80 страници

80 gamers'

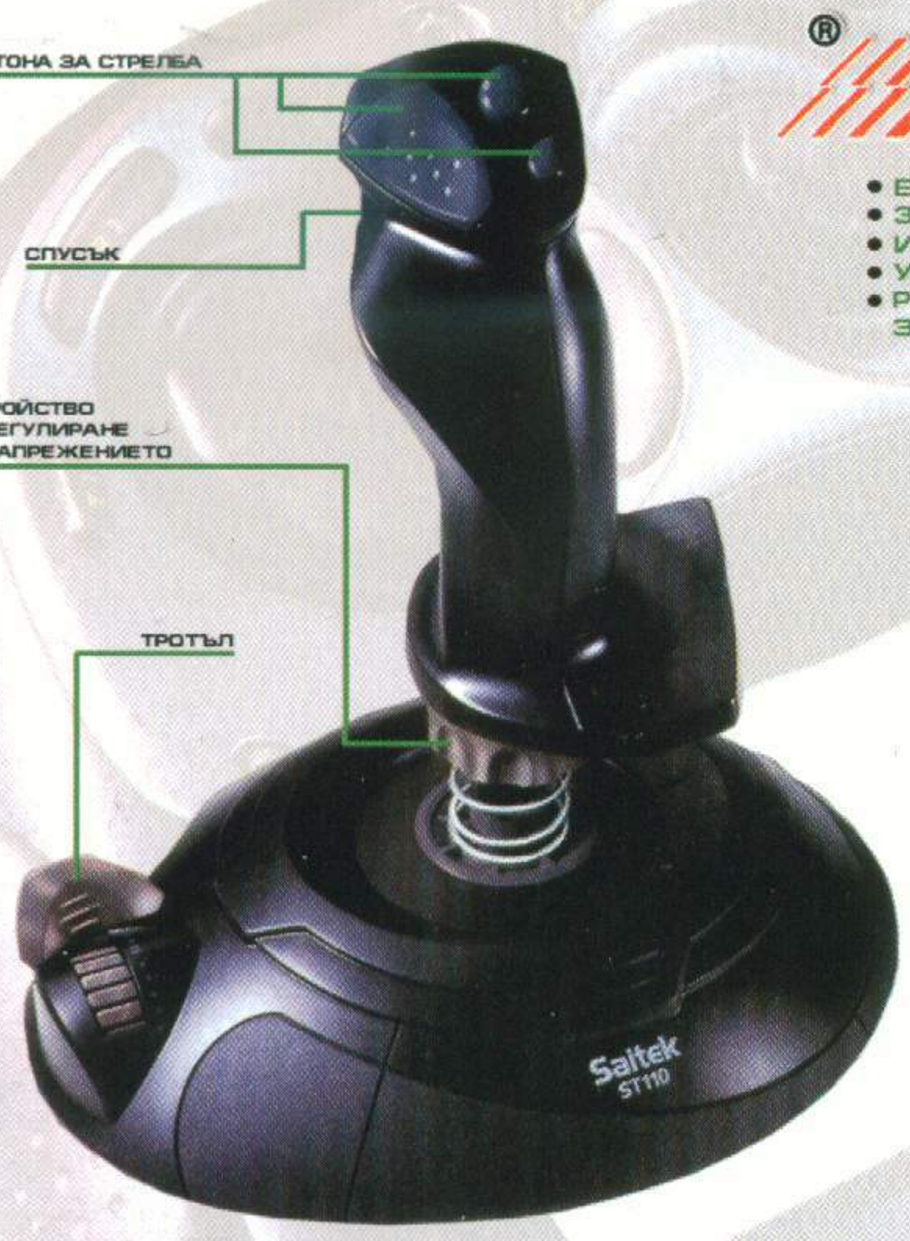
Workshop

Diablo II
The Wheel of Time
Nocturne
Revenant
Homeworld
Delta Force II
Sinistar
Omikron
.....

www.workshop-net.bg.com

брой 14
Декември
1999

цена със CD: [4900 / 4.9] лв. | без CD: [2400 / 2.4] лв.



'ПУЛСАР' представя

Saitek™ ST110

- ЕРГОНОМИЧНА РЪКОХВАТКА
- 3 БУТОНА ЗА СТРЕЛБА + СПУСЪК
- ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ПЛАВЕН ТРОТЪЛ КОНТРОЛ
- УСТРОЙСТВО ЗА РЕГУЛИРАНЕ НА НАПРЕЖЕНИЕТО
- РАЗПОЛОЖЕН В КОРПУСА НА ДЖОЙСТИКА КОНТЕЙНЕР ЗА ИНТЕРФЕЙСНИЯ КАБЕЛ

МАГАЗИНИ

СОФИЯ
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

СОФИЯ
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

СОФИЯ
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

ВАРНА
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

СОФИЯ
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

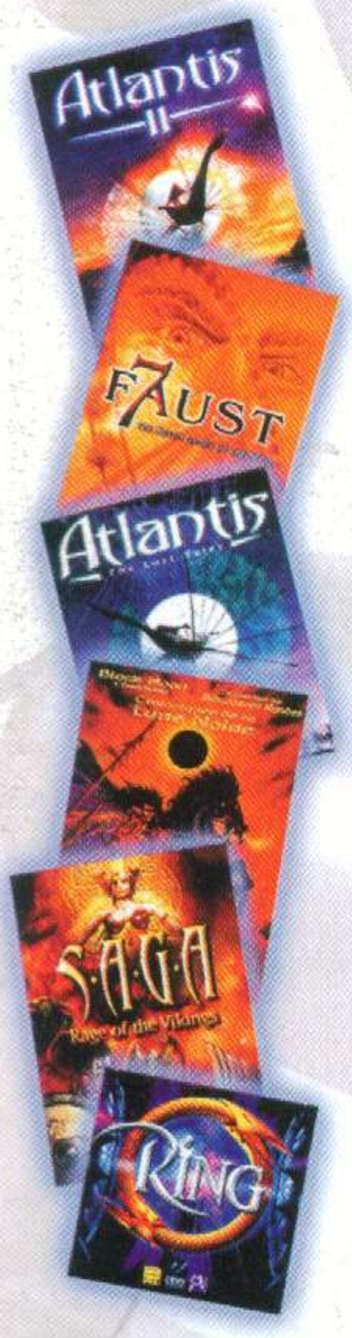
БУРГАС
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

СОФИЯ
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

"ПУЛСАР" ТЪРСИ ДИСТРИБУТОРИ ЗА СТРАНАТА

ИНФОРМАЦИЯ НА ТЕЛЕФОН:

[02] 954 98 11; [02] 954 98 62



PC CD-ROM
НОВИ ЗАГЛАВИЯ

Atlantis II / Faust / Aztec / Ring
Forbidden City / Black Dahlia
Black Moon Chronicles
SAGA : Rage Of Vikings
Shadow Company / Railroad Tycoon II
Hidden & Dangerous
Rainbow Six : Rogue Spear
Rainbow Six Gold
Codename Eagle
Nocturne
Speed Busters
Grand Theft Auto 2
Grand Theft Auto : London
White Label Collection
(Screamer, Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Test Drive Off-Road)
Might & Magic VII
Might & Magic VI
Redguard
Descent 3 / Hell-Copter / Fly!
Microsoft Flight Simulator
Interplay's 15th Anniversary
(Fallout, Norse By Norsewest, M.A.X., Redneck Rampage, Shattered Steel, Solitaire Deluxe, Stonekeep, Virtual Pool, Battle Chess, Beat The House, Castles II, Conquest Of The New World Deluxe, Descent, Dragon Wars)



ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

Съдържание

Предварителен поглед към:

Diablo II 7

Thief 2: Metal Age 15

Force Commander 20

NOX 22

Hired Guns 24

Millenium Racer 26

Daikatana 28

Тестове на:

FIFA 2000 32

Seven Kingdoms 2 34

Revenant 36

Sinistar 38

I-war: Fryghtan Wars 40

Omikron: The Nomad Soul 43

Nocturne 46

Disciples: Sacred Lands 49

Delta Force 2 52

Age of Wonders 54

Pharaoh 58

Grand Theft Auto 2 60

The Wheel of Time 62

Homeworld 66

Thief Gold 70

И прочие писания:

Редакционно 3

Загадката на Workshop-а 5

Око да липне 18

Trolls' Workshop (поща) 72

Hardware - I810, TNT2-M64 74

Игра на Броя:



"Всичко, което сте искали да знаете, но ви е било срам да попитате..."

Whisper

Nocturne

"...намерете си затъмнена стая, качествени слушалки (не тези, казах качествени) усилете звуците и ви гарантирам нервни тикове след 15, а блатисто зеленикъв оттенък на кожата след 30 минути."

Groove

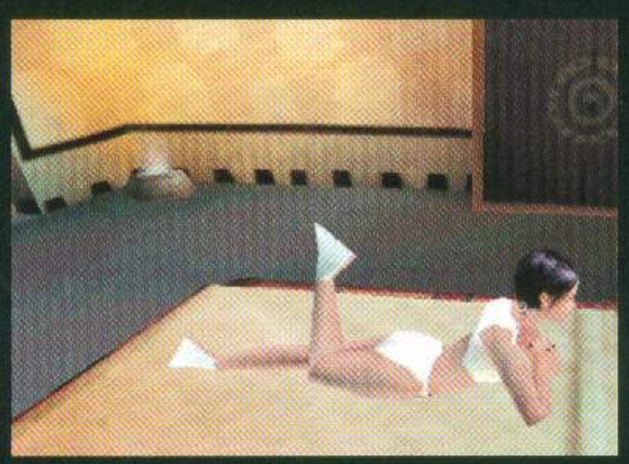




Omikron

Ако трябва с една дума да охарактеризирам проекта Омикрон, то това трябва да е "амбициозен", а ако мога да използвам две - "адски амбициозен".

Whisper





The Wheel of Time

"Няма да крия, че бих предпочел да напиша 30 страници за книгата, отколкото 3 за играта."

Freeman





Hi,

На прага на отиващото си хилядолетие, не мога да се сетя за нищо, което да ви кажа по този повод. Но пък, от друга страна едва ли е и нужно.
Фактът, че другото няма да можем да го изпратим, ме кара да ви пожелая нещо. Нека в идващото, се превърнете в това, за което винаги сте мечтали. Това, разбира се, няма да стане, но нищо не ми пречи да ви го пожелая. От сърце. И нека винаги има мечти, които да преследвате. Това поне е по-вероятно. Защото животът без мечти е празен. Това пък е клише, но този факт не му пречи да е вярно. И нека в новата ера, няма повече Tomb Rider-и. Това го пожелавам най-вече на себе си. И най-вече, пожелавам ви да умрете... с Workshop в ръка. Това пък е среднощният кошмар на конкуренцията. Хе-хе.
Майтап да става. Как ви се струва PC MasterShop? Списанието на апокалиптичното ни бъдеще. Що не, по дяволите. По цял свят геймърчетата само него ще четат.
Но докато това стане, нека се върнем на настоящия брой и да видим какво ново в Работилничката.
На първо място, обявяваме редовност в излизането на списанието, от сега нататък. Търсете го всеки месец между десето и двадесето число.
Второ - в случай, че не сте научили, сайта ни отдавна вече работи, който има желание може да го посети, мислим в скоро време да го направим на добро световно ниво, макар че и в този си вид не е лош. Очакваме препоръките ви в тази посока.
По-нататък - в следващият брой ще го обявим официално, но отсега ще ви го кажа: ще можете да се абонирате за Gamers' Workshop в редакцията, за 12 броя напред. Всеки от абонатите ще получи като подарък фланелка с логото на списанието. Дизайнът все още се уточнява, също така и фирмата, която може да реализира качествен печат, но спокойно мога да потвърдя, че няма да останете разочаровани. Очаквайте снимка на въпросния подарък в 15-ти брой, който ще излезе Януари.
Това е последният брой за тази година, за този век и за това хилядолетие, така че се постарахме да ви доставим радост с него.
Другата радостна вест, с която ще изпратим Старата и ще посрещнем Новата е, че Tzar вече е готов и до края на месеца, може би ще го видите в магазините на Пулсар.
Ако имаме късмет в диска към този брой ще пуснем и демото на играта. В момента, в който пиша това, още нищо не се знае.
Завършването на Tzar бе отпразнувано бурно в една яка кръчма, чието име няма да споменавам, тъй като не са платили за реклама. На купона присъстваха и вашите покорни слуги в наше лице. Няма да ви разправям сега подробно - в следващия брой наред с подробната статия за играта, може да поместим и по-подробна информация за тържеството със снимки.
Ще завърша с това, че продължаваме да търсим хора, които могат да пишат добре, макар че ние не можем добре да им плащаме.
Е, ако има такива будали, нека се обадят. Винаги са добре дошли.
АЙДЕ ИДВАЙТЕ, ЧЕ СЕ СБРЪЧКАХМЕ ОТ БАЧКАНЕ, ЕЙ!

Freeman



ВъпроСчеТА от РаботИЛничкаТА

Победителят от анкетата в 13-ти брой е:
ИВАН РАДОЕВ от София

Този път въпросите ще са още по-трудни!!!

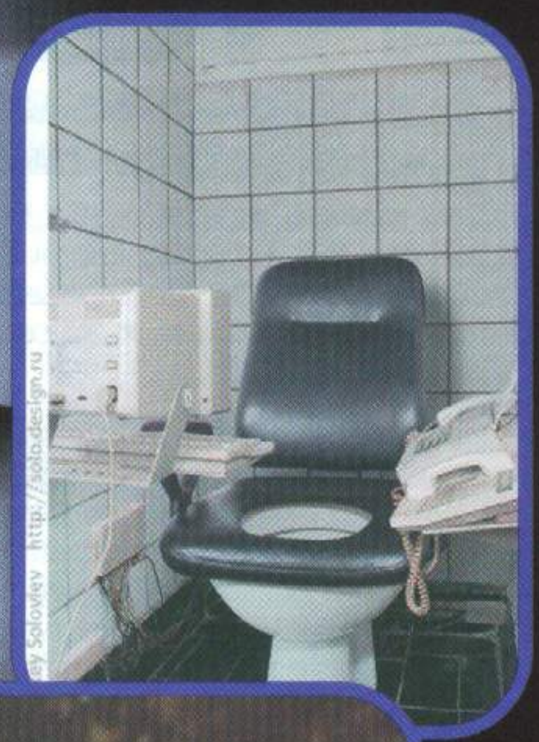
Наградата този път е оригинално NOCTURNE!!!

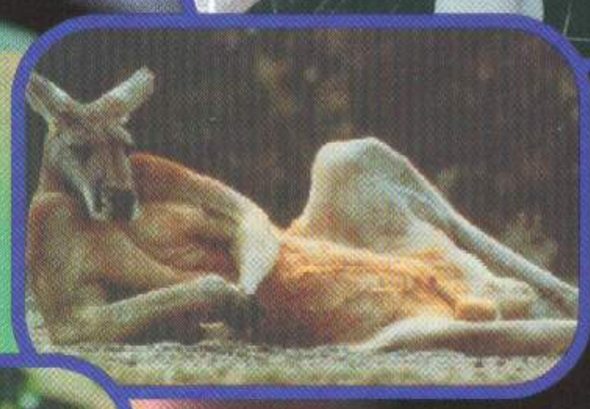
Условията са същите...
Пращайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2,ет.2
за Gamers' WorkShop



Въпросите този брой са:

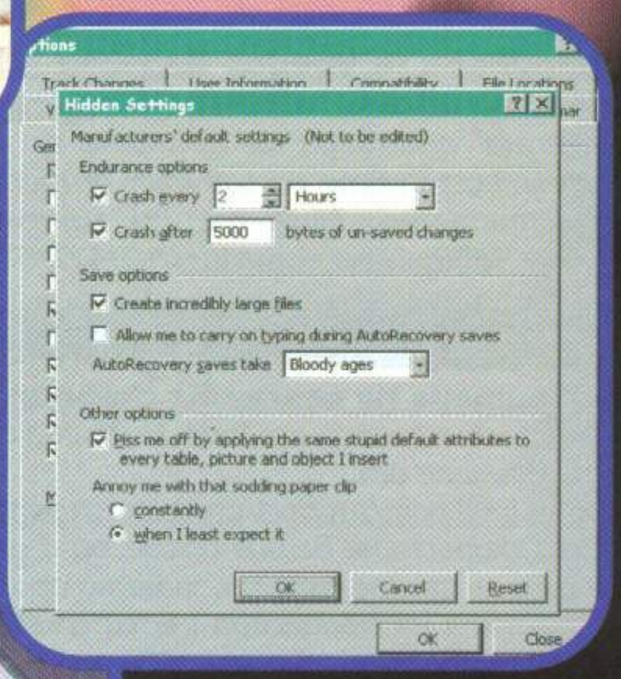
1. Коя е Дороти от статията за NOX в този брой?
2. От коя книга е плагиятствал Тери Гуткайнд?
3. Какво е другото име на белите плащове в The Wheel of Time?
4. Интерфейсът в SystemShock 2 предлага два режима на игра. Кои са те?

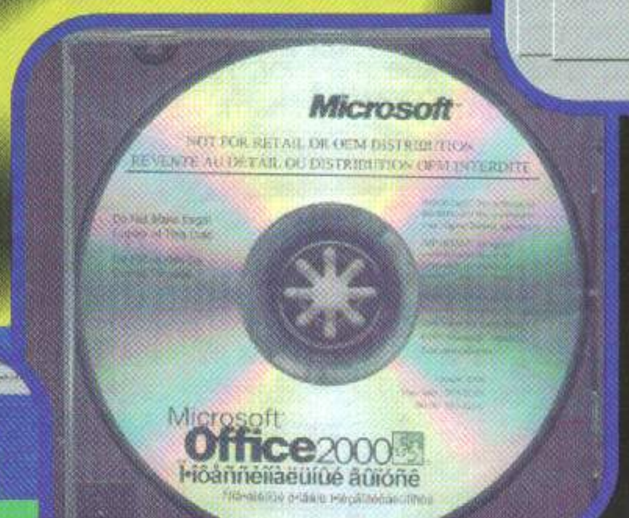




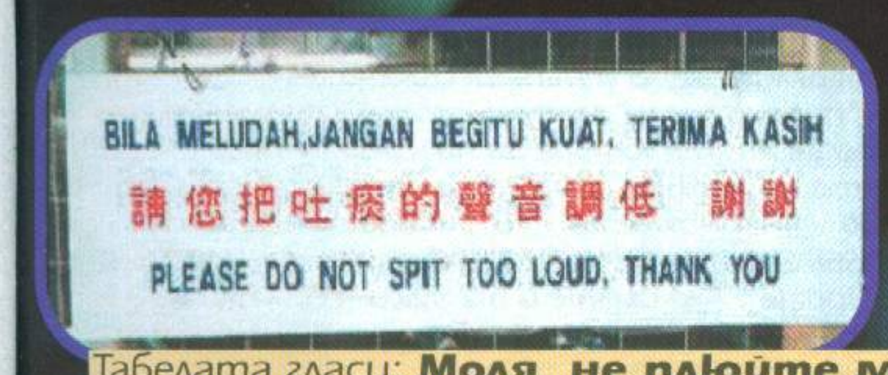












Табелата гласи: **Моля, не плюйте много силно!**



НОВИНИ Декември '99

LucasArts тайно разработва Monkey Island 4
За момента няма никакви картинки, никаква история, никаква информация. От централата на LucasArts официално не са потвърдили този слух. За сега ни остава само да чакаме с нетърпение...

Quake 3 Влиза в заводите за размножаване
"Направен е мастър-диск-а на играта и е пратена за размножаване" анонсираха от Activision. Според тях, по магазините (в US) ще се появи на 12.12.1999 (интересно - пада се Неделя...). Почти мога да се обзаложа, че ще се намерят активисти, които да помогнат някъде по това време да го има и у нас... С излизането на играта за PC ще започне рекламната кампания на версията за Dreamcast, която се очаква да види бял свят някъде към края на лятото на 2000-та година.

Появи се patch v1.3 за Shadow Company
Основното предимство е, че вече ще имате възможност за first-person режим на игра. Това добавя страшно много нови възможности и поставя Shadow Company сред групата на сериозните конкуренти на Delta Force (имайки в предвид бозавата графика на последното - за мен няма съмнение кое е по-добро, но за съжаление - има и заблудени люде на този свят...). Освен това е добавена поддръжка на мишка със scroller - въртейки напред/назад погледа ви се вдига нагоре/надолу. Вземете го от ftp://ftp.ubisoft.com/pub/shadowcompany/scv13eng.exe.

Нови драйвери за Voodoo Banshee (v1.03.04)
Няма какво да изкоментирам по въпроса - факта, че предишните "последни" драйвери ме докараха до положението да играя Bugs Bunny: Lost in time на software render би трябвало да ви говори достатъчно. Можете да източите благинката от http://www.3dfxgamers.com/docs/IO/42/ATT/vbwn4-10300.exe.

Идентифициране на реалната скорост на процесора
Ви предлагат момчетата от Intel. Малката програмка (1Mb), която можете да свалите от:
http://support.intel.com/support/processors/tools/frequencyid/ ще ви даде реалната скорост на вашия процесор и дали е издут (реално - в това не можете да сте сигурни, защото проверката става чрез едно от крачетата на процесора (не си спомням кое точно). Ако го прекъснете - проверката винаги дава отрицателен резултат.).

Излиза първият до момента "survival guide" за Quake 3,
който се предвижда да е полезен както на начинаещите куци пилета, така и на мечките стравници. За момента той покрива нивото Q3dm1 с размазваща детайлност. Ама какво съм хванал да ви описвам - ходете да си го свалите от http://www.ingava.com/guides/pc/q3survival.

Музиката от Slave Zero може да се свали безплатно
песничка по песничка от:
http://www.slavezero.com/downloads.shtml или всичките на куп от http://www.slavezero.com/mp3/slavezeromp3.zip. Това е първата такава изява от страна на Infogrames. Дано да не е и последната.

Voodoo 4 и Voodoo 5
ще се появят на пазара около Март 2000-та година. Това анонсираха от централата на 3dfx. Повече информация на http://www.3dfx.com

Първият процесор на 1000MHz е на KryoTech,
а не на Intel, както много хора очакваха... За да постигнат това, момчетата от фирмата са използвали своята патентована охлаждаща система, за да могат безпроблемно да "надуят" Athlon-а на AMD. За пръв път този технологичен "звер" ще бъде представен на изложението Comdex. Първите системи SuperG, снабдени с "надутия" Athlon и охлаждането ще се продават за около $2500. Повече информация на http://www.kryotech.com/.

СветоВен турнир по StarCraft
организира Blizzard Entertainment. Наградите са на обща стойност $33700, като за пръв път е предвидено и състезание за жени (награден фонд $2500). До финала, който ще се проведе в Корея на 23.01.2000 ще стигнат 128 мъже, 16 отбора и 16 жени. Транспорта и разходите на класиралите се от други страни ще се поеме от Blizzard!!! Чувствам вече навалиците от маниаци... Можете да се регистрирате до 05.01.2000 на адрес http://www.thecommandcenter.com/. Успех!

Редактора за нива на Drakan
най-сетне видя бял свят в някакъв малко по-завършен вариант. Можете да свалите новата версия от http://www.surreal.com/tech. Вече имате възможност да задавате собствени текстури и модели. За повече информация - четете гореспоменатата страница.

Излезе нова версия на GLSetup,
която можете да намерите на http://www.glsetup.com/. За непросветените - тази програмка служи за акуратното разпознаване на видеокартата ви и инсталирането(конфигурирането) на съответните драйвери за нея. До момента в списъка на поддържаните карти са добавени: Voodoo x (x=1,2,3,banshee), Matrox G200/G400, Nvidia TNT, TNT2 и GeForce256.

GTA2 ще се разпространява легално в Русия
от Buka Entertainment. Това е новината, която зачуди много разпространители и търговци на игри. По силата на договор, между Take 2 и Buka - последните ще направят локализирана (на Руски език) версия на GTA2, придружавана от съответните книжки/карти/памфлетки и т.н. отново на Руски език. Искате ли да познаете каква ще е цената?!? Според предварителни анонси - някъде от порядъка на 15-20$. Лиценза на Buka покрива всички страни от бившия съветски блок. Оставяме поле за размисъл на месните разпространители (и други сдружения) на "оригинални" игри...

Любимото ви ICQ следи за пиратски софтуер
и разпраща кофти информация за компютъра ви не където трябва... Откак AOL (America On-Line) купи Mirabillis, първите получиха правата и над широко-популярната програма - ICQ. Още от първите си версии - тя е замислена да може автоматично да се обновява, без да притеснява потребителя с безсмислени пропищявания за остаряли модули и т.н. За съжаление - един от последните такива "ъпдейтнати" модули тихичко преглежда списъка на инсталираните на компютъра ви програми и праща където не трябва, каквото не трябва... Как да се отървете от тази напаст?! Просто надникнете в своето registry. В HKEY_CURRENT_USER\Software\Mirabilis\ICQ\DefaultPrefs\ трябва да има опция "Auto Update". Ако имате и тя гласи "Yes" - променете я на "No". Ако нямате - значи няма от какво да се притеснявате... За повече подробности - http://www.zipworld.com.au/~benny9/icqwarning.htm.

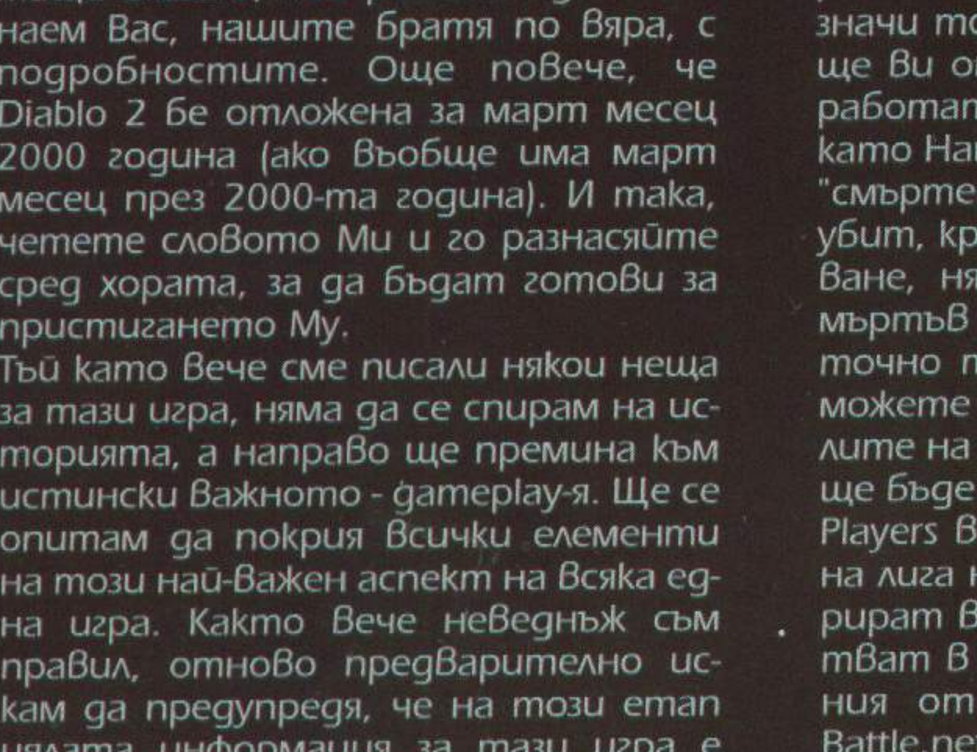
11/24/99 The Crystal Key (c) Dreamcatcher
11/23/99 Tomb Raider 4: The Last Relevation (c) Eidos
11/23/99 Unreal Tournament (c) GT Interactive
11/22/99 Chase Ace 2 (c) Space Time Foam
11/22/99 Shanghai 2nd Dynasty (c) Activision
11/22/99 Ultima IX: Ascension (c) Origin
11/20/99 Infinite Air (c) WizardWorks
11/20/99 Myth: the Total Codex (c) Bungie Software
11/20/99 The Forgotten (c) Dreamcatcher
11/19/99 Close Combat 4: Battle of the Bulge (c) Mindscape
11/19/99 Hype: The TimeQuest (c) Ubi-Soft
11/19/99 Missile Command (c) Atari
11/19/99 Rally Championship (c) Europress
11/19/99 Test Drive 6 (c) Infogrames
11/19/99 Who Wants To Be A Millionaire (c) Disney Interactive
11/19/99 X-Com Collector's Edition (c) Microprose / Hasbro Interactive
11/18/99 Half-Life: Opposing Force FINAL (c) Sierra/Gearbox
11/18/99 Horse Racing (c) Activision/Headgames
11/18/99 Phoenix (c) Team17 Software Ltd
11/18/99 Relics: The Return of "Origin" (c) Bothtec
11/18/99 Spirit of Speed 1937 (c) Microprose
11/18/99 TNN Pro Hunter 2 (c) ASC Games
11/17/99 Argosy 2325 (c) Bit Player
11/17/99 Bust a Move 4 (c) Taito
11/17/99 Gorky 17 (c) Topware Interactive / Denda
11/17/99 Q Bert (c) Hasbro
11/17/99 Rugrats Mystery Adventures
11/17/99 Shanghai: Mah-Jongg Essentials (c) Activision
11/17/99 Star Trek: Hidden Evil (c) Activision
11/17/99 Slave Zero (c) Infogrames
11/16/99 Swat 3: Close Quarters Battle (c) Sierra Studios / Havas
11/16/99 TNN Outdoors: Pro Hunter 2 (c) Monolith/Ascgames
11/15/99 Diplomacy (c) Hasbro
11/14/99 Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred. Blood of the Damned (c) Sierra Studios
11/15/99 Indiana Jones & the Infernal Machine (c) LucasArts
11/14/99 Hangsim (c) Wilco Publishing
11/14/99 Theme Park World (c) Bullfrog
11/14/99 Wings of Destiny (c) GIS/Psygnosis
11/13/99 Field and Stream Trophy Hunting (c) Sierra Sports
11/13/99 Lego Rock Raiders (c) Lego Media
11/13/99 Sega Rally Championship 2 (c) Empire Sports
11/13/99 Wings Over China (c) Abacus
11/12/99 Interstate '82 (c) Activision
11/12/99 Full Strength Strongman Competition (c) HeadGames
11/12/99 Sonic and Garfield (c) Sega
11/11/99 Age of Wonders (c) GOD
11/11/99 Codename Eagle (c) Take 2 Interactive
11/11/99 Toy Story 2 - Action Game (c) Activision
11/11/99 Wheel Of Time (c) Legend Ent/GT Interactive
11/10/99 Mortyr (c) Mirage
11/09/99 Complete Davis Cup Tennis (c) Soft-Key
11/09/99 Spec Ops II: US Army Green Berets (c) Ripcord
11/08/99 CatDog: Quest for the Golden Hydrant (c) Hasbro
11/08/99 Snowboard Racer (c) I.C.E. Multimedia
11/07/99 Action Man (c) Hasbro Interactive
11/07/99 BattleGammon (c) Cosmi/Softek
11/07/99 Mad Gab (c) Sierra
11/06/99 Jersey Devil (c) Infogrames
11/05/99 GearheadGarage: The Virtual Mechanic (c) HeadGames
11/05/99 Nerf Arena Blast (c) Hasbro Interactive
11/05/99 Survival The Last Hope (c) Reaction Games
11/04/99 Avery Cardoza's 100 Slots 2000 (c) Cardoza Entertainment
11/04/99 Creatures 3 (c) Mindscape
11/04/99 NFL Blitz 2000 (c) MIDWAY
11/04/99 NHL Championship 2000 (c) Fox Interactive
11/03/99 Avery Cardoza's Casino 2000 (c) Cardoza Entertainment
11/03/99 NBA Basketball 2000 (c) Fox Interactive
11/03/99 Sim Theme Park (c) Electronic Arts/Bullfrog
11/02/99 Edgar Torronteras Extreme Biking (c) 1999 Sierra
11/02/99 The Operational Art Of War 2: Flashpoint Kosovo (c) Talonsoft
11/02/99 Twelve O'Clock High: Bombing The Reich (c) Talonsoft
11/01/99 Rayman 2 (c) Ubi Soft

Всеки Вече знае за излизането на Diablo 2. Също така всеки чака тази игра с нетърпение и неподправено желание. Това, което не всеки знае е, с какво точно тя ще се различава от предшественика си. Още повече, че на пръв поглед от снимките играта изглежда същата като старата, само че с пластична операция. Като правоверни геймъри, молещи се на Майкрософт, но почитащи Blizzard, ние решихме да запознаем Вас, нашите братя по Вяра, с подробностите. Още повече, че Diablo 2 бе отложена за март месец 2000 година (ако въобще има март месец през 2000-та година). И така, четете словото Ми и го разнасяйте сред хората, за да бъдат готови за пристигането Му.

Тъй като вече сме писали някои неща за тази игра, няма да се спирам на историята, а направо ще премина към истински Важното - gameplay-я. Ще се опитам да покрия всички елементи на този най-Важен аспект на всяка една игра. Както вече неведнъж съм правил, отново предварително искам да предупредя, че на този етап цялата информация за тази игра е предпоследна. До март месец 2000 година (ако изобщо има март месец 2000-та година) много неща могат да се променят и ще се променят.

ПочВаме от самото избиране на героя Ви. Като пуснете играта ще се зарежда нарочен екран, на който ще бъдат представени 5-те нови класа. Когато минете с мишката върху някой от тях, ще видите няколко характерни за него удари и движения. След като направите избора си, ще можете да Въведете името си и парола. Последното е много полезно ако в домакинството феновете на Diablo 2 са повече от един или пък повече хора ползват компютъра Ви. И тук следва едно от значимите нововъведения в играта - имате възможност да изберете опцията Hardcore Player. "Какво значи това?" ще попитате Вие. И аз ще Ви отговоря (та нали това ми е работата)! Ако решите да играете като Hardcore Player, героят Ви става "смъртен" - в смисъл че ако бъде убит, край - game over! Няма възкресяване, няма рестартиране в града - мъртъВ сте завинаги! Всъщност не е точно така - макар и труп, Вие ще можете да се появявате на чат-каналите на Battle.net, само че образът Ви ще бъде като дух. Идеята за Hardcore Players всъщност е идея за създаване на лига на елитни играчи. Те ще фигурират в отделна класация и ще участват в отделни турнири и състезания от останалите участници в Battle.net-а. Hardcore Player-ите ще бъдат на най-голяма почит, като дори ще има постоянна класация Hall of Heroes където ще бъдат класирани най-добрите хардкори, било то живи или мъртви.

След като изберете с кого и как ще играете, можете да започнете играта. Всеки герой, в зависимост от класа си ще започне с характерни за него оръжия и предмети. Например Паладинът ще бъде въоръжен с меч и може би щит, докато Магьосницата с магическа тояга. В Diablo 2, както бе и в предшественика му, при започване на играта няма да можете да разпределяте точки между отделните си показатели (като в ролевите игри). Тук всеки клас ще започва с предварително зададени стойности за Сила (Strength), Сръчност (Dexterity), Жизненост (Vitality) и Енергия (Energy). Последния показател замества стария Мана и се отнася до магическите точки на дадения персонаж. За разлика от първото Diablo, тук ще имате четири Устойчивости (доста нескопосан от моя страна превод на Resistance, ама толкова мога) - Светкавици (Lightning), Огън (Fire), Студ (Stud, а-а такова, а-а Cold) и Отрова (Poison). Първите две ще Ви осигуряват известна защита срещу директни магически атаки от съответните видове магии и са ни познати от първата игра. Първа от новите устойчивости е Студ - малко по-особена магическа школа, в която част от магиите са за директно поразяване, а друга част са със специфично действие, например замразяване, при което жертвата остава неподвижна за известно време и е изключително уязвима на атаки. Другата нова устойчивост - Отрова - е малко по-специална. Ако бъдете отровени от капан, отвара или пък някаква гадина, кръвта Ви ще започне постепенно да намалява в зависимост от степента Ви на устойчивост. Все още не е ясно дали







www.workshop.netbg.com
производител и разпространител: Blizzard интернет: www.blizzard.com цената: 1/2 на 2000



или пък ще останете на единица кръв. Единствено Паладинът има възможност да лекува отравяне със защитната си аура Purification (Пречистване), а останалите ще трябва да се справят както се казва с подръчни средства - отвари, билки и др.

С натрупване на определено количество опит всеки герой ще може да напредва в ниво. И тук промените в сравнение с предишната игра са доста. Като начало ще спомена, че на екрана вече ще има индикатор, който ще показва, още колко ви остава до следващото ниво. Той ще бъде под формата на линия, която постепенно ще се пълни с повишаване на опита ви - нещо като термометър, само че хоризонтално разположен. При всяко вдигане на ниво, героя ви ще получава по 5 точки за разпределяне между основните му показатели (Сила, Сръчност, Жизненост и Енергия) и 1 точка за Умения (за тях след секунди). В наскорошен чат по Интернет, на Bill Ropper от Blizzard, му бе зададен въпросът дали ще има таван на нивото и опита на героите. Господин Ropper отговори, че няма да има никакво ограничение в това отношение - може да стигнете и до 100-но ниво, ако играете достатъчно дълго (към 30 години, хе-хе). Нещо повече, няма тавани на отделните показатели - ако използваме горния пример, вашия Паладин 100-но ниво може да има примерно Сила 350! Но не бързайте да се радвате! Тук има и една уловка. С течение на играта трупането на точки само върху даден показател постепенно ще се обезсмисля, тъй като тяхното действие ще намалява. Така например да вземем 10 ниво Варварин със сила 35 и 30 ниво Варварин със Сила 110. Ако първия сложи една точка върху Сила-та си, то мощта на атаката му ще се увеличи с някакъв процент. При втория Варварин за да постигнете същия ефект ще трябва да изхарчите 4 или 5, а може би и повече точки! Това нововъведение е с цел да се накарат играчите малко да мислят докато играят и да преценяват евентуалните положителни или отрицателни страни на всяко свое решение.

И така стигаме до може би най-голямата новост в играта - Уменията. Всеки един от 5-те класа ще има по 30 характерни само за него умения, разделени в три категории. Например Варваринът може да избира между Бойно майсторство, Бойни викове и Бойни умения, а Магьосницата между Светкавици, Огън и Студ. Както споменах по-горе при всяко ново ниво на героя ви ще получавате по една точка, която можете да използвате за повишаване на силата ви в дадено умения. Всяко едно умение ще изисква определено ниво на героя и/или някои по-низши умения. Така например ако искате да имате под ръка доста мощната магия Chain Lightning трябва да имате на лице следните предпоставки - героя ви да е 15 ниво Магьосница и да имате поне по една точка на уменията Charged Bolt и Lightning. Тъй като една точка е прекалено малко за да можете да развивате всички умения, предполагам че ще е по-разумно да се специализирате в дадена сфера. В по-горния пример щом сте избрали Светкавичните магии ще бъде безсмислено да харчите скъпоценни точки за заклинания от сферите на Огъня и Студа. За всички класове най-могъщите умения ще бъдат достъпни при 25-то ниво на съответния герой. Само не си мислете че 25-то ниво се стига много лесно! Някои от уменията като магиите на Магьосницата или проклятията на Некромансера ще изискват точки Енергия, други като тези от Бойните майсторства на Вараварина ще бъдат пасивни, като автоматично ще добавят определени бонуси при използване на съответното оръжие, за което се отнасят. Те няма да харчат енергийни точки. Има и трети вид, т.нар активни умения, които по-



добно на магиите трябва да бъдат активирани и докато траят също харчат Енергия. Такива са например някои от атакуващите аури на Паладина.

Всеки един от героите още при започване на играта ще има на разположение четири основни действия, независими от специалните умения. Това са Атака (Attack), Ритник (Kick), Хвърляне (Throw) и Превръщане (Convert, отново доста нескопосано преведено

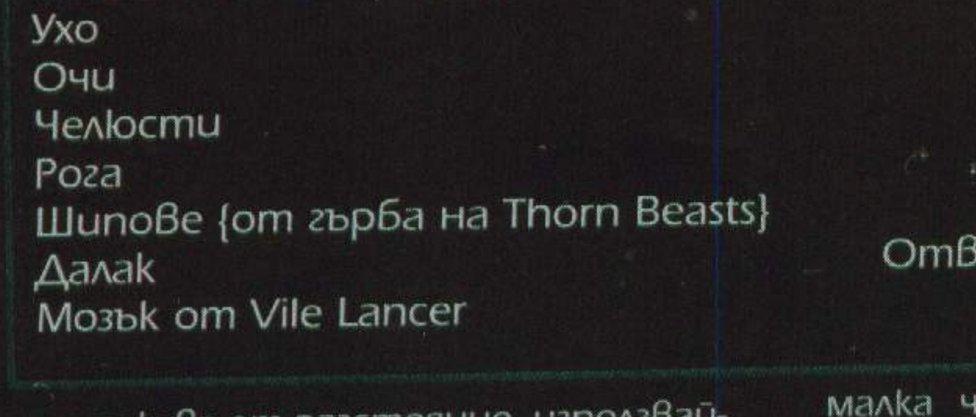


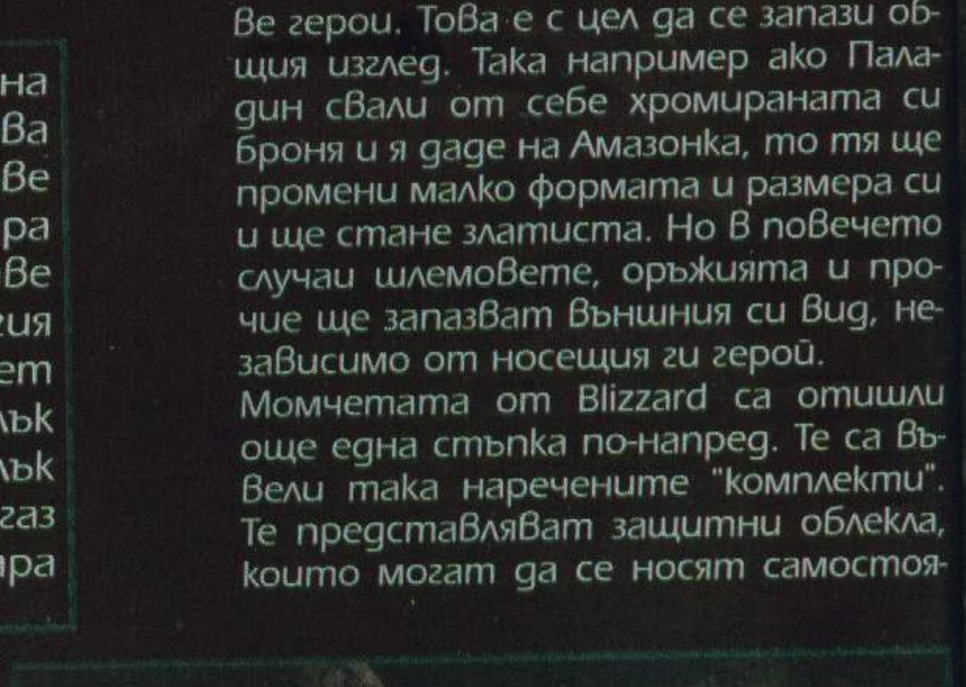


от мен).
Първото мисля че е ясно. Това е действие по подразбиране когато натиснете с левия бутон на мишката върху противник.
Второто е много интересна новост в играта. Ритникът ще служи на всички класове ако искат да отблъснат доближили се в непосредствена близост до тях врагове. Това е особено полезно за Магьосницата и Некромансера, чиято сила е в далечния бой. Все още не е решено със сигурност точното действие на Ритника, но се предполага че ще отхвърля противника на доста голямо разстояние и дори ще му нанася малко поражение.
Хвърлянето е друга новост, която позволява на всеки един от героите да атакува от разстояние, използвайки ножове, брадви за хвърляне или отвари. В този ред на мисли искам да вметна, че ще има няколко вида отвари, който ще можете да ползвате като гранати - такива с отрова, експлодиращи и т.н.
Четвъртото и най-интересно действие, умение или както щете го наречете (и аз взех да се оборквам вече) е възможността да превръщате намерени телесни части от падналите противници в полезни предмети. Предлагам Ви непълен списък на някои от споменатите досега органи (които за краткост ще наричаме Реагенти) и в какво могат да бъдат конвертирани.
Пак казвам, че това е само малка част от предметите, които ще влязат в крайния вариант на играта. Все още не е известно дали ще може да комбинирате Реагенти с готови отвари с цел повишаване силата на последните, но това е доста вероятно. Самите органи и части от враговете ви могат да бъдат продавани срещу пари в градовете.
Една много интересна новост за която не се знаеха много подробности доскоро е възможността да ползвате услугите на наемници! Това ще е наградата ви за изпълнение на определен куест в началото на Част I на играта. Засега се знае със сигурност, че в Част I ще можете да наемате познатите ни от първото Diablo Rogues, а в Част II ще можете да ползвате услугите на Warriors. Предполага се че и Sorcererите ще намерят място в Diablo 2 като наемници, най-вероятно в Част III, но все още нищо не е сигурно.
Сега да хвърлим един поглед (доста дълъг, обърнете внимание) и на инвентара (в широк смисъл на думата). Една от съществените промени в играта е, че всеки предмет, който използвате върху героя ви ще променя външния му вид. Това иде да ни рече, че например Great Helm сложен на главата на Паладина ви ще изглежда точно така, както изглежда в инвентара му (тесен смисъл на думата). Това значи, че ще е видно кога носите ятаган или къс меч, бойна брадва или брадва за хвърляне и т.н. А това означава, че може да се съберете на едно място 40 Паладина и нито един от вас да не изглежда като останалите.
В някои случаи определени предмети ще сменят облика си, когато се носят от различни класове герои. Това е с цел да се запази общия изглед. Така например ако Паладин свали от себе хромираната си броня и я даде на Амазонка, то тя ще промени малко формата и размера си и ще стане златиста. Но в повечето случаи шлемовете, оръжията и прочие ще запазват външния си вид, независимо от носещия ги герой.
Момчетата от Blizzard са отишли още една стъпка по-напред. Те са въвели така наречените "комплекти". Те представляват защитни облекла, които могат да се носят самостоятелно, но истинската им стойност си проличава когато се събере целия комплект. Така например ако успеете да се сдобиете с Шлема на Аранон,



Реагент	Преработва се на
Мозък	Отрова
Сърце	Здраве
Мозък от Dark Spearwoman	Експлозивна отвара
Ухо	Здраве
Очи	Енергия
Челюсти	Стрели за арбалет
Рога	Стрели за лък
Шипове {от гърба на Thorn Beasts}	Стрели за лък
Далак	Отвара със задушаващ газ
Мозък от Vile Lancer	Експлозивна отвара







Щита на Агранон и Бронята на Агранон, то освен специфичните свойства на отделните компоненти ще получите и някакво специално умение или способност. Бонусите от използване на целите комплекти са доста съществени, което от своя страна навежда на мисълта че те няма да се намират под път и над път. Доста усилия и време ще ви трябва, за да се сдобиете с някои от безценните компоненти на някой комплект. А в някои случаи ще трябва да стигнете и до търговия с други играчи, но това само пра-



ви играта по-интересна.
Като цяло Diablo 2 ще предложи на играчите около 48 основни вида защитни облекла (брони, шлемове и т.н.) и около 70 вида оръжия, като тук не включваме магическите и уникални разновидности. Тук ,искам да отделя малко внимание на този елемент от играта. Подобно на първата игра, и тук уникалните предмети ще бъдат специални оръжия, брони и прочие, който ще са доста ценни и ще дават на носещия ги специфични умения и сили. За разлика от първата игра обаче, тук уникатите които ще намирате ще бъдат съобразени с класата на ва-

шия герой. Това означава, че ако играете Варварин ще намерите например Брадвата на Тор, а не Тоягата на а'Серак, защото реално погледнато тя може да ви послужи само за подпалки. А, трябва да спомена че уникалните предмети ще се намират доста по-трудно в сравнение с първата игра.
След като да речем 100 000 души играят в течение на месец по Battle.net, някои късметлия ще може да намери Рядък Предмет. Те ще бъдат супер-специални премети, които ще се намират адски



трудно и не ми се мисли какви качества ще имат. Засега няма никаква по-конкретна информация по този въпрос. Два нови вида екипировка са намерили място в Diablo 2. Това са ръкавиците и ботушите. И двете ще повишават АС на героя ви, като освен това могат да имат и магически качества. Особено ценни ще биха били магически ботуши, увеличаващи скоростта на движение на играча, от рода на "Steel Boots of the Horse". Тук може би трябва да спомена и колаите. Спомняте си от Diablo виртуалния колан,



който всеки от героите притежаваше. На него обикновено се слагаха отвари и свитъци за по-лесен достъп. В Diablo 2 нещата стоят малко по-различно. Тук вече ще имате истински колан, като от вида му ще зависи и колко предмета можете да носите в него. Най-обикновения ще предлага 4 свободни места, докато най-добрия ще има 16 такива.
Макар и все още да не е решено окончателно, но е много вероятно трайността (durability) на предметите да намери място в крайния вариант на играта. След много тестване момчетата от Blizzard са установили, че това е единствения начин да се поддържа балансирана икономика. С течение на времето парите започват да се трупат със страшна сила, и единствения начин да не се обезсмислят като елемент на играта е играчите да ги използват за поддръжка на инвентара и арсенала си. Само че и тук в сравнение с първата част има промени. Сега вече когато даден предмет достигне до durability 0, той няма просто да изчезне а ще стане неизползваем докато не бъде ремонтиран. Не се знае дали счупения предмет ще търпи понижение на някакво свое качество (например намалена трайност). Със сигурност обаче се знае, че когато даден предмет от снаряжението ви достигне до критично ниска стойност на годност, малък графичен модел на героя ви ще се появи в горния десен край на екрана. Той ще бъде разделен на отделни компоненти, всеки от който ще представлява конкретен предмет - щит, оръжие, шлем и т.н. В нормално състояние всички части на модела ще бъдат зелени, като при намаляване на трайността на някои отделен компонент, той ще сменя цвета си на жълт и след това на червен. Така ще знаете кога да вземете необходими мерки за да не се окажете в разгара на боя без оръжие или броня.
Макар и разнообразието от оръжия да е доста внушително, момчетата от Blizzard са решили да внесат допълнителна тръпка с въвеждането на скъпоценни камъни. Тях можете както да ги купувате, така и да ги намирате из играта. Скъпоценните камъни могат да притежават магически умения, които да бъдат предавани на определени предмети, разполагащи със слотове. Да предположим че имате къс меч с два слота. С течение на играта намирате Огнен Рубин. Ако решите да го сложите в единия от слотовете, вашия къс меч вече ще нанася и определено "огнено" поражение. След известно време откривате и Диамант на Светкавиците. Слагайки го във втория слот вие вече превръщате поначало обикновения си меч в доста могъщо оръжие, нанасящо на враговете ви допълнително "огнено" и "светкавично" пораже

ние. В играта ще има доста различни по качества и мощ скъпоценни камъни, като в зависимост от това ще се определя и ефекта при използването им в съответните слотове. Веднъж обаче поставени в слот, камъните не могат да бъдат изваден.
Постепенно стигнахме до самият инвентар (тесен смисъл) на героя ви. Както ще видите на снимките от играта, промените в сравнение с Diablo са доста. Като начало ще спомена че се разработва система за обединяване на еднакви предмети в групи. Така например ако имате да речем 4 лекуващи отвари те няма да заемат 4 отделни слота в багажа ви, а ще бъдат разположени в едно квадратче, като под тях ще има индикатор,който ще показва количеството им (в случая 4). Все още не е решено колко точно предмети от един вид ще могат да се носят в едно поле от инвентара ви, но е много вероятно цифрата да бъде 5. Още отсега предупреждавам, че това не важи за оръжията (с изключение на тези за хвърляне) и броните. По интересен начин е решен проблемът с магическите свитъци. Вместо да влачите купища да речем идентификационни свитъци, вече можете да си намерите или купите книга, в която да си събирате свитъците. Всеки път, когато използвате някои от тях, броят им в книгата ще намалява, сякаш сте отхапали страница. И тук също има една уловка - поставен в книгата свитък не може да бъде изваден и даден на друг играч.
Преди половин година се говореше, че в играта ще има нещо като носач, който да събира и носи вместо вас всички излишни за момента предмети. На мен това ми се струваше много подозрително. Тъй като въобще не ми беше ясно как точно ще вмъкнат такъв персонаж в играта - ще ви следва ли или ще ви чака на безопасно място, ако умре какво става с предметите ви и прочие въпроси се въртяха в главата ми. За моя радост момчетата от Blizzard са осъзнали непрактичността на този вариант и са го отхвърлили (поне засега). Вместо носач, във всеки един град ще имате достъп до сандък, в който да складирате ненужните неща. Този сандък ще е един за всички играчи, като когато го отваряте се открива само вашето отделение. От Blizzard твърдят, че няма да има опасност някой да ви тършува из склада, но това тепърва предстои да се провери. Освен в града, неща ще можете да съхранявате и във личен сандък в Гилдията си, ако сте член на такава. И за Гилдиите ще кажем няколко думи по-късно.
Парите вече няма да заемат място както в Diablo, а ще бъдат трупани във виртуален портфейл, като на определено място в инвентара ви винаги ще бъде видна сумата с която разполагате. За всяка точка от показателя Сила ще можете да носите по 1000 жълтици.
Постепенно стигнахме и до движението на героите. След като Sierra пуснаха разширението на Diablo Hellfire, едно нещо от него направи много силно впечатление - възможността за "бързо ходене". Очевидно доста играчи са писали на Blizzard по този въпрос, тъй като в Diablo 2 бягането е включено като възможност на всеки един от персонажите. При това е приложено по доста елегантен начин! Всеки един герой ще има различна скорост на бягане, която ще се определя от класа му, Силата, Сръчността, вида броня, която носи и наличието на магически предмети. На екрана с малък индикатор ще бъде отбелязана Издръжливостта на героя ви, която се влияе от гореизброените елементи. Когато тичате нивото на Издръжливост постепенно ще пада, докато стигне нула или докато спрете. За времето през което бягате, АС на вашия герой ще бъде доста нисък, което ще го прави доста уязвим на атака. Засега бягането ще става чрез натискане и задържане на CTRL.
Друга новост, отново заимствана от Hellfire е Претърсване (Search). Всеки знае какъв ад беше да видиш кое къде е паднало, особено ако става на въпрос за някои пръстен или амулет. Сега вече с натискането на ALT всички предмети намиращи се на земята ще стават видни, като дори над тях ще има малки табелки с описание какво есе намира на даденото място. Можете да събирате падналите на земята неща или чрез натискане върху тях или върху табелките им.
За да предпазят пръстите ви от изтръпване (и мишките от неизбежна гибел), момчетата от Blizzard са въвели т.нар. "продължителни атаки". Когато се изправите срещу противник, ако натиснете левия бутон на мишката върху него и го задържите, героя ви ще атакува докато умре или врага падне. Тук трябва да отбележа, че всеки клас има различна скорост на атака, която също може да се променя вследствие на използването на магически предмети. При магьосниците положението е същото - натискате десния бутон на мишката и докато го държите натиснат, вашия герой ще прави една и съща магия докато спрете, врага умре или ви свърши енергията. В този ред на мисли ще спомена и друга новост в играта - по време на битка приблизително на всеки пет удара около противника ви ще проблясва кратка светлинка, която ще ви дава някаква представа за жизнените точки на врага. Ако проблясъкът е зелен, значи още е рано да се радвате, ако е жълт, значи сте го преполовили, а ако е червен, значи скоро ще е пътник.
Все няма окончателно становище по този въпрос, но ще има доста клавиши, които да ви осигуряват бърз достъп до различни умения и магии. Представете си все едно first-person, при които оръжията са маркирани на 1, 2, 3, 4 и т.н Тук ще бъде нещо подобно с магиите и уменията, като ще можете да променяте и настрой







www.workshop.netbg.com

вате копчетата както си искате.
Доста промени ще забележите и при търгуването. Когато отидете при търговец, вече няма да има списъци с предмети, а направо ще се отварят два инвентара - вашия и неговия. Търговията ще става по следния начин - избирате от неговия инвентар каквото искате да купите и след това натискате бутона Trade във вашия инвентар. Съответната сума ще бъде приспадната от банковата ви сметка. Естествено, за всеки предмет ще можете да получите подробна информация с натискане на десния бутон на мишката върху него. Когато търгувате с други играчи, нещата ще стоят по подобен начин. Отварят се двата инвентара, вие кликвате върху предмета който желаете и ответната страна прави същото. Ако някоя от двете страни не е съгласно със сделката, тя не може да се осъществи. Идеята е да се стига до истински пазарлък, защото търговията ще играе доста съществена роля в играта. Ако например имате две части от някой комплект и срещнете (A)rhimeD, който има третата и последна част, то предполагам той ще се опита да ви одере три кожи за нея. Пазарите се като пичове и по-хитрия ще си тръгне доволен!
Най-сетне стигнахме до най-съществената част на играта - MULTIPLAY-я. Това което превърна Diablo в световен хит бе именно удоволствието при игра в мрежа (преди да се народят cheater-ите, lamer-ите, player-killer-ите и прочие on-line сган). И до ден днешен много хора си пазят Diablo-то на харда и от време на време се пускат в мрежата за бърза доза адреналин. Сега ще видим какво са ни подготвили Blizzard по отношение на този аспект на играта.







Като начало ще спомена, че вече до осем играча ще могат да играят заедно по мрежа. Когато създавате игра обаче, може да предвидите максимален брой на участниците, които да е 2, 3 или колкото вие си преценете. Освен това може да изберете т.нар. Level restriction, т.е минимално и максимално ниво на желаещите да се включат във вашата игра. Това значи, че ако вие сте 10 ниво Амазонка, само играчи между 5 и 15 ниво могат да се присъединяват към вас. Това е доста полезно, тъй като ако играете с много силен партньор играта до известна степен ще се обезсмисля. Когато създавате игра или искате да се присъедините към някоя вече готова, трябва да изберете какво ще е отношението ви към останалите играчи. Можете да избирате между Neutral, Friendly и Hostile. Първите две са относително еднакви, като разликата е, че когато сте Неутрални към останалите играчи с които играете, вие няма да делите с тях придобития опит и злато (това ще го обясним по-надолу). И в двата случая на можете да наранявате други играчи умишлено. А ако искате да сте Player Killer, трябва да изберете опцията Hostile, като можете да се биете само с други Hostile играчи.
Когато имате Приятелско отношение към останалите участници в дадена игра, докато трае тя целия натрупан опит и злато ще бъдат разделяни поравно между всички играчи. И тук все още не е ясен точния механизъм, по който ще става това разпределение. Засега се споменава нещо за приблизително разстояние, на което трябва да се намират играчите, за да могат да делят опита и парите. Това се прави с цел някои умници да не се изхитрят да се присъединят към игра и след това да заседнат например в кръчмата в Kurast, докато техните другари работят за тях. Всички играчи в режим Friendly ще бъдат отчитани като група и в левия ъгъл на екрана ще бъдат видни техните икони с индикатори за здравето им. Имайте предвид обаче, че независимо от това дали сте Neutral, Friendly или Hostile, индиректните магии, поразяващи не конкретна цел, а даден периметър, ще засягат всички, попаднали в обсега им (FireWall, Weaken и други). Поне в досегашния вид на играта е така, но и за този аспект няма окончателно становище.
Всеки един от вас, които е играл Diablo в мрежа знае колко депресиращо е като ви убият (друг играч или чудовище). В такъв момент, екипировката на вашия герои остава разпръсната около тялото му и всеки може да мине и да обере натрупаните с пот и кръв (или trainer) ценни предмети, оръжия и брони. В Diablo 2 и за това е помислено. Преди да започнете игра ще можете да изберете дали тези с които играете да могат да претърсват трупа ви. Това означава първо, че когато умрете целия ви инвентар си остава във вас (с изключение на малко злато, може би половината от това което носите), и второ без ваше разрешение никои не може да го тършува. Това е много важна новост, която доста ще допринесе към удоволствието и смисъла на играта в мрежа. И тук искам да добавя една много важна подробност - дори да сте избрали трупът ви да може да бъде претърсван, това ще е привилегия само на тези играчи, които са Приятелски настроени към вас. Все още се обсъжда вариянтът да има директно запитване до собственик на трупа - например [BG]Yori е убит и [BG]MurMur иска да претърси трупа му. Като натисне с левия бутон върху тялото, на екрана на преродения в града [BG]Yory ще излезе въпрос от рода на "Мога ли да те джобя?". Ако Yori се съгласи, MurMur ще може да го претърси, ако не - тогава нищо.
Когато сте в група с други играчи се предвижда възможност да можете да делите картата на нивото, в смисъл, че вие ще можете да поставяте определени маркери и например да кажете на другите играчи да ви срещнат там. Всъщност самата карта на нивата вече е доста променен, както и сами ще видите на една от снимките. Всички по значими обекти - олтари, постройки, отделните играчи,

трупове на играчи - всичко това ще бъде видно. Вие ще бъдете отбелязани със син цвят, а за останалите играчи все още не е решено, като в зависимост от това дали са Hostile, Friendly или Neutral те ще бъдат лесно различими.

Всички куестове от single-player-а (с малки изключения) ще бъдат достъпни и при игра в мрежа. Някои от тях ще бъдат избирани по случаен принцип, докато други, необходими за развитието на историята ще бъдат винаги налице. В Diablo 2 е запазена гениалната идея на Blizzard от първата игра - нивата винаги ще се генерират случайно, а на този етап и всичките им обитатели. Това е гаранция за многократно преиграване, тъй като шанс да видите едно ниво два пъти е равен на нула. И тук както в първата игра ще има три степени на трудност, които все още нямат официални наименования.

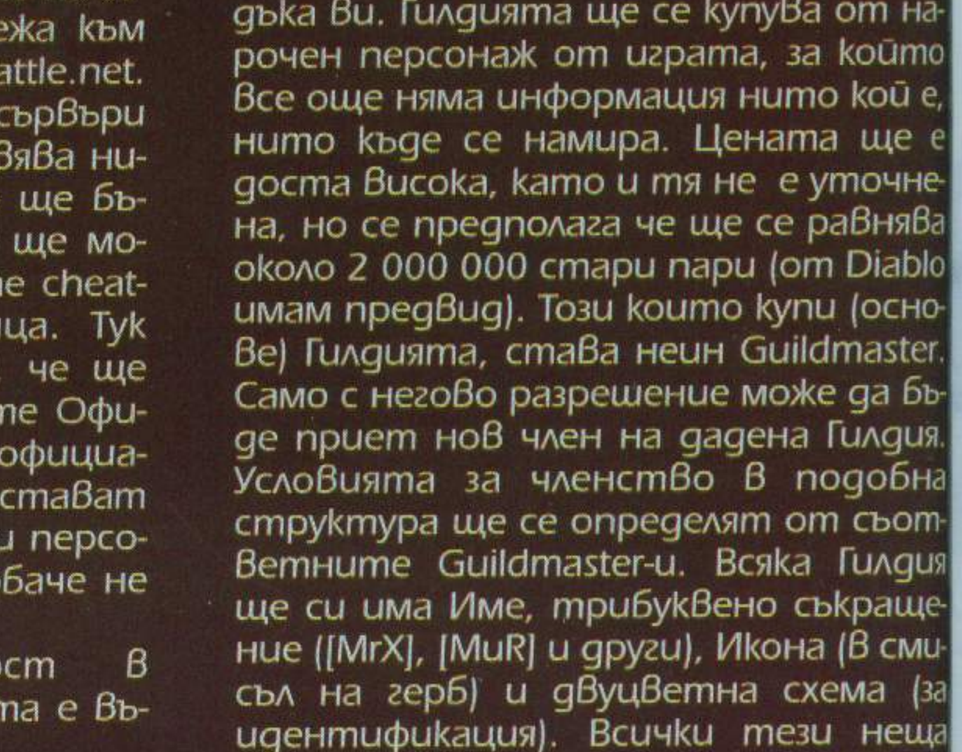


Сега да кажем и няколко думи за Вземите мерки срещу използването на cheat-ове при игра в мрежа. С цел да могат да се справят с мошениците, Blizzard са решили да въведат две условни категории играчи - официални (Closed) и неофициални (Open). И двата вида ще могат да играят в Battle.net, но на различни сървъри и ще бъдат класирани в отделни класации. Сега ще обясня разликата между тези две категории. Официалните играчи ще играят САМО в Battle.net. Те ще могат да участват в игри само с други официални играчи. Идеята е, че Официалните играчи ще бъдат контролирани, като вероятността да бъде използвана измама и тя да остане незасечена е доста нищожна. През определени интервали от време ще бъдат правени т.нар. "санитарни проверки", при които ще се прави съпоставка между цялостното състояние на героя и да речем поражението което нанася. Ако бъде отчетено, че да кажем Вашия Варварин нанася поражение с брадвата си, което в никакъв случай не е нормално за неговото ниво и екипировка, то оръжието му веднага ще бъде "унищожавано". Все още не е ясно, дали играчи, заловени че използват измами ще бъдат изритвани от Battle.net, но и това е възможност.

Другата разновидност са Неофициалните играчи. Те също ще играят в Battle.net, но на съвсем отделни сървъри. Основната разлика между двата типа е, че с Неофициалните играчи можете да играете освен в Battle.net и в локални мрежи или по модем.

Все още не е ясно как, но ще има възможност за пренасяне на герои от локална мрежа към модемна игра към Battle.net. На неофициалните сървъри няма да се осъществява никакъв контрол и те ще бъдат място, където ще можете да реализирате cheat-търската си душица. Тук трябва да спомена, че ще можете да клонирате Официален играч в Неофициален, като двамата стават вече съвсем различни персонажи. Обратното обаче не е възможно.

Значителна новост в multiplayer-а на играта е въвеждането на Гилдии. Когато група от хора иска да се обособи в отделен Клан, те ще могат да си закупят Гилдия. Засега се говори, че това е огромно постройка, в която да се събират членовете на даден клан. В Гилдията всеки неин член ще има собствен сандък, в който ще може да съхранява собствеността си. Тези сандъци няма да могат да поемат безкрайно количество предмети, но ще бъдат доста по-обемни от инвентара ви. Никой освен Вас няма да има достъп до принадлежностите Ви, но други членове ще могат да оставят разни предмети за Вас в сандъка Ви. Гилдията ще се купува от нарочен персонаж от играта, за който все още няма информация нито кой е, нито къде се намира. Цената ще е доста висока, като и тя не е уточнена, но се предполага че ще се равнява около 2 000 000 стари пари (от Diablo имам предвид). Този който купи (основе) Гилдията, става неин Guildmaster. Само с негово разрешение може да бъде приет нов член на дадена Гилдия. Условията за членство в подобна структура ще се определят от съответните Guildmaster-и. Всяка Гилдия ще си има Име, трибуквено съкращение ([MrX], [MuR] и други), Икона (в смисъл на герб) и двуцветна схема (за идентификация). Всички тези неща ще стоят до името на член на Гилдия, когато той е в Battle.net.



По незнайни за мен причини няма много информация за гадините, които ще срещате в играта. Знае се само, че всяка част ще си има собствен набор от създания. Малка част от познатите ни от първата игра твари ще намерят място и в Diablo 2. Говори се за много подобрен изкуствен интелект, като различните видове чудовища ще имат различни поведенчески модели. Но поне докато не излезе бетата на играта, за този аспект не може да се каже много.

Whisper





www.workshop.netbg.com

thief 2: The Metal Age

Тънките, облечени в черни копринени ръкавици, пръсти изваждат стрела от колчана и внимателно я поставят на тетивата. Странна стрела. На мястото на острието е прикачен неголям кристал из вътрешността, на който проблясват малки синкави искрици. Воден кристал. При досега си с твърда повърхност ще да се пръсне на хиляди парчета, всяко от които в миг ще се превърне в капка хладна, живителна вода.
Двамата стражи чуват свистенето и се обръщат точно навреме, за да видят как единствената факла в залата угасва със съскане. Сенките, таили се до този момент в процепите между тежките камъни на грубия градеж, изпълзяват, освободени от изгарящия ги досег на светлината и поглъщат всичко наоколо. В непрогледния мрак се чува остър, стържещ звук, когато два добре подържани меча напускат почти едновременно уюта на ножниците си.
Нещо проблясва за секунда. Самотна червена точица.
Леко раздвижване на въздуха. Приглушен стон, последван от тежко тупване. Стражът завърта острието на оръжието си в широка дъга около себе си, крещейки името на партньора си. Млъква. Трябва му известно време, за да осъзнае, че топлата, лепкава течност, която се стича надолу по гърдите му, е собствената му кръв. Учтиво изчакала прозрението болката нахлува в летящото към твърдия под тяло.
Второ тупване.
Червената светлинка проблясва отново. Механичното око на Гарет бавно оглежда предверието на замъка преди крадецът да се насочи с лека стъпка към тежките двойни врати отсреща.

Воин, магьосник или крадец. Всеки любител на фентъзито се е изправял пред този въпрос, когато се е опитвал да изгради в мечтите си своят образ, човекът, който гордо ще се изправи редом с Конан или Гандалф в света на меча и магията. Мечти, които техническият прогрес твърде успешно успя да пренесе на компютърния монитор през последните години, покривайки думите с образи. И тогава стана ясно, че за повечето мечтатели отговорът на горния въпрос е очевиден. Никой не иска да запази реалните си слабости в магичната алтернативна вселена, която приютява откърменото му с наука и обковано с техника съзнание, когато нещата "отвън" станат нетърпими. Не иска да се крие, да бяга и да яде бой, не иска да потъва в сенките, отдръпвайки се от пътя на врага си. Тези неща така или иначе е принуден да ги прави в нашия свят. Когато яхне крилатия кон на мечтите си обаче иска да мята огнени кълба и мълнии, иска двуметров меч и достатъчно мускули, за да го върти с лекота. И понеже споменах Гандалф и Конан случайно сещате ли се за фентъзи герой от сенчестата професия, известен колкото тях? Сещате ли се въобще за герой-крадец?



Сякаш никой не виждаше романтиката от интимния контакт с мрака на нощта, усещането за свобода при отхвърлянето на насадените в мозъка забрани и норми, тръпката от съревнованието между сръчността на крадеца и уменията на ключаря, душевният катарзис, при светкавичните действия, резултат от дълго и внимателно планиране и не на последно място притегателната сила на парите. На чуждите пари. Всеки лишил се от портфеил или покъщнина в полза на господата с бързи пръсти би трябвало вече да прелиства към края на статията, за да си запише името на автора й в графата "да се натепат по спешност" от тефтерчето си и май единственото ми оправдание за пред тях е, че незаконните ми желания все пак са свързани с измислен паралелен свят. Така или иначе мислех, че съм сам в мечтите си докато един ден, все още в ролята си на редови фен на GW не прочетох на страниците му едно preview. Предварителен преглед на игра, носеща странното име Thief: The Dark Project. Нужно ли е да обеснявам, че преди да прочета review-то вече я бях превъртял. Два пъти. Насред сесия. Просто в онзи момент такива преходни и незначителни неща като изпити и оценки, загубиха напълно смисъла си сред сенките на шедьовъра на Looking Glass. За първи път в геймърския си живот виждах игра, която сякаш бе направена за мен. Сякаш някой беше преровил старателно мозъка ми, изваждайки всичките тайни и явни желания и ги беше въплатил в едно единствено златисто CD. И ще ви помоля да ме извините ако ви се стори, че в тази или друга статия прекалявам с хвалбите относно Thief, защото за мен това не е игра. Това е алтернативен свят. Моят алтернативен свят. И в случай, че не сте го посещавали май ще трябва да ви разкажа някои неща за него..



Запознайте се с Гарет. Той е крадец. Добър крадец. Съдбата, представяна в случая от гениите от Looking Glass, му е отредила да се роди в средните векове на един свят, в който сянка-

та е по-силна от светлината, омразата е по-гореща от любовта, а стоманеното острие на меча отдавна е разсякло перото. Техническият прогрес е поизбързал малко и парната тяга помага на витаещата във въздуха магия да движи колелото на времето напред. Единствените усмивки, които човек може да види по обвитите от мъгла улички са тези по лицата на гаргойлите, накацали по покривите на високите къщи и храмове. Храмовете на Ордена на чука, служителите на Великия Строител, изковал света. И ако си мислите, че не си е свършил работата особено добре, по-добре запазете тези мисли за себе си, защото нашенската Света Инквизиция е била като скаутска организация в сравнение с Hammerite-ити. По-лошо обаче винаги има. И именно нашият герой успява да го пусне на свобода. Няма да ви разказвам как точно се развива сюжета в случай, че наистина още не сте се докосвали до магията на Thief:DTP. Това, за което ще си поговорим сега е продължението.

Сюжетът на Thief 2 с подзаглавие The metal age отново ни връща в мрачния фентъзи свят на Гарет. Насред мъртвата маса от камък, дърво и желязо, която градецът с гордост нарича свой роден град назрява нещо. На политическата сцена се е възкачил шериф Горман Трюърт, основна част от предизборната платформа, на който е било обещанието да се справи с престъпността. За най-голяма изненада на българския гласоподавател, веднъж взел Властта в дебелите си ръчици той се заема именно с това. Само дето скоро се оказва, че идеите му за мир и ред на сачак толкова чисти и невинни. Бездомниците и другите нежелани елементи започват просто да изчезват безследно, а правата и свободите на гражданите постепенно биват ограничени до степен, поставяща под съмнение термините "право" и "свобода". На всичко отгоре Трюърт явно не е доволен от еленовите рога, висящи над камината в кабинета му и изпитва непреодолимото желание да окачи на тяхно място главата на Гарет.



Междувременно вътрешни борби в религиозния орден на Чука довеждат до отцепването на отделна фракция наричаща себе си Mechanists (Hammerite-ите, естествено, веднага ги обявяват за еретици). Те явно са доста по-добри в създаването на разни джаджи от събратята си по-вяра. Това само по себе си не е лошо. Лошото е, че въпросните еретици са доста гъсти с Шерифа. "Trickster-еее, де си брате?" бих се провикнал аз, ако бях на мястото на Гарет. Сред новите технологии авторите на играта, чиято явна цел е да ни притеснят, споменават механични стражи, задвижвани с пара (ако се вярва на слуховете Водните стрели правят чудеса с тях, стига да бъдат насочени към двигателите им), камери (защо да не пренесем една от гадорийките от SS2 в новата игрица) мощни и неугасяеми по описания в увода начин осветителни системи и топове(?!?). Живите ви противници също са поумнели значително след тотална преработка на AI-то и всеки, който знае на какво невероятно ниво бе той в оригинала разбира защо отпочвам отсега Валерианчетата.



"Искахме да направим Гарет по-добър крадец, не по-добър воин" бърза да задълбочи опасенията ми, че много Load ме чака, шефът на проекта Стийв Пиърсол.. В основния арсенал (лък, меч и бухалка) няма да има кой знае какви промени и базука отново не е предвидена. Нашият сенчест герой не е намерил време да потренира бой с меч, което за незапознатите означава, че абсолютно всеки дигитален лошковец е по-добър от него. Кеф! Освен на умението си да се слива със сенките, ставайки невидим за живи и неживи очи и на надеждата, че геймърчето поело контрол над него е поне толкова интелигентно, колкото са очаквали дизайнерите от Looking Glass за оцеляването на Гарет ще се грижат и някои нови попълнения в инвентара и анатомията му. Веднага си избийте тази цинична мисъл от главата, скъпи читатели- говоря за изкуственото му око. Носят се слухове за няколко степенен zoom, infravision и за специална камера, свързана с окото, която може да бъде хвърляна на недостъпни или не-искам-да-стъпни места, за да бъдат огледани от безопасно разстояние. После ни обещават, че ще можем да си я прибираме. Potion-ите вероятно ще бъдат обогатени с catfall potion, с чиято помощ ще можете да падате от високо без да си понесете съответните последствия. Някъде мернах info и за invincibility potion, ама нещо не съм склонен да вярвам в съществуването ѝ. Други интересно звучащи джаджи са vine arrow-а, която за разлика от горе-ската си посестрима ще може да се закрепва във всякаква повърхност и преносимият източник на светлина.

И ето как неусетно стигнахме и до обещаваните промени в графиката. Освен colored lightning-а третата ревизия на Dark Engine-а (първата беше в Thief, втората в Sistem Shock 2) ще ни донесе дълбочината на 16 битовите

цветове, които трябва да направят светът на Thief 2 да изглежда още по-жив. За новите текстури един от водещите дизайнери на проекта е прекарал ваканция в Европа, амортизирайки дигиталната камера на компанията. Резултатът са към 2500 дигитални снимки. Искат от нас да очакваме невероятно изглеждащи интериори и екстериори, мъртвописни мрачни гледки и тонове стъклописни рисувани и тъкани произведения на изкуството. Очакваме ги. По външния вид на NPC-тата също е поработено. Като гледам screen-овете - доста.
Един от най-интересните аспекти в Thief:TDP бяха невероятно разнообразните мисии. "Thief1 беше експериментално заглавие в доста насоки" обяснява Пиърсол "Досега не бяхме чували за друга игра, която да залага толкова много на прикритостта и избягването на конфронтациите и не





бяхме сигурни дали играчите ще намерят това за достатъчно увлекателно, за да продължат напред. За това се опитахме да се подсигурим вмъквайки малко повече мотаене в някои от мисиите, adventure или jump'n'run елементи в други. Сега, съдейки по реакцията на феновете и продажбите се оказва, че наистина сме създали един съвсем нов жанр. И в Thief: TMA искаме да фокусираме геймплея около цялата stealth dynamic (ако някой ми даде качествен превод на български на това словосъчетание ще го чер... ъъъ... ще кажа на Freeman да го черпи една бира) на чиято основа е изградена играта." В малкото изтекла от кухнята на майсторите информация се говори за мисии, които са твърде далеч от стандартната формула "проникваме в къщата-крадем-бегаме". Споменава се подхвърляне на фалшиви улики с цел натопяване на един от хората на шерифа и отвличане на важна клечка изпод носа на горилите й, които са неотлъчно с нея. "Е, ще има и стандартно взломаджийстване" успокоява Пиърсол hardcore burgler-ите сред нас.
Мултиплейър отново не е предвиден, защото според thief-аджиите работата по него би отклонила вниманието им, фокусирано върху създаването на уникално преживяване за самотните геймъри. Честно казано ми е малко трудно да си представя един deathmatch на Thief, но явно феновете си искат играта в мрежа, защото Пиърсол намеква за доста мъглив бъдещ проект (Thief 3 или някакъв patch?) фокусиран изцяло върху това. Идеята за която Стиви споменава е свързана с атаката на няколко играчи срещу претъпкана със злато и компютърно управлявани стражи къща, като фраговете са заменени от количеството кинти, а играчите няма да могат да се избиват заимно, но за сметка на това ще имат възможността да се млатят по главите с бухалките и да обират кинтите на изпадналия в безсъзнание (за не повече от 5-6 секунди) конкурент. Звучи забавно...
Не знам за Вас, но на мен ми текат лигите докато пиша тези редове. Навремето си бях казал, че ако някога някоя игра успее да измести Thief от първото място в личната ми класация то това може да бъде единствено Thief2. Сега вече съм по-убеден от всякога, че точно така ще стане.
Преди да се разделим искам да споделя с Вас и още нещо. Thief беше първата и засега единствената игра, загнездила в мен съмнения, че ендът няма да бъде хепи, че аз ще изпълня последната мисия, както си му е ред, и Гарет ще умре в outtro-то. И това ако не е atmosFEAR, не знам... Единствената лоша новина е, че дългоочакваният сикуъл най-вероятно ще се появи чак през март догодина. Дотогава ще трябва да се утешавам с трите нови мисии на Thief GOLD, който трябва да се появи в редакцията твърде скоро и ако всичко върви нормално ще получи своето review в следващия брой.
•Вдъхнових са! Отивам да откраднa парите от касата в редакцията.

Snake

P.S: А, ама то нямало пари!
P.P.S: Онова в началото беше малък майтап. В половината от разказите за него Конан се изживява като крадец :)

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com
Директни продажби по интернет: www.allcdmania.com -доставка за наша сметка
КОЛЕДНИ ЦЕНИ в магазина на Княз Борис 134,тел: 9809813 САМО до 31.12.99

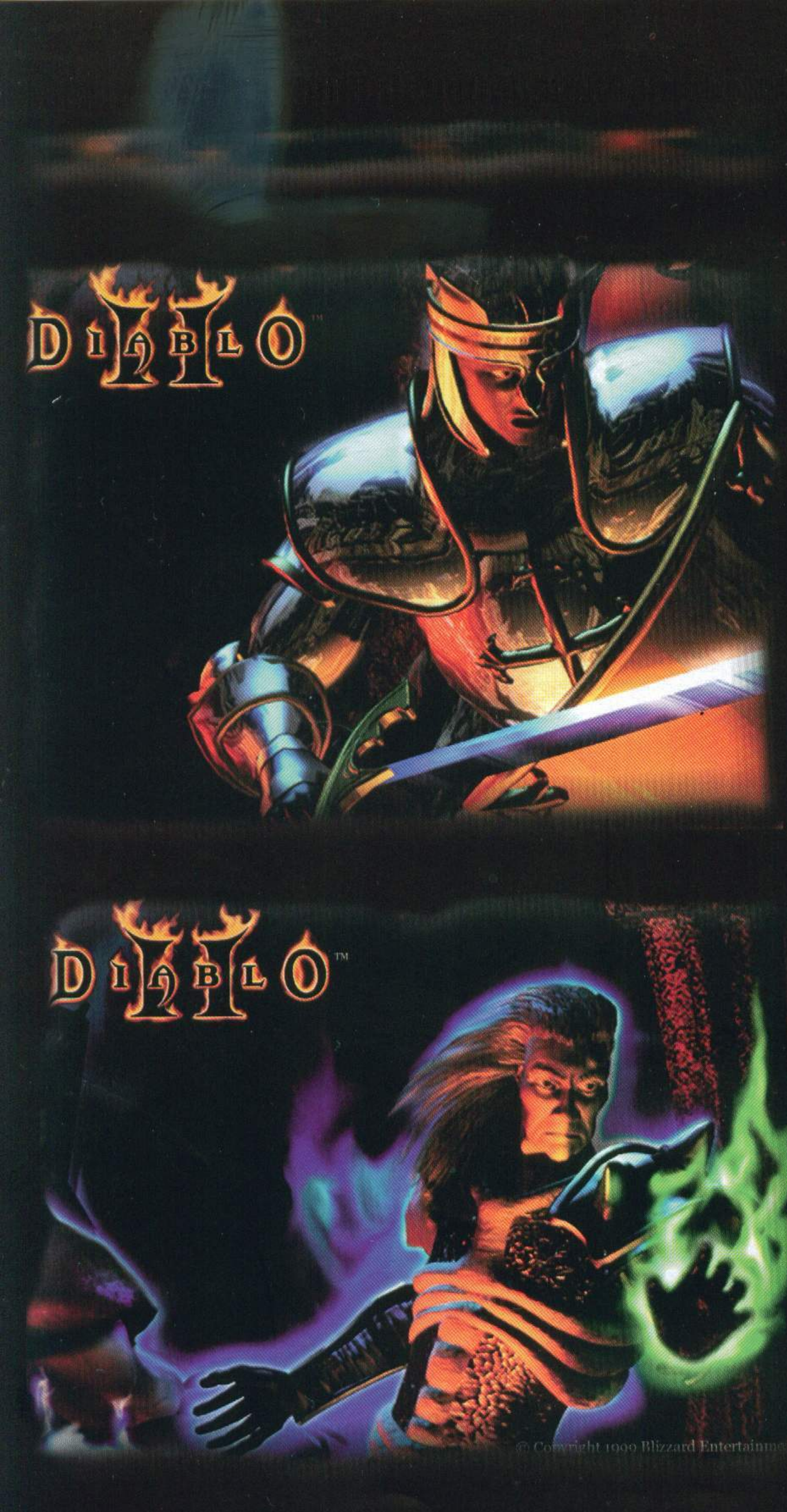
Кутийки 1CD-10x0.30; 200x0.26
Кутийки 2CD-10x0.60; 200x0.52
Лицензни игри за зали от
АУДИО КАСЕТИ: 14.99
Мултим.енциклопедии 0.89
Дискети BASF,Maxell: 12.90
Аудио CD-лизензни 0.57
CD-R "YO MEDIA": 2.99
CD-R на шпиндел-100бр.x1.39 1.99
VIDEO CD: 6.99
DOLBY SURROUND CD: 6.99
Лицензни игри за компютърни зали!

DVD VIDEO дискове: 44.90
DVD-ROM Drive Hitachi 199.00
DVD player multi region 999.00
ПАПКИ ЗА CD: 6.90
Чистачка за CD плейъри 9.90
SONY Playstation console 259.90
ЦЕНИ ЗА 1 БРОЙ В ЛЕВА.
ОЩЕ ПО-НИСКИ НА ЕДРО!
ДИЛЪРИ:
Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел. 601 870; 60 60 63

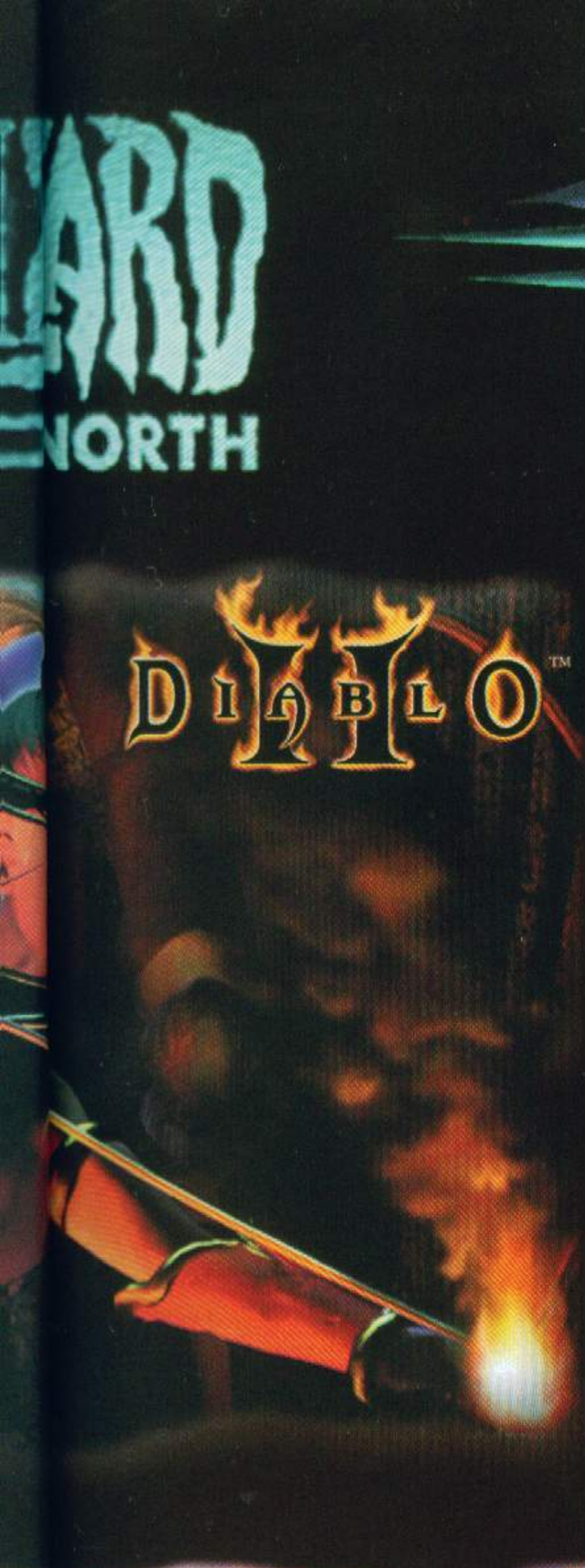
ТЪРСИМ ДИЛЪРИ!



С този талон при
покупка над 5 лв
получавате
КОЛЕДЕН подарък
1 CD или MC


DIABLO II
DIABLO II
DIABLO II
© Copyright 1999 Blizzard Entertainment


BL
O


NORTH



DIABLO II™




DIABLO II™




DIABLO II™

Goliath, Mark IX
www.rtsplayers.org

Protoss Scout, Mark 666
www.rtsplayers.org

force acommander

Игра по Star Wars? Не може да бъде! Къде се е чуло и видяло такова нещо? Всъщност заглавията, позоваващи се на този филм, вече станаха много. Прекалено много. Надали ще им стигнат пръстите на ръцете дори и на засегнатите от Чернобил (които, съгласете се, са облагодетелствани от природата с много повече от 10), за да преброят що сволач успя да се нарои за отрицателно време. Както и се очакваше - повечето игри бяха разочарование. Къде са класики като Dark Forces и X-Wing? Не ги правят игрите като едно време!!! (Бел. ред. Ъъъ???)

Наместо това ми пробутват разни игри за деца под 4 години или пък набедения за приключение third person action-недоразумение Star Wars: The Phantom Menace. Е, не знам какво мислите вие, но на мен определено ми е писнало! Затова макар и преди известно време да не бях скептично настроен спрямо Force Commander, сега вече съм. За какво всъщност става дума?

Проектът Force Commander бе започнат преди доста време с идеята да представлява стратегия в реално време с военните части от вселената на Междузвездни Войни. Клонинг на Command&Conquer. Той си се разработваше кротко и спокойно, когато изведнъж на Lucas Arts им хрумна, че не може те така да пускат 2D стратегия. Става дума за Star Wars, все пак! Как така да отнемат на играча възможността с камерата да се завре между краката на AT-AT (моля, не ме разбирайте погрешно) и по този начин да затвърди връзката на американците с техния основен културтрегер наред с McDonalds. Да не бъде там, където изкопираните 1:1 единици се сражават.

В тази 3D стратегия на вас е поверена ролята на обикновен Stormtrooper от военните сили на империята. Целта ви е да се издигнете по йерархичната стълбица до чин генерал. За целта ще минете през много, ама наистина много битки. По време на кампанията ще бъдете привлечен на страната на добрите и по този начин ще можете да играете с единиците и на двете страни в конфликта. Представете си как ще се чувствате, ако ви се наложи да превземате база, която сте направили едва преди няколко мисии. Производители на играта обещават разнообразни цели, които трябва да изпълните по време на кампанията .Да унищожиш врага изцяло доставя удоволствие, но това изобщо няма да бъде достатъчно във Force Commander. Някои мисии ще следват директно някоя битка (или фабулата) от трилогията Star Wars. Като пример за това Крис Рос посочва планетата Hoth. Там първата ви задача ще бъде да изключите shield генератора. Втората е да завземете основната Echo база. Третата е да успеете да отвлечете Millennium Falcon. Който е запознат с филма знае, че тя е обречена на неуспех - Millennium Falcon успява да се измъкне и вие продължавате напред. Броят на мисиите, които ще трябва да минете, за да видите финалната анимация по всяка вероятност ще бъде 24 (по 12 за всяка фракция).

Като стана дума за анимации, те естествено ще бъдат взети от филмите за Star Wars. Тъй като действието ще се развива по време на "старите" епизоди на Междузвездни Войни, очаквайте да видите кадри от Special Edition-а на трилогията плюс някои екстри. Създателите на играта са изкопчили от лицензионния отдел на Lucas правата да модифицират лентата и да си добавят собствени единици в анимациите. Интересно допълнение - да видим дали ще бъде направено със същата перфекционистичност, както бе преработена и старата класика. На филмчетата ще можем да се наслаждаваме всяка 3-а мисия. Но това няма да бъде единственият елемент в играта, взет директно от филма.

Войските ви, както вече ви казах, в по-голямата си част ще ви бъдат познати от вселената на Междузвездни Войни. AT-AT,



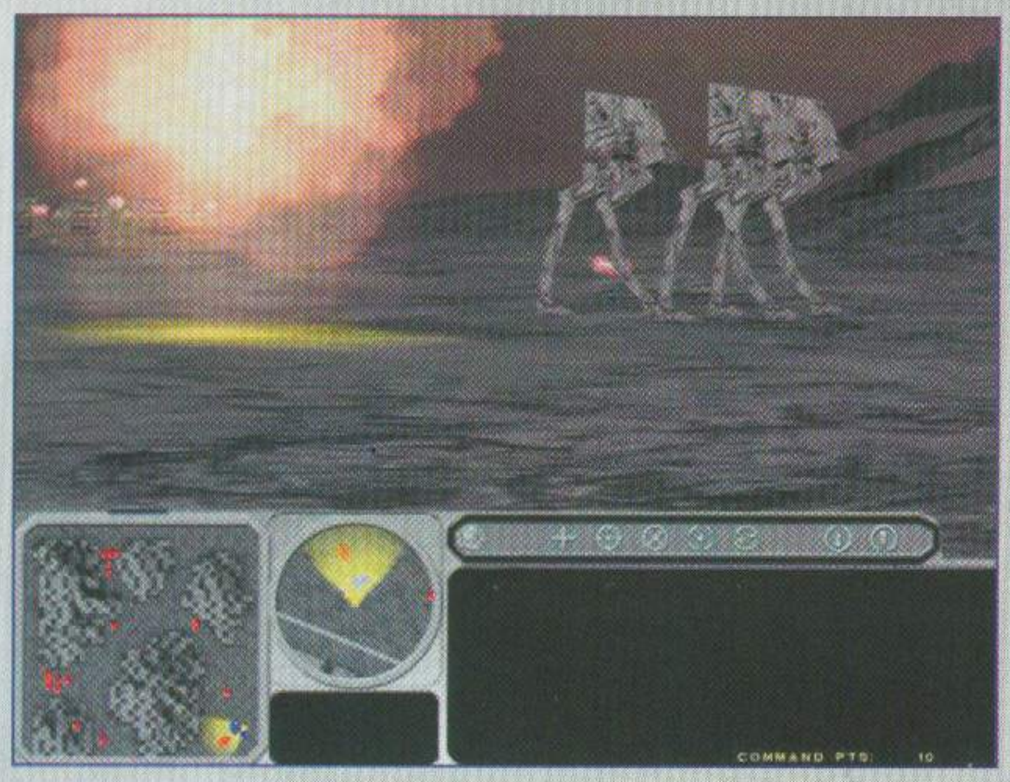


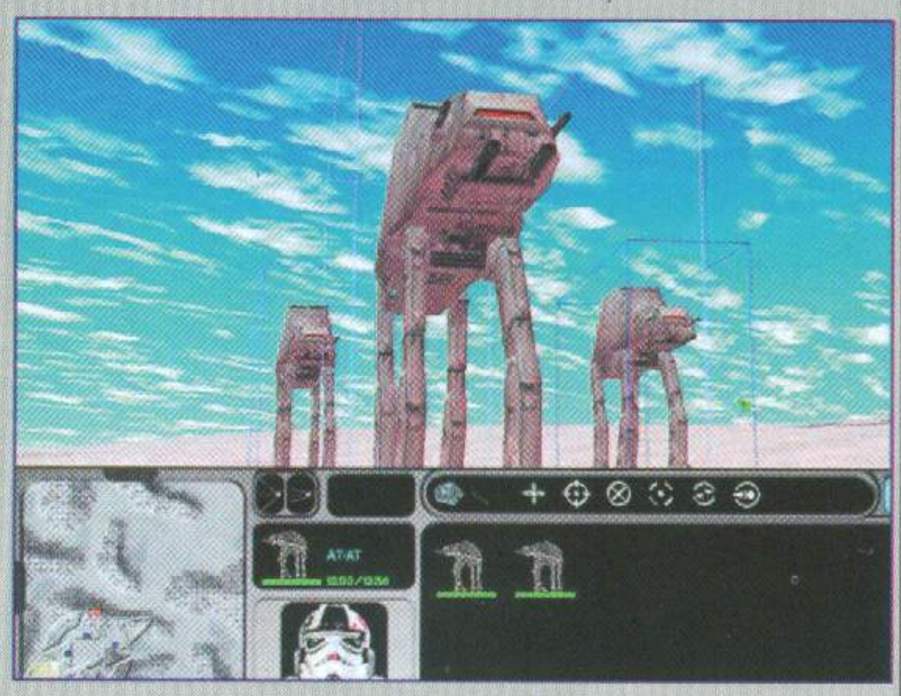


AT-PT (взето от комикси за Star Wars), X-Wing, Tie-Fighter, спидери ... списъкът е много дълъг. Очаквайте всички тези механични чудеса да се движат точно така, както и във филма. Разработчиците са обърнали специално внимание на траекториите, които различните кораби правят, докато летят и са ги имплементирали с точност до милиметър в играта, което идва да покаже, че във Force Commander детайлите ще са от особено голяма важност. Предполагам, че почитателите на Star Wars вече хлипат от радост и се опитват да извършват разни некоординирани движения на тялото си , като в същото време продължават да четат статията. При гореспоменатите личности със сигурност ще започне силен неконтролируем и неволеви процес на слюнкоотделяне, когато узнаят, че всички по-интересни герои от трилогията ще бъдат на ваше разположение по време на кампанията: Лея, Хан Соло, Дарт Вейдър и разбира се, моя любим персонаж - Чубака! В

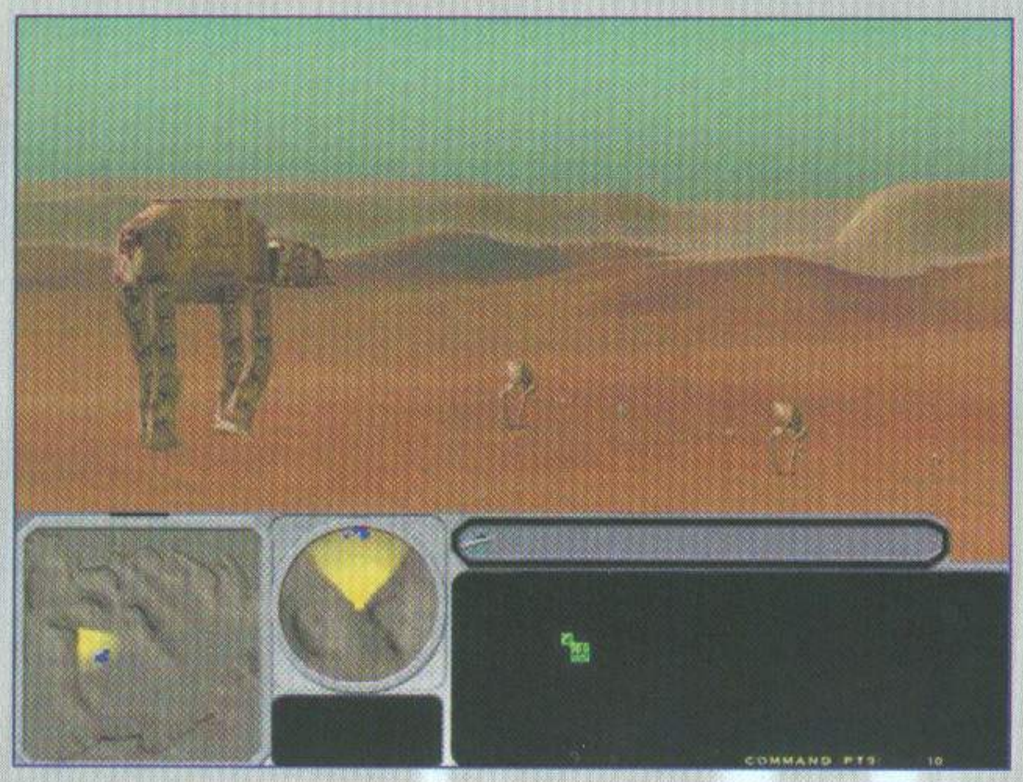
www.workshop.netbg.com
производител и разпространител: Lucas Arts интернет: www.lucasarts.com излива: началото на 2000

една мисия той е човекът, който ще трябва да открадне едно AT-AT от имперските сили и да разиграе отново сцената с Троянския Кон. Планетите, на които ще се биете ще ви бъдат до голяма степен познати. Ще се разхождате из ледената пустош на Hoth или на пръв поглед безлюдната пустиня на Tatooine. Създателите на играта са си понапрегнали малко въображението и са измислили нови терени, където ще се развива действието. Някои от тях са наистина интересни - например планета със силна вулканична дейност, чиито обитатели живеят от енергията на лавата, изобилстваща там. Тези сладури ще представляват неприятно допълнение към околната среда - ще могат да изсмукват енергия от вашите единици. Въобще обещанията са за една много интерактивна околна среда, но това сме го чували и преди - спомнете си C&C:Tiberian Sun.





На онези от вас, които не са припаднали от кеф от казаното досега, са посветени следващите няколко параграфа, където ще се опитам да ви предам малко от ентусиазма на авторите на Force Commander. Според тях, заглавието ще се различава значително от сивата маса от средностатистически игри, които ежедневно заливат потребителя. Склонен съм да се съглася с тях, но честно казано преди да видя играта, няма да се поддавам на някаква еуфория.



За разлика от мнозинството стратегии в реално време, Force Commander няма да предложи на играещия миниране, събиране на злато, диаманти, газ и прочие ресурси. Този елемент е напълно премахнат в играта. Авторите твърдят, че е абсурдно човек да строи база по време на разгоряща битка. Освен това материалите, от които се прави базата надали ще се намират на всички планети. По-логично е необходимите компоненти и войници да бъдат вече готови и сглобени. Това което ви трябва, се намира в огромни кораби-хангари. Ако искате нещо - поръчвате си го и готово. Както се казва по телевизията: "Пазарувайте докато стоите удобно на стола си!" Проблемите на тези доставки са няколко:



1. Совалката, която ще ви стовари екипировката/единиците или модулите за базата ви се движи с определена скорост (т.е. ще трябва да почакате).
2. Тя има определен капацитет - не можете да си поръчате 50 AT-AT и да изчистите картата с тях. Нито пък ще можете да поискате напълно построена и ъпгрейдвана сграда.
3. Имате определен брой Commander points, с които да можете да си поръчате всичките благинки. Толкова относно ръшовете в играта. Такива просто не може да има. Възниква логичният въпрос, как може човек да увеличи командните си точки и по този начин да има възможност да построи по-голяма армия. Отговорът засега е в изпълнението на определени мисии и задачи. По този начин играта придобива и някакъв приключенски елемент Ако ме попитате какво е положението в multiplayer, това вече няма да мога да ви отговоря. Честно да си кажа прерових много информация, но не успях да намеря отговор на този въпрос. Когато играта излезе, ще разберем. Докато сме на тема multiplayer, Force Commander ще предлага възможност за игра на до 4 човека по мрежа или Интернет. По отношение на типовете игри, Lucas Arts обещават невиждано разнообразие. Освен стандартните режими ще имате на разположение и capture the flag и light the beacons. Много ми е интересно, какъв ще бъде резултатът от тези изпълнения.

Другият основен въпрос, който сигурно си задавате е по отношение на баланса на единиците - във филма бунтовниците си бяха големи охлюви и не можеха да се противопоставят на мощната бойна машина на Империята. За да има справедливост, от Lucas Arts са измислили една купчина нови танкове и бойни машини, които да уравновесят нещата. Нещо важно за единиците в играта: те ще могат да трупат опит - като ще имат 3 нива. Повишаването на нивото на военната част ще я прави по-издръжлива и използваща по-нови технологии. Ще имате възможност да взимате определен брой единици от една мисия в друга и дори да ги именувате с имената на домашни си любимци. Комбинирането на две единици във Force Commander може да създаде трета, която да е много по-ефективна от двете военни части взети поотделно. Нещо, което другите разработчици трябваше да се сетят преди много, много време. Поздравления на Lucas Arts за доброто хрумване.

По отношение на контрола на единиците ви - той ще наподобява много повече този на двуизмерните стратегии, отколкото на триизмерните им събратя. Във Force Commander ще можете да задавате нивото на агресивност на единиците си, да сформирате групи, да си закачате камера към дадена група, така че удобно да проследявате движението им. Ако ви е необходим по-общ план на нещата - предвидена е камера тип "птичи поглед". По отношение на графиката - мисля, че не е необходимо да коментирам. 3D, макар и на картините от играта, които виждате да не изглежда като нещо впечатляващо. Ще видим дали няма да бъде разочароващо...

Дойде време и за заключителните думи. Force Commander би могло да бъде едно много добро заглавие, но все пак пред него стоят много въпроси. Играта има потенциал, друг е въпросът дали той ще бъде оползотворен или пропилян. Да се надяваме на първото. Остава ни единствено да почакаме няколко месеца и ще разберем дали си е струвало да чакаме.

Groove

strategy

NOX

NOX

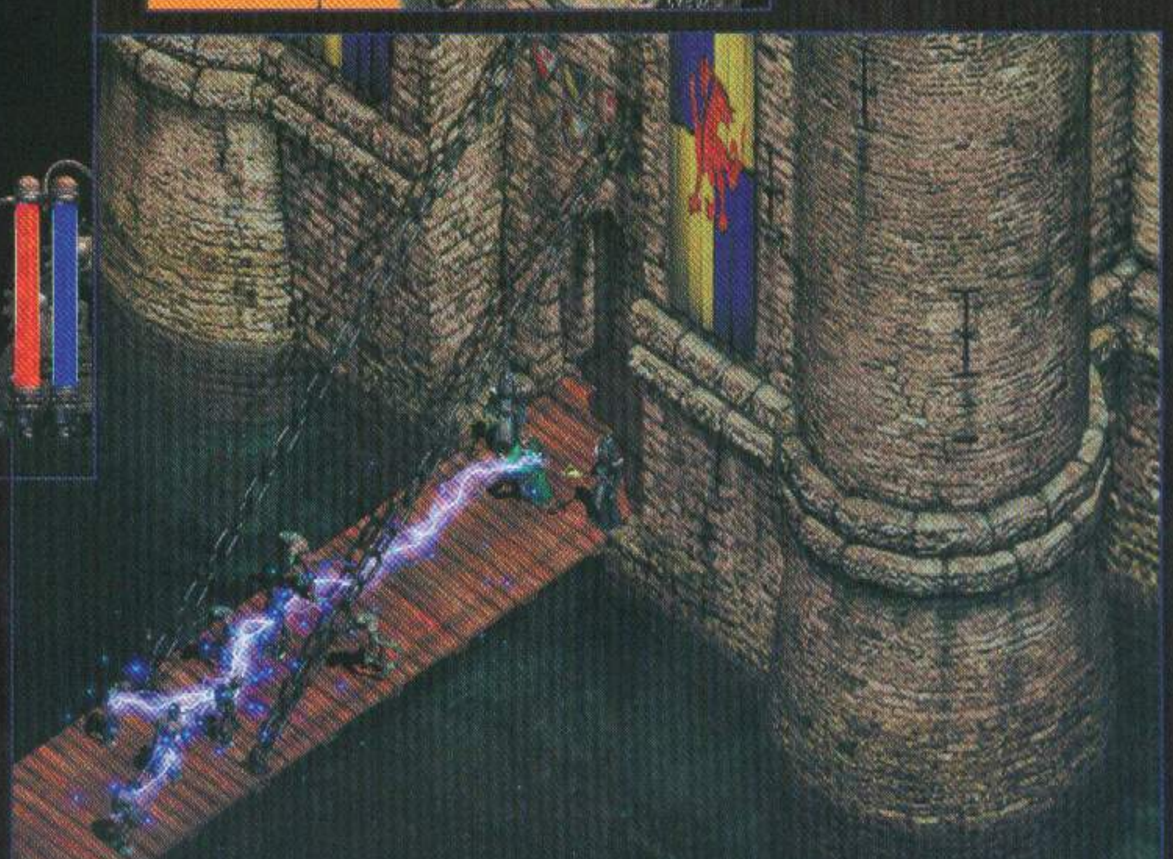


Айте още от началото да се разберем, за да няма после "ама защо...". Първо на първо аз не харесвам Diablo. Ама хич. Намирам за ужасно отегчително да се мотаеш из безкрайни, пък били и те произволно генериращи се, подземия и да се набираш върху двата бутона на мишката. Да не говорим, че елементите на RPG жанра, пред който се прекланям, са сведени до обиждащ ме мини-





мум. Второ на второ аз и Westwood не ги харесвам. Ама хич. Намирам за твърде нерационално да си купувам игрите им само защото анимациите между нивата са много яки, при положение, че наемът на видеокасетите в близкото клубче все още е около два бона, пък и за да видя следващите пет минути от филма от мен не се иска да колабирам от скука в продължение на половин час. Да не би да се чудите защо тогава именно аз съм седнал да пиша preview-то за бъдещото творение на Westwood, което по съвместителство е и Диабло-клонинг? Ами за да ви е гадно, бе скъпи читатели. Добре, де. Не се мусете. Ще пробвам да бъда обективен и да сведа ироничните си коментари до минимум. Само искам да ви предупредя да имате едно на ум докато четете тези редове. Всички видяхме на какво са способни хиените от марке-

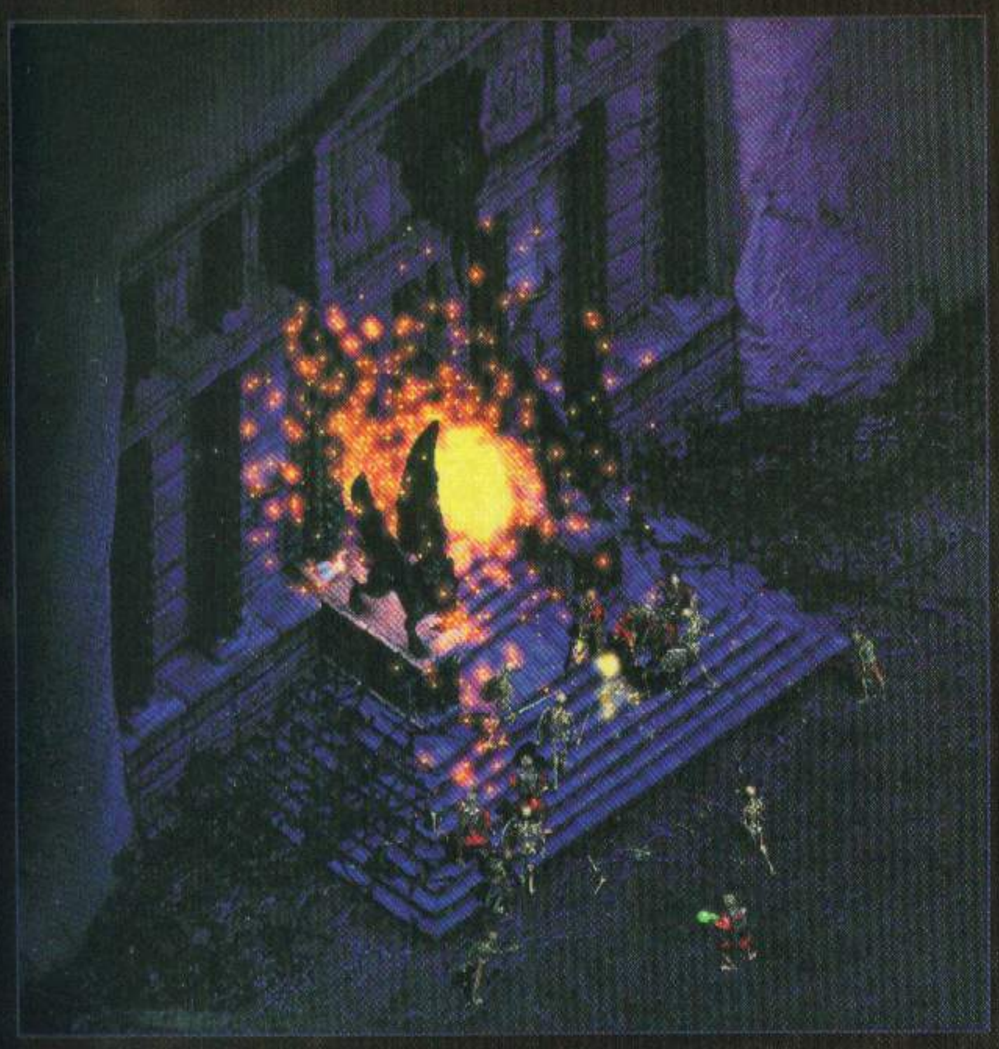


тинговия отдел на Westood, а повечето от информацията за това preview е дошла предимно от там.

Сега, както си му е редът (поне в статиите на Whisper) нека да започнем със сюжета на NOX. Той е... Амии... Абе, нека всеки от вас надхвърлил възрастта от седем години да прескочи направо на долния абзац, става ли? Добре. За радост на продължилите да четат ще кажа, че главният герой в бъдещата рожба на Westwood е американско хлапе, което бива всмукано в някаква видео игра и попада в друг свят. Дороти, трева да пасеш, скъпа. Онова с тайфуна си е направо битов реализъм. Целта на управляваното от вас капиталистче е да навлече яка броня върху ти-шърта и дънките си, да надере лошо лошия лошковец Nox (който и да е той) и да се върне вкъщи във Флорида (и аз искаааам) за вечеря.

Долният абзац. Тук ще си поговорим за по-интересни работи. Nox е action-RPG в стил Диабло. Камерата виси над главата над героя ви и с посочване и кликване вие го движите през многобройните външни и вътрешни локации в играта, трепейки пътьом чудовища и събирайки разни предмети. Трупате и опит, както си му е ред. Като казах герой- капиталистчето ще може да избира какъв да бъде в ширналия се пред него тайнствен виртуален





свят - воин (Fighter), заклинател (Conjurer) или магьосник (Wizard). Искате ли да Ви ги опиша по-подробно? Как не, бе? Аз да не ги превеждам тия работи за собствен кеф?!? Я четете!

FIGHTER

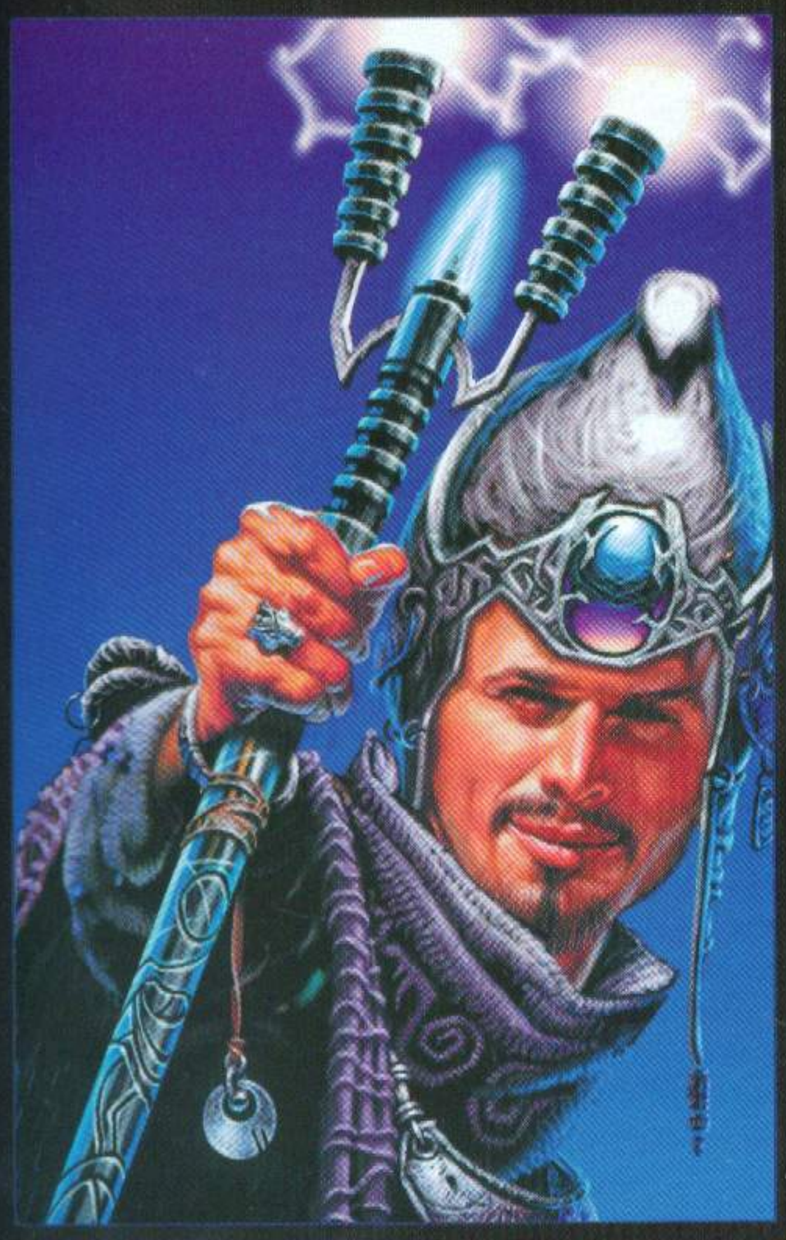
Най-мощният персонаж, както всички с IQ над 158 вече са се досетили. Има си богат средновековен арсенал (включващ мечове, брадви, копия и страховития Chakrum- стоманена звезда за хвърляне, която се връща окървавена в ръката му) и plate armor от последната есенно-зимна колекция на Калвин Клайн. В добавка воинът разполага и с няколко допълнителни умения:

-Warcry (Боен вик)- спича по-слабохарактерните врагове и магии

-Eye Of The Wolf (Окото на вълка)- позволява му да вижда разни работи, дето по идея не би трябвало да ги вижда (то с тези къси полички...)

-Tread Lightly (Леката стъпка)- с това умение воинът може да минава през магически капани без да ги активира

-Berserker Charge (Берсерк)- атака, която нанася огромни поражения на съществото, срещу което се е засилил нашият човек. Лошото е, че ако случайно го пропусне може да се млатне лошо в някоя стена. Сериозно.



-Repair (Поправка)- ясно си е

-Spell Block (Блокиране на заклинание)- ако воинът има щит и стои съвършено неподвижно може да отблъсне магическа атака и да я върне към подателя ѝ.

CONJURER

Майсторът на призоваването. Заклинателят оставя по-голямата част от боя на гадинките, които може да привика от разни незнайни измерения. Споменава се за Импчета, Каменни големи и Огрета. Основният проблем на заклинателя е, че е доста слаб физически и за разлика от магьосника разполага с твърде малко офанзивни заклинания, с които да нанася пряко поражение на противника и да зарежда капани (за тях ще Ви обясня след малко). На всичкото отгоре броят на съществата, които може да води със себе си е ограничен и е обратнопропорционален на силата им, а смъртта на всяко едно от тях води до леко намаляване на здравето на Conjurer-а. Горкият!

Snake

ZOOM
game shop
varna
ИГРИ
МУЛТИМЕДИЯ
ДЖОЙСТИЦИ
СИСТЕМИ
АКСЕСОАРИ
WORKSHOP
оторизиран дилър на ПУЛСАР

hired guns



Знаете ли колко милиарда долара е състоянието на Microsoft? Около 300. А на Intel? Запознати ли сте с факта, че само името McDonalds (не самата компания) струва повече от годишния брутен национален продукт на страната. Изобщо наясно ли сте, колко много пари на ден печелят компаниите? Сега си представете си един свят без Rolls Roys, Coca Cola, Milka, ID Software, Blizzard. Всичко е в ръцете на 3 фирми. Можете ли изобщо да осъзнаете какво означава това? Власт. Пълна неограничена власт. Най-големият опиат. Защото чувството, което те изпълва, когато можеш да правиш това, което искаш не може да се сравни с нищо друго. За радост това не е нашият свят. Но е мястото, където се развива действието в Hired Guns. Три компания са си поделили господството над тази алтернативна вселена като налагат ограничения върху употребата дори на храната и въздуха. По този начин те са направили от заселниците на Луитиенската звездна система роби. Но робската психика не се насажда лесно. За да се пречупи волята на хората тя трябва да се култивира с течение на времето, защото иначе възникват проблеми.



Майлс Кърчер не е от тези хора, които ще оставят някой да ги мачка. Един от най-отявлените противници на системата, той събира още трима от най-добрите наемници, които може да намери и се възправя срещу хегемонията на трите корпорации. Четирима смъртни срещу цялата планета - надали имат големи шансове за успех. Това би казал всеки, който не познава групата на Кърчер. Тя включва 25-годишен експерт по малокалибрени пушкала, който има невероятни способности и може да се регенерира и да лекува другарите си, 110 годишния регенриран киборг Мириел, който се е специализирал в проникване в системи с високо ниво на сигурност и още един експерт. Прибавете и самият Кърчер - човек, който не бихте искали да се бие от другата страна на барикадата и ще започнете да се замисляте, дали задачата им е толкова невъзможна. Толкова относно историята на играта.



Hired Guns е римейк на класиката със същото име, излязла през 1993 година за Амига и PC. Честно казано не съм играл на нея, но със сигурност няма да пропусна това заглавие. Защо ли? Ами дочетете статията и Вие ще разберете.

Ако сте хвърлили някое друго око на картинките на статията със сигурност са Ви направили впечатление няколко неща. Първото

www.workshop.netbg.com
производител: VR-1 разпространител: Psignosis интернет: www.psygnosis.com излиза: началото на 2000

е, че графиката на играта е много добра, а втората, че екранът ви е разделен на четири. Започвам обясненията като раците - отпред назад.
По подобие на старата класика Space Marines, вие ще управлявате и четиримата наемници едновременно. Ще можете да превключвате на всеки един от вашите подопечни да се вмъкнете в неговата кожа, докато наблюдавате какво правят останалите трима тиквеници. В Space Marines този split-screen режим беше отвратителен, поради простата причина, че малката разделителна способност и четирите еднакви по големина прозореца не спомагаха за особено много на удоволствието на играта. С напредването на технологията, системата може да бъде направена много по-добра. Дали това ще бъде факт, остава само да почакаме и ще видим.
Какви са предимствата на този split-screen? 1. Можете да го изключите, ако ви дразни и така ще превърнете Hired Guns в обикновен first person shooter (FPS). 2. Предимство на този режим на игра е разнообразието на мисиите, които могат да бъдат измислени от single player-а. Създателите на играта са решили да използват възможностите, които предлага управлението на четирима човека с различни способности. Логически загадки, места, на които ще се нуждаете от точно определен член на екипа ви, необходимостта тактически зряло да управлявате екипа си... И всичко това задвижвано от добре разказана история, която си е поставила за цел да конкурира не кой да е, а Half-Life. Както казва Крис Костър: "В Hired Guns ние ще се опитаме да постигнем футуристичното усещане на System Shock, примесено с ярките неонови цветове на Forsaken и някои от елементите на играта в екип на Rainbow Six". Както забелязвате, създателите на играта не страдат от липса на самочувствие. Какво принципно ново смятат да предложат VR-1 на играчите, освен възможността да следите действието от гледната точка на четирима човека едновременно?
Всъщност добре познатите елементи на един FPS, но подобрени на n-та степен. Да вземем за пример оръжията в играта. Макар и футуристични, те се базират на механиката на сегашните пушкала. Създателите на играта са твърдо убедени, че новите технологии се разработват въз основа на тогавашните такива и поради тази причина не очаквайте някакви мега-оригинални оръжия. Някои от вашите визитни картички, които ще раздавате на почитателите са: гранатомет, антигравитационни гранати, плазмена резачка, снайпер и подобни красоти. В Hired Guns ще видите по-скоро реалистични железа.
От VR-1 са се постарали да покажат бъдещето в максимално правдоподобни окраски. Стремежът към реализъм например ще има отражение върху предметите, които ще намирате. Не очаквайте така нужните амуниции да се въргалят по улиците, подхванати от вятъра. Също така надали и в аптеката ще намерите новото оръжие. Всичко ще е там, където е най-логично да бъде намерено. Някои от най-трудните загадки дори ще бъдат свързани с това да се докопате до поредното пушкало. Що се отнася до нивата в играта, те ще бъдат изключително разнообразни, като в тях ще се редуват природни (и не чак толкова природни) сцени на открито с екшън в сграда. Пригответе се да минете през градове, руини, затворнически планети, транспортни станции, атомни централи, инсталации за нискотемпературно съхранение на стоки и прочие фантастични местонахождения. Там изглежда няма да се ходите на пикник - подгответе се за някои особено неприятни изненади.







Тъй като знам, каква е съдбата на приносителите на лоши новини наистина ми е неприятно, че трябва да напиша следващите редове. Автор на Изкуствения Интелект е бившия рейнджър Чарлз Ферис. Отгатнете как ще се движат гадините, които контролира компютъра? С една дума: интелигентно. Безвъзвратно е отминало времето на малоумните извънземни, които се тълпят към Вас с надеждата за пожизнена пенсия на жената след смъртта им. В Hired Guns противниците ще избират метод на действие, който да им гарантира максимална ефективно. Все пак в зависимост от това какъв тип са вразите, те имат характерно поведение. Например роботите имат най-редуцираното чувство за самосъхранение. Тяхната единствена цел е да ви нанесат максимално количество вреди. Животните си имат собствени инстинкти и когато нещата станат напечени, ще се опитат да си оберат крушите по най-бързия и същевременно естетически издържан начин. Хората ще ви създават най-голям проблем с техните организирани акции. Има и светлина в края тунела - вашите трима помощници, също ще се управляват интелигентно от компютъра. Те ще ви следват по възможно най-добър начин, ще влизат в битка когато е необходимо и ще се изтеглят, когато ножът опре до кокала. Само се надявам Изкуствения Интелект на чудовищата да не бъде много по-добър от този на вашите наемници, защото това ще си бъде чиста проба дискриминация.
Другата опция е тримата да са Пешо, Гошо и Гарибалди от кварталния клуб. Кооперативният multiplayer скоро ще бъде издигнат до нови висоти благодарение на Hired Guns. Това е поне надеждата на VR-1 и макар, че основният акцент ще падне върху single-player-а, в момента се работи усилено по нови multiplayer възможности.
Engine-ът на играта е модификация на Unreal. Той е бил преработен почти основно, за да можете да наблюдавате от четири гледни точки едновременно. Също така VR-1 са положили кански усилия, за да успеят да постигнат различно многоцветно осветляване на пейзажа. Както виждате от картинките - справили са се повече от успешно. И така тренирайте си multi-tasking-а защото през 2000 година ще имате възможност да се потопите в света на Лутиен и да освободите населението от игото на злите капиталисти. Дотогава приятно игране на Quake и писане на съчинение по литература.

Groove

millennium racer

Бяхме поседнали кротко с един приятел - да речем, преди около месец - и си отпивахме от биричките, радвайки се на живота. В подобни случаи гледам да отбягвам темата "компютърни игри" като чума, защото човек трябва да има и други теми в репертоара си, мамка му, ако и в известен смисъл да си вади с това хляба. Гледам, но все не успявам. Така че и този път нещата неизбежно се завъртяха около графики, геймплеи, левъл дизайн, мултиплейъри и въобще все неща, дето, проклет да съм, ако не ги изхвърля някой ден от речника си.

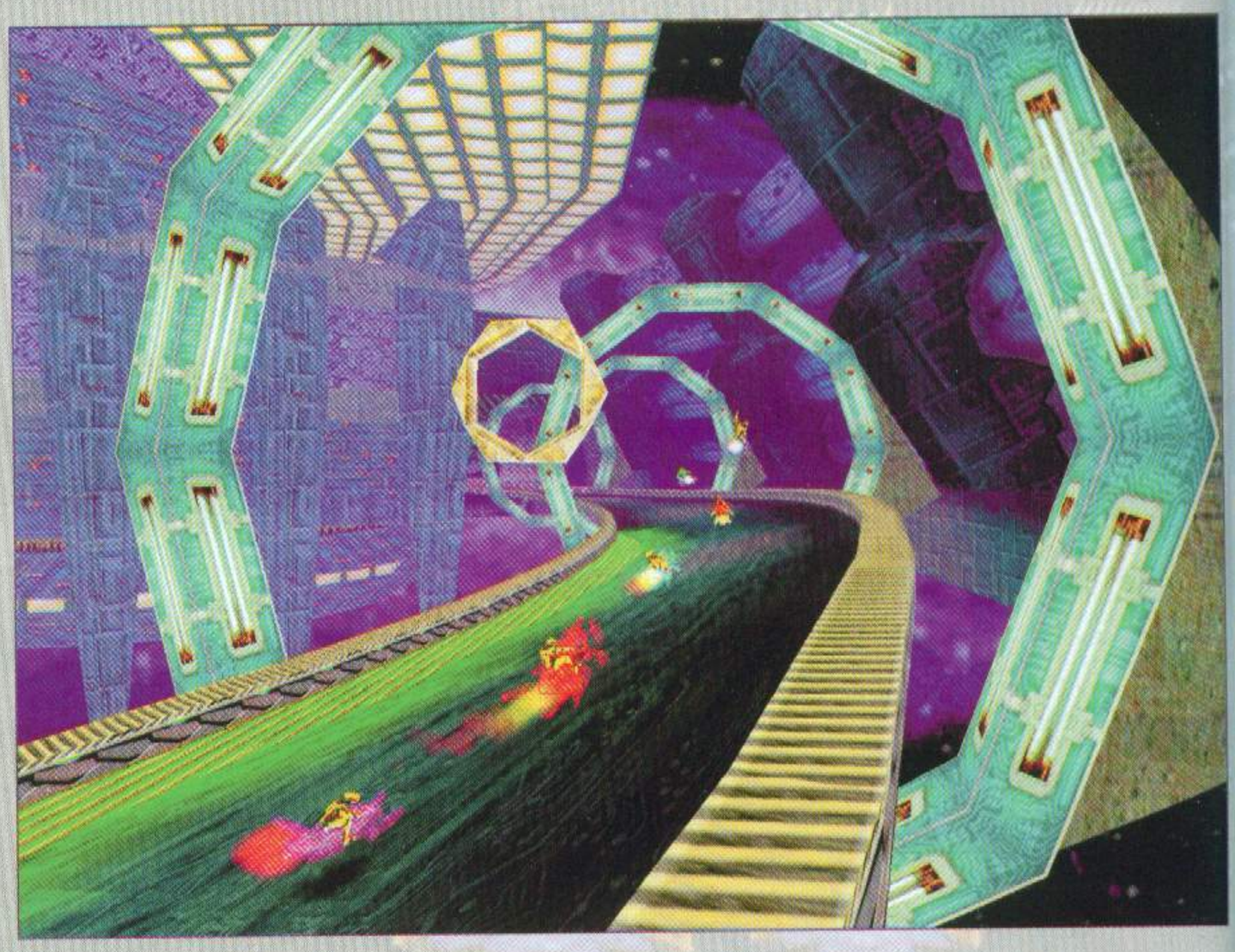
Та приказвахме си с моя човек за едно, после за друго, и така по някое време стигнахме до простичкия факт, че от "Матрицата" - логично - става супер игра само дето най-вероятно пак ще я осерат като всяка друга преди, правена по филм. Тук в разговора благотворно се намеси темата кино и моят човек взе че изтърси - "а бе ти спомняш ли си един филм на времето, казваше се Трон?" "Айде сега ще се обиждаме" - викам му аз. "Аз за моя филм мило и драго, само дето посмъртно не мога да го открия" - добавих после. Последва кратко, но съдържателно хвалебствие на тема "Трон", изпято на два гласа и завършило в пълно единодушие.

Опа-а, май пак съм на път да ви изтърва като читатели. Какво да се прави, непрекъснато забравям, че 1983 не беше точно вчера, че аз вече не съм 17, и че тези, които днес са на толкова, съвсем спокойно може и да не са чували за филм, правен - според техните стандарти - малко след края на Втората световна война. Добре, ще вървим стъпка по стъпка.

Някога, много отдавна, когато компютърната анимация беше все още по-скоро свещенодействие, отколкото занаят, а компютрите правеха първите си стъпки като геймърска платформа, на някой си Стивън Лисбъргър му хрумна да направи фантастичен филм, в който действието да се развива паралелно в света на хората и във виртуалния свят на компютрите. Вече започва да ви звучи познато, нали? Дали пък няма да ви прозвучи още по-познато, ако уточня, че главният злодей в историята е самообучаваща се програма, която постепенно е развила свой независим изкуствен интелект? Преди да побързате, обаче, да обявите всичко това за безнадеждно изтъркано, ще ви припомня, че си говорим за началото на 80-те. А-хаа, точно така, тогава все още никой не се беше сетил за тия работи.

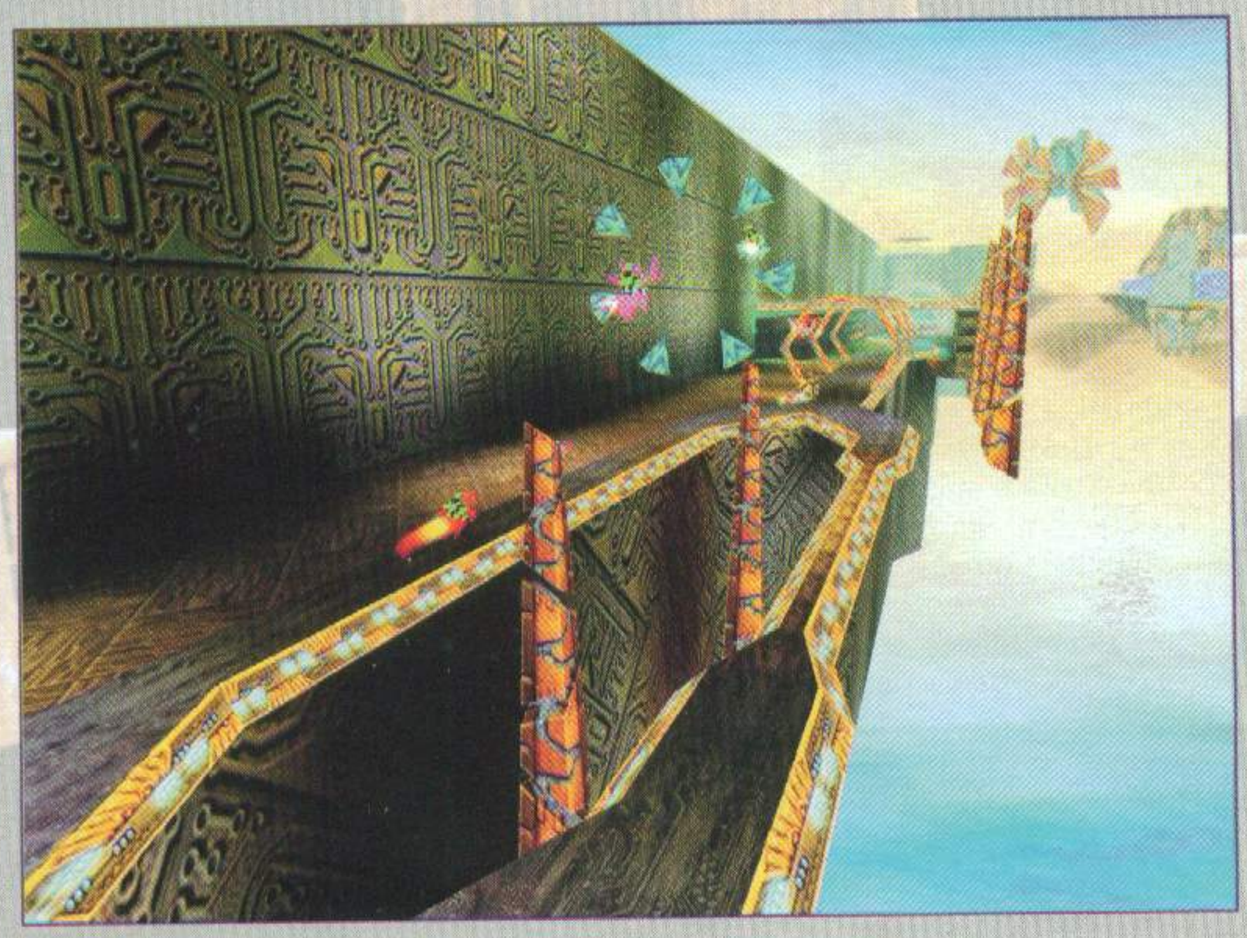
И тъй, филмът, кръстен "Трон" наистина видя бял свят и всички се скъсаха да говорят за него, най-малкото по две причини. Причина №1 - това беше първият филм използвал компютърна анимация. С обща продължителност от "цели" 20 минути, при това! Да се постигне нещо подобно с компютрите от онова време трябва да е било истински героизъм в мирно време. Доста скъпоструващ героизъм, бих добавил, което ни отвежда до причина №2 - космическият за онова време бюджет от 20 милиона долара. В наши дни толкова струва един трилър без грам спец ефекти в него (най-вече благодарение на космическите хонорари на актьорите), но в началото на 80-те това все още бяха всичките пари на света.

Накратко "Трон" разказва историята на Флин, адски талантлив програмист (в ролята Джеф Бриджис), който неволно е създал чудовище. Замислен като проста, дружелюбна самообучаваща се програмка, Мастър Контрол постепенно трупа познания и опит, за да реши накрая, че всъщност е... Бог. Флин се опитва да спре овреме своето "отроче", но вместо това се оказва в доста деликатна ситуация. Налага му се да води битката не на свой терен - в света на хората, а в софтуерната Вселена, където Мастър Контрол наистина е бог, при това с главно "Б". В тази Вселена Флин вече не е всемогъщ потребител (така програмите наричат хората), а просто поредната обслужваща програма. Налага му се да се справи с доста непривични занимания, голяма част от които са свързани с написаните от самия него видео игри. Проблемът е, че в света на програмите номерът с безкрайните животи просто не минава - загинеш ли веднъж в играта, просто си оставаш мъртъв за цял живот. Едва ли е нужно да уточнявам, че братята Уашовски (режисьорите на "Матрицата") явно са гледали "Трон" и то неведнъж.



Ами хубаво. И все пак кому беше нужен целият този пролог? На вас, като начало, в случай - разбира се - че не сте гледали "Трон". Защото половината от очарованието на Millennium Racer, главната тема на това писание, се дължи именно на сходството с атмосферата на онова наистина културно нещо, наречено "Трон".

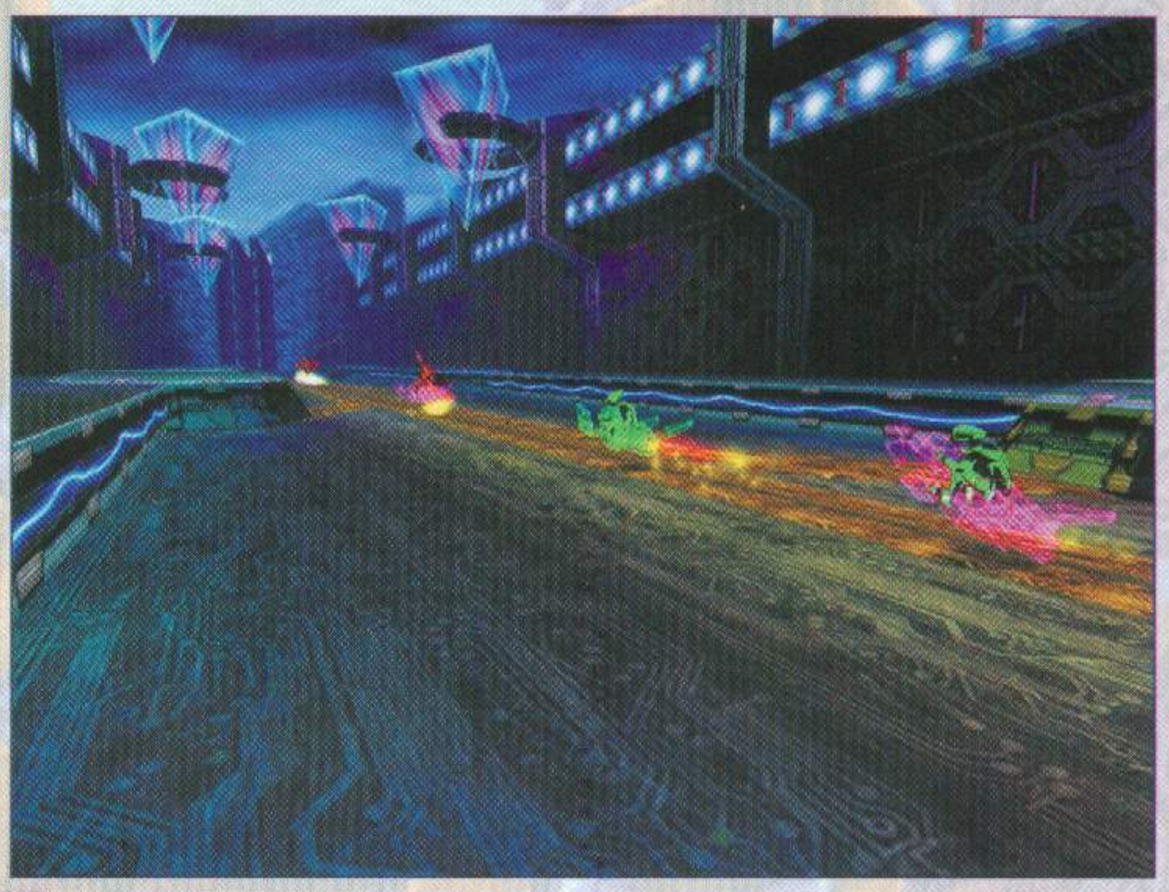
Действието отново се развива в алтернативна софтуерна Вселена. В началото на третото хилядолетие Word Wide Web-ът се е разраснал като никога досега и единственото ограничение пред него идва от опасността от задръстване на информационните магистрали. Този малък проблем има само едно ре

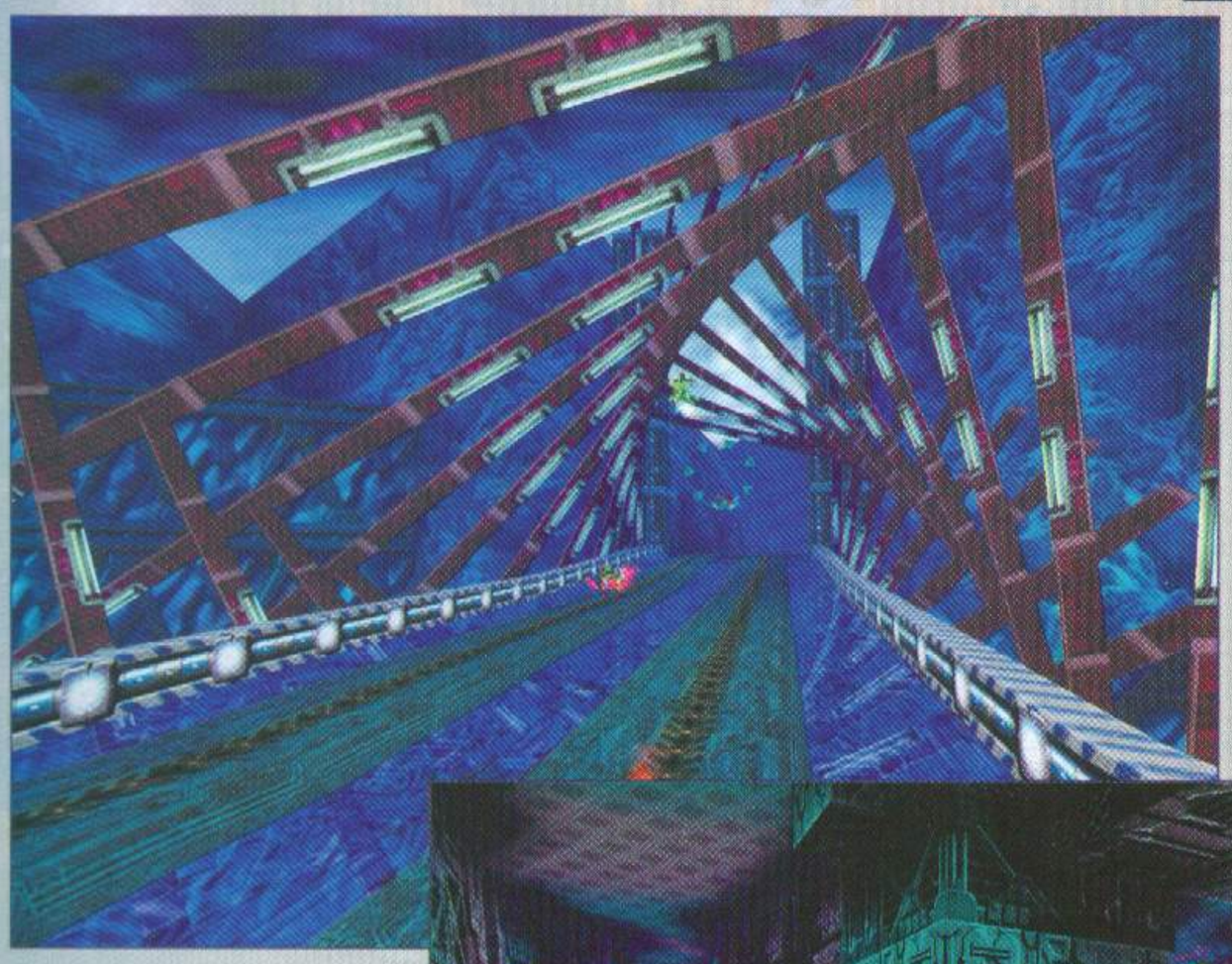


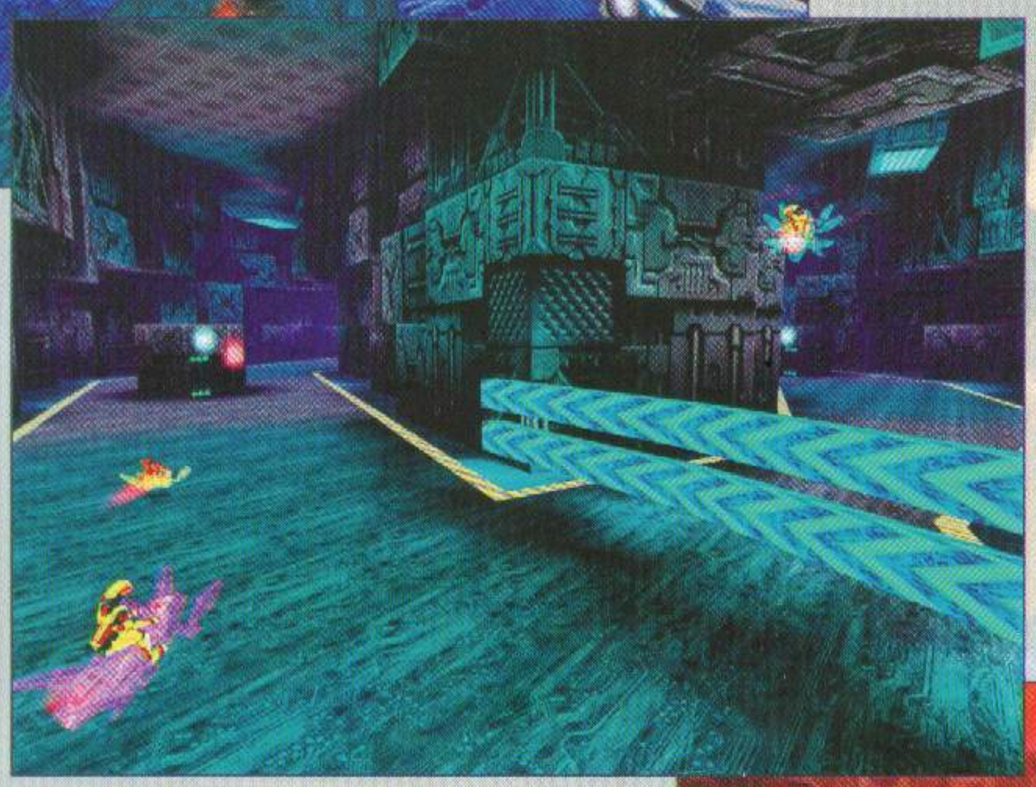
www.workshop.netbg.com
производител и разпространител Cryo Interactive интернет: www.cryo-interactive.com

шение и то се нарича скорост. Нетуърк геймърите могат да "транспортират" жизнено важна информация като пренесат своя виртуален "аз" в света на Мрежата и "настъпят" до дупка "газта" на своите виртуални байкове. Да, това прави доста кавички за едно изречение, но никак не ми се иска да ме разберете буквално, защото това би развалило цялата магия на Millennium Racer. Но нека все пак си продължа мисълта. Ползата от цялото надпреварване по Net-а е много проста - пристигналият първи прибира всичко. Цялата информация, цялата слава, цялото удоволствие от нетсърфинга!

Няма начин вече да не сте разбрали поне приблизително за какво става въпрос. Millennium Racer е футуристична надпревара (за да не казвам още веднъж "рейсър") в един измислен свят с измислени правила и особености, което го прави още по-интересен. Този път превозните средства (наречете ги ако щете "болиди", ако щете "под"-ове или пък "ховъркрафт"-и, ваша си работа) са кръстени условно "байкове", най вече заради факта, че състезателите ги възсядат. С това приликата с мотоциклета комай се изчерпва, защото въпросните байкове приличат по-скоро на паякообразни, сухоземни джетове върху силова възглавница, движени от реактивен







двигател (последният да затвори вратата). Корпусите на байковете са полупрозрачни и това допълнително подсилва усещането за състезание в една различна реалност, в която скоростта и маневреността не зависят от земното притегляне и степента на сцепление.

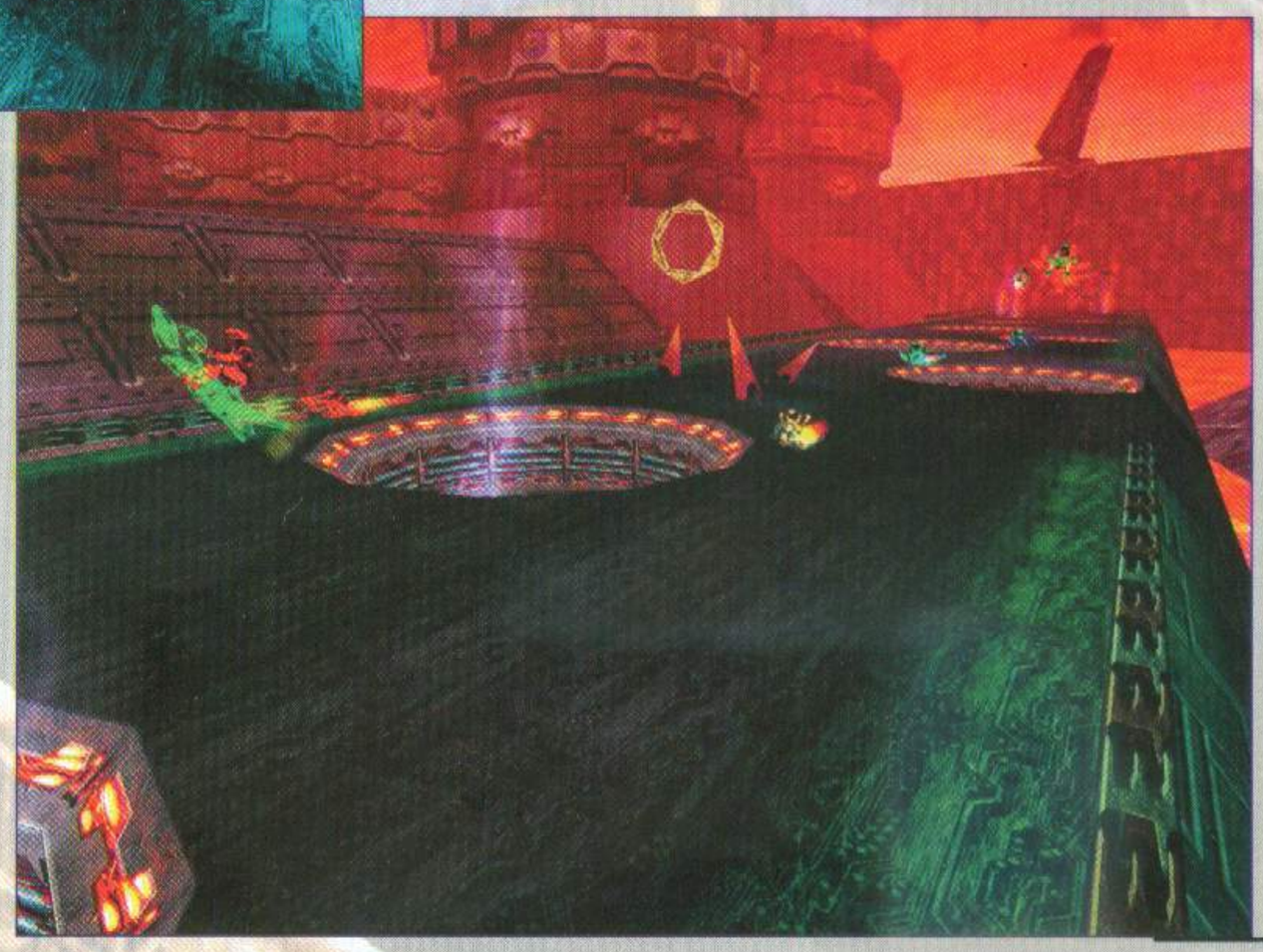
На свой ред тъй наречените писти са може би нещото в играта, което най-силно напомня за атмосферата на "Трон". Най-общо казано дизайнът им прилича на гледана под лупа повърхност на електронна платка. Разбира се, надпреварата не протича само в една равнина, защото тогава целият купон щеше да изтънее сериозно. Вместо това левъл дизайнерите на Millennium Racer са спретнали един истински тримерен пъзел, през който трябва да се прелетите с възможно най-висока скорост. Името на една от основните трънки в тази игра определено е "алтернатива", защото пътищата, по които можете да преминете едно трасе, са ако не безкрайни, то поне адски много на брой. Всяка от пистите е разположена на няколко нива, всяко от които крие своите предимства и рискове. Ускоряващи платформи, забавящи платформи, шорткът-ове, пропадания, тунели, висящи във въздуха кръгове, преминаването през които ви дава допълнително ускорение и прочее, и прочее. Адски забавно е да следиш противника, който се движи по платформата под теб и явно се чуди къде, по дяволите, си се дянал. Разликата в характеристиките на байковете далеч не е толкова драстична и затова повечето състезания се решават най-вече от броя на ускоряващите платформи, за които си успял да се включиш. Повечето от тях са буквално забити на майната си, но пък това те кара да се чувстваш десет пъти по-гот след като успееш да ги намериш и - разбира се - да се задържиш върху тях достатъчно дълго, което също не е никак лека работа.

Като цяло Millennium Racer е едно адски прилепчиво забавление, от което трудно можеш да се откъснеш. При това не трябва да се забравя, че всички тия впечатления са прихванати от бета версията на играта. До излизането на Millennium Racer в средата на декември остава много малко време, но си мисля, че от финалния вариант могат да се очакват още изненади. Като например убийствен саундтрак, нещо повече от задължително за игрите, издавани от Cryo Interactive. В рекламния флаер на играта се обещават земетръсни бийтове и умопомрачителни транс и техно ритми. Направо не ми се мисли какво ли ще е усещането, ако хората от Cryo успеят за пореден път да намерят перфектния музикален фон.

Мултиплейър естествено ще има и как иначе след като тази игра просто е създадена, за да бъде играна в мрежа. Максималният брой на участниците е 8, което не е нито твърде много, нито твърде малко. Тук му е мястото да кажа две думи и за друго едно интересно хрумване на създателите на играта - възможността да си запишеш гейм профил. Казано накратко гейм профилът ще представлява запис на начина, по който си преминал една или друга писта. Въведен в системата на играта, този профил ще може да бъде възпроизведен просто като поредния участник в надпреварата без да е необходимо неговият "автор" да участва на живо. Един вид рейсинг бот, мен ако питате. Не знам как ще сработи всичко това в действителност, но със сигурност звучи любопитно.

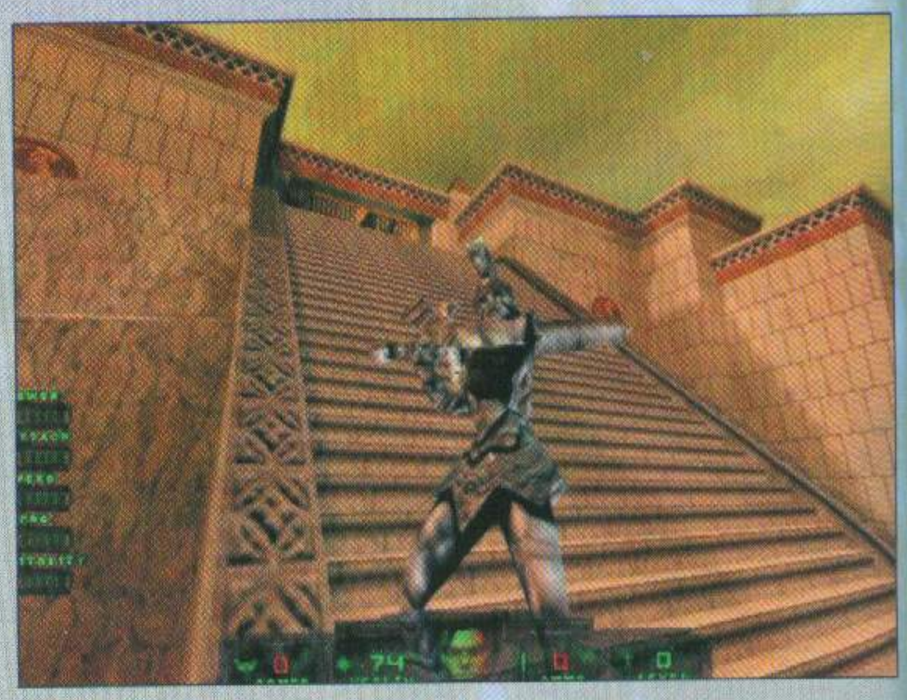
Накратко - да живеят РАЗЛИЧНИТЕ игри!

Da Chief



daikatana

Когато преди няколко години Джон Ромеро напусна с гръм и трясък ID Software, той се закани, че скоро ще покаже на света как се правят игри. Това, което показа до днес, се изчерпва само със среден пръст и Dominion - една толкова нескопосана игра, че чак на мен ми стана неудобно заради него.
Е, сега вече сме изправени на прага на чудото, с което Ромеро се надява да възкреси повмирисаната си репутация. С една дума - Daikatana.
Бързам да уточня, че материалите, които ще прочетете са изцяло базирани на информацията, която се появи за играта в Интернет и в специализираната западна преса, така че адресирайте някъде другаде ругатните си, ако Daikatana не оправдае големите ви очаквания, когато (и ако) излезе около Коледа.
Защо големи очаквания?
Защото ако всичко, което ще прочетете в следващите редове се окаже вярно, Daikatana ще превземе сърцата ви.



Столетия по-късно потомък на рода Ебихара открил лекарство против болестта на новото време, вирусът MMP (Mutagenic Marburg Pox filovirus) и освободил човечеството от кошмарната напаст.
В "наши" дни д-р Тоширо ръководел експедиция, която се натъкнала на легендарния меч, заровен дълбоко в недрата на планината. Преди да успее да го изследва, Daikatana бил откраднат. Похитителят му, Кейдж Мишима, потомък на клана Мишима, използвал оръжието, върнал се назад във времето и откраднал лекарството против страшния вирус. Така, той променил историята и светът днес отново изнемогва под бича на чумата. Представяйки лекът за свое откритие, той бързо натрупал несметно богатство и управлявал светът. С парите си, Кейдж Мишима издигнал непревземаема крепост, в която пазел Daikatana.
Векове отминали, но кръвната вражда между родовете Ебихара и Мишима победила времето и просъществувала, за да докара света до катастрофа.
Дъщерята на д-р Тоширо тръгнала след злодея, но била пленена и сега гниела в някоя от килиите на крепостта. Д-р Тоширо молел Хиро да спаси дъщеря му, да намери Daikatana и да върне историята такава каквато е била.
Защо точно него ли? Ами защото пра-пра-пра дядото на Хиро, преди много, много години, в древна Япония, бил легендарен майстор и човекът изковал Daikatana. Хиро се съгласява, а Хиро всъщност стевие. Играта започва.



*****

Daikatana е 3D Shooter.
Ромеро е решил обаче, да се откъсне от традициите на жанра и да отиде по-далеч. И така, в играта вече няма да сте сами, ще имате компания. Трудно е все още да се каже дали допълнителните персонажи ще обогатят геймплея или ще го усложнят до степен да го направят непривлекателен. Но за това след малко.
Сценарият ще ви преведе през четири различни епизода. Освен различни места по Земята, епизодите ще изобразяват и различни епохи - Япония от далечното бъдеще, древна Гърция, средновековна Норвегия и футуристичния Сан Франциско. 24-те нива са равномерно разпределени в тези четири свята, като във всеки от тях ще има средно около 3 карти за преминаване. Освен уникалната си атмосфера и чудовища, те ще ви предоставят и специфични оръжия, които няма да можете да пренасяте в следващите епизоди. По-надолу ще прочетете за какво става дума, но от сега мога да споделя, че ако идеите на създателите бъдат добре реализирани, в крайна сметка може да се окаже, че дългото чакане и безбройните отлагания на излизането на играта са си стрували.

И така, Историята:
2455 година. Хиро Миямото се упражнява в доджото си в бои с меч, когато при него идва един отчаян учен - д-р Тоширо Ебихара, с молба за помощ. Изстрадалият доктор разказва следната история:
Някога, в древна Япония легендарният майстор Усаги Миямото се изкачил на планината Фуджияма, за да завърши делото на живота си - мечът Daikatana, способен да пренесе човек във времето. Мечът бил поръчан от водачът на клана Мишима, Осака Мишима. Миямото разбрал, че Осака е недостоен за меча и вместо на него, го предоставил на съперникът му Инширо Ебихара. Ебихара унищожил клана Мишима, но осъзнавайки, колко гибелен може да бъде мечът и каква огромна мощ крие, той го хвърлил в кратера на вулкан с надеждата, че го е погребал завинаги.



производител: ION Storm разпространител: Eidos интернет: www.lucasarts.com
www.workshop.netbg.com

ГЕРОИТЕ

Ще имате двама помощници. Идеята на авторите е, те да разнообразят скучното лутане из нивата. Това са Микико Ебихара (дъщерята на доктора) и Суперфлай Джонсън (надзирател в крепостта на Кейдж Мишима). Проблемът с тях, така както го виждам аз, е, че трябва да ги опазите живи. Умре ли някой от приятелите ви, ще трябва да презаредите играта. От друга страна се предвижда те наистина да вършат някаква работа и доста да ви помогнат в напрегнатите моменти на битките. За да се изключи възможността да ви "похарчат" в мелето и да ви направят част от новия дизайн на стените наоколо, наред с гадовете, е предвидено във всеки епизод те да използват само 3 оръжия и нито едно от тях да не предизвиква ударна вълна или да е за масово унищожение. Ще можете да ги управлявате с команди (включително и Stay - стой на място), които да извиквате от конзолата или с клавиш (шорткът). Когато здравето им намалее или амуницииите са им на изчерпване, те ще ви попитат могат ли да вземат такива когато ги видят или не. Освен с команди, спътниците ви ще се управляват и от собствен изкуствен интелект. Те сами ще намират пътя и ще ви следват без да има нужда да ги изчаквате. Така например, ако се качите на асансьор, те сами ще си намерят бутона, който им е необходим и ще ви догонят, но ако скочите от балкон, другарите ви ще се върнат назад и следвайки най-краткия маршрут ще дойдат при вас. Дори е предвиден и примитивен инстинкт за самосъхранение - когато са сериозно пострадали или вече нямат муниции, те ще се отдръпнат на безопасно разстояние от боя, докато не си намерят аптечки и боеприпаси. Освен това ще вземат и участие в разрешаването на пъзелите със информацията, която ще ви предоставят. Първият епизод ще го започнете сам, по някое време към вас ще се присъедини Суперфлай, а в края му ще освободите и Мичико.

ЕПИЗОДИТЕ

Футуристична Япония.

Това е началният епизод на Daikatana.

Ще се озовете в токсично блато. Там протича действието първите няколко нива. Трябва да го преминете, за да стигнете до крепостта на Мишима. Дебел слой непрогледен прахоляк покрива небето, добавяйки реализъм и усещане за безпокойство. Тук там се вижда по някой бурен, парче торф или тясна дупка в скалите, които разнообразяват мочурливия пейзаж. Чудовищата тук, както и в целия епизод са роботи. Механизирани жаби, ще изскачат от блатото с бясна скорост и ще връхлитат направо върху главите ви. Роботизирани комари ще се появяват изневиделица като от нищото и ще ви нападат. По-късно в нивото, ще се натъкнете и на Robocroc (крокодил-робот). Той няма да е толкова бърз, колкото останалите обитатели на блатото, но ще е сред най-кръвожадните и кошмарни чудовища в играта. В края на блатото е входа към крепостта на Мишима.

Крепостта от вътре доста ще контрастира с пейзажа навън. Дизайнът на нивата ще е предимно тип футуристична индустриална зона. Лабиринт от подземия и десетки лаборатории. Железни пръти, пробити тръби и метални решетки покриващи пода, ще са най-често срещаните предмети. Доста от местата може би ще ви напомнят скучната кафявост на Quake. Гадовете тук ще се състоят предимно от огромни, тежки роботи и хора от охраната. С малко изключения повечето роботи ще имат директна атака, така че ще е най-добре да ги обстрелвате от разстояние. Според схващанията на самия Джон Ромеро, всички биологични врагове би трябвало да експлоадират, изхвърляйки късове от телата си и килограми кръв навсякъде. Така че убийството на гадовете ще задоволи извратените копелета между вас (и мен също, признавам си). Част от оръжията на първия епизод са познати вече на онези от вас, които са изиграли демото. Основното оръжие е disruptor glove - механични ръкавици, които нанасят прилични щети, но за това е нужен директен контакт с гада. Йонният бластер (ion blaster) е енергийно оръжие, изстрелващо зелени топки от йонизирана енергия, които могат да рикошират от 2 стени преди да се разсеят. Shotcyler-а е подобрена пушка, която изяжда пълнител с 6 куршума за отрицателно време и после презарежда. Sidewinder-а е двуцевен ракетомет, стрелящ с по 2 въртящи се в спирала ракети. Shockwave-а е първото оръжие за масово изтребление, пускащо бавно носеща се метална сфера, която избухва в пръстени от разрушителна енергия, изби-



вайки гадовете до крак.

Музиката за първите 3 епизода е на Уил Локонто и се усеща като японско техно. Тоест това са някои от вашите любими данс хитове от някой клуб, но вместо синтезатор има внесени звуци от ориенталски музикални инструменти.



Древна Гърция.

Действието се развива през 1200г пр.н.е., когато повечето митове са в разцвет и някои от тях се появяват в самата игра. Този епизод май ще е и най-красивият. Това няма да е заради дизайна или спецефектите, а просто поради реалистичното оцветяване - рядко в игра се вижда зелена трева, жълто-оранжево слънце или синьо небе. Оттук насетне светло синия цвят на водата се списва идеално, както и белият мрамор на храмовете. Светлинните отблясъци от факлите и фенерите също ще се вместват перфектно в околната среда и наистина ще ви приобщят дълбоко към действието. Самите нива пък ще са смесица от открити пространства, планински пещери и интериори на храмове. Няколко от тях ще са исторически гръцки места, но повечето ще са взети направо от митологията - дворецът на крал Минос, катакомбите на Минотавъра, леговището на Медуза, Акрополиса или Партенона. Чудовищата тук ще са смесица от митологични и реални - малки и големи паяци, центурриони, скелети, грифони, харпии и статуи в колони с форма на жена. Скелетите ще тичат и ще ви атакуват директно с ятагани (к'ви са тия ятагани в древна Гърция, пък и тия скелети, Един са-



мо Ромеро знае), като дори ще могат да залягат ако ги стреляте с нещо отдалече. Големите паяци ще Ви гонят навсякъде и ще нанасят доста щети, но дребните ще са тези, които могат да се окажат главни действащи лица в среднощните Ви кошмари - бързи, енергични, настървени, сръчни и смъртоносни. Грифоните са едни от най-страховитите и често срещани врагове из това ниво. Дълго преди да ги зърнете ще чуете звука от крилете им, разсичащи въздуха с трясък. Те имат изпепеляваща атака. Когато не могат вече да Ви следват от въздуха, грифоните ще се спуснат на земята и ще продължат да Ви гонят ходом. Женските статуи са части от високи колони на храмовете и когато се приближите твърде много до тях или пък се поддадете на някой трап, те ще Ви погнат с меч в ръка. Харпиите са жени с огромни орлови крила и орлови крака.

Всичките оръжия тук са магически. Основното от тях е диска на Дедалус. Той представлява нещо като фризби с две сгъваеми остри крила. Когато го хвърлите, крилата му се прибират и той ще полита, ще удря врага или предмета пред Вас и после с рикошет ще се връща. Колкото повече дискове имате толкова повече едновременно можете да хвърляте. С Чука на Хадес, ще скачате и удряте по земята. При допира му с повърхността, оттам ще се изскочи ярка червена светкавица и вълна от енергия ще се разпространи по земята като земетресение. Гръцкият огън ще представлява малко горящо гърне, което да хвърляте на земята или по врага. Там където то падне ще се образува стена от пламъци. Засега не са известни другите оръжия, но се знае, че ще има още и че масовият трепач ще бъде Окото на Зевс - жезъл, който ако бъде използван изпраща верижна светкавица към най-близкия гад, убивайки го, после се плъзва към следващия и към по-следващия..., докато всички около Вас хванат апетитна, добре изпечена коричка.

Музиката тук е доминирана от френски рогове. Като поддържащи се явяват различни старинни напеви в изпълнение на хор или серия барабани в драматично темпо.





Средновековна Норвегия:

Годината е 560-та. Скандинавия. Митовете и легендите тук са като въздуха - те са навсякъде.

Нивата ще са взети като от фентъзи книжка - ще варират от малки градчета до огромни замъци, покрити със сняг снежни проходи, пещери пълни с джуджета и дори скривалища на дракони. Всичко, което очаквате да видите по такива места ще е там - малките сгушени къщурки на бедни селяни, всяка със съвсем оскъдна мебелировка, обширните крепостти със своите дебели кули зад които се крият управляващите тирани и магьосници. Част от чудовищата отново ще са митологични. Doom bat-а ще кръжи около Вас и стремглаво ще атакува главата Ви. Той ще е майстор в резките движения и ще е труден за убиване, но предвид на това, че ще сте общо трима няма да е голяма заплаха. Fletcher-а ще е войник с къс лък, който ще Ви обсипва със стрели, но докато го прави ще бъде неподвижен и няма да представлява сериозен проблем сам по себе си. Buboid ще са разлагащи се същества, болни от чума. Те няма да нанасят много щети, но ще могат да се скрият под земята и да изскочат там където не ги очаквате. Освен да ги убиете, ще трябва и да разкъсате телата им, защото иначе след време те ще оживеят отново. Lycanthir ще се нарича върколакът, който ще Ви напада директно с острите си нокти и може да Ви нанесе сериозни щети ако не се справите с него бързо. Както и с предишното създание, така и тук ще се наложи да докажете поне седми разряд разфасовчик, използвайки за целта сребърната лапа (инкрустирана метална ръкавица от сребро, на която от върха на всеки пръст стърчи дълъг шип). Другото оръжие което е известно за момента е Bolter - самозареждащ се арбалет чиито стрели ще "залепват" за около 20-ина секунда за жертвата и после се изпаряват. Според неофициална информация масовия разрушител в 3-ти епизод ще се нарича Nharre's Nightmare. Това ще е голям жезъл, на върха на който има череп с рога. Когато го използвате, той ще начертае огромна пентаграма във Въздуха и ще призове могъщ демон от небитието, който ще избие всичките Ви противници там, разкъсвайки ги на части един по един. Внимавайте да не го ползвате когато наблизо няма Врагове, защото демона ще Ви разкатае фамилията за отрицателно време. Най-интересното е, че жезълът изсмуква останките от убитите чудовища, които превръща в собствени амуниции. Музиката тук е предимно от китара, която звучи малко като обикновена свирка. Разбира се, ще има и дигитални ефекти като гласове, барабани, баси които ще допринасят за атмосфера подобна на Diablo.

Фриско:

Последният епизод се развива през 2030г. Тогава градът е представен като постапокалиптичен пейзаж, доминиран от свирепи банди. В началото ще започнете от известният затвор Алкатраз, откъдето трябва да избягате през подземните тунели. Стигнете ли до града обаче, ще попаднете в гангстерския рай. Там сградите са разбити, през изронената мазилка прозира цимент и тухли, а стените са покрити от графити. В болшинството места асансьорите няма да работят, а вратите към стълбите ще са блокирани, което ще Ви принуди да намирате друго място за влизане. Не само това ами на всеки ъгъл ще срещате храбреци размахващи мечове, пищови и дори базуки, които са готови веднага да Ви разпилеят в атмосферата. Враговете в този епизод ще са предимно хора. Първоначално ще срещате само затворници, които искат да Ви избият зъбите с юмруци, но в града ще Ви чакат престъпниците. Някои от тях (тези с узитата) просто ще си стоят почти неподвижно и ще Ви засипват с неспиращ дъжд от куршуми. Когато са сами, те не са голям проблем, но ако ги срещнете в комбинация с ракетометчик става лошо. Други от "Лошите" ще са яките борци с реактивни раници, прехвръкващи, въоръжени с тежки картечници. Освен тези пичове, в по-горните нива ще срещнете и някои военни.

От оръжията освен изброените до тук ще имаме и 9мм пистолет Глок, широко използван и в други игри (JA,JA2); Ripgun, което представлява модифицирана пушка с много як единичен изстрел и дълго време на презареждане, Kineticore е огромна лазерна пушка, която може да заредите с двоен заряд. Тогава от нея излиза лазерен лъч за около 9 секунди и прави хората на пепел, оставяйки дълбоки следи по стените и вратите. Музиката в този епизод е предимно хард рок или метал, много подходяща за всякакъв детмач независимо на коя игра.



то ви сякаш още препуска, а адреналинът не спира да нахлува във вените. Това е тръпката, която обещава да ви даде Daikatana поне дузина пъти в едно единствено ниво. Все пак ще има и доста логически пъзели, като във всеки епизод ще има и няколко странични куеста. Историята на играта ще бъде развита посредством много диалози и анимации между нивата. Те самите ще се изпълняват в самото действие, като идеята е да не се отвлича играча с рендерирана предварително сцена, нямаща нищо общо с вида на героите.

ГЕЙМПЛЕЙ:

Ако трябва с две думи да опиша тази игра то те ще са "бързина" и "ярост". Играта обещава да предложи кипяща динамика и задъхано напрежение. В много от нивата ще ви се наложи да тичате и стреляте по гадовете напред, докато се изплъзвате на тези зад вас. Често единственото, което ще ви крепи ще бъде надеждата, че ще успеете да стигнете следващата пещера или врата и ще откажете част от лошите, които ви гонят, така че да се обърнете и да имате шанс срещу останалите по-упорити. Направите ли го, няма да можете да стоите на едно място и добре да се прицелите, трябва постоянно да се движите. Движение или моментална смърт, това ще бъде реалността в Daikatana. В много от случаите, в които си мислите, че в следващия момент ще загинете, Микико и Суперфлай ще се оказват вашето поредно спасение, отвличайки вниманието на надъханите гадове за време достатъчно дълго, за да се справите с преследвачите си. Но временната, малка победа също си има цена и тя е здравето на спътниците ви. Така че бегом марш обратно в патаклamата, сечете, режете, стреляйте, бягайте, пускайте магии, отблъсквайте удари, докато и последния гад не предаде богу дух. Тогава може да се поспрете и огледате реките от кръв, заляли земята. В този момент ще почувствате, че сърцето ви ще са яки. Всяко оръжие ще издава специфичен звук, експлозиите ще имат дълбок басов отенък, чудесни ще бъдат шумовете на лазера, електрическото късо съединение, удара в метал, пращенето на огъня, отварянето на врати и звука от стъпки на чудовищата.



Механизмът за запазване на играта (save) ми се вижда обаче кофти. В нивата ще бъдат разхвърлени скъпоценни savegame камъни, всеки от които ви дава една възможност за запазване на произволно място. На теория това би трябвало да ви накара да се чувствате по-застрашени и увлечени в действието. На практика обаче, може да се окаже, че този замисъл е едно малко препъни-камъче. Както се очертава в Daikatana, всяко разсейването ще се заплаща скъпо и най често с живот - вашия и този на спътниците ви. А тези камъни са точно за разсейване. Звуците и музиката от друга страна ще са яки. Всяко оръжие ще издава специфичен звук, експлозиите ще имат дълбок басов отенък, чудесни ще бъдат шумовете на лазера, електрическото късо съединение, удара в метал, пращенето на огъня, отварянето на врати и звука от стъпки на чудовищата.

Детмач: Играта ще излезе с всички опции за детмач които са известни до днес, а ако поради липса на време някоя от тях не успее, ще има пач съвсем скоро. Като се има предвид кой се занимава с дизайна им се очаква картите да са чудесни за играчи влюбени в дивия екшън и динамиката. В тях ще има и места за тези, които обичат да седят в тъмното и да дебнат, но бройката им ще е ограничена. Друга интересна черта е, че самите нива могат да се конфигурират в зависимост от броя играчи, така че определени зони да се изключват и да не може да се ползват. Джон Ромеро си е нает отделен екип от бета тестери, освен екипа по качество към Eidos, като някои са абсолютни новаци в 3D екшъна. Чрез тях са успели да поправят доста бъгове навреме, които биха убягнали на ветераните в жанра.

С това смятам да завърша този доста обстоен поглед към Daikatana. Сега остава единствено Ромеро и компания да не опровергаят огромните ми очаквания и най-после да покажат на света освен спомената по-горе конфигурация от три пръста и как наистина се прави игра. **Freeman**





sport

fifa 2000

PLAYOFF

fifa 2000

Бих могъл да побера цялата статия само в едно изречение: За Бога братя, не купувайте!

Простете, ако в някоя статия вече съм използвал този израз и в момента се повтарям, но това е изречението, което просто ми идва отвътре.

Прочетох какви ли не preview-та преди играта да излезе, прочетох какви ли не review-та когато тя вече беше на пазара. Видях, какви ли не бомбастични оценки. Кой ли не се изказа за нея? И само тук-таме измежду суперлативите се мярваше по някой плах опит, за обективност.

Е, видях FIFA 2000.

Съвсем спокойно можеше и да не я гледам. В нея няма нищо, което да наподобява дори опит за оригиналност или новаторство. Просто гигантът EA за пореден път се опитва да ни убеди, че трябва да виждаме заек, там където има само една костенурка, па била тя и с поизлъскана черупка.

Ще изразя личното си мнение: най-добрият футболен симулатор беше World Cup 98: Champions League. Не, не най-добър като графика, естествено - най-добър като gameplay, като удоволствие от играта. Там импровизациите все още бяха възможни. Като че ли и футболистите по-добре се ориентираха в пространството и бяха с повече усет за пласиране. Може и да бъркам, разбира се. Не смятам, че мнението ми е миродавно, но такива спомени съм запазил за тази игра. Последвалата FIFA 99, също спокойно може да претендира за короната в жанра, но все пак от далечината на отминалото време отдавам предпочитанията си на World Cup 98.

И така стигаме до наши дни и FIFA 2000.

Искам да ме разберете правилно, не мога да толерирам някакво становище, според което най-важното е непрекъснато нещо да променяш, за да създаваш впечатление, че се развиваш и по този начин да развиваш добрите неща, които си направил. Защото, случая с новия продукт на EA е точно такъв. Те просто са решили, че трябва да променят неща. Винаги когато безидейността налегне някого обаче, той взема, че променя именно това, което не трябва да пипа. Веднага ще забележите, че голяма част от клавишите, които сте използвали във FIFA 99, няма да ви свършат никаква работа. Скапването на интерфейса започна още със FIFA 99, за да достигне днес своя апогей. Веднага питам: КАК СЕ ПРАВИ ФАЛЦОВ УДАР БЕ БРАТЯ, помогнете ми. Допускам, че не съм разучил играта напълно, но се опитвах доста да намеря клавиша, който да ми помогне да накарам топката да завие във въздуха. Във FIFA 99 това бе най-простото нещо. Новите клавиши не само не предоставят тези възможности, които помним от World Cup 98, но и са станали още по-неудобни. Да не споменавам и това, че в менюто, вече не можете да изберете позиционирането на играчите си по дължината на полето (тук не става въпрос за тактическата схема - 4-4-2, 3-4-3 и пр., а за това че не можеш да укажеш на отбора си да бъде изтеглен по-напред или назад). Зная, че някои от вас ще се опитат да ме оспорят, изтъквайки че в менюто има секция Strategy, и че тя дава по-големи възможности за указване на поведение, но аз просто няма да се съглася с тях, защото нито става въпрос за същото, за което говорих преди малко, нито пък въпросната секция върши кой знае каква работа. Още повече, че вече няма да можете да правите собствени тактически схеми (например 1-5-5), а трябва да ползвате тези, които играта ви предоставя. Предполагам, американците са започнали да си мислят след световното 94-та година, че вече разбират предостатъчно и от европейски футбол и всички ние трябва да се движим по техните "утъпкани" пътеки.

Другата промяна ще усетите още на втората минута, когато прозрението най-после ви осени и проумеете, че играчите ви се държат, завоалирано казано, неадекватно в защита и предотвратяването на гола ще изисква цялото ви внимание и сръчност. Това, както сами разбирате, влиза в графата AI (Изкуствен Интелект). В предишните футболни симулатори, защитниците ви, можеха сами да се справят с атаката на противника и пряката ви намеса не бе задължителна. Е, честито, вече не е така. Да оставите защитата на тях, е същото, като да си вкарате автогол. В тая връзка, се сещам и за още едно неприятно изживяване, на което задължително ще станете свидетели. Значи, по никакъв начин не можете да предотвратите гола при статичните положения в полза на съперника, ако компютърът е решил, че гол ще има. Центриране, удар с глава, следва наистина красив, но също толкова безрезултатен плонж от страна на вратаря, после център. Топката е у вас, вие сте на ход. Тенденцията, противникът да овладява почти винаги първата топка, също е достигнала сияйни висоти, премахвайки от изречението думичката "почти".

Още куп недомислици са намерили своята благодатна почва във FIFA 2000, за да израснат и избуят на воля. При свободен удар от страна на противника, например, не можете да сменяте







www.workshop.netbg.com
производител и разпространител EA Sports интернет: www.easports.com

тактическата схема (IGM) и ако в момента сте избрали нападателна стратегия, в защита оставате с намален състав. На всичкото отгоре, в сравнително изчистената досега от бугове спортна поредица вече топуркат "буболечки". Представете си следната ситуация: вратарят рита топката, естествено противников играч пръв се докопва до нея и я удря с глава, тя попада в друг противников играч, който също я удря с глава назад и топката се връща отново там откъдето е тръгнала - в ръцете на вратаря. Той от своя страна отново я рита по същия начин и ситуацията се повтаря с хирургическа точност. До безкрай, или поне, докато свърши полувремето. Но за сметка на това, авторите са решили да очовечат персонажите си и са им имплантирали емоции. Особено се набива в очи моментът с отнемането на топката от съперников футболист. Той застива на място за няколко безкрайни мига, вцепенен от изумление пред чудото на виртуозността ви. Направо трогателно. Макар, че според мен тази реакция би била много по-подходяща в случаите, когато успеете да го финтирате. Отнемането на топката не е чак такава философия, но виж финта е друго нещо. Чувал съм, че има геймъри, които правят някакви страшни импровизации. Е, аз не можах. Вярно е, че нямам достатъчно време, за да го губя по цял ден с FIFA 2000, разучавайки играта в детайли, но и на времето нямах, а се справях доста прилично и с FIFA 99, и с World Cup 98.



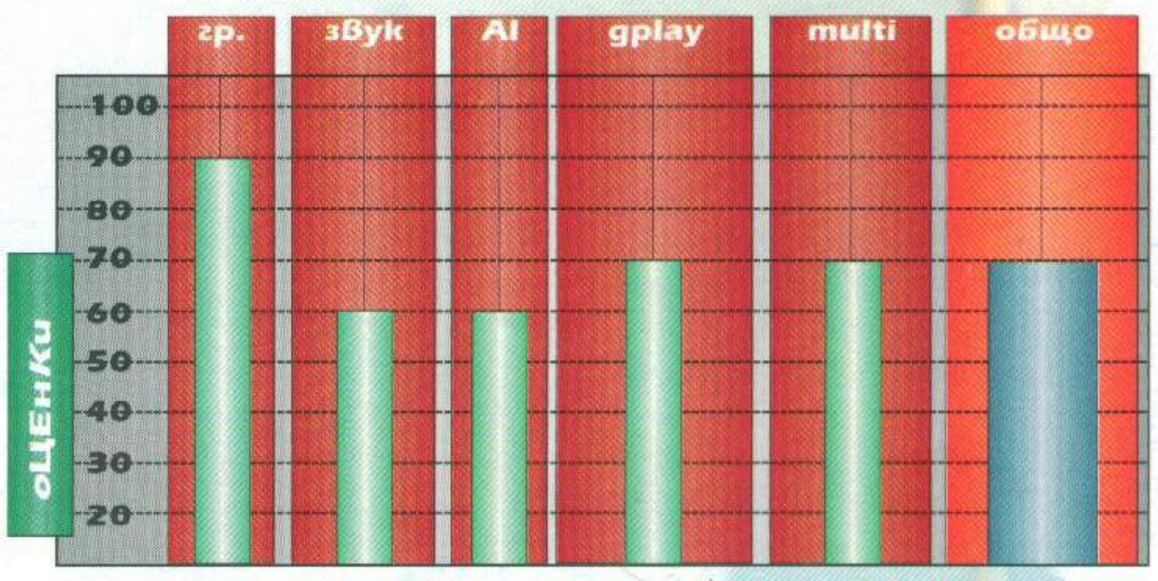




И след като толкова време говорих за промените в новото издание на Фифата, нека кажа и няколко думи за нещата, които не са претърпели промени. Това на първо място е звукът. А-у-у, ужас. Все същата баналност, най-доброто, което можете да направите с него, е да го изключите. Все същото мъртвило по трибуните - абе, вярно - нещо мърда, ама за к'во и то не знае. Прилича на някакъв френетичен, предсмъртен тремор на тълпата.

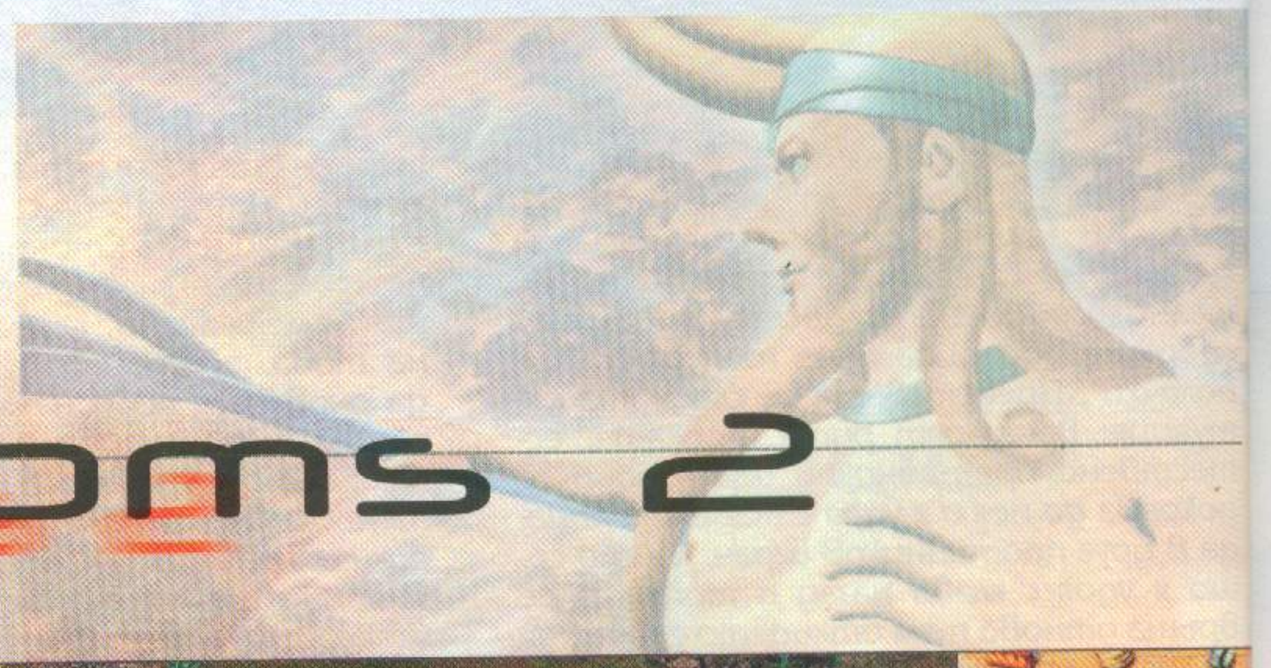
Честно казано, писна ми да пиша за нещо, за което не искам да пиша. Писането без вдъхновение е много кофти работа. Предпочитам да спра дотук и да оставя малко пространство за нещо, което би било далеч по-интересно за вас и ще ви запълни времето много по-качествено - нашите приятели от Headoff.

Freeman



Headoff
Gaming Intranetwork
Намерете своя противник
на http://www.headoff.com
и го сразете на StarCraft,
Unreal Tournament,
The Wheel of Time...
За контакти:Headoff@Headoff.com

7 kingdoms 2



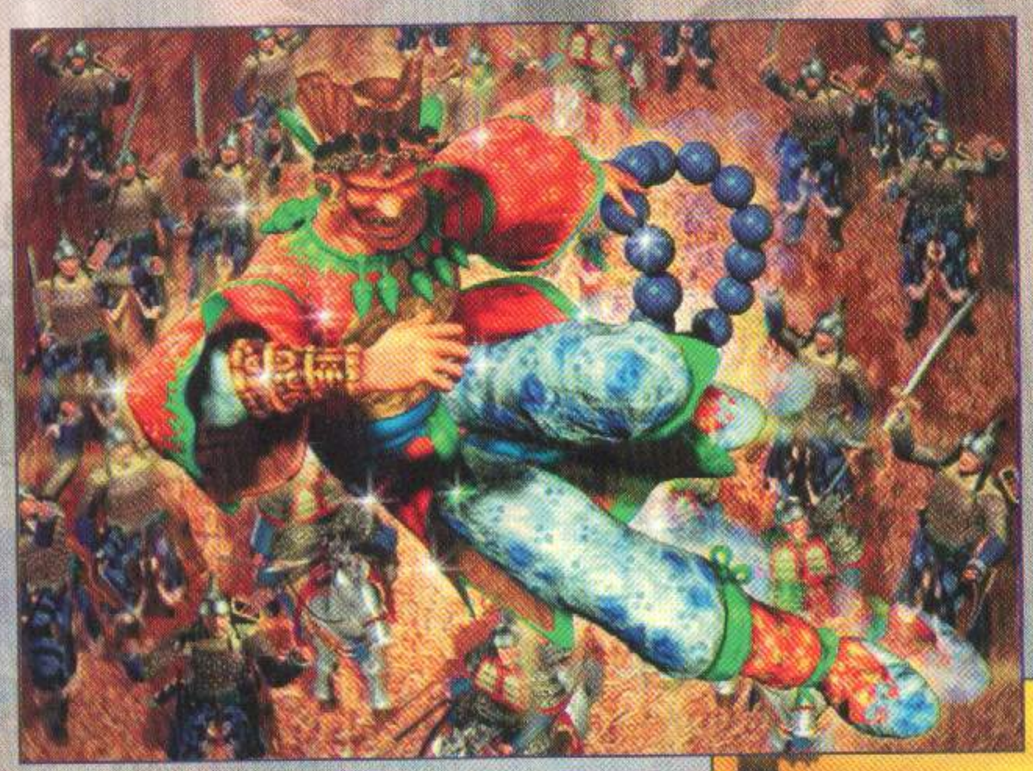


В настоящия преглед ще наблегна на трудностите, които срещнах, докато разучавах 7K2, тъй като тя се отличава от досегашните RTS както в замисъла, така и в реализацията. На пръв поглед общата сложност на game-play-а е ненужно голяма, но осемте training мисии са напълно достатъчни, за да ви подготвят за по-нататъшна игра. В действителност играта е не толкова сложна, колкото разнообразна. Чудесно са развити икономическият, дипломатическият и тактическият елемент. Ето за какво именно става въпрос:

Военната стратегия в 7K2

Докато в повечето RTS военната организация е съвсем първобитна (един е Господ и той казва кой къде с кого ще се бие), в 7K2 вече е създадена военна йерархия. Всеки войник освен стандартните параметри (combat, hit points) притежава и два основни за играта показателя: leadership и loyalty.

Всеки военен юнит може да бъде повишен в генерал (при хората) или ordo (при техните исконни врагове - Fryhtan, орди от зли чудовища). Колкото по-висок leadership притежава той, толкова по-умело ще изпълнява предводителските си задължения. А те са от огромно значение за създаване на силна и вярна войска. Войниците, които се намират под командването на добър лидер ще се тренират по-бързо (при хората, докато войската пребивава във fort-ове доразвива постепенно своите умения) и ще се бият по-добре.

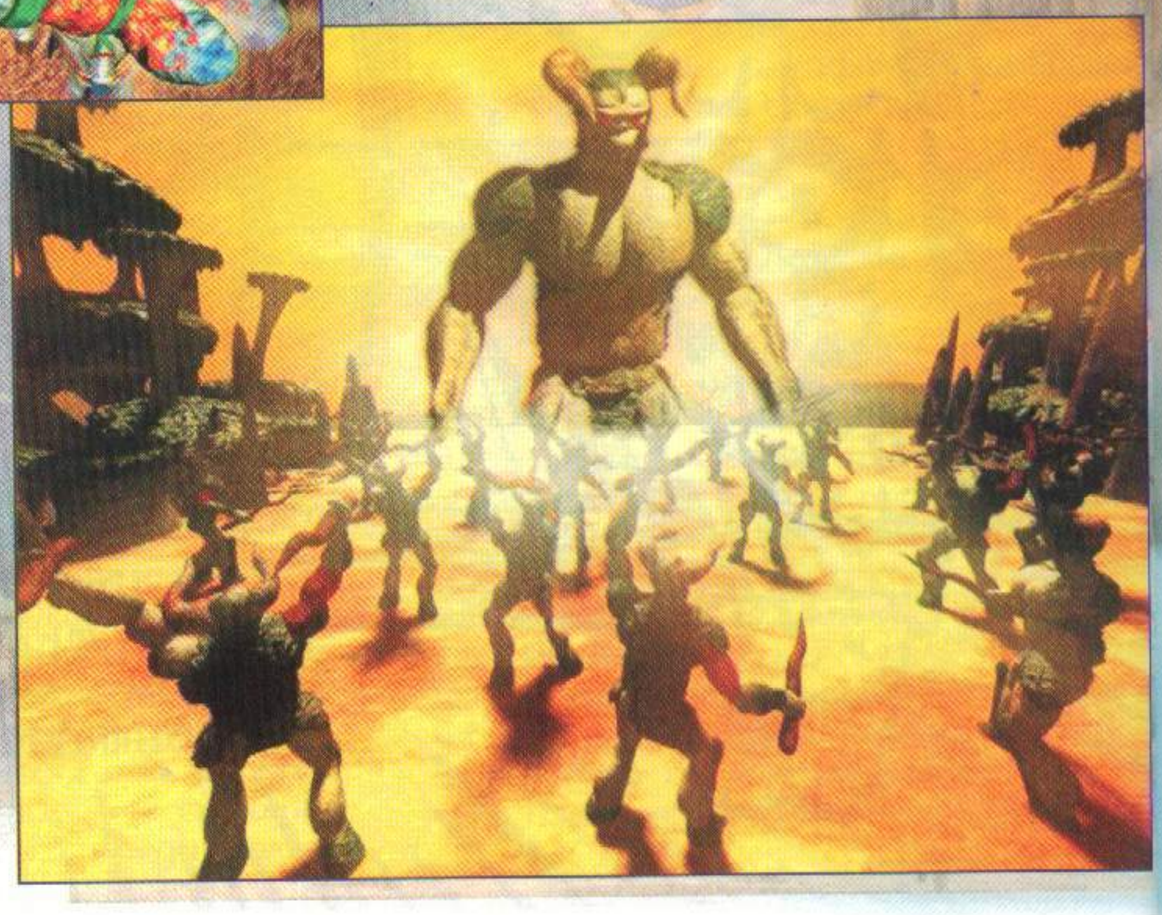


На чело на целия народ седи King (при хората) или All High (при Fryhtan), който има leadership 100. Ако бъде убит друга военна единица може да заеме мястото му. Това трябва да бъде войникът с най-висок leadership в империята ви. Основно правило в играта е, никога да не поставяте войник с по-висок leadership под командването на генерал с по-нисък.

Loyalty е качество, което никога не трябва да допускате да спадне по стойност у войниците си или сред цивилното население. Юнитите с ниска лоялност са склонни да преминават на страната на врага, а цивилните граждани да се бунтуват. Върху този параметър влияят много фактори - при хората това са лидерските способности на предводителя, под чието командване се намира войската или градът, таксите, които се събират от гражданите, а също и паричното възнаграждение. При Fryhtan е достатъчно да имате добър лидер и да водите редовно сражения, за да са доволни чудовищата ви.

Разликата между новороденият войник и богатият на опит ветеран е много голяма. Поради тази причина неразумните и необмислени ръшове срещу компютъра най-често не водят до никъде.

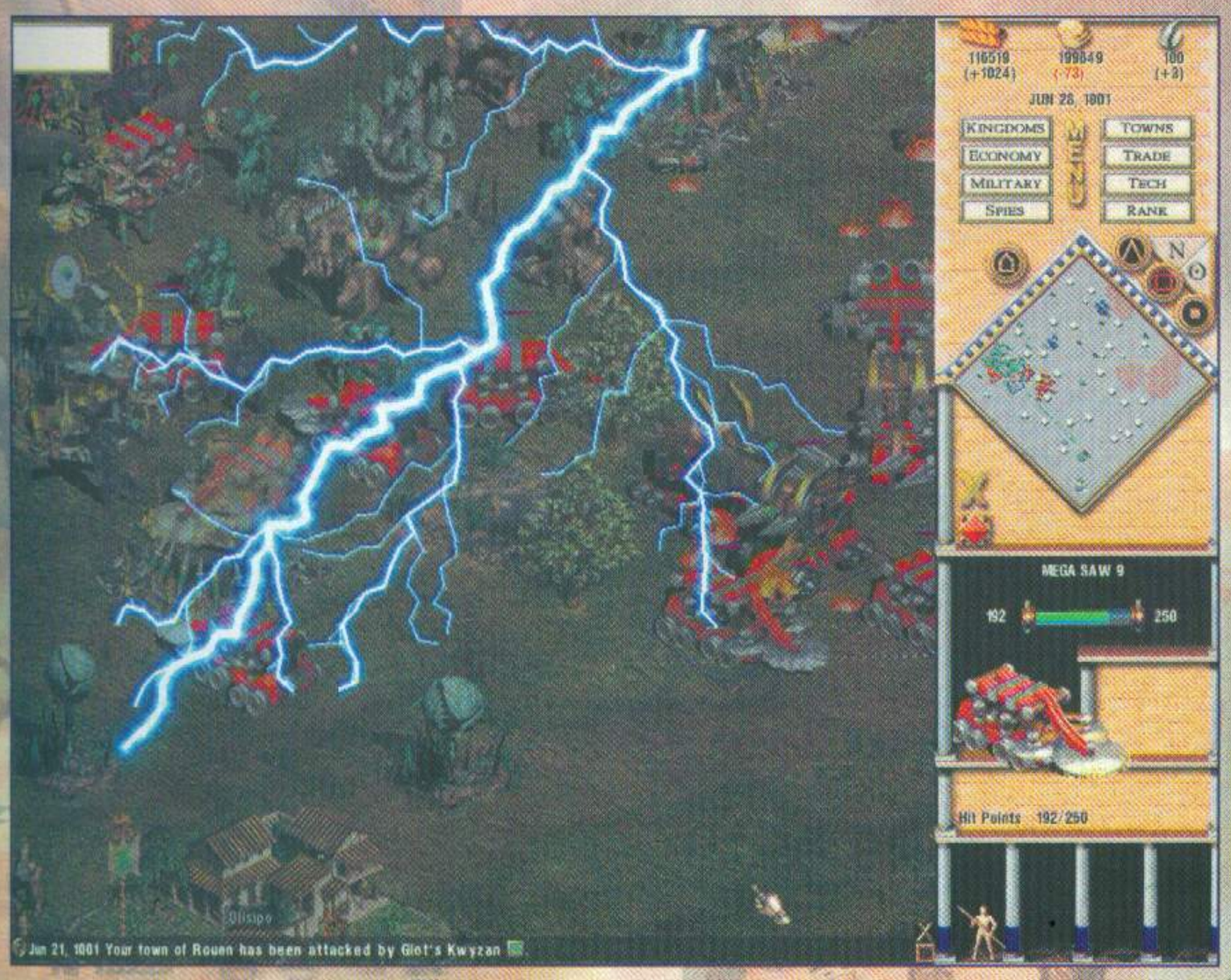
Неутралните и чуждите градове притежават защита (resistance), което затруднява завладяването им. Защита на избрания за инвазия град може да намалее и дори той доброволно да премине на ваша страна, ако до него построите fort и го заселите с добър лидер. ДС вре



производител: Enlight Software разпространител: Ubi Soft интернет: www.enlight.com

www.workshop.netbg.com





ки блага (грънци и тям подобни), с които хората да имат по-висок жизнен стандарт. Производството на блага осигурява освен това пари - market-ите в различни части на империята ви и дори пазарите на другите империи търгуват помежду си с камили. Тази двуяка функция на пазара го превръща в съществена сграда. Общият принцип е, че всеки благоденстващ град трябва да бъде свързан с поне един пазар.

В 7K2 всеки биологичен юнит може да строи определени сгради. Най-богат асортимент от постройки предлага цивилният гражданин. Войниците са тясно специализирани в строеж на различни видове казарми.

***Дипломацията** в играта е на завидно високо ниво - позволява голямо разнообразие в дипломатическите отношения. Освен относително тривиалният дипломатически механизъм за обявяване на войни, търговски съглашения и пр., 7K2 включва и възможност за разработването на шпионска мрежа. В специална за целта сграда може да бъдат отгледани шпиони с функциите на всеки биологически юнит, който можете да произвеждате. Шпионите могат да си променят цвета, при което остават под ваш контрол. Могат също така да бъдат инфилтрирани в чужди постройки. Ето списък с функциите, които може да изпълнява един ветеран шпионин (достигнал най-високото ниво):*

- *агитация (agitation) - намалява resistance на град*
- *екзекуция (assassination) - премахва командира на военен пост (fort)*
- *подкуп (bribe) - срещу заплащане чужди юнити преминават на ваша страна. Ако това е командир на пост - постът може да го последва*
- *превземане (capture) - ако шпионинът командва fort, той може да го превземе и целият военен персонал преминава към вашата страна*
- *предизвикване на конфликт (create incident) - шпионинът може да скара кралството, където шпионира с произволно друго кралство, без да бъде опетнена вашата чест.*

Естествено текстът до тук изчерпва не повече от 1% от онова, което може да се каже за тази игра. Ръководството към нея е 114 страници. Също така не съм се спрял изобщо на расата на Fryhtan, тъй като играта с нея е интуитивна и се свежда до принципа - завладявай и поробвай - и вярвам, че едва ли след SC и AOE някой ще има проблем да играе с тях.

И накрая личното ми мнение за 7K2: графиката й е приятна, но можеше още да се иска, музиката й е направо размазваща, ако се размазвате от подобни ритми (не, няма нищо общо с Rammstein или CJ Chrome :P), а удоволствието от game-play-а, след като сте усвоили всички тънкости на войната, икономиката и дипломацията, е много, много голямо. Приемете прощалния ми съвет: Изиграйте търпеливо training мисиите :)

Maylow

мето resistance-а на града спада под 30 точки и той се присъединява към империята ви.

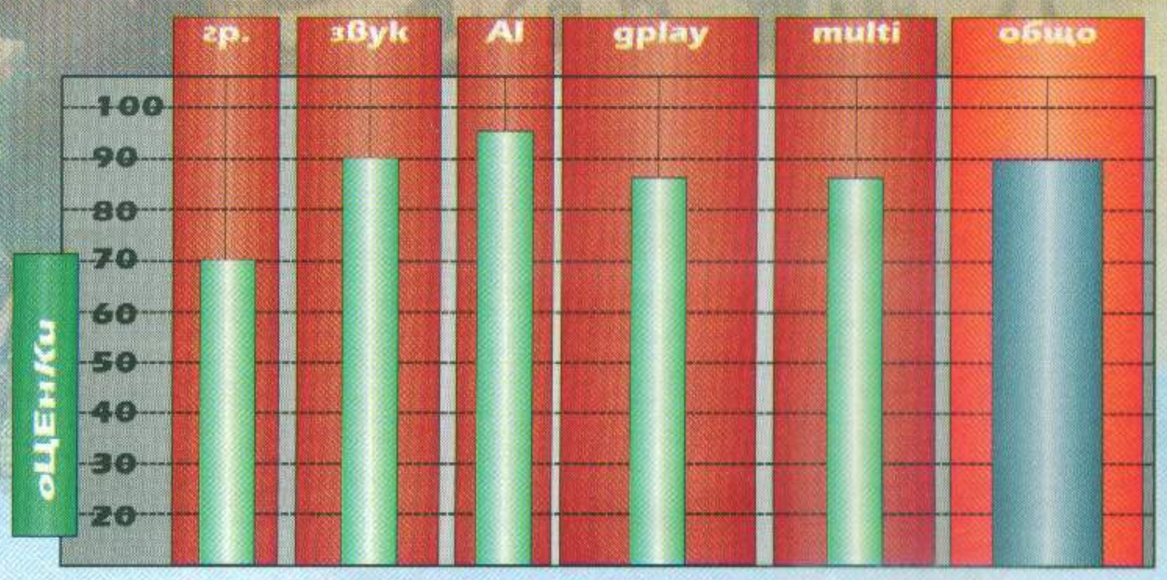
Тук е мястото постепенно да премина към

Икономическата стратегия в 7K2

За разлика от познатите ни до сега източници на икономически блага в RTS - мините и природните ресурси - в 7K2 най-важният ресурс е трудоспособният цивилен гражданин. Fryhtan използват градовете на хората като източник на пари (преди което естествено избиват половината население и ги заробват). А самите хора упражняват лидерските качества на предводителите си, за да наемат войска и работна ръка от градовете.

Принципно нов елемент в играта са връзките, които съществуват между сградите. Примерно fort (да го наречем по нашенски казарма), за да може да тренира войска трябва да бъде построен в непосредствена близост до някой град. Същият този град ще се намира под контрола на играча единствено ако в казармата пребивава лидер. Лоялността на този град е толкова по-голяма, колкото по-добър е лидерът и веднага започва да намалява, щом той напусне fort-а, докато не се стигне до бунтове и размирици.

Други начини да поддържате лоялността на градовете си висока е да предлагате работа на цивилното население - да го наемате за войската си, да строите фабрики, мини и научни лаборатории - и да произвеждате в тези фабри-



revenant



Сега като сядам да пиша тази статия се сещам за един момент от филма "Сезона на канарчетата", в който Чочо Попйорданов разказва един виц. Значи умира Вуте и отива пред райските порти. Посреща го свети Петър и тръгва да му показва мястото. Минавайки покрай последните домове на разни други души, Вуте се загледал в надписите. "Васил Георгиев - живял 1965-1968", "Петър Костов - живял 1969-1976" и т.н. Зачудил се много той и попитал Свети Петър "Свети Петре, защо всички са живели само по няколко години? Нима тук лежат само деца?" А Свети Петър се усмихнал и му отговорил "Тук са изписани годините през които човек е ЖИВЯЛ истински, пълноценно - радвал се е, радвал е хората около себе си, водил е смислен живот!" Вуте го погледнал па го помислил за леко чалнат. Продължили по пътя и стигнали да мястото на Вуте. Навел се той и погледнал надписа, а той гласял "Роди се и умря!" Това не е точно виц, защото няма нищо смешно в тази случка, а по-скоро е поучителна история. Но защо ви го разказах? Ами защото, скъпи приятели, точно така може да се опише и живота на Revenant - "Роди се и умря!"



За мое огромно съжаление трябва да дам тази игра за пример как не се просперира в игралния бизнес. След като близо година следихме с интерес развитието ѝ, като тайно се надявахме тя да уплътни мъчителните дни до излизането на Diablo 2, сега дойде времето за равносметка.

Цялата игра е на два диска, които, убийте ме, не можах да разбера с какво са пълни. Първия служи само за инсталация, докато с втория се играе. В това няма нищо лошо, но като се има предвид че минах цялата игра за около 30 часа и имаше всичко на всичко три не много дълги анимации, просто главата ми не побира какво са слагали на дисковете пичовете от Cinematix. Както и да е, вие сте призован от отвъдното в замъка на лорд Tendrick от един магьосник на име Sardok. Не знаете кой сте, нямате никакви спомени, единствената информация която имате за себе си е тази, която самият Sardok, ви дава - Вие сте Locke d'Averam и в миналото сте били могъщ воин! Това е. Върнат сте на този свят за да изпълните определена мисия, а именно да унищожите мистериозния Ягоро и неговия култ, които са отвлекли дъщерята на лорд Tendrick.

Както виждате, нищо особено оригинално. Това е и един от много слабите елементи на играта - накъсания или на моменти липсващ сценарии. Някак липсва движещата сила, която имат фабулите на повечето ролеви игри. Тук някак си мотивът да продължавате напред не е да видите какво ще стане по-нататък, а да се доберете до нова бойна комбинация (за тях по-късно). Revenant е изключително праволинейна игра - авторите очевидно са решили да не ни затормозяват много с вземане на решения. Можете да вървите само по предварително зададен път на събитията, без никакви своеволия от ваша страна. Не е нещо страшно, но все пак в края на 20 век е малко неприятно да ти слагат юзди, при това в жанр, където свободата на действие и избор едва ли не стават задължителни изисквания!

Иначе играта е традиционен екшън с ролев елемент, подобно на Diablo. Дори преди тя да излезе на пазара, всички виждаха в нея "Следващото Голямо Нещо" в този жанр, ала уви.

Няма да правя съпоставка между двете заглавия, защото се опасявам че ще накърня паметта на перлата на Blizzard. За разлика от всички подобни игри, в Revenant няма куестове, който да трябва да изпълнявате. Просто с подръчни средства си пробивате пътя от едно ниво към друго, докато не изпълните мисията си. Това до известна степен също убива част от удоволствието от играта.

Всъщност Revenant може да се обобщи с една дума - недовършена. Според мен "господарите" от Eidos просто са натиснали момчетата от Cinematix да изкарат играта колкото се може по-бързо. При това са имали доста основателна причина - скорошното появяване на Diablo 2. На тях им е било ясно, че ако двете заглавия се появят по едно и също време на пазара, едното от тях ще се окаже излишно. При това на всички им е ясно кое ще е то! Обаче съдбата изигра лоша шега на Eidos-ци - Blizzard отложиха излизането на играта си за март-април месец 2000 година! Така на пазара се появи

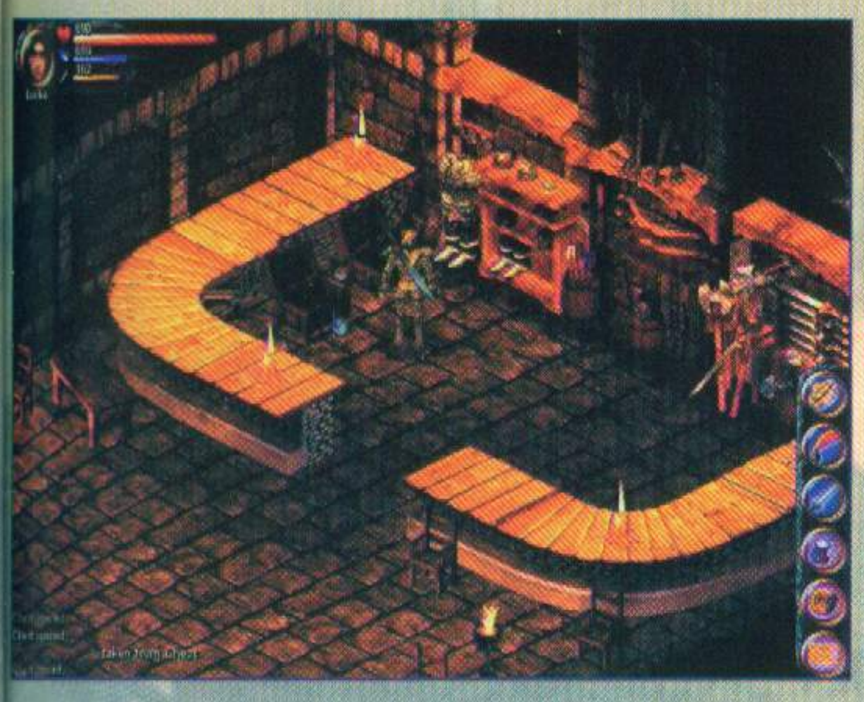




www.workshop.netbg.com
производител: Cinematix разпространител: Eidos "бързата работа срам за майстора" Interactive интернет: www.eidos.com

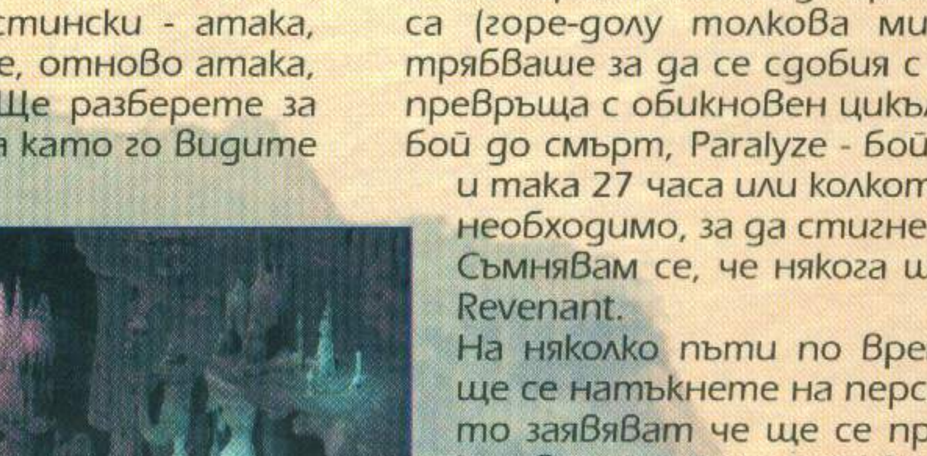
едно недоносено отроче, което въпреки желанието си за живот, ще умре доста бързо.

Аз все още не мога да повярвам как е възможно почти двугодишен труд да се пропилее заради един-два месеца. Пичовете от Cinematix са разработили фантастичен графичен engine, който според мен няма равен в момента сред конкурентите от жанра. Играта изглежда толкова красиво, че просто не е за вярване. Обаче движенията на някои от създанията, включително и тези на Locke, са доста дървени и неестествени. Това обаче не важи за бойните сцени, който са направо феноменални. Битките протичат като в



японска анимация. Множество и различни удари, както и комбинации от удари превръщат всяка битка в ново преживяване. Можете да сечете, мушкате, обезглавявате, хвърляте - горе- долу можете да правите всичко за което се сетите със съответното въоръжение. При все че разполагате с доста богат арсенал от оръжия, макар че и тук се забелязват доста недомислици. В общи линии си заслужава да играете само с мечове, защото от тях има изобилие. Останалите оръжия са направо пренебрегнати, особено към края на играта. Аз например съм върл фен на брадвата, но най-добрата, която успях да намеря не можеше да стъпи на малкия пръст на меча, който имах в края на играта. Странности се наблюдават и при броните - те са толкова много (някъде към 30), че в един момент не знаете коя точно да си сложите! И това в една толкова кратка игра. Аз например носех в себе си 9 или 10 комплекта брони, ей така, за всеки случай. Хубаво е инвентара ти да е безкраен (хмм)! Все пак трябва да отбележа, че външния вид на Locke се променя в зависимост от това каква броня и какво оръжие носи.

Но да се върнем на битките. Някои от боталните сцени в играта са толкова могъщественни, че направо си плачат за филмиране. Тук особено искам да изтъкна двубоя на ринга в лагера на Огроците, където трябва да победите месния шампион, за да бъдете допуснати до пещерите. На няколко пъти след като минах играта си пусках този момент за да го преиграя и да му се насладя отново и отново. Ех, ако цялата игра игра имаше такъв магнетизъм. Трябва да отбележа, че с някои от противниците, особено нинджите, битките бяха направо като истински - атака, блок, отстъпване, отново атака, пак блок и т.н. Ще разберете за какво говоря едва като го видите





на екрана. За съжаление обаче това е второто нещо в тази игра, наред с прекрасната (ама наистина прекрасна) графика, което си заслужава да се види. По това си личи, че Revenant е била замислена като епично заглавие, което е останало недовършено заради нечия глупост. Много се надявам маркетинговия отдел на Eidos да сънува кошмари, каквито аз сънувах, след като свърших играта. Защото това заглавие заслужаваше много, много повече.

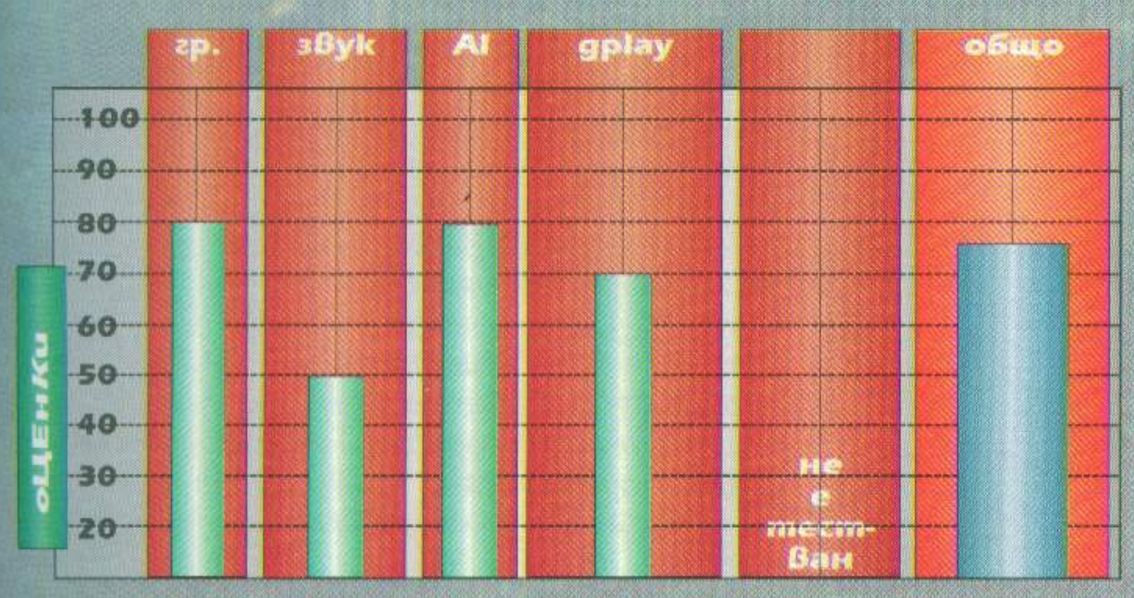
Между другото страхотния модел на водене на сражения се обезсмисля тотално от възможността да използвате магии. Имате повече от 60 магии, които са толкова мощни, че в един момент става безинтересно да се играе! С цел да не ми умре съвсем желанието за игра, реших да не ползвам магии над 3-то ниво (от общо 10). Какво обаче се получи на практика - магията Paralyze се оказа просто уникална!!! Абсолютно всеки противник без последните два боса, можете да го парализирате и след това на спокойствие да го утрепете. Толкова е просто. Хайде сега вие ми кажете каква тръпка може да има в игра, която след първите три часа (горе-долу толкова мисля че ми трябваше за да се сдобия с Paralyze) се превръща с обикновен цикъл - Paralyze - бой до смърт, Paralyze - бой до смърт, и така 27 часа или колкото там ви е необходимо, за да стигнете до края. Съмнявам се, че някога ще преиграя Revenant.

На няколко пъти по време на игра ще се натъкнете на персонажи, които заявяват че ще се присъединят към Вас, ама друг път! Защо ли въобще бяха там, така и не разбрах! Може би и те са били част от грандиозните планове за Revenant, който така и никога няма видим.

Между другото няма да се спирам подробно на звука и музиката на играта, само едно ще Ви кажа - колкото добре изглежда играта, толкова зле звучи. Озвучаващите актьори трябва да са работили без пари, защото иначе работодателите им са доста измамени. Всичко на всичко три музикални теми чух за цялата игра, които мека казано доста бързо ще писнат.

След всичко казано до тук, надявам се ще разберете защо не се осмелих да пробвам Revenant в мрежа.

Смятам да спра дотук, тъй като тази игра не заслужава лоши думи. Дори само заради бойните сцени и невероятната графика си заслужава да видите Revenant. Цялата негативна енергия от тази статия не е предназначена за пичовете от Cinematix - тя е за онези малоумници, които съсипват труда на хиляди програмисти и дизайнери, и надеждите на милиони играчи.





Whisper

arcade

sinistar: unleashed



Зимата на 1982 година. Бате ви Snake се е изтегнал пред телевизора, зяпа руски анимационни филмчета и зоби бонбонки без дори и да предполага, че в този момент в света на компютърните забавления назрява революция, която е на път да накара Великата Си Октомврийска посестрима да изглежда като кръчмарско сбиване. Фактът, че за четиригодишното змийче думата "компютър" е била обвита в същата мистична тайнственост, както и думата "компир" (въпреки, че поне веднъж седмично е папкал пюренце от последното) в никакъв случай не е оправдание за незнанието му. И това не е най-лошото. Защото следващите седемнадесет години геймърът-драскач продължава да тъне в същата безпросветна мъгла въпреки, че отдавна е заменил бонбонките с биричка, а руските анимацийки с пор... ъъъ... с поредния стойностен и драматичен филм. Чак преди два дни, благодарение на завидните усилия на колегите да ми предоставят за ревюиране само най-добрите заглавия в игралния жанр взорът ми се изчисти и в просълзените ми от умиление очи блесна Греховната звезда.

Ох, аман от драматизъм! В случай, че не сте успели да вникнете в дълбокия смисъл на горните редове ще ви открехна, че играта, за която ще си говорим в тази статия е римейк на продукт за игрални автомати, видял бял свят през 82-ра и, ако се вярва на рекламните текстове, променил из основи света на виртуалните забавления. Дали наистина е така можем да си поспорим, защото единственото, което спасява Sinistar от грандиозно оплюване и попадане в рубриката "От крак на крак" е феноменалната му графика- нещо, с което оригиналът надали е можел да се похвали. Но нека да караме по ред.

В Sinistar влизате в ролята на един синкав пич, който си има космическо корабче, с което да пуца по лошите извънземни. Всъщност през цялото време на екран е космическото корабче, цветът на пича го установих след като му гръмнаха корабчето и известно време го наблюдавах как размахва ръчички и



краченца сред летящите наоколо отломки. Действието се развива в открития космос, претъпкан с астероиди и, както вече казах, лоши извънземни. Последният писък на модата сред въпросните гадини е да унищожават човечеството и елитът им, начело с големия лош Sinistar, се е юрнал да прави именно това. Човечеството, поне както аз разбирам нещата, явно е изпаднало в зверска икономическа криза и е успяло да събере парички само колкото за едно корабче, с което да отблъсне атаката. Синкавият очевидно е доброволец, 'щото не ми се вярва от THQ да са тръгнали на въоръжени хайки, за да подкарват геймърите да си купуват последния им продукт.

Толкова за сюжета. И за да няма после изказвания от сорта на "Абе, Snake, можеше барем да предупредиш" предупреждавам: Преди да сте се хванали за пръчката за кеф (джойстика, де) трябва да сте наясно, че Sinistar не е симулатор, а чистокръвен arcade, от ония с трупането на точки, животчета и бонусчета. Ако си търсите реализъм, сложно управление, нелинейни мисии, следене на показанията на радари и скалички, стратегически елементи в подбора ба въоръжението и сравнително интелигентни противници - търсете ги другаде. Най-оригиналното нещо, с което ще се сблъскате в Sinistar е играта на думи в заглавието и вече споменатата графика, ама и до нея ще стигнем.



Мисиите ви са 23 на брой (навсякъде пише 24, което значи, че или всички преписват от едно и също място или аз съм много зле с броенето), като в повечето от тях целта ви е да унищожите овреме един warpgate (абе, нещо като подпространствен портал) преди огромният кораб на Sinistar да е преминал през него или съответно да унищожите самия Sinistar, ако окъснеете. Наоколо през цялото време пърхат разни малки гадчета, които да ви пречат. За да се спрвите с тях разполага

www.workshop.netbg.com
производител: Game FX разпространител: THQ интернет: www.gamefx.com

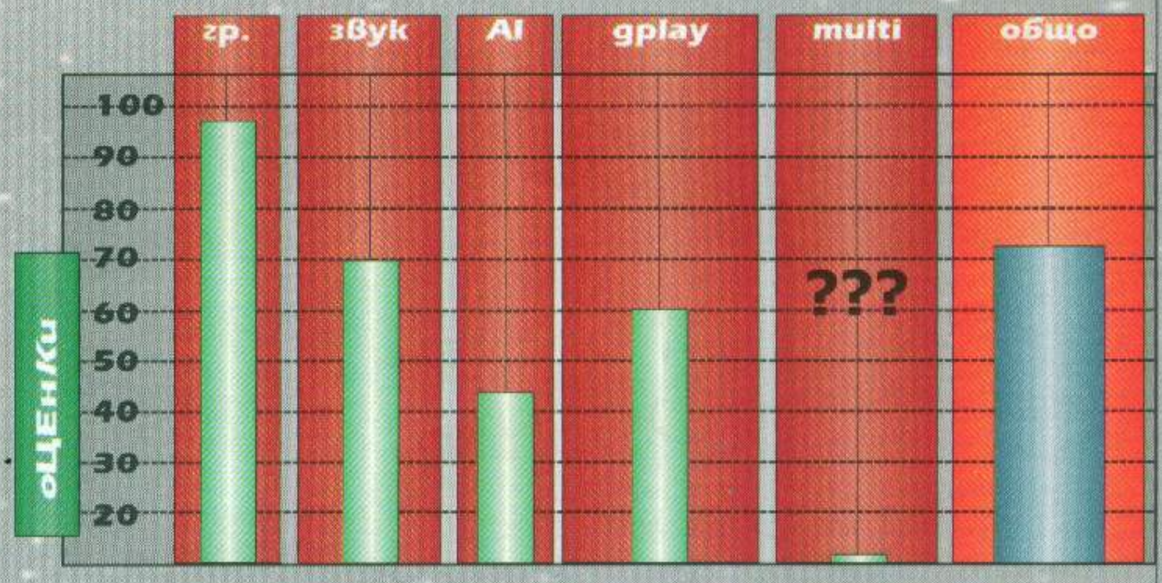


сеци. Само като си помисля, че доскоро си мислех, че Descent: Freespace и WC: Prophecy изглеждат изумително... Не знам какво точно се вижда от снимките към статията, но ако сте ценители на красотата искрено ви съветвам да намерите начин да поиграете поне за пет минути на Sinistar, за да видите как точно се правят красиви спец ефекти и внушителни експлозии. За фоновите картинки просто нямам думи. Спокойно можете да хванете някое гадже и да прекарате романтична вечер, загледани в звездното небе и меката светлина на планетите, стуяща от монитора в стаята ви. Наистина нямам думи.

Системните изисквания на играта са в рамките на нормалното, а от ниво в ниво се прескача без досаден loading, което си е направо чудо, впредвид горния абзац. С това обаче добрите новини свършват. Може и да е единичен случай, но Sinistar е първата игра, която най-нахално отказа да засече джойстика ми. Сигурно, ако бях успял да се възползвам от него крайната оценка щеше да е поне с 10% по-висока. Тъжната истина е, че управлението с клавиатурата граничи с невъзможното, а мишката повече пречи отколкото помага (защото с включването и на екрана се появява един допълнителен курсор, който няма нищо общо с мерника ви и създава доста главоболия). Може и аз да съм спънат в ръцете, но все си мисля, че от THQ можеха да помислят за лишените от допълнителни контролни уреди нещастници.

Мога да поудължа престъпно кратката си статийка, обобщавайки казаното до тук, но мисля, че сте достатъчно интелигентни, за да си направите сами изводите що за животно е Греховната звездица. Игра за arcade фенове-естети.

Snake





те, или по-скоро ще разполагате - към края на играта, с арсенал от десетина оръжийца, като единственото от тях, което не използва муниции е смешният cutting laser. Останалите пуцалки се зареждат от едни жълти и сини кристалчета, които можете да си набавите, стреляйки по околните астероиди (И за да не повтаряте идиотските ми грешки- не се опитвайте да гоните летящите наоколо кристали. Стойте си на едно място- те сами ще си дойдат при вас). Ако не се лъжа, от това колко кристали носите в момента (максимум 100) зависи скоростта, с която се презареждат щитовете ви така, че не давайте и миг спокойствие на астероидите. От тях отвреме-навреме ще изпада и някоя друга екстричка като щитче, health-че или ново оръжийце (тях вече ще трябва да си ги гоните). От споменатия арсенал само sinibomb- ите могат да наранят Sinistar или портала, като за последния трябва да се целите в кристалите нацвъкани около него, за да го захранват с енергия. Имайте в предвид, че дори и да не успеете да унищожите warpgate-а преди големият лошковец да е преминал, здравословното му състояние ще зависи от това доколко сте опушкали портала, така че играта ви общо взето трябва да бъде балансирана между събирането на кристали, стрелбата по gate-а и поддържането на броя на досадните изтребителчета (които с напредването ви в играта все повече ще се отдалечават от умалителното ми определение) в разумни за здравето ви граници.

След всеки три нива ще попадате в някаква бонус мисия, в която ще трябва да направите нещо по-различно от обикновено, за да получите upgrade за летящата си кочинка. В играта има общо пет такива мисии. Да ви кажа честно това инцидентно разнообразие може единствено да ви покаже колко еднообразна е останалата част от играта, ама май е по-добре, че го има. В последната, 23-та мисия ще трябва да се изправите срещу озверелия Sinister, който за разлика от вас е минал през 23 upgrade-а на кораба си и като имате предвид, че този път няма warpgate, чрез който да го омаломощавате, а астероидите са леко към ви е разрешено да се попритесните. Всъщност може и да запазите спокойствие, защото единствените основателни причини да си убиете към 8-9 часа, за да превъртите Sinistar: Unleashed (по грубите ми сметки всяка от мисиите трае минимум към 20 минути) са игрането ѝ да ви е служебно задължение, да сте под домашен арест или естетът у вас да не може да се насити на прелестта на графиката ѝ.

Дойдохме си на думата. Честно ви казвам това е най-красивата игра, след Unreal Tournament-а, която се е появявала на монитора ми през последните ме-

I-WAR: Defiance

Как се пише за история от бъдещето? Струвало ли ви се е някога, че да се говори за бъдещето в минало време е малко странно? Хайде да пробваме вместо това условното наклонение. И така...

Би могло да има едно време, след много години, голям и щастлив съюз - обединение на всички светове, заселени от хората в тяхната надпревара за завладяване на космоса. Би могло да стане така, че всички да са доволни от положението си, и на конфликтите между хората да се сложи край. Във вселената на Independence War обаче събитията са се развили по различен начин. Федерация на светове наистина има - The Terran Commonwealth, само че не всички в нея са щастливи. В периферните системи недоволството расте - там хората смятат, че имат право сами да управляват планетите си. Постепенно политическите средства за решаване на проблема се изчерпват, и се стига до бойни действия.



В това бъдеще би могъл да живее човек на име Едисън Хейс: Роден на борда на товарен кораб, прекарал детството си на доковете на търговска космическа станция, рано научил се да пилотира. И преминал на страната на борците за независимост (които се наричат Indies), за да избегне несправедливите данъци, наложени от федерацията. Попаднал под командването на легендарния МакДъф, по това време капитан на корветата Indecent Proposal, който забелязал потенциала на Хейс. В един бой МакДъф трябвало да поведе хората си на абордаж, а на Хейс било възложено командването на Indecent Proposal. МакДъф бил толкова впечатлен от действията на Хейс, че скоро след това му поверил собствен кораб. След много победни битки Хейс си създал репутация на умен и гъвкав командир, на който може да се разчита не само да изпълни задачите си, но и да запази кораба и екипажа си. Венец на кариерата му поставила битката при Megiddo-A, където бил взет на абордаж от многократно превъзхождащ го противник, но с брилянтна маневра изненадал корветата Rome, завладял я и измъкнал хората си от сигурно поражение.

В този момент историята на Хейс и екипажа му обаче излиза от условното наклонение. На сцената излиза Негово Височество Играчът, който трябва да влезе в кожата на Хейс, и... Стоп. Досега не е станало дума за каква игра всъщност говорим. Нека да 'поправим тази несправедливост'.

Independence War: Defiance е космически симулатор. Даже оттук чувам възклицанията 'Аха, като Wing Commander/X-Wing/Descent Freespace значи. Виждали сме ги такива'. Да, ама не! Общото с тези игри е фактът, че действието се развива в открития космос, и че става дума за космически кораби. Оттук нататък всичко е различно. Всъщност разликите започват още от корабите - в Defiance вие трябва да управлявате 9000 тонна корвета е 45 души екипаж, без да броим командния състав (онази същата корвета, която Хейс... така де, която вие сте пленили - само че пребоядисана и преименувана на Spartakus). Предполагам, че можете да си представите разликите в управлението с, да речем, 900 пъти по-лекия X-Wing. Друга фундаментална разлика е физиката в играта. Най-сетне един симулатор, в който корабите се подчиняват на закона за инерцията! Това значи, че е възможно корабът да лети в една посока, а да е обърнат настрани спрямо оста си на движение. Значи също, че когато маршовият двигател излезе от строя, корабът продължава да се движи по права линия, и вие само можете да го завъртате, но не и да го забавяте или ускорявате. А когато и маневрените двигатели откажат, получавате абсолютно неуправляема купчина метал, която лети по права линия и се върти по инерция. В такъв момент можете само да се надявате, че врагът ще ви остави на мира за достатъчно дълго, за да могат командите по поддръжката да отстранят повредите.

Корабите в играта имат три типа двигатели - конвенционални реактивни двигатели за ниски скорости, т.нар. LDS драйв за бързо придвижване на досветлинни скорости, и капсулен двигател за преход между звездни-





те системи. Споменавам го, защото има пряко отношение към gameplay-я. Когато човек иска да стигне до близката точка от летателния план (на милион километра от сегашното място

www.workshop.netbg.com производител: ParticleSystems разпространител: Infogrames интернет: www.infogrames.com



положение), той активира LDS-драйва, и стига до там за две минути... ако въобще може да включи LDS-задвижването. Защото в играта съществуват ракети LDSI (LDS Inhibit), които за известно време предотвратяват този вид придвижване - както за вас, така и за противника. Ако искате да спипате някого, изстрелвате LDSI и го застрелвате без той да може да избяга. Ако врагът иска да ви спипа, той... ами, изстрелва LDSI ракета, и вие го застрелвате без да може да избяга. Капсулният двигател може да ви прехвърля на практика моментално от една звездна система до друга, но може да бъде активиран само на специални места - в L-точките (точки на Лагранж). Влизали ли сте някога в час по астрономия? И аз не съм, затова ще ви кажа за какво става дума. Точка на Лагранж в система от небесни тела е такава точка, където силите на привличане на тези тела се уравновесят, т.е. там цари пълна безтегловност. Когато трябва да 'скочите' в друга система, трябва просто да преминете през някоя L-точка, и капсулният двигател ще ви заведе автоматично там.



Интерфейсът

Като командир на Spartakus ще трябва да познавате добре възможностите на кораба и офицерите си. Освен капитана, на командния мостик се намират още пилотът-навигатор, бордовият инженер (по ´съвместителство - техник, програмист и хакер), и офицерът, който командва въоръжението на корветата. Всеки от четиримата има командна конзола за системите, които управлява, която вие можете да заемете в произволен момент. Пригответе се да управлявате кораба си от тези четири гледни точки - от вас ще се изискват различни умения. По принцип всяка от конзолите може да изпълнява и функциите на останалите (например може да превключите оръжейната конзола в режим 'навигация', но тогава няма да виждате пълната информация за точките от летателния план), което спестява много разхождане между различните работни места. От всяка от конзолите (с изключение на инженерната - там можете само да следите работата на аварийните команди и състоянието на бордовите системи) можете да управлявате движението на кораба си, както и да заповядате стрелба... Което повдига въпроса за оръжията на корвета-



та. Имате на разположение две оръдия PBC (Particle Beam Cannon) - едно, което стреля в предната полусфера, и едно, което вие можете да се завърта напред или назад. Когато дадете сигнал за стрелба, оръдията се насочват сами към целта (ако тя е в подходящата полусфера), и започват да стрелят по нея. Хубавото на тези оръдия е, че черпят енергия за стрелбата си от главния реактор, т.е. можете да стреляте с тях безкрайно. Лошото им е, че черпят енергия от главния реактор, т.е. когато някоя от подсистемите на кораба се повреди (реакторът, ускорителният пръстен, енергопроводещата система или пък самите оръдия), няма да можете да стреляте с тях. По-късно в играта ще можете да използвате и Gatling PBC, което има боекомплект от 100 изстрела, стреля по-бързо, нанася повече поражения, и е независимо от останалите бордови системи. Винаги е добра идея да си запазите 20-на изстрела за в случай, че ви ударят лошо, и не можете да използвате останалите си оръжия. Има и Sniper PBC (снайперско PBC, хайде де) - то има ефективен обсег над 40 km (!), и работи най-добре в комбинация с функцията за оптично увеличение (Zoom). Какво ще кажете за мисия, в която трябва да прихванете летящи към вашата база бомби с бойни глави от антиматерия? Лесна работа - приближаваме се и ги застрелваме, нали? Е, не съвсем, защото а) те се приближават, меко казано, със скоростта на куршум, и б) защото имат радиус на поразяване 16 km, а обсегът на стандартните оръжия е 8 km - ако човек ги унищожи с нормално PBC, после ще има да го събират протон по протон. Затова - zoom и със снайпера отдалече. А като стана дума за

Мисиите...

Започнах с историята на Хейс, за да разберете, че задачите, които ще изпълнявате, няма да бъдат стандартни - нищо от типа 'мини през ето тези четири точки и се върни'. Хейс има репутация, която му осигурява най-трудните и заплетени мисии. Дори когато МакДъф казва, че ви праща на 'обикновен патрул в една тиха отдалечена система', той си има причина да иска там да сте точно вие - както ще разберете по-късно. Най-сериозно твърдя, че в играта няма две мисии, които да си приличат. Бях смаян от разнообразието на поставените пред играча задачи. Унищожаването на врага е само малка част от нещата, които трябва да вършите. Ще трябва да се промъквате (Хайде де, нали врагът има радар? Ами ако се скриете в радарната сянка на минаващ наблизо по-голям кораб, а?), да крадете, да действате като най-обикновен пират... В много от мисиите да ви открият означава, че десет секунди по-късно от вас ще е останало само облаче пара. Понякога ще се налага да управлявате и други летателни апарати освен Spartakus - разузнавателни сонди, товарни контейнери, ракети - избирате обекта, който ще управлявате, като цел, и натискате бутона Ret на командирската конзола. Ще се окажете вперил поглед в зелено изображение, което идва от камерата на борда на този обект, и ще можете да го управлявате по същия начин, както Spartakus. През това време корветата ще трябва да се оправя без вас, така че внимавайте! Екипажът ще стреля, но няма да променя курса на кораба. По такъв начин ще трябва да изпълнявате най-различни задачи - да подмените товарни контейнери с оръжие с такива с фураж (да видим как ще стрелят по вас със зърнени култури), да закачите маяк върху вражески кораб, за да можете да го проследите след скока му през L-точка, да вкарате управляема бойна глава в

сърцето на вражеска станция... Фантазията на дизайнерите на играта изглеждаше безгранична, и бях донякъде разочарован, когато най-накрая минах и последната мисия - искаше ми се да играя още. Сърбят ме ръцете да ви дам по-конкретен пример за разнообразна и оригинална мисия, обаче не искам да ви развалям удоволствието от това да измислите решенията сами.
Във Всяка от 18-те мисии има поне по една изненада - промяна в плана в последния момент, ненадейно изскочил сякаш отникъде враг... В крайна сметка се оказва, че в основата на войната стоят съвсем различни сили от тези, които се виждат на повърхността. В някои мисии имате възможност да изберете стратегията си на действие, т.е. част от мисиите имат подчертано нелинейно развитие.
Още една оригинална черта на играта е начинът, по който са организирани мисиите - в много от тях има т.нар. Save points - точки на запис. Когато играчът достигне определена фаза от изпълнението на мисията, се активира такава точка. Ако се провалите преди края на мисията, няма да е нужно да я играете отначало - ще имате избор да продължите от точката на запис. Това позволява мисиите да са много дълги и сложни, без да трябва да играете с дни една и съща мисия, докато най-накрая (обикновено по щастливо стечение на обстоятелствата) успеете да я минете. Което по никакъв начин не означава, че ще ви е лесно... Напротив, ИГРАТА Е ТРУДНА. Аз имам самочувствието на играч с опит в този тип игри (не се сещам за космически симулатор, който да съм чувал, а да не съм играл), обаче първата мисия за малко да ме откаже. Бях пуснал Defiance на по-голямата от двете трудности (щот' съм 'ногу ербап), и в продължение на 3-4 часа безсилно псувах 'кьопавата игра', докато накрая приех факта, че съм изправен пред достоен противник, и реших да използвам главата си (оттогава имам голяма цицина). Най-тъжното е, че ако тогава се бях отказал, вероятно никога нямаше да разбера какво съм изпуснал.

Оформлението

Какво ще рече оформление? Става дума за графика, звук, и най-сетне за чувството, което играта оставя.
Графиката не блести с нищо. В нашето време на специален графичен хардуер всичките игри станаха доста еднакви визуално, и Independence War: Defiance не прави изключение - в никакъв случай лоша или безлична, тя не прави революция в представите ни за това как изглежда един космически симулатор. А, добре че се сетих - има една лоша новина за всички притежатели алтернативни видео карти - играта не поддържа DirectX, нито OpenGL - само софтуерен режим, и Glide (т.е., ако нямате Voodoo, най-вероятно ще трябва да 'гледате' софтуерно).
Звукът на пръв поглед също не е нещо особено. Ефектите са стандартни, и не много разнообразни... Но (нали усетихте, че има 'но'?) играта има огромно количество записани диалози. Инструктажите на мисиите се изнасят лично от МакДъф (поне от неговия глас), и са придружени с кратки видео откъси. Офицерите на мостика на Spartakus дават рапорти и си говорят един с друг. Тези разговори най-добре от всичко вкарват играча в атмосферата на космическия флот. Всеки от офицерите ви си има характер и индивидуалност - например за командира на въоръжението аз често се чудех дали 1. е безнадеждно тъп, 2. поради младост и неопитност не може да въздържи импулса си да действа, без значение какво точно ще направи, или 3. е коварен шпионин на федерацията, хитро прикрит като 1. и 2.
Повече от всеки друг космически симулатор (може би с изключение на Wing Commander), Defiance успява да остави у играча впечатлението, че той наистина се намира в центъра на събитията, че от него зависят съдбите на съвсем истински и конкретни хора... Някак човек престава да вижда екрана на монитора, и се пренася в света на Independece War.

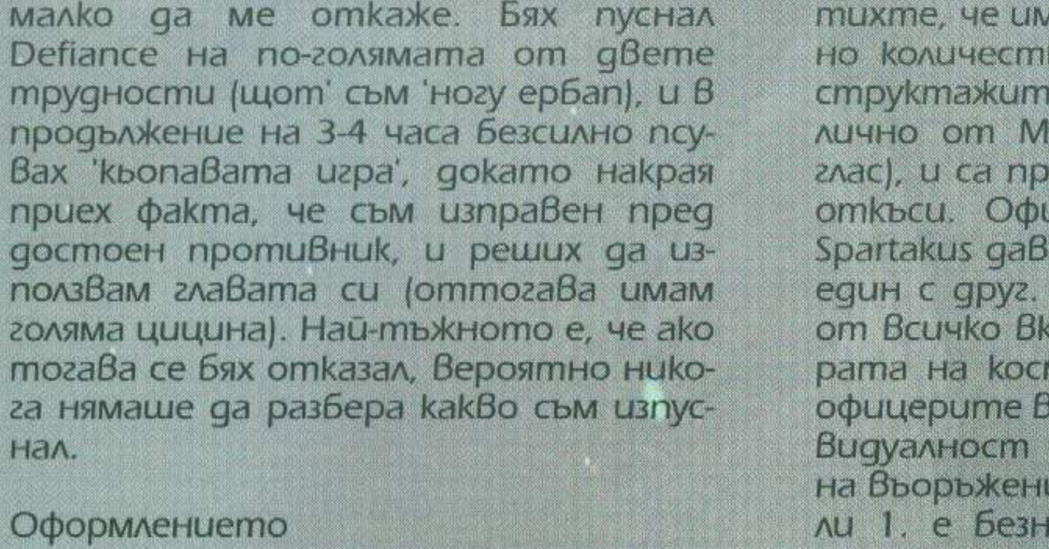


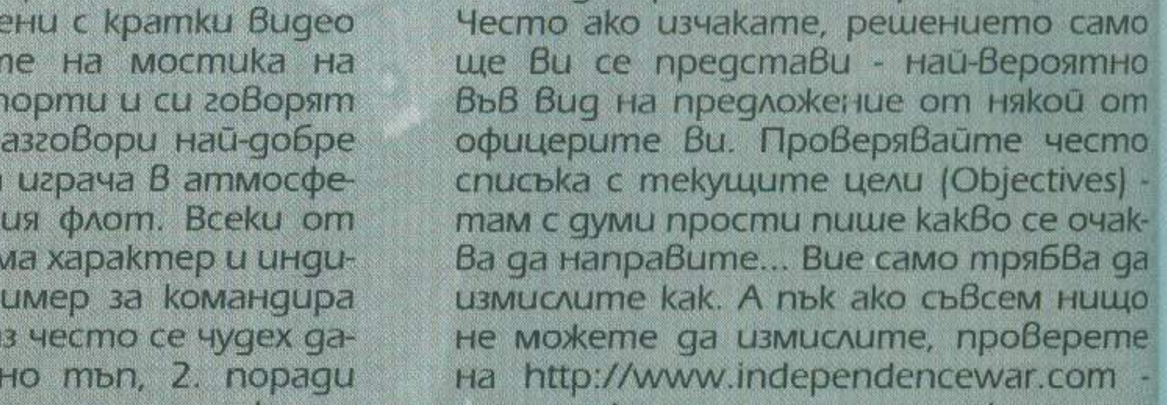


Заключение

Ако някога сте изпитвали влечение към който и да е космически симулатор, смятам, че си заслужава да изиграете Independence War: Defiance. Отдавна не бях виждал игра с толкова много оригинални идеи, при това в жанр с така твърдо установени традиции. Между другото, това не е само мое мнение. През месец октомври списанието Computer Gaming World оценява играта с пет звезди (най-високата оценка), и й присъжда наградата Editor's Choice (награда на редактора).
И накрая, един-два съвета от мен. Не влизайте в битка, освен ако не е абсолютно неизбежно. Когато не знаете какво да правите, не правете нищо. Често ако изчакате, решението само ще ви се представи - най-вероятно във вид на предложение от някой от офицерите ви. Проверявайте често списъка с текущите цели (Objectives) - там с думи прости пише какво се очаква да направите... Вие само трябва да измислите как. А пък ако съвсем нищо не можете да измислите, проверете на http://www.independencewar.com - там между останалата информация има жокери (подсказки, hints) за всяка от мисиите, както и списък с cheat кодове. Макар, че би било срамота да разваляте хубавата игра с такива неща. Аз я минах без да прибягвам до подсказки или cheat-ове, при това на трудност Simulation.
И така, приятна игра!

Alex III





www.workshop.netbg.com



omikron



Направило ли ви впечатление, кога за последен път писахме за куест (или както още му казват приключенска игра) в нашето списание? Мина повече от половин година оттогава, а ... Моля?! Как така какво е това куест?! ... Ясно. Ами добре, тогава започваме отначало!

Сигурно и на тримата, дето все още се интересуваме от куестове, ни е направило впечатление кога за последен път писахме за подобна игра в Gamers' Workshop! Да, мина мнооого време оттогава, а все още не е излязло нищо, за което ние, виртуалните удавници, да се хванем. Хората по света вече започнаха да се подиграват с най-бляскавия жанр от близкото минало! Знаете ли защо няма скапани куестове? Просто защото няма НИКАКВИ куестове! Ха-ха-ха! Мнооого смешно!



А какви времена бяха, еех! Играта се играеха със стрелките на клавиатурата, а всички команди се пишеха. За нас, БЪЛГАРИТЕ, беше дваж по-интересно, защото английския не ни е майчин език. Представете си следната картинка. Събирахме се по няколко човека, да си помагаме, разбираш ли, и почвахме да играем. И като стигнехме до някой по-заплетен момент, сядахме и почвахме да мъдрим, коя е правилната последователност от думи, за да стане това, което искахме. Бяхме като магьосници, дето правят заклинание - напев след напев, проба след проба. Я да видим сега ... "put candle on rug"! Не става?! Добре, а я тогава "use candle on rug"! Пак не става, хмм, абе я пробвай с "use candle with rug"! Маамудееба, и така не е. А я опитай "use rug with candle" ... и така с часове, докато някой от нас, изпаднал вече делириум, не уцелеше правилната комбинация. А после следваха усмивки и радостни възгласи, които точно след пет минути преминаваха в нов напев - "use key on door", "use key with door", "use door with door" ... Ех, какво знаете вие за игрите!

За съжаление това време отмина безвъзвратно! Вече не сме млади, а и куестове няма. Сега е времето на хибридите - игри, стремящи се да обединят няколко жанра в един.

Една такава игра държа сега в ръцете си и я гледам с умиление. Когато за пръв път четох нещо за Omikron, може би защото съм глупавичък или пък информацията е била повърхностна (оправдания, оправдания), бях останал с впечатлението, че това ще е third-person екшън, от рода на Heretic 2 или Tomb Raider - епизоди от 1 до 16, включително и Gold, Platinum, Ultimate, The Best, Unplugged, Greatest Hits и т.н. За моя голяма радост, Omikron не само че няма нищо общо с гореизброените освен перспективата на камерата, но и нещо повече - това се оказа една от най-внушителните и увлекателни приключенски игри, които съм играл някога.

В Omikron вие играете ... себе си. В началото на играта ви навестява някакъв мъж на име Kay'l, който обяснява, че идва от паралелен на вашия свят и ви моли за помощ. Той ви предлага да се пренесете чрез неговото тяло в Phaenon, където имат нужда от Вас. Щом приемете предложението му (все пак искате да играете, нали) се прехвърляте през пространствена дупка в чуждия свят. Всичко е точно, няма проблеми, ама какъв е моя демон дето се е засилил към вас!!! Първата ви среща с обитателите на Phaenon замалко да се окаже фатална. Само благодарение на преминаващия наблизо полицейски робот душата ви запазва досегашната си обител. С течение на играта ще разберете, че Omikron всъщност е специално създадено компютърно забавление, чрез което да се привличат хора от паралелните светове. Веднъж пристигнали във Phaenon, хората стават жертва на демоните, които изтръгват душите им и ги поднасят за храна на своя господар - олицетворението на злото Astaroth. Историята става толкова заплетена към края на играта, че чак почва да ви се вие свят. Предполагам вече се сещате, каква точно ще бъде вашата роля в това приключение. Ако трябва с една дума да охарактеризирам проекта Омикрон, то това трябва да е "амбициозен", а ако мога да използвам две - "адски амбициозен". Французите от Quantic Dream са се опитали да вкарат приключенския жанр в следващото хилядолетие и според мен са успели. Или поне са указали вярната посока, която да е пътеводител за останалите





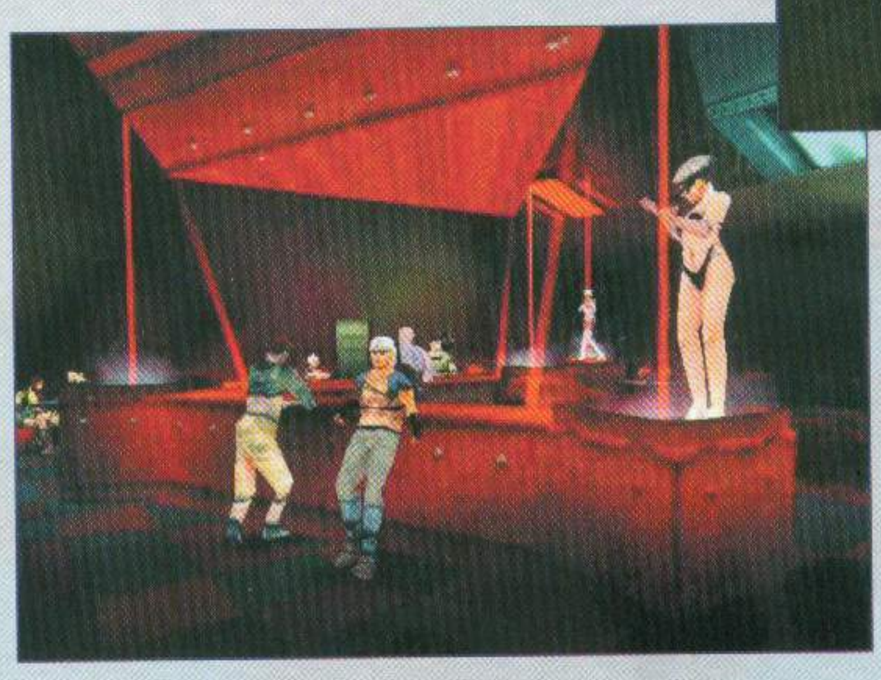
производител: Quantic Dreams разпространител: Eidos интернет: www.quanticdreams.com

разработчици.
Самата игра представлява смесица между 80% куест и 20% екшън. Естествено приключенският елемент е водещ и точно при него играта блести. Светът



на Phaenon е един огромен, дишащ организъм, разделен на 6 отделни града. Всеки един от тях си има собствена атмосфера, архитектура, особености. Хора се разхождат из улиците, целуват се из тъмните ъгълчета, небрежно се подпират на някои стълб или стена; коли и подобни на мотори машини кръстосват улиците; космически кораби прелитат над сградите. Атмосферата е просто неповторима - все едно действително сте в един жив и реален, макар и непознат, свят. Че имам къса памет е вярно, но игрите, които са създали подобно впечатление у мен се броят на пръстите на дясната ръка на фрезист.
Вашият герой, т.е. Кау'l, т.е Вие, не е някаква случайна фигура. Той си има личен живот, минало, спомени. Или по скоро си е имал! Макар и да сте гост в неговото тяло, някакви остатъци от неговата душа все още съществуват и те се смесват с вашата. И едно от първите неща, които ще трябва да свършите в новия свят, е да разберете какво се случило със душата на вашия приемник. Естествено първото място на което можете и трябва да отидете е апартаментът на Кау'l. Докато разглеждате апартамента (си), ще се натъкнете на първите късчета информация за това какво става около вас. Тук ще срещнете и приятелката на Кау'l, която естествено ще ви помисли за него. От нея ще научите, че от няколко дена Вие и вашия партньор се водите за изчезнали, докато сте разследвали серия от мистериозни и доста брутални убийства. След като Вече знаете, че сте от органите на реда, можете да продължите разследването си в местния полицейски участък.
От апартамента се сдобивате с първото си оръжие, като пак там можете да ползвате виртуалния тренажор на Кау'l, за да се запознаете с движенията и техниката на водене на ръкопашни бои. А това ще е от жизненоважно значение за по-нататъшното развитие на играта. Тук трябва да отбележа, че вашия приемник си има определени физически характеристики - жизнени точки, атака, защита, магически точки и др. В зависимост от тези характеристики, вашия приемник ще бъде добър или лош боец, ще владее в по-малка или в по-голяма степен магическите умения и т.н. В момента, в който напуснете апартамента на Кау'l се впускате в епичното приключение, наречено Омикрон.
За разлика от ролевите игри, където за да сте сигурни, че не сте пропуснали нещо, трябва да говорите с населението на целия град, тук французите са подходили доста хитро - тези персонажи, които имат нещо да ви кажат, ще ги видите да седят на пейки сред забързаните обитатели на градовете. След като говорите с тях, те стават и си заминават. Информацията, която ще почерпите от тях не е витална за играта, но в много случаи допълва картината на огромния пъзел Омикрон.
Макар и сценария да е относително линеен и предварително зададен, той е толкова глобален, че в нито един момент няма да се почувствате водени за носа. Свободата на действие, която ви е предоставена, просто не е за вярване. Можете да тръгнете да обикаляте из улиците на града, да седнете в някои ресторант и да хапнете. След това може да отскочите до бакалията и да си купите някое шоколадче за десерт или да минете през някои бар и да обърнете един Kloops. Има стриптиийз клубове, книжарници, оръжейни магазини, стриптийз клубове, храмове, кръчми, жилищни сгради, стриптийз клубове, морга, бакалии, стриптийз клубове - въобще всичко, което очаквате да намерите в един град. И тук искам да направя едно кратко отклонение - ако след като прочетете статията, решите че тази игра си заслужава, искам да ви дам един съвет още от сега. При първа възможност посетете бара на





Harvey. За него ще слушате и четете доста още в самото начало на играта. Та имате ли възможност, отскочете дотам - сервират най-добрия Kloops в района. Освен това там свирят The Dreamers - упадъчна група, чиято музика смущава душевния мир на иначе щастливото население. Вокалистът й е не някой друг, а компютърната реинкарнация на Дейвид Боуи! Ако поседите малко в бара на Харви, ще станете свидетел на едно фантастично изпълнение на The Dreamers - аз такова нещо в игра досега не съм виждал! Първо - ще се насладите на едно невероятно близо 5 минутно парче, съпроводено от доста впечатляващ танц; второ - устните на певеца са перфектно синхронизирани с текста, както и движенията на групата и на танцьорката с ритъма на музиката; и трето защото това е Дейвид Боуи, дамуебамамата! Между другото цялата музика към играта е писана от г-н Боуи - 8 парчета от новия му албум са намерили място в Омикрон. Между другото, ако ви хареса изпълнението на The Dreamers и ако сте достатъчно упорити, ще можете да намерите сингъла и да си го купите. И когато се приберете или пък докато тършувате из нечий чужд апартамент, ще можете да си го пуснете на Transcan-a - някаква форма на виртуална мултивизия. Направо не е за вярване, до каква степен са се опитали да симулират реалния живот момчетата от Quantic.
Да се върнем към gameplay-я. Предполагам вече сами сте се убедили в мащабността на тази игра. За да можете по лесно да се справяте и ориентирате в огромния свят, на помощ ви идва една много удобна и полезна играчка, наречена Sneak (бел. ред. да не се бърка със Snake; той не е играчка, а още по-малко е полезен). Това е портативен компютър, монтиран на ръката ви (предмишницата, ако искам да бъда точен), с почти безгранични възможности - следи всички по-значими за вас събития, съдържа карта, съхранява предметите ви, вика ви Slider. Slider-ът е нещо като безпилотно такси, с което можете да пътувате из града. Ако желаете, можете сам да го управлявате или пък да го оставите на автопилот, като само му задавате посоката. Sneak-ът ви може да носи до 18 предмета, като всичко над тази бройка можете да съхранявате в глобалната мрежа Multiplan. Почти навсякъде в играта има конзоли за достъп до Multiplan-a, така че винаги ще можете да прехвърляте неща от Sneak-а към него и обратно.
Както Вече споменах, играта си е почти чист адвенчър - ще водите разследвания, ще търсите информация, ще разгадавате загадки, ще търсите следи - все неща характерни за подобен род игри. Но освен това, в Омикрон е доста сериозно застъпен и екшънът, при това в две разновидности. При едната камерата преминава в режим първо лице и се пренасяте в Doom-оподобна обстановка. Ще трябва да стреляте по лошите и да се опитвате да се опазите от тех

www.workshop.netbg.com

ните изстрели. Както си му е реда ще можете да клякате, да скачате, да strafe-вате и ... толкоз. Колкото и да ми се иска не мога да не отбележа, че това е най-слабата част от gameplay-я на Омикрон. Все пак като за куест, на този елемент е отделено достатъчно внимание, дори са предвидени няколко вида оръжия и амуниции. Веднага искам да направя уговорката, че Омикрон по никакъв начин не се опитва да конкурира Quake 3 или Unreal Tournament! Казвам това, защото чух няколко коментара по този въпрос. А и все още не е направена игра, при която





от third-person да се минава във first-person и двете перспективи да изглеждат еднакво добре, че и gameplay-я им да е на висота.
Всяка ваша среща с демони автоматично ще ви прехвърля в другия боен режим, който наподобява Mortal Kombat или Tekken. Това определено е по-качествено реализирания от двата екшън елемента, макар че и тук няма да видите нещо, което досега да не е правено. Въпреки това имате доста голямо разнообразие от удари и движения, които превръщат двубоите в доста приятно преживяване. С течение на играта, ако сте достатъчно надъхани и наблюдателни, ще можете да получите пропуск за таен турнир, на който да премерите сили с най-добрите бойци на Phaenon, а и да изкарате някой и друг klopek (phaenon-ски лев). И отново искам да предупредя, че Омикрон не претендира за нищо по отношение на екшън елементите си. Пак казвам - тази игра е куест!
Освен на конвенционални оръжия и юмруци ще можете да разчитате и на магии, които първо ще трябва да си намерите. Някои ще получавате като награда, но в повечето случаи ще трябва да се понапънете за да се сдобиете с някоя полезна магийка. Този аспект на играта ще го оставя изцяло на вас, бъдещите посетители на Омикрон, тъй като рискувам да издам някои ключови неща, които биха развалили удоволствието ви от тази фантастична игра.
Докато говорим за екшън е хубаво да спомена за една особеност на gameplay-я - ако искате да запишете играта, това може да стане на точно определени места, означени от три преплетени овала, при това само при условие, че имате специални "пръстени". Тези "пръстени" са особен вид парична единица, като в играта ви обясняват, че те имат две свойства - едното е да се връщате в миналото (т.е. опцията save и load), а другото е да надничате в бъдещето (опцията advice). Ако в даден момент не знаете какво да направите, на точно определените места (споменатите преплетени овали) можете да активирате опцията advice (съвет), при което ще получите насочваща, макар и леко загадъчна, подсказка. Всяка подсказка ще ви струва "пръстени", а те от своя страна се намират сравнително трудно, пък и служат за запис, така че ...
Но да се върнем към приключенската част. През цялото действие играта предлага откровен кинематичен облик. Когато настъпи драматичен момент, камерата се приближава към действащите лица, екрана се стеснява и вече гледате филм. След края на съответната сцена, камерата се оттегля и застава на най-подходящото за случая място. Този аспект на играта е реализиран с огромна доза професионализъм и въображение и резултатът е повече от впечатляващ. Евала правя на този, който се е занимавал с движението и позиционирането на камерата - операторската работа е номер 1.
Това, което ми направи много приятно впечатление по време на игра е, че из градовете има специални локали, които аз наричам "бонус места". За да достигнете до тях, ще трябва да изпълните някои специални куестове. Трикът е да намерите хората, които да ви дадат тези куестове. А те са на невероятни места! Ползите от "бонус-местата" са огромни, но не са ключови за действието в играта. Просто това е екстра, която пичовете от Quantic са вмъкнали за по-страстните изследователи.
Това обаче, което прави gameplay-я на Omikron по-специален, е възможността да играете с различни персонажи. Сега ще обясня малко по-подробно. Като начало трябва да кажа, че в тази игра вие не можете да умрете! Или по-точно можете, но само на някои определени места. Когато бъдете убит, а това ще се случи, колкото и да сте добър, умира само тялото ви, а душата ви остава жива и се пренася в първия човек, докоснал трупа ви. Има и друг начин да сменяте тялото си и той става достъпен за вас щом намерите магията Resurrection. Чрез нея ще можете да преминавате от едно тяло в друго, като при този процес вие придобивате характеристиките на приемника. В играта има около 30 персонажа, в които можете да се преселвате. Някои от тях ще са необходими за развитието на играта, а в други можете да се прехвърлите просто ей така, да видите например какво е да си проститутка.

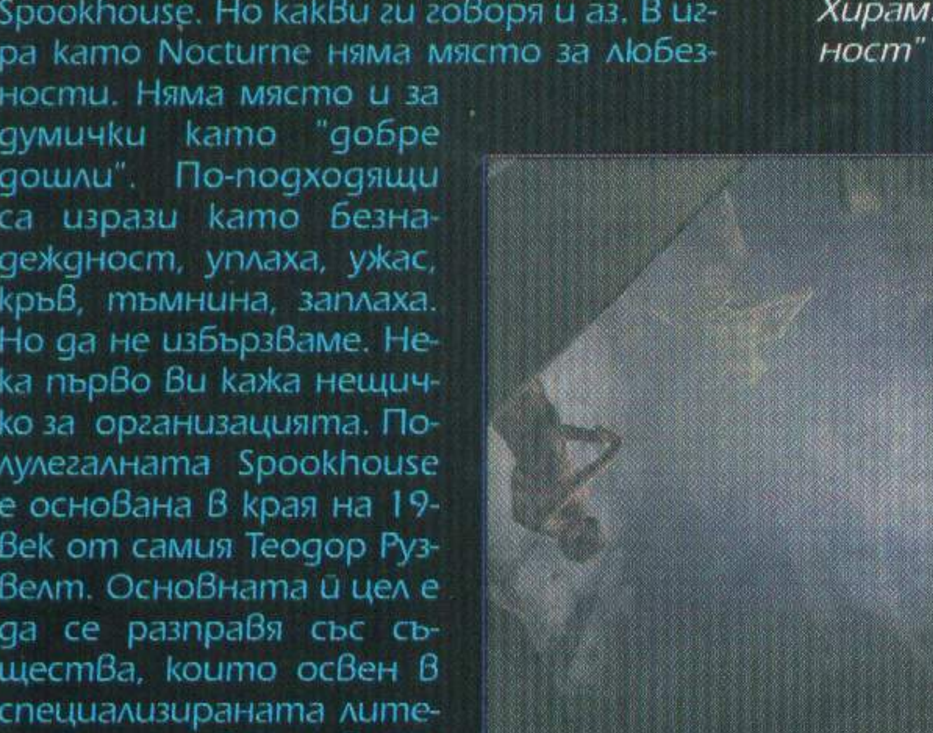
Groove



nocturne

Агент Мъ.: "Светът е зловещо място."
Агент Скъ: "Кой ще го предпази от силите на мрака?"
Агент Мъ: "Ние ще!"
/Буквален превод от интродукцията на играта/

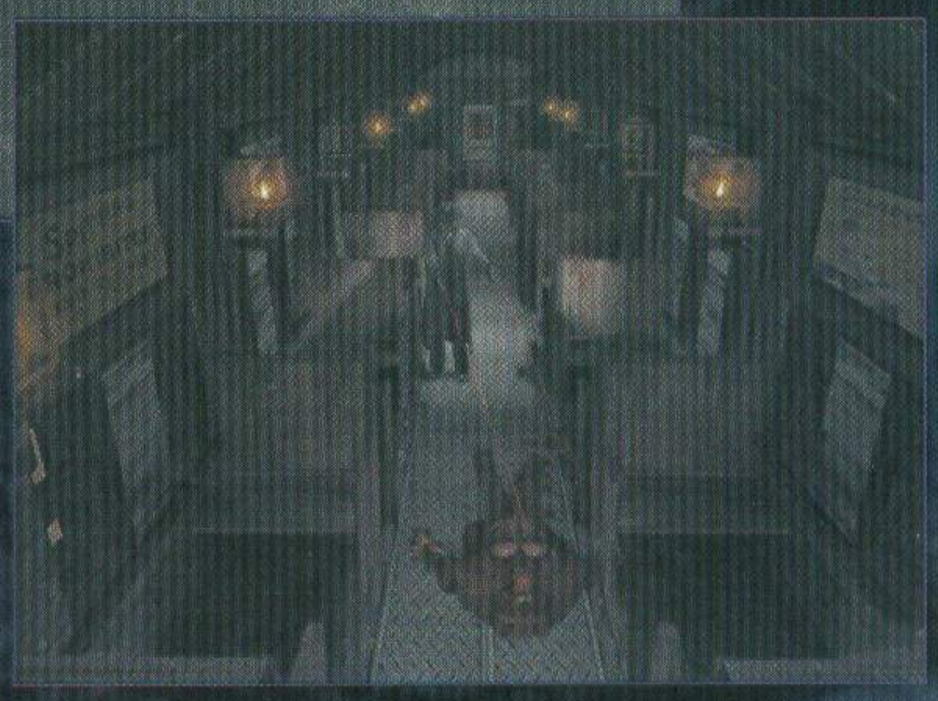
Добре дошли в организацията Spookhouse. Но какви ги говоря и аз. В игра като Nocturne няма място за любезности. Няма място и за думички като "добре дошли". По-подходящи са изрази като безнадеждност, уплаха, ужас, кръв, тъмнина, заплаха. Но да не избързваме. Нека първо Ви кажа нещичко за организацията. Полулегалната Spookhouse е основана в края на 19-ти век от самия Теодор Рузвелт. Основната й цел е да се разправя със свръхестествата, които освен в специализираната литература (разбирай Вестник "Феномен") не стигат до вниманието на обществеността. В нея работят демон, полу-вампир, екстрасенс и, разбира се, Странника.



Старата госпожа: "Почакай малко, млади човече. Не мога да ходя толкова бързо. Изобщо интересува ли те, дали ще успеем да стигнем до църквата живи?"
Странника: "Относително."

Запознайте се и със Странника. Надявам се да си допаднете, защото с него ще прекарате нелеки часове пред монитора, докато се борите с върколаци, зомбита, гаргойли и прочие миролюбиви и игриво настроени същества (да, обичат да си играят - с главата ти). Мрачен човек, с по-мрачна външност и още по-мрачно (ако изобщо е възможно) минало. Единствено мъртвите са посветени в неговите тайни, но техните кости белеят по изровените им гробове. Студен и безчувствен като камък. Старащ се да забрави предишния си живот. И да продължава да си върши работата...

Хирам: "Мисля че сме в огромна опасност"



Странника: "Нашата работа е да сме в огромна опасност"

Пригответе се смъртта да Ви гони непрекъснато. Да усетите ледения й дъх във Врата си. Да чувствате как ноктите се опитват да ограбят шлифера Ви и да си направят от него черни погребални лентички. Пригответе се да се вкопчите в схватка със страховете си и да ги застреляте с пистолетите си, след което да поемете към следващата цел.

Слугата: "Не можете да убиете граф Войку. Той е безсмъртен."
Странника: "Да знаеш само, колко безсмъртни същества съм убил."

Пригответе се да зърнете същества, които не сте виждали дори и в кошмарите си. Вижте зомбита, които се бият с чаркове от умрелите си съб-

смразяващите кръвта писъци и шепота на отдавна умрелите, които Ви канят да се присъедините към тях.

Пригответе се за Nocturne.

След всички тези уводни думи, един въпрос с повишена сложност: Познайте към какъв жанр принадлежи Nocturne? Заглавието е хорър екшън адвенчър, който набляга основно на хоръра и екшъна. На Странника ще се наложи да реши 5 загадки (да 5, след като свършите и четирите мисии се появява допълнителна такава). Те са напълно независими и могат да бъдат изиграни в произволна последователност. Въпреки това са хронологично подредени и поради тази причина Ви препоръчват да ги почнете по ред на номерата. Още повече, че първата част е най-слабата от всички

Мисиите Ви ще бъдат най-различни. В първата част целта Ви е да Вземете свещения камък на вампирите, който е в състояние да даде на притежателя си невиждани способности. В друга пък ще пресечете пътя на един от най-известните гангстери - Ал Капоне, който е интерпретирал посланието "Please recycle" твърде буквално и си е направил фабрика за Франкенащайновци. Или ще трябва да посетите едно село, чиито жители са хванали някаква странна кожна болест и изяли лекарите, които отишли да ги лекуват. Всъщност където и да ходите, ще усещате тягостната атмосфера. Nocturne определено не е за хора със слаби нерви. За да усетите с пълна сила моите думи намерете си затъмнена стая, качествени слушалки (не тези, казах качествени) и усилете звуците. Гарантирам Ви нервни тикове след 15, а блатисто зеленикъв оттенък на кожата след 30 минути. Забравете за Half Life. Забравете за евтините филми на ужасите. Тук просто ще се простите с всички детски илюзии. Вашата детска касичка, както му е думата, ще лежи обляна в кръв, строшена на хиляди парченца на студения под на вашето подземие (май се поолях малко). Дори и след като сте минали първите две мисии ще подскачате при многобройните и винаги неприятни изненади, които са Ви подготвени от Terminal Reality. Чувството за физическа заплаха в Nocturne е

производител: GOD Games разпространител: Terminal Reality интернет: www.godgames.com
www.workshop.netbg.com



докарано до ниво, което няма равно досега в игровия жанр. Най-добре го каза Freeman: "Тази игра най-добре да я гледаш, как някой друг играе." И наистина; така сигурно е доста по-лесно, защото не ти трябва да трепериш за жалкия си животец, да се стряскаш при всяко ново зомби, появило се като къртица от подземния свят. Каквото и да напиша оттук нататък, мисля че няма да Ви стане по-ясно. Трябва да си пуснете играта, да Ви стисне страхът за гушата и тогава ще сте ме разбрали напълно. Сигурен съм, че някой вече се е провикнал в залата, където се провежда литературно четене на списанието: "А къде остана куест-а, бе?"

Балансът между екшън и приключение е "много на малко" в полза на екшъна. Загадките са доста рехави и обикновено искат от вас да сложите нещо някъде. Което не е най-сложното нещо на света. Едно от най-значимите загадки, с които трябва да се справите, е пренасянето на един кашон с динамит през сума тунели, за да можете да взривите камъните, задръстили пътя ви. За разлика от работата за мозъка, такава за рефлексите ви ще има достатъчно. Няма опция за нагласянето на трудността, но все си мисля, че трупове ще има за всички. Докато пътешествате от стая в стая, ще имате достатъчно възможности да проверите мерника си (който може да бъде автоматичен или ръчен. С ръка на сърцето ви препоръчвам първото).

За да се справите с гадините, които ще ви заобикалят, имате на разположение няколко изненади. Наред със стандартното чифте пищови, гол тумбак и още по-изтърканата пушка (с невероятно малък обсег на действие), ще се биете с картечница, динамит, огнехвъргачка, арбалет, брадва, реликва и пр. Амунициите ви са най-разнообразни. Например имате обикновени куршуми и различни техни разновидности - сребърни, живачни, аква... Всеки един от тях е особено ефикасен срещу определен тип гадини. Не бързайте да хабите докрай запасите си, защото обикновено ще ви трябва по-специална екипировка за boss-а във всяка мисия.

Играта има прекрасни ефекти, които можете да усетите единствено при 32-битов цвят. Най-доброто пресъздаване на светлинни източници, което досега съм виждал на екрана. Сенките са мега-реалистични. Идването на гадното чудовище се вижда първо по издължения му от светлината силует, който бавно идва към вас. Обемните мъгли също обират овациите. Както и многобройните дигитализирани текстури, които са използвани по време на цялата игра. Най-много ме впечатлиха къщата на граф Войку в първата и градът в третата мисия. Чудовищата се движат невероятно реалистично. Останете движенията. За тях вече се знае по default, че са motion capturing, skeletal animation и прочие. Гадовете не умират по един и същи начин, например ако им забиете кол в торса, те биват моментно отхвърлени назад. В случай, че уцелите главата (тук има зониране на поражението на тялото на Врага), ще видите как тя става на игленик за отрицателно време.



Огромно внимание е обърнато на детайлите. Виждате дъха на странника, когато е студено, от оръжието му капе кръв, след като сте го изпробвали срещу поредното същество, ако нагазите в някаква локва, стъпките ви ще се виждат по килимите и постепенно ще избледняват - в Nocturne ще видите безброй такива малки подробности, направени единствено за ваше удоволствие. Не мога да не се възхитя и от начина, по който са пресъздадени и материите в играта. Те са невероятно реалистични. Благодарение на новия engine тяхното поведение е сверх реалистично. Например ако закачите някой гоблен на стената, той ще се прегъне по начин, който напълно съответства на този в реалния живот.

Звуците в играта допринасят до голяма степен за страховитата атмосфера. Музиката избухва в определени моменти и обикновено е в унисон с идването на поредното чудовище. Сякаш хаотично изсвирените ноти идеално допълват виковете, които ще чуете от колоните си. Всичко е създадено с една единичка цел - да се паникьосате. И, по дяволите, успяват. Не са един и два моментите, когато съм влизал в някаква стая, чул някой заплашително да ми съска в ухото и беж да ме няма. След няколко минути разходка за успокояване на нервите, пробвам пак. Nocturne в разтърсващо преживяване и от гледна точка на звуковото оформление .

Всичко дотук звучи прекрасно, толкова прекрасно, че не може нещо да не е наред. Перфектни игри не съществуват. (Може би единственото изключение е Tetris-а, но моля ви не споменавайте на никого, че съм писал това). Няма и да има. Nocturne не притежава много лоши страни, но е успял да издигне малкото такива до невероятни висоти. Първият проблем в играта се нарича "Минимални системни изисквания". Пригответе се за жесток удар под кръста. Имаш си 3D ускорител? Хубаво. А 96MB Rat имаш ли си? Не? Е, лош късмет. Пробвай на софтуерен режим. Ако притежаваш 300MHz процесор, де. Ако пък си имате Voodoo, ще се задоволите единствено на 640 на 480 точки. И нито грам повече. Защото създателите на играта са решили, че ако искате разделителна способност по-голяма от го-



респоменатата, със сигурност ще желаете и 32-битов цвят. Значи остава TNT 2, G400 или нещо от подобен ранг, ако искате да се насладите на играта като хората. Моята щайга разполагаше с едно нещастно Intel740 и си джитках на 640 на 480 на 16 битов цвят. Което беше меко казано несправедливо, като видях какво изпускам (донесоха един G400Max в редакцията). Оттогава съм болен и почти решен да започна да пея нейде из София, с надеждата хората да ми дадат пари, за да не им грача на главата.

Другият проблем, който за щастие лесно се решава, е контрола на Странника. Някои твърдят, че управлението му с

клавиатура е лесно - за мен това бе най-фрустриращото преживяване, докато накрая диаке-ъра в мен не се събуди и ме накара да си конфигурирам контролите, както в едноименната игра. След това се намалява чувствителността на мишката най-накрая сте готови да не се въртите като пумпал наляво-надясно, ами да си вършите работа т.е. да трепете лошите. Разбира се, ако поредния кретен, който е закрепен към вас просто не ви препречи пътя и ви се наложи да правите обходни маневри. Или точно в кулминационния момент, когато към вас приспъват цели три кошмарни създания с мрачна решителност да ви направят свое основно блюдо, героят ви се забива в някаква стена и не може да излезе от там сума време. Естествено, на гадинките им липсват първите 7 години и те не ви изчакват да се оправите ами започват съвестно да ви гризат. В Nocturne има много недомислици. Например Странника не се качва и не слиза по стълбите автоматично. Много е досадно да си приберете оръжията и да започнете да натискате бутона "use" като ненормален - обикновено е много трудно да нацелите мястото, при което се случва щастливото събитие слизане/изкачване по стълбата. Не бяха рядкост случаите да падам поради прекалено големия си ентусиазъм и това имаше като резултат 50-60% кръв помалко - Странникът са го направили доста кекавичък!





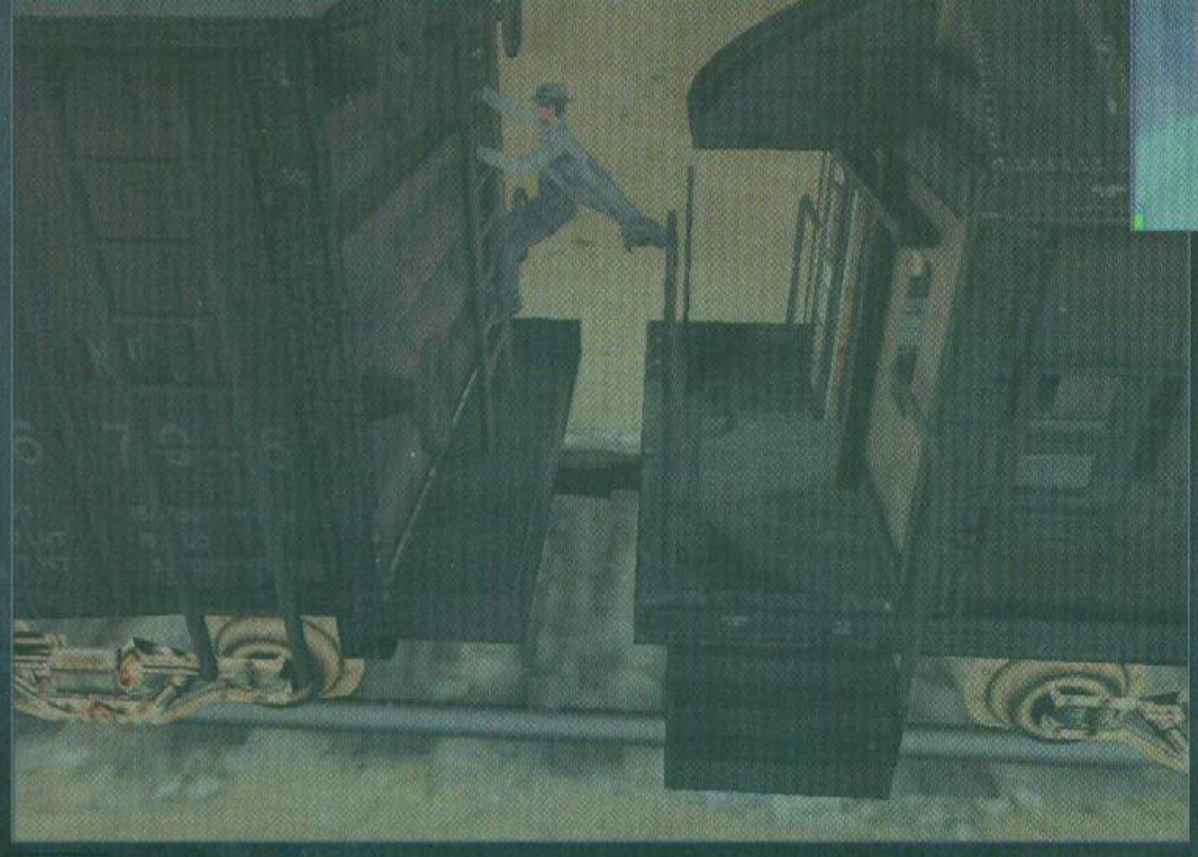
Стигаме до болното място в играта. Хайде сега, опитайте се да познаете, какъв е най-големият проблем на third person игрите. Камерата! Спомням си за едно изречение на рецензия на Nocturne по Интернет: "Плашеща игра, с още по-плашеща камера". За да поддържат чувството на съспенс и да успеят да ви държат в постоянен стрес, създателите на играта използват единствено камери с предварително предвидено местоположение. Като идея - добре, но като изпълнение пълен провал. Игривата камера ще се измества точно тогава, докато вие чувате как някое създание се приближава към вас. Единственото нещо, което ще ви подсказва, че някъде ви пият кръвчицата е иконката в горния десен ъгъл на екрана. Иначе ще зяпате с умиление някоя празна улица. Болница! В затворени помещения, положението се търпи някак си. Но когато започнем да говорим за отворени пространства, нещата излизат извън контрол и вие ще се усетите как непрекъснато натискате F2 (load) след поредната извънредно фрустрираща смърт. Нерядко съм си мислил дали от Terminal Reality изобщо са си пускали играта, след като са я направили, та не са забелязали тези очевидни пропуски. Успях да се примиря с този недостатък, заради страхотната атмосфера, но това сериозно намали удоволствието от играта.

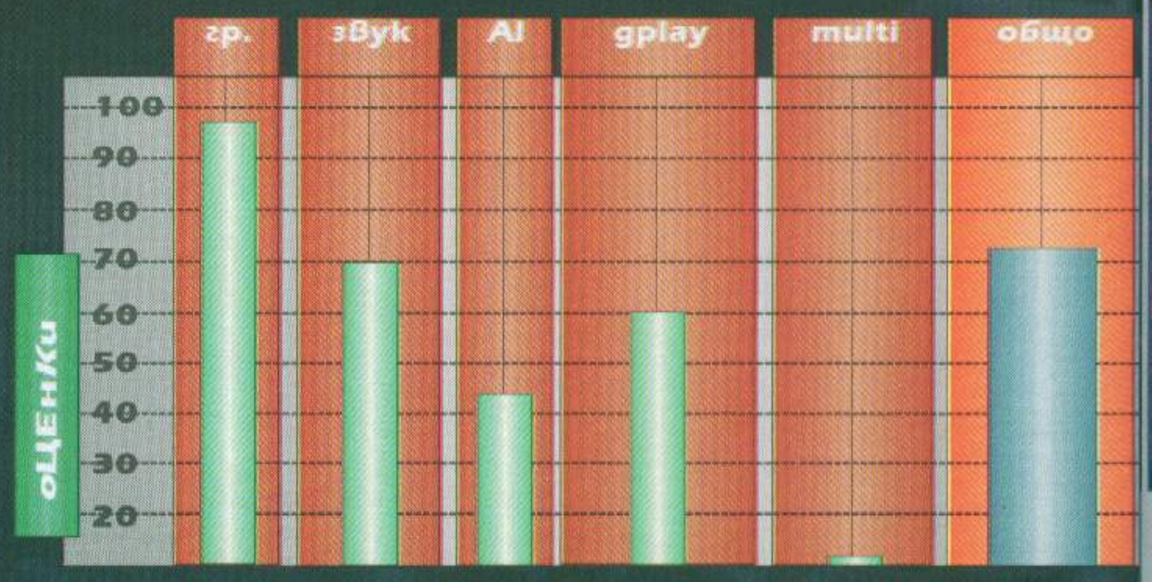
Праволинейността на мисиите също много ме подразни. Има места в играта, където просто не можете да отидете. Не защото има някакво препятствие - удряте се в невидима бариера. Някой е решил, че натам не може и вие волю-неволю сте ограничени. Свободата на действие, за която Whisper писа миналия брой, за съжаление отива в графа "Неизпълнени Обещания".

Какво да ви кажа като за край на статията? Nocturne е игра от ново поколение. Тя няма да тръгне на всеки компютър, но ако си купите мощна машина, това ще бъде заглавието, което ще изстиска и последните капчици сила от нея. Страховитата атмосфера и прекрасната графика, както и изненадващото развитие на сюжета са големите плюсове в Nocturne. Другата страна на медала са калпавата камера, огромните системни изисквания и линейността на играта. Ако нямаше поне една от тези слаби страни, Nocturne със сигурност щеше да се превърне в абсолютна класика в жанра.



Groove





disciples: sacred lands

Първата ми асоциация, когато видях Disciples of Steel бе, че това е един грозен Heroes of Might&Magic 3 (Всъщност след няколко поредни нощи прекарани в злобни битки с Freeman на HMM3 всичко ми изглеждаше като HMM3). Водейки се от тази идея следващия половин час ми предложи толкова много фрустриращи ситуации, че просто още отсега ви предупреждавам: Disciples of Steel има толкова общо с HMM3, колкото и кралицата на Белгия с Лара Крофт. И двете са походови стратегии (имам предвид двете игри де), но дотук свършват приликите между заглавията. Това не означава автоматично, че дискът на Disciples of Steel може да ви служи единствено за фризби, а кутията върши идеална работа за замерване на котката. Играта просто гъмжи от интересни идеи и въпреки няколкото си недостатъка, ще грабне сърцето на всеки любител на походовите стратегии. Спирам с общите и мега неясни приказки и започвам с обясненията, че току-виж и тази статия станала 150 страници и колегите след това ще ме гледат лошо (тук визирам нашето малко 105кг. съкровище Whispy).

И така, правим преговор на предния параграф: Disciples of Steel не е HMM3. Въпреки това има много общи елементи в двете заглавия. - фентъзи обстановка, герои, войски, градове, мини за злато. Въпреки това не очаквайте нещо, което досега сте играли. Самата, как да го кажа, механика на играта е коренно различна от всичко останало. Затова поемете дълбоко дъх и се потопете в океана от бушуващи мисли, излял се върху белите листа на списанието. Започвам с



Градове

Независимо дали предпочитате да играете Quest (отделна мисия) или Saga (кампания) вие започвате играта в столицата ви. Тя е единственият град, където можете да строите сгради. Те са необходими, за да можете да си закупувате различни видове войски, да позволите ъпгрейда им, когато те наберат достатъчно опит, да се лекувате и да разучавате магии. Не, в Disciples of Steel нямате определено популация т.е. ситуацията не е както в HMM3 - всяка седмица населението нараства и вие започвате да трупате маси. Сградите са ви необходими само дотолкова, доколкото ви позволяват да закупите определен вид войска. Столицата ви се охранява от някаква ужасяваща мечка-стръвница, така че не се безпокойте - никой няма да може да завземе основния ви град. Това е по-абсурдно дори от мисълта един тролей да изпревари друг. (ъъъ можете да издишате). Останалите градове по картата не ви носят пари. Те служат единствено за сигурно скривалище за героя ви и място, където ще можете да съживите (точно така, съживите) и/или излекувате умрелите или ранени войски. Обикновените градове могат да бъдат 5 нива, като от нивото зависи колко жизнени точки ще възстановяват войските ви на ход, както и каква територия около него ще принадлежи на вас. Но за да можете да правите каквото и да е било, първо трябва да си наемете герой и да си накупи военни единици. Това бе и спасителното изречение-връзка към следващия параграф.



ГЕРОИ И ВОЙСКИ

Вторият основен момент в играта са героите ви. Те биват няколко вида, като всеки един си има определена мисия (поле за изява). Като за начало има три класи герои, които могат да носят със себе си повече от 1 военна единица - боец, скаут и магьосник. Освен тях на ваше разположение е крадец (който има много и различни специални умения) и персонаж, който има възможност да забива магически колчета в земята и по този начин да поставя известно количество територия под ваш контрол (ако по някаква случайност това е златна мина или кристали за мана, лошо няма) - нека го наречем за краткост горски. Героите ви (с изключение на крадеца) трупат опит и когато достигнат определена граница вдигат ниво. Това изключително приятно събитие е съпътствано с вдигане на жизнените им точки, вреда, която те нанасят и възможност за вас да си изберете едно умение, което те да научат. Сред опциите са носител на знамена (звучи тъпо на български, но пък е най-доброто умение в играта), да увеличите умението си да командвате (т.е. да можете да носите повече войски със себе си) и т.н. В зависимост от класа на героя, ще имате и уникални умения. Прилича ли ви на ролева игра? Ами тогава какво ще кажете за войските в Disciples of Steel? Те също натрупват опит и увеличават ниво. Всичко става с много бой или с още повече пари. Най-ценното свойство на една единица е нейния опит. Например, ако някоя умре в бой (то хич не е трудно, особено в самото начало, когато всички са толкова кекави), за съживяването ѝ ще ви искат доста повече пари, отколкото ще са ви необходими, ако искате да си вземете чистак-бърсак нова единица от склада. Мисля че този факт е достатъчно показателен. Вдигането на нивото на една единица е най-доброто нещо, което някога може да ви се случи. Едно на ръка, че при трансформацията си към по-здрава гад, вашето пушечно месо си възстановява всички жизнени точки. В столицата ви от един момент нататък имате възможност да си избирате дали да си правите една или друга единица. Т.е. дали когато ъпгрейднете единицата си тя да бъде воин (да удря най-близката вража гад със страшна сила) или магьосник (да бие всички лошковци на бойното поле, но да нанася много по-малки щети). Възможни са и други дилеми : броня срещу жизнени точки и нанесени щети (изберете бронята). Каквото и да решите да построите в столицата, вдигането на ниво на единиците ви моментално ви поставя в много по-изгодна позиция. Вашите войски имат най-различни показатели - сила, жизнени точки, защита, инициатива (еквивалента на speed в HMM3) и т.н. По-необичайните свойства са пълният или частичен имунитет към дадени магии и колко процента шанс има дадена единица да нанесе успешен удар. Това може да бъде голямата изненада в дадена битка. Ако вашите войски ги хване черната серия и започнат масово да пропускат ще излезете от битката с краката напред. Една от най-неприятната единица в играта изобщо е нищо и никаквия върколак, който не можете да го нараните с оръжие. Единствено успешни срещу тази гад са магиите. Разнообразието на гадинки, влечуги, хора и т.н. е много голямо. Като за начало имате право да си избирате между четири основни раси : Планинския Клан (джуджета), Империята (хора), Мъртвите орди (зомбита и прочие сволач и Прокълнатите (мноого яки дяволи). Единиците са коренно различни като (според мен) най-добрата раса е тази на Прокълнатите. Когато ъпгрейднете магьосниците им до дупка, Incubus ще може да вкаменява всички врагове в битка. И това ако не е далавера... Представителите на независимите раси са много по-многобройни, а някои от тях и много по-силни. Не искам и да си спомням какво ми направи един азурен дракон.

Преди да се сбиете с тях ви препоръчвам да пийнете няколко отвари за отскок и блясък в очите.

Което логично ни води до темата





Отвари и други алкохолни напитки

Характеристиките на вашите войски не се увеличават единствено, когато вдигнат нивото си.

Съществуват маса отвари, коренчета, предмети и прочие инвентар, които могат временно (обикновено за един ден) да променят показателите на единиците ви. Силата с която действат отварите варира от скромните 10% бонус върху някоя от характеристиките (например защита или нанесени щети) до гигантските 30%. Много, много рядко ще намерите в някоя изоставена руина, обитавана от зли, гадни, подли и много силни чудовища отвара, която завинаги увеличава показател на дадена единица. Когато играете кампанията само главният ви герой заслужава подобни екстри, тъй като той е единствената част, която ще вземете със себе си в следващата мисия. Освен отварите в играта ще срещнете и много други предмети и артефакти. Аптечките и ампулата за съживяване на единица вършат прекрасна работа. Не забравяйте да втъкнете в поясока си и някоя друга ценна вещ, която да продадете на търговците срещу добра сума. Ако си имате магьосник, ще можете да използвате и магическите свитъци, с чиято помощ ще ползвате магии на половин цена (обясненията следват малко по-долу) В ръчичките на героя ви можете да напъхате разни знаменца или пък артефакти. За да се увенчае тази операция с успех е необходимо вашият герой да притежава уменията artifact lore или banner bearer. По-голямата далавера са флагчетата, защото дават определен бонус на цялата група. Предметите увеличават характеристиките единствено на героя ви. В заключение на параграфа за предметите ще кажа, че съществуват и магически пръчки и томове с различни екстри, но за да не ставам още по-отегчителен няма да ви разправям кое, как и за какво точно се използва.



МАГИИ И РЕСУРСИ

Стигнахме и до следващата част в играта. Без магия не може - това трябва да ви стане ясно още в началото на играта. Ако пренебрегнете този елемент в Disciples of Steel ви чакат много по-големи ядове от тези на софиянци при посещението на Бил Клинтън. Ролята на магиите не е по време на битките - тя не се използва от героите (освен ако даден магьосник не използва свитък), а от играча. Магиите са разделени на четири школи, които се дублират в по-голямата си част. Например във всяка една от тях има заклинание, което нанася 10/30/60 или 100 точки (зависи

от нивото й) на избраната жертва. Като цяло можем да разделим магиите на добри и зли. Едните имат за цел да увеличат характеристиките на единиците ви, докато другите намаляват тези на врага. За да изречете дадена магия, ще ви е необходима мана. Колкото тя е по-мощна, толкова нараства количеството магически точки, което ще потрошите. За ваше (и мое) съжаление маната също се дели на четири вида и изобщо не се намира лесно. Добива се единствено от така наречените mana stones, които или трябва да си ги завладеете, или честно и почтено да си ги заграбите (спомняте ли си за типа герои, които можеха да забиват магически колчета в земята?). Всичко е много хитро измислено, защото в един определен момент от играта маната започва да не ви достига и ще започнете да употребявате магия, само когато наистина се налага. Да не говорим, че преди да ги използвате, те трябва да бъдат "открити"от магьосниците в столицата ви (което струва още мана). Затова огледайте в началото картата и си набележете източниците на мана - това ще бъде вашите цел номер 1. Жизненоважно е да имате достатъчно магически точки при необходимост. Представете си, че в територията ви е навлязъл един от ОНЕЗИ крадящите герои, а наблизо нямате нищо, с което да го спрете. Използвайте магия. Призовете някоя гадина и отидете да спукате канчето на нахалника от бой. Или пък някой суперяк герой се е затърчал към вашия. Пуснете няколко магийки (например тази дето нанася 100 точки щети и тази която нанася 60) и мисля че битката в 80% от случаите е спечелена (ако попадате в онези 20%, най-добре е да зарежете компютри и да се захванете да пасете говеда, честно).



Карта

Като стана дума за картата, крайно време е да спомена нещичко и за нея. Освен вече упоменатите, прошнуровани и каталогизирани мини, mana stones и градове, те бъкат от други места за посещение. Като за начало това са най-различните чудовища, охраняващи разни бонуси или просто висящи безцелно по пътя. Това е вашият опит. Убийте ги и повишете нивото си. Друг е въпросът, че не всички са миловидни и някои създания са меко казано неприятно яки. За сметка на това охраняват крипти, сгради или руини, които крият големи и приятни изненади (например 300гр. Milka с цели лешници :). Освен това ще има места, където ще можете да продадете спечелените със съвсем честен труд предмети и да си купите аптечки, отвари, магии и прочие необходими неща. Значително по-рядко ще намирате сгради, където да си закупите наемници на баснословни цени или да си конвертирате злато в опит (демек да си тренирате войската) по тарифа, която би ви накарала да скочите от масата от ужас. Въпреки привидното разнообразие, по картата често няма чак толкова много места, където човек да отиде и сравнението с Heroes е доста подтискащо. Е, свърших най-накрая.



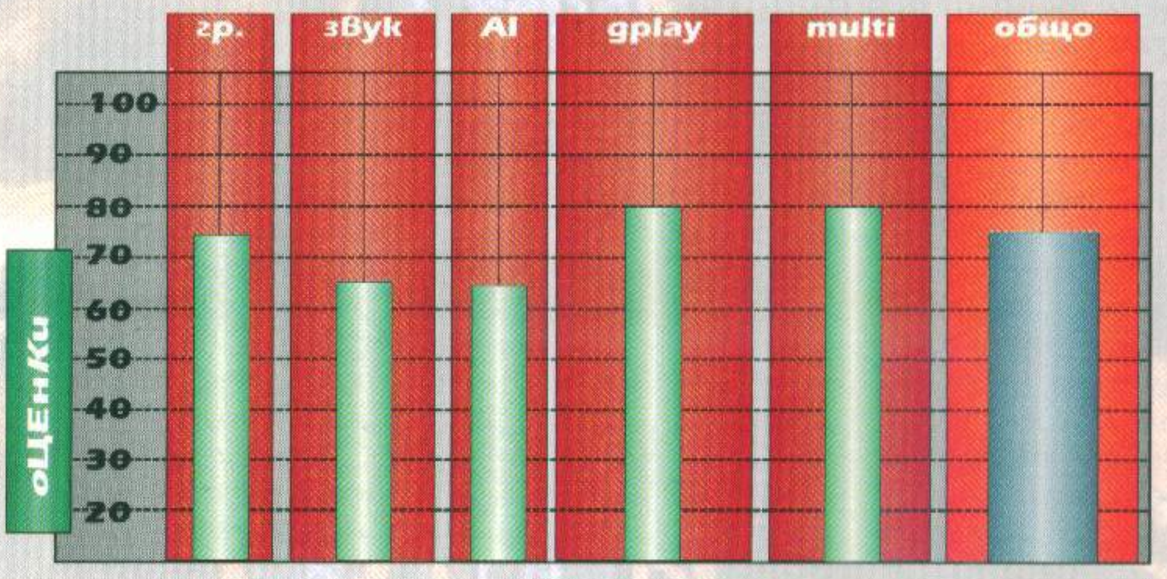


Както вижгате - идеи бол. Въпросът е как са реализирани. Ако погледнем графичния облик на играта, той в повечето случаи ще ви накара да обърнете глава в другата посока. Макар и прекрасно нарисуваните в аниме стил портрети на героите, от графиката може да се очаква мноого подобрения. Но тя е такава - за добро или зло ще се наложи да я търпите. В музикално отношение едно голямо браво за музикалния съпровод. Наистина прекрасен. Изкуственият Интелект на компютъра, за радост, е на високо равнище, но не е направен прекалено силен. Все пак на ниво hard и very hard не е много препоръчително да оставяте мините и градовете си без защита. По незнайни причини компютърът винаги знае кое, къде и как стои. Освен това изключително вбесяващия му навик да си води по 3-4 "горски" които редовно и систематично да ви завземат mana stone-овете и мините е достоен за презрение (и също така дяволски ефективени)! Добрата новина е, че имате опция за дипломация и АИ-то е много активно по този показател. Ще се опита да ви продаде сума ти неща (между другото неизгодно), ще ви предлага съюз срещу трети играч и т.н.

Що се отнася до gameplay-я играта има доста бъгове, които просто унищожават част от удоволствието на играча. Няма да се впускам в подробности за всички слабости в играта, но такива, уверявам ви, не липсват. Въпреки това, когато почнете дадена мисия след няколко минути с изненада ще установите, че вече е станало 6 часа сутринта, а на вас ви се спи та 2 не виждате. Интересно е да се отбележи, че в зависимост какъв персонаж си изберете да бъдете в началото (explorer, wizard или fighter), начинът ви на игра е коренно различен. Например ако сте магьосник ще можете да правите една и съща магия два пъти на ден, както и да разучавате нови заклинания с 50% отстъпка. Останалите класи си имат други бонуси. Играта на Disciples of Steel в мрежа е някаква terra incognita за мен, защото единственият друг фанатизиран Disciples of Steel фен в редакцията Whisper е много несериозен и не мога да го хвана натясно, за да му покажа какво е да си превъртял с расите кампанията на hard. Но какво да се прави, за пореден път ще трябва да склоня глава пред обстоятелствата. Но някой ден...

В заключение мога единствено да кажа, че Disciples of Steel притежава онзи магнетичен чар, присъщ на по-старите заглавия отпреди няколко години. Нещо, което си мислех, че вече се е изгубило.

Groove



shooter

delta force 2





Твой като може би не познаваш първата версия на "Делтата", ще започна отначало. Представи си first person 3D екшън, в който действието се развива предимно на открито: необятни поля, хълмове, планини, езера и блата изпъстрени със съответната растителност и ти, който си тичаш на воля накичен с пушка, където и колкото ти душа иска. Представи си ширналите се ледени полета на Антарктида, или степите на Казахстан, или..., но всъщност защо сам не видиш останалото. Първо малко предистория:

След разпадането на Великия Съветски Съюз и премахването на "желязната завеса" изчезва и заплахата от глобална война между враждуващите лагери. Много военни остават безработни. Някои се оттеглят, но други започват свои собствени войни. Тогава се появява нова заплаха: международният тероризъм. Бившите военни осигуряват на терористите оръжие и обучение в изкуството на партизанската война. Мнозина стават наемници и продават знанията и уменията си на всеки, който може да ги купи.

За някои Врагът все още е жив. Те бленуват за "нов ред", за власт, пари и лазещи в прахта врагове. Тези хора се заемат да превърнат мечтите си в реалност. За това, разбира се, са нужни пари, а те имат купища от тях.

Това са "лошите" в Delta Force 2. Именно срещу частните армии на тези ненормалници ще се изправиш Ти: кофтия тип или гадната кучка от елитните антитерористични групи "Делта". Избираш си лице, име, националност и започваш една от двете кампании с общо 25 мисии. Можеш да избираш и измежду 19 единични мисии, всяка от които те праща в различни "горещи" точки на земното кълбо. Превземането на обекти, освобождаването на заложници, унищожаването на военни конвои, пленяването на важни клечки преди да са си плюли на петите са само малка част от нещата, които ще се наложи да правиш.

Преди да се впуснеш в преследване на скапаните танга (Военния код за терористи) от United Freedom или на пакостливите им приятелчета, откраднали опасен вирус от секретна лаборатория в Антарктида, трябва да избереш едно-друго от менютата за настройки. Ще спомена трите най-важни неща, от които зависи дали ще проклинаш горещо бога на войната, когато след 20-30 минутно прочистване на засукани постройки са ти видели сметката или ще се врязваш във вражите редици с вярната си картечница M249 SAW дори без любезно предложената ти от командването кевларена бронежилетка и ще окичиш каската си със вражи скалпове. Първото е компютърния интелект (AI). Той има две положения: Hard и Normal. На Hard противника е болезнено точен, заляга, прегрупира се и всячески се стреми да ти докаже, че тази игра не е за теб. Следващото по важност е личният ти GPS тактически дисплей, на който се виждат изобразени с прости знаци терена, сградите, бойната техника и хората наблюдавани от сателит. Показанията на този уред са много важни за бързото и гладко протичане на мисията. Най-зле е в положение "Show friendly" - показва само твоите хора. На "Default" показва някои от противниците, а на "Show Everything" съответно показва всичко. Съветвам ако си начинаещ да започнеш с последната настройка, а в случай, че си Делта-ветеран имай предвид, че комбинацията Hard за AI и Default за GPS-а е смъртоносна в кампаниите. Забелязах, че съществуват поне две различни разположения на терористите при всяко рестартиране на мисията. Заложниците за майтап не са в постройката, в която са били предишния път, установяваш, че въпросния лаптоп, който търсиш за бедя се е намирал точно в тази стая, която предния път е била празна, а сега по невнимание си прочистил с подцевния гранатомет на любимата щурмова карабина M4.

И така, остава последната немаловажна особеност: да се показват ли или не трасетата на куршумите? Твърдо да! Има мисии, в които по теб стрелят снайперисти, удобно скрити в бункери или залегнали на пусия нейде по баирите. Ако не се ориентираш навреме откъде идва заплахата и не я елиминираш ще ти направят светкавична 7,62 милиметрова трансплантация в кухата тиква. В мултиплейър можеш да изпиташ перверзно удоволствие при изключена опция.

Хубавото на тези настройки е, че могат да се променят в началото на всяка мисия. Преди да те спуснат с парашут или просто да те изритат от вертолета минаваш кратък инструктаж за това какво ТРЯБВА да правиш. Чети внимателно, спестява главоболия! Инструкцията включва и карта на местността, на която са обозначени т.н. waypoints, т.е. ключовите точки от маршрута ви и евентуалното разположение на враговете. Тук е мястото да спомена останалата част от екипа: групите "Алфа" и "Чарли". Те спазват плана и когато изпълните някоя негова част любезно ти съобщават, че се намират еди къде си, и че щели да нападат, видите ли. В повечето случаи умират геройски преди да им се притечеш на помощ. Веднъж трябваше да сляза в една долчинка и да откраднa някакъв лаптоп от неприятелския лагер. Група "Чарли" в това време минала по възвишението и нападнала комуникационния център. Чувах в радиослушалките виковете на оператора и пукотa на AK47. Докато стигна до горе и двамата бяха мъртви. Какво бе изумлението ми обаче, когато видях натръшкано по земята цяло отделение танга. А играта беше на Hard. Мразя да губя

www.workshop.netbg.com производител и разпространител: NovaLogic Microsoft интернет: www.novalogic.com

добри кадри, по дяволите! Мамицата Ви-и-и-и, гадове! В някои моменти е просто невъзможно да оцелееш без да ти пазят гърба.

Новото в DF2 е карабината M4 с подцевна пушка тип помпа. В редките случаи, когато се излъгвах да ползвам "помпата"едва не ме убиваха. Оръжието е с много малък обхват и зарежда бавно. Друго нововъведение е подводният автомат и пистолета със стрелопатрони, които на сушата са си гола вода и почти няма къде да ги използваш. Когато си под вода нямаш стрейфове, което допълнително ограничава подводния бой (то пък един бой). Към екипировката е прибавен аквалангг, маскировъчно облекло и бронежилетка. Има и една камера, която така и не разбрах за какво служи. Сигурно защото съм тъп куейкаджия. Хубавото на мисиите е в преиграването. Например страшно се изкефих, когато изиграх отново"Demolition101" само с подводния автомат, една базука и акваланг като истински тюлен. Пълзях, плувах, промъквах се, взривявах и си замъкнах благополучно задника до точката за изтегляне. Когато"Черната вдовица" (изтеглящия вертолет) пристигне, а наоколо се мотае някое танго тя го обсипва с картечна стрелба.



Често ще те нападат противникови вертолети от най-различен калибър, срещу които подобре или базука или скатавка в някоя естествена гънка на местността. Бронетранспортьорите, за разлика от Делта1 са придобили склонността да те поразяват бързо и точно, а и тях вече с пушки и картечници не можеш ги уплаши - накратко: играта ти предлага пълно вживяване в ролята на антитерорист и реализъм по отношение на битките.

Но след този изблик на въодушевление (обичам реалистичните игри) идва ред и на лошите новини, защото и във Втората Делта, за жалост, не е минало без някои дребни бъгове: куршуми, които минават през стени, части от сгради или превозни средства, мистериозно изчезващи от пейзажа, призрачни "кубинки" и цеви на автомати подаващи се от стените, измамно солидни превозни средства, през които преминаваш свободно и редица други дребни неудобства. "Е'гати дреболиите, копеле" - ще възкликнеш. Казвам "дребни", защото тези бъгове са удивително сговорчиви и няма нужда да започваш отначало мисията, като изключим номера с куршумите може би. Ако по време на игра случайно излезеш с Alt+Tab, ще останеш неприятно изненадан от нежеланието на играта да възстанови картината. Екстрата наречена "трева" представлява колаж от грозни мръснозелени правоъгълници, но за сметка на това те скрива добре. Толкова добре, че и на тебе ти е трудно да се намериш. Противниците забелязваш едва, когато те настъпят, но ако си кротуваш така и няма да те усетят.

Ако не следваш предварително зададения в инструктажа маршрут можеш да попаднеш на някои гаднички изненади. Слизам си значи аз от едно хълмче, добре си го избрах, всичко се вижда като на длан и предвкусвам вече победата. Ама то стръмно, да му се не види, пък и е такава тъмница. Та значи предприемам едно суркане по гъз и "прас", нанизвам се като касова бележка на онния ми ти колища. Цялото дъно осеяно с тях. Оттогава си отварям очите на четири.

Нощните мисии са претърпели малко изменения, изразено най-вече в ограничаването на видимостта в рамките на светлозелената елипса на очилата за нощно виждане или окуляра на оптичния прицел. Озърташ се като подплашен заек, гзвериш се в екрана и имаш чувството, че наистина си там в тъмнината - сам с картечния пистолет HK MP5, със заглушител - потих и от смъртта.

Всички тези красоти и сложнотии си имат обаче своята цена: организираш среща на родата - мама и тати, баба и дядо, чичо и леля, вуйчо и вуйна, калеко..., братовчеди и братовчедки, и минаваш с една шапчица в ръка през всички, защото иначе играта Б-А-А-А-А-В-В-И-И. Е има и друг вариант - да напазаруваш от "денонощния". И ако не се включи алармата купуваш и за съседа един як 3D ускорител, процесор 450MHz... и все в тоя порядък. А, и да не забравиш - RAM!!! Оказа се че играта слабо се интересува дали имаш Intel740, Riva TnT2 Ultra или Voodoo3 3000. Препоръчвам поне 64MB RAM, но дори и на много по-мощни машини не очаквай нещата да тръгнат гладко, като при Quake. Единствената играема резолюция си остава 640x480.

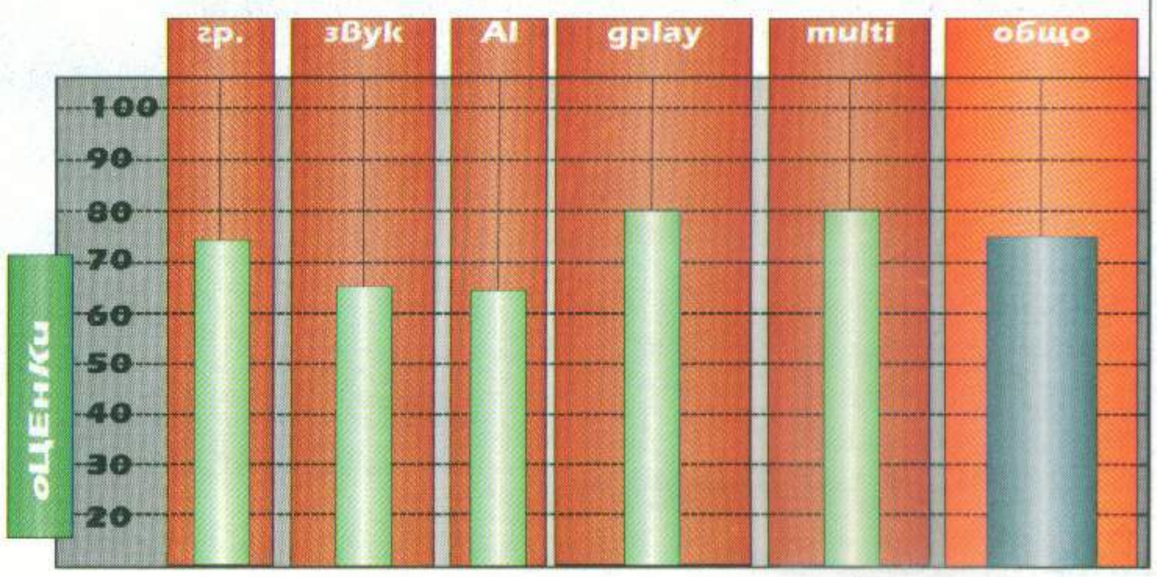
Пропуснах да спомена, че можеш да играеш и в third person перспектива ако ти стиска, защото мерник в този режим не открих, но пък какви скрийншотове само се вадят.

Музиката в играта е лека, ненатрапчива и не блести с нищо особено. Най-важното е, че не ти дъни в ушите по време на мисиите. През нощта ти свирят щурци, денем крякат птици, вятърът си шумоли из храсталаците, оператора ти боботи нещо за обстановката на бойното поле, а терорягите си подвикват на техния си език - "А-а-а Толика убили!" - как няма да го свитна, като ми се мотае из краката. И докато въпросния Толик прави чупки и се дави в собствената си кръв (противен звук, казвам ви), а покрай ушите ми свистят куршуми, да кажа две думи за мултиплейъра: ОПИТАЙ ГО! Картите са добре направени и когато плъзнеш, я в дирене на флага, я на нечие гърло, ще оцениш труда на хората от Nova Logic. Опитвай различни екипировки и дружно с аверчетата натривай носа на престъпниците. За съжаление хората са се влюбили в куейкове разни нереални и като видят, че на Рамбо му свиват сърмите още в първа серия започват да се дърпат и да сипят хули. В тази игра просто не се скача със втория бутон на мишката - той се използва за оптично прицелване и повечето време се влачиш по корем, като порядъчен пусиджия. Това обяснява защо никой в редакцията не искаше да играе мулти с мен. В Куейка този начин на игра е КОЩУНСТВО! Или ако трябва да перифразирам културата реплика на сутеньора (ъ-ъ... исках да кажа поета) от "Здрач до Зори":



АЙДЕ, С'MON ПУСИ ЛАВЪРС! WE'VE GOT ТАЙГА ПУСИ, ДЖУНГЛА ПУСИ, ВОНЯЩО БЛАТО ПУСИ, САВАНА ПУСИ, СНЕЖНО ПУСИ, МО-О-ОКРО ПУСИ, ДНЕВНО ПУСИ, НОЩНО ПУСИ, ПУСИ ПО ЗДРАЧ, ПУСИ С КАРТЕЧНИЦА, ПУСИ С ПУШКА, ПУСИ С ПИСТОЛЕТ, БАЗ-У-У-УКА ПУСИ, УГАНДИЙСКО ПУСИ, КЕНИЙСКО ПУСИ, ГРУЗИНСКО ПУСИ, СРЪБСКО ПУСИ, БЪЛГАРСКО ПУСИ.....опа,май се увлякох.

DON PEPINO



turn based strategy

age of wonders

Има игри, които са си извоювали място в пантеона на славата. Чието има се изписва със златни букви, а самото им споменаване хвърля играчите във възторг. Които гледат с насмешка, как сивото множество се опитва да протегне ръка и да достигне до високия им трон. Да допълзи до там, подкрепяни от силната ръка със зелен оттенък, която носи ликовете на президентите на Съединените Щати и да се спаси от забвението. Защото те са победили най-тежката битка - тази с времето. Такива заглавия са Civilization, Dune 2, Warcraft, Doom, Masters of Magic, Diablo. Напоследък все по-малко са игрите, които да претендират за място в пантеона. Новите суперхитове са продълженията на същите тези игри. Знаем за Civilization 2, Quake, Diablo 2 (ако не знаете, прочете статиището на Whisper), Starcraft. Единствено Masters of Magic досега нямаше достоен заместник. Ако сте прочели внимателно предното изречение, сигурно ви е направило впечатление миналото време. Дали наистина най-накрая е дошло времето, когато и Masters of Magic е намерил свой достоен заместник? Отговорът на този въпрос е, както в онзи виц с полицая и часовника:"Рано е още да се каже". Защото, за да може да се оцени по достойнство една игра, тя трябва да отлежи. Като старо вино. След като Age of Wonders престои няколко месеца на хард диска ви, вече ще можете да намерите отговора за себе си. Поради ограниченото време, което можах да отделя на играта (едва една седмица), все още не мога да ви дам моята окончателна присъда. Едно е сигурно за Age of Wonders - играта има потенциала, а и е пипната до най-малката подробност.

Ако започнете кампанията ще срещнете нещо небивало в походовите стратегии - цяла фентъзи вселена, изцяло издържана в стила на Толкин или Р. Джордан (за Тери Гудкайнд не искам да споменавам. След като започнах да чета "Колелото на Времето", мнението ми за неговата поредица "Мечът на Истината" писана след "Колелото" моментално се срина). За съжаление в своя





предварителен поглед преди няколко броя Freeman доста подробно се е спрял на историята на играта и това ми отнема уникалната възможност да ви я разкажа с моя неподражаем художествено-литературен стил. А да ви разправям как горе-долу се развива действието (между другото кампанията е нелинейна) е меко казано лоша идея - ще ви разваля до голяма част удоволствието от изиграването на мисиите. Не, не мога да се въздържа. Все пак ще ви разкажа накратко за какво иде реч в Age of Wonders, пък тези които са чели предварителния поглед на Freeman и си спомнят за какво става дума, нека преминат нататък (не знаят какво изпускат - най-вероятното питомното).





През девет планини, долини и прочие географски форми в десета, живяло Кралството на Елфите. Всичко било мирно и спокойно, и елфите си джиткали из горите на воля, докато не дошли лошите човеци. Те били изгонени от тяхната Райска Градина и натоварени като изселници към Америка по време на златната треска (демек натъпкани като сардели) се отправили с някакви страховито-могъществени скорости към елфическото кътче на спокойствието. Последвала кратка, но жестока битка, при която елфите, хванати между другото по бели гащи на червени калинки и зелени листенца, били тотално разбити. Докато доблестно

www.workshop.netbg.com
производител Kolbitar разпространител Gathering of Developers интернет: www.godgames.com

защитавал родината си, шефът на елфите също взел та загинал. Неговата втора жена по съвместителство успяла да си дигне чукалата навреме заедно с невръстното отроче, именуващо се с прекрасното име Юлия. Другото отроче на шефа (то било от първата невеста) било смятано за мъртво. Сега идва най-сърцераздирателната част. Меандор (синчето) се оказва живо и докато се криел между дъските по пода на замъка на баща си, трупал





злоба в индустриални количества. Когато отраства, той става основател на Тъмния Култ - ултрадясна фракция в редиците на Тъмните Елфи, чиято единствена цел е да изтрие омразните човеци от лицето на земята. Веселяците от Тъмния Култ са решили да спретнат и по-големи тържества, но това ще разберете и сами с течение на играта. В същото време Юлето си живее и се обучава, както си му е реда във всякакви те му там необходими за кралска особа науки. Не изостават и тренировките по боравене с меч и магия. Когато й идва времето, Юлия става една от водещите фигури в миролюбивата организация Пазителите, които искат само да бъдат в мир с хората и са против кръвопролитията. Брат срещу Сестрата в конфликт, който ще реши съдбата на народонаселението и в частност на козите в дворчето на halfling-а Грета (става дума за един бас, ама това е една друга история).

Ето, че най-накрая стигнахме и до играта. Походова стратегия от най-добра реколта. Получила се е като към стъбло марка "Masters of Magic" е присаден калем от "Warlords". Природата сама е свършила всичко останало. Е, няма как. Ще трябва по някакъв начин да си структурирам оттук нататък статията, защото иначе скоро ще се видя оплетен в собствените си словоизлияния и няма да мога да кажа и половината неща за играта, които бих желал да ви кажа.

Ще започна със single player-а. Кампанията, както казах е нелинейна. Тя също така се отличава и с интересна история, която ще ви влече все по-нататък във вихъра на събитията. За да се увеличи приемствеността ви от една мисия в друга, ще имате възможност да си помъкнете определено количество покъщнина от предишната в следващата ви задача. За целта имате определен брой точки. Например разполагате със 150 точки, като намереният по време на първата мисия щит (+1 защита) струва 40 точки, единиците имат различни цени, а каквито точки ви останат, можете да прехвърлите под формата на пари и мана. Естествено, героят ви продължава напред и с течение на времето става страховит, не само поради нивата които ще придобие с течение на времето, но и заради артефактите, които ще намери из разни пещери, гробове, крипти и прочие тръпкопобиващи места. Което ни довежда до въпроса, какво ще представлява картата в играта? При условие, че имате само два реусрса - мана и злато, сигурно си мислите, че тя ще бъде доста бедна откъм места, които ще можете да посетите. И ще сгрешите зверски. Картата в Age of Wonders е много по-разнообразна от тази на Warlords 3. Би било много пресилено да кажем, че тя може да съперничи на HMM3, но все пак ви гарантирам, че няма да ви бъде скучно. На картата може да има места, от които да се спуснете и към подземните "етажи" на нивото. Те могат да бъдат до два на брой и представляват допълнително предизвикателство за смелия и безотговорен авантюрист.





Ако пък решите да играете single player мисия срещу компютъра или другарчето, ще видите една съвесем нова игра. Ще можете да си избирате между 12 раси , както и (както и в кампанията) ще можете да си направите свой уникален герой. Всяка раса има по 12 единици, всяка от които е с различни умения, същото важи и за героя ви. За да ви обясня по-подробно, за какво става дума, ще се наложи за малко да се отклоня от темата. Да отворя една огромна скоба за характеристиките на единиците ви в играта.

Всъщност става дума за ролевите елементи в Age of Wonders. Това не е нов елемент в походовите стратегии, имаше го още през 1994 година. Разликата в това заглавие е, че той е засилен до n-та степен. Когато героят ви успее да повиши нивото си вие имате определено количество точки, които да разпределите. Дали ще увеличите някоя от основните му характеристики (атака, защита, поражения, ход, resistance, жизне

ни точки) или пък ще прибавите нови умения/ще подобрите - изборът е изцяло ваш. Списъкът с уменията е огромен. Освен стандартните способности, има и много оригинални такива като Round Atack (героят ви удря ВСИЧКИ единици около него), Death Stare (ами знаете какво прави Медуза) и прочие. Споменах и умения, които имат степени на развитие. Най-типичният пример е Spell Casting. Ако сте магьосник първо ниво, ще можете да канализирате 10 магически точки на ход. Това е крайно недостатъчно по време на бой или за някоя мощна магия. Ако успеете да достигнете 5 ниво на умението - точките ще са 50. Работата става съвсем друга. Но пък 5 ниво струва майка си и баща си и ако се замислите колко по-як е можел да бъде героя ви или какви други екстри е можел да има... Единиците ви също притежават някакви специални умения. Когато повишават ниво (стават ветерани, а след това и елитни войници) те могат да увеличат степента на способността си. Например slinger-ите на halfiling-ите стават marksmanship 2 след като станат елитни.





Натрупването на войски е ваша основна цел в играта, но ще ви се наложи да имате и необходимата икономическа обосновка на маси-те, които смятате да произвеждате. Всяка една единица взема заплата (за разлика от нас :( ) и всеки ден ви отнема определено количество ценни жълтъци. За да можете да построите по-добри единици, първо трябва да осъвремените замъка си, което хич не е евтино и бързо. Освен това ще ви се наложи да инсталирате новата единица, за да можете да я произвеждате, което също е свързано с определени разходи. Едва след това ще имате възможност да си наемате войски от по-високо ниво. Разбира се, те струват по-скъпо и отнема повече време да се построят. Но си заслужава чакането. В битка, техните умения изобщо не са за подценяване. Иначе градовете са основата, върху която ще се гради империята ви. Въпреки това създателите на играта са решили да не се съсредоточават развитието им. Няма да ви се наложи да строите нови постройки - възможностите ви да манипулирате градовете са много ограничени. За upgrade-а вече споменах. Можете да си построите огради, така че врагът да не може да проникне, освен ако не разполага с обсадни машини. Ако градът принадлежи на враждебно настроена към вас раса - можете да го мигрирате, т.е. да смените принадлежността му за няколко хода. В противен случай, ако не оставите гарнизон от войски, лоялни към вас, ще бъдете

неприятно изненади от бунтчето, което градчето ще ви спретне. Същото важи и за войските ви.

Като стана дума за бой, ще бъде престъпление, ако не кажа една, две, че и повече приказки за прекрасната система, която е въведена в Age of Wonders. Първото нещо, което ще видите, когато решите да станете на тонка с най-близките вражески настроени единици е възможността битката да се проведе автоматично или вие да нахлузите генералския мундир и да излезете на полето. Първата опция ви спестява досадните битки между вашите могъщи сили от една страна и умрелите от страх и глад селяндури, от друга. За разлика от Warlords, компютърът провежда битката наистина, а не задейства генераторът си на случайни числа (изведнъж се оказва, че тежката ви кавалерия е погинала от някакъв гоблин копиеносец). Слава богу, такива глупости няма. Втората опция ви отвежда директно на бойното поле, където действието се развива по подобие на Masters of Magic. Вие крачите към противника, той към вас и накрая се счепкате. С няколко условия. Топографията на местността определя до голяма степен вашите действия. Полето на бойните действия изобщо не е пусто или тук-таме да има по някое дърво - осеяно е с най-различни предмети, а когато се биете за град и сгради, ниви, кули и прочие, и с места за криене. Всяка една атака от разстояние, която искате да предприемете, независимо дали магия или просто разполагате с лък и стрела не трябва да среща препятствие по параболата си, иначе тя просто няма да достигне до получателя си. По този начин криенето на пешаците зад дървета, баири и други прегради се превръща в основен подход при пребиването на вражите стрелци. Прибавете към това и безбройните магии, които могат да променят дори самия терен на сражението и ще получите най-добрият походов бой в стратегии от типа на Age of Wonders. Шапка им свалям на Kolbitar за гениалните идеи, които са вложили в битките.

Вече отворих дума за магията в играта, така че нямам намерение още дълго да злоупотребявам с любопитството ви. В Age of Wonders има над 100 вида магии. Те са разпределени в 8 магически сфери - 6 стандартни(Живот, Земя, Огън,. Вода, Въздух Смърт), 1 обща (Космос) и 1 специална (Тайна). В началото на играта вие избирате в коя област на магията ще се съсредоточите. Можете да сложите 7 "тонки", които да принад







гии могат да бъдат единствено открити по картата в някоя злокобна пещера, като това ще ви донесе моментално предимство в играта. Заклинанията се делят на два вида - такива, които се употребяват по време на битка и глобални. Глобалните заклинания варират от омагьосване на дадена единица през промяна на терена по картата (пробиване на проход през планинска верига, замразяване на водата, така че войските ви да могат да ходят по нея) до такива, които променят облика на цялото ниво (ще си ги видите сами, няма всичко да ви казвам я). Всяка една магия също изисква определено количество мана всеки ден, за да бъде поддържана. И така вие ще сте изправени пред дилемата - да правите магии или да оставите маната си за откриване на нови и по-мощни заклинания.

В Age of Wonders има и много сложни взаимоотношения между расите. Не очаквайте, ако играете човек и сключите съюз с тъмните елфи това да продължи дълго. Нито пък да бъдете посрещнати с тържества от собствения си народ. Тези две раси се мразят. Точка по въпроса. И няма земна сила, която да промени това нещо. Разбира се, с помощта на подаръци, трибути и сума отстъпки ще можете да промените картинката, но заслужава ли си? Аз не мисля така. Взаимоотношенията между расите са много сложни, затова от Straros Group поместиха на Интернет-страницата си допълнение към официалното ръководство към играта. То може да бъде изтеглено безплатно на адрес: www.stratosgroup.com. Все още сме в преговори с фирмата, дали имаме право да качим това допълнение и на диска ни. Резултатът ще бъде известен след редакционното приключване на броя, така че за всеки случай проверете, дали няма един PDF на CD-то.

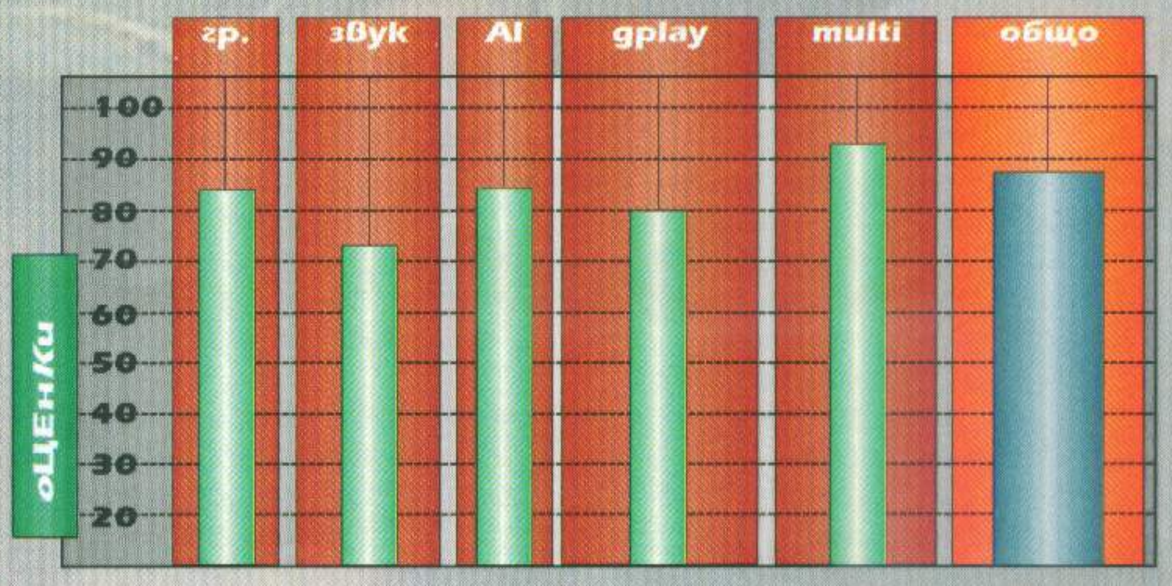
Разбира се, има още много какво да се каже относно gameplay-я на Age of Wonders. Но просто няма място, а и статията би станала нечетивно дълга. Ще се кажа няколко думи единствено относно multiplayer-а на играта. Там ще намерите една от най-революционните промени в походовите стратегии, която Warlords 3 се опитаха първи да прокарат. Става дума за едновременното каране на ходовете. Предполагам, че една огромна част от вас са играли HMM 3 в мрежа и знаят какъв ужас е да се играе двама на двама. Чакането е убийствено. И сигурно сте си мислили, че ако имаше възможност и четиримата да си карате хода едновременно, нямаше да е лоша идея. Е, тя вече е реализирана по един прекрасен начин и макар, че би могло да се поспори доколко удачна ще се окаже тя - все още не сме имали време да отделим достатъчен брой нощи на multiplayer-а на Age of Wonders - смятам, че това заглавие ще се наложи и като multiplayer заглавие. Другите опции включват да играете срещу познатите си включват игра на един компютър, игра по e-mail и прочие извратености, но на тях нямам намерение да обръщам внимание.

По-важно е да ви кажа това-онова за графиката. Честно казано можеше да бъде много по-добра. Ако сте виждали фигурите на единиците в Disciples, които са прекрасно нарисувани и имат голяма степен индивидуализъм в себе си, няма начин да не се отвратите от гледката, която ще ви предложи Age of Wonders. Единиците са просто ужасяващо грозни, съставени от няколко пиксела, дребни същества. Създателите на играта могат да си говорят каквото искат, че те са предварително рендерирани, че имат най-малко по 60 кадъра анимация и всякакви други технически подробности - фактите си остават факти. Теренът, за разлика от войските в играта е прекрасен и ще радва окото, докато се разхождате наляво-надясно.

Това е всичко от мен. Пожелавам ви приятна игра и останете с Gamers' Workshop и след рекламите.

Groove

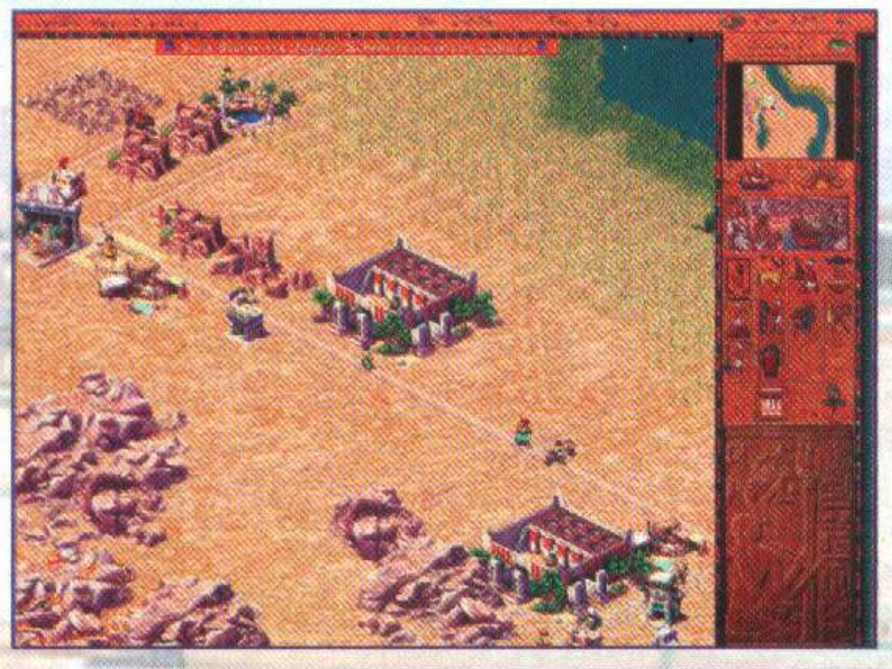
лежат на някои от 6-те стандартни сфери. Ако искате да сте специализирани в магията на водата, просто сложете 7 водни "топки". Това ще ви даде достъп до абсолютно всички магия от тази сфера. По-добрият вариант е да комбинирате няколко области на развитие. Тук има едно ограничение. Вие не можете да сте едновременно майстор на Живота и Смъртта, Водата и Огъня, Земята и Въздуха. Когато изберете една от тези сфери, другата е невъзможно да я сложите. Изборът е изцяло ваш. Каквото и да решите ще можете да откривате магиите от сферата Космос. Тя е достъпна за всички играчи. Последната сфера - Тайната е най-интересна, но не може да бъде открита от вашите учени. Тези мощни ма-

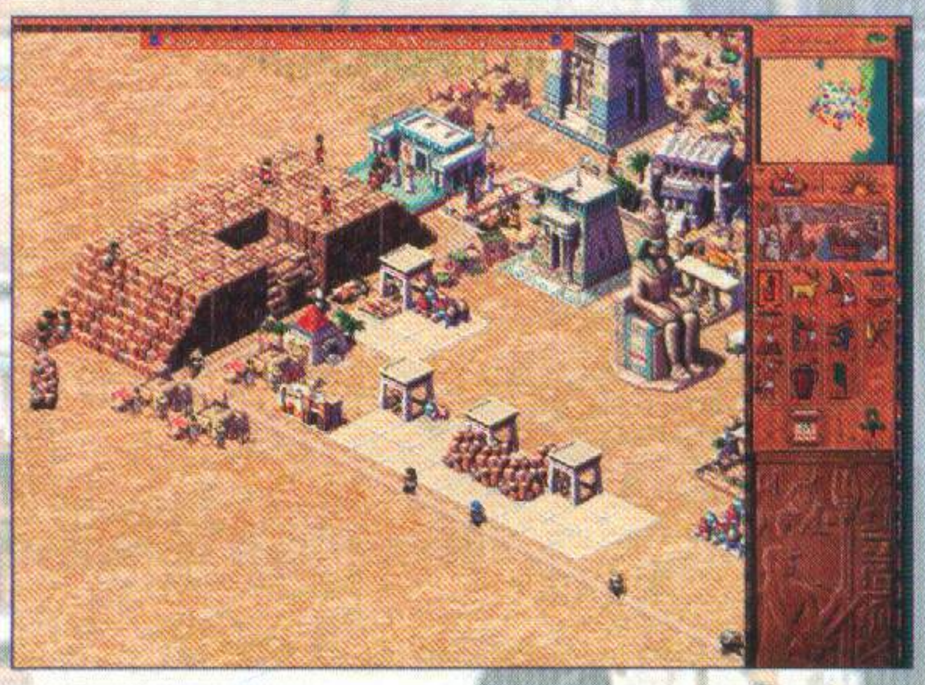


strategy

pharaoh

Поради огромното ни закъснение (причините мисля, че са до болка известни) се озовавам в малко непривична позиция - да ви описвам игра, с която съм се опитал да ви запозная едва преди месец. Е, ако прочетете писанията ми от предишния брой, ще забележите неприкрития ентусиазъм и детински идеализъм, с които (за пореден път) съм приел думите на създателите на игри за чиста монета. Да съм се надявал, че Impressions ще измислят нещо различно и Pharaoh няма да бъде Caeser 3 в антична опаковка?!? "Надеждата крепи глупака" - винаги е казвал нашия мъдър колега Freeman. Май тази мисъл с пълна сила важи за мен. Няма да крия (ако още не ви е станало пределно ясно) - разочарован съм. Същото ще стане и с вас, ако очаквате новото отроче на Impressions да не бъде идентично с Caesar 3. Един и същи engine, една и съща идея, една и съща реализация. Ако искате, прочетете статията на Freeman за Caesar 3, сменете думичката римляни с египтяни и ще получите 90%-на представа за това, което представлява Pharaoh.





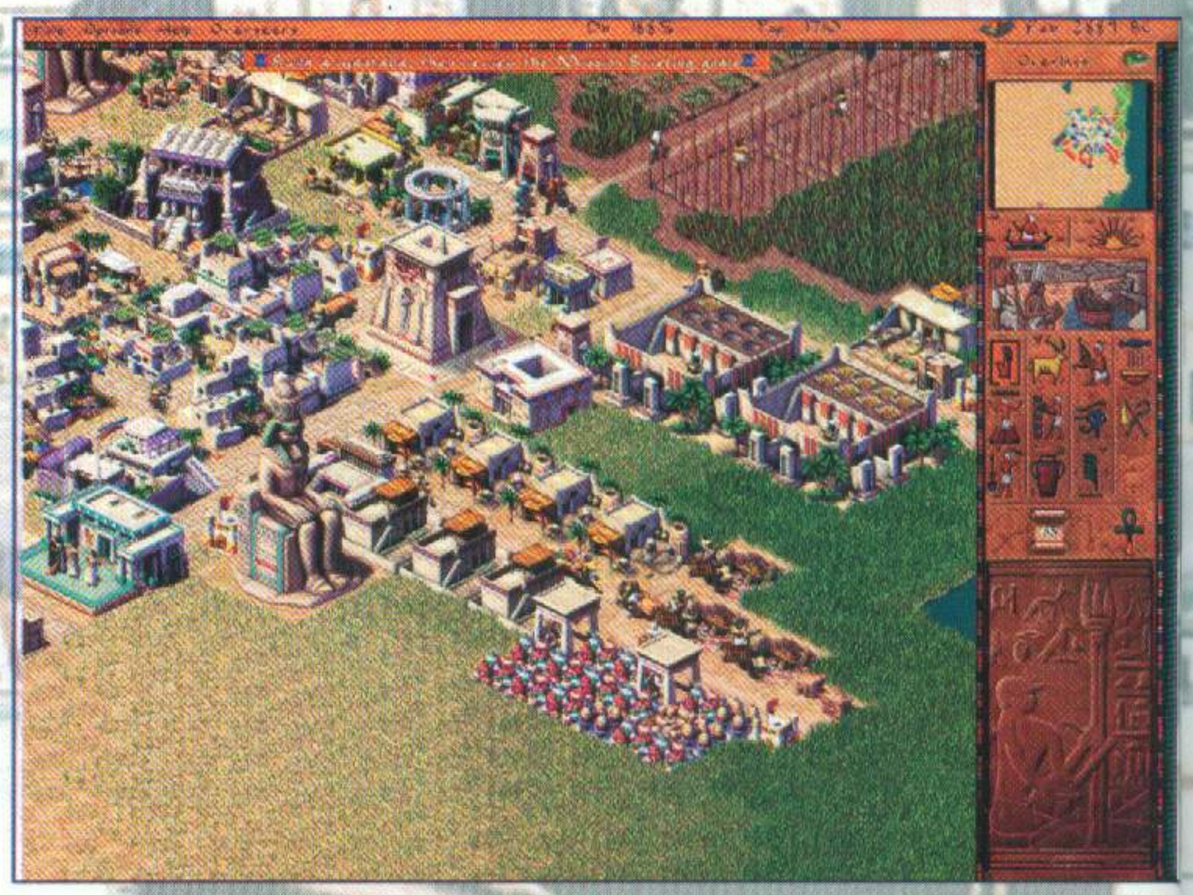
След тези тежки думи ми е много трудно да продължа. Разбира се, във Pharaoh има новости. Но далеч не са достатъчни, за да можем да определим Pharaoh като отделно заглавие, а не нещо като skin или add-on на Caesar 3. Най-вече не мога да се съглася с цената на това заглавие - близо 50$. Ако бе пусната на 20$, тогава нямаше да имам основание да протестирам.

За тези от вас, които не са чели предишния брой на списанието (ама много сте изпуснали, да знаете), и не са играли Caesar 3 (малко по-малко сте изпуснали :) следват закономерните обяснения. Целта ви е да изградите вашия град-утопия без автомобилни задръствания, пътни полицаи, дупки по улиците, с достатъчно места за забавление на масите и търговски обекти, от които да се купува алкохол. Вашите хора да се разхождат доволни по улиците и да се радват на околните статуи, площади, паркове и подобни безполезни красоти, а боговете благосклонно да надничат от облаците и да даряват населението с ослепителни усмивки (естествено, че ползват blend-a-med). При все това трябва да се грижите за данъците и сигурността на сградите, да няма престъпност, да има храна и прочие, и прочие. Това се постигаше адски трудно в Caesar. Задачата ви във Pharaoh ще бъде малко по-лесна. Но да се върнем на самата игра. Още от самото начало.

Първите няколко мисии във Pharaoh възприемете като своеобразен Tutorial. Минават се елементарно и са в състояние да ви откажат от играта. Защото ще придобиете натрапчивото усещане за deja-vu. "Това не съм ли го минавал някога?" ще се питате, докато указвате къде да се заселват хората, правите кладенец, пожарна и т.н. Разликата е единствено в картинките. Поне, помислих си, всичко е така, както в древен Египет. Представете си учудването ми, когато видях полицаи в сини униформи, които да патрулират по пътищата. Историческите несъответствия във Pharaoh будят в мен учудване и гняв. Смятам, че Sierra са имали достатъчно възможности да се запознаят по-подробно с историята на Египет и да не представят такива недомислици. Спорно е и наличието на зъболекари в играта (наистина египтяните са били много прогресивна цивилизация, но няма никакви твърди доказателства, че са достигали до такива висини в медицинското изкуство). Смехотворно е да се твърди, че някакви бедуини са нападали египетските градове и са ги ограбвали.

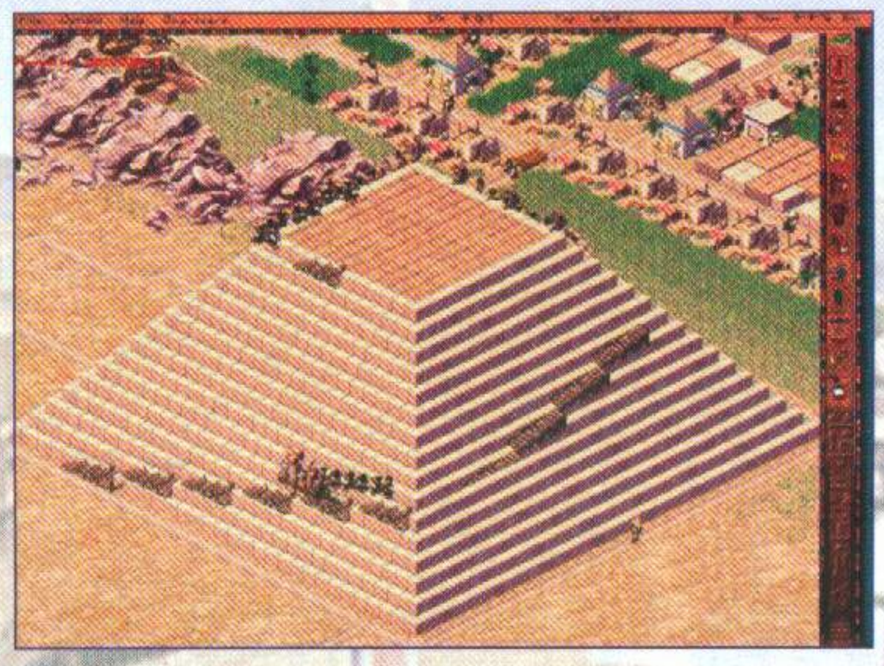
Строенето на пирамидите е не по-малко неправдоподобен процес. Изобщо не става ясно как с някакви минимални количества работници вие вдигате такива чудеса от могъщество. Освен това, според създателите на играта, всички гробници в Египет се състоят единствено от камънак и няма нито тунел, нито погребални камери. Меко казано странно. Ролята на религията е принизена до някакво минимално равнище. В един немалък период от съществуването на египетската цивилизация свещениците (по-точно техният египетски еквивалент) са имали много големи правомощия. Във Pharaoh няма и следа от тях. Наместо обещаните 15 бога имате само 5, като тяхната роля е абсолютно същата, както и в Caesar.

Последният пирон в ковчега на Pharaoh се нарича добиване на ресурси. Възможно ли е град от 2500 човека да се изхранва ЕДИНСТВЕНО от храната, която двама ловджии доставят от близкото стадо от 6-7 щрауса? Според Impressions няма никакъв проблем. Също така рудата в Древен Египет явно не е била като днешните. От нея могат да се добиват диаманти, злато, мед и други подобни полезни изкопаеми. При положение, че имаме блестящия при



www.workshop.netbg.com
производител: Impression разпространител: Sierra интернет: www.sierra.com

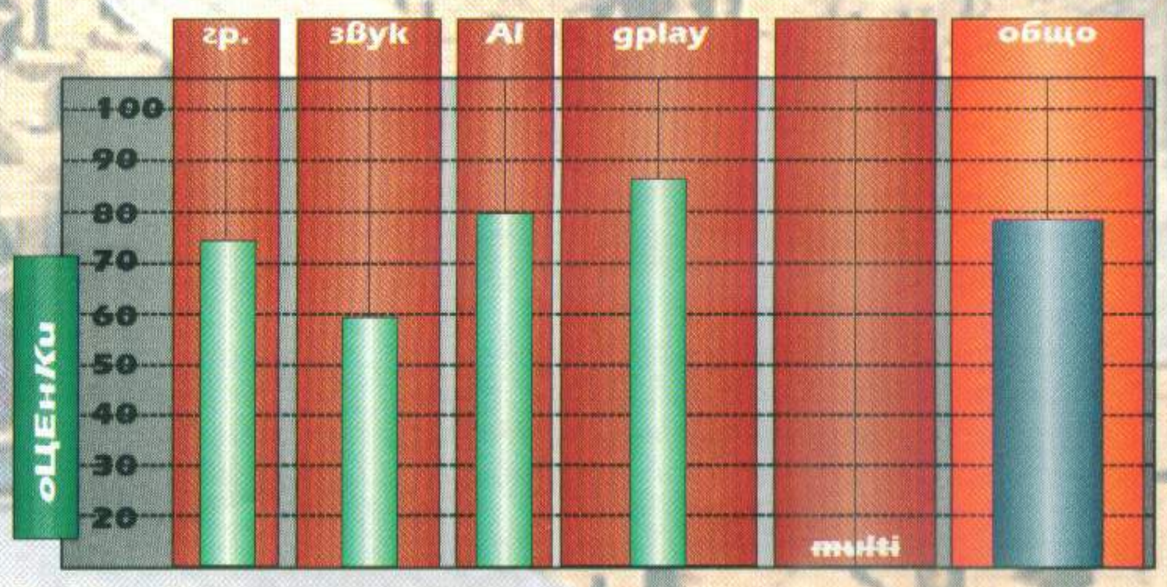
мер на Settlers, не разбирам, защо Impressions е трябвало да създадат толкова куца система за събиране на ресурси? Съзнавам, че това е само игра, но след като така или иначе не са се постарали да я направят нещо по-различно от Caeser3, поне да бяха помислили за нейната реалистичност!
Графиката в играта не е мръднала и на йота от нейното "цезарско" ниво. Проблемът е, че вече мина 1 година и всичко изглежда архаизирано, пикселизирано и можещо-да-бъде-направено-по-добре. Същото важи и за звуците в играта. Някои от репликите на гражданите са взети директно от Caesar 3. Срамота! Оставете настрана музиката. Тя е най-лесното нещо в света - да ви напомня за Египет. Интерфейсът благодарение на йероглифите е станал от объркващ по-объркващ. Не знам за вас, но при мен някъде до 3 Chapter срещах затруднения да се сетя кой йероглиф какво ми дава да построя. Разбира се, не изключвам възможността да съм малоумен (бел. ред. - ама той май най-накрая зацепи), но все пак си мисля, че съм на някакво средно интелектуално ниво (бел. ред. - като се замисли човек още веднъж, явно не е).
Добре де, има и добри новини. Не мога да кажа, че са много, но все пак ги има. Както писах преди месец (добре де, преди няколко месеца, както вие четохте преди месец), Impressions обещаха да подобрят изкуствения интелект на разносвачите на стоки. Това е направено и в момента положението е поносимо. Далеч са от перфектното, но си вършат работата много по-чевръсто и ефективно, отколкото в Caesar 3. Ежегодното наводнение на Нил все пак променя начина ви на игра. Касае се главно за случаите, когато природното бедствие не е пълно и поради тази причина почвата не е 100% плодородна. Единственото следствие е, че храната е по-малко и се налага да си внасяте. Освен това трябва да имате поне 2-3 склада, за да има къде да се складира храната преди наводнението. Строенето на огромните монументи е голямо шоу. Това са единствените сгради в играта, които ще се строят поетапно. За съжаление в определени случаи няма да имате необходимите строителни материали, с които да снабдявате работниците и ще трябва да си внасяте такива. За бога, просто не повярвайте импортната дейност на съветника си. Той явно действа на принципа: "По-добре да остане (много), вместо да не достигне (за малко)". Прибавете, че изобщо не го интересува финансовата страна на въпроса и резултатът е, че ако оставите нещата в негови ръце, скоро ще се окажете на минус, а складовете ви ще са задръстени от напълно безполезни камъни/тухли. Морските кораби и новите военни единици са майтап, но положението не е много по-различно от това в една друга игра...
Ако не сте играли Caesar 3, това заглавие ще ви хареса. Иначе само ще ви издразни (освен ако не сте някакъв мега-голям почитател на Caesar 3). И ще го захвърлите. При това още на втората или третата мисия - не бъдете като мен, да се мъча с Pharaoh до последно и да се надявам, че ще намеря нещо повече в него. И все пак Caesar 3 си е Caesar 3 и ако харесвате подобен род игри, ще изиграете Pharaoh на един дъх. И ще бъдете много, ама много доволни, че Impressions не са направили нещо различно.
За тези от вас, на които Pharaoh им харесва (предполагам, че не сте играли Caesar 3), ще се опитам да помогна с няколко съвета, касаещи благоустройството на вашето градче. Мъдростта, придобита благодарение на безбройни наносекунди, прекарани пред монитора, със сигурност ще ви бъде от полза:



Стройте къщите си винаги в колони, по две успоредно на пътя. Винаги оставяйте малко празно място между жилищните комплекси. Така ще имате мегдан да построите път и там да сложите сградите, необходими на вашите хора, за да вдигнат нивото на къщите си. Никога не стройте сгради зад къщичката на пожарникаря или архитекта. Или поне ако го направите, не разчитайте че те ще ги посетят. Алгоритъмът на играта е направен така, че ако не вземете спешно мерки (т.е. да сложите още едни къщички на пожарникар и архитект), проблемите не ви мърдат. В този ред на мисли стремете се към дълги прави улици, за да може един пожарникар/архитект да покрие максимално количество територия. За да ограничите маршрута им, ползвайте прегради по пътищата. След като направите площад, където да се забавлява народонаселението, нацвъкайте къщите на артистите на максимално голямо разстояние от него. По този начин се покрива много по-голям периметър и хората ще са по-доволни. Бъдете реалисти. Не може всичките ви квартали да са елитни. Затова си направете гета, които да бъдат източник на работна сила за наблизонаходящите се мини, работилници и прочие производствени мощности. На богатите квартали лепнете по една голяяма статуя - помага за още по-голямото проспериране на района. Придружавайте къщичката на събирача на даньци с тази на полицай. Още в самото начало вижте кой град какво купува и каква му е квотата на година. За да имате достатъчно пари, съвсем отрано започвайте печелившите индустрии и отваряйте търговски пътища.
Е стига толкова съм ви досаждал. Приятно прекарване с Caesar. В случай че решите да я играете.

Groove





action

GTA2

ВНИМАНИЕ! Следващият текст не се препоръчва на деца под 18 години

Може би най-доброто начало на тази статия е да започна да разтягам локуми относно насилието в компютърните игри. За бруталните сцени, които редовият играч наблюдава ежедневно на монитора си. За реките от кръв, разливащи се щедро по улиците, понасящи в устрема си гилзите от изстреляните куршуми и кутиите от изпушените цигари, влачейки нечия изскубната ръка или крак, както буен поток носи клон на дърво. За разплесканото мозъчно вещество на двуглавото чудовище, което бавно се стича към пода и остава след себе си лепкава слуз. За предсмъртните вопли, които разкъсват със стоманени шипове пеленета от среднощна тишина, обгърнала играещия.

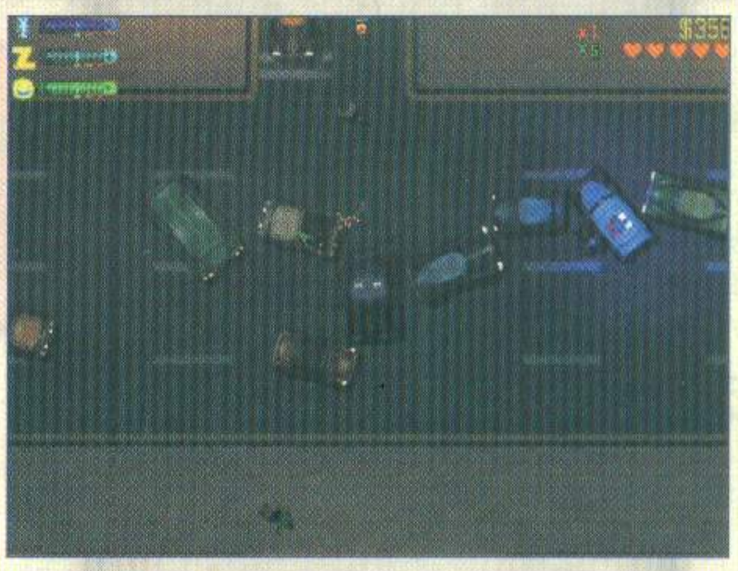




Е, предпочитам да не го правя. Първо, защото това си е тема за една отделна статия и второ, защото куп изтъркани аргументи "за" и "против" едва ли имат място точно в нашето списание.

Всъщност става дума за нещо много по-просто - има ли граница, която производителите на игри не бива да прекрачват. Ако погледнем Grand Theft Auto 2, такава просто не съществува. Първата част на играта придоби меко казано скандална слава. Възможностите в нея накараха редица страни да забранят вноса и под каквато и да е била форма. Въпреки това Grand Theft Auto (GTA) се продаде в над 1 000 000 екземпляра, което е своего рода рекорд, защото графиката бе отвратителна дори за онова време, а перспективата бе изцяло двуизмерна - отдавна архаизирана концепция.

GTA2 се появи и за моя изненада бруталните елементи в играта изобщо не са премахнати. Още по-странното в нея е, че тя вече се разпространява из цял свят с рейтинг 18 (т.е. забранена е за деца под 18 години). Това е поредното доказателство, че за изминалите 2 години светът е станал още по-неприятно място за живеене (поне за мен - от 1 година ми се налага да гледам кубето на Whisper почти ежедневно). Е, стига толкова разтакаване - да минем директно на въпроса.



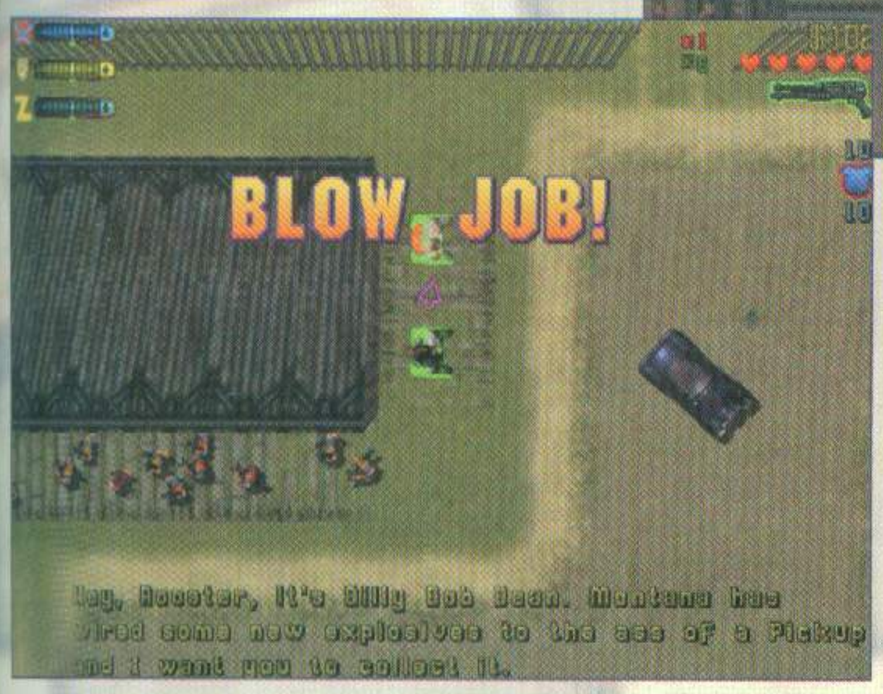
GTA 2 е чистокръвен екшън, който (отново!) се развива в двете измерения, гледан от птичи поглед. Ти си едно нещастно, скапано копеленце, което търси как да си изкара прехраната. По-точно от кого. Един от онези наемници, които вършат мръсната работа и накрая свършват в някоя канавка или на дъното на някой канал с бетонни обувки. Логично е, че твоята първостепенна цел ще е да избегнеш последните две възможности. А, да, и да натрупаш солидни суми в зелено. Развяваш се в град, където три банди властват над определена територия. Всяка една мрази другата, а на теб ще ти се наложи да работиш и за трите, ако искаш да постигнеш желаната сума в долари. За да можеш да се цениш за някое задание при определена група, трябва те достатъчно да те почитат. Респектът им намалява, когато свършиш някоя работа за другите банди и се увеличава, когато мачкаш членове на омразната мафия или се провалиш на дадена ти от друг мисия. Когато почитта им падне под определено ниво, те започват да те гонят като империалисти. Положението е крайно неприятно, защото картинка от 20 зеленодрешковци (всеки с по един пистолет/картечница/букет цветя в ръка), втурнали се стреляйки към твоята персона или автомобил, предвещава само едно нещо (ако не си обереш крушите/вдигнеш чукалата/офейкаш с ракетна бързина) - репликата Wasted! и намаляването на животите ти с още един. Така че - умната. Ядосвай всички умерено, защото изпълнението на колкото се може повече мисии е ключът към толкова желаните шумолящи зелени хартийки. Освен че носят доста кинти, те увеличават и умножителя. Веднага поясняваме - той указва колко пари да паднат от дадена мизерия. Например, ако похитяване на кола за сладолед се таксува 30 долара, при умножител 4 ти получаваш цели 120 долара. Което си е далавера. Същото се получава и когато мачкаш пешеходци, взривяваш коли и прочие, и прочие.

Феноменалното в играта е свободата на действие на героя. Той може да прави абсолютно всичко, което си поискаш. Засега не е предвидено да Влизаш в домовете и да ги обираш, но иначе нямаш абсолютно никакви ограничения. Искаш ли да застреляш този тъпанар, който преди малко те бутна - вадиш патлака и му светяваш маслото. Карай в насрещното - това дори е много по-доходоносно. Сгази някого, изчакай да дойде линейката и смажи лекарите - кинтите си заслужават. Направи задръстване - скупчи 20-30 коли на едно място и след това ги подпали. Както виждаш, няма никакви проблеми да правиш това, което пожелаеш. И ти не си единственият. Колко пъти са ме смачквали, защото съм застанал на средата на платното в търсене на **е**

www.workshop.netbg.com
производител: DMA разпространител: Take2 интернет: www.gta2.com







някоя бърза кола, не е истина. Приеми, че не всички шофьори намаляват като те видят. Освен това докато караш из улиците, често ще забелязваш престрелки и други такива странни неща. "Ъъъ, а къде са полицаите?" - ще попиташ. Ами тях не ги е хванала напълно липсата. Ако смачкаш или убиеш някого и в близост има полицейски автомобил, проблемите не ти мърдат. Първо, защото куките имат най-бързите коли в играта и второ, защото ако продължиш да мизерстваш, броят на ченгетата по петите ти ще се увеличава в геометрична прогресия. Ако продължиш да нахалстваш, мерките стават крути, толкова крути, че чак ме боли като си спомня ония от ФБР с автоматите. Автомобилните гонки са голям майтап и в тях има много динамика (главно поради двуизмерната перспектива). Полицаите хич не си поплюват и (както и в България) карат по-неправилно дори и от теб. Което не е най-лесното нещо на света:). За хората, които са посветили времето си на първия GTA, дотук почти няма новости. Дойде времето на най-големият въпрос, който бушува у всеки играч, стиснал грижливо спестените си (за предпочитане от закуски) пари, когато прекрачи прага на специализирания магазин. (Следва кратко лирично отклонение за засилване на напрежението: Магазин ли, че защо магазин? А знам и едни сергии... Ама то не е законно да си купуваш от сергиите, ще те преследват. Че защо мен ще преследват, защо да не преследват тези дето държат сергиите щом е незаконно? Хмм, знаеш ли, не се бях замислял за това...): Защо да си купувам втората (или пта-та) част от тази игра, като си имам предишните? Длъжен съм да дам пълен отчет: Първото, което се набива на очи, е подобреният изкуствен интелект на пешеходците. В момента те се пръскат като пилци и са ужасно, ама ужасно бързи. Което прави сгазването на 5 поредни човека задача, която само най-сръчните ще успеят да постигнат. Разнообразието на коли сериозно се е увеличило. По мои сметки в момента те са над 100, като всяка една от тях има специфични данни (габарити, максимална скорост, управление). Купон да става. Освен това са пуснати и така наречените killing frenzy. Ако намериш такова нещо, за ограничено време трябва да убиеш определен брой граждани или куки или каквото друго ти дойде на акъла. Дали с базука, коктейл Молотов или с най-обикновена огнепръскачка - няма значение. Успееш ли, за награда получаваш още един живот.

От друга страна, двуизмерната перспектива продължава да бъде мега оборкана. Кой, какво и накъде ще бъдат трите ти основни въпроса, докато джиткаш из улиците на града. Когато имаш да изпълняваш някаква задача, единственият ориентир остава една розова стрелка, която ти сочи "тука, гражданино, тука". Това, че пътят нагоре е запушен и ще трябва да го заобиколиш, си е лично твой проблем. Когато те гонят полицаи е доста трудно да се обърнеш и бягайки назад да ги стреляш. Просто се въртиш като обран евреин и сипеш куршуми наоколо. Още един проблем в играта е свързан със записването ѝ. То се прави в специална сграда (църква) и струва скромните 50 бинки в зелено. Ако още в началото не разбереш (и запомниш), къде точно се намира тя, след това ще има да береш много ядове. Хубаво е, че създателите на играта са се сетили да сложат и разпечатали картите на трите града, в които се развива действието, иначе проблемът с ориентирането щеше да бъде катастрофален.

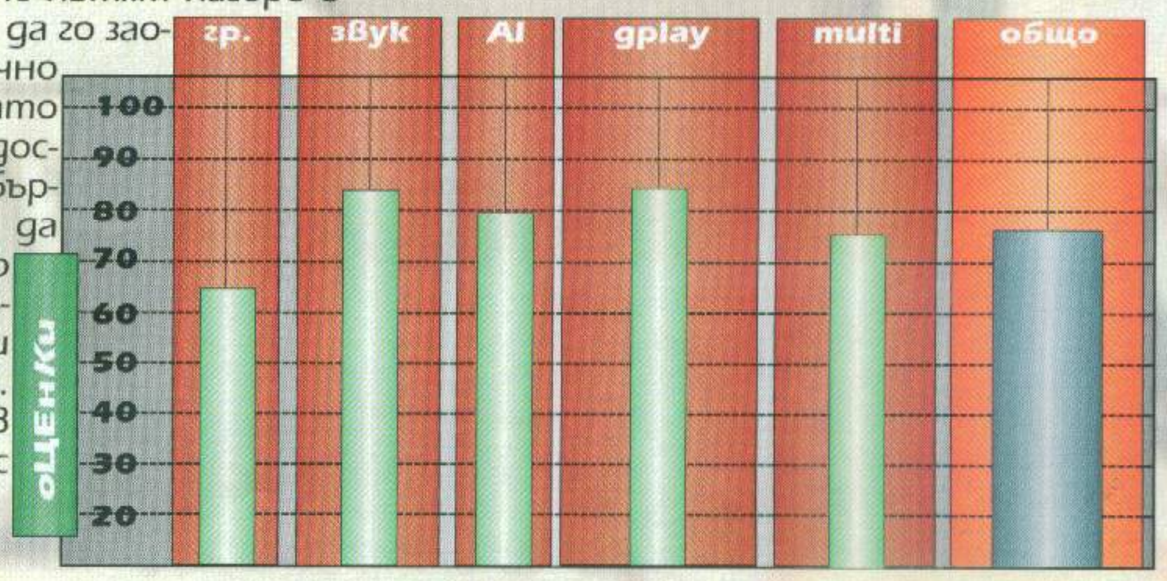
Въпреки моите очаквания, графиката в GTA2 също продължава да бъде в някакво полуфабрикатно състояние. Екипът на фирмата-разработчик е разработил поддръжка на 3D ускорители, което прави текстурите на сградите съвсем малко по-отвратителни. Хората продължават да изглеждат като случайно обединение на няколко пиксела. Теренът продължава да бъде еднообразен. Сериозните предимства на хардуерното ускорение се проявяват при всички видове експлозии и при светлините на фаровете на колите и т.н. За да ги видиш, трябва да пуснеш играта с опция "по здрач". Иначе всички спец ефекти отиват на кино.

По отношение на музикалното оформление, обаче, могат да се кажат само суперлативи. Радиото в колата е най-гениалното правено досега в компютърна игра. Ще слушаш музика, реч и реклами, взети директно радиопредавания, след което смесени, обработени и пригодени за целите на създателите на играта. Заслужава си поне веднъж да пуснеш играта заради тях. Дори има възможност да си сменяш радиостанциите.

За multiplayer не мога нищо да кажа, освен да отпусна въображението си . Когато предложих на Freeman да се мачкаме на GTA2, той се засмя лъчезарно и ми наговори такива неща, че просто не е за вярване, до какви низости може да стигне нечие съзнание. Дълбоко засегнат така и не поднових офертата...

Сигурно ще се учудиш, че съм дал толкова висока оценка на игра от подобен тип, с подобна графика и интерфейс. Всъщност това, заради което GTA2 си заслужава да се играе, е свободата на действие - отличителната черта и на нейния предшественик. Със сигурност ще има хора, които много ще я харесат и други, които ще мислят, че светът е тръгнал много на зле, щом не само се издават подобни заглавия, а и има желаещи да ги играят.

Groov



the wheel of time

Колелото на Времето се върти и вековете идват и си отиват, оставяйки спомени, които се превръщат в легенди. Легендите заглъхват в мит и дори митът отдавна е забравен, когато породилият го Век се върне отново. В един Век, наричан от някои Третия Век, Век, чието идване предстои и Век отдавна отминал, сред Мъгливите Планини, се надигна Вятър. Вятърът не беше началото. Няма начала, нито краища при въртенето на Колелото на Времето. Но беше някакво начало...

(из книга трета на "Колелото на Времето" - просто точно този том се въргаляше из редакцията)



Един друг свят, в една друга епоха, в една друга реалност... В един друг живот, този Вятър би могъл да се заиграе и в стоборите на твоята къща, да завихри малки прашни вихрушки на двора, да разроши косата ти.

Би могъл да довее прашинки от смъртоносните полета на Погибелта или да донесе със себе си мириса на тайнствените земи на Сеанчан, скрити отвъд огромния океан, в някой полъх все още би могла да трепти еманацията на магьоснически сплит, уловена в Тар Валон - градът на жените Айез Седай.

Един огромен свят. Един опасен свят, заплашен от унищожение. Свят, в който магията за едни е мит и е ежедневие за други. Обител на странни създания и твари. Арена на поредната битка между добро и зло. Врящ котел от противоречиви цели и стремежи, разнопосочни интереси, борби за власт и господство. В крайна сметка жив, пулсиращ, дишащ свят изпълнен с предизвикателства за всяка авантюристична душа. Свят, в който над всичко се извисява Амирлинският Трон в Бялата Кула на Тар Валон - Дворецът на Айез Седай. Айез Седай са обучените в Кулата и положили Трите клетви жени, които могат да докосват сайдар - женската половина на Верния Извор и да преливат от неизчерпаемите му магически потоци в реалния свят. Крале и кралици скланят глави и коленичат пред Сестрите. Те са тези, които дърпат конците на световната политика. Трите клетви ги обвързват никога да не изричат лъжа и никога да не използват Силата освен за защита, но никой не намира достатъчно твърдост в себе си да отхвърли "съветите" на една Айез Седай.

Днес, в тази епоха, само жените имат право да прелят, но някога е имало и мъже Айез Седай, някога много, много отдавна - в Приказния Век и тогава, заедно, те създавали неща, които днес, хилядолетия по-късно, потомците им приемат за чудеса. Рамо до рамо и с помощта на огиерите издигнали приказни градове и изградили Порталните камъни и Пътищата. Хората крачели по Пътищата и стигали за ден дотам, до където иначе им трябвала седмица. Красив е бил света и щастлив живота. Докато не дошли Войните за Силата. Тринадесет от най-могъщите Айез Седай се опитали да освободят Тъмния от затвора, в който Създателя го затворил в деня на Сътворението. Нарекли ги Отстъпници, продалите душите си на Сянката срещу безсмъртие. И се сринал светът във Войната, орди тролоци, изчадия на мрака залели земите на людете. И се дигнал родът човешки на бран и хиляди оставили костите си по изстрадалата твърд. Луз Терин Теламон Дракона устоял на изкушенията на Господаря на Лъжата и останал в Светлината. Заедно със сто мъже Айез Седай, наречени Стоте Етаири той използвал Единствената сила и повторно запечатал Тъмния в затвора му, а заедно с него и Отстъпниците.



Миг преди това противоударът на Шайтан покварил за вечни времена сайдин - мъжката половина на Верния извор и довел до обезумяването на Дракона, Стоте Етаири и всички мъ





Би могъл да бъдеш неукротимият пакостник Мат Каутон и съдбата да събуди авантюриста в теб, а от бъдещето ти да се носи тропота на зарове. И късметът ти да те направи богат. И да се събуди в кръвта ти родовата памет и пълководци да скланят глави в знак на почит. И да надуеш Рога на Валийр, да вдигнеш мъртвите герои, а устните ти да крещят на Древния Език бойния възглас на предците ти, сразили някога Сянката. Да влезеш за втори път в Руйдийн и да излезеш жив, прегърбен под тежестта на получените отговори. И да бъдеш светкавичен в боя. И да си Тавирен. И името ти да се превърне в легенда!
Би могъл да бъдеш и овчарчето Ранд ал-Тор. И бъдещето ти да е да ковеш съдбата. И да се превърнеш в тъкач на Шарката. И да можеш да скъсаш Тъканта на Времето. Да покориш света с магия и меч и да го обединиш, да го спасиш и да го унищожиш. И стъпките ти да разклатят царствата и делата ти да съборят историята. Да си най-величан и най-проклинан. Да си и единствен и обикновен. И по ръцете ти да извият златните си люспи дракони, а в гланите ти да се жигосат чаплі. Да бъдеш трижди предречен. И никога да не бъдеш забравен, и идващите след теб векове да те запомнят като Дракона, Прероденния дракон. И да се сразиш със Сянката. И смъртта да е кацнала на рамото ти в боя.
И да си Тавирен. И името ти да е вече легенда!

******

Няма да крия, че бих предпочел да напиша 30 страници за книгата " The Wheel of Time" отколкото 3 за играта. Няма и да те лъжа, че играта ми е харесала кой знае колко. Колелото на Времето е подходяща за всичко друго само не и за 3D Shooter, в който огромният свят сътворен от Робърт Джордан е окастрен и принизен до жалките 8-9 нивца. Тя няма да ти покаже Вселената сътворена от писателя и действащите лица описани по-горе. Не и по начина, по-който прави това книгата. Колосалността на разказа разпростръян на повече от 7000 страници, чудесно би послужил за основа на игра, която да разтвори дверите към нова епоха в развлекателния жанр. В представите ми оживява игра, концентрирала в себе си есенцията от най-добрите страни на жанрове като RPG, Adventure, Action, сценарий подхранващ наситено с приключения, загадки, екшън и вцепеняващо напрежение действие. Представям си нещо наистина епохално, с реално игрово време от 150-200 часа, нещо което да превземе Интернет, и чиято магия да завладее умовете на геймърите по света. Ех, каква игра би могла да стане само! Но, не би. Недоносчето на Legend отнема не повече от два-три дни сериозна игра и всъщност дори не използва оригиналната история от книгата. В него няма да срещнеш любимите си герои, нито пък някои от най-ужасяващите същества, карали въображението ми да застине





же Айез Седай.
После те разрушили света. Това, което Тъмния не могъл да направи го сторили мъжете Айез Седай. Драконът избил всички, които носели неговата кръв, и които обичал, и се превърнал в Луз Терин Родоубиеца, и бил проклет. Могъщи земетресения разцепили континентите, планини потъвали и се превръщали в дъно на океани, моретата се преобразявали в пустини, в равнините израствали планини и вулкани. Светът обезлюдял.
Докато не умрял и последния мъж способен да прелива.
Хилядолетия отминали, Колелото на Времето бавно завъртяло вековете, годините отмили спомените и само хрониките запазили знанието за отминалите времена. Дошло време историята да се повтори.

В тази друга реалност, днес над света е надвиснал Тармон Гай-дон, Денят на Последната Битка и Тъмния отново протяга ръцете си към света. Отново предстои да се прероди Дракона и да застане на пътя на Сянката. Колелото Втъкава в Шарката бъдещото унищожение на света и неговото пресътворяване. В тази друга реалност някогашните приказни градове отдавна са се превърнали в руини, Пътищата са почти разрушени и потънали в мрак, а в мрака се спотайва Черния Вятър оглозгващ душите на нещастниците, обричащ ги на вечна агония.

В тази днешна реалност се раждат мъже способни да преливат, отдавна забравени страхове възкръсват, и легендите оживяват. Ден след ден Погибелта гризе от здравата плът на Граничните земи, поглъщайки бавно царства, превръщайки ги в пустош, а коравите войни на Шиенар отново са последна преграда пред тролокските орди на Сянката. В тази реалност печатите, запечатали затвора на Шайтан започват един по един да се трошат, а Отстъпниците отново крачат свободни по света. Скоро острието ще срещне острие и Волята ще срещне Воля, магията ще удари върху магия и Въздухът ще се превърне в пламък. В тази реалност би могъл да живееш и ти.

****

В този друг живот би могъл да бъдеш обикновено момче, от село скътано накрай света в полите на древните Драконови Планини, погребали в недрата си страшните тайни на отдавна изминали хилядолетия и забравено някогашно Величие.
Би могъл да бъдеш чиракът-ковач Перин Айбара и съдбата да изтръгне чука от ръцете ти, полагайки в тях бойна секира, а от бъдещето ти да надничат две огромни, жълти, вълчи очи. Твоите очи. И идващите след теб векове да те запомнят като Лорд Перин Златоокия, Ловецът в Тел-айеран-риод, бродещият из Света на Сънищата в плът, Младият Бик препускащ в едно с глутницата. И на раменета ти да кацнат соколица и ястребица. И да бъдеш страховит в боя. И да си Тавирен. И името ти да се превърне в легенда!

от изумление пред необятността на авторовата фантазия и дързост.

Разбира се, че съм пристрастен. Това е неизбежно. И ако си чел книгата ти също ще си такъв. Но за да не си помислиш, че професионализмът ми отстъпва пред разочарованието дочети статията.

И тъй, както си му е редът (поне в статиите на Whisper) ще започна с фабулата.

Действието (поне според авторите) се развива години преди събитията описани в книгата. Когато Войната на Силата и последвалото я Разрушение на Света приключили, печатите от сърцекамък, поддържащи затвора на Тъмния се загубили. Една от първостепенните директиви на Бялата Кула в последвалите векове била намирането и съхраняването им на сигурно място в Кулата, където в момента има само един от тях. Играта започва с доклад за местонахождението на един от печатите, пратен до Пазителката на Хрониките, дясната ръка на Амирлинския Трон - върховната Айез Седай. Името на Пазителката е Елена и тя е персонажът, с който ще изиграеш мисиите. Докато чете доклада при нея нахлува непознат, който убива посестримата ѝ и претърсва стаята, търсейки печата. Не го намира, но отмъква със себе си артефакт принадлежащ на Амирлин. Общо четиринадесет Сестри намират смъртта си в този злощастен ден. По-късно, насаме с Амирлин, Елена разбира, че похитеният артефакт е твърде важен за Амирлин, която си го иска обратно. Пазителката е една от малкото Сестри, които почти не могат да докосват Верния Извор и да преливат от Единствената Сила. Нейните възможности се изчерпват с използването на Тер-ангреали (артефакти усилващи магическите възможности на този, който ги използва и позволяващи сътворяването на магии), затова тя е много учудена, че Амирлин поверява именно на нея задачата да се върне артефакта. Тогава Елена научава и страшната тайна - в кулата има измяна, някои от Сестрите са позволили на Сянката да падне върху тях и са се продали на Тъмния. Амирлин има доверие единствено на нея. От тук започва и завръзката в играта. По-късно благодарение на междинните анимации ще научиш и цялата история. Именно тези анимации спасяват до голяма степен The Wheel of Time. Убедено твърдя, че те са най-хубавото нещо в играта, и че ще те подтикват да продължаваш напред. Не знам за друга игра, в която те да са толкова много и толкова дълги (ако си чел статията ми за Drakan от миналия брой сигурно си мислиш, че, ето сега, онази древна куртизанка, спомената в края ѝ, сигурно би останала доволна - и то с пълно право). Макар да не блестят с техническо съвършенство и да не са върхът на 3D дизайнът, те са достатъчно добри, за да предадат настроенията, мимиките и чувствата на персонажите и да те въвлекат в атмосферата на играта. Тук, определено, не мога да не споделя възторга си от усилията, които авторите са вложили в тази посока. Макар да няма нищо общо с книгата, фабулата е не само най-силната в жанра, но и най-добре пресъздадената. Своя дял в магията вприда и звукът. Обемен, въздействащ, агресивен когато драматизмът в играта набъбне и нежен, когато това е необходимо. Не че ти го пожелавам, но ако ти се случи, когато попаднеш в разрушените вече Пътища, сам, в притискащият те мрак, да чуеш лекия шепот на вятър, те съветвам бързо да си зададеш въпроса откъде по дяволите се е взел на това магическо място разположено в безвремието и да си плюеш на петите преди още да си отговориш. Черния Вятър - тъмен кошмар, погълнал хилядите изтерзани души на неудачниците минали преди теб от тук, и не успели никога повече да излязат от Пътищата. Шепотът бавно набира мощ, за да се превърне скоро в усилващ се тягостен вой. Хиляди гласове натрапчиво започват да разбиват на дребни късчета самообладанието ти, хиляди призрачни лица те обгръщат и правят мрака преди секунди да ти се стори като слънчев ден. Изгубваш чувство за посока, не виждаш вече нищо и се оказваш насаме с чистата, изкристализирала лудост. Покъртително! Това е най-добре реализираният елемент от книгата на Р. Джордан. Само Nocturne може да предложи подобен ужас. Единственото спасение в случая е бързо да намериш търсения от теб Портал и да се измъкнеш от Пътищата, преди Вятърът да те докопа, в противен случай дано да имаш близък Save.





Преди малко стана дума, че играта е First Person 3D Shooter.

Тя наистина е такава, но е първият 3D Shooter, в който няма нито едно оръжие. Средствата ти за осмъртяване се изразяват в магиите, които ще можеш да правиш, посредством Тер-ангреалите намиращи се из нивата. Представи си Heretic 2, но в перспектива от първо лице. В The Wheel of Time обаче, магиите са много повече. Те отново са основани на 5-те елемента: земя, вода, въздух, огън и дух. Освен обичайните атакуващи магии, в играта има и някои прекрасни и оригинални хрумвания за заклинания, които значително променят облика на геймплея. Такива са, ако мога така да ги нарека, "умните" магии от групата на преследвачите. Те са самонасочващи се и от тях не можеш да се откачиш по никакъв начин с бягство. Все пак има варианти за спасение. Единият е Spirit Shield. Другият е магията Reflect (тя препраща летящата към теб смърт обратно към адресанта ѝ), проблемът е, че и той може да ти я върне по същия начин, като при това скоростта на реадресираната пощенска пратка рязко се увеличава и времето ти за ответна реакция се скъсява. Третият и най-ефикасен, по мое мнение, метод се нарича Swap Places. Това заклинание разменя мястото ти с това на Врага. Ако го приложиш в подходящия момент, опонентът ти ще се окаже на твоето място точно



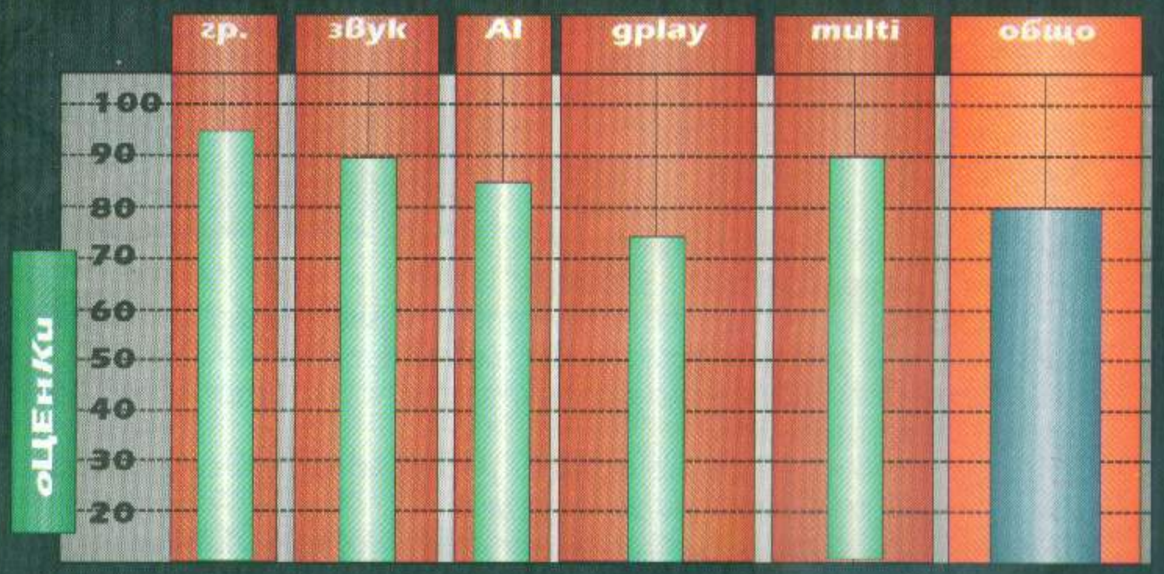
www.workshop.netbg.com

навреме, за среща с отвъдното.
Има и блокиращи полета, които издигат временна бариера между теб и смъртоносните намерения на лошия, магии за призоваване, материализиращи дух, който да те защитава, телепорт и още един куп други полезни вълшебства, които придават на The Wheel of Time неповторима атмосфера и геймплей. Най-общо казано магиите са разделени в десет групи визуализирани на екрана във вид на дълга лента, заемаща няколко сантиметра в долната му част. Например на слот едно е групата на обикновените заклинания, на слот две са разположени "умните" магии, на слот три щитовете и така нататък...
Всеки от десетте слота се активира с натискане на съответния клавиш от 1 до 0. За смяна на магиите се използва повторно натискане на клавиша. Само за няколко магии са предвидени шорткъти. Това сериозно затруднява геймплея и прави доста проблематично реализирането на всички възможни подлости в играта.
Тъй и тъй отворих дума за геймплей, ще взема да доразвия темата. Значи, този въпрос трябва да се разглежда в две посоки - Single player и Multiplayer. Що се отнася до първата, там нещата хич не са розови. Ако не бяха анимациите, любопитството ми да науча развръзката и задължението да превърта играта, за да мога да напиша статията едва ли щях да издържа до края. За да съм откровен дори ще ти кажа, че последното ниво го минах в режим God mode. Просто нервите ми не издържаха. Не че положението е толкова трагично, но просто играта не ми предлагаше нищо ново като Врагове и нива - само безобразно висока трудност. Между другото нивата са адски слаби, да не споменавам и, че се повтарят. Общо взето идеята на авторите е, че задължително фабулата трябва да те върне в някои от нивата отново, само че тук нещата не стоят както в лафа: "Опознай родината, за да я обикнеш". Що се отнася до Враговете и с тях положението бе идентично - те просто станаха повече и по-мъчни за убиване. Иначе, макар и недостатъчни като асортимент, гадовете са доста добре замислени и анимирани. Между тях, като най-неприятни, освен бикообразните тролоци, бих отличил Сестрите отстъпнички, Чезнещите и стрелците на Белите плащове. О, да, Белите плащове. Как забравих за тях? Ами това е другата страна замесена в сюжета. Чедата на Светлината, както обичат да се наричат, са фанатици. Те ненавиждат Тъмния и правят всичко по силите си да попречат на освобождаването му, но едновременно с това смятат, че магическите способности са дар от Шайтан и всеки, който ги владее е в плен на Тъмнината. И тъй, като бичета, излъскали рогата на"вярата си до блясък, те се втурват срещу всеки, за когото имат дори и най-малки подозрения, че е слуга на Тъмния. Естествено, Айез Седай заемат почетното място в списъка на враговете им. Също така, естествено, ще се наложи да се биеш и с тях. Та както казах внимавай със стрелците им - много точни мръсници и много трудно умират. Що се отнася до Чезнещите те се появяват от тъмните ъгли и когато видят зор се стопяват в сенките, за да се появят миг по-късно, зад гърба ти. За злите Айез Седай няма какво да ти обяснявам - всичко, което можеш да им направиш ти, го могат и те, само че по-бързо, по-точно и по-смъртоносно. Мога само да похваля изкуствения интелект на Вразите, те може понякога да недовиждат и недочуват, но в никакъв случай не са слепи или глухи, и само смъртта може да ги спре в опитите им да ти изпият кръвчицата. Освен това, са истински виртуози в избягването на атаките ти.
Но всичко това не може да издигне Single player-а до висотата на събрата си в Half Life, например, то по-скоро го спасява от пълния провал.
Другояче обаче, ще се изкажа за играта в мрежа. С The Wheel of Time двама души могат да се забавляват страхотно, трима ще осъмнат и няма да усетят, четирима просто ще се разложат от кеф. От тук нататък играта вече става кошмар ако нивото не е достатъчно голямо и добре натъпкано с Тер-ангреали.
Но безспорно най-дивото преживяване се нарича Citadel. Тази опция обогатява стандартния Capture the Flag със стратегически елементи. Номерът е, че преди да започне сериозният тупаник ти е предоставена възможността да обзаведеш базата си с всевъзможни капани, да скриеш печатите (в ролята на флаговете) на произволни места из нивото, да разположиш определен брой гадинки-пазители където ти е удобно, да построиш стени... С една дума да направиш необходимото, за да затрудниш противника (или противниците ако участваш в отбор) максимално и да не му позволиш да се измъкне с някой печат, докато ти се мъчиш да чопнеш неговите печати в базата му, която той е устроил по начин, по който да те затрудни максимално, за да не ти позволи да се измъкнеш с някой от печатите му, докато той се опитва да чопне... надявам се, че разбираш.
Ох, тая статия стана безобразно дълга (за кой ли път вече?). Приключвам! Макар да не съм казал и думичка за графиката - виж оценката. Само ще отбележа, че играта е с engine-а на Unreal, и че мога да отделя още поне половин страница, описвайки неописуемата красота на архитектурните форми.
Последни думи: The Wheel of Time може и да не допадне на куейкарите, то какво ли може да им допадне на тях, може и да не допадне на прочелите книгата, може и да не допадне на тези, които смятат, че магиите са запазена територия на Third Person-те, може да не допадне на никого. А може да се хареса и на всички. Е, и какво от това питам - нали аз най-накрая си завърших статията, по дяволите!

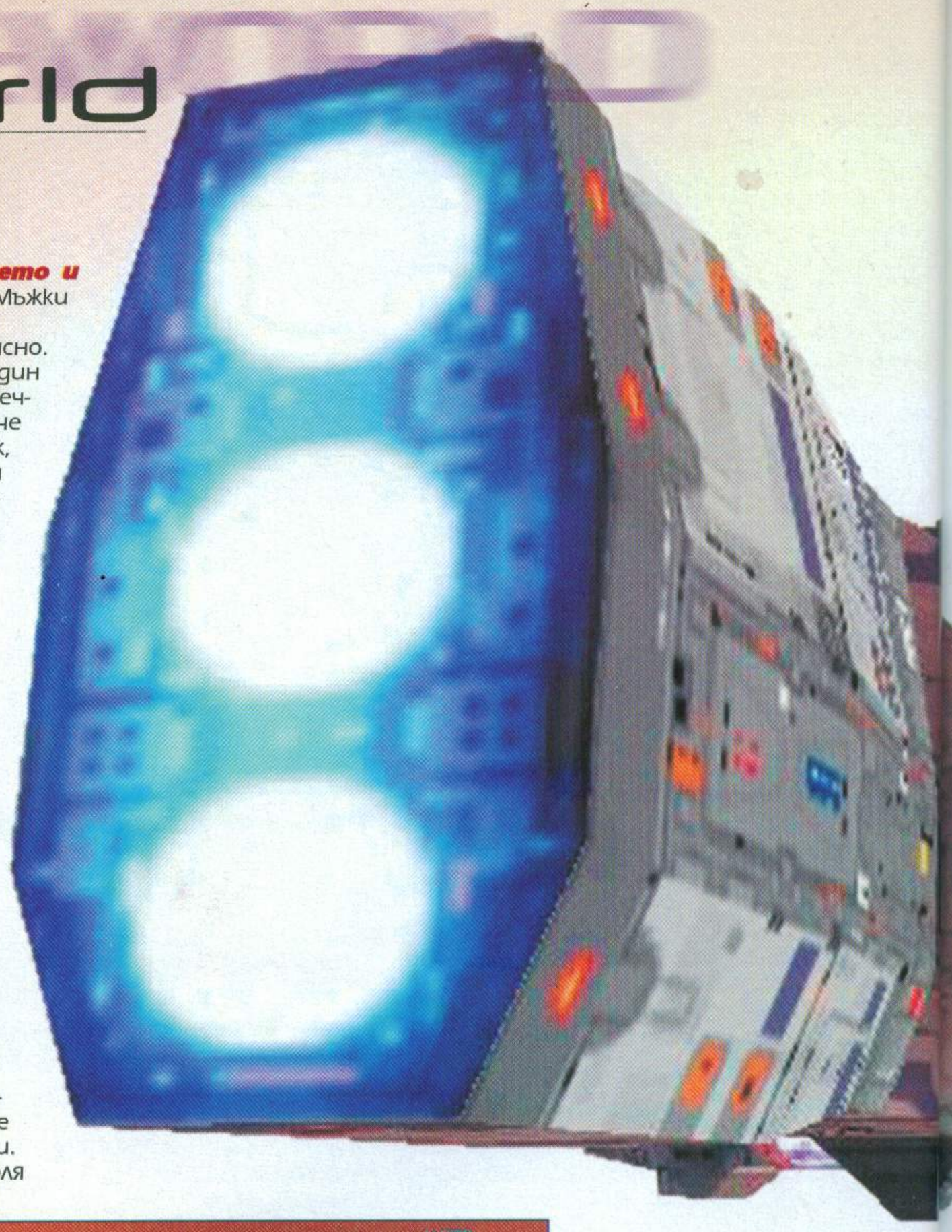
Freeman







homeworld



"Едно е да искаш, Второ е да можеш, а трето и четвърто да го направиш", казваше героят в "Мъжки времена" на Хайтов.

Трето и четвърто е да го направиш. Простичко и ясно. Едно редче, а събрало мъдростта и опита на цял един човешки живот. Какво от това, че в желанията и мечтите си докосваш звездите, дори какво от това, че можеш да ги достигнеш, какво от това, че си велик, че си гений, че си талантлив, какво от това че си изключителен ако просто не го направиш. В историята остават само делата човешки. Намерения, желания, емоции, планове... нереализирани те умират заедно с теб и толкоз.

Та на въпроса: какво от това, че Homeworld имаше амбицията да революционизира жанра на стратегиите в реално време, че разполагаше и потенциала да го стори, че можеше да се впише със златни букви в историята на игрите, че имаше възможността да предизвика фурор... след като просто не го е направил.

(Поне) за мое най-голямо съжаление.

За кой ли път, ставам свидетел на поредната пропагандна бомба, хвърлена от разпространители и "дивелъпъри", която казва "БУМ", далеч-далеч, преди да е паднала на земята. Както често става в такива случаи, подмамено от вдигнатия шум, зажаднялото за зрелища множество (разбирай геймърите) с трепет проследява траекторията й по страниците на специализираните издания (и нашето в това число), в очакване на ефектния финал (разбирай излизането на играта на пазара) и веднага щом може, бърза да си купи билети за шоуто (разбирай самата игра). Вместо очакваните илюминации обаче, "чудото" в много от случаите съвсем прозаично и безефектно се пльосва на земята "изпускайки" с фъщене товара си. Отделеният при процеса аромат, обикновено, хвърля целокупната зрителската маса в потрес от стоварилия се върху обонятелните й рецептори шок, а индивидът в частност се сдобива с една нова фобия - да не би съседите му да си помислят, че е пръднал.

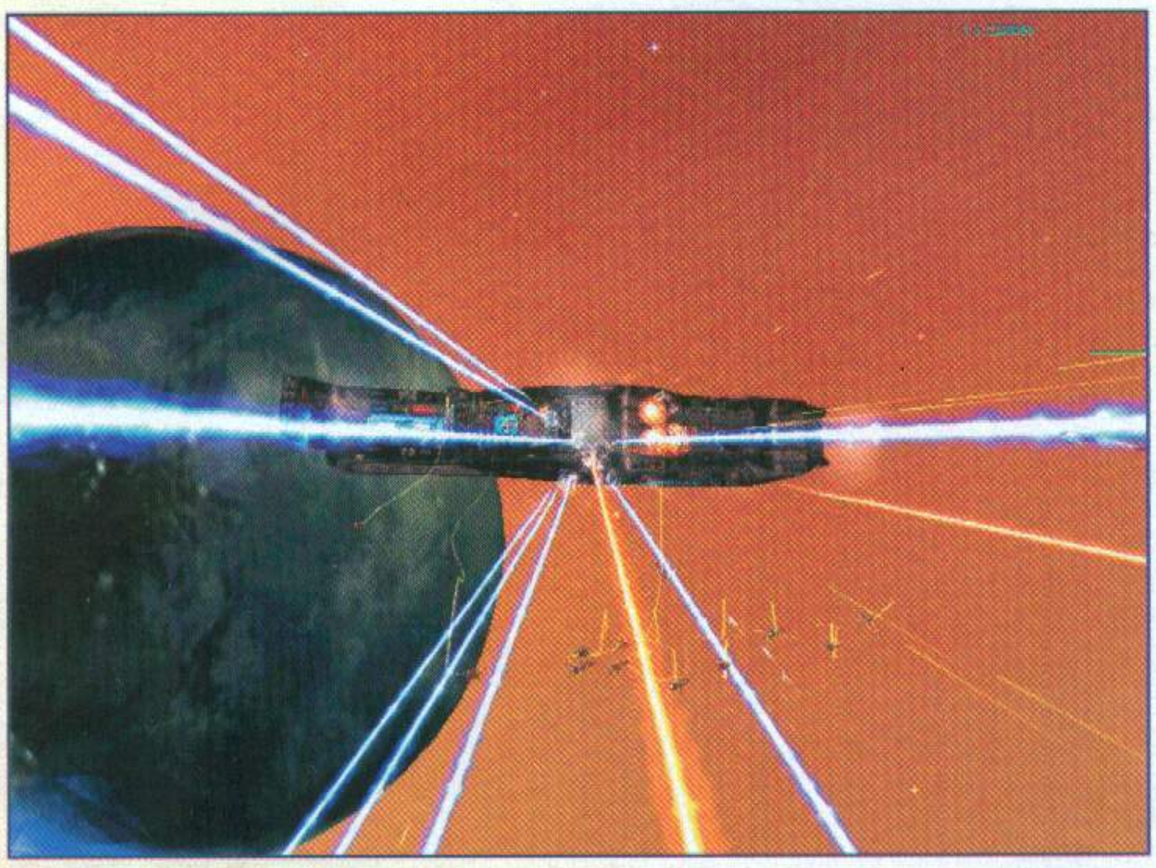
От подобна ситуация най-незасегнати винаги излизат зрителите закупили местата втора класа (разбирай тия дето са се сдобили с пиратско копие на играта) - вонята се просмуква и до задните редове, но пък цената на билета по-лесно се преглъща, нали така?

Но оставям всичко това на страна и се връщам на Homeworld. Въпросът, който би трябвало да ми зададеш е: "Заслужава ли играта подобно встъпление в статията?"

Ами, как да ти кажа - според мен, не! Е, поне, не съвсем... Абе, да си призная честно и аз не съм много сигурен. Зависи от настроението на човек докато я играе, и тъй като моето напоследък е доста променливо, мнението ми за играта се лута между възхищението до почти пълното отричане. Такава ще е и статията ми.

Е, не де, не бързай да ме псуваш. Позволи ми да се доизкажа и може би ще разбереш дилемата ми.

И тъй - за едно поне не съм те излъгал - Homeworld няма да предизвика това разместване на пластове, с което навремето Dune разтърси игралните среди, а по късно и игри като Warcraft, StarCraft... мога да продължа и с още няколко велики заглавия, но това няма да промени факта - Homeworld не се нарежда между тях.

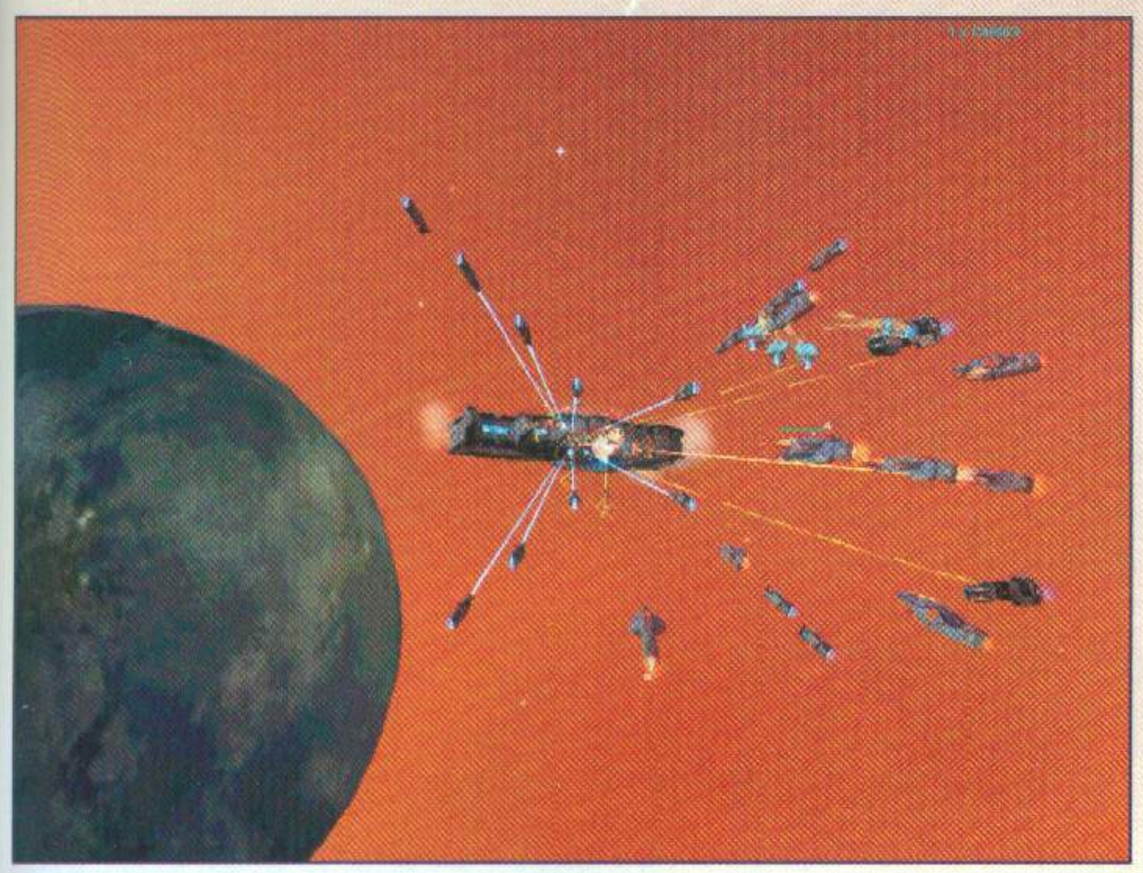


И все пак играта като замисъл е революционна, а и общо взето всичко онова, което се изписа по неин адрес е абсолютно вярно (да, знам, че не е за вярване). Мисля, че производителите са успели да реализират почти стопроцентово обещанията си.

Ако трябва да отида по-далеч и да се престраша с прогноза, дори бих казал, че все повече RTS-и в бъдеще ще приличат и заимстват от нея. Можеш да считаш Homeworld за първопроходник и основател на един нов поджанр - на космически триизмерни RTS-и.

Е, и докъде в крайна сметка я докарахме до тук? Предполагам до мишмаша в главата ти. Значи от една страна играта е иновативна, оригинална, едва ли не върха (да не забравяме и това, че на тазгодишното Е3 тя грабна наградата в раздела ***Best Strategy***) и в същото време представлява поредното голямо разочарование.

производител: Relic разпространител: Sierra интернет: www.sierrastudios.com www.workshop.netbg.com



трябва да видиш огромните фотонни дири, танцуващи зад бързите и маневрени леки корабчета, както и всички останали визуални ефекти в играта - основна роля в случая играе камерата. Не се сещам за нещо, с което тя да стане по-добра. Освен, че можеш да zoom-ваш даден обект и то не просто да го видиш изведнъж отблизо, а плавно и постепенно да го приближаваш, играта ти предоставя възможността да завъртиш камерата около него в пълна сфера и да го огледаш абсолютно отвсякъде. Точно тази свобода най-упорито ще ти натрапва идеята, че си в дебрите на космическата пустош.

Е, усещаш ли вече бездната? Чувстваш ли вече как мракът е полепнал и стегнал в прегръдката си флотилията ти. Как е обгърнал сетивата ти, как те потапя в океан от тишина и спокойствие?

Можеш ли да почувстваш всичко това?

Да?

Хм, по-добре недей приятелю. Защото ще получиш много повече от тази проза.

Homeworld ще ти покаже един космос облечен в поезия, който не се вписва съвсем в представите на астрономите, но за сметка на това е далеч по-красив и вълнуващ. Той ще обагри екрана ти в нежни огнени цветове, ще заслепи очите ти със светлината на близки слънца, ще погали взора ти с мекотата на облаците космически прах и приказни мъглявини. Този космос ще влее музика в слуха ти, музика сякаш изтръгната на сила от Божествената арфа и отмъкната от Създателя, за да можеш ти да й се насладиш. Божествена опера. Какво повече мога да ти кажа.

На какво да вярва човек?

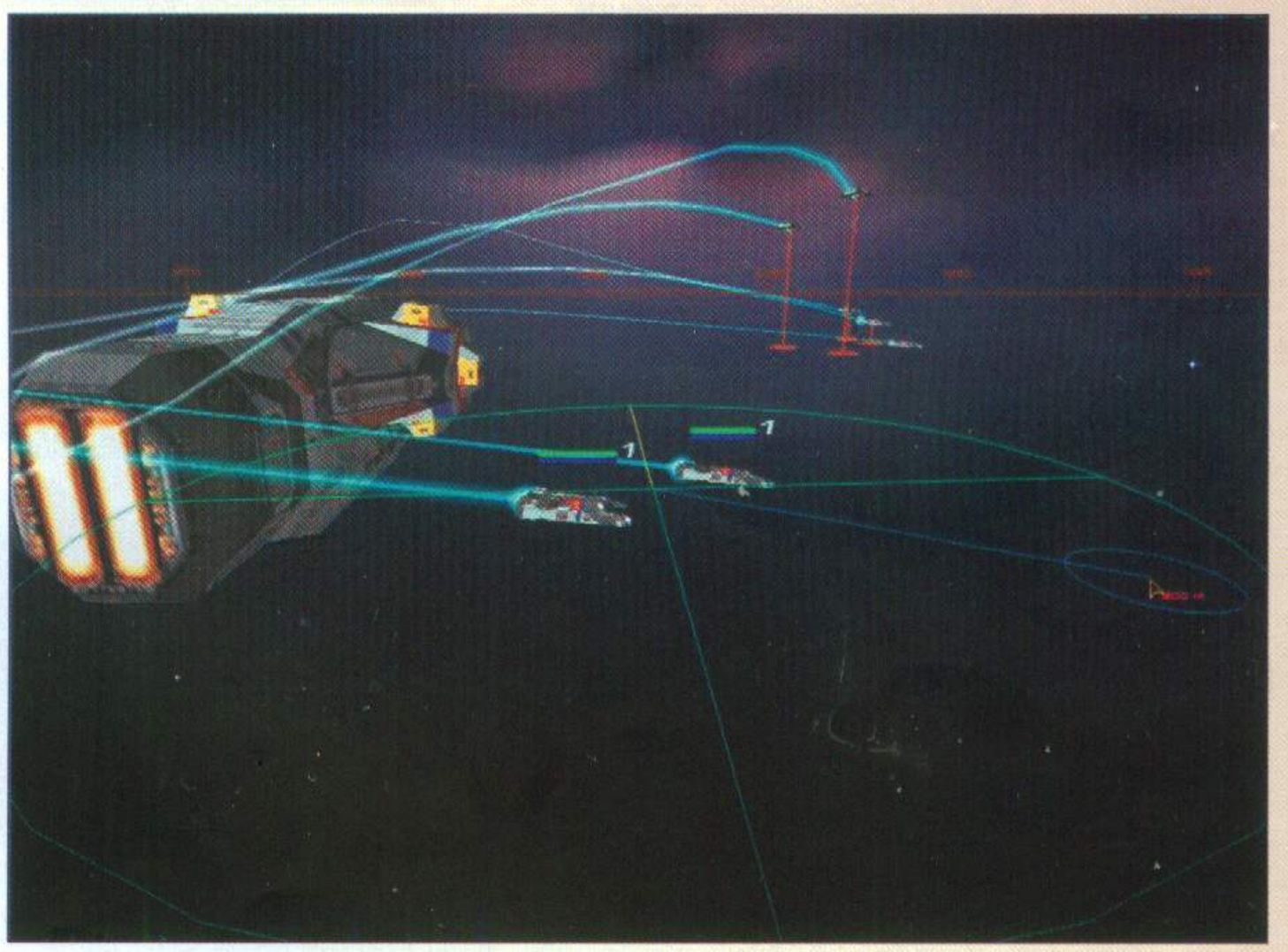
Възможно ли е две толкова опровергаващи се - диаметрално разположени - становища да важат за една и съща игра? И ако отговорът е да, то къде е тогава уловката?

Ами отговорът наистина е да, а уловката е точно там където най-често си е по принцип - в подробностите, в добрия баланс между всички елементи на Gameplay-я.

Но преди да се спра на това, все пак ми се ще да ти припомня

какво всъщност представлява играта.

Ако си чел preview-mata



на Whisper за Homeworld вече си наясно с това, че тя е стратегия в реално време, чието действие се развива в необятните простори на открития космос. Не че това е първата игра, която експлоатира космическото пространство, но мисля, че е първата напълно триизмерна такава.

Забележи, че не казвам първата 3D стратегия.

Да, тя е и 3D - как иначе - но освен това е и триизмерна (зная, че на практика това е едно и също, но просто не намирам друг начин да опиша доколко Homeworld обогатява понятието "3D") и то толкова, колкото изобщо може да бъде игра от подобен род. Последното ще рече, че можеш да придвижваш единиците си където си поискаш в пространството, а не само в една плоскост, както е в досегашните RTS-и.

Просто си представи космоса: празно пространство, не, не така - ето как: ПРАЗНО ПРОСТРАНСТВО, докъдето ти стига погледа само това - пространство, необятност от черен мрак, нищо на което да стъпиш, никаква повърхност, само вакуум. Никакъв хоризонт, накъдето и да погледнеш - нагоре, надолу, настрани, където и да е - виждаш единствено безкрай. А където и да погледнеш, можеш и да отидеш. Ето кое в най-значителна степен прави Homeworld уникален. И трябва да ти кажа, че това не са просто приказки, атмосферата - самото усещане за космос - са пресъздадени брилянтно. Ако в играта беше предвиден и поглед от първо лице изживяването щеше да е изключително (както например беше в Machines, ако си го играл). Но така или иначе ефектът е страхотен. Освен графичното могъщество - просто

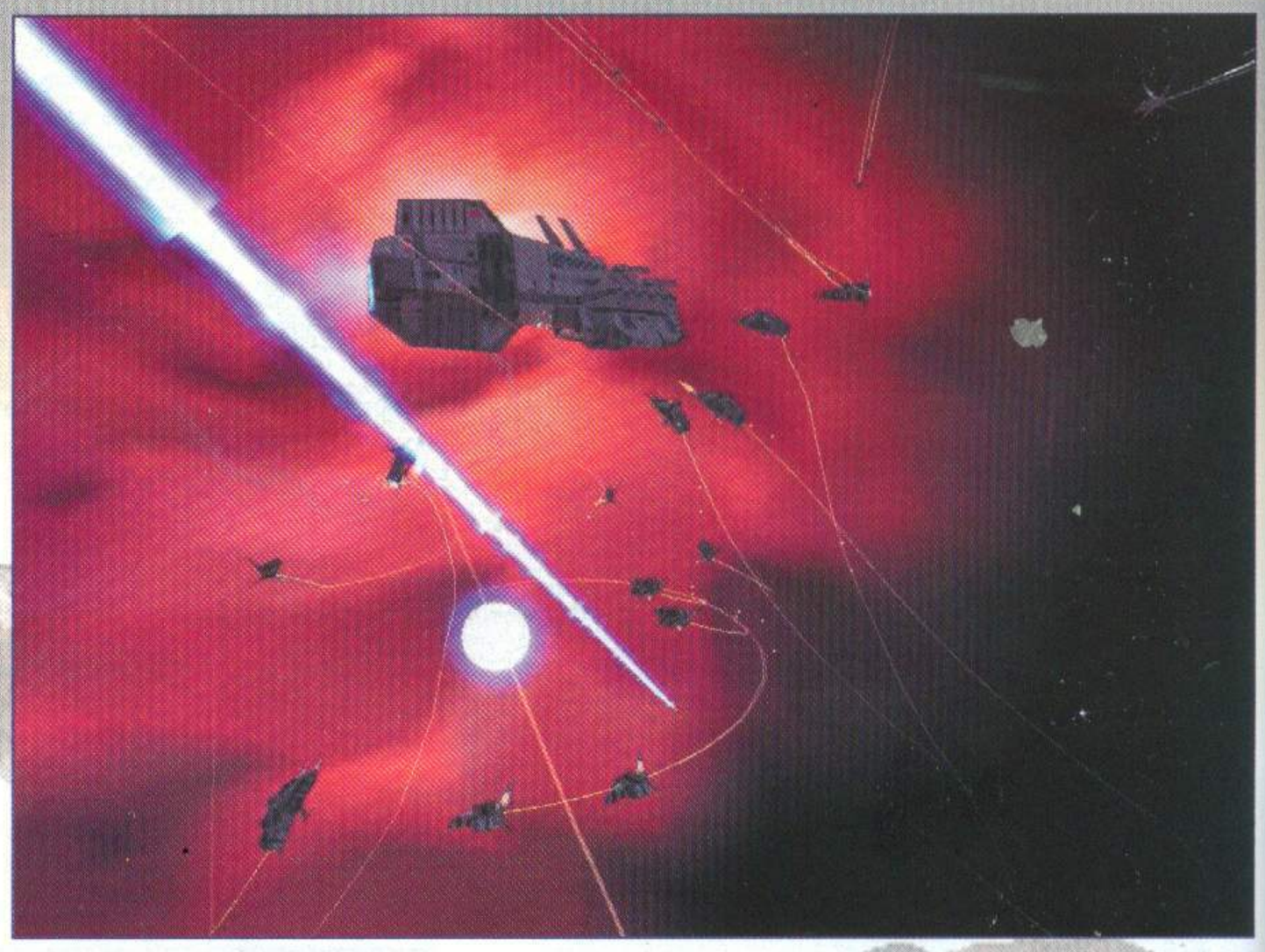
На няколко пъти по време на игра ме побиваха тръпки от силата на внушението.

Така, че не очаквай само скучен "пейзаж" и мъртва тишина. Е и такива моменти, разбира се, има и то доста, но авторите са се постарали да разнообразят доколкото могат пустия вакуум и на места усилията им са се увенчали със същински екстаз на сетивата. Освен от музикален съпровод тишината ще бъде нарушавана и от звуците, рожба на задължителната комуникативна дейност между корабите от флотата ти и на работата на двигателите. Характерното в случая е, че с приближаването на камерата към даден кораб или с преместването й спрямо него, звуците идващи от него се усилват или, респективно, се усещa преместването на източника - иначе казано - 3D звук. Не знам дали сега му е времето, но последното изречение ме подсеща да ти кажа, че Homeworld е една от така наречените "пипнати" игри. Всичко, което касае engine-а на играта е изрядно (е, почти изрядно - но на фона на толкова бъгави игри, тази изглежда великолепно), поне доколкото такъв лаик като мен може да прецени. Той просто блести с класа. Онази класа, която отличава обикновената домакиня от аристократката (абе все жени, ама...), която отличава и пристанищната курва от скъпоплатената куртизанка или първокласната гейша (абе все курви, ама...), и която отличава Gamers' Workshop от... (я по-добре да зарежа темата). Всичко, което касае визията, звука и самия процес на игра е излъскано до блясък. Това, разбира се, се отнася и до интерфейса,

но преди да се спра на него, за да разбереш гениалността на момчетата от Relic ще ти разкажа какво означава да играеш Homeworld.
И тъй, започваш играта и разбираш, че расата ти трябва да се завърне на родната си планета, която преди хиляди години е напуснала. Историята ще си я разбереш сам, няма да се спирам на нея. За целта е построен гигантски космически кораб - кораб град, кораб държава или кораб планета ако щеш, абе огромен кораб. Mothership.
Mothership-ът може да се придвижва в космоса посредством хипер-пространствени скокове. И така, 16 скока - 16 различни мисии. След което играта приключва.
Докато се намираш в някое локално космическо пространство, Mothership-а е неподвижен, т.е в случая изпълнява ролята на база. Съоръжена е с оръдия, но огневата й мощ е гола вода. В базата си можеш да произвеждаш всички останали единици, от които ще имаш нужда, било то бойни или не. Основен източник на суровини са астероидите и облаците космически прах, които опосквaш със специални Resource Collector-и. Въпросните Харвестери се тъпчат с ресурси и после се връщат до Майката за да разтоварят. Можеш доста да им съкратиш доста пътя ако построиш Resource Controller. Той е подвижен и освен това служи за разтоварна станция.
Имаш още няколко non-combat единици, в това число и Repair Corvette (Все едно медика в StarCraft-а), но няма да навлизам в подробности за тях.
Бойните ти единици варират от свръх-леки и бързи, през средни и прилично бавни, та чак до свръх-тежки и неприлично, ама направо убийствено бавни. Бавни-бавни обаче веднъж стигнат ли...
Най-якото НЕЩО в играта се нарича Heavy Cruiser.
Така. Предвидени са кораби, които да заместват по някакъв начин вторите, третите и прочие бази (експанзии) в стандартните стратегии - Carrier-и. Те са от типа на неприлично бавните и в тях също могат да се строят кораби, но само с габарити, които в бокса биха влезли в категориите от "перо", до "тежка". Тоест всичко, което е помалък клас от тях самите. Тези мастодонти също са доста уязвими и огневата им мощ е смехотворна. Подобно на културистите дето са им малки. Най-голямата полза от тях е, че в туловищата им могат да бъдат поправяни и дозареждани с амуниции леките ти кораби. Тук искам дебело да подчертая, че за да постигнеш безпроблемен успех в играта не бива да подценяваш нито един unit и да разполагаш с всички възможни типове кораби, защото всеки от тях има слаби страни, които другите могат да компенсират. Макар, че нямам намерение да навлизам в детайли относно разните му тактически похвати и прочие подробности, бих могъл да ти нахвърлям



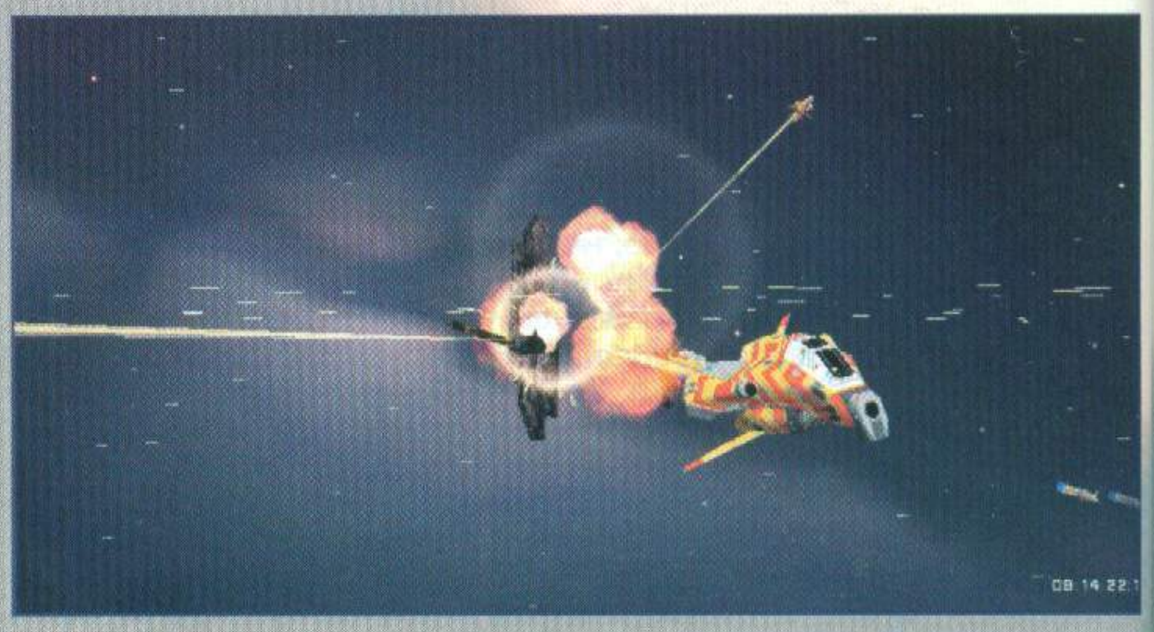
няколко кратички съвета:
Няма да си призная без бой колко пъти ми се наложи да се връщам назад и да преигравам мисии само защото съм решавал да подходя праволинейно и безидейно, което на по-късен етап ми е костувало твърде много.
Съвет1: Комбинирай войските си, винаги имай подръка леки и бързи формирования.
Съвет2: Не прахосвай единиците си, ако можеш да ги запазиш, колкото и незначителни и евтини (т.е. лесно прежалими) да ти се струват в момента.
Съвет3: Никога не унищожавай вражески кораб, ако можеш да го пленищ и да го присъединиш към себе си (посредством един също недооценяван дълго време от мен unit - Salvage Corvette).



Съвет4: Никога, НИКОГА не обръщай гръб. Ако влезеш в битка бий се до смърт. Побегнеш ли, врагът ще те довърши докато се оттегляш. Най-сигурния начин да загубиш много войска, без противникът да даде достатъчно жертви е бягството.
Съвет5: Прочети и статията на Whisper за Homeworld от 10-ти брой (май 99).
Воденето на битки всъщност е по-елементарно, отколкото може би си представяш, просто указваш на твоите кораби (или кораб), кои (или кой) вражески да атакуват. По нататък те си знаят работата.
Огромно значение за успеха на бойните ти действия имат формациите, в които си избрал да подредиш войските си. Най-общо казано за всеки тип кораби и за задачата, която изпълняват съществува най-подходяща формация.
Формацията "сфера" на бързите ти кораби, например, е много добра ако атакуваш леки и тежки противникови единици, но е направо самоубийствена срещу средните (особено срещу Assault Frigate). Най-универсалното формирование може би е X-образното групиране. Целта на тази статия обаче, не е да дава отговори а само да нахвърля щрихите, които да те ориентират относно това, какво можеш да очакваш от Homeworld. Въпреки това ще завърша тази темичка като ти кажа, че освен зададените по default формацийки, ще можеш да ползваш и такива, които сам измисляш и записваш в компютъра.

Говорих, говорих, говорих...

а пропуснах да отбележа най-важното.
Значи, за да построиш каквото и да е друго освен Scout-и и няколко non-combat ship-а, първо ще ти се наложи да откриеш съответните технологии. Понякога те ще ти се предоставят от пътуващи търговци, друг път ще ги усвояваш от враговете или просто учените ти ще правят нужните открития. Както и да е, важното е, че преди да research-неш дадена технология няма да можеш да



www.workshop.netbg.com

строиш съответния кораб. Research-а се извършва (логично) в Research ship и е БЕЗПЛАТЕН. Това е твоята лаборатория. Можеш да построиш и повече от един Research ship - тогава вторият се свързва с първия, третия... и т.н. докато се получи грозд. Колкото по-голяма е така създадената лаборатория толкова по-бързо ще се извършват откритията.

Е, надявам се поне бегло да си си представил онова, което ти предстои. Колко команди трябва да зададеш, за колко неща трябва да се погрижиш. Не, успокой се - екранът няма да е запълнен от менюта. Съвсем не. Всъщност играта се играе основно с мишката. И с доста "шорткъти", а запаметяването и съвсем интуитивното им използване в последствие е най-простото нещо, което съм правил след дъщеря си...

Какво? Как в какъв смисъл - в смисъл, че е проста работа бе тъпо парче, не че дъщеря ми е проста. Мале, гледай го колко е вдлъбнат тоя...

Значи, да си се върна на приказката:

интерфейсът е убиец...

НЕ БЕ ИДИОТ ТАКЪВ!!! Не на сиви клетки, бе. Ама ти малоумен ли си? Ще ме оставиш ли да довърша? А?... О, благодаря!

Хм, както казах, проблеми тук няма да има. За по-лесното усвояване на управлението, ти препоръчвам преди да започнеш кампанията да посетиш "тренера". Ще се повторя, но пак ще кажа:





не знам какво още може да се иска от една подобна секция в една игра. Когато го изиграеш ще си напълно готов за предизвикателствата на Homeworld.

И сега стигаме до причините да започна статията по начина, по който го направих. Да, Homeworld е с прекрасна графика. И прекрасна музика. Има атмосфера, добър сюжет, развиван по време на игра от наглед простичките, но много оригинални междинни анимации издържани в "манга" стил. Има куп оригинални идеи, внася много новост в жанра. Има потенциал!!!

Но като че ли е правена от програмисти, а не от геймъри. Тези господа са анатемосали понятието "динамика" и са бягали от екшъна като дявол от тамян. Тази игра няма да допадне на нито един от феновете на StarCraft, няма да допадне на нито един от феновете на Age of Empire, а в края на краищата май няма да допадне на никого, освен на мен. Това е най-мудната стратегия в историята на игрите въобще. Корабите (особено тежкия клас) едва-едва пъплят, едва-едва се завъртат, с някаква садистична тромавост и непохватност. Кошмар на забавен каданс, братко...

Какво дали е забавно?... Господи! Слушай ме сега тъпако, ЩЕ ГОВОРЯ БАВНО, следи устните ми - забавен, като бавен - като процесите в мозъка ти, а не забавен като занимателен - като порното дето скришом си го киризиш на видеото когато ваш'те ги няма. Загря ли сега? Просветна ли ти вече? А, прекрасно! Браво!!! Сега, като се замисля, май Homeworld е идеалната игра за теб. Можеш да си я играеш час-два, да ти писне, да си пуснеш телевизора или видеото, да изплакнеш малко погледа с някой от ОНИЯ филмчета и да се върнеш пред монитора, за да установиш, че врагът все още е в края на картата, а твоите Харвестери едва са преполовили астероидния пояс и все още не са се натъкнали на вражески пост. Е, това не би било толкова лошо, пък и е логично (космос е, огромно нещо - и със скоростта на светлината да се движиш все ще изглежда бавно) и може би нямаше да представлява такъв проблем, ако авторите се бяха съобразили с този факт и бяха създали много по-голямо технологично дърво. Докато така или иначе чакаш и след като така или иначе research-ите не струват пари, поне времето да се осмисля от някакви нови открития, да има повече и по-разнообразни единици, просто играта да е много по-богата и разнообразна. Да има повече варианти за действие и съответно за противодействие. Повече тактически прийоми. Е, да има, ама няма. Затова и Multiplayer-а на Homeworld е обречен на забрава. Това е един от най-безсмислените Multiplayer-и, които съм играл. Всичко се свежда до произвеждане на повече Харвестери в началото на играта и повече Research Ship-ове. Желателно е към Харвестерите да прикачиш и малко скаутчета за всеки случай, да не би врагът да реши да ги напада. Следва скоростно "опоскване" на ресурсите и максимално бързо откриване на технологиите позволяващи да се строят свръх-тежките крайцери. И край. Интригата свършва. Да не се излъжеш да нападаш обаче. Голяма грешка - докато стигнеш, противникът вече ще има чудеса от могъщество, направо ще те смели. Пък и Майката се трепе адски трудно, особено ако има Repair Corvette-и, които да я оправят. Решиш ли да съсредоточиш цялата огнева мощ само върху нея най-много да загубиш войската си, без да отнесеш нито един враг в гроба. По-добре изчакай опонентът да те нападне. Това е една от редките RTS-и, в които може би е по-добре да си траеш отколкото да нападаш. Единствената агресивна тактика, която има смисъл, е да трепеш противниковите Колектори. Проблемът е, че и те са с доста броня, не щат да мрат бързо, а ако ги ескортират и бойни кораби на противника работата наистина става дебела.

Чудя се, има ли какво още да кажа?

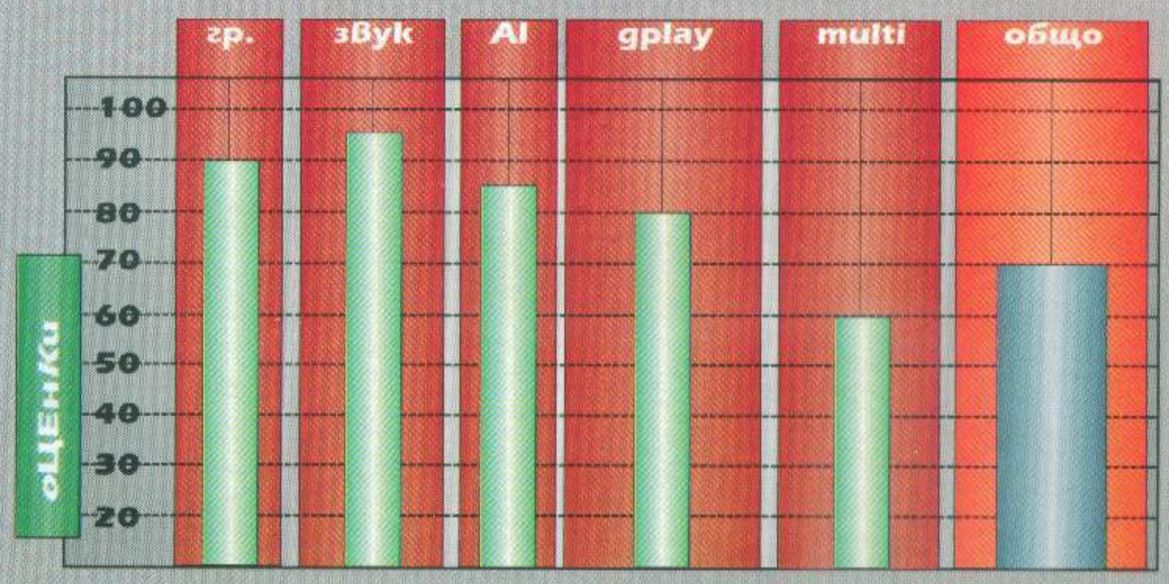
Да, сигурно има, знам че има, обаче няма смисъл. Това е важното, което трябва да знаеш. Останалото ще го научиш и сам ако решиш да изиграеш тази, иначе великолепна игра.

Аз бях готук.

Всъщност не още, пропуснах нещо - В играта расите са две. Разбира се, за да ни е максимално гадно те почти не се различават помежду си. Отгоре на всичко и кампанията е абсолютно идентична, независимо с кой клан решиш да я изиграеш...

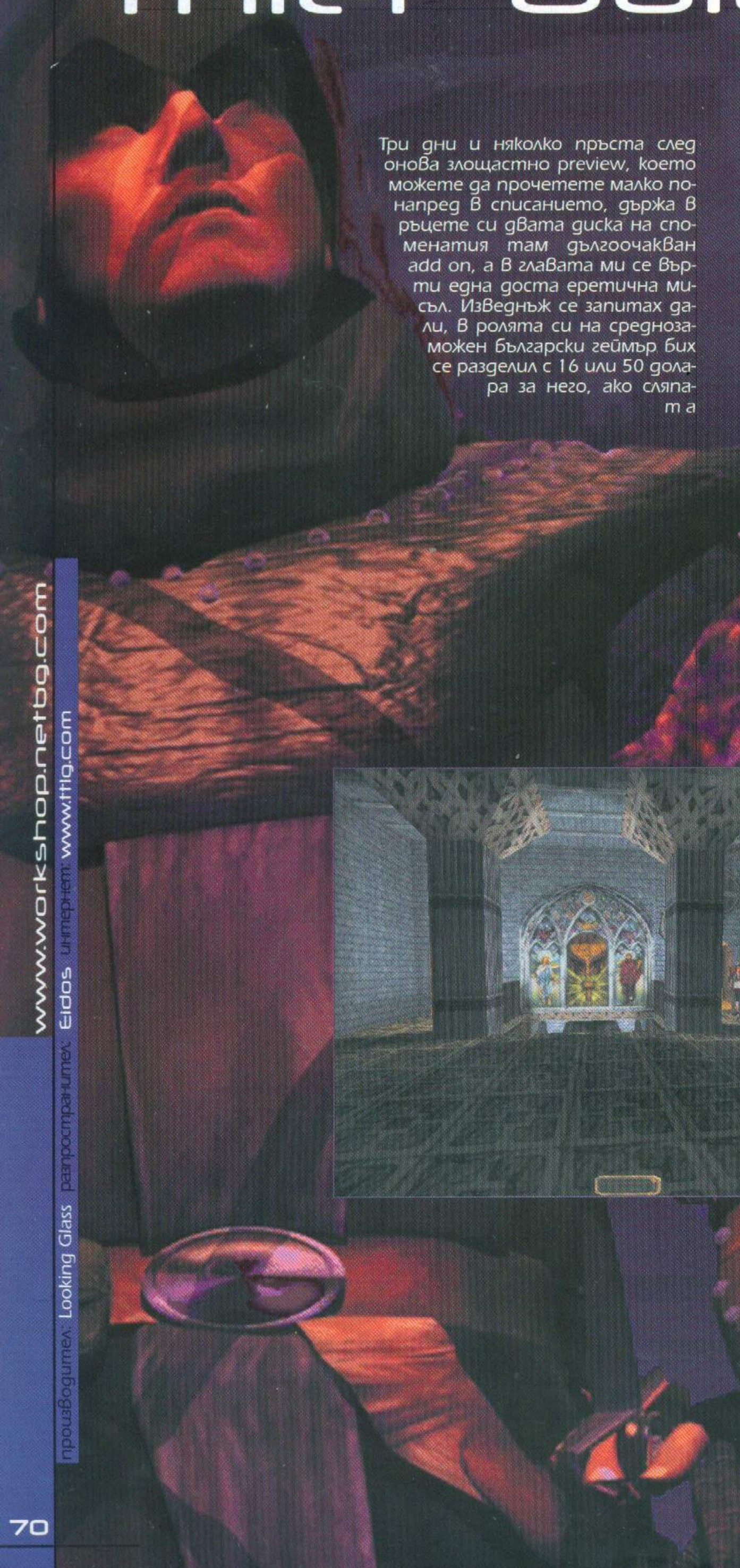
Кой да колиш? А-а-а-а маймунска тиква, безмозъчна! Никого няма да колиш бе, говедо. Що си прост бе, братче? Що си толкоз неспасяем случай, се питам? Ама и аз те трая толкоз време, що не стана да ти наритам задника, барем ти дойде акъла, що'т тъй кат' гледам с него мислиш, май? Чакай бе, къде хукна?...

Freeman



shooter

Thief Gold



Три дни и няколко пръста след онова злощастно preview, което можете да прочетете малко по-напред в списанието, държа в ръцете си двата диска на споменатия там дългоочакван add on, а в главата ми се върти една доста еретична мисъл. Изведнъж се запитах дали, в ролята си на среднозаможен български геймър бих се разделил с 16 или 50 долара за него, ако сляпата Фортуна не ме беше набутала в редакцията на GW, където в ролята си на списвач получавам игрите на аванта. Да, знам, че Thief ми е любимата игра. Точно в това й е еретичното на мисълта. Просто винаги съм гледал на разните допълнения към хитови игри като на набързо претоплени остатъци от вчерашни ястия, поднесени в ново, блестящо блюдо и в краен случай поръсени с някоя нова подправка. Понякога повторното влизане във фурната не разваля особено вкуса на застарялата манджа (вж. Return To Na Pali), а в някои редки случаи дори успява да го подобри (вж. Wages Of Sin и Armageddon' s Blade), но дори и тогава си е малко нагло да ви я пробутват на цената на прясна храна. А в геймърския ресторант точно това правят.

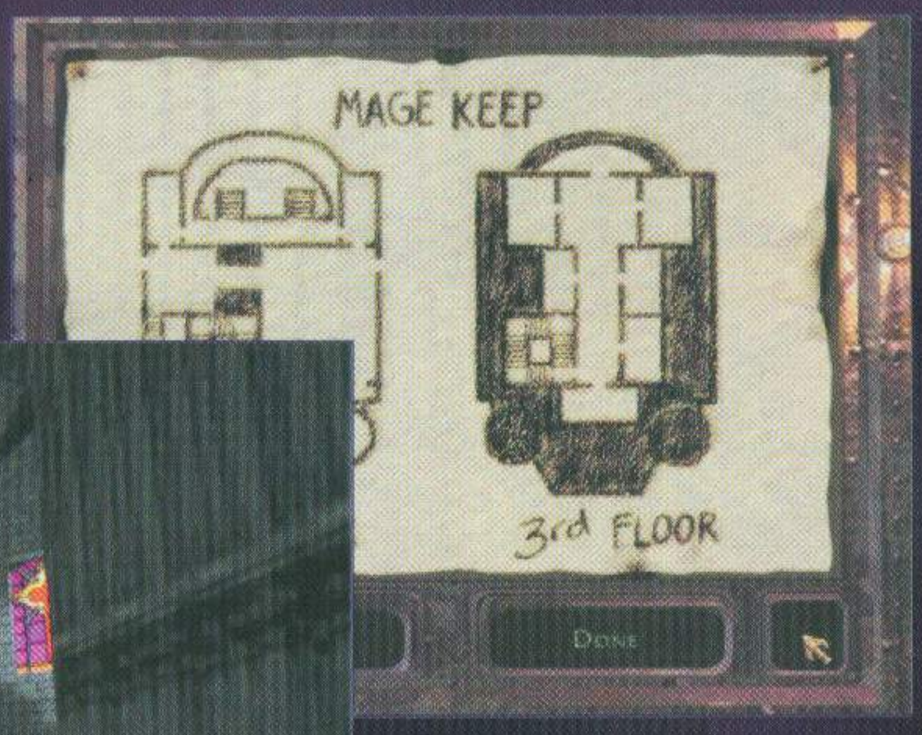
Чест прави на господата от Looking Glass, че поне още в подзаглавието си признават към какво са се стремили; когато са решили да обновят и допълнят престъпния си симулатор. Дали да задоволите жаждата им за злато можете сами да решите след като ви разкажа какви точно са новостите и допълненията в Thief GOLD. За това какво точно представлява играта Thief и защо, по скромното ми мнение, определението "шедьовър" не е достатъчно силно, за да я опише, можете да прочетете в преждеспоменатото preview на Thief2. Тук му е мястото да кажа на всички, които още не са играли Thief да тичат към най-близката сергия или щанд и да си закупуват на момента златното му издание, защото в техния случай оценките ми за gameplay и total удрят директно стотицата. По нататък в статията мисля да си говоря само с изпечените крадци, които държат The Dark Project на видно място в игралната си колекция и се чудят какво ново има в Gold-а. На кратко- три нови мисии, десетминутно филмче за направата на Thief2, editor за карти и десктоп темичка. По на дълго (ще си амортизирам клавиатурата заради Вас):

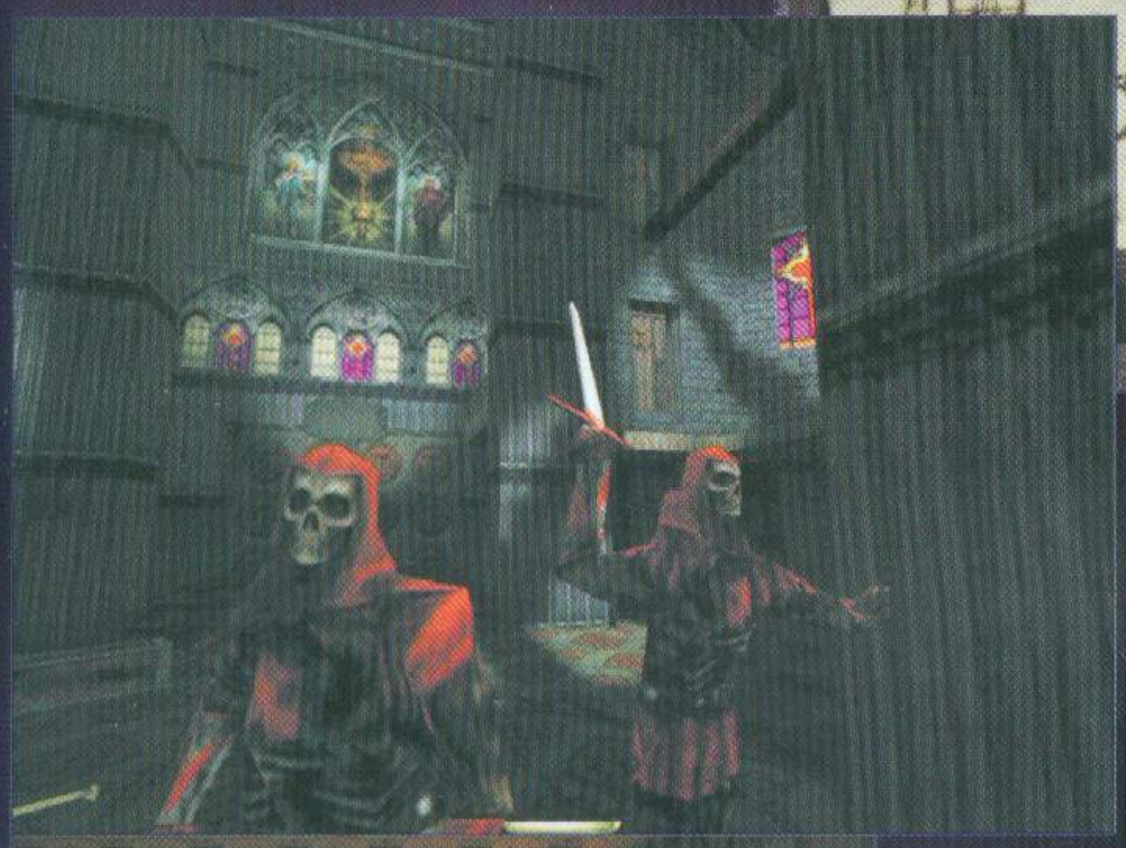
Общият брой на мисиите вече е 17. Всъщност в поддиректория movies открих и брифингът за някаква тайнствена 18-та мисия, който... Абе вижте го. Ако не ме лъже паметта, за да се доберете до нея трябва да сглобите една златна статуя в мисията с Рога- падаше се трета или четвърта. Така поне съм чувал. Ако някой от Вас успее да го направи нека ми драсне два реда на abakalov@yahoo.com, за да ме открехне как го е направил. Както и да е. Официалните нови нива са кръстени "Thieves' Guild", "MageKeep" и "Song Of The Caverns" и са вмъкнати съответно след нивата "Assassins" , "Haunted Cathedral" и "Lost City" от оригиналната игра. Единствената промяна, която добавката предизвиква в сюжета е, че за намирането на четирите талисмана, отключващи прокълнатата катедрала вече трябва да се разходите до четири отделни локации. По-рано си ги намирахте два по два. Депресиращото начало и размазващият финал си остават същите. Което ми напомня, че Thief: TDP (и респективно GOLD) има най-умопомрачителните анимации между мисиите, които съм виждал някога. Уникално съчетание на живи актьори и компютърно генерирани образи, страхотна музика и "режисура" достойна за ДеПалма. Не че това има някакво отношение към add on-ът, за който ви приказвам- там нови анимации за съжаление няма- просто да си кажа.

Нека се върнем на мисиите. Guild-а е типично обирче, в което трябва да отмъкнете от събратята си по професия една скъпоценна чаша, MageKeep-а, личният ми фаворит от трите, е проникване в огромната крепост на магьосниците на Четирите елемента с цел отмъкването на Талисмана на земята, а Cavern- ите е курс по издържливост за пещерняци любители, в който пък освен да подобрите чувството си за ориентация в

www.workshop.netbg.com
производител: Looking Glass разпространител: Eidos интернет: www.ttlg.com

екстремни условия (тип "гонят ме три дзвера, а в едно от тия две разклонения отпред ме чакат още толкоз") в края на който ще получите Талисмана на водата и грамота "Клиент на месеца" от местния дилър на healing potion-и. Таймерът в играта ми показа, че за изиграването на всяка една от тях са ми трябвали между два и три часа на ниво Hard (припомням, че в Thief-а промяната на трудността освен, че ни отпуска повече лошковци дава и някое и друго допълнително objective-ченце, най-гадното, от които обикновено е да не убиваш никого) и като си направя сметката, че въпросният таймер, отчита "чистото" време за игра- без многобройните сейвове и лоудове излиза, че само тези три мисийки са ми отнели повече време от двадесет и трите в Sinistar- другата ми игра за този брой. Не е зле. Хич не е зле. В традицията на оригиналния Thief новите нива са доста по-комплексни, сложни и криещи неочаквани (неприятни) изненади, отколкото геймърът би си помислил,







гледайки брифингите и картите към тях тъй, че онова за potion-ите горе не е майтап. Други съвети... Ами из нивата има достатъчно от безценните водни стрели за умъртвяване на гадната светлина, тъй че не се изсилвайте в магазина в началото. Стрели с мъх също почти не ви трябват, а такива с въжета винаги има около местата където ви чака катерене. За последните не забравяйте, че можете да си ги прибирате. Още... Научно е доказано, че при сблъсък на стенен гоблен с меч се къса гобленът, както и че магьосниците на огъня и въздуха са имунизирани съответно срещу огнени и газови атаки, а мечът обикновено се държи в дясната ръка... Ох, к'во ли ви приказвам като на дебили. Щом аз съм се сетил и вие ще се сетите. Давайте да минаваме нататък.

Пропуснах да спомена за удивително реалистичния модел в Thief, който ми се стори леко подобрен. В зависимост от масата и материала, от който са направени, различните тела реагират по абсолютно адекватен начин на взрив, удар или хвърляне. Преди да започна да пиша тези редове прекарах няколко минути в хвърляне на различни предмети от бита срещу една стена (В играта, де. То как прозвуча...) и се кефех на търкалянията и отскоците им...

Ако сте обърнали внимание споменах, че новите мисии са вмъкнати в играта и това най-вероятно ще депресира сериозно онези от вас, които искат да си изиграят първо тях без да се мотаят с часове из познати места. Без паника. Отидете в директория Goodies/ Dromed на първия диск и си разопаковайте файла dromed.zip. После отидете в директорията на играта и активирайте новопоявилия се goldskip.exe. Опцията new date вече ще ви праща там където искате. В Goodies се намират също така очарователната десктоп тема и едиторът за нива. Нямах време да си поиграя с него, но според readme-то с негова помощ можете да бръкнете във всяка една от мисиите. Звучи крайно обещаващо. Другата дребна екстричка е споменатото вече филмче, където ще можете да потърсите десетте разлики между многократно цитирания в preview-то Стийв Пиърсол и бармана алкохолик от кварталната ви кръчма. Ако не откриете нито една значи и вие като мен трябва сериозно да се замислите за смяна на квартала.

Ето това е обещаното по-дълго описание на нещата. Пропускам нещо ли? Не скъпи читатели. СъжаляВам, но не мога да Ви дам еднозначен отговор дали GOLD-а си струва парите или малкото новости наистина ще ви излязат златни. Аз самия все още не мога да си отговоря на онзи еретичен въпрос от началото на рецензията. Ако това ще ви помогне поне малко в избора мога да споделя с вас и критиките си към продукта на Looking glass. Не, "критика" е силна дума. Все пак говорим за Thief. Нека да ги наречем "другарски забележки".

И така. Реално погледнато в Thief GOLD няма набиващи се на очи гафове, но за сметка на това всички грешки и грешчици, които забелязах навремето в Thief-а са старателно пренесени и в новата версия, обозначена като 1.37. В графиката няма никакви подобрения, а дори и да има явно не се забелязват с просто око. Проблемите с clipping-а продължават да са на дневен ред и освен, че дразнят окото на моменти пречат и на геймплея (летяща платформа, от която изпаднах след като потънах наполовина в стената, страж запецнал във врата, блокиращ пътя по нататък). Стрелците с лък са запазили уникалното си умение да те улучват при положение, че са с гръб към теб, а твоята стрела, попаднала в нечие гърло продължава да не е винаги смъртоносна (За всеки случай пробвахме с няколко изнервени кредитори, дошли в редакцията и дружно се убедихме, че грешката наистина е в Looking Glass. Винаги мрат.). Подразни ме и липсата на каквито и да е новости в арсенала или инвентара. Вездесъщият Loading продължава да ни подканва да джитнем някое и друго пасиансче или бързо белотче с аверите от визираната вече квартална кръчма, докато го чакаме. Всъщност това последното не е задължително гаф- дългият лоудинг поразколебава тарикатите, които сейвват след всеки паднал в краката им труп, а белотецът затвърждава социалните контакти.

Какво да ви кажа за финал? Може би, че най-добрият начин да разрешите колебанията си относно закупуването на Thief GOLD е да постъпите като Гарет. Пробвайте да си го отмъкнете от някъде. Ще ви стискам палци. Както каза един от Пазителите в outtro-то на играта:

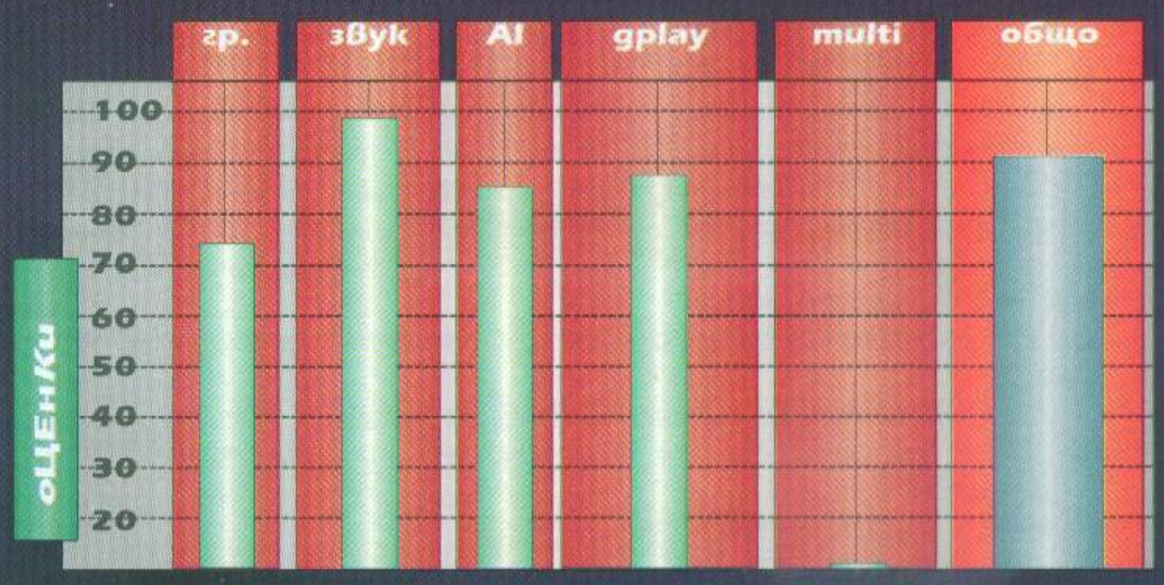
"Nothing is changed. All is as it's written. The Trickster is dead. BEWARE THE DAWN OF THE METAL AGE"

(Ох, добре, Freeman-е - превеждам: "Нищо не се е променило. Всичко се случва, както бе описано. Trickster-а е мъртъв. Пазете се от зората на Металната епоха")

Пак са вдъхнових. Отивам при касата.

Snake

P.S: А, не. Размислих. Последният път в болницата като ми шиха пръстите ми ги размениха и сега като се опитам да покажа среден пръст на някого той си мисли, че му указвам посоката.



story

Trolls' Workshop

... И дойде лето 99-то и грозни, гранитни облаци се скупчиха над Работилничката и увиснаха над нея, студени ветрове задухаха, тъмни вихри се извиха, и отчаяние сви сърцата на тролчетата. И Зима изправи снага посред Лято, и Слънцето побягна, и все по-черно се чернееше бъдещето на нещастните тролчета в шестия месец на летото Господне 99-то...

А хората, на които малките палавници раздаваха радост и оцветяваха дните, с тревога гледаха надвисналата над скромната, паянтова Работилничка, сгушена, там горе, в лоното на Планината, тъмна угроза. И не чуваха, вече те, веселия глъч на чукчетата и песента на наковалнята, смехът и закачките, с които бяха свикнали. Опустя дворът и само мрак надничаше зад прозорците. Снегът бавно покри Работилничката, после се превърна в лед и окова домът на тролчетата. А вътре, сгушени в тъмното, треперещи от студ, те бавно губеха сили...

Един ден, отвън се чуха гласове. Ставаха все повече и повече, удари огласиха кънтящата тишина и безнадежност. Разхвърчаха се тежки ледени късове, вратата се разтвори и нахлу светлината. Скоро весел огън запламтя в камината, тролчетата живнаха. Отвън фъртуната скръцна със зъби, изфуча заканително и почувствала поражението си с вой се оттегли.

Да, хората не бяха забравили своите тролчета, тяхната обич и топлина спаси веселите същества и те отново огласяха с шегите и смеха си цялата околност. И отново се чуваше веселият глъч на чукчетата, и хората отново, унесено слушаха песента на наковалнята, тролчетата отново изработваха неща, с които да раздават радост и да оцветяват дните на хората и отново беше хубаво...

Какво се случи после ли?

Х-м, ами в един слънчев ден тролчето Freeman дочу почукването на Стария кълвач.

То изскочи навън и пред пътната врата го очакваше поща:

Здравейте, Тролове от Работилницата!
Пише Ви един що-годе стар геймър от София... - прочете Freeman-чо върху първото писмо, което разгърна и тананикайки си, се отправи към къщата.
Искрено се радвам на неочакваната инвестиция на Алекс, но за в бъдеще се надявам да не реализирате списанието ДЕН ЗА ДЕН, повярвайте ми, моментът на икономически възход съвсем скоро ще дойде (Whisper ще намери някоя сутрин под възглавницата си златна кредитна карта...)...

Е-ех - развеселено въздъхна тролчето Freeman - ако нещата в живота ставаха толкова лесно, колкото на думи, сега бих искал да си поговоря с някого за Карибите.

Моите искрени поздравления за последното Ви издание. Броят е направо умопомрачителен, великолепен, фантастичен, умопомрачителен, перфектен, направо ТРЕПАЧ! Казах ли умопомрачителен?... За разказа с (не)очакван край пък да не говорим - просто феноменален - каймака на броя, имате наистина развинтено въображение. 100% литература и три номинации за ХЮГО..... Widowmaker.

Тролчето Freeman се усмихна доволно, радваше го удоволствието на хората от работата на Работилницата. Направо се разтапяше от щастие.

Разгърна следващото писмо:

Здравейте, о Вий пичове!
Да, да! Какво друго може да се очаква, освен.....ДА!
Това е то! Само в тая посока! Направо!
И знаете ли к`во пичове? Да Ви чета, е като да пия медицински спирт (+Sprite), или казано иначе, това си е направо едно приключение, приказка, песен!
Този брой е Бого-форматен, неповторимо неповторим! По принцип е добър, ама ДЕФАКТО е МНОГО добър! Никога до сега не съм се чувствал по този начин - като щастливец (само веднъж, като ударих ТоТо-жакпота....ама това не се брои)!
Много як брой, както казах!
Направо Ви завиждам за дарбата да пишете (мислите) по този начин.
Вие, пичове не пишете обикновенни статии - Вие пишете стихове..., а стиховете са поезия! А поезията е всичко.....и всички!
Пак ше има.....AL-ien4

Изчете го на един дъх, дори не му остана време да оформи някаква мисъл в главата си.

Брей, много са щури понякога тия хора - Freeman-чо изтри с ръка едрите капки пот от челото си - беше се запотил от забързаното темпо на писмото. Абе, какво ти, направо се беше изморил. Поседна на пейката под крушата. Разчупи печата на последния пергамент и се зачете:

Здравейте, Занаятчии!
Най-напред: изпратете личните ми поздрави и благодарности на Алекс и останалите, помогнали за продължаването на това добро дело - Вашето (нашето) списание. Съжалявам, че моят принос е далеч по-скромен - купувам си списанието, но толкова мога.

М, да-а, Алекс! Това беше първият човек, който се загрижи истински за тях, първият, който застана на прага в онзи паметен ден, понесъл със себе си спасителната топлина. Трябваше да се види с него в най-скоро време и да му предаде поздравите и уважението на стотици други хора по света. Тролчето Freeman се отърси от тежките спомени и погледът му отново отскочи към редовете:

А сега и за последния брой - той е просто убиец! Връх отвсякъде! Ех, да можеше да излизате често като PC Maniата (Мечти-и-и!). Колкото до допълнителните 8 страници, не, те в никакъв случай не успяват да компенсират (твърде) дългото Ви отсъствие. Просто няма такова нещо, което да може да го компенсира! (това между другото е комплимент, да не се объркате). Всъщност сещам се за едно такова нещо - убийственият Ви сайт. Изключителен дизайн. Поздравете Maylow!
Статиите са страхотни, четат се на един дъх и могат да те скъсат от смях. Особено добър е разказът с (не)очакван край. Много се изкефих и на отговора на писмото на Ники Гнома - Freeman, ти си абсолютно НЕнормален (това също е комплимент).

Тролчето Freeman, по принцип не беше злобливо, в повечето случаи то не пречеше никому и бе безобидно. Но гномовете понякога наистина го изкарваха извън нерви и му бе трудно да се сдържа. Този гном, го бе раздразнил и развеселил едновременно. Трудни за разбиране същества са гномовете - успокои сам себе си Freeman-чо, не беше лесно да се разбере, какво точно искат. "А-а-а" - разтегли уста в сладка прозявка той, слънцето напичаше приятно и тролчето вече се унасяше в дрямка. Клюмайки, то продължи да чете:

Имам един въпрос към останалите в редакцията: Абе що не вземете да му направите на тоя Freeman една мечка? (нямам предвид Deathmach-тупаник) Що го оставяте да се гъбарка с Вас? Доколкото разбрах, той раздава заплатите, ама все пак... Голямо впечатление ми направи Змийчето - много е надобряло за един брой. Внимавай, Freeman, скоро ще почне да пише по-добре от теб и вместо да му режеш заплати, ще трябва да го уволниш :-). Раздразни ме само общата му оценка за Driver, но пък всеки си има право на мнение. Не споделям напълно и мнението Ви за Tiberian Sun, ама стига толкова с критиките (ако това са критики). Тая страница с "Въпросчетата..." е много готина - разказа в пътни знаци сигурно е някакъв нов литературен жанр...

Все едно го тресна с мокър парцал, от дрямката му не остана и помен. Ама..., как си позволява този? Ах, гад!... Да, тролчето Freeman наистина беше много мекосърдечно, но сега, малкото му сърчице, кипеше от гняв. "Мечка", значи. И моя Snake "много надобрял", значи. Заплати значи, а? Заплати, ама... на кукуво лято ще види заплати. Абе, много взеха да му го навират моя Snake-чо в очите, напоследък. Freeman-чо беше сериозно обезпокоен. Snake бе трол отскоро, само допреди няколко месеца, още си беше човек, но макар и нов в Работилничката, вече се утвърждаваше. Кой знае защо обаче, на Freeman-чо, не му харесваше имаше нещо съмнително в него. Отдавна си беше съставил план, който сега реши да приведе незабавно в действие. Най-напред намери Snake-чо, приятелски го хвана под ръка и докато вървяха към градината кротичко и невинно му обясни за тежките последици от внезапната Зима, унищожила реколтата, които отново връщат "зелената" диета. После Freeman-чо му обеща, че това е временно, и че в Касата на Работилницата е

www.workshop.netbg.com
производител: Народа разпространител: Gamers' Workshop цена: 12/1999 БЕЗЦЕННО

скътал много, МНОГО пари за посев, и че догодина всичко ще вече наред, "но до тогава ще я караме на марули". В очите на Snake-чо за миг се мерна опасен блясък и той побърза да сведе поглед. После Snake-чо си тръгна умислен, а Freeman-чо, доволен отиде в ковачницата, където ухилен, запретна ръкави и се зае да направи най-големият вълчи капан, който някой, някога беше виждал. Поуспокоен, със задоволство си помисли, че в крайна сметка Snake-чо няма никаква вина за Driver и издънката с оценките на играта е изцяло на Chopp-чо, но всички ще обвинят точно него.

С тази мисъл, той замлати щастлив със чука, бързичко приключи с работата, натика капана в Касата, след което се отдаде на заслужен отдих...

Събуди го почукването на Стария кълвач, изтича навън - пред пътната врата намери поща.

Вдигна я и зачете първото писмо, което му попадна:

Здравейте Lamercheta :).
Пише Ви Вашия нов фен, Protossman. Преди основното си словоизлияние искам да се извиня на всички, които съм засегнал (малко или много) с оновата тъпо писмо. За тези, които се интересуват, защо съм го пратил въобще ще кажа на кратко: ами хванах се на бас за 10лв. (деноминирани), че не ме е срам да пратя подобно писмо от свое име (не съм го писал аз). Тъпа история, но пък спечелих пари...
... Смятам, че нито един фен няма да успее да опише колко велик, прекрасен, чудесен и т.н е новият брой. Но, сега следва малко критика. Този нов талант Snake прави недопустими грешки...

Мед покапа по сърцето на тролчето Freeman, той целият засия от удоволствие, с нетърпение продължи нататък:

...Като се започне от AvP и се стигне до Shadowman. За AvP казва, че не можело да се SAVE-а...

"Че да не би пък да може" - помисли си Freeman-чо - но сега това нямаше значение, по-важното бе, че някой отново плюеше, макар и несправедливо, по Snake-чо.

..., а ето че стигнахме и до най-големият му гаф "Shadowman". Чета, че мишката не се използвала??? А как тогава аз върша следните неща с нея: turn left, turn right, action, jump. На горе и надолу не му трябва, защото застане ли противника в обхват Shadowman-а сам се насочва. Там където е оценката съвсем ясно виждам (макар и да съм с 1,5 диоптъра), че има и мултиплеър??? Абе да не би да е излязъл някой patch за играта, за който не знам (Driver също няма мултиплеър, но Snake...)...

Жив да си Chopp-чо, жив да си братко - се кълнеше в еуфорията си Freeman-чо и мислено изпращаше флуиди към бъхтещият се над наковалнята Chopper-чо - как яко накисна гадникът Snake-чо, с гениалното си оплитане и разместване на оценките - само дано някой не погледне оценките на статията ми за Re-volt, според които играта няма мултиплеър. Ще те черпя една пържола. Като че ли доловил мисълта му Chopper-чо надигна глава и доволно се ухили.

...Иначе за Top&Drob и разказ с (не)очакван край го бива и то много...
Накрая един въпрос: "Какво трябва да направите ако в една църква е задушно?", ами много просто - взимате една икона, кликвате два пъти върху нея и ще се отвори прозорец.

В добро настроение тролчето Freeman заподскача по ливадата, докато накрая кракът му не пропадна в някаква кортичина и то не се плъсна по корем. Миг по-късно установи, че това е прекрасна поза за четене:

...Най накрая е само мой - GW #13. Най-накрая го имам.
След толкова дълга раздяла бях започнал да губя надежда. Намерих група себеподбни, които ме уведомиха, че новото отроче на worker-ите от Workshop-а на Gamen ...ъ-ъ-ъ ... Gamer-а е вече излязло изпод ръцете на своите гении и се очаква много скоро да види бял свят. Това изпълни осакатената ми душица с топлина, надежда и обич. Топлината на Възраждането, като Феникс, възкръсващ от пепелта, надеждата, че не всичко е загубено. И обичта към Вас, Whisper, Chopper, Freeman, Groove, Snake ..... (хлип) целия екип на списанието. Отново съм си аз, отново съм тук и отново съм с Вас. Вашето начинание може и да не влезе в историята, но ще бъде запомнено от цяло едно поколение и независимо от това какво казват за Вас, Вие сте #1. Но, млъкни сърце... Исках само да Ви благодаря, че се върнахте, върнахте ни радостта, върнахте ни онова, в което вярвахме. Благодаря Ви, че се върнахте, благодаря ви, че Ви има. И "May the force be with you".
Искрено Ваш олигофр ... уфффф ... фен - Razor Ramon 4 life
P.S. It's not how many times you go down that counts - it's how many times you get back up.

Тролчето Freeman не можа да се сдържи, изтича в къщата, повика и останалите тролчета и им прочете писмото. Всички се разчувстваха. Прочете им и следващото:

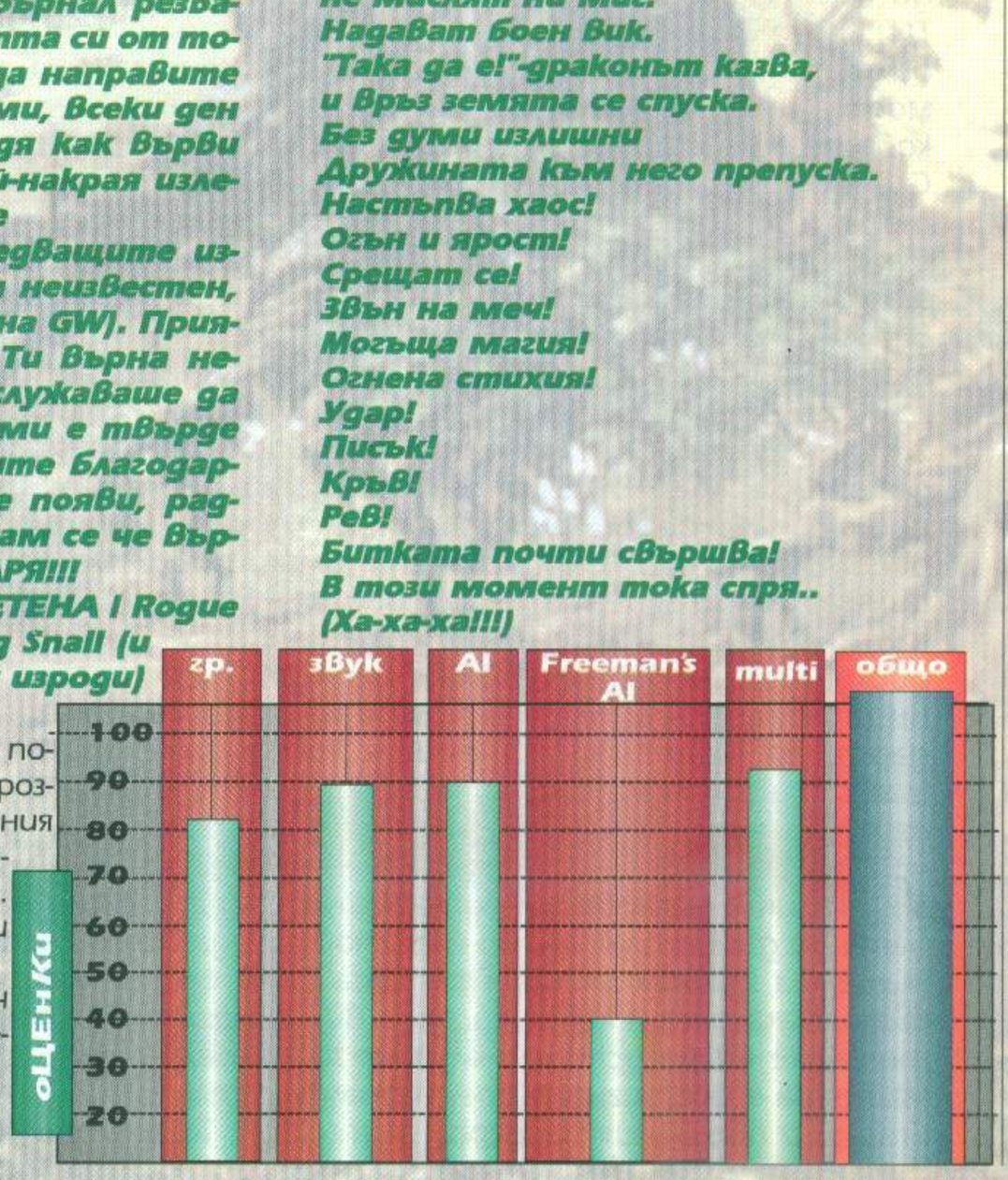
Ъ, здравейте. Ами, чудя се как да започна. Как да Ви кажа, че Ви обичам без да излезе, че съм обърнал резбата? Как да изразя радостта си от това, че Все пак успяхте да направите последният брой? Бога ми, всеки ден посещавах сайта да видя как върви работата. И когато най-накрая излезе радостта ми нямаше граници. Наистина! (Следващите изречения са за останалия неизвестен, поне за нас, благодетел на GW). Приятелю, благодарим ти! Ти върна нещо, което наистина заслужаваше да съществува. Речникът ми е твърде беден за да изразя нашите благодарности. Радвам се, че се появи, радвам се, че те има, радвам се че върна Workshop-а. БЛАГОДАРЯ!!!
Loverman I Pavarotti I КРЕТЕНА I Rogue Warrior I Astarot I Dancing Snail (и още много, много други изроди)
Автор: Dancing Snail

Тролчетата се просълзиха, потекоха и сополи. И лиги. Бе грозна картинка. Малките създания заподсмърчаха дружно давайки си тон един на друг. Това можеше да продължи вечно, но тогава...

Внезапно с нахлуващия здрач от ефира долетя гръмотевичен глас:

Ха-ха, от мен няма спасение!
Привет отново, грешни, изстрадали душички!
Хубаво е да сте пак на бял свят, нали ...докато аз не го почерня...
Приготвяйте кръстове и светена вода! Идвам!
Димо(Demonheart)

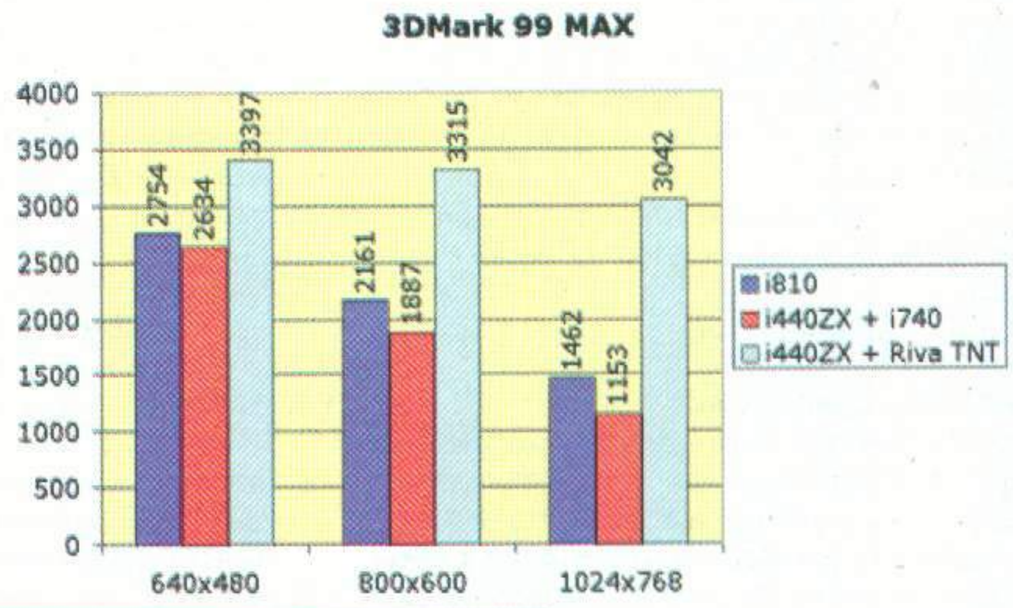
Към кървавия залез
Над вековни планини
Freeman гледа,
А дружината стои
и чака знак.
Настъпва мрак.
Цялата гора утихва.
Хищниците-изгладнели!
Тръгвам на лов.
Те за кръв са зажаднели.
Смъртен страх
Пронизва тях,
Когато към небето черно
Мощен златен звяр полита
И с огън в пепел,
С жарък пламък всичко той помита.
Драконът същ!
Звяр всемогъщ!
Кръвта човешка го събужда.
С зорък пламък прорязва небето.
Whisper прошепва бавно:
"Другари на бой!
Ако умрем да е славно!
Не знаем ний страх!
Смъртта не е грях!"
Блесват техните вълшебни остриета.
Драконът усеща храбростта им.
Чува вик:
"Оръжията си не жалим!
Ела при нас!
Ще умреш завчас!"
Злата твар се замисля.
"Смели думи"- земята потръпва,
драконов глас,
Всяка живинка щом чуе, изтръпва.
И пада.
И бяга.
Но нашите момчета
толкоз битки видели,
с думи безстрашни,
с мишци закоравели,
не мислят ни миг.
Надават боен вик.
"Така да е!"-драконът казва,
и връз земята се спуска.
Без думи излишни
Дружината към него препуска.
Настъпва хаос!
Огън и ярост!
Срещат се!
Звън на меч!
Могъща магия!
Огнена стихия!
Удар!
Писък!
Кръв!
Рев!
Битката почти свършва!
В този момент тока спря..
(Ха-ха-ха!!!)





hardware

От колко месеца не е имало секция за Hardware в списанието просто не ми се мисли. За съжаление световните лидери в областта наместо да проявят разбиране и да забавят промоциите на своите продукти, докато ние успеем да отразим всичко интересно, се скъсаха да представят нови и нови чаркоряци. Положението стана съвсем безнадеждно след като протече и изложението COMDEX. Там бяха показани последните постижения на научно-техническата мисъл. Като че ли няма нужда да Ви споменавам, че продуктите показани там, ще дойдат в нашата китна малка страна с неколкомесечно закъснение. И за тях ще стане дума, макар и накратко. Ако можех да се впусна в подробни обяснения на всяка новост, списанието щеше да се нарича Hardware Workshop, така че, както казва нашия пострадал колега Snake - не се мусете. Съжалявам, че този път ще има само една страница инфомация, но какво да се прави - игрите са по-важни :).



Първо нека да видим какво става на българския пазар.Изминалите няколко месеца могат да се отбележат с грандиозното поевтиняване на новите видеоконтролери. Причината, разбира се, е появата на още по-нови такива, което ме навежда на мисълта, че както е тръгнало на всеки 2-3 месеца ще ставаме свидетели на смяна на поколенията. На българска почва се появи и една от най-големите измами на десетилетието - Riva TNT2 M64. Това е съвсем законно орязана Riva, която не се представя по-добре от Riva TNT и единственото й предимство са 32MB RAM. С други думи TNT2 за бедни. Архитектурата на M64 е 64 битова (намерсто 128),. RAMDAC-а е по-слаб, изобщо има много недостатъци спрямо Знам че е по-евтина от Creative Riva TNT, но пък за какво ви е такова чудо? Аз лично никога не бих си закупил карта, която е по-бавно от предишния си модел (каквото е положението в определени случаи). Толкова по въпроса. Който си Взел M64, Взел.



Следващото заслужаващо коментар събитие е появяването на 7200 оборотни Ultra DMA 66 хард дискове. Наред с масово разпространените Quantum KA, за пазарната ниша се борят и дисковете IBM Janus, чиито 13GB-ов модел в момента е много изгодна оферта. Което ни довежда до темата Ultra DMA 66. Това е последният IDE стандарт и първият, който теоретично превъзхожда по скорост SCSI 2 стандарта. Казвам теоретично, защото поради спецификата на SCSI и IDE (при единия стандарт данните се предават в непрекъснат поток, а в другия на пакети с определен размер), SCSI дисковете имат по-голяма производителност от техните IDE събратя. Но това в случая не е важно. Как можете да постигнете фантастичния за IDE дискове трансфер от 66MB в секунда? Като за начало ще ви трябва дънна платка, която да поддържа този стандарт. За момента на нашия пазар има единствено Intel810, на които не е добре да се спирате - обясненията търсете няколко параграфа по-надолу. Което не означава, че Ultra DMA 66 стандартът не е съвместим с Ultra DMA 33. Новите дискове ще си работят перфектно и на старата ви дънна платка, но просто няма да използвате пълните им възможности. При Ultra DMA 66 пътечките на информационния кабел са цели 80, наместо 40. Допълнителните 40 магистрали служат за проверка, дали информацията е достигнала предназначението си.

Ето го и обещания параграф за Intel810. Това е принципно нова концепция за "архитектурата" на дънните платки. Няма да Ви занимавам с досадни технически подробности. Ако някой се интересува, има достатъчно специализирани компютърни издания, които могат по-подробно да се спрат на това. За нас, играчите е важно да разберем каква ни е ползата от новото чудо на Intel. По-високи скорости, 100MHz шина за паметта, независимо от честота на платката, липса на ISA слотове (сбогом AWE64, ще ми е мъчно за теб) и AMR (audio modem rising). Audio modem rising представлява евтина алтернатива на нормалните модеми и звукови карти. Проблемът при емулирането им е, че водят до по-голяма натоварване на процесора, а ако имате Celeron на 300, това ще има като резултат реално спадане на производителността на системата...

Intel810 има един огромен (поне за играчите) недостатък - вграден видеоконтролер. Той е Intel752 с 4MB кеш, като картата може да си взема до 16MB от RAM-а Ви, когато сметне за необходимо. Проблемите с нея не са един и два, а на всичко отгоре, за да Ви върви нормално машината, ще са Ви необходими 96MB RAM. Upgrade-ът към нова, по-мощна видеокарта е немислим. Ще Ви се наложи да си купите нова платка и да забраните старата от BIOS-а. Което струва пари. Intel752 на всичко отгоре НЕ поддържа 32-битов цвят. Производителност - вижте графиката и не ме занимавайте с глупости.

Вместо заключение

Intel810 прилича много на покритите с мрачна слава и безбройни псувни схемни набори TX-pro, чиято единствена добра страна бе ниската цена. Честно казано след 1 месец с такова дъно (TX-pro), станах алергичен към думата combo. По-привлекателно звучи Intel820, където вградена видеокарта няма, а са налице всички предимства на новия схемен набор. Но цената, цената скъпи читатели ще Ви изненада много приятно :). Intel810 е почти без пари, докато Intel820... За Intel 820 ще Ви разкажа следващия път.

Groove

www.workshop.netbg.com

www.workshop.netbg.com

Workshop

gamers'

the best place for gamers



тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

workshop@mail.netbg.com

GW clan:

Ангел Видов – Chopper
Диян Димитров – Freeman
Илиян Илиев – Whisper
Юлиян Калдерон – Groove

сътрудници:

Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Даниел Апостолов – Maylow
Краси Семерджиев – Evil Yeti
Янчо Райков – Kmeta
Don PEPINO

SSSSSPEED



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

дебитната карта
на Банка ДСК



тя се грижи
за вашите пари

Банка ДСК

©APRA Agency