

# workshop

gamers'

2 гуска



shogo  
omikron  
caesar 3  
rage of mages  
civilization: call to power

октомври '98, цена: 6000лв прогва се с 2 компакт гуска



ако на вашия компютър

вижгате това



ТО ТОЙ НЕ Е

GAMERS'

# WORKSHOP 1

на него всичко би  
излежгало така:

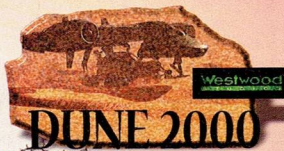


superMICRO BX440  
celeron 300A MHz  
64MB sdram  
5.1 MB Quantum EL  
intel i740 8MB AGP  
[voodoo002 8MB]  
24x teac cd-rom  
creative sb16  
15" AOC elr lr/ni  
logitech mouse

[1095 USD]

мел. [02] 980 6829, 980 7245

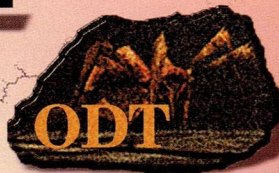




**DUNE 2000**

Westwood

**33-35**



**ODT**

**7-8**

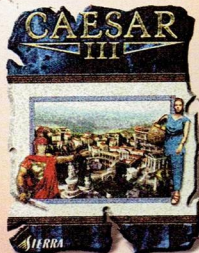
**QUAKE  
VS  
UNREAL**

**15-17**

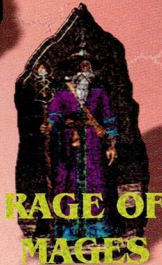


**total  
ANNIHILATION**

**5-6**

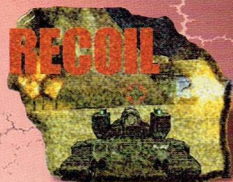


**28-32**



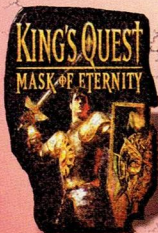
**RAGE OF  
MAGES**

**42-43**

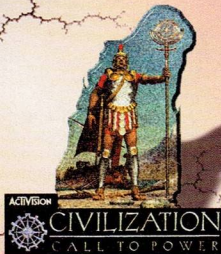


**RECOIL**

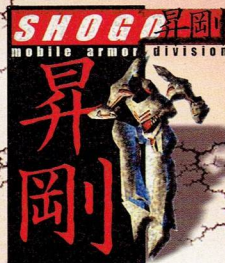
**13-14**



**22, 27**



**18-21**



**36-39**

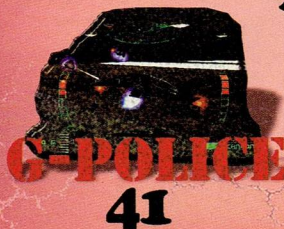


**OMIKRON**

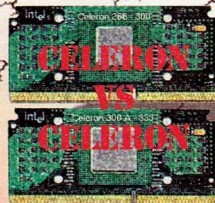
**9-12**



**брак и  
компютри  
44-45**



**41**



**46-47**



Здравейте!

Надявам се, не сте се помислили, че предният брой е бил последен. Ако пък се чудите, дали няма да почнем да излизаме през месец, отговорът е не. При нас има един основен проблем, и той се нарича "липса на организация". Той обаче не се явява причина, а е по-скоро следствие. От какво е следствие? От много изра, естествено. Преди издаването на всеки брой започват едни клетви, едни заричания, едни закани, че видете ли следващия брой ще го почнем от рано, че ще се стезнем и пр. и пр. глупости от моя рог. След като вече сме просрочили всички срокове, следва една седмица безумно яко бачкане, безснни денощия (в момента сме двамата с Shorper - аз се измъчвам с тия словобозлияния, а Shorper-чо подготвя Shogo-то. Не сме спали 42 часа.), и много, много...майпан. Не зная как се случва, но съберем ли се всички за отчаян шурм, наред с напрежението и нервите, на повърхността на мрачната ни затормозеност, извърват вълните на някакво френетично, апокалиптично или по-право - епилептично веселие. И вместо да работим, почваме да си разпращаме вичице. Последните най-често са катастрофални, но без това сигурно щяхме да се побъркаме. Когато броят е вече издаден, веднага, като че ли по негласно споразумение забравяме обещанията и започваме с изрите. Успокояваме с мисълта, че време има, че нали в крайна сметка това ни е работата - да израем изрите, за които ще пишем прегледи, за да не се дъвим като колегите от "...". Лека, полка омагьосания кръг отново се затваря. За този брой обаче, си имаме смекчаващи вината обстоятелства:

Първо: Съобразявайки се с критиките (напълно основателни впрочем) относно отвратително изглеждания диск, седнахме и заедно с Царете изработихме Launcher-а (тук искам да отпраща едно голямо и искрено БЛАГОДАРЯ на Юлиан - този лич е гениален. Да си жив и здрав, приятелю). Вероятно вече сте го видели. Основната заслуга за графичното оформление и дизайна има въпросният вече Shorper-чо.

Второ: Много време отне, докато спорехме върху новата концепция за дизайна на главата и списанието като цяло. Както забелязвате той е доста попроменен, но тепърва му предстои да еволюира сериозно. В крайна сметка рано или късно ще настигнем западняците (чумата ги ти тръшне).

Трето: И най-важно - претърпяхме едно драматично местене на редакцията, новият ни адрес е: бул. Гурко N 34 вх.2 ет.2. Това глътна още две седмици. За сметка на това, сега вече сме доста по-добре устроени, така че очаквайте промяната скоро да започне да дава резултати.

Ако продължа в този дух, сигурно бих могъл да стигна поне до "десето", човек винаги си намира оправдания. Най-вероятно, въпреки всичко, бихме могли да се справим, но освен, че проблемите ни деморализираха, просто имаше твърде много хубави игри за изграждане.

Надявам се докато сте чакали, да сте си купили "...", за да се посмеете и развеселите. Този път няма да има "Закърнели Неврони", но това не е защото кабинетът "Неврохирургия" страда от липсата на пациенти. Дълбоко вярвам, че при някои хора невралните връзки между кората (свобно вещество) и двигателните центрове са или прекъснати, или почти непоправимо увредени. Защото как е възможно очите да виджат едно, а устата да говори и ръцете да пишат друго. Могат ли според вас очите да виджат как Queen-ът (бърза летяща единица, побобна на дракон) "плоче ЕДРИ СФЕРИ с голям обег на действие", а мозъкът да достигне до прозрението, че тя (Queen) "има уменията Parasite", чрез което "изстрелва СНАРЯДИ, КОИТО ОСВЕН ИЗБРАНАТА ЦЕЛ ПОРАЗЯВАТ И НЯКОЛКО ОТ СТОЯЩИТЕ БЛИЗО ДО НЕЯ ЕДИНИЦИ". Собственикът на въпросните телесни атрибути има нужда или от Очен лекар, или от кабинетът "Неврохирургия". Развийайки по-нататък диагнозата си, мога да кажа, че преждеспоменатият зоспосин преживява остри (и както личи хронични) кризи на дезориентация и откъсване от реалния свят - по-простичко казано - халюцинации. Ето, например, какво вижда и възприема през обърканото си съзнание той: "Brooding - същество, което атакува с токсични течности... Умелят да убиват ДОСТА от наземните единици с (забележете) ЕДИНИЧНИ (ще умра от смях!!!) изстрели, разбира се, щом получат всички подобрения...". Нагледен пример за това, доколко сериозно и ТРАГИЧНО може да се окаже ненавременното и закъсняло лечение, е следващото видение на горкия човечец: "Defiler ... заради специалните си способности е сред големите козове на зертите. Dark Swart е първата способност." Сега слушайте внимателно: "Срещу 100 точки енергия на бойната сцена излиза СТРЕЛЯЩА КУЛА, която напада повечето наземни противници, както и някои летящи обекти. НЕИН недостатък е дългото изчакване между изстрелите. За сметка на това СНАРЯДИТЕ ѝ са със завидно ударна мощ. Няколко такива СТРУКТУРИ оформят добра отбранителна линия". В този момент мед.естраата припадна! Както и да е - свестихме я, за да я загубим завинаги само мж след това, когато разбрахме, че: Lair-а е "Необхогно ако исках да превърнеш Greep Colony в Spore Colony, както и да подобрш Zerglisk и Ultralisk. ВТОРИТЕ СЕ ПРЕВРЪЩАТ В РАКЕТИ". Лека ѝ пръст, нека почива в мир!

Минутка мълчание...

Сега да продължим.

Всички сте забелязали двата диска, това което може да ви е убягнало е, че страниците са 48. Това е един експеримент, на който след дълго умудване се решихме. Засега нямаме намерение да го повтаряме, но това ще зависи и от вас. Напоследък пощата ни доста намала, и това определило ни озгорчава, но ако искате да повлияете на решението ни за следващия брой, ще ви се наложи да пишете. Не си мислете, че не четем писмата ви, напротив, само че ни е трудно да ви отговаряме - все пак всички си имаме и друга, странична работа, освен списанието. Така че мнението ви, за това какво предпочитате - два диска и по-малко страници или обратното, силно ни интересува. Цената малко се повиши, но бе немислимо това да не стане.

Ето ви ще една добра новина - скоро ще имаме абонамент и той ще се осъществява посредством РЕП. Когато излезе каталожния номер, ще го публикуваме, за да могат заинтересованите да се абонират.

Ще завърша отново с въпроса за сайта. Много от вас се вънзват, какво става с него. Тук се натъкнахме на голям проблем - няма художник, който да задоволи прекалените ни изисквания. Все още сме в търсене, иначе всичко останало е готово. Щом намерим таланта - за броеви дни ще го пуснем. Засега толкова - оставам ви да се насладите на новото ни бебче...

FREEMAN



Информация за втория от поредицата турнири ще можете да намерите в ноемврийския брой на GW !

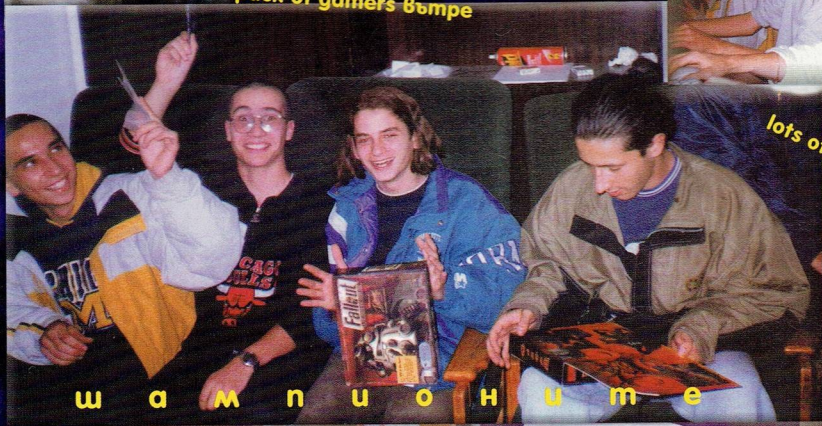
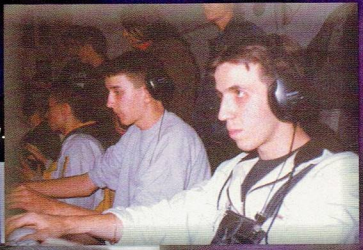
Първият турнир по StarCraft под егидата на Gamers' WorkShop се провежда на 19.09.1998г. Участваха 68 отбора (136еймъра) от цялата страна - София, Пловдив, Варна, Бургас, Русе, Стара Загора, Добрич, Шумен... Турнирът продължи цял ден и след люти битки останаха само най-добрите:

1  
2  
3  
4

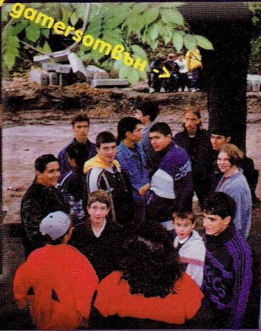
- во място: Раги Чолаков и Ники Ханджииев
- ро място: Денис и Жоро
- то място: Николай Жечев и Антони Стончев
- то място: Камен Кожухаров и Диян Ковачев

Шампионите получиха по 32MB DIMM и едногодишен абонамент за GW ! Класиралите се на второ място Денис и Жоро ще си цъкнат оригинални Fallout и Diablo + едногодишен абонамент за GW За третите остана утешителната награда - едногодишен абонамент за GW.

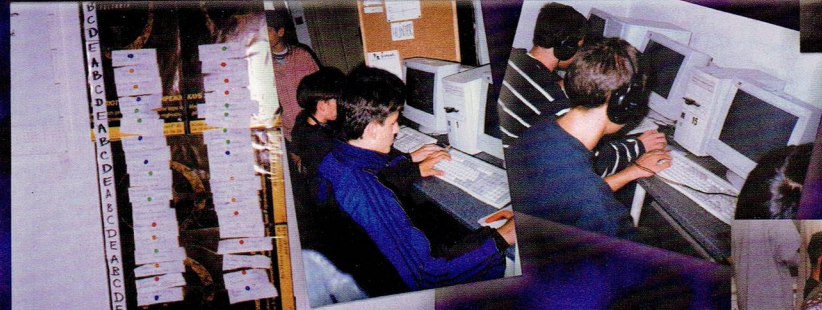
<pack of gamers вътре



ш а м п и о н и т е



lots of gamers соборя



<светещото кубе е на Whisper





# ОРИГИНАЛНИ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ ПО ДЖОБА НА ВСЕКИ



## STRATEGY GAMES

7 KINGDOMS	\$38.00
7th LEGION	\$15.00
BADLAM	\$25.00
CAESAR II	\$26.00
CIVIL WAR	\$25.00
COMMAND & CONQUER ASSAULT PACK (3 CD's)	\$42.00
COMMAND & CONQUER EARTH	\$46.00
CONQUEST 2	\$15.00
CONQUEST OF THE NEW WORLD	\$25.00
DARK COLONY	\$15.00
DUNE 2000	\$46.00
DUNGEON KEEPER GOLD EDITION	\$38.00
KKND: EXTREME	\$20.00
MASTERS OF ORION II	\$28.00
PAX IMPERIA	\$15.00
RISE AND RULE	\$31.00
POLICE QUEST 5: SWAT 2	\$45.00
STARCRRAFT	\$51.00
TOTAL ANNIHILATION	\$48.00
UPRISING	\$15.00
WAGES OF WAR	\$15.00
WARHAMMER 2: DARK OMEN	\$48.00
WATER WORLD	\$15.00
X-COM TERROR FROM THE DEEP	\$15.00

## ACTION GAMES

AGENT ARMSTRONG	\$15.00
DEADTRAP DUNGEON	\$41.00
DESCENT COLLECTION 1&2	\$37.00
DIABLO	\$28.00
DIE BY THE SWORD	\$28.00
DREAMS TO REALITY	\$25.00
G-POLICE	\$25.00
GET MEDIEVAL	\$46.00
HEART OF DARKNESS	\$48.00
HELLFIRE ZONE	\$20.00
JEDI KNIGHT	\$39.00
M1 TANK PLATOON II	\$45.00
MACHINE HUNTER	\$15.00
MAGIC CARPET 2	\$25.00
MASS DESTRUCTION	\$15.00
MDK	\$15.00
MECHWARRIOR II	\$25.00
NUCLEAR STRIKE	\$20.00
OUTWARS	\$43.00
QUAKE 2	\$55.00
SEARCH & RESCUE	\$28.00
SHATTERED STEEL	\$15.00
TERRANOVA STRIKE	\$25.00
TOMB RIDER 2	\$42.00
UBIK	\$25.00
UNREAL	\$47.00
URBAN ASSAULT	\$66.00
WING COMMANDER - PROPHECY	\$31.00
WIPEOUT	\$22.00

## PACK GAMES

LUCASART ARCHIVE STAR WARS COLLECTION:	
Dark Forces: Rebel Assault/Rebel Assault 2; Tie Fighter	\$50.00
LUCASART ARCHIVE vol. 3: Dark Forces; The Dig; Monkey Island 1&2; Full Throttle; Afterlife	\$60.00
MEDIAPACK 8 CD: Terra Nova; Fantasy General	
Rocky Soccer; Comanche; Chaos Overlords; Magic Carpet 2	\$34.00
VEGAS GAMES: Blackjack; Craps; Keno; Roulette; Poker; Slots	\$15.00

## ROLE PLAYING GAMES

FINAL FANTASY VII (4 CD's)	\$55.00
LANDS OF LORE 2 (GUARDIANS OF DESTINY)-2 CD	\$26.00
SHADOW OVER RIVA	\$15.00
ULTIMA VII	\$7.00
ULTIMA VIII/PAGAN	\$7.00

## ADVENTURE/PUZZLE GAMES

DREAM WEB	\$15.00
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN (6 CD's)	\$46.00
MONKEY ISLAND 3	\$47.00
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	\$47.00
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST (6CD's)	\$42.00
SHIVERS 2	\$25.00
SIMON THE SORCERER	\$19.00
STAR TREK GENERATION	\$25.00
TREASURE QUEST	\$20.00

## SPORT/RALLY GAMES

ANDRETTI RACING	\$20.00
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	\$25.00
KICK OFF '98	\$29.00
PREMIER MANAGER 3 DE LUXE	\$34.00
PREMIER MANAGER '98	\$33.00
TROPHY RIVERS	\$35.00
USCF CHESS	\$15.00
VIRTUAL POOL 2	\$15.00

## SIMULATOR GAMES

FLIGHT UNLIMITED	\$27.00
FLIGHT UNLIMITED II	\$38.00
LONGBOW 2	\$36.00
SIM TOWER	\$25.00
THEME HOSPITAL	\$25.00
VIRTUAL CORPORATION	\$25.00

## ockGame go 20.10.1998.

CAESAR III (turn based strategy)	\$44.00
CAPITALISM PLUS (economic simulation)	\$41.00
DEAD RECKONING (3D arena shoot-em-up)	\$41.00
ICE & FIRE (action/adventure)	\$15.00
MAX2 (real time strategy)	\$37.00
MECH COMMANDER (real time strategy)	\$41.00
MORPHEUS (adventure)	\$41.00
NEED FOR SPEED 3 (rally)	\$41.00
NIGHTLONG	
UNION CITY CONSPIRACY (action/adventure)	\$43.00
REDJACK:	
THE REVENGE OF BRETHREN (action/adventure)	\$41.00
RETURN FIRE 2 (action/strategy)	\$41.00
RIVERWORLD (action/adventure)	\$42.00
TEX MURPHY OVERSEER (quest)	\$43.00
THE FIFTH ELEMENT (action/adventure)	\$43.00
THE X-FILES (interactive movie)	\$48.00
TOM CLANCY'S RAINBOW 6 (action/tactics)	\$43.00
ULTIMATE SOCCER MANAGER (sports manager)	\$39.00
WORMS 2 (fun/action/strategy)	\$42.00
ZORK NEMESIS (quest)	\$15.00

**Предложение на месеца**

**UBIK** \$ 25

**DREAMS** \$ 25

*to reality*



**2 CD's** Изплатете  
можете да получите  
и по пощата!

информация:  
Пулсар тел.: 832635; 9815967

Подробен каталог с изискванията към системата  
може да намерите на адрес:

[www.arik.com/pulsar](http://www.arik.com/pulsar)

**МАГАЗИНИ: (София)**  
 ⇨ СЕРДИКА № 28 тел.: 832635, 981597  
 ⇨ П.ЕВТИМИЙ № 86 тел.: 951 6772  
 ⇨ ВИТОША № 61 тел.: 882025



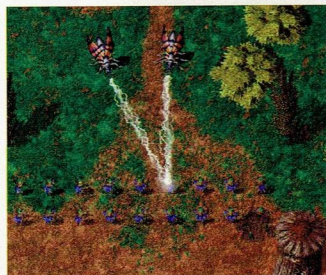
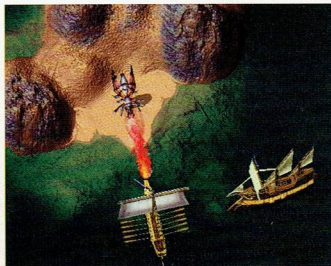
**ОТВЪД НАЙ-СМЕЛИТЕ ВИ МЕЧТИ**



# Total annihilation kingdoms

Когато Total Annihilation излезе с гръм и трясък на сцената, доста хора я посрещнаха с насмешка и презрение. Издателя на софтуер за деца Nintendo ще прави сериозни игри под името Savedog?! "Да бе, как ли пък не" бе най-често чуваният коментар. Последвалото мълчание от страна на критиците означаваше само, че всъщност Savedog не само не са се изложил, а точно обратното. А мако па-късно съвсем закономерно последва признанието. Не само това, но и тяхната игра бе обявена за едно от събитията на 1997 година

за развитието на фабулата на играта. Предвижда се броят на единиците да надхвърли 160 общо за четирите кралства, като за разлика от останалите стратегии на пазара (единственото изключение е StarCraft) единиците на отделните раси ще бъдат абсолютно различни една от друга във всяко едно отношение, а не просто едни и същи войски, облечени в различни текстур. Сега ще се опитам да ви представя цялата информация, достъпна до този момент за играта.



Агамон ще ни предложи най-традиционната и позната ни от историческите хроники атмосфера. Единиците, които ще управлявате включват мечоносци - гръбнактъ на армията ви; стрелци с лъкове, които ще са доста слаби в ръкопашния бой, но за сметка на това ще са доста полезни като поддържаща група; оръдия - по-скъпи средства за далечно поразяване, които могат да издухат противника от бойното поле. Както казва Clayton Kauzlaric, един от дизайнерите на играта, "Барутът всъщност е балансът между магията и технологията". Към споменатите единици могат да добавя и War Galleys - стандартен военен кораб.

гизански калмар, който е в състояние да унищожи за секунди кораб на противника. От гледна точка на развитието в играта, това е една от най-интересните раси, поради факта че досега никой не успя да създаде достатъчно "реалистична" и добре балансирана "Вогна" раса.

Много е вероятно голяма част от изречите веднага да се насочат към Taros. Повечето от единиците на това кралство "кипят" от магическа енергия, а и външният им вид е доста "екзотичен". Единиците от това кралство са най-мистериозната част от проекта, като информацията за тях е повече от оскъдна. Но все пак успяхме да научим за SkyKnight, низш дракон с човек-ездач, и Lich - възкръснал магьосник, който всъва ужас в радиус около себе си. Говори се, че ако израете на страната на Taros ще можете да възкресявате труповете от бойното поле, като по този начин ще си набавяте разнообразни единици, които да се бият за вашата кауза.

В играният свят. Това не е лошо като за начало, а? След последваа еуфория гоуде времето за следващия етап - утвърждаването. В тази насока момчетата от Savedog доста са се постарали. Доста шум се вдига напоследък около предстоящите заглавия на тази фирма, но сред тях особено място заема наследникът на Total Annihilation - TA: Kingdoms. За тези, които все още не са запознати с това заглавие - TA: Kingdoms е стратегия в реално време, която ни пренася от необятните космически дълбини в приказният свят на средновековието. Този свят е разделен на четири кралства - Vegula, Агамон, Taros и Zhon. Всяко от тези кралства е с уклон към една от четирите стихии и има собствено божество, което да бди над него. Vegula са свързани със Водата, Агамон със Земята, Taros с Огъня, а Zhos с Въздуха. Видовете единици и специални умения за всяко кралство произтичат от афинитета му към съответната стихия.

Едно от най-интересните кралства е това на Vegula. Неговата войска е доста по-различна от която и да било друга такава от която и да



било игра. Като казвам това имам предвид, че почти всички единици на Vegula ще бъдат свързани с водата. Ето някои от тях: FireShip, украсен с драконова глава на носа, който атакува с унищожителен огън; Harpoon Ship, който е снабден с огромни шипове за борба с по-големи единици и чудовища; Kraken -

Моите лични предпочитания (като върл фен на Толкин и на фентъзито като цяло) са на страната на Zhon. Ако изберете това кралство, ще командвате армии от приказни създания, като Troll - мощни боици, за които се говори, че ще имат способността да се "клонират"; Giant Bats - много бързи единици, с които ще можете да прилагате тактиката "угряй и бягай" (спомнете си прабългарите). Този раса ще е като сбъдната мечта за всички фенове на ролевите игри, които в един или друг момент са искали да израят от страната на лопуше.

Въпреки, че няма много подробности по въпроса, знае се, че всяка страна ще има собствен Дракон, който ще е с уникални способности в зависимост от расата. Тези



създания ще са тясно свързани със съответните божества, както и с фабулата на играта. Тук е мястото да спомена, че някои от най-силните единици в играта ще могат да бъдат произведени в ограничени количества. Така например ако на ваша страна се бъдат The Seven Dark Balkan Subjects (Седемте Тъмни Балкански Субекти), то вие ще можете да се съобтите само със ... седем от тези единици. Това не е реални персонажи от играта - използвам ги само да онагледя концепцията. Този подход може и да обърка някои от играчите, но в него има голяма доза реализъм. Така ще се прекъсне и отратителната практика, резюмирана в изрза "тези единици са страхотни, ще си построя 300 от тях".

Всяка една от расите започва с Монарх, който освен мощен войн е и основният архитект на бъещата империя. Него ще трябва да взимате като очите си, защото смъртта му означава край на начинанието ви. Същият този Монарх ще построи крепост, от която да набирате войските си. За да преобладават една от напастите в игрите от



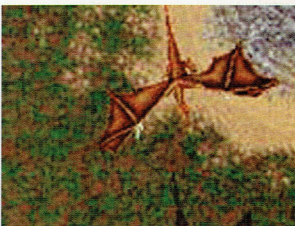
този тип - RUSH-а, момчетата от Cavedog са измислили крепостните стени и кули. Те ще бъдат достъпни още в самото начало на играта като те ще служат за защита на бъещата крепост. Тези кули и стени автоматично обезсмислят rush-овете, тъй като както твърдят от Cavedog дори и сто бойци не могат да съборят крепостната стена - за тази цел са нужни обсадни единици, до които се достига по-късно в играта. А тези от вас, които са привърженици на тактиката "ще изпращам войска след войска към врага, за да го изтопя", дизайнерите на играта са подготвили неприятна изненада. Става на въпрос за това, че всички единици в TA: Kingdoms ще трупат опит с течение на битките и колкото повече сражения преживяват, толкова по-силни ще стават. Тук трябва да спомена и факта, че жизнените точки на всички войски ще се възстановяват с течение на времето. Това означава, че вашето "пушено месо" само ще засилава мощта на противника ви, без дори да успеете да нанесете сериозни поражения в жива сила.. Пог

нимание трябва да се вземе и факта, че ще можете да пренасяте единици от една мисия в друга, т.е. добре ще е да пазите армиите си, а не да ги изгубите.



затривате в безумни атаки, обречени предварително на провал. Една от най-важните сражди, която ко можете да постропите, е храмът. Чрез него ще можете да се възползвате от "услугите" на вашето божество. Най-често тази помощ ще се проявява като "гънб божи" под формата на стихия, като тя ще е специфична за различните страни. Освен индиректна намеса, в плановете на Cavedog близо и прякото участие на божествата в битките. Когато това стане, вие ще можете да управлявате могъщите създания. Но появата на едно от божествата значително увеличава шанса "върховните" на останалите раси да се появят. Препастите си само облягат в кръв бойно поле, на което стоици бойци се сражават, а на преден план два бога са се вкочили в смъртоносна битка. Още от сега ми настръхва кожата.

Успяхме да се доберем и до информация, че всяка сграда в играта ще има някаква минимална възможност да се защитава. Това внесе нова доза преизвикателство,



тъй като вече няма да сте в състояние да пратите няколко войници да рушат базата на противника, докато ви занимават войските му с други работи. Като цяло унищожаването на вражеския лагер ще бъде доста трудна задача, която ще изисква умело планиране и безупречна военна тактика. В TA: Kingdoms ресурсите, които ще трупате не са желязо и енергия или злато и дърва, както в повечето

стратегии. Това, което ще ви е необходимо за изграждане на империята ви, е време и т.нар. "производствени единици" (на този етап няма изградена крайна концепция за ресурсите, тъй че да излизането на играта нещата може да се променят). Идеята е, че колкото повече развиевате кралството си, толкова повече "производствени единици" ще добивате. Всяка част от империята ви ще допринесе за трупането на тези "единици". За разлика от другите игри от този тип, в TA: Kingdoms ще има по няколко специални места, които ще осигуряват определен бонус към добива на ресурси. Това до голяма степен предопределя начина на игра - които държи тези "бонус-места",



ще има преимущество. А техният брой ще е доста ограничен, което предпазва люти битки за завладяването и опазването им. Въпреки че новостите в gameplay-а на TA: Kingdoms са доста значителни, това което прави най-голямо впечатление е графиката. Всичко в играта ще се движи с изключителна грация и реализъм. Драконите ще плясат по-силно с криле когато набират скорост. Платната на корабите ще се изгубат от вятъра, в зависимост от посоката им на движение. Познатият ни "Fog of war" и тук ще е налице, но вече действително ще прилича на мъгла, разстилаща се по екрана. Ако единици бъдат уцелени от оръдие, то те ще се разлетят на парчета, а труповете на покосените от мечове и стрели ще остават там, където са паднали. Естествено с течение на времето те ще изгънят, но докато това стане ще можете (ако имате съответните способности) да ги възкресявате. Играта няма да изисква 3D ускорител, освен за специалните ефекти (огън, магии, мъгла). Но както казва Clayton Kauzlaric "Това е последната ни игра, която ще поддържа софтуерно ускорение". Така че безог към маазиона и да не се връщате без 3D ускорител. TA: Kingdoms се очаква към март 1999 година.



# escape O.D.T.

**К**али бавно умира. Незнайна и тайнствена чума изцежда живота от жителите на острония и някога мозъч град. Не помагат модерните лекарства, безполезна са усилията на учени и медици. Разрухата пълзва като октопод в древния мегаполис и обсебва душите на хората, посявайки в тях мрачна безнадеждност и отчаяние с потресаваща бързина. Напастта достига епидемни размери, населението умира. **НАУКАТА СЕ ПРЕВРЪЩА В РЕЛИГИЯ!**

Дошло е времето, когато и ти трябва да налуаш в тази покъртителна действителност.

Escape Or Die Trying принадлежи към онзи група новоизлюпени игри, съчетаващи в себе си жанрова многообразност. Най точно бих могла да я определя като 3D екшън с обширни заемки от ролева игра. Играта има полу-изометрична перспектива от прето лице и използва техниката на камерата с вървящ се ъгъл, подобна на тази при Tomb Rider, което поне на мен никога не ми е допадало особено, но мнението ми едва ли има някаква стойност за почитателите на Tomb Rider. Както и да е, ще се опитам да бъда максимално обективен, което е доста съмнително при положение, че за играта информацията е все още доста оскъдна и ще се наложи да се уповавам на "по-осведомен" източници. Ето ви отговора на постановчика Жан-Батист Бокаато на въпроса "С какво Escape O.D.T. е по-добра от конкурентните и игри": "С 3D engine, лекота на движениата, силна графика, невероятни оръжия, заклинания и кървав екшън". Прег тези суперлативи мога само да запазя мълчание и прелетно да се надявам, че всичко това ще е наистина така.

И така - древните текстове споменават магически кристал, наречен Зелената Перла; тя е единственият (отново) лек срещу напирещата болест. Ти си един от четиримата високо обучени специалисти, притежаващи нужните качества и умения за намирането на древния артефакт, когото твоят шеф, капитан Lamat е събрал в екип. Точно в това се крие един от най-интересните замисли

в играта. Ще можеш да преизградиш мисията с всеки един от екипа поотделно стига да го желаеш. Играта ще се променя в зависимост от избрания герой - загадките, приключенията, изследванията, битките ще са уникални и няма да се повтарят. Разбира се и героите ви се различават както по външен вид, така и по скорост, възможности, стил на борба, магия и сила. На разположение за избор ще са:

**Ike Hawkins.** Ike е дясната ръка на капитан Lamat - див и необуздан - няма по-добър от него с пистолета.

**Maxx Gavos** - Главен инженер. Грамада от стоманени мускули. Силовите прелятствия и загадки не са в състояние да повлияят на доброто му храносмилане, но прекалено повдгвастен на емоции понякога терминът "здрав разум", за него звучи като китайска скоропозоворка.

**Solaar** - магьосник. Неговият произход е забулен в неизвестност и обвит в тайнственост, въпреки че изглежда свързан с перлата по някакъв начин. Той е единствения, който разбира нейната сила и знае как да я използва.

**Julia Chase.** Най-гъвкавият член на групата. Тя е картограф и изследовател по натура. Прекрасно се справя със защитата и оцеляването си. С намирането на перлата приключва лесната част в играта. Опазването и отнасянето ѝ в града е това, с което ще береш ядове. Връщайки се в Кали, твоя кораб се разбива на място, известно като Забранената Зона. Перлата е изгу-







бена при катастрофата...корабът е изоставен...мисията ти обаче е непроменена - намери перлата, избягай или умри, опитвайки се да го направиш (Escape Or Die Trying). Това, което определено липсва в "Зоната" е всякакво съчувствие към несретни копелета с кофти късмет като теб, а това с което изобилства и заразени мутанти, които искат безценното средство за лекуване за себе си. Кретоноиуните същества, които ще срещнеш са едни от най-грозескните мизерници, които човек с относително правилиейно мислене може да си представи. Някои от тях приличат на мутантите от "Зов за завръщане". Те ще изскачат от земята, ще те връхлитат от въздуха, от водата и обикновено ще нападат от места, които не очакваш. Играта е замислена да използва прекрасно техниката на шока. През цялото време ще живееш с чувството, че те преследват (сякаш имаш вързано парче сурово месо за крака и мизризмата му привлича всички кръвожадни типове в радиус от няколко квадратни километра). Поне в това отношение Escape оправдава името си. Общото впечатление е, че бяството не е само

средство за оцеляване, но и цел в играта. Търсейки магическия предмет ще минеш през всякакви видове терени, храмове, сараи, пещери и джунгли. Графиките са великолепни с динамично оцветено осветление, 3D терени които могат да се разрушават и повече от 250 анимации за всеки герой, реализирани с motion-captured движение от осем нива за изследване, като всяко от тях има по седемдесет и пет сектора. Околната среда в играта е разнообразна и героите могат да ходят, скачат, плуват, летят, да се изкачват и висят на скали, да се люлеят на въже и да пъзлят, за да бъдат в безопасност. Истинската красота на играта, както вече стана въпрос е във взаимовръзването между героите. Другите герои ще извършват мисиите си индивидуално и получаването на информация от тях ще бъде много полезно за твоя успех и оцеляване. Любителите на ролеви игри ще бъдат в стихията си при решаването на задачите, които според създателите ще изискват нестандартно мислене, но повече подробности на този етап липсват. Всеки геймър има игра, която е спечелила страстите му. Но независимо от това винаги има по едно "щеще да бъде страхотно ако само бяха направили..."; Escape претендира да обогатява жанра с технология за motion captured движения, ръкопашен бой, разнообразни оръжия и заклинания, задачи и красива, въвличаща обстановка. Дали обаче тя ще отговори на това геймърско "ако само..." бъдещето ще покаже.

Freeman

Производител

PSYGNOSYS

Разпространител

PSYGNOSYS





the nomad soul

# ОМІКРОН

## АЕГЕНАТА

Има един човек, който е способен да види отвъд границите на реалността. Той е способен да види отвъд границите на времето.

Приятно съживяна от гостоприемното си слънце, планетата Рheaon била рай, пристигнал един прекрасен жив свят. В който владявала магията. В резбирователства и еднение с природата хората водели безметежност си съществуване. Били щастливи. Излеждали, че това ще продължи вечно...

От мрачните дълбини на космическата, оскъпа бездна, в кошмарния последен кръг се пробудило древно зло. Някогашният господар на планетата се завършил, за да си я вземе обратно. Хилядолетия били изминали откъдето тя била изтръгната от лашите на Astaroth и до този момент той бил вържан далеч от нея. Бабно, не постепено Великият демон придобил могъществото, необходимо му да прекрати забраната и по-вел лезионите си, за да завладее отново благословените простори на Рheaon... Деветинадесет столетия продължила величавата бран, земите се напояли с кръв и опустели, три четвърти от населението погинало в грандиозното противобъстание. Призван от съботата се появил верой. Kushulainn, Магьосниците обединили своите знания и възродили душите ти в легендарния меч - Barkaya I. Те изчезнали от материалния свят - превърнали се в затворници на меча, докато той не бъде ступен или принцип на демоните убит. Вплатил в себе си колосалната мощ на всички магове, мечът се превърнал в отличителен на скоростен край за всеки демон. С него в река Kushulainn покрил бойните полета с труповете на оскъпите създания. Накрая той призвал на двубой самия Astaroth и сам се отправил към съботаната среща. Седем дни и нощи се разнасял зрото на битката. На осмия, хората колебливо се приближили към мястото на единоборството. Astaroth лежал безжизнен на мръсната земя, но от вероя и меча нямало и следа. Никой така и не ги видял повече. Поставили безжизнения в златна клетка и го спуснали в езеро с изпиваща лава, затваряйки за вечни времена. Могъсниците така и не се завърнали - вече нямало кой да помага на хората. Светът безвъзвратно осиротял. След като не бил открит в развалините и околните зори, Kushulainn бил благословен и издигнат в култ. След няколко поколения се превърнал в мум. Векове по-късно бил забравен. Същото се случило и с Astaroth... Такава била събата и на магията...

### Интродукция

Когато демонът се свлякъл победен в прахта, Kushulainn отпаднал бил преминал границата на физическата си издръжливост и само нечовешката му воля все още го крепила. Видяйки в края си домая, силите изведнъж го напуснали и не можели да нанесат последния, решителен удар. Умората го похватила и той потънал в дълбините на измъчението. Паднал в реката Gray и тя го отнесла в далечната земя Mahahaleel. Героят се оттеглял в светилището на Mahahaleel единствено в компанията на своя меч. Там, потопен в безврежие, той чакал да се появи достоен човек, на когото да забележи Barkaya I. и който да продължи битката. Kushulainn знаел, че злото не живее, и че някой ден Barkaya I отново щял да излезе от ножницата, за да изпие живота на демоните и техния господар. Пътят към светилището и неговия хилядолетен обитател, минава през земата на Измъчените Души. Astaroth черпел силите си от болките на човешките души. Обитавана от освободените от Kushulainn души, тази ужасяваща територия била презградена за всеки, който не избяга с мир и отблъсквал напреплиците. Духовите и да гледат ревниво лезията своя освободител. Вековете прелитали един след друг, а пътят към земата на Измъчените души потъвал в забравата. Само Князата на Нощта, все още пазела това съкровено знание...

Днес милиони години по-късно, Kushulainn още чака, а Astaroth вече броди по повърхността на Рheaon...

### Финал дин

Святието е узасило. Светът ти е превърнал в безжизнено сметище. Планетата е в плен на вечнота нощ. Ужасен студ и зрени, тъмни ледове са сковали земята в безжизнена презряка. Животът мъждука в пет зорони, технологично свръх-развити града, покрити с купола. Изолирани един от друг, те са напълно автономни и самоиздържащи се. Един от тях е Омикрон. Градът е поддържан от гигантски свръх-компютър известен като IX. Невероятната машина се помещава в двारेц, призован специално за нея. При изграждането му работниците случайно се натъкнали на златна клетка... Слугите на Astaroth, какъвто отпадна сроден случай, се възползували от предостовената им възможност и обсебвали няколко от работниците. Постепенно и неутрост те завладели телата на все повече хора, а господарят им най-после бил освободен. За да възстанови силите си, Astaroth има нужда от души. На тайно място слузеше му, построяват специален Резервоар и се заемат да го пълнят с души на обсебените. Там, те (душите) изтръгиват зверски мъчения. Скоро демоничният збир, че изнежните и дезорганизи от безсмисления си живот в околство и съета (в по-голямата си част) жалки, човешки останки няма да му свършат работа. За целите си той се нуждае от свежа и силна кръв, от хора с твърда воля и корав дух - от души на хора от друга паралелна Вселена, от ВАШИТЕ души. Този път планетите му са гледали и не се изчерпват само с Рheaon. Превърнал се в почти дъшено от живот парче скала в необятния космос, планетата е скрпана ханка за параснаите амбиции на демона и за неговата нужда от души. В пъкленото му сърце зори неистова жажда за забележето първо планетата, после телекитката, а накрая и паралелните светове. За целта той обсебва IX и с негова помощ създава израта "Омикрон". Чрез нея демонът приемава изречител, молекули за помощ, като им предлага тяло, с което да се прехвърлят на Омикрон. Когато те приемат предложението им тяло, се оказват в чудния свят, където демоните ги чакаат, за да изсмучат душите им. Милиони са



сплоходените от тази участ, и никога не е успял да избегне капана. Само още няколко души са необходими, за да се завладе резервоарът. Когато това стане, Принцът на мрака, най-покаше, ще може да излезе от сенките. В когото се спотаава...

Играчите вече са в предпътствията.

### Интерюи

Когато как се влязъл Hamestaga и Градът на мъртвите, никога не знае. Произходът му е забравен от тайнци и мистичници. Хиляди години преди Astaroth да се забере отново и преди Kushulainn да се роди, магьосниците са кохели на поклонение в тайнствения град, за да черпат сили и знания за практикуването на Изкуството и да се съвземат с мъртвите за делата на хората. Когато усетел наближаващия крах, всеки един от тях се отпървал някъде, за да се спаси от живота на това свещено място. Собратята му го поздравяват в тайни лещери. Безкрайно пък се отграве, след което стуктам се издигат прекрасните вбории на Vuodnukko - боец на Изкуството. Говорил се, че откакто се е появил мекмата, съществува и Градът на мъртвите. Говорил се също така, че докато е жва мекмата, ще се има и градът...

Играчите вече са в предпътствията.

Няколко месеца преди финалната си битка с Kushulainn, Astaroth успява клопка на магьосниците и превзед Hamestaga и докато те били на поклонение. Демонът поиска две неща от мъртвите: тяхната магия в услуга на каузата си и смъртта на магьосниците. Те отхвърлили и двете. Последните успели да избягат, а Astaroth сринал из основа светилището в търсене на магьосническите саркофази, надявайки се да открие ценни предмети, с които да постигне мощта си. Малко след това магьосниците вероуали душите си в меча. Всички без един. Matapoukoos. По това време дъщерката на абравеля магьосник била само на няколко месеца и бащиното сърце не могло да понесе мисълта да изостава бабето беззащитно в свят, в който неминуемо би загинало за бровни дни. Така Matapoukoos се превърнал в измислен. Звездки, че ще остане неразбран от собратята си и анатемосан от хората, той се оттепил, и в единение отлегал дъщеря си, на която предал Изкуството. Малко преди смъртта си той добършил и Книгата на Ноцта. В която описал всички звания и умения, турнали от магьосниците с халдраления, и която скрил в катакомбите на Hamestaga и, забелязвайки яна дъщеря си.

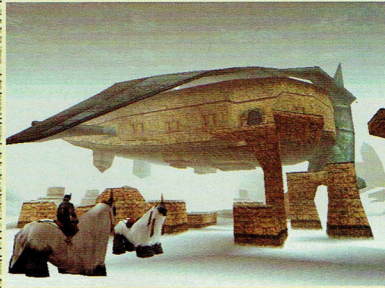
И така, как е горел на мъртвите бива за игра. На мекмата е все още жва, спотава и една жена и в финала, ед. Хорте излезе илюте на магьосниците.

### ИГРАЧЕ

Под наглед спокойната и кратка повърхност на обществения живот в Отикон, където хората водят безсмисленото си, пре-заговорено, безотичане, занаядарно единствено от мисълта как да го направят още по-пре-заговорено, и в абсолютна неведение и незнание, рисованост отнасно надшаваното се смъртоносна опасност, бушуват стихийни страсти, интереси и подвожни течения.

В сложна кълба от взаимовръзки се прелитат амбициите на участниците в авантурата, от чито изход ще зависи бъдещето на вселените. Като се започне от Архидемона - преобладава на едно тоталитарно и коруптирано правителство, като се премине през издигнатия архиепископ на тайнствената секта на Зелената книга, и се стигне до Агата Милорад - шеф на частна полиция, използвани методи за шпионаж и изнудване на гражданите, всички замесени в тази заплетена история преследват свои собствени и неясни цели. А сега накратко ще ви разкажем за някои от

малко същество. Воз бил най-Великият хокер на всички времена. Той рендвудвал Грестовите, коруптираните управници, тоталитарните правителства и се борил срещу тях, в опитите на IX да



за идентифицира, само за забавлявали. Веднъж, докато развивал бизнес програмата на Грестовите, в стаята му влязъл демон. Битката била кратка и болезнена, зрелищно създаване си изгравало с него като котка с мишка. В един момент той осъзнал, че е мъртъв в духът му се разе в стаята. Талота му, съгряно и различено, се възрадала на по-да във Велики посоки. Воз, който дори за миг не допуснал мисълта за съществуването на по-добри същества, с ужас осъзнал, че успял му се отвари, а демонът се кани да погледне светлината на душата му. Спасил го чистия късмет. Съсгъят му, който мул шумо от борбата надникала, за да види какво става. Полуявната английска разговорка влаци: Алюбителството уби котката. Точно това се случило и със злощастния възвг, демонът се нахвърлил върху него, а хокерът чувстввайки, че това е единствения начин да спаси безсмъртната си душа, се



тях.

Зависащите. Огромните им богатства и власт ги поставят над закона. Никога не знае със сигурност кой стои зад двете враждуващи и борещи се за комерсиален монопол: меза-корпорации Tetra Inc и Khensu Ltd. Използвайки влиянието си те прокарват закон, чрез който да се реши въпроса с пренаселеността. Всеки зряжодан над 40 години бива "един виа пенсионират" и изпратен на "заключен" отиух на райската планета Euralis. Защо обаче, никога не знае местоположението на бленуваната планета, защо никога от приятелите и роднините на "пенсионираните" не е получил някакво съобщение от тях... А дали "шестлиците" не завършват земията си път на Phaenol в близост до тайнствения резервоар, в който душите им преминават през Мъките на Деветите кръга на Ага.

Вид. Някоя човек, повостающем Вир-

чин да спаси безсмъртната си душа, се въмъкнал в транс-материализационното отделение на термалната: Мрежата е втекунала в себе си. Той се превърнал в Езодчо и продължава да помоза на хакерите, и да се бори против демоните и техните моронетики. Независимо от нпасуните по непуте му от Аstaroth превзели демонци и хилядите Баруци на IX, който компютърта протил след него, Езодчо и до днес обитава тази виртуална вселена, убивайки с лекота преследвачите си. Плавяйки в тази информационен океан той има достъп до най-секретните документи и тайни. Воз е богоч на Прокубените и един от малкото знаещи за Книгата на Ноцта и нейната колосална сила.

Полуубития. Магьаброина зрупа, обединена около своя водач, те са единствените от мнголационното население, които се интересуват и пропиво-поставят на деструктивните сили в



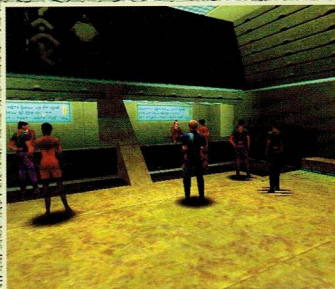
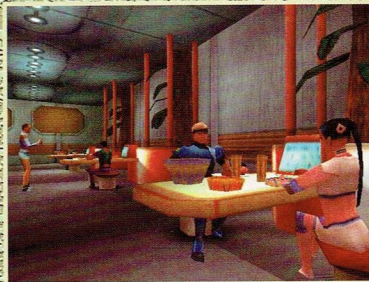
своя свят. Пробудените се си поставили за цел да изпразнят и унищожат Резервара за души, но не подозират за коварната чера, посредством която Astaroth успява да го пълни. Развили своите психокинетични способности, телепатия, телекинез, шокови възни, те са сред малкото, които могат да се противопоставят на демоните. Пробудените владеят и екзорцизма с помощта на дребни напеви и ритуали, те са в състояние да прогонят демон от чабешкото място.

Тя е дъщеря на Matanboukous и е единствената истинска магьосница, владееща Изкуството в съвременния технодоказан свят. Козато баща и умира, оставяйки я само, Soulnka се скита по света в продължение на цели вечности. Козато Омикрон е покрит с кулол се установява в него. Тя чувства, че мезът

рите им патрули не се забързали. Тръстовете си оставили на мира. Козато Soulnka се появила сред тях, те я обожествили и тя станала тяхна кралица. Мутантите са зотови да дават живота си за нея, а неблагодарните демони проявили гъзостта да я търсят, никова не допускат катакомбите...

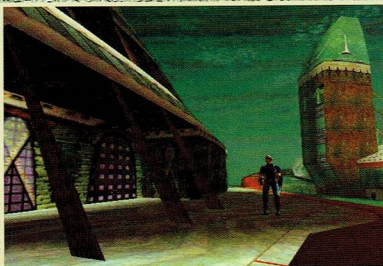
**Omikron - Arcade/Action/Adventure.** От малкото, което се да чува за играта се предполага, че по всяка вероятност тя ще предизвика зометрие на пазара. Според специалистите едно от най-скайващите заглавия на Е3 е именно Омикрон. Играта ще ви пренесе в една футуристично паралелна Вселена, пресъздадена с изключителен реализъм. Началото е оригинално - невероятна колпава гرافика, размазани пратемени цветове, силно растеризирани фигури, музиката грозно дращи по сетивата ви, че ви да закрещите. Точно козато, а-а и да за направите картината се разкривава, разбива се на парчета и на нешо място се появява прекрасна анимираната фигура на човек. Той се изправя и ви казва, че времето е кратко, че убоа от друго паралелна Вселена, и че вие сте единствения, който може да помогне. Прелазя ви, чрез компютъра да се прехвърлите в новият згод, като се заелите в мястото му. С няколко прости изречения, той ви обяснява интерфесът и вие скачате в отбора към паралелния свят. Какво ви очаква там може би вече се досещате сами...

Навлизането в играта е като встъпване на място, което наистина съществува от векове. Улиците зъжкат от трептящо действие. Превозните средства се шурат по претъпаните улици, спирайки през светофари и пешеходци. Героите изпълват тротоарите и сараците, звети с ежедневно работна. Игралните мезаги да влизат във всяка стая, на всяка постройка, намирайки хората звети с нормалните действия на странична паралелна живот. Хората, които нашия герой среща, имат завършено съществуване, включващо рабо-



със затворените в него магьосници съществуват все още някъде, чакаш своя нов герой, и се надява никога ден да реабилитира бацинното име. Козато усеща отново присъствието на Astaroth и неговите слуги, най-си с изключителното Изкушение, което представява душата и за върховния, страхувайки се от преследване, тя се укрива в катакомбите на издоязвеният град на Мъртвите. Те обаче, вече са звети. Там тя попада на Azkeelone.

Те са мутанти - плод на проваден генетичен експеримент. Някога Тръстовете решили да създадат същество, способни да преживяват в екстремните условия на миньарските планети. За целта в пробуждане на години те използвали затворници за опитни свинчета. В крайна сметка постигнали желаните резултати (ускорен метаболизъм, извънчелствена физическа сила и жизнестойност), но за сметка на физически деформации и уродство, сериозни умствени отклонения, раздрозителност и агресивност. Около 2000 мутанта успяват след пробив в окараната да избягат, и да се укриват в катакомбите, които са идеална среда за тяхното размножаване. След като изпратените на ду-



та, семейство и дом. В началото може да пренебрежете приключението и просто да изследвате света, потъвайки в невероятни детайли, и научавайки особеностите на живота под кулола. Играта е отворена и обширна, факулта постепенно узрява и се фокусира от футуристичните, високотехнологични мотиви към теми - по-духовни и магически. Мискар, че в основата на Омикрон е зложена битката срещу жестоката и демонична сила, играта е невероятно обширна тематично - действието ще ви пренесе през петте града, през намирането на меча, Книгата на Ницше и много други. Светобетте (градовете) са прекалено големи, за да зинорак картти - те са по-скоро царства - Играта започва в Омикрон - място толкова обширно, че игралните трябва да пълнотирт въздушни кола, за да се предвижват от място на място. Постепенно историята се разгръща и героите ви трябва да се справят с безпрой опасност и наглед непреодолими прелятствиз разпрснати из цялата планета. Картините от невероятния свят на Phaeron, на които ще станете свидетели се състоят въздушни катакомби, ледени полета, плаващи древни метрополиси и пр. Играта се връща отново към Омикрон в самия си напрезват край. Този множественост на действието я прави едно от първите заглавия, които смесват жанровете без да пропуснат основните компоненти. Омикрон е едно приключение с зе



роачни пропорции, завладяваща фабула, интересни диалози и интригуващи загадки. Но все пак основата не е в лаваб-

за да се ерепче с жена си в малката стая присъства невероятния усещане за място и време. Хора седят на масите,



поръчат, разговарят, а келнерките щякат около тях. Героят се приближава до масата на жена си и екранът се изпълва с образа на нейното лице, което (зобелажетел) не е пикселизирано. Лицето ви е motion capture - плаван и реалистичен оживяватворя героите. Изражението на лицата се смения в зависимост от тона на дискусията. Може да се общува с всички участници в играта. Ако сте резки - те ще ви обхърнат зръб, но ако проявите дипломатичност - може и да ви помогнат. Играта съ-

то в новото тяло. В самото начало главният ви герой е просто едно ченге. Както и другите герои в играта, той си има собствен живот. Нещото се преобръщат, когато разбира за смъртта на партньора си. Светът за него прерабва други измерения, колкото по дълбоко навлиза в мистериите му.

Другото, с което играта прилича е стремежа на създателята да даде пълна свобода на играча. Вместо да се опитват да предвидят всичко, което той може да направи, те са създали алгоритъм, който не изисква от тях да мислят решение за всяка задача, и който предоставя единствено сведство за решаването ѝ. Вместо това той просто отговаря за това дали задачката има решение. Например ако играчът

лъсканиците, има изобилие от действия, което включва стрелба от перфектизма на трети човек и ръкопашен бой. Героят ще се навежда, превърта и стреля, ще убива престъпници, ще спасява заложници, ще се среща с демони и всичко това - сега добре ме чуите, е анимирано по най-добрия и струва ми се невяждан досега начин, който съвременните технологии за компютърни игри позволяват. Визуално съжелявам, че някои технически проблеми не ни позволяха да ви представим в диска playable демона и интроа на играта, за да се уверите сами каква преждет е всички в редакцията онемяхме. Внезапно осъзнахме, че ако терминът Motion Sickness изобщо значи нещо, то именно Отпикон е играта, която то облича в смисъл. Невероятно! На моменти вярно не сте в състояние да различите анимация от действителност и се питате дали пък това не е поредното продължение на Междузвездни войни. Изненадващо е степента на графичните детайли и дълбочината на сцените епичне - има възможност за представяне огромни външни сцени, а също така показва с най-големи подробности и вътрешните. Ето една примерна сцена, в която нашият герой влиза в ресторанта,

държа действие и боестая атмосфера. Има райони обхванати в неоновата светлина, гребна архитектура, смесена с футуристични елементи, и канали, отразяващи блядливиците - цветовете и светлината на играта в реално време. Някои хора могат да кажат, че преликването на жаровете е доста рисковано, но е твърде възможно да замлъкнат, когато играта излезе на пазара. Въпреки споменатата вече множественост на персонажността, Експит от програмисти е достатъчно голям, така че има достатъчно възможности за едно оаромно разертното събръжание. Интересен е замисълът, чрез който Ви се предоставя възможността да изиграете играта. Подобно на Messiah, линията на развитие изисква виртуалното превъпласение в тела на хора от Отпикон. Прераждането на душата е... основно изискване за напредъка на героя. С развъртането на фабулата, смъртта е не просто възможна, но и нужна за понататъшното развитие на играта. Когато героя умре (в битка, да речем), душата на играча се заселва в първия човек, който докосне мъртвото тяло. Главните резултати от това са: 1) възможност за играете ролята на различни герои в една единствена игра, която ще ви принуди да се адаптирате към характеристиките на новото тяло, и да ги развиеите да тякното оптимално състояние. 2) действията ви имат реални последици - не можете просто да се върнете щом умрете, а ще трябва да продължите приключения-

трябва да влезе в стая, той може да се опита да намери ключ за нея, да разбие вратата с динамит, да използва телепортация или нещо друго. По този начин геймърът може да достигне до решения за които дори и програмистите не са се сещали и са избягва проблемнейността в развитието, а също и ситуация от които няма изход.

Въпреки всички бомбастични приказки неизвестните около играта са твърде много, за да се даде някаква оценка на този етап. Силките и скрийншотове, да които се докопихме са малко разочаровани и проблемти, с които в България се сблъскаме с Аинста на информация от първа ръка ме кара да се дистанцирам от някакво крайно мнение за играта още повече, че до пускането ѝ има още доста време. С няколко дуни - ако графика е наистина на ниво (поне толкова, колкото е на демона, което гледахме), вземайки предвид страхопнатата фабула и оригиналност на идеите, Отпикон няма да е просто игра, а едно ново преживяване. Ако ли пък не...?! Явно напразно съм си хабил деха.



производител / разпространител  
**Quantic dream** **Eidos**



# RECOIL

Напоследък, като се замисля за това, към кого точно агресират своите творения дизайнерите на игрите, ме обзема мания за преследване. Въпрос на чиста случайност е, вероятно, но всичко, което ми попада последните няколко седмици, неизменно ме изпълва с кеф. В главата ми натрапчиво дълбае мисълта, че някой май ми чете мислите, което в случая не е лошо, но заплахата да се заразя от набожност обезпокоително нараства. Чувството маниакално се засили, когато ми попадна Recoil. Още първото заглавие на Zipper Interactive - Death Drive, излязла през 1996 предизвика истински фурор, още повече,

уникална подвижност и маневреност. Бързината и силата на това бечке ще ви накарат да се обринете от кеф, ако разбира се преди това не се обринете от яд, тъй като прекалената му подвижност чак затруднява управлението, но като му свикнете остава единствено удоволствието. Ще трябва да се справите с пълзяща, шеметна препускаща, плуваща, летяща заг. Най-важното обаче е, че с вашия VFT ще можете да препускате по земя, да се възплащавате в ролята на амфибия, гмуркайки се под вода, да се реете в облаците - с гве

дуби - програмата е пълна!!! Това, с което слагурчето ще може да се кипри като вържене, силно ще ви впечатли - 18 мощни вида оръжия с висока степен на деструктивност, които събирате по време на играта щъкайки из мисиите. Те от своя страна се разизрават в 6 различни свята и включват, както открити, така и закрити пространства. Редно е да спомена, че противникът също е богато и разнообразно вържен, и това доста ще ви стъжни животоца. Най-добре е по-честичко да прибъзгате до "save game"-а. За жалост в демото, което разизрах 6-те свята са твърде слабо засатнати, но неустовият ентузиазъм, който ме е обзел не пострада от липсата на достатъчно информация. Едно от нещата, които убийствено ме изкефи, е прекрасното кълбо от анихилизационна пара, в което се превръща противника, почерпен с порядъчно количество боеприпаси. Това е всичко, което остава от гадните копелета, след като приключите с тях. Господи, какъв КЕФ наистина!!! В завършеният си вариант, играта ще поддържва 3D ускорител, в това число и Voodoo 2. Тогава ще можете се полюбувате на стелещите се над бойното поле мъгли,

големите достойнства на играта е простотата и яснотата в организацията на екрана и лекотата на управление. Макар че то се осъществява с мишка и клавиатура, за среднестатистическия геймър няма да е никакъв проблем. Сюжетната линия е доста изчистена и правдоподобна - трима дисидентни от бъзвешето отпратят зов за помощ в битката на човечеството с незнайно и демонично зло, подчинило на волята си озероната компютърна мрежа за контрол над военните системи. Крайната ви цел е да изключите главния компютър, след което да разпънете морно телосложение на... Хабайте, да



че беше и една от първите използващи MMX технологията. Тази година Zipper Interactive сервират на ненаистните геймъри своя деликатес, стоящ в менюто под заглавието "action game". Играта е забавна, подвижна и действието се развива в бъдещето. Дори и коефициентът ви на интелигентност да не е особено висок, едва ли ще са ви необходими повече от 10 секунди, за да разберете, че това, което играете не е точна военна симулация. Няма да откриете дори и най-малък опит за имитация на вида и действителните характеристики на истинските военни, бойни единици, и оръдия. Въпреки, че се намирате в подобна на танк машинарийка със звучното коговото наименоване VFT (Battle Force Tank), това не е просто поредната танкова игра, защото поне аз не съм срещал танк с подобна

добрите и по-честичко да прибъзгате до "save game"-а. За жалост в демото, което разизрах 6-те свята са твърде слабо засатнати, но неустовият ентузиазъм, който ме е обзел не пострада от липсата на достатъчно информация. Едно от нещата, които убийствено ме изкефи, е прекрасното кълбо от анихилизационна пара, в което се превръща противника, почерпен с порядъчно количество боеприпаси. Това е всичко, което остава от гадните копелета, след като приключите с тях. Господи, какъв КЕФ наистина!!! В завършеният си вариант, играта ще поддържва 3D ускорител, в това число и Voodoo 2. Тогава ще можете се полюбувате на стелещите се над бойното поле мъгли,





## Action

речем! Преди всяка мисия по сценарий ви се полагат и подробни разяснения за отделните етапи, през които ще минете при изпълнението ѝ. С риск да ви разочаровам ще ви кажа, че те няма да включват правилото: "Влез, избий всичко живо, излез!". Почти винаги има повече от един вариант за успешното приключване на мисиите. Летвата на предизвикателствата е повдигната високо с въвеждането на най-различни загадки за разрешаване, ще се принудите да прибавяте го редица трудни и заплетени тактически ходове, но израта няма да ви затормозява с разни идиотщини, от рога на това да откриете някое секретно място и да преминете през средата на немаркираната стена. Приятно впечатление правят и лудориите на врага, който ще координира действията си, когато ви напада и ще ви устройва засадки, когато най-малко очаквате. За сметка на това обаче,



той доста чевръстичко ще си плюе на петите и ще се опита да се укрие, когато вигу зор. Искам да кажа няколко добри думи за старанието на автурите да ви принудят да почувствате клаустрофобични приселствата



тъпи и отчаяна нужда да избягате някъде по-далеч, да се скриете най-после от омразните келешки, които неуморно ви късат нервите, обстрелвайки ви яростно в маниакална си стремеж да просят кожата ви на простора. Изключително възнебудих някои от противниците, като визирам най-вече плущите напалм мръсници, както и някои други, разбира се. Общо взето машинариите са доста хитрички, а някои от тях направо ми докараха световър-

теж, докато шеметно крѝжаха около мен. И сега един съвет - израта е доволно интерактивна, така че стреляйте по всичко, което цвѝтява маркѝрт ви в зелено, понякога можете да отворите проход, които да поскрѝтате мѝките ви. В добавка към казаното дотук, ми се ще да спомена, че multiplear-ът ще включва като една от опциите и нещо като танковете и набъгване. В мрежа ще могат да се вържат 32 играча. Това ми звучи само по един начин - като КУПОН! Маркар че по жанровата принадлежност на Rescoil доста се спори, за мен въпросът е ясен - Rescoil е жанрово отнесен към групата на доставящите огромно удоволствие игри. Надявам се и за вас да бѝде така, когато ви попадне. Това което отсега мога да кажа е, че крайната версия веднага влиза в списъка от заглавия, които трябва да се озвоят в личната ми колекция.

Freeman



Богат избор

цени  
без

конкуренция



Магазин за компютри и аксесоари



ул. "Гурко" 27В, тел. (02) 980 62 84, 981 24 69 · <http://skiz.aster.net>



# Quake vs Unreal

Всички знаем, че по време на вечеря има три теми, които не бива да се дискутират: религията, полшката и... **КОЯ ИГРА Е ПО-ДОБРА: QUAKE II ИЛИ UNREAL?** Битката между тези две гиганта - Голямото на 3D екшъните и последния Давид, опялчил се срещу него, правят конкуренцията между стратегиите в реално време да изглеждат като юрчучен бой между осемзоднишния хлапета. В края на краищата тези две завладяват отварят пътя на множество игри от ново поколение. Engine-ите на последната версия на Quake и на новото отпочне на Epic MegaGames масово се лицензират от редица компании-разработчици, които искат да използват вече изпитаните и сполучливи технологии и да навлязат в бизнеса с гръм и трясък. За да използват платформата на Quake II, мераклиите трябва да се бръкнат някъде около половин милион долара плюс 10% от продажбите на съответната игра, докато тази на Unreal-а е с една трета по-евтина.

В името на световния мир и разбирателството между народите, ще се опитаме да решим този въпрос веднъж завинаги. Ще сравним двесте игри в шест различни направления: фабула, оръжия, изкуствен интелект (AI), графика, гатерплей и музика, и multiplayer.

## Първи рунг: Фабулата

Досега това винаги е било почти най-маловажния елемент в игри, като FPS-ите (first-person shooter). В повечето случаи фабулата едва ли не се конкретизира цялостно едва в края на разработката на игрите. Кръвщата и ужасите са нещо хубаво, ФАКТ Е!, но каква е тяхната мотивация? В Quake II ти си едиг от

малчината, едиг от горците - ти си Морски пехотинец (та га-а). Този войнишки мотив бе формулиран някъде в далечното минало, когато се появи и първият FPS на ID - Wolfenstein. Точно обратното, в Unreal ти си затворник, но това всъщност няма никакво отношение към играта и със същия успех можеш да бъдеш фризьор или горски инженер.

И двесте игри започват с корабкокрушение на извънземна територия. Света на Quake II е Stroggos, което звучи като нискокалоричен полуфабрикат (Skaarj от Unreal поне наподобява на Лапландски концерн за производство на кучешки въпрягове.) Мисията ти в Quake II е да унищожис голямо оръдие, което обстрелва земята; играта постоянно те посещава за главната ти цел, като "Цар пушка" почти винаги се вижда на хоризонта, като с това се приближаване става все по-забележима. Но дори и да си изпълнис мисията ще трябва да се мотаеш още няколко нива преди да свършиш играта.

Светът на Stroggos е асгски повърхностен, без никаква идея откъде идват полу-металните полуплътски хибриди. Няма и минало, няма забръзка. Дори ти е малко трудно да съчувстваш на това те паднали ружарци, завършили дните си като храна на местните създания. Както в Doom, така и в Quake II въпросът "какво става и защо?" е малко неуместен: твоята работа не е да задаваш отговори, а да убиваш неща.

Unreal от друга страна, постепенно ни разкрива една милолюбива и благородна раса, която е поробена от жестоки тиранци, стремящи се към ресурсите на планетата. За разлика от Quake II, тук ти добиваш ясна картина за съществата, които живеят там и за техните взаимоотношения. Skaarj и техните кучета Krall са "лошите". Titans са огромни създания, които рушат всичко по пътя си. Nali (добрите), когато никой не ги убива, се занимават с местна форма на земеделие.

По време на играта ще се срещнеш с групи герои, като духът в катакомбите; тайният монах, който търси брат си; фермера, който ще те заведе до дома си след като го освободиш.

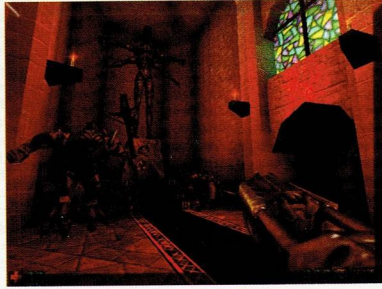
Unreal създава усещане за едиг пожив свят от този на Quake II.

## Побегите: Unreal

### Втори рунг: Оръжията

Нещата, които намиращ из нивата не са предназначени само за стрелба, част от тях си имат специфично предназначение. Това изказване не важи обаче за Quake-а. При него принципа е, че ако не служи за убиване, значи някоя програмист не си е свършил добре работата. Докато Unreal например прави реверанс към играта за фенерчето (макар, че в сравнение с него батериите на Walkman-а му изглеждат като електроцентралу). Когато става въпрос за озвева мощ, Unreal предлага няколко пипнатинки. Докато в Quake II има предимно вариации на Shotgun и Machine Gun, то в Unreal-а всяко от оръжията е малко или много уникално. Като се започне от зъвна на шампанени чаши, издаван от рикошетите на Razorjack изстрели и се мине през Tardium-ните топки, докато се стигне до фокусираните шест изстрела на 8-ball Launcher-а, всички оръжия са коренно различни. А и възможността им за алтернативна стрелба ги прави още по-разнообразни. Може би вече си мислите: "Айге-е, пак Unreal е побегите!".

Да, ама не. Защото в Quake II всичко е озвева мощ: отката на Super Shotgun, мъката на уържши Machine Gun, добре преценените отскоци на гранатите. С две гуми елегантно балансиран и







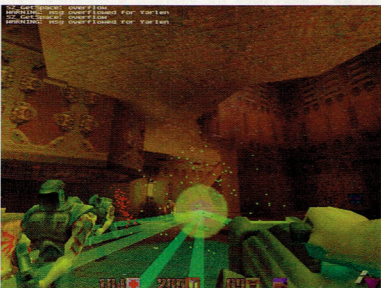
и впечатляващ арсенал, съчетан с прекрасно анимиран движение. Unreal -а може и да е с по-богат инвентар, но оръжията не могат да се сравняват с тези на Quake II.

**Побегител : Quake II**

### Трети рунд:

#### AI (изкуствен интелект)

Това е трудна категория, тъй като и двете залавяват погледът уникални решения. Unreal е простят недостижим на този етап със своя AI. Ако някой иска да критикува работата на Epic, му препоръчам да преизгради битката с Mercenaries в началото на Dasa Mountain Pass.



В Quake II такова нещо ще завърши за броени секунди, докато в Unreal битката е изнурителна и наподобява дебненето на котка и мишка. За разлика от всеки друг 3D екшън, в Unreal противниците ви използват за прикритие особеностите на нивото, а именно: врати, асансьори, тайни места и коридори. Желелите на Strogoss в Quake II от своя страна са доста малоумни създания и често се забиват в ъглите или се опитват да минат през стената (га, ама не могат).

Когато уцелиш врага в Quake II, текстурите облекли тялото му преминават в режим "рани". При Unreal много голяма роля играят изстрелите, насочени към vitalните органи на врага. Разбира

се, че е страшен кеф да видиш Enforcer с пръсната глава стреля на посоки докато умира, но тази картинка можеш да я видиш и когато го стреляш в краката.

В Unreal от изключително значение е, къде отстрелваш гадината. Насочи Razorjack-а към врата на Krall и направо му късаш главата, а ако искаш можеш да му откъснеш краката и да го оставиш да се влачи погир теб.

За съжаление Unreal ни предлага предимно Skaarj, Krall и Mercenaries, и само от време на време Slith и някоя друг Titan. Също така е вярно и че имаш и доста неприятели сред местните форми на живот, но те не са никакво предизвикателство. А палето на ID Software има доста богат набор от врази, които са доста постоянни в желанието си да ти светят маслото въпреки геноцида, които извършваш над тях - Grunts, Iron Maidens, Brains, Enforcers, неуморните Tanks и други незначителни за мен създания. С двете гуми в Quake II май има повече начини да убиеш или да бъдеш убит.

Краят на Unreal е доста разочароващ, особено ако се сетиш скочиш на централната платформа и да се измъкнеш от роляците Ripae, щякащи отголу. А Макрон в Quake II е друго нещо. Не мога да не призная, че се кефих доста, когато му гръмнах "шасито" и пича гледаше доста глупаво известно време, преди да го разполовя.

Кой печели това софтуерно съревнование? Що се отнася до AI, то това е Unreal, при това със светлинни години. От друга страна разностранното на Quake II компенсира слабоумието на Strogoss-ките бойци.

**Побегител : PABEN**

### Четвърти рунд: Графиката

Ако досега не знаеш кой печели в тази категория, то вероятно не си играл и двете игри. Quake бе най-кафявата игра, която някога сме играли. За разлика от нея обаче, Quake II алтернативно бе най-зелената, най-сивата и втората най-кафява игра. Всъщност графиката на играта е доста добра: цялата атмосфера е хомогенна, почти стерилна, като се забелязва завигна упоритост и

постоянство в графичното оформление (чували ли сте някога мисълта "В постоянството е силата на низшите духом"). Дизайнт на нивата е стегнат, но често без въображение: трудно е да направим различа между Factory, Jail или Power Plant. Mines имат хубав поземен изглед, но в крак на царата Palace е тъпо разочарование. В свят без Duke Nukem, Jedi Knight и Forsaken графиката на Quake II би била невероятна. Но на базата на това сравнение може да се каже, че "става". В лицето на Unreal, Quake II си намери майстора. Unreal има наистина



впечатляваща графика, обхващаща широка палитра от цветовете.

Страхотно анимирано небе, изключително детайлни текстури, прозрачна вода и невероятни светлинни ефекти. Но най-важното е прекрасният дизайн на нивата: сложните Nail катедрали, стенещите останки на ISV Kran и Vortex Rikers, измамно тихите катакомби, намиращи се под манастира на Bluff Everstoke, водните пейзажи в храма на Chizra и изтръзващата гънка от тялото ви прелест на извънземния свят. Щом Unreal е способен на толкова богатство и разнообразие при своя дебют, представете си само до какви висоти ще стигнат тези, които ще ползват тази платформа за в бъдеще.

Докато Quake II е прегру всичко праволинейна игра т.е. една





цел и с всички сила към нея, то при Unreal нещата стоят по друг начин - можем да превъртим израта, без дори да си видя всички нива. Но като доказателство за качеството на гейзайна в Unreal е това, че не е необходимо да изиграеш цялата игра, за да я оцениш.

**Побегуте:** Unreal

#### Пет рунг: Gameplay и музика

Тази категория е трудно да се дефинира, но можем да кажем че включва интерфейс, атмосфера, естетическа издържаност, музика, звуци и самия дух на израта. Или с две думи, всичко се свежда до това коя игра ще ви предложи такова преживяване, че да го помните и след години.

Достоинствата на Quake II са доста малко. "Босовете" в края на нивата са особено впечатляващи, една част от "хардуера", който разрязва, смазва и осакатява нещастните Marines е наистина забавен. Основното направление в израта е мрачната атмосфера, загиналите коридори и тъмния индустриален интериор. Това бе актуално преди 5-6 години; сега вече отзвона.

Unreal, от друга страна, предлага набор от невероятни преживявания, като например гледката на лаещата глутницата Krall-ове, разхвърляна от Stone Titan или дебиота на Skaarj в дългия коридор, след като изасна осветлението, или пък престрелката в тъмния, безжизнен корпус на кораба на Skaarj. Помниш ли, когато разбираш, че Nali ще ти помагат ако и ти им помагаш и ги защитаваш? Или пък, когато бягайки през братите осъзнаваш, че гоговете все още те преследват? Върховите преживявания са различни за всеки, но с ръка на сърцето признавам, че в Unreal са повече от Quake II.

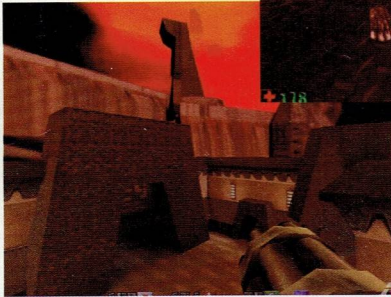
Звукът е отличен и в двете игри, но в Quake II музиката започва да се повтаря след няколко нива: колко пъти могат да се използват едни и същи индустриал/техно ритми? Между другото трябва да се признае, че няма по-добро парче за ултра насилено от №7 ("Quad Machine").

Доста разнообразие се

долавя в музиката на Unreal, която дори се променя в зависимост от обстановката и ситуацията. От бученето на машините до цвъртенето на насекомите и жабите, от стенанията на умирация враг до успокояващия роман на теящата вода или пък лиричните напеви на Nali.

И двете игри предлагат абсолютен контрол върху управлението, като ни се предлага и достъп до конзолите. Но при тази на Unreal имате възможност да пренастроите (почти) всички параметри на израта. Евала. Побегутел: Unreal

Шести рунг:



Multiplayer В секи Quake II и Unreal пакет съдържа два вида игри: single player и игра в мрежа (това започна от Doom и по-късно се осъвършенства от Quake). Няма FPS, която да си позволи да пренебрегне израта в мрежа, затова и Quake II и Unreal хвърлиха сили за създаването на multiplayer.

Quake II излезе без кооперативна игра и без deathmatch карти. Дали ID просто не вързаха да пуснат израта, за да не пропуснат благоприятния момент? Както и да е, шест месеца след излизането на израта всичко това бе поправено благодарение на дългогодишния опит на разработчиците от Тексас и силната поддръжка на тази игра от израещото братство.

От своя страна Unreal продължава да се гърчи в това отношение. Израта бе пусната с вграден multiplayer и няколко добри карти, но все пак изостава и трябва доста още да се пороботи преди да стигне нивото на Quake II.

Unreal дава възможност за

botmatches -игра срещу компютърно управлявани опоненти (това е възможно и при Quake II, но изисква много разплати). Botmatches са интересен начин да се "топнеш" в multiplayer-a, но няма нищо общо с игра срещу друг човек.

Най-голямото обяснение е, че при Unreal се набляга на стратегията, на "мозъчната" война: по-малкоищите оръжия на израта не позволяват убийства с един изстрел, което е доста често явление при Quake. Тук по-скоро всичко се свежда до ловът на ранения опонент, докато при Quake II става на въпрос за размъзване.

Unreal без съмнение ще се развие в добра multiplayer игра, след като се поуздадем някои детайли, но на този етап под "мрежовото" слънце има само едно заглавие ... Quake II.

**Побегуте:** Quake II

#### И побегутеля е...

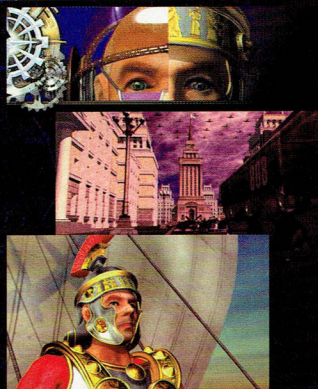
Процеса на разработване на Unreal бе дълъг и обширен и в контекста на това

се оказва, че тази нова разработка е много по-стара от Quake II (шест години работа не е малко време). Но труга си заслужаваше. Чудесната графика, учудващото разнообразие и живия gameplay в крайна сметка са много повече от мъгливите нива, мрачната атмосфера и чувството, че си все на същото място, присъщи на Quake II.

Но съревнованието не се изчерпва само с тези две заглавия. Битката ще продължи и в бъдеще, посредством изрите, използващи платформите на двамата противници. Quake II живее в заглавия като SIN на Ritual, Half-Life на Valve, Daikatana на Ion Storm и Heretic II на Raven. Engine-a на Unreal ще използвам Wheel of Time на Legend, Klingon Honor Guard и X-Com: Alliance на MicroProse, Deus Ex и Daikatana II на Ion Storm. А и като са вземе в предвид фактът, че 3D Realms неогатна се отказва от engine-a на Quake II за новият си хит Duke Nukem Forever, за сметка на този на Unreal, то това е още една малка победа на GT над ID.

Двубоят между тези две заглавия ще продължи още дълго време, но на този етап безспорен побегутел е Unreal.





кратко резюме. Преди около осем години Sid Meier създаде Civilization - игра, симулираща историята и развитието на света. Играчът започва с някакво отбранено племе и в период от 6000 години трябва да стане най-моцната цивилизация в света. Играта предлагаше управленчески режими, взети от реалния живот - монархия, комунизъм и др. За да завършите играта имаше два пътя - мирен (да пострите първи космически кораб и да изпратите хора на Alpha Centauri) и милитаристичен (да завладеете света). За големия успех на тази игра говорят и цифрите - общия брой на продадените копия на първата и втората Civilization надхвърля 2 000 000.

Дотук с историята. Сега да се върнем в настоящето. Направи ли на някой впечатление, че производ-

ствените фирми не доведоха до никакъв резултат и през януари тази година Microprose забаве дело срещу Activision и Avalon Hill за правата върху търговската марка "Civilization". След шест месеца спорове и съдебни дела разумът надделя (може би не без финансов аргумент) и се стигна до споразумение. Microprose става собственик на търговската марка, а Activision получава правото да пусне своя игра с името Civilization, лицензирана от Microprose. Като част от споразумението е и правото на Activision да разработи и разпространи add-on към играта, както и за конвертиране на продукта за всички конзолни системи. Освен това Activision стана най-разпространител на Civilization II за Playstation за целия свят без Япония. Доста интересно, не мислите ли? Между другото никой от първите създатели на Civilization не е останал в Microprose. Bruce Shelley е в Ensemble Studios и с всички сили работи върху Age of Empires II, а гурото Sid Meier основа собствена фирма - Firaxis Studios, заедно с дизайнер на втората Цивилизация Brian Reynolds и ветеранът от Microprose Jeff Briggs. В момента Sid Meier и компания работят върху невероятната игра Alpha Centauri, която ще явява като логично продължение на Civilization. Играта спечели награда на Е3 тази година и в следващия брой ще ви запознаем погребно с нея.

Както и да е, пътят за Call to Power бе разчистен. Група върли почитатели на старата "Цивилизация" са се захванали да осъществят отколешната си мечта - една по-добра Civilization. А каква е идеята им за това? Тъй като повечето играчи спадат към една от двесте групи - закоравели милитаристи или целенасочени пацифисти - разработчиците са решили да внедрят нови подходи в gameplay-я, които да са отзвук от съвременния свят. В тази насока оригиналните компоненти - война, политика, икономика, дипломатия и друзи - са доста разширени. Ще има набор от нови специални единици с невоенна насоченост, повече форми на управление, по-удобен начин за ръководене и изграждане на империята ви, и още една епоха - играта ще продължава до 3000 година. Ако изиграете Civilization до края ще станете свидетели на изненадващ завършек с увлекателен научно-фантастичен оттенък (спомнете си "Контакт").

Още отсега искам да изясня нещо: Call to Power е еволюция, а не революция. От Activision са решили, че Civilization и Civilization II са постави-

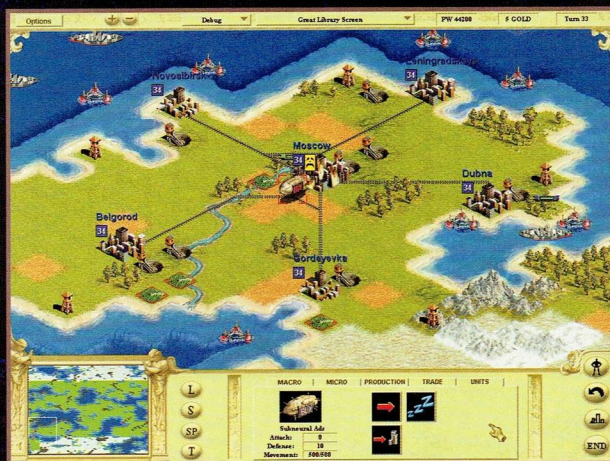
# CIVILAZATION CALL TO POWER

**Н**ай-великата игра в света. Най-често така се говори за Civilization. И има голяма доза истина в тези думи. Без съмнение това е едно от най-значимите заглавия в света на компютърните игри за всички времена. Непреходността на играта се забелязва дори в днешни дни, когато 3D графика, motion capturing, динамично осветяване още екстри се прилагат при изработката на някое заглавие. Все още доста хора я пазят на хардса си и я разглеждат от време на време. Още повече, че тя е няколко мизерни мегабайта. А ако има и такива, които не знаят за какво говорим ще направя

метел на Call to Power е Activision, а не титуляра Microprose? Това развитие на нещата е следствие на един от големите скандали в света на компютърните игри през тази година. Всичко започна още през 1997 г., когато Microprose купи Hartland Trefoil - британска фирма, създател и разпространител на настоящите игри от тила Civilization. Така Microprose придобиха изцяло търговската марка "Civilization". Но макар по-късно Activision обяви, че са откупили правата върху нея от Avalon Hill, американския представител и дистрибутор на Hartland Trefoil. Преговорите между двесте







ли основите. Остава само да се развие идеята. Старите геймъри ще останат доволни от запазените модели на добива на ресурси, изобретения, производство и др.

Civilization дълго време бе известна с печалната слава на най-добрата игра с най-ужасна графика. Е това бе дотук - Call to Power най-сетне ще убеди невярващия гатерплай на този игра с подобаваща графика. Тя ще използва познатата ни от Civilization II изометрична перспектива, но вече светът ще бъде изпълнен с живот. Ще се насладим на гъсти гори, хълмове и долини, а движението на 3D моделираните единици ще бъдат анимирани, когато те се придвижват или нападат. На всичко отгоре частите ви ще имат и поведение - когато победят в битка, ще изразяват бурно радостта си, а когато бъдат победени, ще оплакват мъртвите си. Но най-хубавото е, че са добре изобразени и ще се различават отлично.

Друга новинка в играта ще бъде използването на анимации, които ще отразяват по-важните моменти. Естествено че зледането им не е задължително, даже със сигурност ще ги изкачиете след първите няколко пъти, но те придават на Call to Power нещо, което много липсваше на първата "Цивилизация" - живеност и динамика.

В оригиналът, Sid Meier дефинира основните видове управления - монархията, демокрацията и комунизма действат зоре-доула така, както е в действителността. Всеки от тях си имаше своите предимства и недостатъци, които бяха доста добре балансирани.

Осъзнавайки, че тези политически системи придават ново измерение на стратегическия елемент на игра, дизайнерите от Activision са решили да внедрят някоя нови социално-политически системи, заимствани от днешния живот. В резултат на това в Call to Power ще бъдат включени като форми на управление Теокрация, Екология, Многонационална Република, Виртуална Демокрация (гори и аз не знам какво е, но ще фигурира в играта) и др. Както и досега, формата на управление оказва пряко влияние върху отделните аспекти на развитието на цивилизацията ви - производство, добиване на ресурси, научни открития и едно от най-важните неща в играта - моралът на поданиците ви. Така например Теокрацията имат висок морал (реализата е наркотикът на масите или нещо от

тоя рож) и имат силна армия. За сметка на това изостават в научните изследвания. Виртуалната демокрация от своя страна предлага огромни научни възможности, но за сметка на военната мощ.

Ще избирате вида управление, точно както в оригинала, след като откриете отделни науки. Като оставим настрана основните военни единици, всяка една от управленческите системи предлага достъп до специални единици. Така например ако преминете на Екология и извършите необходимите изобретения, ще достигнете до Park Ranger и смъртоносната Genesis Machine, която може да унищожи даден град, и да го замени с тучни ливади и Старата Майка Природа. Също така ще имате възможността да ползвате услугите на Infector, с който да заразите цялата цивилизация на врага с био-вирус.

Лично за мен (предпоазвам че и вие сте на същото мнение) в повечето игри специалните единици са или много скъпи или за тях се чака цяла Вечност. Е, в Call to Power (псуна ми вече да го изписвам, затова го скръщавам на СТР) няма да е така. Тук няма да ви се наложи да чакате го 1988 година, за да се докопате до гоتمините неща. В ранните етапи на играта ще можете да изпратите Cleric, които да създава масово недоволство сред вражето население и гори да привлича на ваша страна част от него. За да противобоествате срещу тази единица, ще трябва да строите Градски Стени (City Walls) или да приложите Инквизиция (Inquisition) - по друг начин казано да изпратите войската да "избие" от главите на "заразените" еретичните помисли. Друга специална "единица" е Подсъзнателна Реклама, която може да срине населението; Адвокатът, който може





да обяви запрещение върху цял град, като по този начин спре производствените му процеси; Телевангелист, който е в състояние да прави няколко неща: да "приобщи" цялото население на даден град и да отклони част от неговите доходи към вас; да развали морала у населението на даден вражески град; да продава индулгенции на населението, като по този начин повдига морала им срещу пари. Също така ще можете да използвате и т.нар. Corporate Branch, който да вънтрее в противниковата империя и да точите доходите ѝ.

Това, което ви представих досега, е само върха на айсберга що се отнася само до единиците. При основните части ще имате над 65 бойни вида - от Хоплити през Танкове до футуристични бойни самолети.

Дипломатът (Diplomat), Шпиониът (Spy) и Заселникът (Settler) се завършат в СТР, но този път с малко по различни функции. Преди Заселникът беше отговорен за всичко от построяването на града до облагородяването на земята в околността, докато в новата игра ролята му е само да построи града. За да подобрите качеството на земята, ще са ви нужни крави (мууу), които са разпръснати из картата; те ще са ви необходими и за подобряване на хранителната индустрия на дадено населено място.

Дипломатът основава посолство и си отваря очите и ушите за новости - например, по-голяма част от картата става видима и ще получите съобщения от рогата "Град Х строж Чудо". Но това е всичко. Сега вече Шпиониът има по-специални функции, като кражиби на технологии или убийство на виден представител на даден град, което довежда до осакатяването на градската индустрия. Нито Дипломатът, нито



Шпиониът ще могат да подкупват единици, както бе в предните две игри, но за сметка на това Шпиониът ще може да подбуди въстание в противниковата империя. А това ще бъде доста опасно в СТР. Градовете, замесени във въстанието, могат да се отцепят от империята и да нападнат доскорошните си съграждани и дори да се присъединят към противниковата цивилизация.

Естествено, ще разполагате и с набор морски единици, които могат да се окажат ключови за дадена война, в зависимост от ситуацията. Но по-важното им предназначение е свързано с развитието на търговията.

Надявам се, че специалните единици и новите форми на управление ще помогнат да се оживи малко мутавишката на СТР. В предишните две заглавия, gameplay-я ставаше малко

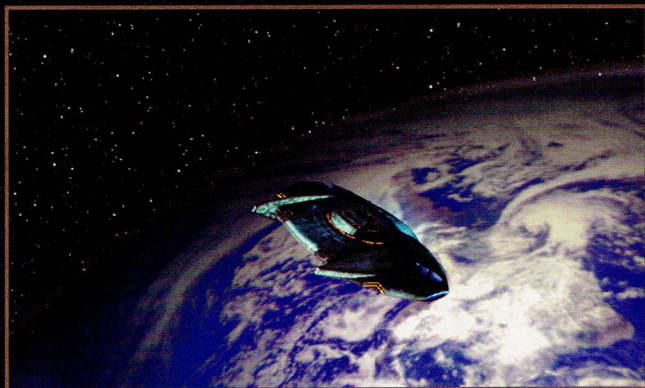
отегчителен в средата на играта, тъй като военните действия бяха доста конвенционални. Новите придобивки на СТР би трябвало доста успешно да решат този "проблем".

Битката (едно от фундаменталните качества на Civilization) не е променена особено много. Отделните единици имат жизнени точки и определен брой хогове. За да нападнете, просто преместете вашата единица върху вражата и битката започва (в случай, че единицата ви е с въоръжение за бой от разстояние, ще можете да нападате и от далече).

По примера на предните две игри от поредицата и в СТР ще имате възможността да групирате войски за по-голяма ефективност. Сега обаче, така сформирани армии ще могат да се придвижват и да нападнат заедно, като предимство ще имат тези с разнообразни видове единици. Така например атаката на Хоплит-Стрелец ще е по ефективна от тази на Хоплит-Хоплит.

Друга една новинка в тактически аспект е т.нар. Active Defense Mode, който е нагстройка на познатите ни вече режими Inactive и Sentry. Когато са в режим Active Defense, вашите единици ще са "неактивни" докато не се приближи противника. Когато това стане, всяка от тях ще осъществи по една атака. Предимството на единици в този режим е, че могат повече от веднъж да отвръщат на нападение.

Първата и втората Цивилизации предоставяха много възможности за управлението на инфраструктурата ви. Можете да контролирате производството на всеки град, както и да избирате изобретенията,





върху които да се наблегне. Но от друга страна това бе и недостатък на играта, тъй като трябваше внимателно да следите развитието на всеки град и да реагирате адекватно, иначе положението се влошаваше. В СТР нещата са доста подобрили - въведена е възможността да задавате последователно производство на няколко единици, както и нов интерфейс за управлението на микро и макро елементите на играта.

Като повечето играчи на Civilization, аз си имам определен ред на строежи при започването на нов град. Първо строя няколко защитни единици, след това може би казарма или житница (в зависимост от нивото на трудност) и т.н. В СТР по-голяма част от този процес може да се автоматизира чрез използването на, т.нар. от дизайнерите, "производствени сценарии". Те представляват нещо като програми за развитие, които можете да конфигурирате както намерите за уместно, да запишете на харда си и да използвате във всеки един момент.

По подобен начин стоят нещата и при генерални промени на макро ниво (как ги казах само). Да кажем, че се развивате в мир с дружите цивилизации, когато изведнъж някой нарушава договора и напада. Преди трябваше да минете през всеки град и да укажете да се увеличи производството (което понижаваше морала и намаляваше откритията), за да се подготвите за война. При СТР нещата стоят по-иначе - просто отваряте "градския прозорец", укажете "максимизиране на



производството" и избирате "да се приложи за всички градове". По същия начин ще можете да укажете максимизиране на научните открития, морала и някои други променливи. Това доста ще улесни работата ви към края на играта.

Като вече отбелязах в началото на статията, СТР се простирва с 1000 години повече от първите две игри. Освен това, бъдещето, в което ще навлезете, може да бъде драстично различно от това на вашия приятел, в зависимост от това как сте играли играта. Но рано или късно всички ще достигнат до изключително оригиналния завършек.

Ще бъде малко грубо ако знаем всичко за края на играта - все едно да ни разкажат края на филм, който тепърва започваме да гледаме - но едно нещо установихме със сигурност: по някое време в бъдещето ще можете да откриете и да използвате серия от изобретения, едно от които е черната дулка. Сякото откриете черната дулка, тя ще се появи някъде на картата и ще трябва да мобилизирате цялата си войска, за да охранявате скъпото си удоболюбие. След като се подготвите, ще изпратите сателитче (което също ще трябва да изобретите), и ще чакате да се върне.

А какво се случва след това засега е рано да се каже. Забравах да ви спомена и една (не)малка подробност - черната дулка се мести по картата. Представете си, че сте пуснали сателитчето и го очаквате да се върне, когато дулката се премества над врата. Подгответе се за бързо дислоциране на войски с цел охрана на ценната придобивка или в опит да се завладеят противникавата. Това обуславя и един доста динамичен ендшпил.

Последното, което ще ви кажа засега е, че СТР се разработва и с мисълта за multiplayer. За съжаление единствената информация на този фронт е, че "сме планирали някои страхотни неща за multiplayer".

Whisper & Groove



производител / разпространител

Activision / Activision



# King's Quest VIII: Mask of Eternity



разбирайте, че в играта ще имате на разположение само меч. В духа на добрите ролеви игри ще намирате различни оръжия и магически предмети, с които ще можете да екипирате вашия герой. За достъп до инвентара ви е изготвен доста удобен Diablo-погобен интерфейс. Бързите рефлексии и адекватни реакции с мишката по време на битка ще са също толкова важни, колкото и разговорите с различните персонажи, и решаването на задачите. Накратко King's Quest: Mask of Eternity е представител на нова порода игри, като визуалните и програмистите от Sierra са се опитали да погребат всичко най-добро от отделните жанрове.

Тава е първата игра от поредицата King's Quest, в която главният герой не е от кралската фамилия на Daventry. Вие ще изграте ролята на Connor - младеж, принуден от обстоятелствата да се впусне в опасно приключение, целящо спасяването на Daventry от свръхестественото създание Lucreto. Нещо като пагнал ангел, той е водач на Archons, магическа раса, обитаваща Царството на Слънцето. Поради незнани причини Lucreto праща зиганско огнено кълбо (fireball) и разбива магическата Маска на Вечността, която направлява Реде, Светлината и Истината. Connor трябва да премине през седем свята, за да открие петте къса от Маската. Готвеме се за часове приключения: графично впечатляващата Вселена на Mask of Eternity е огромен. От Sierra твърдят, че всеки от седемте свята ще предлага около 20 часа сини преживявания. Огромните им размери ще си проличат върху магическата карта. Докато обикаляте, нови и нови неща ще се отбелязват на нея и ще останете изумен от предостаящата ви се гледка: Измеренето на Смъртта; арктическите Покрайни Покрайнини с огромните и в сяващи ужас снежни човеци; и побоятно на

Египет Царство на Слънцето. Всяко едно от тези екзотични места ще има собствени 3D полужонни създания, както добри, така и лоши, с такива хвърлящи ухото имена, като Swamp Witch, Sylph и Snowman.

Като начало ще тръгнете от земята на Connor, Кралство Daventry. Изглежда, че Connor е един от малцината непревърнати в статуи от черната магия на Lucreto. Оставен без пари, без оръжие и броня, незнаещ какво става около него, младият герой се впуска в приключението. Той разговаря с единствения друг оцелял жител на кралството - премалявател от улака местен маг, който му заръчва да намери изгубените парчета от Маската. Той ви дава и няколко съвета за местонахождението на малка бравдичка, необходима ви за решаване на първата задача. Изпипаните анимации по време на играта ще ви насочват във върнатата посока, ще ви подсказват как да преминете през определени препятствия и кои предмети ще ви трябва за решаването на някои задачи. Ще трябва да обръщате внимание и на коментарите на Connor, както и на предметите и случките, които той отбелязва. Ако например гера заречи по вас и след това отплати в някаква посока, хубаво би било да я последвате. А ако чуете Connor да казва "Какъв странни символи" това трябва да ви подсказва да ги поразгледате.

За старата генерация квестджии е предвидена опция "getting started", с която да се запознат с интерфейса и управлението на Connor, за да навлязат безпроблемно в новия first- и third-person свят на King's Quest. Така например при срещата с първото враждебно настроено създание ще се появи меню, което ще ви подсказва как да извадите оръжието и как да се биете. Когато за пръв път спигнете до скала, по която да трябва да се катерите или до дост, който да трябва да дръпнете, отново ще се появи меню, което ще ви даде необходимите инструкции. Освен подсказки от гореспоменатия тип, ще Виждате и

Много отдавна, през далечната 1984 година Roberta Williams пуна първия King's Quest и даде живот на един от първите авенчур герои - Graham - малък, страшно ликселизиран герой със смешна шапка с перо. Тава бяха златните години на приключенските игри, когато бе поставено началото на незабравимите Space Quest, Larry Laffer и гореспоменатия King's Quest. Сега, 14 години по-късно, Sierra подготвя последната глава от епопеята за кралство Daventry - Mask of Eternity. За почитателите на поредицата отпредиам предупреждение още от сега - това не е старият ви King's Quest. Нещо повече - Mask of Eternity е точно толкова квест, колкото и Diablo е ролева игра. На мястото на класическия adventure на преген план идва модерна смесца от жанрове, като най-добрито определение за играта е 3D екшън/RPG/adventure, с горедолу еднакъв уклон към Tomb Raider, Diablo и дребните си предшественици. Очевидно от Sierra са разчели носещите се из етера послания, и са заменили готиното и забавното със смъртоносно и драматично. За да изпънате мислата си тук, ще трябва да защитите името си с меч в ръка. Не ме





# STARCRRAFT







STARCRAFT





CRAFT

works hood



gamers' workshop



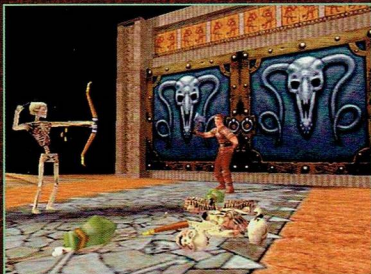


предупредителни съобщения. Ако се опитате да влезете в църковното гробище, ще бъдете информирани, че не е препоръчително да се мотаете наоколо докато не достигнете до поне пето ниво опит. След известно странстване и няколко тежки битки, постепенно ще понапругате нужния ви опит. А това ще ви е от голяма полза, тъй като веднъж влезли в гробището, ще бъдете поздравени от комисията по посрещането, съставена изцяло от зомбита. А те както всички знаем, не са от най-добронамерените създания, в които и да било свят.

Още отसेва ви предупреждавам: Davenport не е същото от старите King's Quest-ове. Въпреки, че това е "въвеждащото" ниво в играта, това няма да попречи на скитачите да ги да ви напоят и убият - нещо, което няма да вадите в старите игри от серията. Трансформацията ви от странстване авантюрист в безстрашен герой трябва да стане своевременно: ако не успеете са пълни със Spriggans, а вие имате само една кама (естествено, ако си я намерите).

За разлика от старите King's Quest-ове, чудовищата като Skeletons, Gryphons, Zombies, Scavenger Slime и др. напускат земното царство по-доста зрелищен начин. Може да ви се повдигне (макар че се съмнявам, шом като четете списание като това), след като вадите как умира някой Spriggan. Кривта, която ще повръща докато пада на колена и се гърчи, преди да прегаде богу дух, ще бъде вашата награда за победата ви над него.

Битките ще се провеждат в подобен на Diablo стил: вадите оръжието или избирате



неща че ги взимате от повалените от вас врагове. По време на скитанията ви ще намерите и четири вида отвори - магическа броня, лекуване, невидимост и супер сила. За да възстановявате живота си, ще трябва да се възползвате от различните възможности, предоставени от играта - зъби, кристали, светена вода и най-мощния лечебен магически предмет - еликсир на живота. А що се отнася до абсолютната противоположност - инструментите за убиване, ще можете да се възползвате и от някои магически такива, като огнени стрели, които ще превръщат враговете ви в живи факали; леден арбалет за замразяване на противника; и огнения меч, който е единственият ви шанс срещу двуглавия дракон, чийто гласи веднага за регенерират, ако бъдат отрязани, с което и да е друго оръжие. Като ролев уклон може да се отбележи и факта, че колкото повече опит сте натрупали, толкова по-мощно ще е действието на магическите предмети и оръжия.

Обрънато е голямо внимание на атмосферата на играта, като почти всичко ще ви напомня, че вие сте в приказен свят. Една от зачатите ви е да върнете рога на единорог, откраднат от Батна Вещица. Господарят на Смъртта ще ви даде ключа към Вратите на Живота, за да можете да прелинете през Реката на Смъртта в Царството на Слънцето. Дори ще вадите Graham и Valanice - само че пог формата на статуи. В крайна сметка ще използвате и запазената марка на поредицата - Магическото Озлегало.

Дотук разгледахме екшън елементите на играта. Но освен тях, ще се натъкнете и на доста загадки. Ще трябва да излъчавате мисли, в които да намирате определени артефакти, които са част от дадено заклинание или пък са необходими, за да решите някоя загадка. Но ще има и задачи, които ще изпробват рефлексите ви, подобно на тези в Tomb Raider. Пригответе се да отваряте заключени врати, да се катерите по стени, да вадите по въжета, да прелинете през пропаст, скачайки от плоча на плоча и др. За тези, които не са много по екшъна, е предвиден "cheat mode", който ще разкрива най-подходящото решение. Но това ще бъде за сметка на точките ви опит.

Макар и игра от поредицата King's Quest: Mask of Eternity е доста различна от

последната игра от серията - The Princess Bride. В нея Valanice и Rosella звучат като модерни американци. В най-новата версия на играта персонажите ще използват формалния стил английски език. Често ще срещате изрази от рода на "Alas, fair maid" и "Tis beyond my reach". Играта е доста по-мрачна, по-жестока, и доста по-сериозна от предшествениците си.

На този етап от развитието си, Mask of Eternity има своите положителни и отрицателни страни. Този ви Bug определено е по-драматичен и външува; от друга страна боравенето с клавиатурата и мишката за управление на Connor и настройката на камерата могат да се окажат непосилни за доста играчи. Засега липсва и списък с текущите квестове, което също доста може да ви отежни ползването.

Sierra очевидно смятат, че по-мрачния и сериозен Davenport е това, което почитателите на поредицата очакват в днешно време. Но дали това е така? От една страна екшън елементите може да привлекат почитатели на този жанр в света на фентъзи-приключенията. От друга страна, обаче, това може да разочарова и да отблъсне старите фенове на поредицата. С Mask of Eternity - последната от серията King's Quest - поредицата ще се настаня във великолепния свят на славните 3D екшъни. Или ще умре като уморен герой от далечното минало.

Whisper



## системни изисквания

Минимални изисквания: Оптимални изисквания:

Pentium 166 Mhz Pentium II 266 Mhz

Windows 95/98

RAM - 32 Mb

4xCD-ROM

HDD 400Mb

DirectX 6.00a версия

DirectX 16-bit звукова карта

Pentium II 266 Mhz

RAM - 64 Mb

8xCD-ROM

400Mb

3Dfx/D3D ускорител

производител / разпространител

Sierra Studios Sierra Studios



кой магия ще използвате, и посочвате с мишката врага, който искате да нападнете. По трудното в случая е разполагането на Connor и камерата в подходящо местоположение, което да е оптимално за дадената ситуация. Няма да е много приятно да забвие за някои зъби и да установите, че сте понаоки на засада, която бихте избегнали, ако бяхте правилно позиционирали гледната си точка.

Стечение на играта ще се екипирате с нови и по-мощни оръжия и магически предмети. Ще имате възможност да избирате между чук, бозузан, меч или някое друго подобно за близък бой оръжие, както и лък за далечен обстрел. Най-често тези





Искам да започна статията с едно откровение: До момента, в който решихме да пишем за Caesar III дори и не бях виждал нещо от предишните две версии на играта. Реших да позапалня това бяло петно и да се потопя в ретропо на ранните икономически RTS-и. Това, с което се сблъсках едва не ме отказа, помислих си: "Мамка му, ако в този брой излезе дори и само един ред за тая отвратителна се прекръстя на Prisoner". След този импулсивен изблик на раздръжливост, единствено и само мислята за очевидната ми разлезеност от съвременните стратегии, ме накара да продължа с играта.

Няма да се спирам подробно на впечатлението си, само ще изрежа лично си (подчертавам) мнение: Времето тече само в една посока и развитието на компютърните игри би трябвало да я следва. Caesar III само затвърди позицията ми. Какво имам предвид ще разбереш по-нататък. Маркар да не отричам факта, че съществуват прекрасни стари игри, замислени по брилянтен начин, които и до днес ме излъчват с възхита и носталгичен трепет - с все по-голямо нежелание ще израя коя да е от тях. На причините няма да се спирам. Все пак

Caesar II госта ме заинтригува, поне гостачно, за да отхвърля първоначалната си наласа и да изчакам третата "серия". Фактът, че в момента пиша тази статия, мисля е достатъчно показателен за мнението ми за Caesar III. И така нека се взрем в бъдещето, което Sierra са отпредили на гребен Рим.

"Не съм тук, за да погребя Цезар, а за да го възнаградя" (Уйлям Шекспир)

Ти си губернаторът на провинцията и сандялките ти шляпат! По важните ка-

мъни, докато бързаш към Форума. Внезапно надушваш мирис на дим, и очите ти се насъзряват от погналите в тях парченца пепел, раздувани от разлукувалия се вятър. Докато се питаш, коя ли разсеяна патка пак си е заорвила вечерята, и се усмихваш на евентуалната реакция на спързгът ѝ, усещаш как кръвта ти бавно се оттегля от лицето - картината, на обхванат от пламъци обширен район, те кара да се смръзнеш. За кой ли път вече се питаш какъв ли дявол те е накарал да се захванеш с тази работа, и защо усилята ти за просперитет така и не дават очакваните резултати. М-га, прекалено дълго отлага строежа на префектура наблиз! Направо не ти

се мисли, с какво ще плащаш на ефектите-пожарникари, след като класенчето, от което текат така необходимите денари и съвсем пресъхнало. Крайно раздръжен от явно провалението си планове за приятно прекарване в любимата лежа на гладиаторската арена, сипец проклятия, ускоряваш ход. Сигурен си, че в скоро време ще хвърчат глави и отпращай безмълвна молитва към боговете една от тях да не е твоята. Момоходом се сещаш, че е и крайно време да съградиш храма на Нептун - само неговия гняв ти липсва сега, когато търговската ти флота пътува към Капуа... Още преди да ги видиш, ги чуваш - яростта на погивялата тълпа в алеята по-году се стоварва на талази върху семивата ти: "Долю губернатора... искам повече забавления... по-големи запалти... храна, вода... долу, долу..." и още, и още... Лозунзи, претенции, искания - чуваш ги и в съня си. Най-после стигаш до Форума. Ако не друго, той поне предлага сигурно убежище от пожари, разпрени тълпи, вражески войски и всички останали кошмари в живота ти. Отдържаш си. Напоследък не се чувстваш особено комфортно в кожата на "Великия" губернатор на града и на цялата околна провинция. Вместо това нещо все по-често започва да ти стига сърцето. Я га видим сега-а, колко ли станяха...като че ли пет?... Да, пет! Е, това вече е лошо... Пета поредна година "забравяш" га изпратиш шефър дор на "скъпия" (вече не си спомняш колко точно скъп ти излиза - 11 378, а само пък не бяха 12 345 денари!) император за рожденият му ден. Проблемите с паметта в скоро време ще ти докарат от онзи особен виг главоболите, от което може да те освободи единствено палачът. Въздръжваш тежко. Внезапно кратката ти омекав. Замръзваш. И това ако не е съвпадение?! От онзи, когото толкова ненавиждаш - козато строахове и действителност се слеват в една грозтекна метафора на живота. Дотлака ти се (не от умилението) от слеката на строителите и прицелващи се точно в теб императорски войници.

Така е - докато едни забравят, други помнят. За жалост Цезар явно е от последните и съвсем не е забравил, че ти си забравил. С ужас осъзнаваш, че с кариерата ти на губернатор е свършено. Е, поне кариерата ти на храна за любове може да започне всеки момент...

Това е печалната развързка на една печално зле проведена мисия. Ариведерчи, Rome!!! Ако ти, приятелю/ко, си измежду онези, които са изрели някога Caesar II, новото издание няма да те изненада с нещо революционно. Caesar III не е никаква новаторска бомба, той е по-скоро еволюиран през годините,





за да се завърне днес излъскан го блясък в цялото си величие. Въпреки това почитателите на играта ще могат да видят и някои нови неща, но за това по-нататък. Целта е същата - целш си право във върха - ти ще си новият Цезар, ако разбира се, се справиш успешно с кампанията. Както вече стана ясно, Caesar III е икономическа стратегия в реално време, но не са забравени и битките. Основната ти задача е да се грижиш за развитието на поверения ти град и прилежащата му провинция, да задоволяваш нуждите на масите от работни места, храна, вода, забавления, зрелища. От теб зависи ръстът на икономиката, занаятите, търговията, културата. От теб зависи ВСИЧКО!!! От справянето ти с периодичните чумни епидемии до навременното изграждане на данъка на императора, и отблъскването на варварските нашествия. Просперитета на града и провинцията обаче стои над всичко.

Както в повечето игри от подобен род и тук от решаващо значение е архитектурният план на метрополиса, който изграждаш. От правилното и равномерно разпределение на сградите зависи в значителна степен благоденствието на гражданите, процъфтяването на занаятите и ефективността на търговията. По-добре е да обърнеш внимание на последното изречение! Няколко прости примерчета: ако водните резервоари са твърде отдалечени от жилищните сгради хората ще страдат от липсата на прясна вода, прекалената им близост обаче ще оказва негативно влияние, същото важи и за пазарите - при отдалеченост ще се появи недостиг на храна, но ако пък пазарът е непосредствено до квартала шумът ще пречи на спокойствието на жителите и районът скоро ще запadne (достатъчно е пазарът да е отгелен от къщите с път), да не говорим, че нивите ти остават пусти няма ли в



близост заселници. Примери такива много, ето ти още: Форумът е важна сграда, благодарение на него ще събираш данъците и ще пълниш хазната, затова и трябва да се издига около всеки квартал, но отражението му върху заселниците е всякаво друсо само не и позитивно - никои не обича бирниците. По подобен начин стои въпроса с комплексите за забавления (театри, актьорски колонии, колизеуми и др.), с префектурите, които служители - префектите се грижат за реда, изпълнявайки ролята на дребна полиция (внимавай с префектурите - те са много важни и трябва да присъстват достатъчно равномерно из целия град).

Половината от играта се състои в това да прецениш правилно, кое колко близо да е и обратно. Тя твърде често ще те поставя пред избора да избереш по-малката от двете злини и в това се крие голяма част от очарованието и проклятието ѝ, защото тук се корени причината за язовете, които ще береш. Имай предвид, че потребностите на населението не се изчерпват само със задоволяване на му битови нужди. Твоите поданици ще бъдат достатъчно капризни, за да те затрупат с изисквания - пошрижи се за забавленията им като построи театри и амфитеатри. Римляните обичат кърватите зрелища - осигури им ги - Колизеумът, гладиаторското училище и зверлиникът с лъвовете ще свършат идеална работа. Основното изискване за повишен жизнен стан-

дарт, а от там и за ръст в популацията е развитието на духовната сфера и религиите, както и изцялният египетски интериор (в този смисъл фонтаните, сградните, статуите и площадчетата помагат много). За целта е добре да разположиш в близост до кварталите храмове, където подолечните ти да уталожават религиозните си въжелания. Имай в предвид, че храмовете имат сравнително голям обхват - най-добре е да разположиш около един храм 2-3 квартала. Не те съветвам в никакъв случай да поставяш храмовете един до друг. Говорейки за просперитет и жизнен стандарт е задължително да отбележа благотворното влияние на училищата, академиите, библиотеките, болниците... Хубаво е да вържиш сметка за това, че всяка сграда има определен периметър на действие, което ще рече, че само една библиотека например, няма да е достатъчна за сравнително разраснал се град, и че положението няма да се подобри ако построиш още една до нея. Справиш ли се със задачите да развиеш добре града си ще бъдеш възна-



раден/а с гледката на все по-красиво-то му архитектурно изграждане. Може би доста често (поне в началото) ще се изправяш пред следния проблем - къщите и сградите ти не са пълни, а нови заселници не пристигат - скоро градът стага. Най-вероятната причина е небалансираният ти архитектурен план. Провери (при съветниците си) дали във възловия ти отрасъл - осигуряване на храна са заети достатъчно хора (това едва ли ще е така ако в близост до фермите няма къщи). Можеш да пренасочиш работната ръка от други сфери на производство и да преодолеш кризата. За да поддържаш града си в добро състояние, и за да го подобряваш, ще са ти необходими инженери - не ги забравяй. Те ще се грижат за текущите ремонти и "въперидите" на жилищата. Прости те палакти на първите заселници скоро ще се превърнат в къщи, а пос-



ле и във вилаи. Във вилаите живеят по-малко хора (аристократи) - те не работят, но плащат огромни такси, освен това по този начин ще създадеш класата на привилегированите граждани - нещо, което Рим особено ценя, а това директно се отразява върху репутацията ти пред Цезаря. За да си лиценциран на владетеля строй става в прославата на империята и по възможност заведи от личните си пари, които спестяваш благодарение на заплатата и процента си от събраните такси за подаръци. Имай предвид, че ако натрешес до аристократите някакви мизерни селянци с техните неугледни палатки и това положение се запази по-дълго, т.е. не успееш да повишиш стандарта на последните, елитният ти квартал ще деградират.

Дори и Цезар не е последната инстанция. Древните жители на Апенините са взимали доста на сериозно астралната вселена, затова и в римския фолклор боговете с лопата да ги ринеш - за да повишиш рейтинга си, и за да спечелиш благоразположението на масите и боговете, е особено препоръчително да организираш фестивали в чест на безсмъртните.

В противен случай рискът да си изпробаш пред народното недоволство и правения божи являв нараства в геометрична прогресия с всеки изминат ден. За щастие в играта са засъществени само пет божества, но повярвай и те са напълно достатъчни, за да те докарат до най-чист зкристална резултата, Меркурий ще ти съсипе работата ти кораби, Меркурий ще окраде складавете ти, Марс ще те гари с поражение в битка, а колкото го Венера - какво ли ще ти лопатко - сещай се сам(а). Ако си поддържал го-воаните, те ще ти помагат и ще правят хората ти щастливи. Щастливите хора са работливи хора!!! Марс например ще ти изпрати гух,

който да пази границите ти от вражеско нападение. Паметен (поне за мен) ще си остане онзи случай, когато потейки се зървао над поредната кошмарна мисия на екрана излезе съобщение за нахлуването в провинцията на вражески племена (както че ли ми бяха малко останалите грижи). Варварите за тяхно съжаление, имаха лоша късмет да се появят в непосредствена близост до стадо кропки овци, хрупаци необезпокоявано треволяк. Бързо отскочиш го града, за да построиш легионите и да ги изпратиш за подобаващо посрещане. Само че нямаше срещу козо да ги



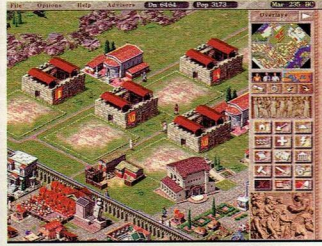
изпращам. Що да видя - около стадо-то се вързалаха само скелети! Никаква следа от жив враг. Изумях! Овците ги бяха изяли. Нямаше никакво друго логично обяснение. Докато благославях боговете и дизайнерите на играта, че са ме дарили с такива кръвожадни овце, се чудех дали не са префасонирани мечки-стръвници и как да ги загържа по-далеч от града. Духът разбира се добре си беше свършил работата, но за това се сетих доста по-късно. Меркурий ще изрови скрити резерви в складавете ти, Венера ще увеличи популацията, а Нептун ще удвои доходите ти от търговията по море. Междувременно не допускат тъжната грешка на гореспонатия губернатор да забравяш задълженията си към Императора, защото ако боговете прощават, Цезарът никога не се поддава на подобна сантименталност и ще е добре да не забравяш, за да не ти се зарадват лъбовете. Някое дребно или пък евро подаръче, в зависимост от моментното състояние на хазната и степента на деградацията на лакейската ти гушица ще затвърди доброто мнение на господаря за тебе. Не допускат отпускане нито за миг, чувал(а) ли си оня стар и изтърган лаф: "Миг невнимане - цял живот смърт". Никога, ама наисти-

на НИКОГА не позволявай безработица в града. Като изключим неподготвеността ти за вражеско нападение, тя е най-краткият път до разрухата. Безработицата води веднага го рязко повишаване на криминалността, фактор - зачестяват палеките, стандарта на живот стремглаво се втурва надолу, а също и броя на популацията.

Основните на всяка империя са залети с кръв и се издизат върху костите на победния враг. От това правило изключения няма. Няколко думи за военните ти задачи: в някои мисии ще ти се наложи да смениш поддръжничеството на златото с това на оръжията и да създаваш вражеските нападения. За целта изграждаш казарми, фортове, военни академии (внимавай да не са в прекалена близост до населен район). Можеш да избираш типа войска, която да се обучава - пехота (легионери и колпиеносци) и кавалерия. Ръководене на битката от твоя страна почти няма - просто кликваш върху войскаря, който носи златото и посочваш къде искаш да се дислоцират войските или кого да нападнат. Проблем ще бъде ако врагът се появи, а ти нямаш върху козо да кликваш. Единствената ти надежда е местните префекти да се справят, но не те светвам да разчиташ особено. Преди да се устехи грабът ти ще се превърне в руини и макар леждката да е доста ефективна - мигрената не ти мърва. Ебентуално следва Load Game. Ако искаш това да ти се разминат и имаш достатъчно пари, за да си го позволиш, се постарай да изградяш необходимите защитни съоръжения от рода на отбранителни стени, кули и особено бастиони, за да могат бойните ти единици да посрещат врага, преди да е нахлул и изпотрошил с мъка изграденото. С изключителна сила това важи в случаите, когато вражеската армия пристигне удебно разположена на зърбовите на огромни слонове. Добре е, ако знаеш от къде ще те удари неприятелят, да разположиш войскови части извън града. За целта ще разполазаш с единици, които да командваш в реално време, карайки ги да проучват територията. Тази част от системата за военна отбрана бе само зазатата в предишната версия на играта, но сега вече вместо да даваш поотделно команди на всеки войник, (както е при повечето RTS игри), просто ще издаваш заповед на командира на дадената войскова част (онзи със златото), с указания къде да се привлечи и какво да предприеме. От голямо значение за успех в битката е тренираността (академия), духът и морала на войниците (бук Марс си казва тежката дума) и отколко им състояние (заг, жажга). Освежовявай се периодично за пот-







решности им и ги задоволяват. Въпреки, че битките в Caesar III не са по-тъв пряк контрол, Все пак не липсва известен стратегически елемент. От опит мога да ви подсказам, че най-добрият начин за разполагане на войската според мен е следният: В средата - две редици копейници, а по фланговете - легионери и кавалерия (тук е мястото да вметна, че можеш да избриаш бойния ред на отделните формирания, като кликнеш с десния бутон върху капитана). Когато те нападне врагът много скоро се оказва обкръжен и безостатъчно изклан.

Някога светът е бил добро място за живеене, за съжаление точно тогава са се появили търговците. А след тях и парите. Винаги съм смятал така. Дали хората са били по-щастливи само с това, което ги заобикаля, в пълно неведение за останали свят, и какъв ли път е щяло да поеме човечеството лишено от финикийската концепция, е тема твърде обширна, и едва ли тук е мястото за подобни философски размисли. По-важното е, че ти си губернаторът на една крещяща нужда от пари, а няма по-бърз начин за трупането им от Търговията! Едно наистина сериозно перо в потока от звънящо злато, който се влива в хазната. Може да се осъществява по суша и море. Добре е при първа възможност да отвориш търговските пътища (ще трябва да се изърси естествено). За целта кликни върху иконката с имперската карта и там ще видиш с кои градове можеш да установиш търговски взаимоотношения, и какво те купуват и продават. В случай, че имат нужда от нещо, което си в състояние да им осигуриш, не се колебай. Покрай тая дававера освен да се обогатяваш, ще успееш и да си доставяш това, което ти е необходимо, но нямаш възможност да произведеш. Алъш-вершишт върви и в груга посока - купуваш евтино от едно

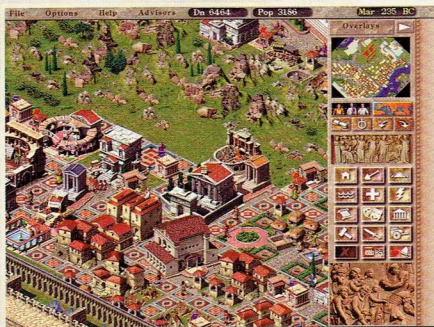
място, продаваш скъпо на друго. Маркетинг от най-чиста проба. Ако търговията ще се осъществява по море ще имаш нужда от Dock. Тогава стоките се откарват от склада до пристанището и чакат корабите, които да ги натоварят и отнесат. Макар процедурата да изглежда малко тежка и тромава, уверявам ви, че (ако Нептун е благосклонен) златото ще потече като река.

Какво е новото? Първо: Caesar III, предоставя достъп до нови индустрии - обработка на лина и камъни, грънчарство и груги, както и различни структури като военна академия, форт, отбранителни съоръжения. Най-голямата промяна обаче, се състои в сливането на картите на града, провицията и екранът на битките в една обща карта - напълно в уху на новите стратегии. Няма да ти е необходимо повече да се превърнеш от един екран на друг, за да управляваш владенията си. Картата е достатъчно голяма, да да получиш прекрасна визуална представа за града, отбранителните му съоръжения и съседните ферми, като все пак е оставена възможността за изненада при нахлуването на вражески армии.

Графиката. Една от най-добрите, които съм виждал за подобен род игри. Сградите, теренът, хората и животните са брилянтно 3D анимирани и представени с наистина респектираща детайлност и прецизност, но в днешно време това не е вече кой знае каква рядкост. Добро впечатление

преди лекотата и плавността в движението. Все пак Caesar III ти предоставя възможността да построиш града на мечтите си и повярвайте той кипи от собствен уникален живот. Добре проектираният и проспериращ град представявява въннуваща гледка, нагрявам се и ти да ѝ се насладиш някой ден. Освен това израта е обогатена и от някои персонажи (спонсатите вече обаче например), които внасят допълнителен чар, колорит и чувство за автентичност. Аччо аз бях особено очарован от веселите магарета, с които търговците пристигаха в града, но нищо чудно мотивите за тази симпатия да се коренят в нещо съвсем груго. Възможността да въртиш перспективата, ти позволява да оледеш владенията си от всички посоки и наистина много улеснява застрояването.

Интерфейст. Много, много хубави думи могат да се кажат за него, още повече, че значително допринася за добрия Gameplay. Сравнението между Caesar III и предната версия в този показател е като сравняване между колбайн "Колос" производството 69 година и Порше последен модел. Невъзможно ми е да го нарека "интуитивен" - не би и могъл да бъде такъв, но визуално е организиран прекрасно. Можеш да получиш информация за състоянието на даден квартал просто като кликнеш върху него, същото важи и за всяка сграда в зрада или за някой от жителите. От централното меню (бутона Overlay) разположено на екрана имаш възможността да провериш дали някъде се чувства липсата примерно на медицинско обслужване, културни средища, водоизточници, религиозни храмове, учебни заведения, забавления и пр. В случай, че съществува необходимост от дадена сграда, за да се задоволят определени нужди ще можеш да реагираш адекватно и своевременно. Тук е мястото да те посъветвам да не наблъскваш постройките една до друга в началото на израта - с развитието си тя ще изсъхва от теб застрояването в близост до жилищните райони най-различни сгради, които влияят благоприятно върху развитието им. От





същия този бутон (Overlays) в контролния панел ще научиш и кои са рисковите райони, застрашени от възникване на пожар, от бум на престъпността и всякакви други проблеми. Пак чрез него ще организираш фестивалите и търговията си и ще изпращаш данъците и подаръците си на императора. Иконката (Advisor), чрез която се срещаш със съветниците си ще те пренася на отделни екрани, където да получиш изчерпателна информация за всичко, което те интересува.



Мултиплеър. Ще бъде кратък и ще събере всичко за него в две думи: Такъв липсва. Както и предшната версия, така и сегашната с гордост е обявена от създателите си за "single player" игра. Дано мъжествеността (респективно женствеността) им да не е колкото гордостта.

Gameplay и AI. Трудно е да се дават оценки за изкуствен интелект в игри като тази, където, имайки в предвид относителната статичност (за разлика от 3D екшните и RTS-ите от рода на StarCraft) в развитието на играта, изискването алгоритъмът да е особено гъвкав отпадна. Игри като Caesar са праволинейни и не предоставят много варианти за действие и развитие (макар че като погледна играта върху последното изречение доста може да се поспорят). Това, което мога да кажа е, че играта е трудна, изисква логическо мислене, правилна преценка на терена и дори бързи реакции. Необходимостта

да съобразяваш твърде много неща и смятаната на тактиката на императорските легиони, след като веднъж си спечелил битка срещу тях ме кара да фаворизирам Caesar III на едно от първите места в този показател. Едно от нещата, които ми направиха силно впечатление е начинът, по който в играта се намесва капризният (погледтавам) характер и природа на непростосмъртните. Визуирам Цезаря и боговете. Да погържам репутация си (Favor) пред тях е относително лесно стига да не забравяш да

пращаш данъците и подаръците си навреме (колкото по-навреме, толкова по-добре), да строиш храмове, и да организираш фестивали. Ако не дай си Боже обаче, допуснеш зневътмяне да се акумулира и развихри, става страшно. Омлостивяването им е меко казано мъчно - не помагат ни храмове, ни фестивали, ни подаръци, ни дявол. Боговете пак са лесни, Цезар обаче е такава мръсна гад, че съм го намразил и в червата. В мисията, на която съм в момента, само в рамките на пет минути, без да се усетя Favor-а ми падна от 90 на 5. Последва ултиматум със срок от 12 месеца да го кача на 35 иначе... Опитам всичко - пращам подаръци всеки месец - ядец. От 10 нагоре не мръзнах. Копелето ми прати легионите. Ако това ти се случи и на теб, при положение, че имаш силни армии - не се отказвай. До момента съм го разбил на три пъти и всеки следващ път императорът ставаше все по-бесен, но за сметка на това и Favor-а ми по необясними за мен причини се покачваше. На този етап е

на 50, Цезар е мирен (дори и данъци не ще) и само 700 жители ме делят от завършване на нивото. От всичко написано досега надявам се е станало ясно - да се играе Caesar III е истинско удоволствие и дори фактът, че вече цяло еднонощце си късам нервите с

тази скапана мисия не е в състояние да ме разколебае. "Без болка няма победа", така че борбата ще продължи и след приключването на статията. Макар, преди никъде да не се спрех на този аспект от играта, ще спомена 2-3 думи и за Звукът тъй като според мен е важен за Gameplay-а. Нищо революционно. Дори не е 3D (за разлика от Tzar например, където Юляна е сътворила маки чудеса), но определено покрива високата стандарта на играта. Градът е наситен с шумна глъч - Веселите детски гласове, звънките женски смях, подвикванията на кварталните търговци, сухата кашлица на някакъв болен, изрибна плъск на водата във фонтаните и многобройните производствени шумове, ще те потопят в атмосферата на отминалата епоха, за да те направят съпричастен/на с битието на хората. Каквато и да е една игра, каквато и графика да има, колкото и невероятна да е Интерфейсът, винаги показателите за AI и Gameplay са тези, които са определящи за това дали си струва да я играеш. Естествено - съзнавам, че Gameplay-а е комплексна показател, но балансиран между отделните му компоненти е именно това, което в повечето случаи го прави добър или лош. Ако играта е тъпа и беззидея и най-вечелката графика и интерфейс не могат да я спасят, обратно - непретенциозна игра неблестяща с нещо кой знае какво в техническо и графично отношение, но с прекрасен сюжет и оригинални идеи, в повечето случаи е носител на изключителна наслада. А когато всичко положително е накуп тогава се ражда шедевър.

Разбира се, не съществува игра, за която човек да каже: "Е, това е - няма какво повече да се желае" и Caesar III не прави това изключение. Дълбоко убеден съм обаче в едно - когато я играеш, в промеждутъците на съня я ярост, ти страшно, наистина, страшно ще се кефиш и това е единственото, което мога и искам да кажа!

Freeman

## Системни изисквания

<i>Минимални изисквания:</i> <b>Нив тествахме на:</b>	
●●●●● Pentium 90 Mhz	●●●●● AMD K6 - 233 Mhz
RAM - 16 Mb	RAM - 32 Mb
4xCD-ROM	24xCD-ROM
HDD - 160 Mb	HDD - 250 Mb
PCI VideoCard - 1 Mb	Millenium II - 4 Mb

## Оценки

Графика	9
Звук	8
Интерфейс	9,5
Искусствен интелект	8,5
GamePlay	9,5
Мултиплеър	-

Производител

Разпространител

Impressions

Sierra Studios

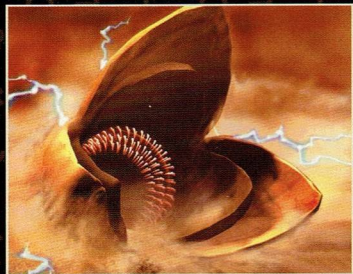


# DUNE 2000

Ах, магията на стратегическите игри (или проклятието им - зависи от гледната точка). Всеки от нас е попадал в един или друг момент (или за цял живот) под нейното /неговото властие. А всичко започна в далечната 1993 година. Тогава на бял свят излезе Изграта. Ако все още се чудите за името, ще ви дам нишан - в изграта няма жив орк, и в името не фигурира думата "Conquer". Става въпрос за Dune 2, продажното (бабата, леялата, вуйното ...) на стратегическите в реално време. Базирана е на класиката "Дюн" на Франк Хърбърт. Когато това заглавие се появи на

реинкарнация на Дюн би трябвало да се казва Dune 1996. А защо, ще разберете от следващите редове.

Като начало, искам да отбележа огромното предимство, с което тази игра тръгва през конкуренцията - фабулата. Заимствана до голяма степен от безсмъртната творба на Франк Хърбърт, историята в изграта е едно от малкото положителни черти на Dune 2000. Книгата бе забележително произведение с невероятен сценарий, който дори успя да превърне тричасовият филм (Спийн, Кейл Маклокълън) на Дейвид Линч с едноименно заглавие в сложна главоблъсканица за



пазара, едва ли някой очакваше революцията, която се зараждаше в света на игрите. Westwood приложиха за пръв път в света интерфейс и геймплей, които могат да се охарактеризират като изградения вариант на рутинки по меките места. Започна нова ера в изградения микросвят и тогавашните безапелационни лидери - приключението и ролевите игри, макар и не без бой, бавно отстъпваха лидерските позиции. Между другото тяхното положение (на куестовите и ролевите игри ге) съвсем "посивя" след появата на прародителя на душезубките - Wolfenstein на id Software. Началото на строй-строй-строй/ела-в-центъра-на-картата-и-се-бий бе поставено. Всичко друго е просто имитация, доста често бая блега. Сега, пет години по-късно, Westwood предлага на играчите златъкминало с Dune 2000 - изграта, която трябва да обнови Dune 2 като за 1998, а защо не и като за 2000 година, както би заключил някой от заглавието. В този ред на мисли новата

Всички, които не бяха чели произведението. Враждуващите родове на Атрейдите (горди и блазородни),

Харконите (жестоки на n-та степен) и Ордосите (подмолни и безчувствени) са окупирали бруталната, безводна планета Аракус, известна като Дюн. Единствената причина те да са там е меланжът - подправката, която отваря вратите към пътешествия между звездите, и която се намира само на този пустинен свят. И трите раси са натрапници в света на местното население, т.нар. Свободни - независим и горд народ, изключително умел в нападенията и камуфлажа, и твърдо решен да се отърве от натрапниците. А, май забравих за спомена най-вигния представител на местната фауна - гигантския

пясъчен червей. Той също допринася за "екшъна" в изграта.

Между другото, който не е чел книгата, нека си направи труда да я потърси - няма да съжалява. Същото важи и за филма, но в този последователност.

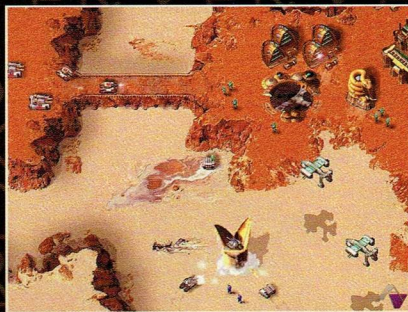
Обратно към изграта. Като оставим на страна факта, че тук имате три различни раси за управление, играта е точно копие на Command&Conquer: Red Alert, само че на кафяв фон. Трите раси се отличават доста една от друга; различия има и в цените на отделните единици, и в началните средства при започване

на мисиите. Анимациите също са строго определени от вида на расата, с която играете. А сега лошите новини - отделните видове войски са еднакви за всички. Едва към края ще можете да се възползвате от специфичните за расата единици, но те не могат да развоят картината на безпрецедентна монотонност и сивота, която царя в



изграта. Няма да намерите и слега от новостите в жанра - никакви 3D терени, никакви обходни точки (казано по друг начин waypoints), липса на възможност за загаване производството на повече от една единица, почти никаква разлика между бойните единици - с две думи нищо ново. Държа да отбележа, че в контекста на Dune 2000, думата "ново" се използва в смисъл "след 1996 година".

Всъщност, това което отличава Dune 2000 от другите стратегии в реално време, са пясъчните червеи. Тези огромни създания са в състояние да поглъщат и най-голямата единица, и са доста



трудни за убиване (а ако някой би каже, че е невъзможно да бъдат убити, можете спокойно да



го заплюете). Единственото спасение от тези години е твърдата повърхност, което автоматично ограничава размерите на базата ви, тъй като скалистите образувания са кът - не забравяйте, че Аракис е пустинна планета! Не че на мен ми се наложи, в която и да е от мисиите да строя втора база, но това е отделен въпрос.

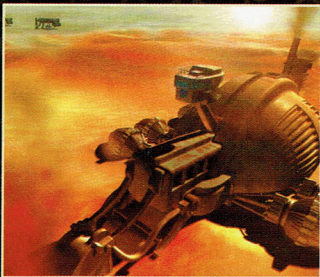
Да се върнем към червеите. Тях ги приличат битките и добиването на подправка. Това автоматично значи да сте нащрек по време на ме-

Едва ли някой може да обясни подобна аномалия в края на 1998 година, след като бял свят видяха изри като Dark Colony, Dark Reign, Age of Empires, Total Annihilation, StarCraft. Мое лично мнение е (а и не само мое), че ако Dune 2000 бе излязла преди две години, сигурно щеше да пожъне заслужен успех, но да пуснеш в днешно време толкова постна стратегия е меко казано нелепо. Дребните фи-



ле, за да не се окаже, че печелите битката само за да бъдат погнати единиците ви от огромните твари. Но по-голямо внимание ще трябва да обръщате на Harvester-ите ви (казвахме им комбайни), защото те са най-застрашени от набезите на "чървите". Поради изключителната им промавост те стават лесни жертви на господарите на пустинята, затова винаги ги връжте под око. Хубавото е, че ще можете да следите движението на червея през пясъците, било по подвижната пясъчната вълна, било по статичното електричество, освобождавано при движението му.

Графиката на играта е реверанс на Westwood към направилата ги известни, Dune 2. Ако не усетихте сарказма, нека го кажа по-така - УЖА!



гурки с неясни контури може и да се нравеха някому преди няколко години, но днес могат да предизвикат само съжаление. Сградите са доста невзрачни, бойните единици много успешно успяват да не се набиват на очи, а терена е просто зле. От визуален аспект най-хубавото нещо в играта са анимациите между отделните мисии. Представени в FMV (Full Motion Video), те са един-



ствената причина да продължа да играя след първите една-две мисии. Професионалните артисти, наети за снимането на филмовите откъси, са си свършили работата доста по-добре от дизайнерите и програмистите от Westwood. Особено впечатление правят ментатите на отделните рогове. В ролята на атреуския ментат е всекиму известният John Rhys-Davies (Ингуана Джоунс и мн. гр.). Харконският ментат прилича на прасно ексхумиран труп, какврто си е всъщност, а този на Ордосите е андроид, даващ ви нареждания с толкова любов и топлина, както само една машина може: "Унищожете врагата - това е целта ти. Пази се от червеите - това е съвет. Ще умреш ако се провалиш - това е заплаха." Слагур! Интерфейсът на играта е доста гедмоге. Единствената му сиана спра-

на е, че можете да маркирате и да водите неограничен брой единици. Но това е всичко. Доста неприятно впечатление създават производствените мениюта. Като оставим настрана липсата на възможност да пуснете няколко последователни производства за излъчване, страшно грознецо бе безсилието, пред което се изправяте ако съберкате при строежа на сградата. Да речем, че искате да построите Refinery, за да ускорите добива на подправка. В бързината обаче сте избрали Heavy Factory (те страшно много си приличат на производственото мению). И ако не се усетите време, когато получите съобщението, че сградата е готова, ще бъдете неприятно изненадан. Имате готова фабриката, а ви трябва рафинерия. Но фаб-



риката също ще ви потърбава, затова решавате да пуснете наново да се строи рафинерия, а да запазите вече приготвената сграда за когато потърбава. Е да, ама не става. Ще трябва да откажете фабриката, за да можете да започнете рафинерията и цялото време, през което сте чакали (а то



не е никак малко отиша залуго. Още по-неприятният вариант, който се случва доста често, е да построите сграда, а да установите, че бетонните плочи, нужни за основа, не достигат. Тогава вече майка плаче. Май забравих да ви кажа за плочите. Поради жестоките условия на планетата, всички сгради трябва да се строят върху бетонни основи. Те не са задължителни, но ако не строите върху тях ще трябва доста често да си ремонтирате постройките. Има още какво да се каже, но смятам че гореспоменатото е достатъчно, за да добиете представа за нещата. А що се отнася до управлението на единиците, то е съвсем до най-простите действия - Guard и Retreat. Доста тъпичко, а?

По отношение на gameplay може

нещо, което прави мрежовата игра малко по-интересна е т.нар. "thumper", който представлява устройство, издаващо ритмични звуци и служещо за привличане на червеи. С него можете да поднесете "горчив миш-маш на противника." Музиката и звуковите ефекти в играта са около и под средното ниво. Получаването на едни и същи отзовори от отделните единици всеки път, когато ги избирате, и повтарящият се музикален фон са неща, на което вече сме се насладвали. Експлозиите и другите звукови FX не са най-доброто, което може да се направи. Отново играт на помощ анимациите между мисиите, които към доброто видео предлагат и добро музикално оформление.

Нищо добро не може да се каже и за



компютъра е много умен. Накратко, играта не представлява никакво предизвикателство.

А сега да обобща: ако сте почитател на Dune 2 и с нетърпение очаквахте Dune 2000, то сигурно въобще няма да обърнете внимание на гореспоменатото. Препологам, че има доста хора, които си спомнят с умиление за хита на 1993 и с нетърпение чакат да се докопат до новата му версия. Надявам се те да не останат разочаровани от това негоразумение. На всеки, който не е играл Dune 2, препоръчвам да види Dune 2000 (не пиратска, а оригиналната игра, защото там е салата) - все пак това е част от историята на игрите, при това доста важна част. Но ако търсите някоя нова стратегия, която да запълни времето ви, едва ли това ще бъде вашият избор. Westwood като начало нямаха идея да правят от Dune 2000 нещо ново, но чак пък толкова никои не е очаквал.

Whisper

### системни изисквания

Минимални изисквания:	Ние тествахме:
Pentium 120 Mhz	AMD K6 II 266 Mhz
Windows 95/98	Windows 95/98
RAM - 16 Mb	RAM - 64 Mb
HDD - 100 Mb	HDD - 100 Mb
4xCD-ROM	24xCD-ROM

производител / разпространител

Westwood

Westwood

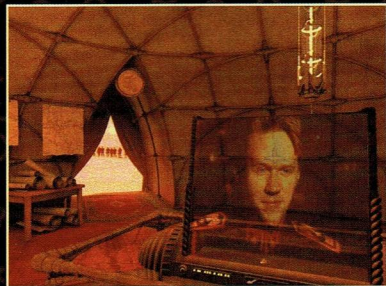
### оценки

Графика	5
Звук	5
Интерфейс	4
Искусствен интелект	3
GamePlay	4
Мултиплеър	5



много малко да се каже. Силната фабула не е редно да се изтъква като предимство, тъй като това е римейк на вече излязла игра. Тотално еднообразие в единиците и в мисиите е предпоставка за сериозно изолване на лицевите ви мускули при поредната прозявка. Освен трите кампании, нямате кой знае какъв избор. Може да извършвате някоя карта срещу компютърни опоненти, нещо като multiplayer, като си изберете броя на противниците - от 1 до 5. А като споменах multiplayer би било хубаво да кажа няколко думи и за него. Да, ама не мога. Просто уравниловката на единици и сгради е толкова депресираща, че няма да изтъчете и една игра. Единственото

изкуственият интелект на играта. Два огромни пропуски: прескажем противник и доста калпав алгоритъм на придвижване. Играта може да се мисе спокойно след като установите от коя посока идва врага (а той винаги идва от една и съща, просто не му хрумва, че може да смени маршрута); строите четири кули и оставате един два танка, и няма да имате проблеми. Само от време на време ще трябва да ремонтирате кулите, за да не се сринат. А що се отнася до алгоритъма на движение, то той е до болка познатият ни от Command&Conquer. Това означава, че според изкуствения интелект на играта, най-краткото разстояние между две точки на картата може да бъде всичко друго, но не и права линия. Доста често ще ви се случва като пратите войската към определено, по-отдалечено място да позагубите някоя единица, залутала се из малкото препятствия по и без друго калпавия терен. Тук трябва да спомена и трудността на играта. Колкото по-напред сте в кампанията, толкова по-трудни стават мисиите. Но това е така, заради начина, по който са направени самите мисии, а не защото





# SHOGO



**Н**аправо е невероятно как времето прави човека да изглежда глузав. В началото на тринадесети век тези, които са смятали, че земята се върти около слънцето са били смятани за идиоти. Към края на четирнадесети век хората привели този факт за чиста монета, но доста трудно могли да прегледнат мисълта, че Земята не е плоска, а кръгла. Макар и не в такава степен, ние, пишештите за игри трудови хора, имаме склонността към подобни ... издънки. Доста често възлагаме толкова много емоции, вяра и надежда в някоя игра (естествено не без помощта на ловкия маркетингов отдел към съответната фирма-разпространител), че набързо обявяваме нейната богоподобност и неотразимост, само за да дойде следващият месец, когато откриваме нов месия. Не знам колко често ми се е случвало за прочета някъде, че изрите вече са достигнали до някакво неземно състояние, благодарение на новата 3D платформа, или че изрите никога вече няма да бъдат същите след прилагането на новата съставена-от-нищо-неговорещи-никому-думи технология, която е внедрена в новата версия на Direct3D. И всичко това при условие, че нещата коренно се променят само след няколко кратки седмици! Но (без да оповестявам себе си или братята на първо) такава е природата на тази индустрия - индустрия в която технологиите се развият по-бързо от идеите. Единствено и само вие, играчите и наши читатели, сте крайният съдник за

това колко добра или колко ужасна е дадена игра. А нашата работа е само да ви насочим, да положим носещите конструкции, върху които вие ще изградите вашият сън или кошмар. Та отсега искам да ви прегупрега - имайте това наум, когато четете специализираните издания за игри, и най-вече това в ръцете ви. А сега - по същество

Преди няколко месеца, когато за пръв път обхрнах по-сериозно вниманието на Shogo: Mobile Armor Division, се замислих дали новият подох и свежите игри на това заглавие към вече утвърден жанр ще го превърнат в оригинално творение или в поредното "паднало анекдотче". За да започна с отговарянето на този въпрос бих искал да ви дам малко "вътрешна" информация за Monolith, за да придобите представа кой стои зад този продукт. Създаването през 1995 година от сегашна ентузиастична фирма е един от най-бързо развиващите се в

бранша. Първото заглавие, излязло с името на ком-

панията е Blood - игра, която за брени седмици се превърна в хит (350 000

изтеглени от Интернет копия на shareware версията само за три седмици). Начело на фирмата е един от най-уважаваните млади лъвове в игралният бизнес - Jason Hall. Брокер на 18 години, морски пехотинец, момче за всичко в Broderbund и Edmark, абсолютен шампион на Duke Nukem 3D - всички тези превъплъщения го голяма степен доизграждат образа на 26-годишния гений. За амбициозността и независимостта на Jason говори и факта, че в бизнес, в които повечето разработчици се заговояват със сагуване на големите фирми, ръководената от него ком-



мо за няколко месеца отблъсна предоложения на две от най-големите имена в бизнеса Microsoft и GT Interactive!

След като ви погледнахме с малко допълнителна информация можем да започваме. Shogo е 3D екшън приключение в стила на класическата японска анимация. Това е и първата игра, която използва новият Litchtech engine на Monolith. Но най-важното за нея е, че тя комбинира две игри в една: first- и third-person екшън в стила а ла Jedi Knights, и first- и third-person екшън с робота в стила а ла ... ами, Shogo!

Предполагам, че повече или по-малко всеки един от вас е чувал за Shogo. В западната преса бяха пуснати тонове статии и прегледи на играта, а от снимките можете спокойно да направите пълнометражен анимационен филм.

На това му се казва "маркетингова атака" и трябва да призная, че Monolith са се справили отлично с нея. Но резултатът от този "атака" може да бъде както положителен, така и отрицателен. Всичко опира до въпроса дали ще бъдат изпълнени поетите обещания.

И трябва да ви кажа, че подобен синхрон между маркетинг и разработчици много рядко се вижда в днешно време. Защото това, което бе обещано от едните, бе изпълнено от другите.

Вместо да вземете в ролата на някакъв мужик, намиращ се на чужда планета и зореген с "убийствен" ентузиазъм да провере поредният генерици, вие сте част от екип. Вие сте Командир в СМС - Военна организация, подобна на Confed от Wing Commander, само че не сте пилот, или поне не на космически кораб. Не че СМС не използва космически кораби в усилията си да опази мира, просто вашият отряд е специализиран в наземния бой и в управлението на МСА (Mechanized Combat Armor). Тези военини чуговци са раз-



мера на двуетажна сграда са въоръжени с впечатляващ арсенал и се използват във всички аспекти на наземните бойни действия. В началото на играта разбирате, че СМС е във война, която продължава от доста време. Врагът е мистериозна организация, наречена The Fallen, съставена почти изцяло от отстъпници и дезертьори, отхвърлящи властта на СМС и верни на забуленият в мистерия Gabriel. Лоялността е най-силният коз на The Fallen. Техният брой се увеличава с всяка битка, и всеки ден все повече от най-добрите бойци на СМС



попадат под влиянието на Gabriel. Освен по геологически принципи, битката се води и за контрол над Kato - суровина, добивана на планета Cronus. Когато се нагрее до достатъчно висока температура,

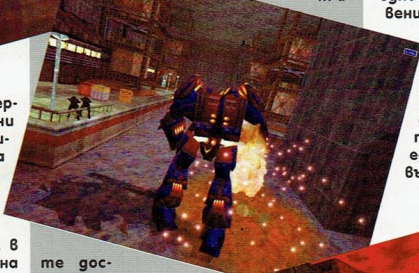
както отделя огромни количества енергия, необходима за свръхсветлинни преходи. Тази субстанция е изключително необходима за експанзията на СМС и на тях им е ясно, че който контролира добива ѝ ще има преимущество във войната. Ако Shogo спираше готук и ви хвърляше сред поредица от мисии, в които да избисте хиляди войници на The Fallen в битка за контрола над Kato, то това щеше да е добра игра. Но идеята на Monolith е съвсем друга. Нивата в играта не се използват в традиционния смисъл, дори бих казал, че те не са по формата на "мисии". Прогрестът много наподобява този в ролева игра, или по-скоро интерактивно приключение. Знам, че това звучи малко поизтъркано, но в конкретният случай е точно така.

Ако до този момент съм ви заинтригувал поне малко, то ще ви кажа че началото на играта е най-бавната ѝ част. Потопяването в интригуващата история на Shogo е едно от най-вълнуващите играни преживявания, което съм имал някога. Една от причините за това е взаимоделиствието със заобикалящите ви персонажи, което е ключът към развитието на фабулата. То се осъществява по два начина - чрез сателитна връзка и по старият изпитан метод, очи в очи. За да говорите с някого просто трябва да отшутете до него. Въпреки, че повечето персонажи нямат какво да ви кажат освен някое нямото "Гледай къде ходиш!" или приятелско "Здравств!", такава степен на

интерактивност не съм виждал в никаква друга игра (изключвам Half-Life). В някои моменти на играта по този начин се разкрива и историята на Shogo, като



това изглежда толкова естествено, сякаш разговаряте с истински хора. Това е и едно от най-големите



тегостойности на Shogo. Отделните персонажи в играта са изпълнени със "самоличност". Ще заобичате някого, други ще



намразите. Причината за тези чувства е точно взаимоделиствието ви с тях. Ще се сражавате редом с тях. Вашият живот ще зависи от техните действия, както и техният от вашите. А само чакайте да се запознаете с Hank Johnson, здр-

веняка, който ползва пушката си като трета ръка. От неговите уста ще чуете повече и по-свежи лафове от кокалото от Мел Гибсън за цялата поредица Смъртоносно оръжие.

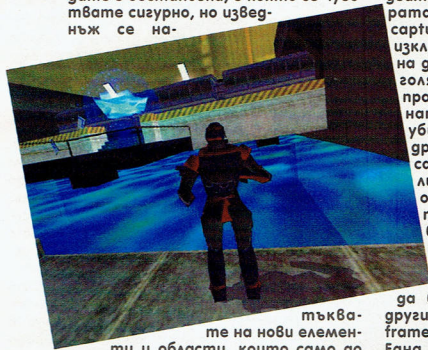
С развитието на играта, всеки от героите ще играе значителна роля в развързката. Най-хубавото е, че в известна степен имате възможност да избистрате как ще продължи играта. Има два основни момента в Shogo, където от вашият избор ще зависи развитието на сценария. Въпреки, би могло да се желае наличие на повече възможности, начинът по който е приложено този елемент тук пасва идеално в цялостната картина на играта.

Добре, има увлекателен сценарий с интересни персонажи. А нещо да кажем за оръжията и за нивата? И тук Shogo няма да ни разочарова - и двата аспекта драстично се променят в зависимост от това дали играете с робот или управлявате Sanjuro (главният герой). В двата режима на игра имате по 10 оръжия. Повечето 3D игри имат едно или две оръжия, които са естественият избор за игра. Оръжията в стандартния режим на Shogo са много по-добри от тези в която и да е друга игра от типа, като предлагат функционално разнообразие, рядко виждано до този момент. Има си логична причина за използването на всяко едно от пушката, като всичко е въпрос на избор: дали ще използвате скорострелния Machine Gun или ще заложите на Assault Rifle и ще използвате опцията за бързо елиминирани на противника. Тук искам да кажа две гуми за възможността да "zoom-вате" (zoom-a

ме) (zoom-a ....). И в двата режима на игра ще можете да ползвате услугите на снайпер, като това е най-добрата симулация на оптически мерник, която съм виждал до сега. И Rainbow Six, и SIn (дъмо-версията) могат да се хванат за паците и да ги замсучат здрво. В режим на робот оръжията са дори по-добри (според мен), като моят личен фаворит е Shredder - скорострелна гаубица, побобна на картеници. Разрушителната мощ, която пичовете от Monolith са ни представили е невероятна - след красивите, но доста немощни оръжия в Unreal, арсеналът в Shogo ще ви докара до състояние на кръвожадност, характерно само за трансилвански житеа.



Нивата, ако можем въобще да ги наричаме така, са още една причина за похвала. Те не просто започват и свършват - те се развиват. Една от екстрите в Shogo, която не се наблюдава в другите игри, е използването на вече обходените места. По този начин вие виждате места, които са ви познати, попадате в обстановка, в която се чувствате сигурно, но изведнъж се на-



тъкват и области, които само до преди малко не са съществували. По този начин светът в който сте се потопили изглежда доста по-реален, а вие се чувствате по-вълтре в играта. Този принцип "вътре" в роботските нива, но там ефектът не е толкова силен, поради "огромният" размер на самите нива като цяло; Все пак тънкостите не се забелязват толкова лесно от 10-метрова височина. Между другото нивка друга игра, дори и поредицата Mechwarrior, не успяват да се доближат до реализма, който лъха от Mech-овете в Shogo. Огромните машини могат да скачат, да клякат, да се въртят светкавично на 180 градуса и дори да се трансформират в превозни средства за цел по-бързо придвижване. Няма да ви описвам чувството на всемогъщество, което ме обземаше докато мачках с робота дребните гесантници на врага. Сигурно се чудите кога ще обрвна визуалне на графиката. А също така ще искате да знаете какво

място заема тази игра в сравнение с настоящата конкуренция - Half-Life: Day One, SiN (gem), Unreal и Quake 2. Е, егва ли ще излъжа, ако кажа, че графиката на играта е СТРАХОТНА. Използваните текстури са детайлни и пълноцветни. За да се престъздат движенията на хората в играта е използван "motion capturing", което обяснява изключителната плавност на движенията им. Но най-голямо впечатление правят Mech-овете. Те са направо ЖЕСТОКИ, покрити с убийствени текстури. Между другото всички модели в играта са запазени във формат с различно ниво на детайлност. Това обуславя изключително плавното превключване от малко на брой полигони за далечните образи към по-голям брой такива при приближаване на модела.

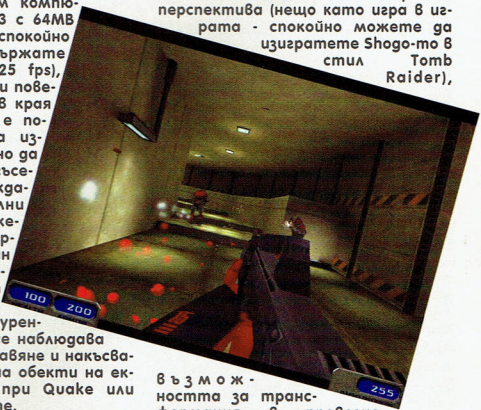
Самият брой полигони може да бъде променя, заедно с редица параметри, за да се запази framerate-а при по-слабите машини. Една от най-хубавите черти на Shogo е, че играта е изключително добронамерена към компютъра ви. На K6-233 с 64MB памет и Voodoo 1 спокойно можете да подгържате сносен framerate (25 fps), макар и с изключени победите екстри. Но в края на краищата кое е важно: играта да изглежда прекрасно, но да се движите като зъсница, или да не виждате някои визуални ефекти, но да можете да играете нормално? Тук е и един от най-силните козове на Lithtech платформата пред тези на конкуренцията. При Shogo се наблюдава доста по-малко забавяне и накъсване при стрелване на обекти на екрана, отколкото при Quake или Unreal платформите.

Визуално Shogo е на равна нога с Unreal по повечето показатели, като при висока разделителна способност като 1024x768 и 1280x1024 на Saporus Spectra 2500 TNT дори го надминава по яркост и чистота на образа (по материали из чуждия печат). Нивото на интерактивност що се отнася до манипулирането на графични обекти не е като това в Half-Life: Day One, но пък Shogo се откроява с "бокука" и степента му на загържане на екрана - гупки от куршуми по стените и подовете, остатъци от разчленени тела и др.



Ка - то цяло мога да кажа, че Shogo е едно графична разходка по райските порти, която препоръчвам на всеки.

За интерфейса ан играта мога да кажа само едно: ПЪЛЕН БОКАЛУК! Шезувам се естествено. По начало интерфейст на 3D игрите вече се е наложил като стандарт и не са много тези, които имат смелостта да бърнат по него. Monolith, верни на бунтарските си нрави и непримиримост с каноните, са взели този интерфейс, прибавили са към него великолепна third-person перспектива (нещо като игра в играта - спокойно можете да изиграте Shogo-то в смта Tomb Raider),



възможността за трансформация в превозно средство (спомнете си Transformers) и са внедрили най-добрия режим "снайпер" по този момент. По отношение на интерфейса единствената ми забелжка е липсата на "use" клавиш, но сигурно това нямаше толкова да ми се набие на очи, ако не са толкова пресни впечатленията ми от Half-Life: Day One. Ако сте прочели всичко дотук предлозам, че вече ви е ясно какво мисля за gaterplay-я на играта. Казах го и пак ще го кажа: Всички достойнства, събрани в този игра я превръщат в едно от най-запомнящите се преживявания в игралната ми кариера. В абсолютно нито един момент тръпката и удовол-







ADMIRAL N. AKASHIKI  
 "There are several commands. I will  
 have to be very hard to make things  
 happen in a moment of time. Akashiki"

ствието не се загубиха, точно обратното - с течение на играта съспенсият се засилваше, като финалът е с огромен емоционален заряд. И не ми казвайте, че при смъртта на Hank Johnson не е агонизирала поне една молекула от вашето тяло. Моятта препоръка е играта да се играе на едно сядане, в смисъл, че за да усетите качествено атмосферата ѝ би трябвало да ѝ отделяте малко повече от един дъва часа на ден.

Ако трябва да сравня с нещо Shogo, то това ще е комбинация между System Shock и Jedi Knight - силната фабула и напрежението на System Shock и гуаййна на нивата на Jedi Knight, с огромно преимущество и над двете по отношение на интерактивността.

За мултиплейъра на играта все още не мога да кажа много. Но едно знам със сигурност - няма да останете разочаровани. Само като се сетя за възможността да се трансформирате в количка и със светкавична скорост да се доберете до предпочитаните от вас оръжия и душатата ми се облива в наслада. А и наличието на "Critical Hit" ще промени начина на игра в мрежа - възможността да нанасяте сериозно поражение само с един изстрел и да ви повишават жизнените точки вселствие на това е направо генерална и госта ще повиши зарадуса на напрежението при мрежовите дъвбути.

За звука и музиката в играта също могат да се кажат само добри думи. В нито един момент няма да се усъмните в реалността на чуците от бас думи на отделните персонажи, тъй като те звучат истински и съвсем на място. С риск да ме обвините в пристрастност ще ви кажа, че озвучаването на оръжията е фантастично. Просто звукът примесен с визуалният образ на всяко едно от пушката създават впечатление за невероятна ознева мощ. А и разнообразието на арсенала предпазва от повторението на определени оръжейни екоти. Доста

радост внесе в злюбната ми душица и "мокрия" звук на размазващи се в стените тела. Музиката е в стила на японските анимации и по невероятен начин допълва атмосферата на играта. Приятно впечатление ми направи фактът, че фоновата музика никога не заглушаваше диалозите по време на игра.

При изкуственния интелект нещата са малко

играта определа поведението ѝ (на единицата) в определен периметър. И въпреки че враговете ми няма да ви преследват по стълбите, то те ще ви гонят по коридорите и ще ви установят засади зад ълтите. Друга особеност на противниците е, че са невероятни стрелци (особено след 5-6 ниво). А към края на играта госта често ще ви се налага да използвате "Quick Save" и "Quick Load" опциите. Степената на трудността е сравнително ниска при ниво "Нормална трудност". Смятам, че повече почитатели на играта ще предпочетат по-високата степен на трудност, а закорвялите серийни убийци сред вас веднага ще скочат на madress ниво. Като цяло играта представлява госта добро преизвикателство, но все пак бих искал да видя поговорения в AI за следващото Shogo (таино се надявам този проблем да бъде избяган в Blood II).

За тези, които очакват тази игра да направи нова революция в игрите - това не става. Не мога да преценя как ще се противопостави Shogo на бъдещите конкуренти. Това, което мога да преценя е, как се противопоставя тя на настоящите си конкуренти. И мога

да им дам един съвет: или се стягайте във кръста или ставате на банков софтуейър, защото Shogo е тук. Не казвам, че това е абсолютната граница и място за развитие по-нагоре няма. Просто в този момент по-добро от това няма да намерите. Е, и къде е мястото на Shogo сред другите игри, които съм играл за последните 9 години? Само ще ви кажа, че е сред краткия списък. Най-краткият!

Whisper

## Системни изисквания

Минимални изисквания: Нив тествахме на:	
Pentium 166 MMX	K6 233 MMX
RAM - 32 Mb	RAM - 64 Mb
8xCD-ROM	24xCD-ROM
PCI VideoCard - 2 Mb	3Dfx

## Оценки

Графика	10
Звук	10
Интерфейс	10
Искусствен интелект	9
GamePlay	10
Мултиплейър	9

Производител / Разпространител

Monolith

Monolith



# G-POLICE

**М**оже би се чудите защо въобще ви занимавам с игра, излязла преди повече

от осем месеца. Причините за това са най-малко две. Първо, G-Police най-после се появи и на родния пазар в пълната си, легална версия (на доста добра цена при това). В пиратския "рип" бяха орязани повечето анимации, от което цялата атмосфера на играта отиваше по дяволите. И второ, G-Police бе една от най-ноценените игри през годината. Просто

всички говореха само за Quake2, за Unreal и за Starcraft. Да, това определено са три страхотни игри, но е някак несправедливо заради тях да не се отплати заслуженото на някое друго страхотно заглавие, пък било то и в не толкова моден жанр. Въобще историята с модните жанрове е азски тъпа.

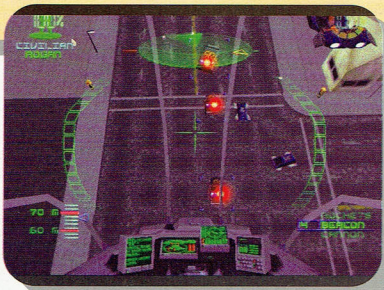
Като начало малко изходна информация за онези, които все още не са наясно за какво си говорим. G-Police е хибрид между 3D-екшън и симулатор. Сходни заглавия: Extreme Assault, Defiance и донякъде космическите симулатори от сорта на X-Wing и Wing Commander. Интересното в случая е, че момчетата от Psygnosis са се опитали да обединят отделните мисии с история, в която главният герой участва. Какво печели играта от това? Преди всичко атмосферата става много по-реалистична и завладяваща, нещо, към което се стремят всички сериозни

фирми-производители напоследък. Факт е, че екшъните и въобще игрите, които ги представляват, просто поредица от нива или мисии, нямат абсолютно никакво бъдеще.

Но какво все пак прави G-Police толкова специална? Преди всичко графиката. Psygnosis от край време правят страхотни неща, но този път направи са надминали себе си. Дори без помощта на 3D-ускорител (G-Police поддържа повечето от известните 3D-ускорители) играта изглежда наистина впечатляващо. Разбира се, ако искате да ѝ се наслаждате в пълна степен, ще е най-добре да си намерите някое Voodoo или пък Matrox, при това далеч не от най-скъпите. Между другото G-Police е включена в пакетите, с

които се продават 80% от известните 3D-ускорители. Какво по-добро доказателство за качествата на играта и за нейната съвместимост с отделните чипсетове. В края на краищата, кой би продавал своя продукт заедно с игра, която ще изглежда зле на монитора на потребителя?

Арена на действието е мрачен мегаполис и на бъдещето, издържан в духа на "Блейдърнър". Не сте забравили все още този филм, нали? Всичко наоколо - небостъргачите, превозните







тайли. Като прибавите и пропаста с настроените музика и наистина страхотните междинни анимации ще разберете какво имам предвид пог "завлабяваща атмосфера". Между другото, поне една трета от купона идва от невероятните светлинни ефекти (изкуствено осветление, мъгла, възронове и т.н.).

Предстои ви да влезете в ролята на Джеф Слейтър, ас-изтребител от Колониалните войни, който се е присъединил към специалните полицейски части, кръстени G-Police, за да разкрие заедната

около загадъчната смърт на своята сестра, загинала нелепо по време на мисия. На Слейтър е поверен странен, но невероятно маневрен летателен апарат, който представлява нещо като кръстоска между хеликоптер (без винтото) и спйгер на антигравитационна възглавница. Оръжията, които можете да прикачите към това "нещо" са доста на брой и са замислени с добра доза въображение - от най-обикновена кармечница, през самонасочващи се ракети и лазери, до бомби с ограничен периметър на взрива. Сами се сецате какво означава това, нали? Апропо, в началото ще ви се налага да се оправяте кажи-речи с голи ръце. На всичко отгоре и противниците ви по принцип са по-добре въоръжени от вас и проявяват наистина удивителна съобразителност и интелект, така че се призоват да гадете най-доброто от себе си при управлението. И като споменахме управлението, ще уточня, че G-Police поддържа стандарта "force feedback" на джойстиците от серията Sidewinder

на Майкрософт. Това ще рече, че ако по една щастлива случайност разполагате с онези непрлично скъпа изграчка, наречена Microsoft Force Feedback Pro джойстик, ще можете да почувствате дори "ритането" на затвора на своята тежка кармечница, разтърсването на корпуса след като ви удачат и прочее интересни и недостъпни за простосмъртния геймър

у с е щ а н и я .

Въздушните битки са страхотен купон, особено тези, в които ще участвате заедно със с в о я "wingman" (съекипник с втори летателен апа-

рат). Мисиите са невероятно разнообразни - унищожаване на бази на търговци на оръжия, ескорт на висопоставени лица, атаки на въздушни цели и т.н. и т.н.)

На финала ще прикажи за недостатъците на играта, като искам само да уточня, че тук става въпрос само за моето лично мнение. Нещото, което като цяло ме издразни най-много беше

странната "телена мрежа", която току ми се изпречваше на пътя. Оказа се, че това всъщност бил куполът на града (да не забравяме, че става въпрос за

звездна колония, основана върху астероид). Проблемът е, че въпросният "купол" хич не прилича на купол (няма и следа от сферичност, а не ми се вървя да е с формата на куб, да речем), а по-скоро точно на опъната телена мрежа. Как да е, по някое време свихнах с него и започнах да не му обръщам внимание. Другата забележима издънка са безкрайно тъпите цивилни (пешеходци, коли, летателни апарати), които непрекъснато ти се набутват и просто няма как да не ги гръмнеш, дори хич да не ти се иска. Няма как да не те издразни тия полуидиоти, което само ти развалят усещането за реализъм, особено на фона на впечатляващия AI (изкуствен интелект) на повечето "гадове".

Накратко, препоръчвам тази игра не само на феновете на въздушните схватки в духа на Descent и на онези, които току що са си купили някой новичък, лъскав 3D-ускорител, но и само се чудят как да му се изкефат максимално, но и на геймърите, зажаждали за убийствена графика, комбинирана с тотален геймплей.

Iff the Chief





# Rage of Mages

Когато за пръв път подочух нещичко за Rage of Mages, първият въпрос, който изникна в съзнанието ми беше: "Що за чудо пък ще е това?"

За да ме разберете, ще ви кажа, че според информацията, която достига до нас, играта щеше да е може би първия хибрид между RTS и RPG. Казвам "може би", защото нямам претенции да съм някакъв супер, ултра, хипер, мега или Бог знае още какъв всезнаещ експерт. Така че, дори, и да се е пръкнало някъде по света погодно отроче с "омешани" гени, аз съм все още в неведение относно това знаменателно събитие. Както и да е, в представите ми Rage of Mages беше предвестник на една нова концепция в игровия жанр и носител на своеобразна и все още идилична уникалност във време, когато световната даге индустрия отчаяно се нуждае от свежи идеи и оригиналност. С цялата тази алабалистика (просто си умирам да се из-



развам сложно) искам, въщност, да ви кажа, че играта силно ме заинтригува. Оставаше единствено да се види, до колко подобен експеримент ще се окаже успешен. Мислейки си за това, и имайки предвид, какво законствено изчудие съм по-принцип, с угублиение установих, че възможността да се влетат най-силните страни на тези два толкова популярни рода игра в оформянето на един нов стил, силно ме привлича. Представите си само, какви невероятни възможности разкрива подобна комбинация - RTS и RPG. Е, днес играта вече е факт и ще се опитам да ви запозная с нея.

Поради някои размивания в оценките ни относно достойността на Rage of Mages, тази статия трябва да я напише Whisper. Сигурно той щеше да направи това много по-добре (освен, че успя и побечко за пиарае), но за ваше и мое нещастие обстоятелствата се стехоха иначе. Не унивайте обаче, на по-късен етап може би ще се включи и той. И така, както май вече споменах, в очакване на събитие не ми останаха лиги да тичене. С такава нетърпение не съм чакал игра след появата на StarCraft. Както обикновено става -

големите очаквания прецакват отново следствието. Дори и живота ми да завдвеше от това, не би могол да отговоря на въпроса, какво толкова ме е разочаровало. Не знам! Просто очаквах повече, очаквах нещо революционно, нещо потапано, яко, размазващо, нещо, което да разпресе земята. Rage of Mages се оказа само великолепна. Абстрахирайки се от безинтересните за вас мои възжелания, за нея могом да се кажат предимно хубави неща. Тя съчетава RPG развитието на героите с зъбкостта на engine-а, както е при стратегическите в реално време. Разработена е от руската фирма Nival Entertainment, и първоначалната версия е на руски. Малко след това правата са откупени от Monolith и Rage of Mages донаквa световната си премиера. Съвсем накратко ще ви разкажа за историята. Отново се срещаме с добрия стар фентъзи свят, който всички колеги толкова много тачим. В земите на Калия властва магията и това провъзгласява от хилядолетия. Тя (магията) обаче, обикновено има и собственото мнение за нещата и в един момент те (нещата) се обвърна наизор с краката. Разуудувалата се астрална сила помляра кралството - с огромни усилия мазовете успели да изолират няколко острова, посредством енергийни щитове (от тук идва и оригиналното заглавие Allods: The sealed mystery, което Monolith, кой знае защо, промени). На главният остров Uimoir, където се подгузават Върховният Mag Skrakap, започват да се появяват обезпокоителни аномалии. Тогава на вас и вашата група от приятелчета се пада отговорността да проверите, установите, отстраните, унищожите този (образно казано) бгз в програмата. Лошото е, че при телепортирането изгубвате помощниците си. Карво се е случило с



тиях ще разберете в следствието. Оставете насаме с големиа, лош свят. Тако започва играта. Престоят ви много битки и шеметни приключения. Първата ви задача е да намерите главната крепост на острова - Plagat. Градът представлява основното гено в играта. Там (при тървеца) ще можете да купите оръжия и

брони за рицаря си, и магически прегмети и книги за мазьосника си (в зависимост от това с какъв герой сте избрали да започнете мисията), а за вашето по-бързо израстване в "Смъртоносно оръжие V" работи специална тренировъчна зала, където рицарят може да повиши бойните си умения за различните оръжия, а мазьосникът да усъвършенства мазитите си. Тук е мястото да хвърлим егнo око на въпросните атрибути и



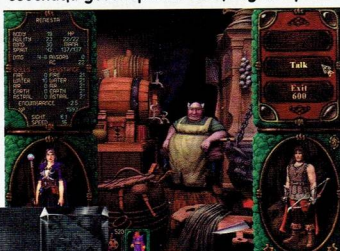
вълшебства. Арсеналът от оръжия е уморително дълъг и включва всякакви видове мечове, секири, копя, лъкове и арбалети, боздугани. Естествено най-ценни са мазическите, които убеличават някои от основните ви показатели, а те са: Attack, Defense, Damage, Absorb, или ви гобавят и някакъв мазически damage. Същото важи в пълна сила за шлемове, ризици, брони, нагрънници, поглакътници, ръкавици... Мазьосническите атрибути са застъпени от staff-ове (магически жезли), шапки, роби, наметала, ръкавици, ботуши. В играта съвсем стандартно, отново са застъпени мазитите на петте елемента: огнени (fire arrow, fire ball, wall of fire...), водни (heal, freezing cloud, poison cloud...), въздушни (lighting, prismatik spray...), земни (stone curse, meteor storm...), астрални (bless, haste, teleport...). Особено ни допаднаха wall of fire, poison cloud (отровен облак - ОБОЖАВАМ я тая магия), prismatik spray (е, т'ва е супер яко - разновидност на lighting-а, която може едновременно да бие по пет от загнирчетата), teleport. За започване на играта можете да изберате между male/female fighter и male/female mage. Основните характеристики на героите са: body, agility, mind и spirit. От тези параметри единствения важен, поне според мен, е agility (погубивност). Аунсатa и ще почувствате особено остро, когато ви се наложи бързо да се омиетате от полсержетото. Както вече споменах в началото сте сам, останалите ви съучастници в авантюрата ще откриете в следствието, с развитието на играта. Първият ще срещнете в кръчмата на Plagat, и това е една доста слабишка мазьосница, която поне на мен повече ми пречеше, отколкото помагаше. Идеалното приложение за нея е да стои в страни от битката и да лекува с Heal останалите. Проблемът е, че като че ли алгоритъмът



на играта е съобразено с това и заговесте я нападат с предумиство. Останалите двамата ще трябва да спасяват по време на мислите, откривайки ги в момента на люта битка с врага, ако се забавите и не успеете навреме да се включите, гнусните твари ще претрелят приятеля ви, а това автоматично води до mission failed. Една от силните страни на играта е разнообразието от мисии. Тъй като изпълнявате (напълно в разрез с благородните си побудби според историята) ролята на наемник, ще имате възможност да се наемате за различни мисии, за които ще ви се заплаща. Освен това изгледите от вразите оръжия и предметите ще можете да прогледате на първоначално, ако естествено не ви вършат работа. Кръчмата е мястото, в което ще научавате подробности относно възможностите си за припелчаване на насъщия, и където ще се цаните за мислите. Както Whisper се изрзвява, те "не са особено трудни, но изискват нестандартно мислене, мъло копеле такова", а в това отношение диването е истински бог. Понякога се изрзвява нестандартен, че игрите забиват от невъзможността да откликнат на бласката му оригиналност. Но, да не се отклоняваме от темата. Ако сте някое безнадеждно и праволнейно дърво като мен, тук-там ще ви се стъжни живота.

Постарайте се да погхождате елегантно и да мислите стратегически, когато попаднете на многочислен или аски як враг. Докато сме на въпроса - няколко препоръки. Rage of Mages е една от игрите (тук много се доближава, че дори и предвздожда Myth), когото изключително пълноценно използват особеностите на терена. Изкачването по хълм е затрунено и се извършва по-бавно, слезането точно обратно. Атаквайки врага от възвишението ще имате време да го унощожите или поне сериозно да го "убедите" докато стигне до вас. Ако не успеете с първия опит се оттегляте и опитвайте отново. Ако разполагате и с wall of fire или poison cloud, направо ще му бръкнете в зрравето. Гъстата дървесна маса също окъзва влияение - пешите нападатели не могат да достигнат директно до вас, а магистите си действат и през дърветата - не ви съветвам да използвате wall of fire, тъй като ще изгорите и зората. В шестнадесета мисия тези погсказва че ви е доста полезна, но ви препоръчвам да усъвършенствате от рано уменията си с телепортация - той е най-бързия начин за отстъпление. Лошото на дърветата е, че пречат на телепортацията. С гве думи, играта ще ви даде достатъчно възможности за развъртене фантазията и "нестандартното си мислене тв... (б-ъ без продължението, разбира се)". Възползвайте се от тях. За изграчване, които ненавждат честото Load-ване е предвигуна опцията да си наемат в кръчмата помощници (mercenaries). Това е добър вариант за преминаване на ниво, тъй като помощниците обикновено доста помагат, и дори могат да изнесат на зърба си мисията, още повече, че и да умрат играта продължава. Не знам споменах ли някъде, че ако някой от главните ви герои предаде богу дух, единственото, което ви остава е да си наемат помощници.

по-близък Save. При един такъв погдох обаче, ще изгубите доста от ценните experience points, които смая да твърдя са много важни за развитието на героите. Без силни герои направо забравете минаването на последните нива. Освен това, наемниците не са безплатни. Враговете, които ще срещнете по време на приключенията си, биха заслужили почетно място във всяка една елшна менажерия. Особено възхищение предвзвикаха у мен категоричките чернобилки (не намирам по-погдохите наименования за това чудо на еволюцията). Всяка една от тях спокойно би се справила със среднестатистически пъбул. Освен това връх на генетичните мутации, ще се познатете с пчелы-убийци, прилепи, костенурки-стръжници, духчета, орки, гоблини, тролове, озрета, дракони, и магьосници гезгенати. Общо взето реак-



цията на заговете е стандартна - виждат те и се втурват без оглед на жертвите, които дават. Може и да излежда мъло, но като се вземе предвид, че е достатъчен само един, когото да се добере по някой от героите ви и да го згтне, то-ризи начин на действие ще ви създаде големи главоболки. Точно, колко големи, ще разберете, когато я почнете. За драконите и магьосниците се същияте сами. Като праина тенденция з играта се е настанило неравнопоставеното съотношение на силите. Много се спори в редакцията има ли бгз в играта или не. Става въпрос за следното - троловете и озрите са супер яки пичове, ако ви докпат, направо ви отнасят с гва угара. Освен това обаче, са и супер мъли - при погдохия позицияониране на героя ви, те застават на едно място и като едни кременоуно-малоумни създания, каквито де факто са, започват да се въртят, като че ли, чуждейки се какво да правят, докато спокойно ги отстреляват. Това е най-добрия начин да трупате experience и да тренирате магьосника си. Каквото съм отнесен от вихъра днес, сигурно съм пропуснал да ви кажа, че всяко използване на дадена магия Ви трупва актиб и experience. Тоев, можете да си седите и да употребявате върху себе си магия за лекуване - всяко "казване" на магия ви носи experience и ви приближава към следващото ниво на развитието на магията. Няма да забравя как Undertaker, след като претреля всичко живо в едно от нивата, вместо да промъжи по-нататък, в продължението на час разждоже главния си герой с телепорт из картата, за да му се възгнедо нивото на astral-a. Имайте предвид, че противниците ви имат изключително добри възстановителни способности и бързо възврщат преишното си здраве, ако ги оставите на мира.

се възстановяват по-бързо отколкото ви е възможно да ги убресте. Освен това има и такива, които притежават имунитет за даген вид магия и това е... чудесно! Значи, приключавте някой имунизиран за въздушни магии трол и почтайте яко да го млатите с lightning. Той съответно не може да умре и вие си трупкате experience и си качвате нивото на air-a, като пичове. Възв всеки случай точно това направо Whisper е в продължението на три дни (не, не е печатна грешка) помпаше главния си магьосник, а смахнатия трол се въртеше като пумпал на бавни обороти. Разбриваме ви всичко това, за да не хвърляте пари на вятра за тренировки в врага - просто няма смисъл. Не знам това бгз ли е или умислено допуснат дефект с цел да се даде шанс на играта, но макар и полезно е фрозчеето (Whisper, разбира се, е на друго мнение). Човек достатъчно налуничав да отгелу 3-4 дни, може да избачка такъв невероятен магьосник, че до края на играта думичката "проблем" да изгуби смисъл за него. Графика. Абсолютно, безапелационно, категорично, безкомпромисно, безрезервно...ви заявявам: ГРАФИКАТА Е УБИ-ИЕ-Е-Е-Е. Релефност на терена - единствеността на мислите, възрвйки по хълм. Атрактивни светлинни ефекти при прилагане на магии. Детайлизираниост на героите - най-добрите интерпретации на средновековно облекло и възржение, когото съм виждал напоследък. Повече няма и нужда да казвам. Някои воайорчета сигурно ще се позабавляват за съблекат магьосницата по долно бельо. Единствената ми забележка е почти пълната еднаквост на героите, по време на активната игра - макар че всеки е облечен и оборудван по различен начин по време на мисии, разлика помежду им на практика няма. Интерфейсът. На мен лично доста ми допадна. Управлението се осъществява с мишка и клавиатура (може и само с мишка, разбира се, но няма да изкарате дълго). Предвигуно е групирането на единиците по начин познат от RTS-те, но все пак интерфейсът е по-троям от StarCraft, например - не можете да групирате един и същ персона с останалите едновременно по гва различни начина (не че това има кой знае какво значение), или след като сте го номерули примерно с "1" и сте някъде вгуде по картата с позиционно натискане на единицата да се озвоте при героя си. Предвигуно са няколко готови команди, които да ви улеснят: attack (погдохия за нападение над единичен враг), swarm (атакувайте всички врагове в ползрението ви), guard (охранявайте дадено място - всеки, когото се доближи бива нападан), cast, ground, defend (можете да загадете на някой от героите си да охранява гуд), guard. Боя се, че мястото отново няма да ми стигне, затова ще пресека финалната линия в крайно телеграфен стил. Накратко - Rage of Mages е игра, която достая угодливост. Дори и да не е някако супер събитие, тя е прекрасна и заслужава вниманието ви, най-малкото защото предлага едно ново преживяване и усещане за света на драконите и магията, обогатено от непознат руски стил. С това ще завърша - ако в момента се сещам дори само още една проклета думичка, която да напиша, да пукна на място. Единственото, което се рее в сплния ми вече мозък е... възглавицата, така че...

Целият същностен смисъл на играта не е да ви даде възможност да си наемат в кръчмата помощници (mercenaries). Това е добър вариант за преминаване на ниво, тъй като помощниците обикновено доста помагат, и дори могат да изнесат на зърба си мисията, още повече, че и да умрат играта продължава. Не знам споменах ли някъде, че ако някой от главните ви герои предаде богу дух, единственото, което ви остава е да си наемат помощници.



# брака и компютрите

For best results,  
hit before using

**Б**еше само въпрос на време да се повдигне въпроса за съжителството на брака и компютърните игри, като се вземе под внимание факта, че трима души от малкият ни (но сплотен) колектив са женини. И тъй като моите братя по съгба Freeman и Shorper са отпадна в това положение (на 12-ти Shorper отпразнува една година съвместен живот с по-голямата си половинка, да пребъде брактъ му), аз реших, че като новобранец трябва да се заема с тази нелека задача. Още повече, че колегите вече са осъзнали и приели като необходимо зло факта, че брактъ пречи на игрите (някои хора твърдят че и обратното е в сила, но на този етап няма достоверна информация по въпроса). Засега моите опити да балансирам между тези две голгофи са доста неуспешни - или брага е прекалено здрав и има нужда от повече внимание, или половинката ти е прекалено ягосана и смята, че не заслужаваш никакво внимание. Но все още не съм се отказал, и дори смятам в най-скоро време с помощта на наши виден учен и творец, автор на все още необнародваната "Теория на консумацията", да придам математически вид на някои от основните параметри на зависимостта "брак-игри".

Да си женен не е едно от най-лесните неща в света. Моята партньорка в живота е прекрасно създание със страховно чувство за хумор (в повечето случаи) и невероятен вкус (та тя се омъжи за мен, човече!). Към тези ѝ недостатъци искам да добавя и фактът, че смята компютърните игри за "цигютско" и "гетинско" занимание, като тези определения доста често могат да се чуят от нейните уста в комбинация с ѝ моят име. Та както казах, не е лесно да си женен. Още повече когато трябва да се разкъсваш между любимите си занимания - да обръщаш внимание на съпругата си или да обръщаш внимание на компютъра. А още по-тежко става положението за онези вас, които очакват (като мен) или вече имат една, или повече малки причини, жадуващи за внимание. И тъй като предполагам, че не всички ще подхождат с необходимото внимание към тук разглежданият въпрос, предлагам да погледнете текста, който съм подготвил за вас. Той евентуално би могъл да ви помогне да откриете подходящата реакция при delicate ситуации.

## Typical Married Man



Отделете няколко минути и го изпълнете с максимално внимание, или без такова. Ползването на корове, ръководства, мощни програми и какво е строго забранено. Все пак ние сме мъже на честта! Успех.

### Първи въпрос

Прибирате се вкъщи след дълъг работен ден и сте готови да излезете напрупаното напрежение върху някои извънземни. Отбивате се за кратко при жена ви да ѝ кажете едно "здрассти", след което с тежки стъпки се отправяте към компютъра. Към 8:30 тя ви информира, че вечерята е готова. Правил-

ната реакция е:

1. Записвате израта, отбивате в кухнята, ядете, говорите си със жена ви, измивате съговете и се връщате при компютъра, докато половинката ви гледа телевизия.

2. Казвате "Мерси гуша, можеш ли да ми я донесеш?"

3. Казвате "Ей сега извам" и продължавате да играете, докато не ви извикат отново. Повтаряте тези действия докато минете текущото ниво/мисия или цялата игра - по ваше предпоставяне.

4. Търчите към кухнята, погледате бързо храната, потвърдите жената по задника в знак на признателност, и бегом се връщате пред компютъра.

### Втори въпрос

Всичките ви братя по игри ви убеждават, че закупуването на 3D ускорител е от жизненоважно значение, но в момента семейният бюджет е на червено (докакто я вижте държавният, ъ). Трябва да убедите жена ви, че този карта ви трябва. Какво правите:

1. Обяснявате кокако много се нуждаете от 3D карта и предлагате да я получите като предварителен подарък за рождения ви ден, или се откъсват от някое друго ваше начинание, за да спестите малко пари. Така стигате до взаимно решение.

2. Взимате аванс и купувате картата, като се молите на Duke Nukem да не обърне внимание на малката ви заплаhta, когато я получите.

3. Купувате 3D картата, показвате я на жена ви и ѝ казвате "Това е картата, дето се съгласи да я купя. Не е ли страхотна?" Когато тя започне да твърди, че не си спомня да се е съгласявала с подобно нещо, скалъпвате измислен разговор, състоял се предния ден и започвате да се оплаквате, че само Profiler я интересуваша и въобще не ви слуша какво и говорите.

4. Измъквате сватбената ѝ рокля от гардероба и я предлагате в местния казион - тя така и така няма да я облече повече ... нали?

### Трети въпрос

Скарали сте се с половинката ви заради парите, като харчите за игрални игри. Искам да се съберете и решавате да ѝ купите нещо специално. Излизате и купувате:

1. 13 рози и любимият ѝ парфюм.

2. 7 рози и копринено бяло от Versace.

3. Нов, незалепващ тизан и прозрачна ношница от ТПК "Радост".

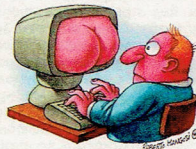
4. Новият address-он на Quake 2 и играчката от секс-шопа.



"Damn....  
I lost the connection!"



Sometimes cybersex  
is so realistic..





Wait until you see what  
I do the NEXT time you  
flirt online!!"



© ROBERTA HENRIKSSON

помагате дори когато това ви отнема от времето за игра.

Правите график и няколко дни по-късно случайно го забутвате под хладилника, където ще си остане следващите няколко години.

Използвайте градинския маркуч за да "освежите" къщата, като по този начин ефективно елиминирате необходимостта от минаване с прахосмукачка и избърсване на прахта. В резултат на това жена ви ще полудее и ще ви забрани да чистите дома.

Набутвате всички грехи, цветни и бели, заедно с домашните любилици в пералната, като прибавяте солидна доза избелващ препарат. След това отваряте прозорци и врати, пускате прахосмукачката да духа, качествено "издухвате" всичко от стаите, което може го бутате под най-близката мебел, което не може го изхвърляте и се връщате да си доизгрете.

Пети въпрос

Най-накрая сте убедили жена ви да дойде и да поиграе с вас, или поне да погледа, като част от програмата да я привличате. Най-добрият начин за това би бил:

1. Обяснявате ѝ за различните жанрове и видовете игри, които имате и се опитвате да я заинтересувате. Пускате игри, които харесва, обяснявате и правилата на игра, и след това я оставяте да поцъка ...

2. Пускате ѝ игра и обяснявате с две думи как се играе. Давате ѝ две минути, след което изхвърляте "Не се прави така" и поемате управлението. Демонстрирате увлекателността на играта като тотално игнорирате вашата половина.

3. Започвате с обяснение какво се прави. С течение на играта започвате да псувате и да махате луко към екрана. Почвате да блъскате по бюрото, монитора, компютъра и всеки неосушевен предмет, попаднал в ползрението ви. От устата ви почват да се стичат лъзи. Така ще ѝ онагледите как игрането на игри успокоява и елиминира стреса.

4. Пускате ѝ Tomb Raider и започвате да обяснявате някой от качествата на играта. Впечатлявате я с изрази от рода на "Виж само как хогги и тича Лара. Не е ли много секси? Направо е трепач?" Щом си тръгне обидена, викайте по нея "Дори не се постара да ти хареса!"

Шести въпрос

Жена ви излиза на пазар рано сутринта в събота и ви казва, че ще се върне вечер. Вие скачате на компютъра да изкарате някоя мисия на StarCraft-a. Девет часа по-късно жена ви се връща и ви заварва точно както ви е оставила. Тя пита "Цял ден ли си игра изрички?" Вие отговаряте:

1. "Ами ... га".
2. "Ако много искаш да знаеш, бях зает със спасяването на човечеството, така че ако искаш можеш да ми благодариш".

Четвърти въпрос

Жена ви, ви заявява, че ако не ѝ помагате с домакинската работа, с компютърните игри е свършено. Вие:

Извинявате се, че сте я зарязали да върши сама цялата работа, правите график, разделяте по равни домакинските задължения и се стараете да

3. "Не, от време на време спирах, за да свалям снимки на золи заджета от Интернет".
4. "Ти напълняа ли си или грехите те правят гебело?"

Резултатите

За всеки отговор 1. получавате пет точки, за 2. три точки, за 3. една точка и за 4. нула.

Наг 30 -- Вие сте парцал. Та най-големият брой точки е 30. Сигурен съм, че ако играете в Battle.net и в игрите, че губите се изключват, за да не ви се прецака касирането. 100% съм сигурен, че и на таста сте лъгали. Засрамете се.

20 - 30 -- Вие сте страшен дупелизец, който го е страх да се изправи пред жена си и да ѝ обясни как стоят нещата. За божа, човече, обуи си гащите и се гръж като мъж. Не ме карай да се срамувам.

10 - 20 -- Честен сте, но сте и глупав. Предполагам, че сте прекарвали госта нощи върху канелето, защото сте си позволили да говорите така на жена си. Ще ѝ продава сватбената рокля? Ти за какъв се мислиш, бе?!?

5 - 10 -- Повечето мъже си мислят, че попагат в тази графа, но като стане напечено всички те са загни "30-точковци". Само се старайте жена ви да не чуе някой от отстранените ви коментари, които си мърморите под носа, след като сте и отговорили с 1.

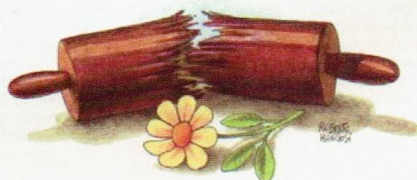
Пог 5 -- Е, как е животът в болница? Човек свиква да си пие храната и да се усмихва без да се забелязва липсата на зъби. Освен това може да се научите да играете с крака ... че на кой му трябват ръце, нали така? Ще виги тя.

Whisper

LOVE IS A WAR...  
ARM YOURSELF !



FINALLY!  
A LITTLE PEACE...





# CELERON vs. CELERON

**В**ремето за UPGRADE гоїге! Най-лошите кошмари на родителите се сбъдват. Детето е изхвърляло кофата, погредило си е стаята и сега седи пред тях с ореол-

се спомене вестник "Лична Драма":), тъй че преминаваме направо към темата - Celeron.

Публична тайна е, че разработчиците на игри (и не само те) често се споменат в рекламите на хардуер. Все повече триизмерни екшъни, ролеви игри (та дори и стратегии в реално време) искат по-голяма процесорна мощ. За други приложения (като Word и Excel) е смешно да се говори, че им трябва Pentium II - 450. Виж, когато си говорим за игри, сигурно идеално на разделителна способност 1024 на 768 точки, ако имате подобно чудовище. И Vooodoo II ще работи с максимума на възможностите си....

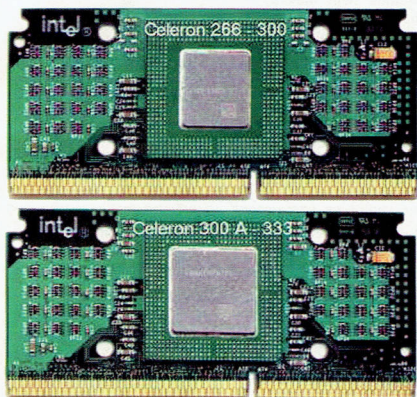
Въпреки това, Pentium II все още си звучи като химера за голяма част от геймърското братство. Безспорно една от алтернативите, която стои пред тях е K6-2, но аз лично не мисля, че този процесор ще има голямо бъдеще - скоро той ще бъде забравен по подобие на последните CPU-та за 486 AMDx5-133. Плановите на AMD за K7 потвърждават това. Другият вариант се нарича Celeron. Какво представлява този процесор?

В стремежа си да направят системите от клас Pentium II достъпни за по-широк кръг потребители, Intel

пусна на пазара "елекотен" процесор Pentium II, който беше лишен от L2 кеш памет. По всичко останащо Celeron приличаше изцяло на Pentium II. Процесорът не се продава добре от пазара. Производителността на Celeron при някои приложения бе доста слаба. Така например при Word и Excel той постига резултатите едва на Pentium 200 MMX. При Adobe Photoshop, някои ефекти също се изпълняваха доста по-бавно отколкото при Pentium II. Причината - липса на L2 кеш. Никой от компютърната преса не обърна внимание на факта, че изрите вървят идеално на този процесор. Голяма разлика се постига при триизмерните екшъни, които използват предимно копроцесора на Celeron, а той, както споменахме преди, е идентичен с този на Pentium II. Същото важи и за мултимедийните приложения. Ако сте отвлечан маниак на изрите и не правите нищо друго освен да започвате деня с разходка из Quake II и завършите с някой злобен Starcraft гетмач, не ви трябва нищо друго, освен Celeron. Ако имате и други интереси, по-добре продължете да четете тази статия.

Преди няколко месеца бе обявен новият модел процесори Celeron с партитанско име Mendocino.

Mendocino има едно основно предимство пред първите Celeron-и - наличието на L2 кеш памет. Нейният обем (128KB) не е като на този на Pentium II (първите модели Pentium II имаха 256KB, а сега 512KB). Тя е произведена по нова технология, която се нарича on-die. При нея кешта не се сваля вържата направо при чипа. Предимствата е намалял размер на процесора като цяло (т.е, Mendocino си е като обикновен Celeron, а не Pentium II) и ... кешът работи на същата честота, на която е процесора. Резултатите, които постига Mendocino, са изненадващи. При офис приложенията, Mendocino изостава едва на няколко процента зад Pentium II събрата си. При програми, които не използват цялата кеш памет, Mendocino дори е по-бърз. При изрите разлика почти не се забелязва (тя е много мимолетна). Като се вземе предвид и тайното оръжие на Celeron процесорите (прочетете карета по-году), Mendocino се оказва един чудесен избор за вас, независимо какво сте решили да правите. Неговото съотношение производителност/цена е далеч по-добро от това на обикновения Pentium II. Така че не е необходимо да купувате единствено най-скъпото, за да получите най-доброто.



Разликата между Celeron и Mendocino е размерът на чипа

че около главата и ги гледа умилително. "Свършено е с новата печка" - си мисляте, докато херувимчето им сблясък в очите (и яна на уста) обяснява какво трябва да се купи за компютъра му. Точно тази картинка е далеч по-често срещано явление отколкото статистиките могат да предположат. Семейната драма май е тема на някои специализирани вестници (тук обезателно трябва да

## Кеш от второ ниво

Кеш паметта представлява един своеобразен буфер между системната памет и процесора. Тя представлява високоскоростната памет, която изпълнява ролята на междинно ниво. Там се запазва информацията, която процесорът използва многократно. Тъй като достъпът до системната памет е бавен и би отнело много наносекунди да се търсят данните непрекъснато от нея, използването на кеш памет увеличава производителността на компютъра значително. Самата кеш е разделена на 2 нива. Кешът от първо ниво е разположен непосредствено до процесора. Тя е доста скъпа, затова нейният размер е до 32KB. Кешът от второ ниво (или L2 кеш) е изнесен на дънната платка при Pentium-съвместимите системи. Скоростта на трансфера на данни между тази памет и процесора при тях е ограничена до честотата на шината (абсолютен максимум 100MHz). Поради тази причина при Pentium II чиповите кешът от второ ниво е изнесен на корпуса на процесора. Там той работи на честота на половина на мегахерците на процесора. Например при Pentium II - 300, кешът работи на 150MHz. При Хеон процесорите тази памет вече работи на честота на самия процесор.





**СКРИТОТО ОРЪЖИЕ НА CELERON**  
**ВНИМАНИЕ!!! СЕДВАЩИТЕ РЕАКЦИИ**  
**СА ПРЕДНАЗНАЧЕНИ ЕДИНСТВЕНО ЗА**  
**ХОРА, КОИТО СА МНОГОГО НА ТИ С**  
**ХАРАКТЕРУ! ВСЯКА ИНТЕРВЕНЦИЯ СПРЯ-**  
**МО ВАШИЯ КОМПЮТЪР АКО НЕ РАЗПО-**  
**ЛАГАТЕ С НЕОБХОДИМИТЕ ПОЗНАНИЯ**  
**МОЖЕ (и по закона на Мърфи КЕ) ДО-**  
**ВЕДЕ ДО ПРЕМИНАВАНЕТО НА КОМПЮ-**  
**ТЪРА ВИ В КАТЕГОРИЯ ГЪЛЪБАРНИК (ге-**  
**мек няма да работи изобщо)**

Има определен тип изгачи, които искат да изстискат максималното от своя компютър. Това означава възможна най-бърза работа на цялата системата, което се постига и с издубването на процесора. Например един Pentium 166 може да се пусне на 200 и повече мегагерца, при това системата ще продължи да работи стабилно (зависи от компонентите ѝ). Увеличаването на мегагерците става по два начина - промяна на коефициента на умножение или на вътрешната честота. В нашия случай Pentium 166 има коефициент 2.5\*66MHz. Имате възможност да пуснете процесора на 3\*66=200MHz, 2.5\*75=188MHz или 3\*75=225MHz. При подобно действие винаги съществува риск от изгаряване на процесор или дъното или от нестабилна работа на компютъра. Така че тази операция не се препоръчва да се прави от хора, които не са наясно с рисковете от това. Производителят на Intel официално не е заклещил издубването на процесора, макар че това не се отразява положително на компаниата. В сайта ѝ просто пише, че издубването на процесорите може да доведе до нестабилност на системата ви. Въпреки това в процесорите Pentium II възможността за промяна на коефициента на умножение е премахнат - определено удар срещу хората, които обичат да увеличават мегагерците на процесора. Освен това благодарение на L2 кеша в Pentium II, този процесор е почти невъзможно да се пусне на по-висока вътрешна честота. Положението се промени със Celeron. Той няма L2 кеш и поради тази причина бe идеалния процесор за издубване. Така например Celeron 266

(66\*4) има възможност да бъде пуснат на 400MHz (4\*100) на дъно Intel BX. Celeron 300 пък върви стабилно на 450MHz, в рекацията не сме правили подобни експерименти, но по данни от Интернет става ясно, че системите вървят идеално и с подходящото охлаждане процесорът няма проблеми с прегряване. Въпреки че имам L2 кеш, новите серии Celeron също могат да бъдат издубвани. Става дума за Celeron 300A, който работи добре на 450MHz и при това дава производителност, която се доближава до тази на Pentium II -450! Трудно можем да си представим, че Celeron 333 (5\*66) ще успее да тръгне на 500MHz, така че той не е привлекателен за любителите на високите скорости.

За да изгубите вашата машина ще ви е необходимо дъно BX при това не какво да е. Докато при дънни платки със схеман набор Intel TX не е от кой знае какво значение каква марка ще изберете - Acorp, Zida, Shuttle, Abit или Assustek - последните модели работят отлично, при Intel BX нещата не стоят така. За съжаление в момента не мога да посоча евтин и същевременно качествен дъно тип Intel BX. И при Shuttle, и при Zida има олаквания от стабилността на системата, оборудвана с тях. За марката, която лично аз много уважавам - Acorp, по-добре да не казвам нищо относно първите им модели с Intel BX. За бога, братя, не купувайте!

Предполагам, че след няколко месеца пазарът ще бъде наситен с качествени (и евтини) Intel BX платки, но засега ще трябва да спрете избора си на някоя от по-реномираните марки - QDI, Assustek, Abit, FIC.

GROOVE

### 800 x 600 Tests

#### 3D Benchmark Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
Forsaken BioDome FPS	118.1	118.4	154.1	155.2
Turak Demo v1.01	86.4	85.9	117.0	116.9
Incoming GG Rating	70.6	70.8	104.0	103.2
Quake 2 Timedemo 1	70.7	71.0	100.2	99.1
Unreal Timedemo .2	42.9	43.3	53.8	54.6
Quake 2 Crusher Demo	31.8	31.2	46.1	45.5

### 1024 x 768 Tests

#### 3D Benchmark Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
Forsaken BioDome FPS	103.5	103.1	120.7	119.2
Incoming GG Rating	70.0	69.5	78.0	78.7
Quake 2 Timedemo 1	66.4	66.2	76.0	76.3
Unreal Timedemo .2	36.2	36.4	49.0	49.4
Quake 2 Crusher Demo	31.7	30.9	46.8	45.9

### Synthetic Benchmarks Winbench and WinTune Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
ZD Winbench 98 CPUmark16	580	575	950	935
ZD Winbench 98 CPUmark32	780	766	1230	1210
ZD Winbench 98 FPUmark	1550	1550	2580	2580
WinTune 98 MIPS Rating	835	840	1404	1368
WinTune 98 FPU Rating	339	339	575	575

Резултати на Cyrellis , постигнати при система : Abit BH6 440BX /128MB PC-100/Matrox Millennium G200 16MB AGP/Quantum X-24 Voodoo2 24MB SLI PCI

### Celeron

ЗА

евтин  
 може да се изгуби  
 подходящ за игри  
**ПРОТИВ**  
 бабен при някои приложни  
 необходима е качествена BX  
 платка  
 скоро ще излезе от употреба  
**Заключение:**  
 \*Имате си Pentium II, ама не

---

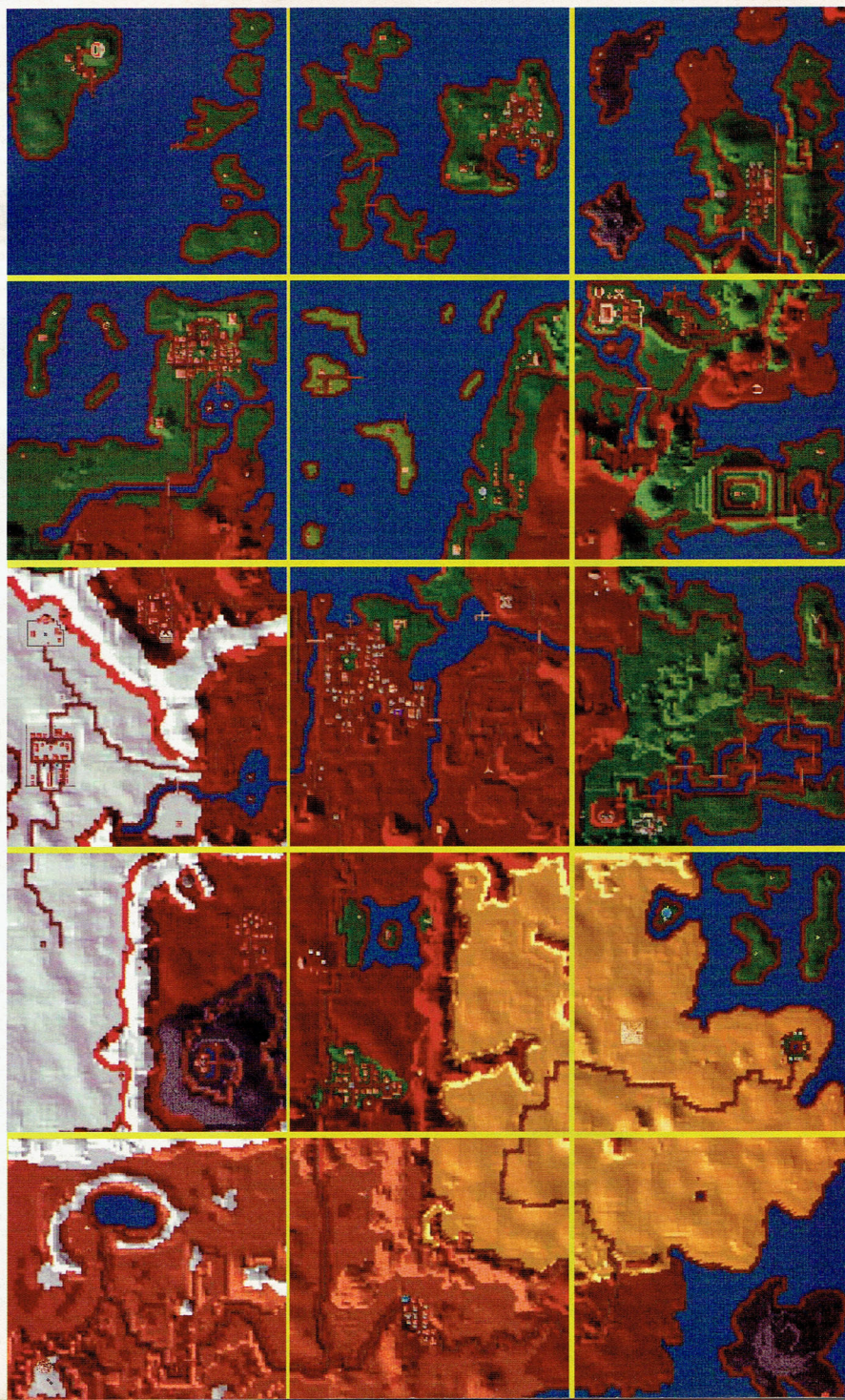
ЗА

### Mendocino

По-евтин от Pentium II  
 Добра производителност  
 Може да се изгуби  
 Подходящ за всички  
**ПРОТИВ**  
 Значително по-скъп от Celeron  
 Необходима е качествена BX  
 платка  
**Заключение:**  
 \*Имате си отличен Pentium II, на по-висока цена от този на Celeron



# M I G H T & M A G I C V I







**NetBG**  
9744260 9744261

[www.netbg.com](http://www.netbg.com)

# GAMERS' WORKSHOP

издател  
"баев" еоог



## редакционна колегия

ангел вигов - chopper  
гян димитров - freeman  
улиян улиев - whisper  
мирослав миков - undertaker  
николай гончев - wingman

## разпространител

"гженевра" еоог  
тел. (02) 9713081, 700490

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2  
тел. (02) 9806829, 9807245

e-mail: [workshop@mail.netbg.com](mailto:workshop@mail.netbg.com) [workshop@mail.techno-link.com](mailto:workshop@mail.techno-link.com)



# abe's exoddus

Легенда про дъла жава

ноември '98  
gamers' workshop

