-a lungul istoriei PC-ului, cele două companii continuă umăr la urmă cursa pentru supremația pe piață. Drept răspuns la Katmai, AMD a realizat procesorul K6-3, așadar avem de-a face cu un paralelism perfect, un fel de procesoare-gemene.

## PRIMA IMPRESIE

Ce înseamnă de fapt K6-3? Iată descifrarea acestui cod:

### Microarhitectură superscalară RISC86:

- zece unități de execuție specializate în paralel
- predicția salturilor pe două nivele
- execuție speculativă
- execuție "out-of-order"
- redenumirea regiștrilor și forward-aria datelor
- pînă la 6 instrucțiuni RISC86 pe o frecvență de tact.

### Cache TriLevel:

- oferă posibilitatea folosirii celei mai mari cantități de memorie cache pentru sistemele desktop de pînă acum.
- 320 KB cache total: 64 KB de cache intern Level 1 (32 KB pentru instrucțiuni, 32 KB pentru date - dual ported); 256 KB cache intern Level 2 write-back. Design-ul multiport al cache-ului intern permite scrierea/citirea simultană pe 64 de biți. Cache-ul Level 2 este asociativ pe 4 căi ceea ce permite gestionarea optimă a datelor.
- interfață la 100 MHz cu un cache Level 3 disponibil pe anumite plăci de bază (Super7)

### Tehnologie 3DNow!:

- 21 de noi instrucțiuni SIMD pentru

- sporirea performanței pentru aplicațiile 3D și multimedia
- un maxim de 4 instrucțiuni FPU pe ciclu
- multiplicator și ALU separate pentru executarea superscalară a instrucțiunilor
- compatibil cu familia x86.

Chipul este realizat în tehnologia de 0.25 microni cu cinci straturi și cuprinde 21.3 milioane tranzistori. Are o suprafață de 118 mm pătrați și este disponibil într-o capsulă CPGA (Ceramic Pin Grid Array) cu 321 de pini (compatibilă cu platforma Super7).

### NIVELU' TREI

Unul dintre atu-urile principale ale K6 3 îl constituie memoria cache. Chiar dacă cache-ul intern (L1 și L2) nu este foarte mare (544 KB ca la Pentium - 32 K L1 + 512 L2), modul în care este proiectat îi conferă calități în zona vitezei, sistemul multiport permițînd accesul simultan la ambele nivele și conduce la scriere/citire concomitente într-un singur ciclu. Un alt factor ce îmbunătățește performanțele este frecvența la care lucrează aceste memorii cache. Cache-ul L2 fiind intern beneficiază de o frecvență egală cu cea procesorului. Așadar, făcînd un calcul simplu ajungem la următoarele rezultate: Dacă lărgimea de bandă maximă pentru un cache L2 extern la 100 MHz este de 800 MB/s, același cache, intern însă, lucrează la 450 MHz și poate ajunge la 3600 MB/s. Și asta pe un singur port - tehnologia multiport conduce la dublarea acestui număr. Dimensiunile cache-ului pot fi ajustate însă prin folosirea unui cache Level 3, disponibil pe placa de bază. Acesta poate să meargă de la 512 KB pînă la 2 MB, așadar într-un sistem cu AMD K6 3 se poate ajunge pînă la 2368 KB de memorie cache, spre deosebire de



un sistem cu Pentium III al cărui cache este constant 544 KB, neputîndu-se vorbi în acest caz de cache Level 3.

Paralela K6-3/Pentium III se poate prelungi. Aveți o imagine a acestei comparații:

S-ar părea că AMD a învățat din lecția Celeron că un cache rapid contează foarte mult. Drept urmare, K6-3 beneficiază de un cache intern de 10 ori mai mare decît cel al Pentium-ului ce include cache-ul L2 ce merge la frecvența întregă. Ei nu s-au oprit aici ci au găsit o soluție pentru un spor de memorie cache prin introducerea nivelului 3. Totuși, principalul actor este procesorul însuși unde se vede că P III conduce din punct de vedere al frecvenței, ceea ce s-ar putea să conteze.

Îmbunătățirile aduse de tehnologiile pentru calculul multimedia și 3D, au un precedent în cazul MMX vs 3D Now! din K6-2. Atunci Intel a pierdut, dar nici AMD nu s-a putut lauda cu o victorie totală din pricina suportului destul de slab al producătorilor de soft ce nu și-au optimizat titlurile pentru 3DNow!. Se pare că lucrurile se așează pe un făgaș mai normal, iar aplicațiile nu se vor mai poticni în fața FPU-ului slab din K6-3. Însă nu se știe încă ce impact asupra performanței îl va avea componenta Streaming SIMD Extension - cum a fost rebotezat KNI - din Katmai-ul lui Intel.

AMD a realizat un test cu 3 sisteme: un K6-3 la 450 MHz (cu 512 cache Level 3), un Pentium III la 450 MHz și un Pentium III la 500 MHz. Rezultatele Winstone 99 sub Windows 98 sunt, respectiv: 23.3, 21.9 și 22.9; iar sub Windows NT: 32.5, 31.2, 33.0. Așadar s-ar părea că Katmai este depășit cu aproximativ 5 % de K6-3 la frecvențe egale. Cît de corecte sunt aceste date, rămîne de văzut și sper ca în curînd să vă pot furniza astfel de rezultate venite direct din fundul curții PC Gaming.

Nu avem decît să așteptăm puțin. Urmează acum un război al strategiei de marketing și de suport al produsului, alături de unul al prețurilor. Cine va învinge? Să sperăm că utilizatorul!

Caracteristica procesor	AMD K6-3	Intel PIII
Proces tehnologic (microni)	0.25	0.25
Marime chip (mm <sup>2</sup> )	118	140
Frecvența ceas (MHz)	400 și 450	450 și 500
Cache total - maxim (KB)	2368	544
Cache intern (KB)	320	32
Cache L2 (KB)	256	512
Frecvența cache L2	full speed	half speed
Suport cache L3	Da (pina la 2 MB)	Nu
Frecvența internă (MHz)	100	100
Suport MMX <sup>(TM)</sup>	Da	Da
Tehnologie pentru calcul multimedia și 3D	Da - 3D Now!	Da - Streaming SIMD Extensions (KNI)
Suport AGP	Da	Da
Compatibilitate X86	Da	Da

# Voodoo 3 - 2000

**PLACĂ GRAFICĂ:** Voodoo 3 2000

**DISTRIBUITOR:** SPRiNT - tel: 01-335.59.50

**REDACTOR:** Marius Neacșa



Ată că am ajuns în cele din urmă față în față cu mult-râvnitul Voodoo 3. Așteptat de mulți, ultima realizare a 3Dfx încearcă să devină o prezență obișnuită în calculatoarele de pretutindeni. Până ce lucrurile vor ajunge acolo, aveți la dispoziție articolul de față în care puteți afla la ce să vă așteptați.

## Introducing

Așadar, să facem prezentările: Ea este o placă video Voodoo 3 2000 pentru portul AGP - mezina familiei Voodoo 3 produsă de STB. Ce am primit la redacție a fost un fel de placă "bulk" însoțită de un CD-ROM cu driveri și un manual al plăcii în format PDF.

Instalarea a fost simplă, atât din punct de vedere hard cât și soft. Calculatorul care a "găzduit-o" pe vedetă a fost un Pentium 2 350 cu 128 MB RAM.

## Specificații

Caracteristicile principale ale plăcii, luate din manual sunt:

- Accelerator grafic pe 128 de biți
  - Suport pentru AGP x2 (există și versiune PCI)
  - 16MB la 143MHz SDRAM ce conduce la 16.7 milioane de culori la o rezoluție de 1600x1200
  - RAMDAC cu o frecvență de 300MHz ce poate susține frecvențe de reîmprospătare de până la 160 Hz
  - Funcții de accelerare 3D printre care: Biliniar și Triliniar Filtering, Texture Blending, transparentă și 16/24 bit Z-buffering
  - Suport pentru DirectDraw, Direct3D, DirectVideo, and ActiveX
- După ce am stat câteva ore bune alături de V3 aș putea să discut puțin aceste afirmații.

Așa cum se știe, suportul pentru AGP este zero. Voodoo 3 nu folosește facilitățile acestui port și mai mult, pentru a putea rula 3D Mark și Half Life cu driver de Direct3D trebuie setat în BIOS "AGP aperture size" (mărimea memoriei sistem pusă la dispoziția plăcii video AGP) la valoarea minimă.

Deși dorit Z-Buffering-ul pe 24 de biți nu este confirmat de 3D Mark ce nu arată că ar fi disponibil iar rezoluția maximă pentru 3D este de 1280\*1024.

## Control Panel

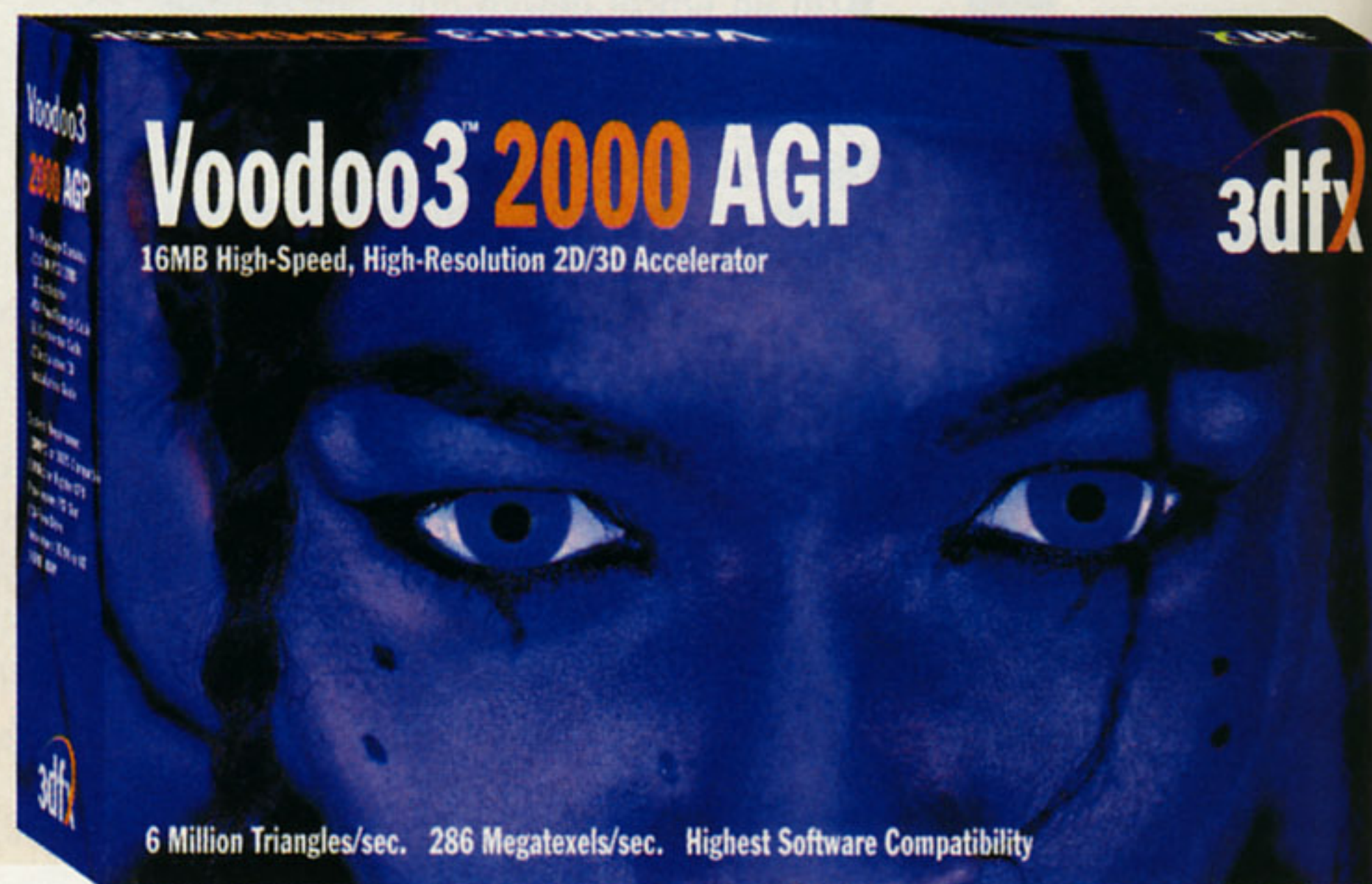
Opțiunile care pot fi modificate în "3Dfx Tools" în Control Panel sunt: "Tweaks" și "Info" din Display Properties. Așa cum obișnuiește 3Dfx, acestea permit niște setări minime, neputându-se efectua niște ajustări pentru sporirea performanței ca overclocking sau vsync off. O problemă întâlnită în general la plăcile 3Dfx, dar care acum a fost pentru prima dată în mare proporție înlăturată este compatibilitatea.

## Compatibilitate

În toate jocurile pe care le-am încercat placa a mers foarte bine, și nu a dat semne că nu s-ar înțelege cu ele. Am jucat astfel Quake 2 în 1024\*768, în aceeași rezoluție am jucat și Aliens Versus Predator ca și Half Life. Toate trei au mers perfect însă lucrul cel mai neplăcut pe care l-au relevat este supraîncălzirea plăcii, după 1 - 2 ore de jucat ceva, Voodoo 3 2000-ul fiind foarte capabil de a pregăti o omletă sau o friptură la temperatura pe care o are.

Chiar dacă rezultatele nu sunt uluitoare, trebuie evidențiat diferența minoră între cele două rezoluții clasice, 640\*460 și 800\*600.

În Half Life lucrurile stau foarte



bine fiind evident chiar dacă îmbunătățirea față de Voodoo 2 nu este așa de mare că evoluția de-a lungul rezoluțiilor mai mari înclină balanța net în favoarea Voodoo 3. În testele efectuate cu 3D Mark, Voodoo 3 2000 excelează la testele pentru rata de umplere unde obține 130 MTexels/sec și 243 MTexels/s (cu multi-texturing), precum și viteza de rendare a texturilor. Comparete cu rezultatele unui Riva TNT cifrele indică o diferență de peste 75%!

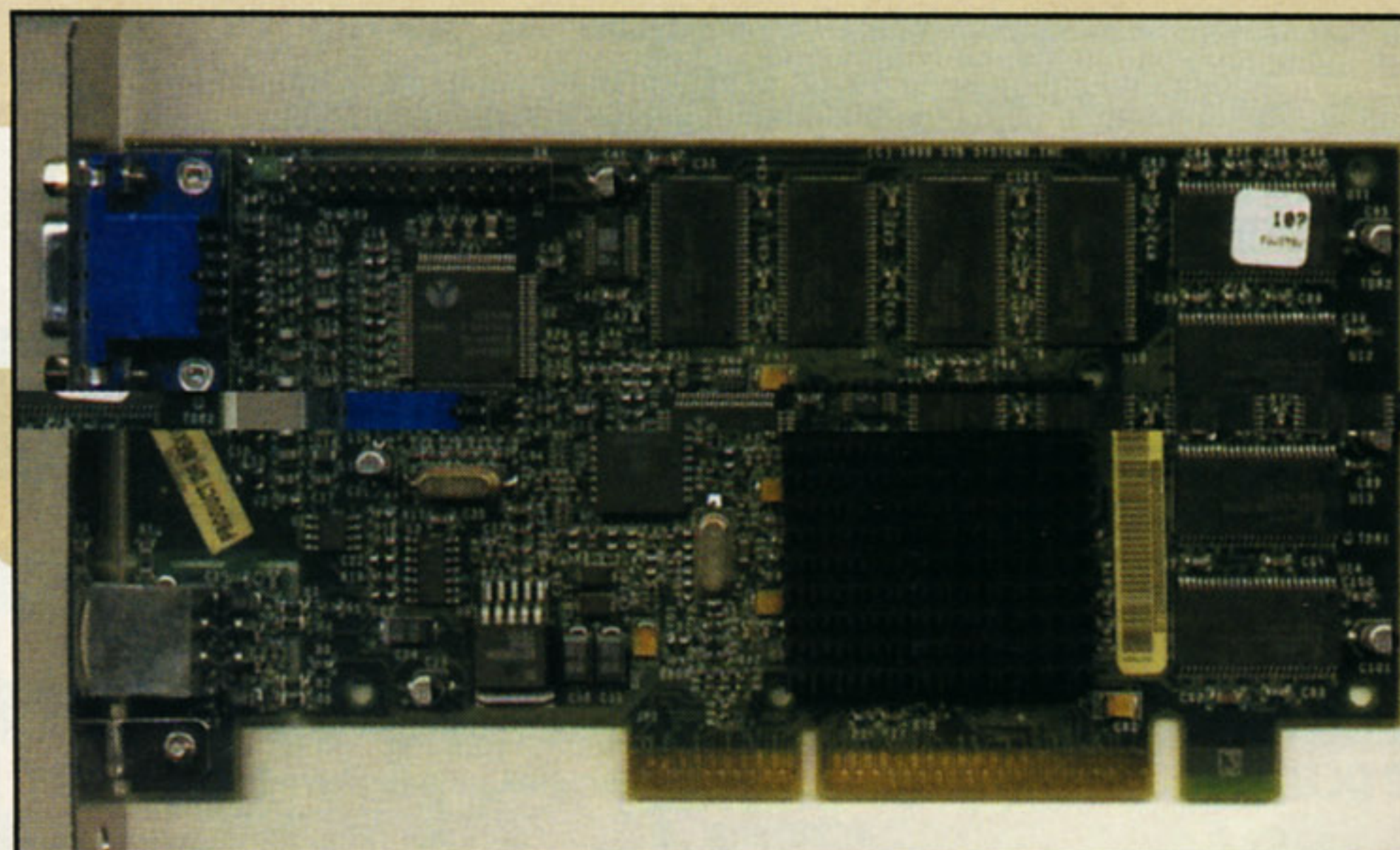
## Culoare pentru fiecare

Dacă tragem linie și adunăm, ajungem la rezultatul că Voodoo 3 2000 nu reprezintă un salt extraordinar. Bineînțeles că îmbunătățirile sunt evidente, dar probabil că multă lume se aștepta la mai mult (AGP

nu este, 32 bit nu este, 32 MB nu este).

Voodoo 3 este o placă ce are ca scop obținerea unei viteze cât mai mari în jocuri fiind sacrificată într-o oarecare măsură calitatea grafică prin neimplementarea opțiunilor mai sus amintite, opțiuni ce pot fi găsite pe plăci ca TNT sau Ati Rage 128 dar la viteze mai mici.

Nu trebuie deasemenea trecute cu vederea punctele forte ale acestei plăci video printre care se numără engine-ul 2D foarte puternic ce suportă rezoluții de până la 2046x1536 în 256, 65K, 16.7M culori la 60 Hz, calitatea asigurată de 3Dfx și STB, performanțele 3D (probabil că o versiune îmbunătățită driver-elor ar putea să aducă lucruri noi; driverele poartă versiunea 4.11.01.0441-1.00 din 20/03/1999) și sunt superioare oricărui concurent aflat la ora aceasta pe piață. Să vedem cum o să fie lumea 3D după apariția Savage 4 și Riva TNT 2 sau G400. Nu cunosc deocamdată prețul unui Voodoo 3 2000. Probabil dacă acesta va asigura un raport performanță/preț satisfăcător, va fi vorba de o placă echilibrată. Oricum, dacă vreți cea mai accelerare dintre accelerări, aveți nevoie de un Voodoo 3 (chiar dacă nu neapărat varianta 2000).



## CUVÂNTUL FPS-ULUI

Q2 Crusher/Demo1/Demo2 = Quake 2 Crusher/Demo1/Demo2  
HL Mine1/Blowout = Half Life Mine 1/ Blowout

PLACĂ	CHIPSET	Q2 - CRUSHER			Q2 - DEMO1			Q2 - DEMO2			HL - BLOWOUT			HL - MINE1		
		640*480	800*600	1024*768	640*480	800*600	1024*768	640*480	800*600	1024*768	640*480	800*600	1024*768	640*480	800*600	1024*768
Creative Labs Blaster 2	Voodoo 2	39.7	34.4	-	86.6	61	-	85.3	63.6	-	-	-	-	-	-	-
Wicked 3DVengeance	Voodoo Banshee	38.5	32.8	23	64.5	44.1	28	66	46.5	30	32.1	31.8	27.5	14.2	13.8	12.6
STB Voodoo 3	Voodoo 3 2000	43.2	43.1	40.9	98.1	93.9	74.2	92.4	90.7	75.3	34.3	34.2	34.1	21.5	21.4	21.1

# Booster 240 DLX + Subwoofer 100

Degeaba ai un SB Live! dacă conectezi la el un difuzor furat de la un radio "Derby".

Trebuie să vă gândiți, mai ales în momentul în care vă cumpărați un calculator nou, dacă nu ar fi bine să-l dotați cu un sistem de difuzoare performant. Iată în continuare un exemplu de astfel de sistem format din două componente: boxele "Booster 240 DLX" și subwoofer-ul "Subwoofer 100". Ambele fac parte din gama de produse "MAXI" realizată de Guillemot.



Soluția ce cuprinde în configurație un subwoofer reprezintă un mod excelent de a îmbunătăți calitatea sunetului. Una dintre lipsurile majore ale boxelor obișnuite de PC - lipsa calității în domeniul sunetelor joase este rezolvată foarte eficient. Pur și simplu se pare că ai schimbat placa de sunet sau că muzica vine dintr-o linie stereo profesională. Puterea lui SW 100 (12 Wat - la care se adaugă cea a boxelor) te face să simți, laolaltă cu întregul bloc, fiecare vibrație joasă din muzica de pe CD sau - mai ales - fiecare explozie, împușcătură sau turație a motorului în jocuri.

Boxele active sunt și ele pe măsură. Pe lângă difuzorul "clasic" se mai găsesc unul pentru frecvențe înalte și un subwoofer ce dezvoltă o putere de 10x2 Wat pe 2 căi. Calitatea sunetului este foarte bună și poate fi reglată simplu prin cele două potențiometre

pentru înalte și bași care împreună cu un potențiommentru de volum, un led-



indicator și butonul de pornit-oprit formează "interfața". Pe aceeași boxă mai sunt disponibile doi conectori "jack" de 1/4" pentru microfon și căști.

Acesta este viitorul. Pentru că este foarte greu să revii la soluțiile "clasice" după o asemenea experiență. Ai senzația că ți se refuză ceva, că sunetul este mutilat. Acest sistem de boxe și sub-woofer este distribuit de Ubisoft România, tel 231 6769.

## Specificații tehnice

### BOXE:

- Guillemot "Buster 240 DLX":
- Ecranate magnetic;
  - Putere 10 Wat +10 Wat pe 2 căi RMS; 300 Wat P.M.P.O
  - Dimensiuni : 22,5 \* 15 \* 13 cm; greutate: 3.5 kg
  - Alimentare: 14 V, 1 A
  - Conectori: "jack" de 1/4" cu cablu de 2.5 m între boxe
  - Frecvență: 20 - 20000 Hz; semnal zgomot > 45 dB
  - Sensitivitate: 200 mV - 1.5 V; impedanță: 15 KOhm

### SUBWOOFER:

- Guillemot "Subwoofer 100":
- Putere: 12 Wat
  - Alimentare: 15 V
  - Conectori: "jack" de 1/4"
  - Frecvență: 35 - 20000 Hz
  - Impedanță: 8 Ohm

# Guillemot Race Leader Force Feedback

În principal, un volan cu pedale poate fi asemănat cu un joystick a cărui axă Y (sus-jos) este controlată de pedale (jos = frână; sus = accelerație), axa X (sfînga - dreapta) este controlată de volan pe care se găsesc și butoane (cu cît mai multe cu afit mai bine). Race Leader este special proiectat pentru cursele de Formula1 ceea ce implică:

- o formă a volanului specială, "importată" direct de la monoposturi
- butoanele A și B sunt plasate sub forma unui schimător de viteze pentru monopost.

Kit-ul este format așadar din două piese principale: volanul și pedalele. Pentru evitarea "accidentelor" volanul se poate prinde de birou cu 2 piese în genul mașinilor de tocat carne. Sistemul principal de prindere este destul de slab, format din 4 ventuze, însă cele 2 cleme ajută la prinderea sa mult mai bună.

Pe volan se află 14 butoane (2 sunt redundante, rezultă un număr de 12 butoane disponibile) plus un "POV (point of view) Hat" cu 8 poziții. Interfața cu PC-ul se realizează, nu cum mă așteptam prin game port, ci prin portul serial (conector de 9 pini). Aici se ridică o problemă pentru cei cu carcase mai vechi care nu au decât un conector de 9 pini în care se află mouse-ul și care nu pot folosi la un moment dat decât mouse-ul sau volanul. Acest inconvenient dispare în momentul în care

mouse-ul are loc într-un conector PS/2 sau în al doilea conector cu 9 pini.

## SOFT

Conectarea a fost gata în câteva secunde. Windows-ul 98 a recunoscut imediat RL și a încărcat automat driverele de pe CD-ul livrat. Imediat în "System/Sound, video and game controllers" apare device-ul "Race Leader Force Feedback (serial)", iar în "Control Panel/Game Controllers" poți să testezi funcțiile (mișcare orizontală/verticală, butoanele și POV), să setezi nivelul Force Feedback, și mai ales să testezi setările.

După această configurare, poți instala programul "Race Leader FFB Editor" cu ajutorul căruia poți programa un macro (șir secvențial de taste) pe care îl asignezi unui buton. Se pot realiza în acest mod presetări pentru orice joc, presetări ce pot fi salvate și încărcate.

## JOCURI

În primul rînd trebuie să te joci pe un astfel de dispozitiv ca să înțelegi ce înseamnă. La toate simulatoarele de mașini lucrurile sunt privite dintr-o altă perspectivă. Mașina se controlează mult mai intuitiv - deși mai greu decât pe taste - fiind necesar un timp pentru a te obișnui. Poți să controlezi mult mai bine accelerația,

poți să menții volanul virat foarte ușor și butoanele foarte accesibile permit controlul instantaneu a diferitelor funcții ale mașinii (cutie de viteză, lumini, eventuale arme). În mod normal, acesta ar trebui să fie principalul avantaj: conducerea mult mai intuitivă și mai ușoară a mașinii. Dar aici se mai adaugă un ingredient: Force FeedBack-ul! Volanul se învîrte, tremură și vibrează în concordanță cu derapajele, răsturnările, accelerația sau suprafața pe care mașina rulează.

Toate aceste elemente de simulare nu pot fi găsite însă decât într-un simulator performant. Nu toate jocurile fac parte din această categorie, deci nu toate implementează aceste funcții. Capul de afiș îl deține Need 4 Speed III care posedă întreg tacîmul: vibrații motor, derapaje, ciocniri, suprafața rulată. La egalitate

se află Monaco Grand Prix F1 Racing Simulation care vine pe CD-ul cu driver-e care implementează și șocurile produse de schimbarea vitezei.

Chiar dacă nu sunt un fan al simulatoarelor auto, am jucat vreo 10 pentru a testa volanul și pot spune că nu mă plîng. Unele nu au opțiune de FF, iar altele au doar câteva funcții (derapaje și ciocniri). Am reușit să găsesc câteva în care să trebuiască să folosești și butoanele de pe volan și am remarcat comoditatea cu care acestea se pot folosi.

Așadar, nu cred că mai voi juca un simulator auto fără să mă gândesc la cele două principale calități ale acestui volan cu force-feedback: modul ușor și intuitiv de condus și interactivitatea sporită dată de feedback. Volanul este distribuit de firma Ubisoft, telefon: 231.67.69



# S3 SAVAGE 4

**F**ondata în 1989 compania S3 a dus o politică "middle range" de succes, de-a lungul acestor ani multe din calculatoarele personale folosind drept placă grafică unul dintre produsele lor. Bineînțeles că în aceste condiții piața de încercare 3D a fost destul de greu de trecut, exemplu fiind fiasco-ul Virge concurent slab al Voodoo-ului de la 3Dfx. Pentru amenințarea Voodoo 2, S3 a pregătit Savage3D, un chip care a integrat foarte multă cercetare și părea să promită dar care s-a dovedit un produs prematur, neasimilat de piață. Acest lucru a condus la întreruperea colaborării cu producătorii de plăci video (în special Diamond Multimedia) și se părea că S3 o ia la vale. Se pare însă că S3 nu și-a spus ultimul cuvânt. Acum ei rostesc răspicat: "Savage 4".

## SAVAGE 4 CLEAR & LOUD

Se pare că ne putem aștepta la vremuri foarte bune din punct de vedere al accelerării 3D pe PC. Noul val impus de Voodoo 3 de la 3Dfx a cuprins, pe lângă Savage 4 - S3 și

TNT 2 - nVidia sau G400 - Matrox. Hai să vedem care este situația "salbaticului" - pe scurt.

### Specificații generale:

- arhitectura 3D într-un singur ciclu
- engine grafic 3D cu performanțe pînă la 8 milioane triunghiuri/secundă
- lucru pe 128 de biți
- 140 milioane pixeli/secundă pentru trilinear fill rate
- suport AGP 2x și AGP 4x
- algoritm S3 DirectX 6.0 de compresie a texturilor (S3TC)
- suport pentru monitoare "flat panel"
- redare DVD de calitate înaltă.

### Specificații engine 3D:

- multi-texturing într-un singur pas
- bump mapping implementat hardware
- anti-aliasing pentru întreaga scenă renderată
- filtrare antistropică
- filtrare trilineară într-un singur ciclu
- adîncime de culoare de 32 biți
- lumini dinamice și umbrire difuză
- alfa blending
- MPEG-2 compatibil
- ceață vertex

- 16 bit sau 24 bit Z-buffering
- anti-aliasing pentru sprite-uri, maparea reflexiei, morfarea texturilor, umbre și efecte atmosferice.

### Specificații magistrala memorie:

- interfață cu memoria la 125 MHz sau 143 Mhz
- frame buffer între 2 și 32 MB
- 1Mx16, 2Mx32 sau 4Mx16 memorii SDRAM
- 256Kx32, 512Kx32 sau 1Mx32 memorii SGRAM
- posibilitate de upgrade prin SO-DIMM

### Specificații accelerație 2D:

- engine grafic pe 128 biți
- engine pentru accelerație BitBLT, umplere poligon, umplere dreptunghi, trasare linii, scroll și cursor hardware
- culori pe 8, 16 și 32 de biți.

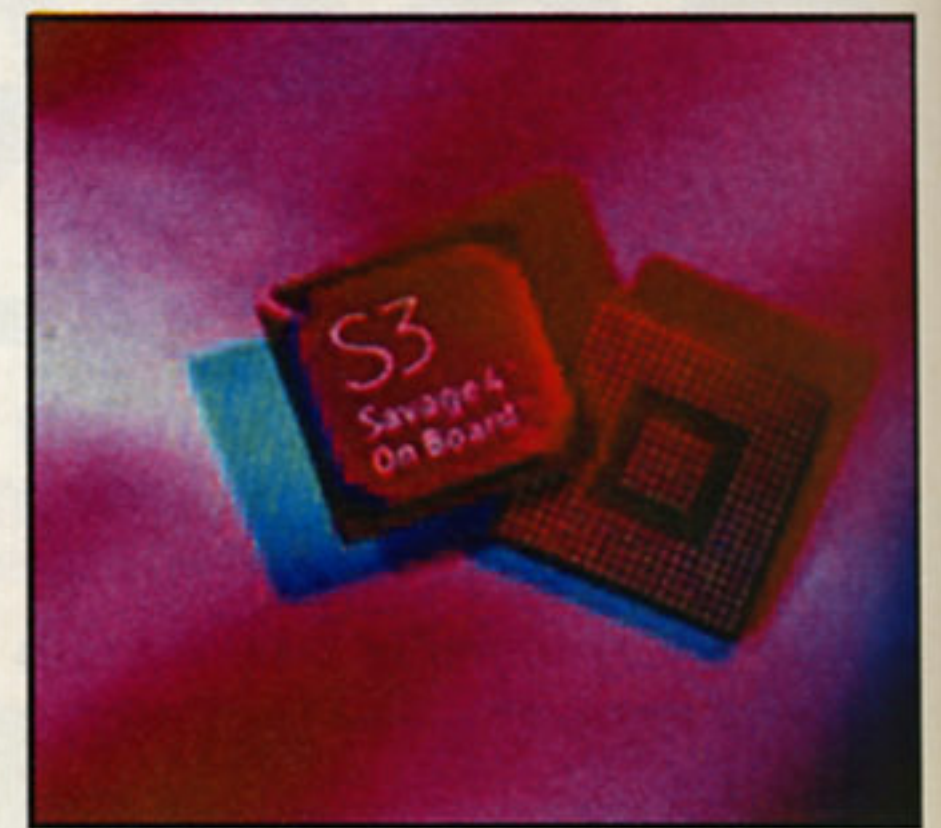
### Specificații software:

- Driver-e pentru cele mai cunoscute sisteme de operare și API: Windows 9x, Windows NT 4.0/5.0, Windows 3.x și OS/2 2.1/3.0 (Warp), Direct3D, DirectDraw and DirectShow, OpenGL ICD for Windows 9x și NT.

### Alte specificații:

- RAMDAC la 300 MHz cu gamma correction
- suport pentru flash ROM
- suport hardware și BIOS pentru VESA
- suport PCI 2.2 cu bus mastering
- siliciu de 27x27 cm cu 336 pini
- voltaj de 2.2 intern și I/O de 3.3/5 V.

Dupa cum se vede, lucrurile stau excelent. Primele teste arată un comportament pe măsura acestor specificații și dacă la aceste performanțe mai adăugăm un amănunt foarte important - calitatea imaginii - avem de-a face cu un produs de excepție. Principalul factor ce determină această calitate este sistemul de comprimare al texturilor pus la punct de S3 care a devenit deja un standard în DirectX 6 și cu ajutorul căruia se poate ajunge la o rată de comprimare de pînă la 1:6. Acest aspect este tratat separat în caseta



S3TC.

## SOFTWARE TALKS

Din fericire sunt implementate în drivere suport pentru noile procesoare cu module ce suportă SIMD (Single Instruction - Multiple Data) Pentium III (KNI) și K6-3 (3DNow!). Deja există un număr de titluri care suportă S3TC, printre acestea se numără Unreal Tournament, Quake III, Anachronox, Half-Life și Expendable.

## BRUTTO

Se pare că S3 va folosi aceeași politică pe care o folosește 3Dfx cu seria de modele Voodoo 3 (2000, 3000 etc.) realizând două modele: Savage 4 GT și Savage PRO. Diferențele sunt la factorul AGP (2X față de 4X), frecvența la care lucrează memoria (125 MHz față de 143 MHz) și dimensiunea acesteia (16 MB față de 32 MB). Primele plăci grafice cu aceste chip-uri sunt așteptate în perioada Mai - Iunie, la un preț cuprins între 130 \$ și 150 \$.

Este probabil ca Savage PRO va fi desemnat să se întrecă cu mai marii din branșă. De remarcat însă facilitățile în plus pe care S3 le are față de 3Dfx (culori pe 32 biți, 32 MB memorie, AGP adevărat, texturi mai mari de 256x256, accelerație DVD, suport pentru monitoare plate), rămîine de văzut dacă vremea acceleratoarelor grafice 3D "pure" - cum este Voodoo - a apus și începe domnia acestor noi produse cu un puternic engine 3D la care se adăugă numeroase facilități care se aliniază la tendințele actuale din lumea multimedia.

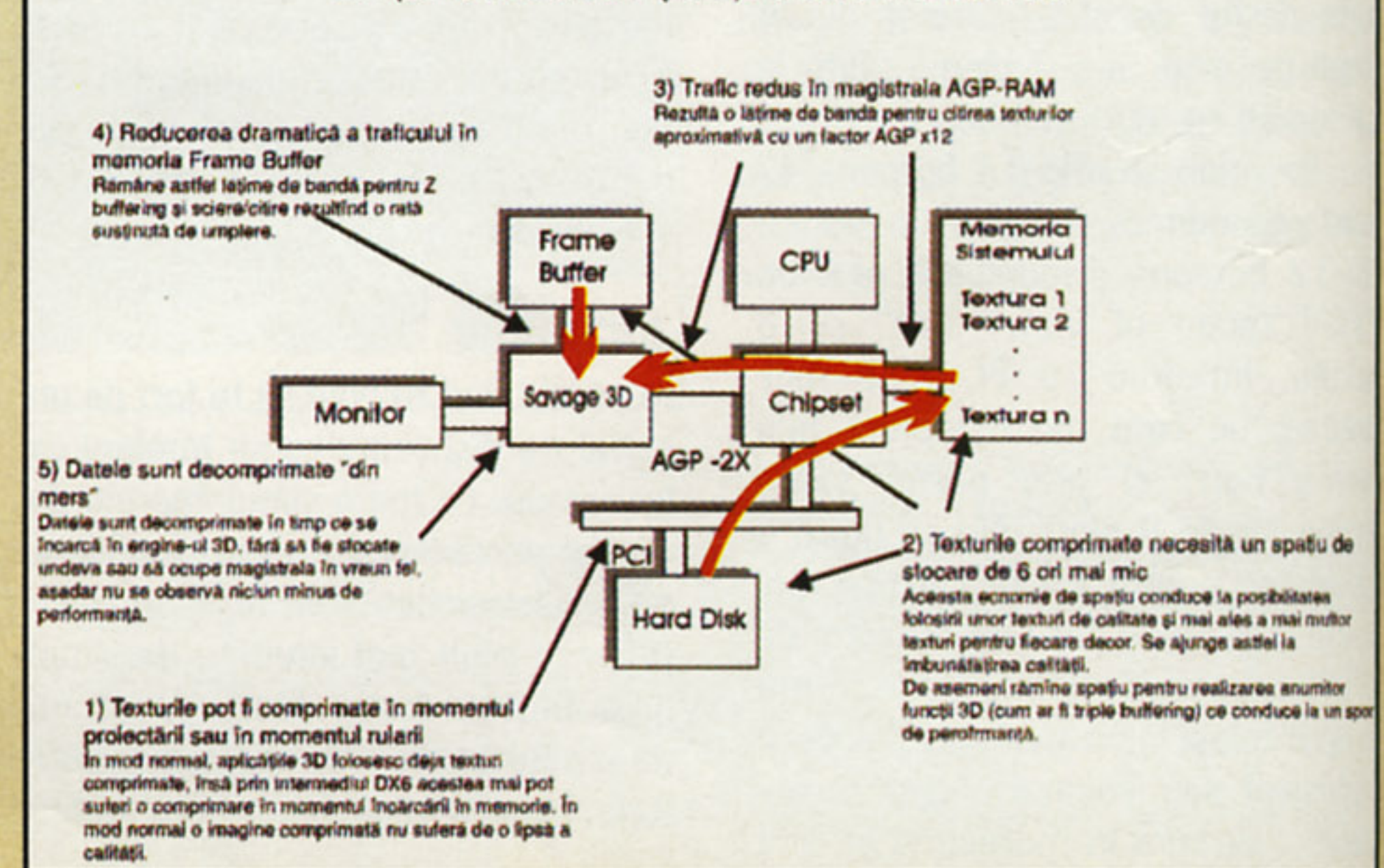


IMAGINE FĂRĂ S3 SAVAGE 4



IMAGINE CU S3 SAVAGE 4

### Comprimarea texturilor (S3TC) standard în DirectX 6.0



# MATROX G400

Compania Matrox se constituie drept un competitor de seamă în cursa pentru cel mai accelerator dintre acceleratoare. Cu o istorie presărată din plin de succese (adaptoarele grafice realizate de ei fiind de-a lungul timpului extrem de performante, destinate în special zonei "high-end"), Matrox încearcă să impună prezentului noul chip G400, o combinație 2D/3D/DVD de la care se așteaptă multe.

## BRIEFING

Chipul face parte din generația a șasea de produse Matrox, este realizat în tehnologia de 0.25 microni pe 5 straturi metalice și prezintă o arhitectură ce încorporează un engine 2D ce înglobează un nucleu VGA ultra-rapid pe 32 de biți și un "3D Rendering Array Processor" care se va ocupa de partea 3D și care depășește de 3 ori performanțele precedentului G200. Memoria disponibilă este de 8, 16 sau 32 de MB și este adresată printr-o magistrală de 128 de biți. Pentru prima dată se folosește o tehnologie DualBus pe 256 de biți ce presupune două magistrale independente de 128 biți care funcționează în paralel și conduc la un spor de performanță - anunțat - de pînă la 10 procente față de abordările "clasice" chiar și atunci când se lucrează cu rezoluții mari (rezoluție maximă:

2056x1536@32 bpp). Aceste rezoluții sunt susținute de RAMDAC-ul ce funcționează la 300 MHz, nefăcînd-se nici un fel de rabat la calitate prin folosirea tehnologiei proprietare UltraSharp RAMDAC.

Noua soluție 3D realizează în paralel afit calculele necesare procesului de render-izare 3D - prin "Floating Point 3D Setup Engine", cît și procesul de render-izare în sine, timpul necesar realizării unei scene 3D scăzînd simțitor. Calitatea își cere și aici dreptul, G400 înglobînd o facilități pentru creșterea preciziei în folosirea texturilor pe 32 de biți. Alte funcții de accelerare 3D implementate: multitexturing pe un singur ciclu; ceață vertex; lumini dinamice; umbrire Gouraud și plană în mod true color; texturi cu dimensiuni de pînă la 2048x2048 pe 32 de biți; suport pentru texturi non-pătratice; filtrare mip-mapping pe 11 nivele; filtrare biliniară, triliniară și anisotropică; Z-buffering.

## HOTSHOTS

Așa cum ne-a obișnuit, Matrox

aduce noutăți ce se anunță foarte promițătoare din punct de vedere al sporului de performanță și al calității.

**"Environment Mapped Bump Mapping"**. Este o tehnică 3D disponibilă în sub DirectX 6 cu ajutorul căreia se încearcă creșterea realismului în simularea 3D. Principiul care stă la baza acestei tehnici implică modificarea reflexiei luminii pe o suprafață ca și cum aceasta ar avea "umflături", ajungîndu-se astfel la detalii mult mai fine decît în cazul în care s-ar recurge la tehnica clasică a mapării texturilor pe poligoane. În acest pro-



ces se folosește modificarea informațiilor de culoare, lumină și umbră pentru obținerea efectelor dorite (valuri, zgârieturi, texturi "3D" etc.). Iată cîteva din titlurile care implementează această funcție: Slave Zero - Accolade, Heavy Gear 2 - Activision, Expendable - Rage Software, Messiah - Shiny, Descent III - Interplay/Outrage, Speed Busters - Ubisoft. Alte chip-uri realizează o emulare de bump mapping printr-un alpha blending în mai mulți pași.

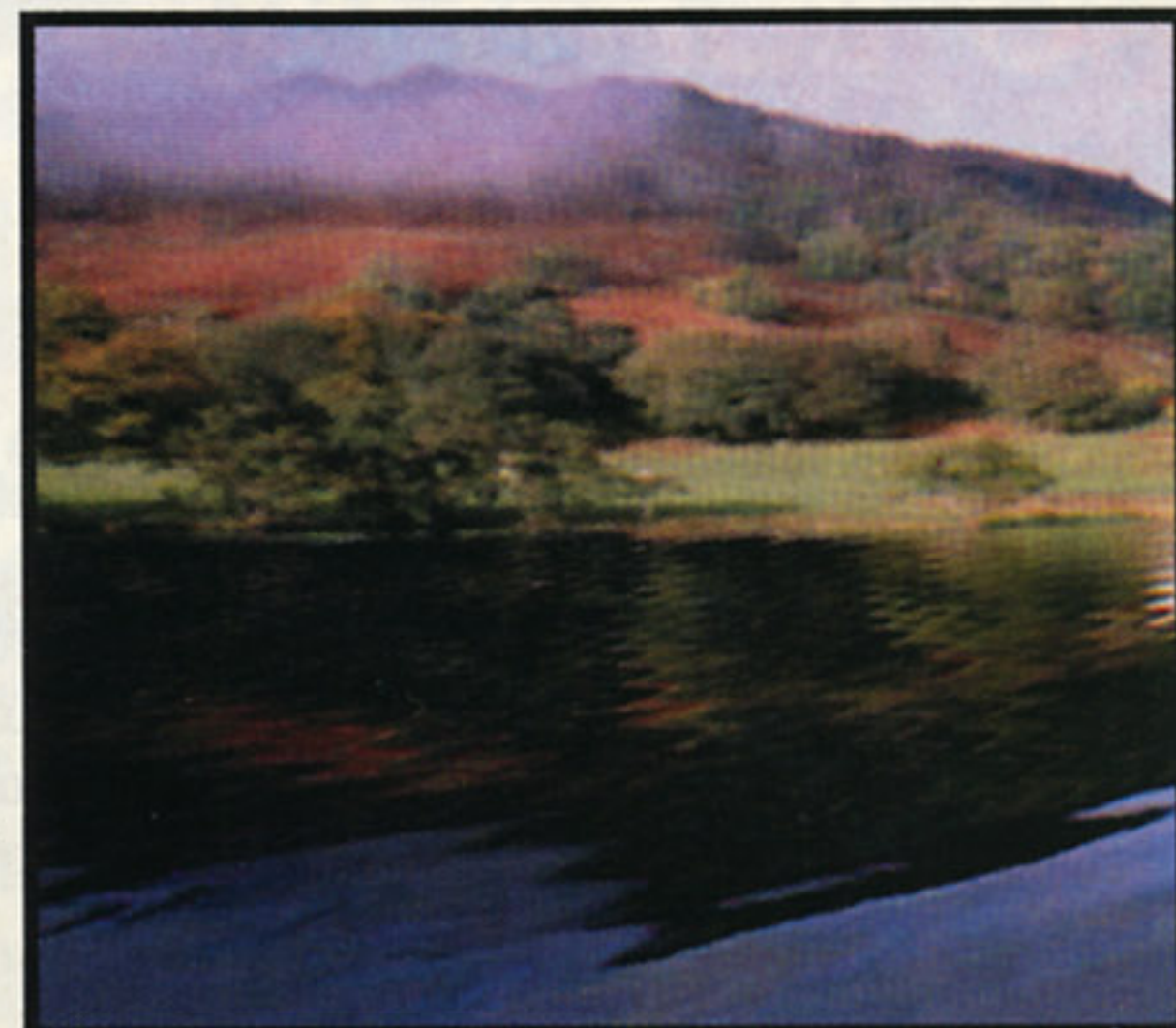
**"Vibrant Color Quality 2"**. O extensie a facilității G200 pentru imagini pe 32 de biți. Este clar că 16 biți sunt insuficienți atunci când vrei imagini cu adevărat de calitate, așa că G400 face pași hotărâți în această direcție: precizie "full" 32 bit: pipeline pe 32 de biți; buffere, texturi și Z-buffering pe 32 pe 32 de biți; 8 coeficienți de filtrare plus tehnologia UltraSharp.

**"Stencil Buffering"**. Concept asemănător cu Z-buffering și prin care se stabilește dacă un anumit pixel din scena 3D va fi render-uit sau nu. Spre deosebire de Z-buffering, stencil buffering acționează ca

o mască. Așadar, înainte ca scena să fie render-uită, i se aplică o mască din care rezultă care pixeli or să se vadă și care nu. Este evident că se reduce astfel timpul necesar realizării imaginii finale, mai ales dacă acest procedeu se aplică în cazurile în care există porțiuni din imagine care nu se modifică în timp (de exemplu cockpit-ul) și cu cît dimensiunile acesteia sunt mai mari. G400 suportă Z-buffering pe 16 biți, stencil buffering pe 8 biți laolaltă cu Z-buffering pe 24 de biți și Z-buffering pe 32 de biți.

**"AGP 4X Multi-Threaded Bus Mastering"**. Prin aceasta se încearcă atingerea maximumului de 1 GB/s disponibil prin AGP4. G400 este capabil să folosească canalele DMA pentru a accesa date din memoria sistemului (RAM) ca și cum acestea s-ar afla în memoria locală. Pentru realizarea fluxului de date susținut buffer-ele interne permit reducerea timpilor morți și inițierea unor "Extended Burst Transactions" foarte rapide. Arhitectura Symmetric Rendering (SRA) organizează memoria într-un sistem ierarhic pe trei nivel: cache-ul din chip, memoria locală și memoria sistem. Pentru sporirea vitezei, texturile mici și des folosite sunt stocate în memoria locală, iar pentru texturi mari și rar folosite se folosește memoria sistemului prin "AGP texturing".

**"DualHead Display"**. Una dintre cele mai interesante opțiuni care permite atașarea a două display-uri



(fizic). Într-adevăr, G400 poate compune 2 imagini simultan, pentru două dispozitive de ieșire (ce pot fi monitor RGB, televizor, Digital Flat Panel - în orice combinație), folosind facilitatea Windows-ului 98 ce permite "spargerea" desktop-ului pe mai multe monitoare. Totodată este eliminat pentru prima dată efectul de pîlpîire datorat unor frecvențe de împropătare mici pentru monitor (50-60 Hz) impuse de standardele de televiziune (PAL sau NTSC). Imaginați-vă: puteți vedea un DVD sau puteți să vă jucați pe televizor - și asta în timp ce pe monitor aveți afișată evoluția unui download sau altceva... Plus că puteți să vă măriți extraordinar de mult spațiul de lucru (important mai ales pentru graficieni).

## DEBRIEFING

Încă o dată, Matrox a pus piciorul în prag. Chiar dacă nu sunt disponibile deocamdată niște informații clare despre performanțele realizate în fața "amenințării" aplicațiilor, G400 este una dintre cele mai complete soluții pentru subsistemul grafic al PC-ului. Se vede clar mîna unor experți, a căror preocupare este dezvoltare unor noi idei care să aducă îmbunătățiri tehnologice, de performanță și de calitate, evidente. Să ne pregătim pentru ce este mai bun!



**Matrox G400 - ceva ce n-a văzut Parisu' !**

# DVD - O NECUNOSCUTĂ ?

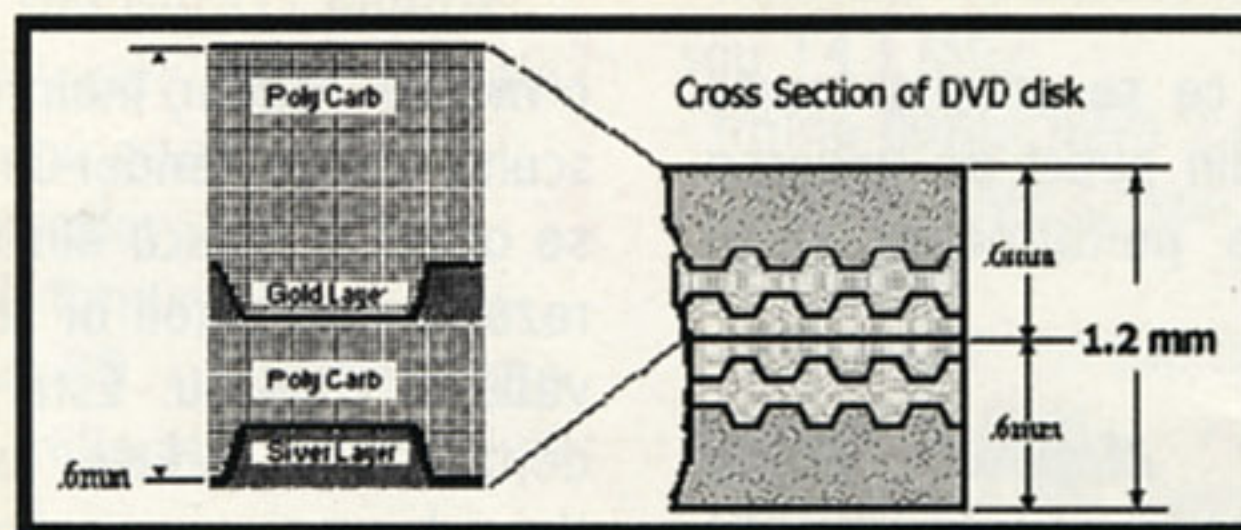
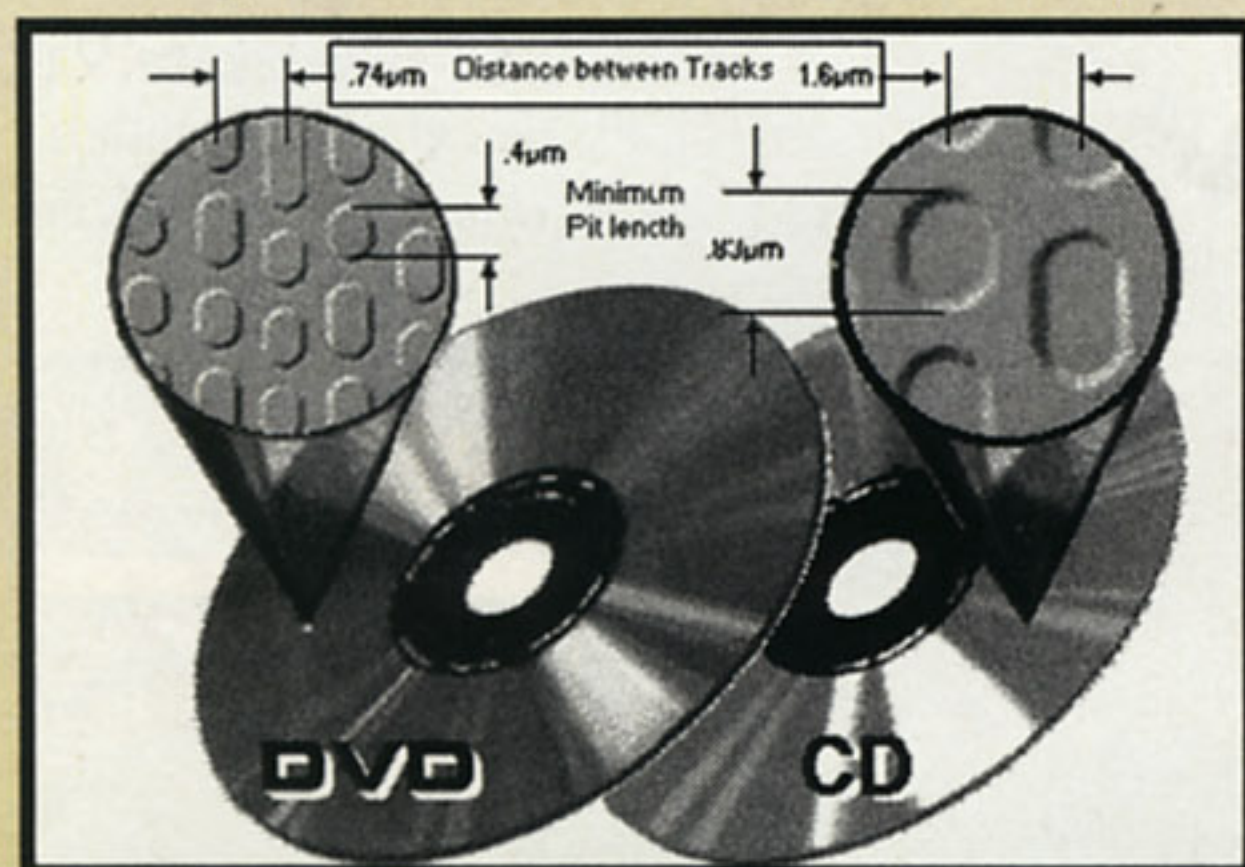
Mosita de Creative Technology Ltd. dar realizată și standardizată de un consorțiu internațional, tehnologia DVD reprezintă noul pas în revoluția multimedia. Un pas absolut necesar dacă observăm limitările din ce în ce mai evidente ale CD-ROM-ului clasic, chiar dacă micuțul vechi disc argintiu este încă la putere.

## DVD VS CD-ROM

Diferența principală față de CD-ROM este că DVD-ul este privit ca un "mediu de prezentare a produsului" și nu ca o colecție de date stocate pe un disc. În principiu, un DVD este împărțit în două tipuri de informații: cea **navigațională**, și cea de **conținut**. Prin noul sistem de fișiere și prin noua arhitectură se pot realiza "entertainment products" interactive, utilizatorul având posibilitatea să controleze modul în care informația îi este prezentată în timp real. Încă o diferență majoră este independența față de platformă: standardul DVD este unic spre deosebire de multele formate de CD-ROM specifice fiecărui sistem. Această facilități conduce la posibilitatea folosirii DVD-urilor și în alte unități decât drive-uri de calculator.

## AUTOPSIA DVD

DVD-ul prezintă o evoluție asemănătoare cu cea din vremea dischetelor, când s-a trecut la tehnologia "high density". Distanța între piste s-a redus de la 1.6 microni (în cazul CD-ROM-ului) la 0.7 microni, iar distanța între pit-uri de la 0.83 microni la 0.4 microni. DVD-ul este "doubled sided" informația fiind stocată pe ambele fețe ale discului, iar pe fiecare dintre aceste discuri se pot folosi două straturi de date ceea ce conduce la un maxim de 4 straturi pe disc. Bineînțeles că toate aceste modificări au condus la o nouă soluție pentru sistemul de citire. DVD-ul folosește un laser roșu (spre deosebire de cel infraroșu de la CD-ROM) cu o lungime de undă mai scurtă decât CD-ROM-ul și cu un sistem de focalizare mai precis.



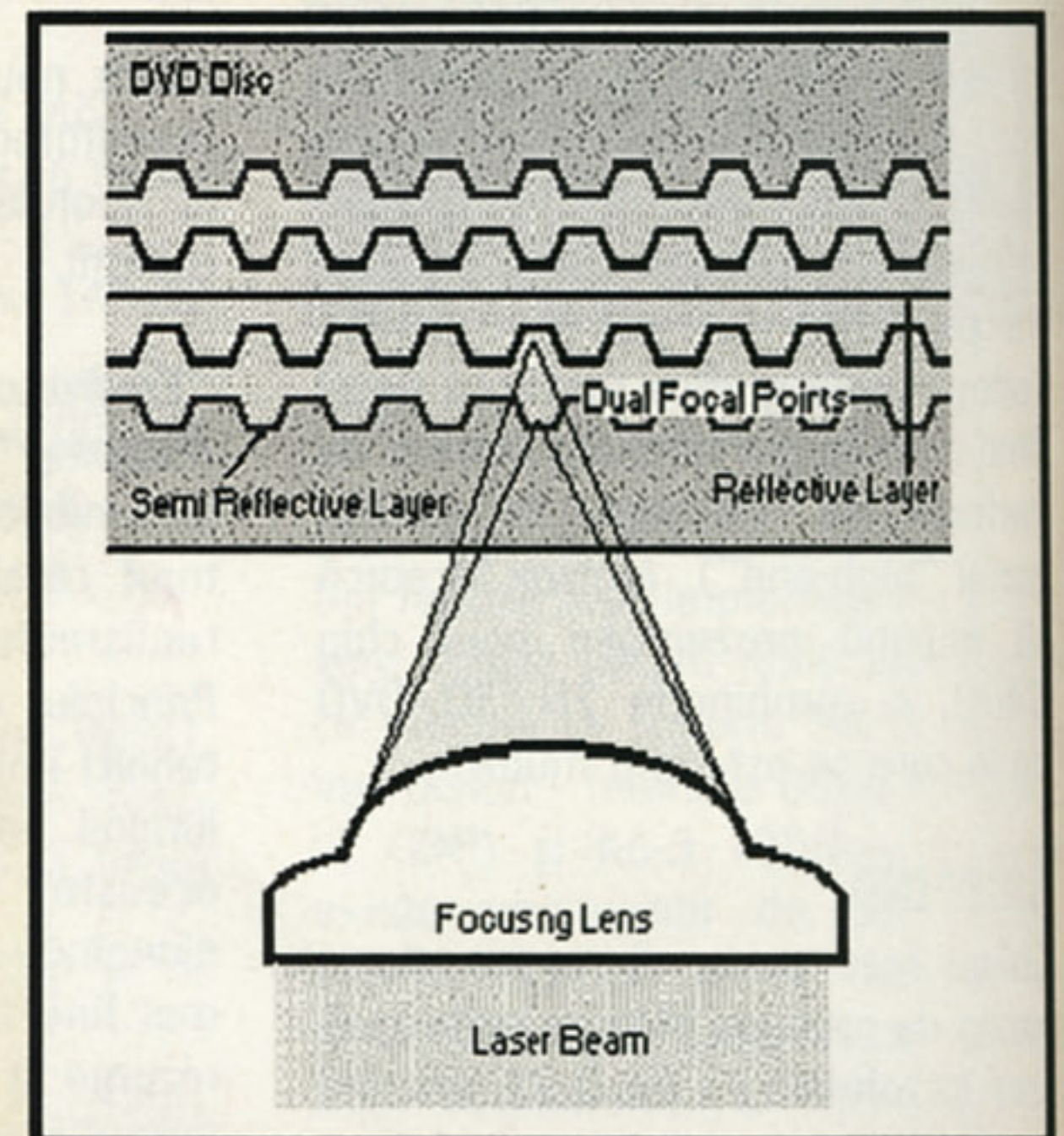
Este clar că nu se poate folosi aceeași rază pentru DVD ca și pentru CD-ROM, așa că există unități care citesc numai DVD, dar și unități cu lentile holografice ce pot citi atât discuri DVD cât și CD-ROM. Funcție de tehnologia folosită, caracteristicile unui disc variază, un DVD putând să ajungă la o capacitate de aproximativ 26 de ori mai mare decât a unui CD-ROM.

Acestea sunt avantajele "grosiere" legate de partea de conținut a informației pentru controlul modului în care această informație este citită, sistemul de fișiere DVD prezintă următoarele caracteristici:

- Până la opt ore (pe discuri cu două fețe și două straturi pe fiecare față - două ore pe discuri standard) de video digital de înaltă calitate cu sunet Dolby Digital (AC-3).
- Suport pentru filme "widescreen" (4:3 și 16:9 aspect ratios).
- Opt piste de sunet digital cu opt canale pe fiecare pistă.
- 32 piste pentru subtitrare/karaoke.
- Ramificare automată a derulării acțiunii (funcție de anumite setări cum ar fi scenariul sau evitarea unor secvențe).
- Până la 9 unghiuri pentru cameră (pot fi modificate în timpul redării)
- Menu-uri și alte facilități pentru navigare și interactivitate.
- ID multi-limbaj pentru titlu.
- Derulare înainte/înapoi fără "sacadări".
- Sistem de fișiere independent de platformă.

Standardele suportate de DVD, pentru video și audio sunt: **pentru video:** ITU-T H.262/ISO-IEC 13818-2 (MPEG-2 Video) ISO/IEC 11172-2 (MPEG-1 Video) ceea ce conduce la o calitate cuprinsă între 30 fps la o rezoluție de 325 x240 (MPEG-1) și 60 fps la o rezoluție de 720x480 (MPEG-2) iar **pentru audio** ISO/IEC 13818-3 (MPEG-2 Audio) ISO/IEC 11172-3 (MPEG-1 Audio) Dolby Digital (AC-3).

Aici intervin diferențele între diferitele standarde ce privesc mai multe aspecte: rezoluția, numărul de fps, "aspect ratio" - raportul între lungime și înălțime pentru filme (ecran lat, let-



terbox etc.) și standardul audio (Dolby Digital vs. MPEG).

Cele opt piste audio pot fi codificate în unul din cele 3 standarde: Dolby Digital (AC-3): 1 - 5.1 canale MPEG-2 audio: 1 - 5.1 sau 7.1 canale PCM: 1 - 8 canale.

Frecvența de eșantionare pentru MPEG-2 și Dolby Digital (AC-3) este de 48 Mhz, spre deosebire de 44.1 MHz pentru MPEG-1.

## SPEED

Acestea ar fi, în mare, caracteristicile ce privesc latura legată de redarea filmelor. Pentru date, pe lângă capacitatea mare de stocare, DVD-ul aduce și îmbunătățiri legate de ratele de transfer.

Procesul de încărcare a datelor presupune citirea lor de raza laser în format "brut" la o rată de transfer de 26.16 Mb/secundă. Aceste date sunt apoi demodulate printr-un procedeu de decodificare numit "8/16" ce reduce rata de transfer la jumătate: 13.05 Mb/secundă. Datele astfel obținute sunt supuse unui proces de detectare/corectare erori în urma căruia rezultă date "nete" la o rată de 11.08 Mb/secundă. Urmează decodificarea și decriptarea finală printr-un procedeu ce permite funcții de protecție contra pirateriei numit CSS rata de transfer finală fiind de 10.08 Mb/secundă. Această rată de transfer este suficientă, un film mediu MPEG-2 cu 3 canale audio putând fi susținut mai mult decât satisfăcător de o rată de 3.5 Mb/secundă.

Din punct de vedere al cititoarelor, lucrurile stau la fel cu CD-ROM-urile. Diferite soluții tehnice reușesc să îmbunătățească performanțele. A doua generație de drive-uri DVD recurge astfel la buffer-e de 512 KB, tehnologii CLV (constant linear velocity) la timp de acces situați în jurul a 150 de ms. ce conduc la rate de transfer de peste 2,5 Mb/secundă (aproximativ cu a unui CD-ROM 16x).

Bineînțeles că deocamdată tehnologia DVD este accesibilă numai în sistemele high-end pentru utilizatori "înstăriți". Încă o dată se poate face o paralelă cu începuturile CD-ROM-ului, așa că trebuie să ne așteptăm la o evoluție îmbucurătoare a performanțelor, coroborată cu o evoluție pe măsură a prețurilor. Felul în care marii producători (atât de hardware cât și de software) susțin această tehnologie nu poate decât să ne bucure.

Tip Disc	Diametru	Fete/straturi	Capacitate	Timp
CD-ROM	12cm	SS	650 Megabytes	Max 74 min audio
DVD-5	12cm	SS/SL	4.7 Gigabytes	Peste 2 ore video
DVD-9	12cm	SS/DL	8.5 Gigabytes	Aprox. 4 ore video
DVD-10	12cm	DS/SL	9.4 Gigabytes	Aprox 4.5 ore
DVD-18	12cm	DS/DL	17 Gigabytes	Peste 8 ore

# DACĂ AUZI STRIGĂTUL

## O, AM GAST UNUL MUȘI IEFȚIN!!!

**LASĂ ATUNCI GOSPODINELE SĂ AIBĂ PLĂCEREA CĂ AU GĂSIT DETERGENT MAI IEFTIN. CU BANII RĂMAȘI ÎȚI POTI SATISFACE APOI PROPRIILE TALE PLĂCERI!**

### ÎN UN PROGRAM DE CALITATE



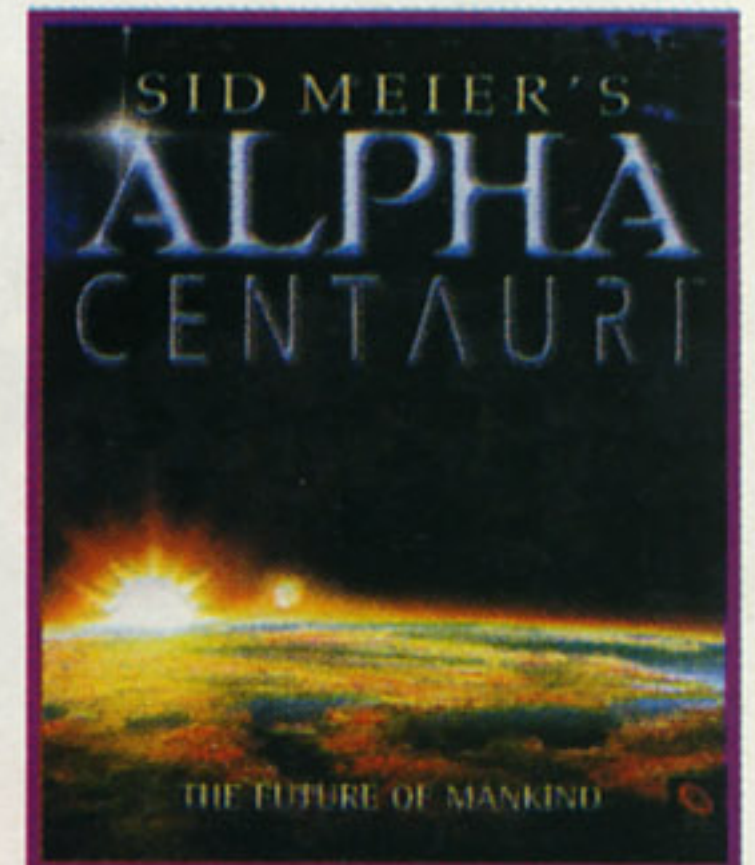
**FALLOUT 2**  
**TIP JOC:** RPG  
**PUBLISHER:** Interplay  
**COST:** 46.4\$



**NEED FOR SPEED 3**  
**TIP JOC:** Driving  
**PUBLISHER:** EA Sports  
**COST:** 43.7\$



**FIFA 99**  
**TIP JOC:** Fotbal  
**PUBLISHER:** EA Sports  
**COST:** 43.7\$



**ALPHA CENTAURI**  
**TIP JOC:** TBS  
**PUBLISHER:** EA  
**COST:** 43.7\$

### CELE MAI NOI ȘI INTERESANTE JOCURI PC

ACTION HALL OF FAME (Carmageddon, MechWarrior 2, Interstate 76, MDK).....	46.4\$	NEED FOR SPEED 2 CLASSIC.....	17.1\$
AH64D LONGBOW CLASSIC.....	17.1\$	NEED FOR SPEED 3.....	43.7\$
ALPHA CENTAURI.....	43.7\$	NBA LIVE 99.....	48.3\$
ATOMIC BOMBERMAN.....	29.3\$	ODDWORLD: ABES EXODDUS.....	40.3\$
BLACKSTONE CHRONICLES.....	46.4\$	PANZER GENERAL 2.....	40.3\$
BLOOD 2: THE CHOSEN.....	35.4\$	PEOPLE GENERAL.....	43.9\$
BUCCANEER.....	36.6\$	POPULOUS THE BEGINNING.....	48.3\$
CARMAGEDDON.....	25.6\$	POWERSLIDE.....	35.4\$
CHAOS GATE.....	46.4\$	POWERBOAT RACING.....	26.8\$
COMANCHE 3 GOLD.....	43.7\$	PRIVATEER 2 CLASSIC.....	17.1\$
CREATURES.....	20.4\$	PRO PINBALL TIMESHOCK.....	20.4\$
BALDUR'S GATE.....	46.4\$	REDNECK RAMPAGE.....	23.2\$
BLADE RUNNER.....	36.4\$	THE BIGGEST NAMES - THE BEST GAMES (Sim City 2000, Dungeon Keeper, Nuclear Strike, Need 4 Speed 2 Special Edition, Dark Ormen, Them Hospital)....	43.9\$
CHESSMASTER 6000.....	40.3\$	SENSIBLE SOCCER 98.....	46.4\$
DARK VENGEANCE.....	35.4\$	SIM CITY 3000.....	43.7\$
DEATH RALLY.....	20.4\$	SOLDIERS AT WAR.....	40.3\$
DESCENT FREESPACE.....	31.7\$	STARFLEET ACADEMY.....	31.7\$
DUNE 2000.....	46.4\$	STAR TREK COMPILATION (Colecția tuturor celor 5 jocuri Star Trek).....	37.8\$
DIE BY THE SWORD.....	31.7\$	STAR COMMAND.....	25.6\$
F15.....	43.7\$	STEEL PANTHERS III.....	40.3\$
F16+MIG29.....	43.7\$	SU27 FLANKER.....	43.9\$
FALLOUT 2.....	46.4\$	TIDES OF WAR.....	40.3\$
FIFA SOCCER MANAGER CLASSIC.....	17.1\$	TEAM APACHE.....	43.9\$
FIGHTER PILOT.....	27\$	TEST DRIVE 5.....	43.7\$
FINAL LIBERATION.....	30.5\$	TEST DRIVE 4X4.....	43.7\$
FIFA 99.....	43.7\$	THEME HOSPITAL.....	17.1\$
FUTURE COP.....	27\$	THEME PARK CLASSIC.....	17.1\$
FLYING CORPS.....	20.4\$	TOTAL ANNIHILATION.....	30.5\$
HEXEN.....	20.4\$	TOTAL ANNIHILATION: Battle Tactics.....	35.4\$
IMPERIALISM.....	36.6\$	TOTAL ANNIHILATION: Core Contingency.....	25.6\$
ISRAELI AIR FORCE.....	43.7\$	TRESPASSER.....	43.7\$
KRIME KILLER.....	31.7\$	UNREAL.....	42.7\$
LIGHT&DARKNESS.....	26.8\$	WAR OF THE WORLDS.....	40.3\$
LITTLE BIG ADVENTURE 2 CLASSIC.....	17.1\$	WING COMMANDER PROPHECY GOLD.....	43.7\$
LODE RUNNER 2.....	42.7\$	WING COMMANDER CLASSIC.....	17.1\$
MISSING IN ACTION.....	46.4\$	WORLD LEAGUE BASKETBALL.....	36.6\$
MORTAL KOMBAT 4.....	46.4\$	X-FILES: THE GAME.....	46.4\$
MOTO RACER 2.....	43.7\$		
NAM.....	42.7\$		

### CELE MAI ATRACTIVE ȘI UTILE PROGRAME PC/MAC

GEOBEE CHALLENGE (Enciclopedie Geografica).....	39\$	harți (Win 3.1/95 - MAC).....	55.5\$
SWINGING SAFARI (Enciclopedie Geografica).....	39\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 70's.....	55.5\$
UNIVERSE BEYOND (Enciclopedie Universala).....	62.5\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 80's.....	55.5\$
A.D.A.M.: THE INSIDE STORY (Enciclopedie A Secretelor Corpului Uman).....	45.4\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: PHOTO GALLERY (Peste 3000 de fotografii premiate realizate de fotografi de la National Geographic.).....	55.5\$
9 MONTH MIRACLE (Enciclopedie Despre Nasterea Unui Copil).....	45.4\$	PRINT MASTER DELUXE 4 (Program grafica, contine peste 30000 clip-art-uri, 5400 fotografii, 1000 de fonturi, 3400 de șabloane).....	79.3\$
COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 99 DELUXE (Peste 40.000 de articol, 16.000 de imagini, 450 de harți, 150 de filme, 4 CD-uri).....	61\$	PRINT MASTER PLATINUM 4 (Program de grafica, contine peste 92.000 clip-art-uri, 20.000 de fotografii, 2000 de fonturi, 4000 de șabloane. Se realizeaza cărți postale, calendare, etichete, cărți de vizita, foi cu antet. 7 CD-uri + manuale).....	109.8\$
NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 60's Toate revistele anilor 60 pe 3CD-uri - articole, fotografii,		PHOTO FINISH (Program de prelucrare profesionala a imaginilor).....	54.9\$

**Toate prețurile INCLUD TVA!**

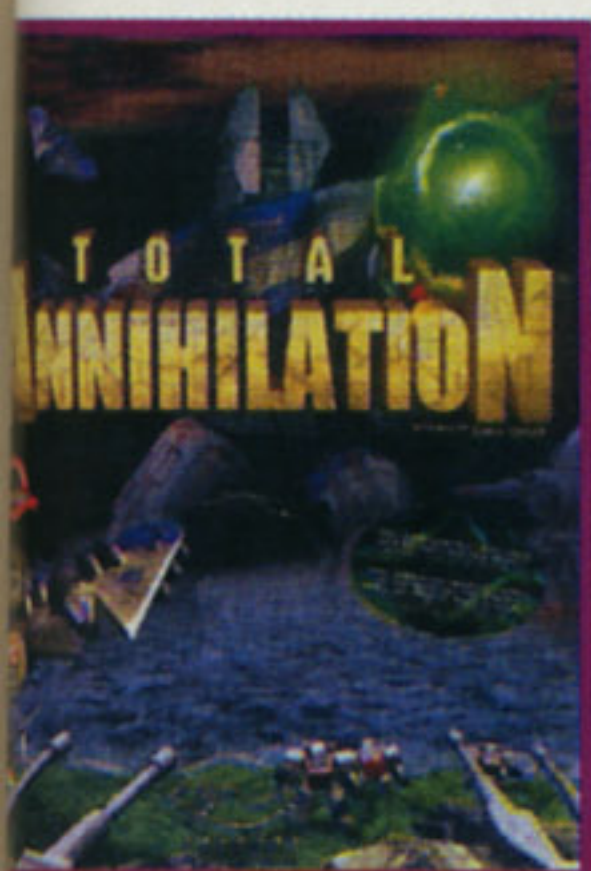
## TALON DE COMANDĂ

Nume Prenume \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_  
 Adresă \_\_\_\_\_

**Doresc să mi se trimită cu plata ramburs următoarele produse:**

- |         |              |
|---------|--------------|
| 1 _____ | Bucăți _____ |
| 2 _____ | Bucăți _____ |
| 3 _____ | Bucăți _____ |
| 4 _____ | Bucăți _____ |
| 5 _____ | Bucăți _____ |

Trimiteți acest talon pe adresa:  
 Str Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A, Sc B, Et 2, Apt 20.



**TOTAL ANNIHILATION**  
**TIP JOC:** RTS  
**PUBLISHER:** GT  
**COST:** 30.5\$

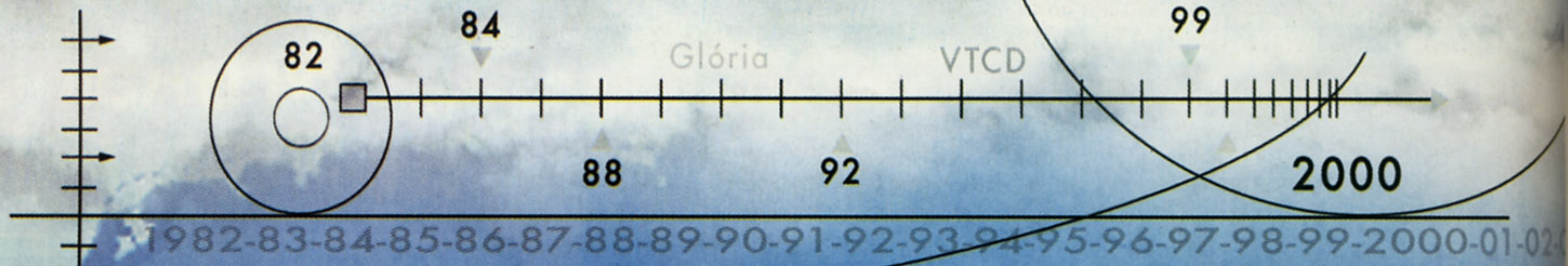


**CHAOS GATE**  
**TIP JOC:** Strategie  
**PUBLISHER:** Mindscape  
**COST:** 46.4\$



**ACTION HALL OF FAME**  
**JOCURI:** Carmageddon, Interstate 76, MDK, Mechwarrior 2  
**COST:** 46.4\$

**Trimite talonul și vei primi prin poștă repede cu plata ramburs comanda ta!**



# VTCD VIDEOTON

## Compact Disc Factory Ltd.



- CD-AUDIO ●
- CD-EXTRA ●
- CD-TEXT ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●
- Ø 80mm ●
- Ø 120mm ●

**Compact technology**

Compact service

E-mail: [vtcd@datanet.hu](mailto:vtcd@datanet.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)

Tel.: +36-22-329-132  
Fax: +36-22-329-133

**VTCD VIDEOTON**  
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group

Székesfehérvár POB: 175.  
H-8001 Hungary

Compact disc





## NO CLOCKING OVER

**A**cum cînd orice boutique are propriul său calculator pentru a se ține evidența pachetelor de biscuiți și cînd orice deștept care a terminat 2-3 nivele din Half Life se crede mare șmecher și super bazat (vezi unii dintre colegii mei) poate că n-ar trebui să recomandați overclockingul mai ales că pe voi ar putea să pice mîgăreata dacă lui Flash din Tîrgoviște i s-ar arde procesorul.

Alex Stoicescu - București

Nu este cazul. Pe lîngă că singurul nostru articol de overclocking a fost publicat acum 100 de ani, el a fost însoțit de remarcă "noi nu ne asumăm nici un risc dacă voi faceți mică din procesor". Deci cine și-l prăjește o zicem și acum, o face pe barba lui.

## ANUL 2000

**V**reau să vă întreb dacă nu există vreun remediu pentru crash-urile din 2000 și dacă există care-i ala și cum se instalează

Andrei Ștefanucă - Botoșani

Acestea sunt un fel de povești cu cocoșu roșu. Anul 2000 va influența data calculatorului, asta dacă ai 486 sau ceva de generație mai veche. Crash-urile din anul 2000 nu se referă la faptul că o să-ți explodeze monitorul sau o să se ardă procesorul ci la disfuncționalități la nivel bancar sau ceva asemănător care s-ar putea produce din cauză că unele calculatoare în loc de 2000 ar vedea 00 și multe tranzacții sau tot felul de astfel de operațiuni s-ar aiuri rău de tot.

## CA ÎN FILME

**D**ragă redacție aș avea și eu niște sugestii pentru voi. Realizați o emisiune televizată care să conțină prezentări de jocuri, concursuri, prezentări de componente. Strategiile pe care le realizați în revistă să fie exemplificate prin filme pe CD...În toate revistele de jocuri este scris că FIFA99 este un joc foarte aproape de realitate. ...pentru următoarele versiuni am și eu cîteva sugestii...fețele jucătorilor să fie cele din realitate, publicul să nu mai fie realizat din texturi animate, să existe bănci de rezerve, să avem tușieri, să nu se mai întindă plasa la șuturi mai violente. Sper că veți ține cont de sugestiile mele

Ailincă Bogdan Andrei - Galați

A, ok, stai liniștit, nu o să mai dormim de acum, o să stăm zi și noapte și o să înregistrăm strategii pe CD. Le-am transmite și celor de la EA sugestiile tale. Au zis "Who, Bogdan from

Romania told this. He is great. He is the boss". Au promis că o să urmeze toate sugestiile tale, chiar dacă va fi nevoie să rescrie legile fizicii cum ar fi cu întinsul plase la șuturi violente.

## AICI E CAPĂTUL LUMII

**C**e efect va avea anul 2000 asupra computerelor? Știu că în loc de 2000 va apărea 1900 sau 0000. Dar nu sunt lămurit, deoarece am auzit și am citit în unele reviste că se poate produce un dezastru mondial din cauza unei erori a datelor unui computer ce poate activa o bombă atomică sau că între SUA și Rusia poate apărea un război din cauză că un radar ar putea indica o rachetă care se apropie dar aceasta nefiind lansată în realitate iar cei "atacați" vor lansa rachete adevărate. Sau alte zvonuri că va domni haosul și că trenurile nu vor mai fi coordonate și vor porni la ore greșite avînd loc accidente și ciocniri.

Adrian Bălan Sorin - Năsăud

Și Jean Luc Picard privi în ochi Romulanii și apăsă o serie de butoane iar torpilele porniră ca din pușcă și deviară meteoritul de la traiectorie în ultima secundă. Lumea era salvată iar Jean Luc bea și el o Cola fericit cu secundul Riker... Serios vorbind, acestea sunt povești. La ora la care scriu aceste rînduri America este aproape în război cu Rusia și mai este destul pînă în anul 2000 iar lumea este în mare parte dominată de haos. Dacă vrei să vezi ce se va întîmpla puneți calculatorul cu 1 minut înainte de anul 2000 și vezi ce se va întîmpla.

## EH. CE PUTEM ZICE?

**M**ă numesc Anecros supranumit și EU v-am scris să vă spun cît îmi place revista, bla, bla, bla. N-am avut ce vă scrie important și dăia m-am gîndit să vă pun o întrebare. Doresc numai bine revistei și vouă în continuare.

Teacă Andrei - București

Salut. Noi suntem PC Gaming, supranumiți NOI. Oricît am căutat întrebarea pe care o menționezi în scrisoare nu am reușit să o găsim. Oricum, n-am avut ce-ți răspunde drept care ne-am gîndit să spunem ceva, bla bla bla.

## SUPRIZE LA ORIZONT

**D**acă nu am legătură la Internet merită să trec la Win 98? Cum aș putea face o rețea cu alte persoane la peste 100 m? Quake 2, Half Life, Unreal nu merg prin plăci IPX? Vă rog să-mi răspundeți la întrebări și vă promit să vă pregătesc o surpriză.

Pintea Ciprian Ionuț - Târgu Neamț

Da merită și fără legătură la Internet. Jocurile merg prin plăci de rețea iar o astfel de rețea la peste 100 de metri chiar așa și faci cu cablu de rețea și plăci de rețea (și calculatoare, evident)

## PUBLICITATE

**V**oi cînd prezentați jocurile faceți publicitate? Vă spun asta pentru că cei de la televiziunile noastre naționale nu spun numele unu produs pe post pentru că fac publicitate

Protoss al II-lea - Craiova

Sigur, facem publicitate mai ales la cele care iau scoruri foarte mici de le vine distribuitorilor să ne strîngă de gît. Aia da publicitate.

## CE?

**C**e știe să facă acceleratorul Skywell 3DFx 4Mb pus pe o placă S3 Trio Virge 4Mb?

Alexandru Grădinaru - București

Săracul de el (acceleratorul) pus pe o altă placă video nu prea știe să facă nimic. Pe de altă parte, pus în calculator alături de acea placă video știe să facă exact ce știe să facă orice accelerator: să accelereze.

## SITE-UL LUMII

**N**u am să vă fac complimente pompoase, vă spun un singur lucru: revista voastră este singura pe care o am de la nr 1 la nr 14. Apreciați voi dacă este un compliment sau nu. Vreau să vă întreb de ce ați renunțat la acel mini-articol "site-ul lumii" Era foarte folositor și vedeți și voi dacă ați putea să-l reintroduceți. În rest, țineți-o tot așa.

Manulos

Site-ul lumii, ca și rubrica de on-line, ca și multe alte rubrici au dispărut în general din necesitatea de a lăsa loc cît mai multor jocuri. În noul format al revistei însă vom avea o rubrică de on-line, destul de mare și cuprinzătoare, cu prezentări de site-uri și multe altele.

## CUM A FOST PRIMA DATĂ?

**A**m și eu o întrebare: care au fost primele jocuri pe care voi le-ați jucat?

Catalin Luță - Roman

Primele primele au fost acum ceva ani buni. Din cîte țin minte să fi fost Saboteur, A Day In a Life, Match Day, Fred, Chronos și multe altele pe vremea HC-urilor. Primele de pe PC cred, după cît mă ține memoria și pe mine, că s-au situat pe undeva pe la

PC GAMING POSTER

aces  
**INTERNET**

formea  
230.65.65

rapid

si

convenabil



o pagină  
**WEB**  
standard  
gratuită\*

IMAGINEA  
TA  
IN LUME

<http://www.softnet.ro>

\* Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de pana la 2 Mbps.  
Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplatit si expira dupa consumarea numarului de ore inclus.  
Pachetele **PRO** se achizitioneaza pe baza de contract si expira la sfarsitul fiecărei luni.  
Toti posesorii pachetelor **HELLO** si **PRO** beneficiaza de conectare netaxabila duminica,  
intre orele 6.00-9.00 am. Pachetul **PRO** include si o pagina **WEB** standard, gratuita.  
Pentru conectare sunati la 230 65 65 sau accesati <http://www.softnet.ro>.

**SoftNet**