80 страници

Gamers' Workshop

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

QUAKE III Arena vs UNREAL Tournament

брой 1
януари
2000

цена: [със CD: 4.90 лв.] [без CD: 2.40 лв.]

www.workshop.netbg.com

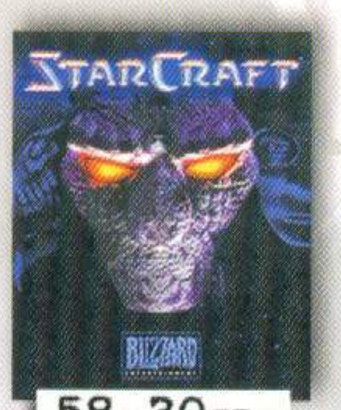
HAEMIMONT MULTIMEDIA

Купете мултиплейър хитовете на BLIZZARD и SIERRA

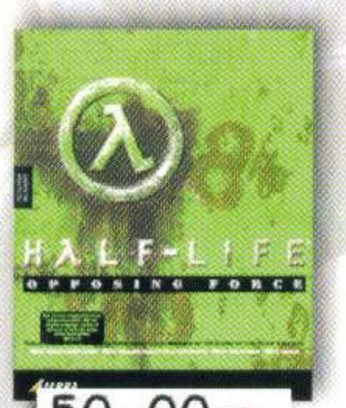
от единствения оторизиран дистрибутор за страната



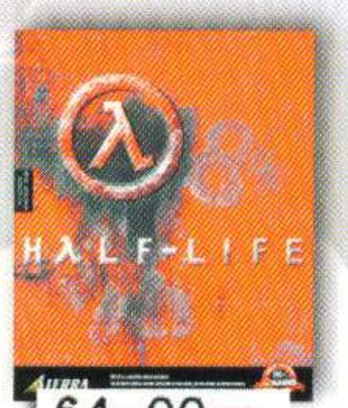
45.00лв.



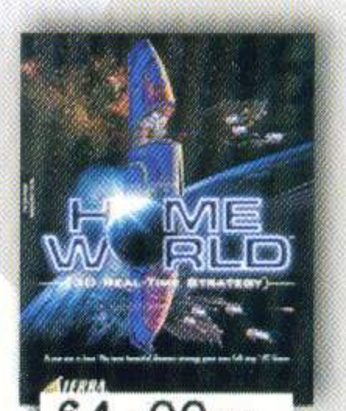
58.30лв.



50.00лв.

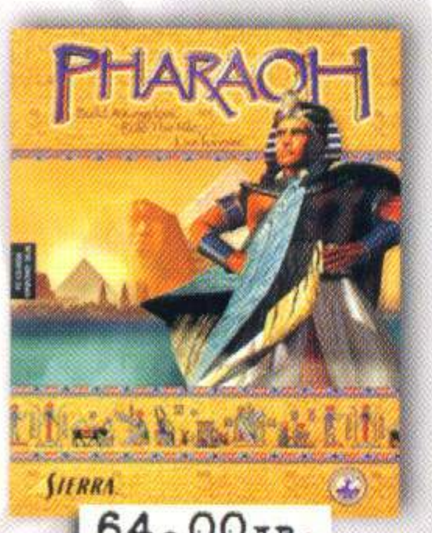


64.00лв.



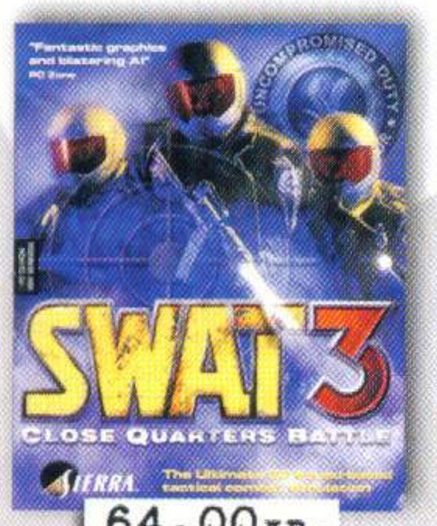
64.00лв.

+ най-новите хра от сингълплейър хитове на SIERRA



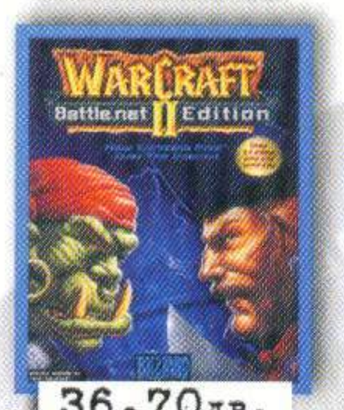
64.00лв.

от създателите на CAESAR III



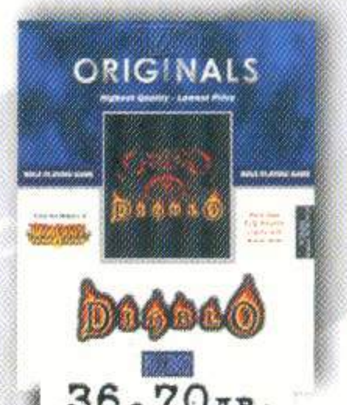
64.00лв.

най-истинският полицейски екшън

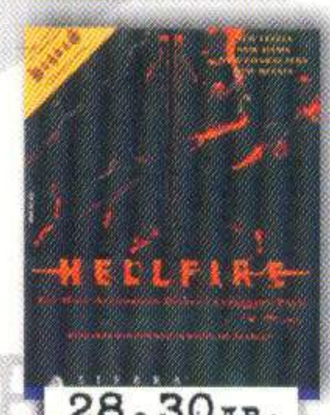


36.70лв.

ВКЛЮЧВА:
WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS
+THE DARK PORTAL
+над 100 нови мултиплейър нива
+възможност за игра в BATTLE.NET



36.70лв.



28.30лв.

Всички посочени цени са без ДДС.

МАГАЗИНИ

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

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

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

София
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

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

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

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

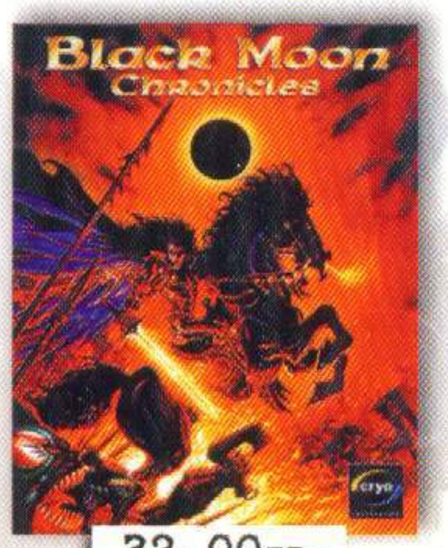
На вниманието на собствениците на компютърни зали



Първите и единствени засега игри с лиценз от издателя за използване в компютърни зали



32.00лв.



32.00лв.

ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

Предварителен поглед:

Summoner 18

Simon the Sorcerer 3D 20

Republic 22

Shogun 24

Pool of Radiance 2 27

Baldur's gate 2 30

HALO 34

ТЕСТОВЕ:

TZAR 10

от КРАК на КРАК 37

Half-Life: Opposing Force 41

Indiana Jones 3D 44

ODIUM 48

Tomb Raider 4 50

URBAN CHAOS 52

ULTIMA 9 55

PLANESCAPE: Torment 58

Quake 3 vs Unreal Tournament 61

Gabriel Klight 3 70

и още:

ХАРДУЕР 72

Разказ с неочакван край 74

Загадката на WorkShop 8

ИГРА на броя - TZAR





Аз очевидно не съм достоверен източник по въпроса за това дали играта наистина е хубава, но ако след като сте прочели всичко, написано дотук, започва да ви гложди някакво смътно чувство на интерес - опитайте няколко игри на "Цар".

Alex III

QUAKE 3 Arena vs UNREAL Tournament

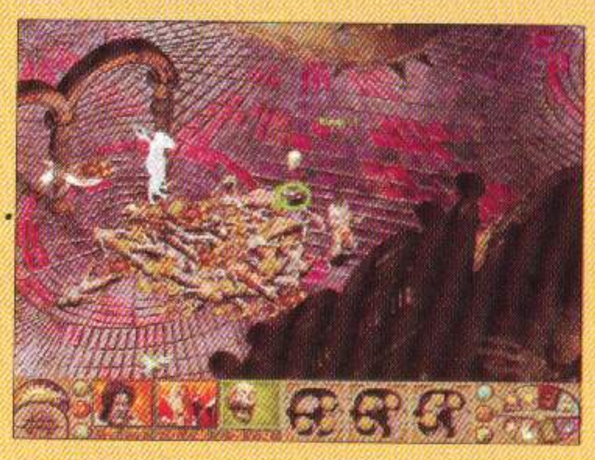




Ако обичате приятните изненади, изберете Unreal Tournament. Ако предпочитате по-брутален, по-директен, по-кървав гейимплей Quake 3 е вашата игра.

Freeman

Planescape: Torment





... без никакви съмнения Planescape: Torment е най-добрата ролева игра за 1999 година и една от най-оригиналните ролеви игри въобще.

Whisper

В от КРАК на КРАК:



Crusaders of Might and Magic



Rayman 3D



Nerf Arena Blast



Pong

Има нещо гнило в Workshop vol. 15
След като Freeman се опита да напише Hardware-а в този брой, така и аз ще се пробвам в увода. Причината е съвсем прозаична - гореспоменатата паплач играе и не мож' го накара да пише. 3:30 през нощта е, а утре сме на печат. Както се казва - неволята учи.
Предполагам, че досега не сте получавали подарък табела 1 на 0,5 метра с надпис "Душевно Болни Хора"? Е, благодарение на нашите фенове, пет яки винта и силата на Freeman тя гордо виси над вратата на редакцията. Използваме случая да благодарим на [BG] клана за чудесния коледен подарък. Ние, че сме душевно болни е ясно, ама е хубаво и нещастните ни посетители да са в час, с кого си имат работа. Благодарим ви и за многото (а като казвам много, имам предвид МНОГО) електронни и "обикновени" картички, с които заринахте редакцията. Зарадвахме се поотделно и вкупом на всяка една от тях. Не успяхме да отговорим на всички. Никога не успяваме. Затова ще го направим от страниците на списанието.
"Скъпи читатели! Пожелаваме ви много здраве, късмет и 12 Workshop-а през следващата година. Нека Windows-а ви да забива два пъти по-рядко, а телефонните линии никога да не прекъсват! И яки ъпгрейди, ей!" Хубаво беше, но свърши. Връщайте се от облаците, че доста работа ни чака.
От двете обещания, които Freeman даде в предишния увод, едното е изпълнено - излязохме навреме. Другото все още е в процес на изработка. Става дума за абонамента и фланелките, които ще бъдат подарявани ЕДИНСТВЕНО на нашите абонати. Те, естествено, ще са черни. Естествено, с емблемата на списанието. Със сигурност всичко ще са много добра изработка. Единственият проблем се нарича качество - както сте забелязали, ние държим на него. Доказвали сме това неведнъж. До скоро не можехме да намерим фирма, която да ни предложи достатъчно качествен печат върху фланелките, така че всичко да не отиде на кино след две-три изпирания. Най-накрая мисля че търсенията ни са увенчани с успех, но не можем да ви зарадваме със снимка на самата фланелка. Какви са условията за абонамент? Предвид предишната ни хмм ... как да си го признаем ... нередовност, решихме той да не е обвързан с календарна година, а с количество броеве. И така, абонаментът е за 12 броя. Те ще ви бъдат изпращани с препоръчано писмо и вероятно ще си получите вашето Workshop-че преди то да се е появило по реповете. Другото предимство на абонамента е, че няма списанието да свърши, преди да успеете да се наберете до сергията. Имаме много такива оплаквания и в момента работим по въпроса (особено в Пловдив), но сега-засега единственият сигурен начин всеки месец да си имате Workshop е абонамента. Подаръкът за абонатите на 12 броя ще бъде вече спомената фланелка на списанието. Още веднъж ви казвам - нея няма да я продаваме - единственият начин да се сдобиете с нея е чрез абонамент или кражба. Цената на цялото това удоволствие е 60лв. И тъй като вече чувам негодуващи гласове и хора, които твърдят че това е прекалено скъпо, нека ви спомена, че ще има значителни пощенски разходи за изпращането на списанието.
Абонаментите са два - за 12 и 6 броя, струващи респективно 60 и 30лв. Плащането става като преведете сумата на банкова сметка: **ОБЩИНСКА БАНКА АД - клон Денкоглу, Диян Георгиев Димитров, сметка N.1004004900, банков код: 13073555, карта N.6802040049000** и след това пратите копие от документа, който ще ви дадат от банката по пощата. В него трябва да споменете точния си адрес, както и ако сте се абонирали за 12 броя - размер на фланелката (S, M, L, XL). Сложно е, но няма как. Ако сте от София - всичко става много по-лесно - можете да се абонирате направо тук, в редакцията. Специалното предложение за абонамент за 12 броя ще важи до 15 март. По отношение на въпроса, кога да си очаквате фланелките - това ще стане заедно с нашия априлски брой. Дайте ни време да съберем заявките и направим печата.
Ох, тези официални приказки взеха да ме уморяват. Затова ще премина към нещо много по-приятно - турнирите. Както много от вас забелязаха, последните два броя нямаше обяви за състезания. Причините не се коренят в липсата на печалба - нея и без това я няма, всичко това правим заради вас. Просто прекалено малко откликнаха на повика ни да си премерят силите. Може би Starcraft и Quake 2 са ви омръзнали? Кажете ни на каква игра искате турнир - FIFA2000, Quake3:Arena, Unreal Tournament, Tetris... Пишете ни, за да знаем, какво очаквате с най-голямо нетърпение. Ще се съобразим с желанията ви и при достатъчно писма, в следващия брой ще уточним часа и мястото на срещата.
Нашият сайт скоро ще промени вида си (със значително по-малко Java :)), така че в момента той не се ъпдейтва много често. Все пак посетете форума ни, там можете да намерите отговор на вашите въпроси или да помогнете на някой друг. Докато сме на вълна Интернет, с гордост ви казваме, че си имаме и първия фен-сайт на Workshop (още един прекрасен коледен подарък). Негов автор е NookiE, а адресът му (на сайта де) е : http://gwfan.tech.nu. Посетете го и си кажете мнението

От толкова много приказки, за малко да не засегна друг въпрос, който някой от вас за забелязали - броят на страниците в списанието. Той е 80. Това означава 72стр. вътрешно тяло, четири корици и 4 стр. плакат. На въпроса - ама защо и кориците и плаката ги броите, веднага отговаряме: "Това е практика, която се използва от всички списания. Проверете, ако не ни вярвате". Целта ни не е да ви мамим. Доказали сме го неведнъж.
И в този ред на мисли, хубаво е на края да кажа нещо и за настоящия брой. Може би поредният най-добър Workshop. Декември бе силен месец и заглавия като Urban Chaos, Planescape Torment, Quake 3, Unreal Tournament, Gabriel Knight 3 ... какво повече му трябва на човек? Четете и се радвайте. Обръщам ви внимание на прекрасната статия на Alex III за TZAR (нарочно не сме я оценили, това го оставяме изцяло на вас) и на Quake vs. Unreal на колегата Freeman. Определено ще има какво да прочетете там. Малко ми е неприятно да го кажа, но отговори на писма този брой няма да има поради липса на място, а и всички критични писания убеждаваха Freeman, че не разбира нищо от FIFA2000. Е, може би са прави. Другият брой ще разберем :)
Приятно четене !

GROOVE



STARCRAFT™
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
38$
"Кунторов" ЕООД
Голо CD
CD-R
50бр. в кутия
2,30лв./бр.
Комплект
Value Pack 2+1
2 CD-R + 1 CD-RW
2бр. CD-R + 1бр. CD-RW
15лв.
Презаписваемо CD
CD-RW
1CD-RW
8,5лв.
Цените са с ДДС
Кунторов ЕООД
Офис:
пл. Славейков N9
тел. 02/986-10-15
Магазини:
София: PC Mania
Бургас: "Мултимедия"
тел. 056/80-30-45
за количества ОТСТЪПКИ

Новини

страницата подготви: Evil Yeti

Части от сорс-кода на Unreal Tournament ще се появят за свободно разпространение из мрежата. Във връзка с все-още предстоящата премиера на Unreal Tournament за Linux, Epic са решили да предоставят определени модули от играта за доработка от програмисти-ентусиасти. Целта на това начинание е да се подобри и да се изчисти от бъгове Linux-ката версия на играта, което иначе би отнело маса време. Ако то мине успешно, от Epic ще се замислят и за бъдещи подобни изяви. Все пак, не възлагайте кой-знае какви надежди - ако очаквате да видите програмен код на самия енджин на играта - не сте познали... Или поне не и преди всички фирми, платили за лиценз на енджина, да са изкарали на пазара своите продукти... В общи линии - ако отбирате що-годе от C++ и материята ви е интересна - пишете на: brandon@epicgames.com.

Как да конфигурирате Ultima 9: Ascension можете да разберете от новата страница, пусната от Origin след многобройните писма, оплаквания и пожелания (но не коледни) от вбесени геймъри. Сами можете да се досетите, че това няма да ви спаси от сваляне и инсталиране на всичките пачовете (ако искате да запазите нервите си здрави, разбира се). Както и да погледнете нещата - играта е СУПЕР БЪГАВА в оригиналния си вариант. Да не кажа - невъзможна за игра. Като се натовари повечко графиката - компютърът забива геройски, не са рядкост изхвърлянията във Винбоз. В общи линии - хората се опитват някак да замажат положението. Проверете дали са успели на http://www.ultima9.com/tips.html. Пак някъде там ще намерите и гореспоменатите пачове. Съвсем приятелски ви съветвам да си ги инсталирате...

Intel започва производство на Itanium чипове, Като за сега системи, базирани на тях, ще се предоставят само на производители (софтуер и хардуер), за да може по времето на навлизането им на масовия пазар, вече да има създадени софтуер и периферия. Това е първият процесор на iNTEL с 64-битова архитектура (демек - обработва данните на пакети от по 64 бита, вместо по 32, както до сега)... Единственото приложение на новата технология, за сега, е в сървъри, поради доста-високата цена. Масово производство се очаква към средата на 2000-та година. Далаверата е, че по това време цените на всичките Klamath и Katmai процесори ще паднат драстично... Чувствам как идва време за ъпгрейд...

Сорсовете на Quake, Вече се разпространяват свободно. Главният програмист на проекта - John Carmack, е предоставил за свободно разпространение пълния програмен код на Quake, WinQuake и GLQuake. Явно подобен род дейност е станала доста популярна на последък, след като наскоро същото се случи и с части от сорса на Unreal Tournament... Това от друга страна е добре-дошло за всичките едва-прохождащи разработчици на игри, чиито програмисти все още има какво да понаучат... Ако се интересувате - хвърлете едно око на FTP сървърът на ID Software - ftp.idsoftware.com/idstuff/source/q1source.zip.

Излезе FAQ (Frequently Asked Questions) за Quake 3. Не мога да разбера едно нещо... Защо 70% от новините на последък са все за Quake 3?!!? FAQ излезнало, редактор за нива излезнал, ръководство излезнало... Аман! Всички явно са се побъркали... Все пак ако някой се интересува - нека погледне на: www.quake3arena.com/faq/.

Авторът на вируса Chernobyl (по нашенски - CIH) не е в затвора, както анонсираха някои нашенски издания преди около месец... Тайванска фирма (Wahoo International Enterprise Co), получила множество оплаквания за качеството на своите продукти, назначи на работа гореспоменатия субект (името му е Chen Ing-hau и е 24 годишен). След като неговото творение омаза хиляди компютри по целия свят на 26 Април миналата година, Тайванските власти го арестуваха, но скоро след това беше освободен, поради липса на законова основа да бъде осъден в Тайван. В Wahoo той ще завежда звеното за тестване на новите продукти. В това число - хардуер и многоезичната Linux система, разработвана в момента от фирмата.

След като пуснаха на пазара Descent 3, момчетата от Outrage Entertainment решиха да направят един новогодишен подарък на масата от прохождащи програмисти, давайки им пълните сорсове на Descent 2. Махнати са само модулите, които не са собственост на фирмата (звук и модем). Всичко останало ви чака на адрес: descent2.com/ddn/sources/descent2/

Предварителен поглед на Diablo 2 се появи на неофициалния сайт на играта. Въпреки, че Blizzard изтеглиха пусковата дата през март, някои хора все пак са успели да се докопат до някаква beta-версия и да я разджитват здраво. Ако това, което сте прочели в миналия ни брой, не ви е достатъчно, въпросния предварителен поглед можете да намерите на: www.diabloii.net.

Screen-Saver на Матрицата

Ако сте фен на филма - най-вероятно ще харесате и screen-saver-а. Размерът му е само към 70Kb. Спомняте ли си приближаващите се зелени колони от цифри? Е това е това за което ви говоря... Можете да го дръпнете от :
www.3dfiles.com/files/mce.zip

Омръзна ли ви да давата пари на месните гейм-клубове?

Да? Сигурни ли сте? Напълно ви разбирам. Въпреки, че съм от хората, които никога не са си падали по подобни мероприятия (даване на пари :)) - аз все пак ви подкрепям с 2 ръце. По този повод - разходете се до:
www.2am.com. Там ще ви предложат множество забавления и което е най-интересното - напълно безплатно (е - БТК ще си вземе своят дял, разбира се, но с нея няма как да се преборим... Всъщност - има, но това е тема на съвсем друга статия... :))

Излязоха класациите за най-търсена програма за 1999г.

Както сами знаете - различни хора - различни интереси. Има много различни места, от които да си набавяте програми. Едно от тях - Zdnet.com ви предлага статистика за 100-те най-търсени програми през годината на адрес :
www.zdnet.com/downloads/hotfiles/top100.html
Безпорният лидер, когато става дума за shareware или freeware програми - Download.com също има класация, но в нея са включени само 10 програмки. Първатя от тях е с размазващите 52,891,361 даунлоад-а. Подробности търсете на:
www.cnet.com/internet/0-3805-7-1490558.html?tag=st.dl.10001.srch.3805-7-1490558.

Състезание с награден форд $100 000

ще организират момчетата от CPL (Cyberathlete Professional League). То ще се проведе в Далас, в периода 27-29 Октомври 2000, като записването ще става само по интернет на адрес www.frag4.com от април месец нататък. Това все още не е изяснено, но се очаква квалификациите да включват deathmatch на Quake 3: Arena и Unreal Tournament. Награди взимат всички, класирали се от 1-во до 32-ро място (1-ва награда е $40 000, а 32-ра е $200).

Повечко информация за Monkey Island 4

Можете да намерите на специализираната страничка по въпроса, намираща се на :
http://indigo.ie/~henehan/monkey/mi4rumours.htm. Поради огромният интерес, група фенове е решила да реализира този проект. Ако се интересувате - хвърлете едно око там. Разбира се, можеше сега да се впусна в подробности за това кое как и къде и най-важното - кога ще излезе, но това е твърде незначително за да заемам ценното място в броя с подобни глупости.

Музиката от Sam & Max hit the road

можете да изтеглите на адрес: www.mixnmojo.com/s-island/. За тези от вас, които все още не са чули - играта е избрана за най-добър адвенчър на века. Жалко, че Lucas Arts не предвиждат в близко бъдеще, някакво развитие на този проект.

Какво излизе през декември

12/31/1999	Renegade Racers (c) Interplay
12/31/1999	Miniverse (c) No2Games
12/30/1999	Hazard (c) SKC/Virgin
12/30/1999	**Battle Zone II (c) Activision**
12/29/1999	Panzer Campaigns: Smolensk '41 (c) HPS Simulations
12/29/1999	King of Dragon Path (c) A-Sharp
12/28/1999	Rules of the Game (c) Game Technologies
12/28/1999	Lego Friends (c) Lego Media
12/27/1999	Extreme PaintBrawl 2 (c) Head Games
12/26/1999	Year 2000 - The game (c) Interplay
12/26/1999	Angel Egg Pinball (c) Midas
12/25/1999	**Earthworm Jim 3D (c) Interplay**
12/24/1999	Backyard Football (c) Humongous Ent.
12/24/1999	Quake3 Linux Version (c) Id Software
12/23/1999	Millenium Racer (c) Cryo Interactive
12/22/1999	Operation Art of War - Year Edition (c) TalonSoft
12/22/1999	Whitetail Fever (c) Valu Soft
12/21/1999	Jugular Street Luge Racing (c) Headgames
12/21/1999	Wall Street Trader 2000 (c) Interplay
12/21/1999	Start Up (c) Monte Cristo Multimedia
12/20/1999	Devil's Island Pinball (c) Wildfire Studios
12/20/1999	Speed Demons (c) Microids
12/20/1999	DragonFire: The Well of Souls (c) Target Games
12/20/1999	Jakkal: Flesh + Bones (c) Blaze Technologies
12/18/1999	Slot City 2 Plus Video Poker (c) Encore
12/17/1999	Sid Meiers Antietam (c) Microprose
12/15/1999	Atlantis II (c) Cryo Interactive
12/14/1999	Killer Loop (c) Crave Entertainment
12/14/1999	Asuka 120% Burning Fest Final (c) Family Soft
12/13/1999	Formula 1 '99 (c) Psygnosis / Take 2
12/12/1999	***Tzar: The Burden Of The Crown (c) Haemimont/TalonSoft***
12/12/1999	**Dracula Resurrection (c) France Telecom Entertainment**
12/10/1999	**Planescape Torment (c) Black Isle**
12/10/1999	Crusaders of Might and Magic (c) 3DO
12/09/1999	Virtual Pool Hall (c) Celeris
12/09/1999	**Urban Chaos (c) Eidos**
12/09/1999	Search for the Golden Dolphin (c) Cinegram Media inc.
12/09/1999	Everest (c) GT interactive
12/09/1999	War In Heaven (c) Valusoft
12/08/1999	Cabelas Outdoor Trivia (c) Activision/Headgames
12/08/1999	Chase Ace 2 (c) Space Time Foam
12/07/1999	Family Game Royale Pack (c) 3DO
12/04/1999	Comer (c) Shine studios
12/03/1999	**Quake 3 Arena (c) ID Software**
12/03/1999	**MechWarrior 3 Pirates Moon (c) Hasbro Interactive**
12/02/1999	F/A-18E Super Hornet (c) Digital Integration
12/02/1999	Championship Manager Season 99/2000 (c) Eidos
12/02/1999	Ford Racing (c) Empire
12/01/1999	Aztec (c) Cryo Interactive
12/01/1999	Fritz 6 (c) Chessbase/Eidos
12/01/1999	Hidden & Dangerous: Fight For Freedom (c) Take 2 Software



ВъпроСчеТА от РаботИЛничкаТА

Здравейте фенове!

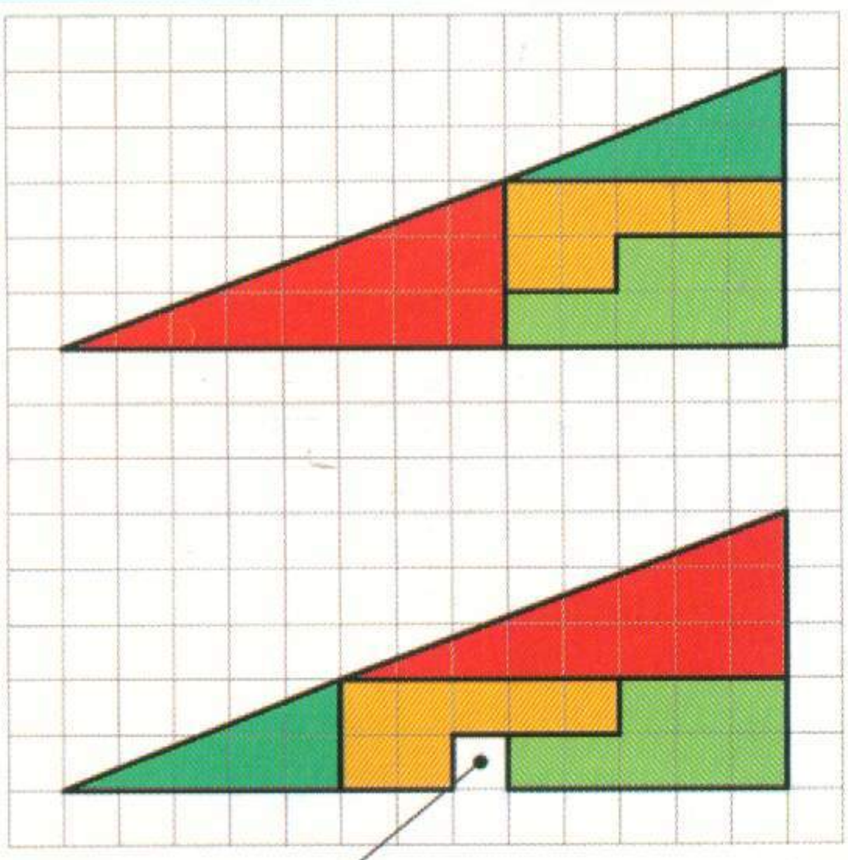
Продължаваме нашата рубрика с въпросчета. Наградата този път грабна:
Петър Киртишев от ВАРНА. Да му е честито!

Новата награда е ОРИГИНАЛЕН QUAKE 3 Arena

Пращайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2,ет.2
за редакцията на сп. Gamers' WorkShop
или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com

Загадката този път е следната:

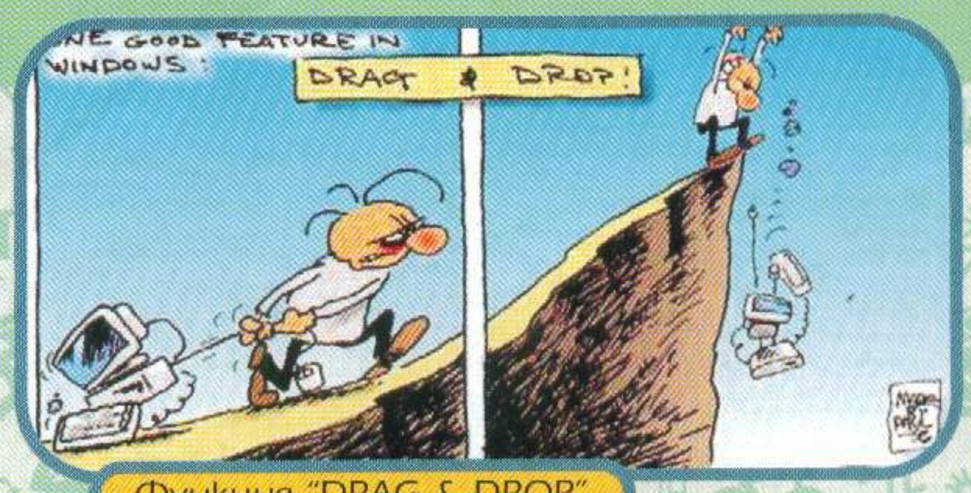
Как е възможно това?



долу, четирите части са разместени!

частите са същите, като при горната картинка

Как се получава тази дупка!



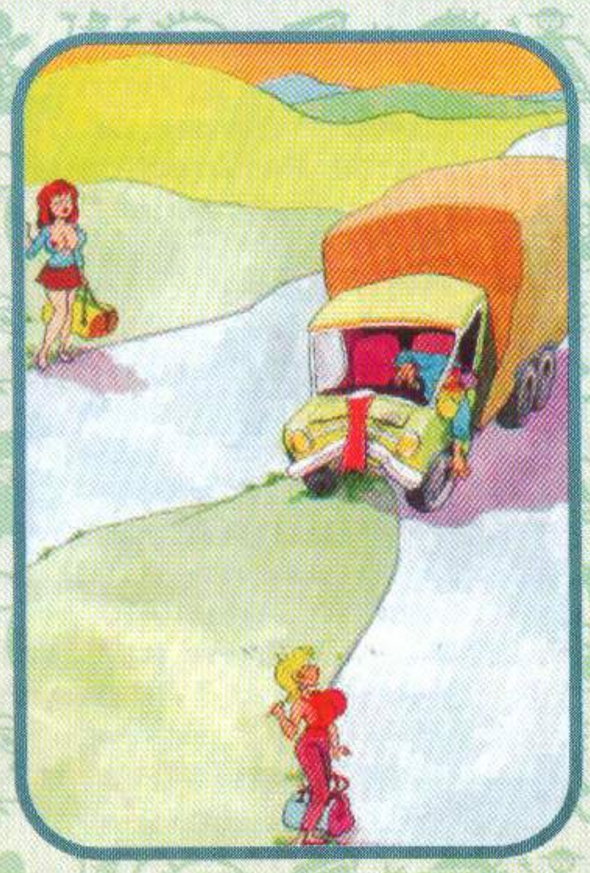
Функция "DRAG & DROP"





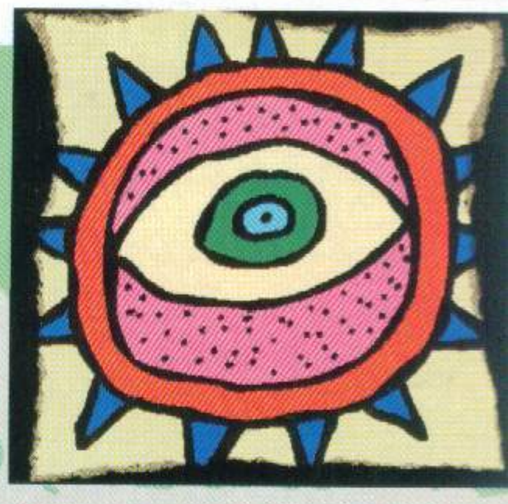
Напускам те, Ваньо! Можеш да задържиш аквариума, но аз Вземам Водата и цветните камъчета!

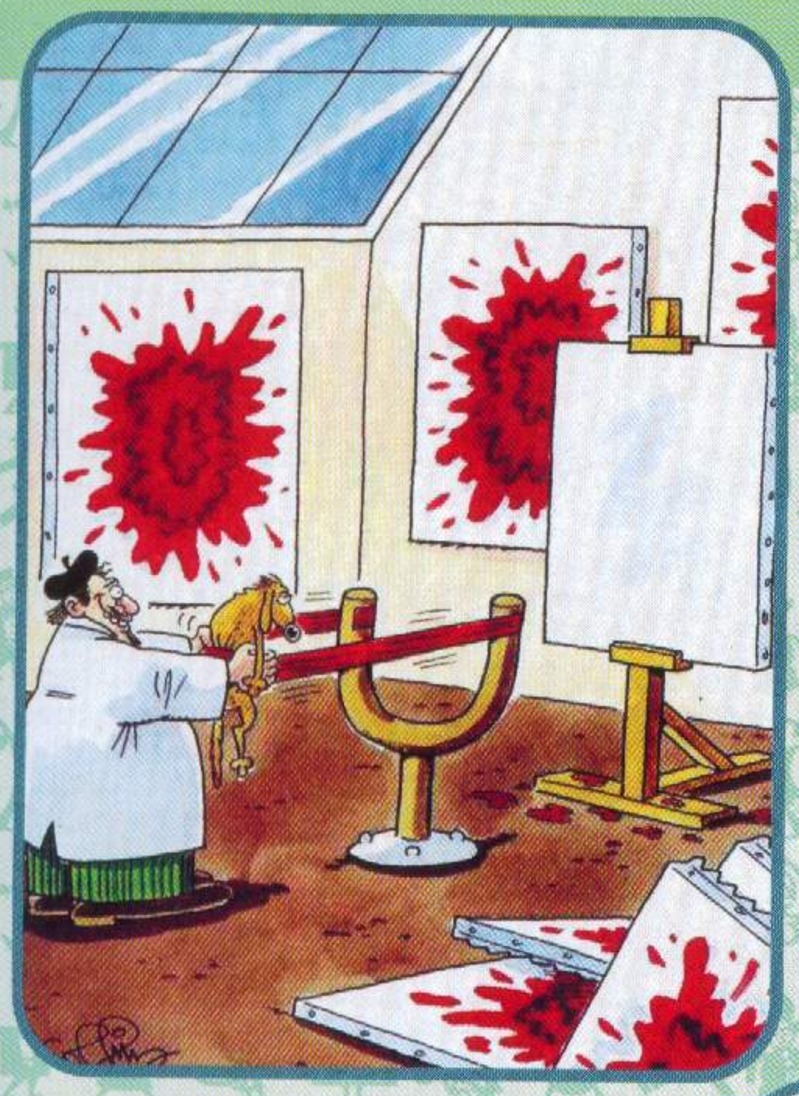




Как да ти кажа...
Беше наистина ЛОШ !!!









"ИЗГУБЕНО КУЧЕ!"





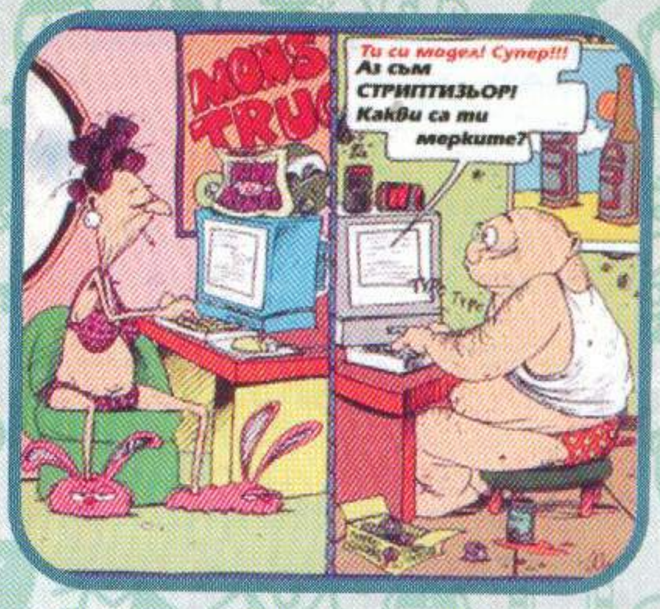
Apple iMac

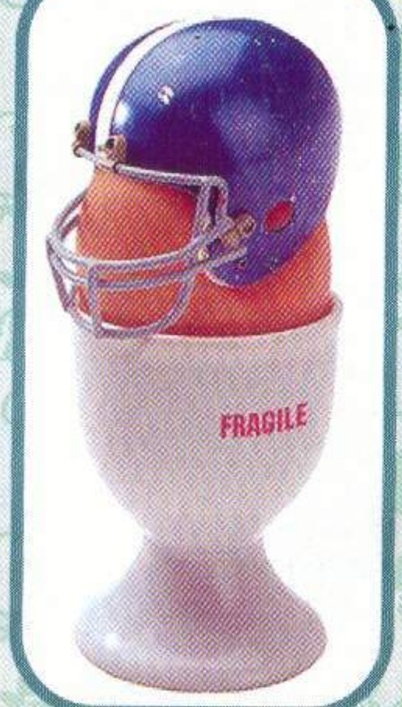


Rowenta Surfline Iron

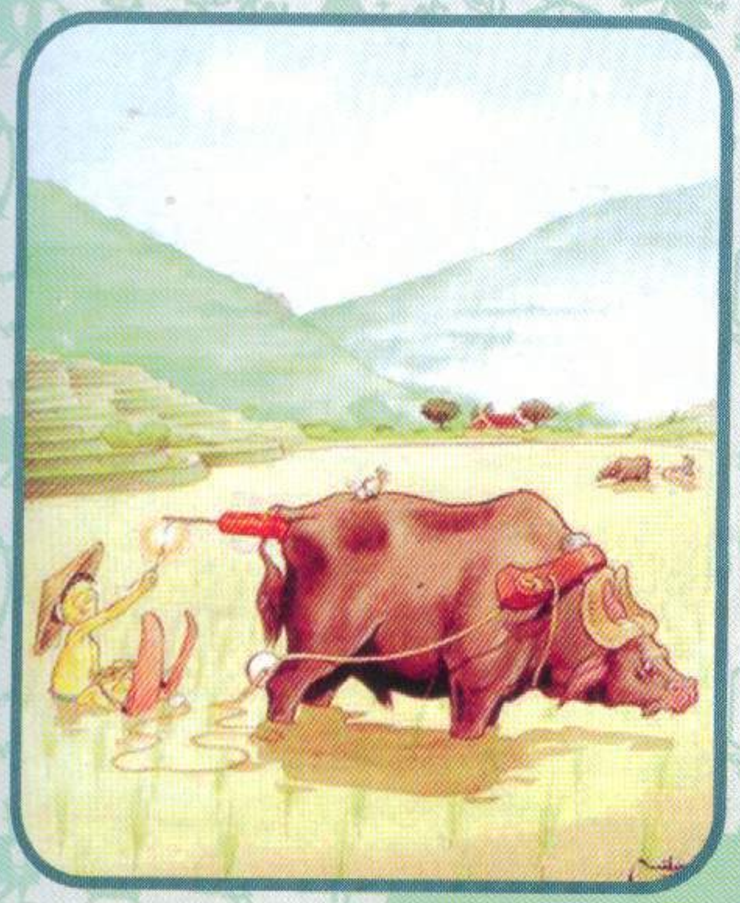












dBTop: ALEX III

ТЗАР

THE BURDEN OF THE CROWN

Преди време един приятел ме попита какво бих искал да правя през живота си, ако имах избор. Аз отговорих: да правя компютърни игри. Много ми харесва идеята да създавам невидимата субстанция, наречена "софтуер за забавление", чието единствено предназначение е да доставя радост на хората. По онова време ясно си давах сметка, че само чудо би могло да превърне това мое желание в действителност. Няма да Ви описвам как точно стана така, че изпълнението му стана възможно. Важното е, че се оказах на подходящото място в подходящо време, и успях да участвам в направата на (поне доколкото ми е известно) първата сериозна българска игра - "Цар: Тежестта на короната". Ето защо изобщо няма да се преструвам на безпристрастен - само да посмее да гъкне някой срещу "Царя", и ще си има работа с мене!...

Преди да решите, че статията е просто поредната рекламна брошура към играта, и да я подминете с пренебрежение, ще насоча вниманието Ви към няколко факта. Като начало, не съм такъв човек... Май не Ви убедих особено. Добре, да пробваме отново - спомнете си, че в момента четете Gamers' Workshop. В него рекламни материали на игри не се публикуват. Дали започвам да долавям някакъв проблясък на осъзнаване в погледите Ви? Ако и това не е достатъчно, ще Ви напомня, че към днешна дата аз съм един от, да речем, петимата най-компетентни по въпросите на "Цар" хора в света... Може пък и да има какво полезно да Ви кажа, а? Ще продължа с любезното Ви позволение.

Ще започна отначало, т.е. с

ИСТОРИЯТА

С риск да прозвуча малко изтъркано, ще Ви напомня, че винаги е имало зло. В дните, за които разказва "Цар" обаче, злото било Зло. То дълго се стремило да завладее света на хората - пращало слугите си на бран, изкривявало умовете на силните и пречупвало волята на слабите. В една от войните Злото почти победило, и тъкмо когато поражението изглеждало само въпрос на време, се родил Велик магьосник. С помощта на огромната си сила, и с цената на безброй животи, той успял да спаси света. Към края на войната обаче магьосникът бил вече стар, и дните му били преброени. Затова той заключил цялата си сила в кристална Сфера, която поверил на кралете на Кеанор. С нейна помощ хората можели да държат Злото извън своя свят.

Минали хилядолетия... Родил се друг Велик маг - със сърце, черно като нощта. Той откраднал Сферата от замъка Кеанор с надеждата, че ще може да я използва, за да завладее света. Магьосниците на краля били безсилни да го спрат, но успели да го прокълнат - той щял да се вкамени в момента, когато се опита да използва Сферата. Никой не видял повече нито магьосника, нито кристалното кълбо.

Нямало вече какво да прегражда пътя на Злото. Мнозина загубили живота си в напразно търсене на Сферата - не само хора... Самият Повелител на Злото изпратил Месиите си да му я донесат. Не след дълго светът била залят от войни - една от друга по-жестоки, и земята била поделена от тирани и владетели без чест - със сърца, вречени на Мрака. След мъчителни години на съпротива, цялата страна Кеана била покорена от Борг - най-жестокият владетел, когото хората помнели. В битката за замъка Кеанор паднал самият крал Роан. Кралят обаче имал син. Последният жив магьосник на краля - старият Гирон - успял да измъкне невръстния Сартор от развалините на замъка. След дълго пътуване Гирон видял в далечината светлината на малък чифлик. Той оставил Сартор на прага, и тихо се отдалечил...



Арабски град в късна фаза на играта - магьосници, джамия и пазар. В средата се вижда магическа работилница за изработване на вълшебни предмети.



От този снежен бряг европейците ще започнат да завладяват света



Основните азиатски сгради



Заклинание за Заледяване в действие



Нощ над пустинята, и магически портал с орки, джуджета, скелети и духове

ИГРАТА

"Цар" е стратегия в реално време. В нея ще трябва да ръководите Сартор в борбата му срещу Злото. Сферата все още я няма, и ще се наложи да действате както в далечните времена на първите войни - да противопоставите хитрост срещу коварството, вълшебство срещу магията и сила срещу мощта.
В играта има три "раси", три цивилизации - европейска, арабска и азиатска. Разликите между тях не се изчерпват с начина, по който нещата изглеждат на монитора ви. Всяка цивилизация има свои единици, сгради и науки - макар и на пръв поглед да изглежда, че те много си приличат, си струва да прочетете в ръководството на играта точно за какво служи всяка една от тях.
Една от първите разлики на "Цар" с традиционните стратегии, която би трябвало да забележите, е индивидуалността на единиците ви. Всеки от войниците ви има собствени умения. Това ще рече, например, че не всички рицари, които се намират под командването ви, ще имат еднакви показатели за атака, защита или здраве. В зависимост от опита, който имат, и предметите, които носят, част от тях ще имат по-високи показатели. Звучи ли ви познато отнякъде? На мен ми навява асоциации с RPG... Потенциално всяка от единиците ви може да се превърне в Конан Варварина, или в Мерлин Магьосника - с други думи, в невероятна мечка-стръвница, която може да се справи с цели армии, и да пита за още. Няма горна граница за показателите на единиците, нито за опита им.
Има три основни начина за подобряване показателите на войниците ви. Първият е познат още от WarCraft - да изобретите наука, която да ви позволи да въоръжавате войниците си по-добре, като по този начин вдигате атаката или защитата на цялата армия наведнъж. Вторият е с помощта на вълшебни предмети. Те могат да бъдат намерени по картата (ако сте си включили съответната опция), купени, изковани, откраднати, или взети като плячка на бойното поле. Освен оръжия и брони, които вдигат показателите на единиците, предметите могат да бъдат още вълшебни отвари и магически книги. Първите еднократно увеличават здравето, маната (магическия капацитет) или нивото на опит на войниците ви, а вторите позволяват правенето на някакво заклинание.
Третият начин да се увеличат възможностите на единиците ви е трупането на опит. По принцип това става, когато бойците ви побеждават в битка - всеки убит враг означава още опит за единицата, която нанесе смъртоносния удар. Когато натрупаният опит стане достатъчно много, единицата ви печели ниво на опит, и заедно с него - увеличение на показателите си. Макар да звучи като бавен и рискован процес (свързано е с битка), това е най-ефективният начин да "ъпгрейдвате" армията си.
Единиците, сградите и науките в "Цар" са разделени на две големи групи - основни и специални. Основните са повече или по-малко стандартни. Те много си приличат за трите цивилизации (макар и да не са еднакви) - единици като селяните, пешаците (kak, по дяволите, се превежда "footman"?! В наше село им викат просто "кашици"), стрелците, конници от някакъв вид, сгради като складовете и дъскорезниците, науки като архитектурата - всички те са достъпни (макар и не пряко) още от самото начало на играта без да се изискват титанични инвестиции.
Което ме подсеща, че още не съм споменал нищо за валутата в "Цар" - тъй наречените ресурси. За да можете да си построите сграда, единица, или да измислите наука, ще трябва да изразходвате ресурси. Има четири вида ресурси - храна, дърва, злато и камък. Храната е основният, и на практика безкраен ресурс - щом веднъж се сдобиете със съответния селскостопански

инвентар (във вид на ниви и крави), ще ви трябва само време, за да я добиване. Нивите няма да "изветрявам" сами, поне докато ги обработвате, а кравите кротко ще си дават мляко, докато вие не решите да ги заколите, за да получите още храна, с която да си "отгледате" още крави, които да заколите, за да... схващате картинката. Храната ще ви трябва за почти всички единици и част от основните сгради. Дървата се секат от гората (Вярвам, че това беше изненада за всички. Всъщност си го бях запазил за най-накрая, обаче не можах да се сдържа да ви сюрпризирам). Те се използват като материал за строежа на сгради, обсадни машини и кораби. Златото и камъните се добиват по еднакъв начин - селяните ги копаят от съответните находища/кариери. Златото служи за екипирането и наемането на по-силните единици, както и при изобретяването на разните науки и технологии. С помощта на камъните се строят по-масивните сгради (като замъци, Гилдии и казарми), както и фортификационните съоръжения - стените и кулите.



Огнен дъжд се сипе над пристанището

За да можете да използвате специалните единици, сгради и науки, ще трябва да си построите Гилдия. Това е свързано със значителни разходи, но възможностите, които се откриват пред вас, си струват всяка стотинка. И така, стигнахме до

ПЪТИЩА НА РАЗВИТИЕ

Гилдиите са четири вида. Щом построите някоя от тях, вие поемате по съответния й път - на Войната, Магията, Религията, или Търговията и занаятите. Пътищата на развитие не са взаимно изключващи се - на теория нищо не ви пречи да имате и четирите Гилдии. На практика обаче ще ви се налага да избирате - обикновено ресурсите, с които ще разполагате, няма да стигат за повече от една, най-много две Гилдии.

Щом веднъж сте поели по съответния път на развитие, добре е да го извървите докрай - в Гилдията ще можете да изобретите нови науки, евентуално ще получите възможността да строите нови сгради и единици. Всичко това означава още разходи, но като цяло ползата за царството ви ще е огромна.

Пътят на Войната позволява да създавате някои от най-силните бойни единици в "Цар". Ако си падате по бруталността, смятам, че тази насока на развитие ще ви допадне. Истинската полза от Военната Гилдия обаче ще ви стане ясна, когато откриете науките, свързани с трупането на опит. Те премахват границата в нивата на опит на единиците ви и силно ускоряват процеса на натрупването му, като позволяват най-добрите ви войници да стават герои. Някои от науките от Пътя на Войната са свързани с героите - например щом откриете Честта, вашите герои ще могат да се сражават по-добре срещу други герои. Европейците и азиатците имат възможността да строят чучела за тренировка на войниците си - така единиците им ще могат да печелят опит (до определена граница) без да влизат в битка.

Пътят на Магията вероятно ще ви се стори най-познат. Той позволява обучаването на магьосници и откриването на магиите, които те ще използват. Заклинанията, които магьосниците на трите цивилизации имат на разположение, са съвсем различни. Вглеждайте се за полезни комбинации от магии - например европейците могат да призовават Каменни Големи - гранитни симпатяги, два пъти по-високи от човек, четири пъти по-тежки, и вие пресметнете колко по-здрави и силни. Друга магия с европейски патент е заклинанието за Заледяване - от облаците се спуска огромна топка лед, която при удара си в земята се пръсва и заледява за известно време всички топлокръвни единици, имали нещастието да се окажат наблизо, като същевременно им нанася поражения (без да ги убива, обаче). Представете си следната ситуация - аз съм призовал няколко Голема, и магьосниците ми си почиват наблизо. Вие идвате с огромната си армия и се нахвърляте свирепо върху (уж) беззащитните каменни Великани, предвкусвайки лесната победа. В този момент от небето върху всички заваляват късове лед, и секунди по-късно картината на монитора ви се превръща в красив натюрморт - всички са заледени... с изключение на каменните момчета, които, по понятни причини, не спадат към групата на топлокръвните. Следва кратка, но кървава развръзка, в резултат на която вие губите една армия, а аз... аз съм си загубил времето, задето съм седнал да играя с аматьор като вас. Светкавици, водовъртежи, огнен дъжд, летящи килими, дракони, джинове - всичко това е ежедневие за магьосниците, и, като правило, лоша новина за врага.

Пътят на Търговията и занаятите е по-особен. Останалите пътища ви дават достъп до качествено нови единици и технологии, докато Търговската Гилдия ви позволява да правите по повече от ста



Арабско стопанство в началото на играта. До фермата се виждат първите две крави



Вероятно изходът на играта ще се реши от битката за този мост. Джинове, Големи, духове, галеони, тежки катапулти и летящи килими Водят разгорещено сражение.

рите. Има наука, която вдига максималния брой единици в царството ви с 25% (азиатците могат да го увеличат общо с 50% - те имат две такива науки). Различните цивилизации получават различни облаги, но в крайна сметка всичко се свежда до едно - повече ресурси. Ако измислите Търговията, ще можете да си строите пазари, и да пуснете керван или кораби да правят курсове между тях. За всяка единица, която търгува, ще можете да кажете индивидуално какви ресурси да носи във всяка от посоките на курса, или пък просто да ѝ наредите да прави точно както някой друг от търговците ви, на когото вече сте дали заповеди. В зависимост от дължината на курса и от вида единица, ще реализирате различна печалба. Търговията е бавен, и понякога рисков процес, освен това изисква значителен начален капитал, но на късния етап от развитието на царството ви може да се окаже единственият начин да си набавяте злато и камък, защото мините се изчерпват с времето. Бавен, защото за да имате съществена печалба, точките, между които търгувате, трябва да се намират на голямо разстояние една от друга. Изисква се капитал, защото търговците ви возят ресурси от хазната ви - много е добре да търгувате с галеони, които носят, да кажем, по 1000 злато в едната посока, обаче това злато в началото на курса се изтегля от хазната ви, и се товари на кораба. В края на курса си го получавате обратно заедно с печалбата, но докато галеонът пътува, вие временно разполагате с хилядарка по-малко. Рискът следва съвсем пряко от казаното току-що - ако по пътя някой потопи кораба ви, губите товара му. Нещо по-лошо, ако врагът го потопи близо до бряг, златото ще бъде изхвърлено на сушата, и после някой само трябва да мине с малко селяни, за да го прибере... Светът е пълен с пладнешки разбойници.

Търговската Гилдия ви позволява да си строите някои нови сгради и единици, като галеони и ракетни кули (страшна работа, когато са кадърно построени) - в зависимост от цивилизацията ви.

Последен в списъка, но не и по важност, идва Пътят на Религията. Щом си построите съответния храм (катедрала, джамия или Шао Лин), ще получите възможност да строите църкви и в тях да обучавате свещеници. Поповете и на трите раси могат да лекуват нараненията ви войници. С това обаче общото се изчерпва, и започват разликите. Европейските и арабските свещеници могат да благославят приятелските единици, което увеличава временно атаката на последните. В храма можете да изобретите шпионажа, което открива много интересни възможности. Ще можете да си правите шпиони - те идеално се маскират като произволна друга единица - ваша или вражеска. Представете си: тренирате си шпионин, след това му нареждате да се маскира като някои от конниците ви. Моята армия идва да ви срази, и в суматохата вашият "конник" убива някои от стрелците ми, и се маскира като него. Битката свършва, армията ми е отблъсната, и се оттегля да си бликне раните... а с нея и шпионинът ви. От моя гледна точка, в стрелците ми няма нищо особено. Шпионинът ви ще изглежда (и ще звучи, и ще мирише) като стрелец. Аз ще си го командвам както винаги. Само че вие също ще виждате каквото той вижда, и ще можете да му давате заповеди. И ако той, хм, случайно, намине към някой от магьосниците ми... Абе имаше тука един стрелец, къде ли се е загубил? Няма го... А шпионинът ви вече се е маскирал като магьосник (и изглежда, и звучи, и... кой, по дяволите, използва лавандулов афтършейв?). Схванахте ли идеята? Шпионите могат да убиват от един удар - независимо, дали противникът е новороден селянин, или кръстоносец 50-то ниво, затова са най-ефективни срещу героите на врага.

Начин за защита от горната тактика представят отново шпионите. Когато някой от тях си дава вид, че не прави нищо (и не се е маскирал), знайте, че той всъщност зорко бди - веднага, щом в полезрението му попадне вражески маскиран шпионин, той ще бъде разконспириран и ще загуби маскировката си, след което вероятно веднага ще бъде линчуван от близкостоящите ви войници.

В катедралата (европейският храм) можете да свикате кръстоносен поход. Веднага, щом забиете в земята знамето на похода, около него започват да се появяват кръстоносци. Те са вероятно най-мощната единица в "Цар" - имат добра атака,



"Цар" В цялата си прелест - дъжд през нощта, и няколко Вражески единици се греят на огъня на горящия азиатски храм

Висока защита, много здраве, бързи са, и освен това идват в комплекти от по 20. На тях е най-добре човек да отделя специално внимание - щом види, че здравето им намалява, да ги изтегля назад в града си, където да ги излекува - със свещеници, или като ги прибере в замъка или някой преден пост. Така за нула време ще получите кръстоносци-герои, и врагът ще трепери и войниците му ще се пръсват пред тях... или ще умират, разбира се.

В джамията на арабите ще можете да измислите религиозния фанатизъм и джихада (свещената война). Това ще ви позволи да превръщате селяните си във войни-фанатици. Те имат много силна атака и слаба защита. За сметка на това струват само храна, евтини са, и се строят много бързо. Малко неща могат да издържат на река от бойци на джихада... Дори да останете без злато, джихадът ще ви даде шанс за победа срещу всеки противник.



Европейска армия, строена за бой

Най-интересни възможности според мен обаче Пътят на Религията дава на азиатците. Не случайно техният храм се нарича Шао Лин. В него ще можете да напредвате в областта на бойните изкуства. Част от единиците ви ще могат да тренират кунг-фу - селяните, монасите, свещениците и нинджите. Освен еднократно увеличение на характеристиките си, кунг-фу единиците получават възможността да обменят опит помежду си. Ако някъде някой майстор на бойните изкуства спечели опит, всички кунг-фу единици в царството ви ще спечелят (макар и по-малко) опит. Освен това будистките свещеници могат да обучават други кунг-фу войници. Интерес представлява възможността да повишавате по-опитните си монаси в ранг на свещеници. Щом поредната битка свърши, разгледайте монасите, изберете най-опитните от тях, и ги повишете. След това им наредете да тренират останалите. След малко ще получите армия от монаси, които имат нивото на опит на най-опитния от свещениците ви.

Азиатците нямат шпиони, но имат нинджи. Те могат да прескачат скали и стени, да стават невидими и да нанасят с един удар огромни поражения. Освен това могат да служат за защита от шпиони (също когато просто си стоят).

Ако искате да постигнете максимална ефективност на войниците си, ще трябва да комбинирате Гилдиите. За различните цивилизации различни комбинации са най-полезни. Например за азиатците е добре да построите Шао Лин и Военна Гилдия. Това ще ви позволи да използвате напълно предимствата и на двата пътя - кунг-фу плюс неограничено трупане на опит е равно на... просто трябва да го видите. Струва си да играете час и половина само за да се порадвате на селяните си после. Така както са си копали тихо на нивата, те са трупали опит по време на цялата игра, и по някое време се оказва, че имате 70-80 селяни 50-то ниво. Просто им посочете къде е Вражеският град...

За арабите добра комбинация е Религия + Търговия и занаяти, т.е. джихад и увеличен брой единици, които можете да командвате. Джихадът не печели много от Военна Гилдия, защото фанатиците си падат малко нещо кекави, и не оцеляват достатъчно, за да станат герои. При тях трябва да се действа с количество, а не с качество.

Европейците са цивилизацията, която най-добре може да се оправя и без Гилдия, защото техните основни единици са най-силни... но и най-скъпи. Ако си падате по кръстоносните походи, най-добре ги комбинирайте с Пътя на Войната, за да можете да направите герои от кръстоносците си. Освен това, макар и да звучи странно, ако ги правите в големи количества, кръстоносците излизат по-евтино от рицарите. Пък и тежките катапулти (от Военната Гилдия) не са за подценяване. Силна комбинация е Магия и Търговия и занаяти - магьосниците и каменните Големи са скъпо занятие, и ще ви трябва



Европейско укрепление, построено по всички правила на Военното изкуство - със стени, порти и отбранителни кули



Обитавани от духове развалини сред хълмовете



Младият Сартор, заобиколен от Врагове



Азиатски магьосник създава Водовъртежи в морето

много злато, което лесно ще си набавите от търговия с галеони.

ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

Преди около 2500 години Сун Цу е казал "Познавай врага и познавай себе си, и от сто битки няма да загубиш нито една". За "Цар" тази максима важи с още по-голяма сила, защото играта е пълна с неочевидни детайли, които могат да решат изхода на боя. Едно от тези неща е начинът, по който единиците се сражават една с друга. Ще Ви дам пример: европейският рицар има по-висока атака и здраве, и същата защита като копиеносеца, освен това нанася удари по-често. Кой от двамата ще победи в евентуална битка? Нека Ви спестя мисленето - побеждава копиеносецът, и при това остава на почти половината си здраве. Защо? Заради т.нар. бонуси - когато копиеносец удря конник, той нанася няколко пъти по-големи поражения, отколкото е атаката му нормално. Тогава казваме, че той има бонус срещу рицари. Това е отражение на добре известния факт от всекидневния живот, че дългите копия са вредни за здравето на конниците. Системата от бонуси дава голямо предимство на човек, който добре познава силните и слабите страни на единиците си. Гореспоменатите копиеносци носят големи щитове, което значи, че стрелците имат анти-бонус срещу тях (т.е. нанасят по-малки поражения, отколкото срещу останалите единици). Освен това копията, които са предимство срещу конниците, създават проблеми при близък ръкопашен бой. Затова най-обикновените кашици с късите си и удобни мечове имат бонус срещу копиеносците. Забелязахте ли вече, че сред споменатите единици няма "най-силна"? Рицарят убива кашика, кашикът убива копиеносеца, а копиеносецът убива рицаря. Затова, когато някой Ви попита "коя е най-добрата единица в 'Цар'?", Вие можете да го оставите да се чуди над отговора "няма такава". Всяка единица си има силни и слаби страни и може да се окаже жизнено важна в определена ситуация - от селяка и кашика до каменния Голем и кръстоносеца.
Всички тези неща ги пише в ръководството на играта, ама аз нали знам, че Вие, ъъъ, нямате търпение да научите всичко за "Цар" още преди да сте си я... ммм, купили. Затова ще Ви кажа накратко кои единици срещу кои са ефективни. Срещу конниците пращайте копиеносци или самураи. Срещу копиеносците - кашици, срещу поповете - магьосници и стрелци, срещу пехотата - конница, срещу стрелците - джинове и копиеносци, срещу сградите - катапулти, каменни големи или джуджета, срещу обсадните машини - момчетата с боздуганите (maceman), срещу селяните - сатрапи и ронини. Корабите и катапултите са ефективни едни срещу други. Свещениците имат вродена непоносимост към всичко, което дори малко намирисва на магия - магьосници и вълшебни същества, независимо дали призовани, или наети от магически портал (magic gateway). По принцип ръкопашен бой с джин, Голем или дракон е лоша идея. Поповете обаче се справят отлично с всякаква подобна паплач. Азиатците имат предимство, защото не е нужно да имате готови свещеници - В случай, че Ви нападнат разни каменни (или огнени) бабаити, можете да повишите няколко от монасите си направо на бойното поле.
Споменах магическите портали, и е най-добре да обясня по-точно за какво става дума. Ако сте включили опцията, наречена "Magic gateways", на картата, на която играете, ще има пръснати специални постройки - вълшебни врати към отвъдния свят. Ако Ваша бойна единица се приближи до такава сграда, и до нея няма чужди войници, тя ще премине ВъВ Ваше Владение. Това ще Ви позволи да прехвърляте магически същества в реалния свят, и да ги използвате в битка. Ще имате на разположение скелети, духове, орки и джуджета. Скелетите са евтини, орките - здрави, джуджетата могат бързо да разрушават сгради, защитни кули и стени, а духовете могат да хвърлят проклятие върху близките Врагове - за известно време те губят защитата си, и атаката им намалява наполовина. Притежаването на магически портали може да се окаже сериозно предимство, затова всички играчи биват уведомени в момента, когато някой от тях смени собственика си.
Друг интересен елемент на играта са таверните. В тях можете да търгувате един вид ресурси за друг, но това е крайно средство, защото курсът на обмяна е винаги 1 към 10 ВъВ Ваша Вреда. Ако откриете съответните науки в Търговската Гилдия, от таверната ще можете да Взимате ресурси назаем, и да играете на зарове (залогът отново са ресурсите Ви). Ако поемете по Пътя на Войната, ще получите възможността от таверната да наемате войници - новобранци или герои. Това е много полезно, когато единиците, от които се нуждаете, не са Ви достъпни по друг начин (не сте открили необходимите науки, или пък не притежавате казарма на съответната цивилизация).
Ако се вгледате по-внимателно в информацията, която играта извежда за сградите, освен понесените щети ще видите още един показател - т.нар. устойчивост. Той е мярка за това колко сигурно сградата се намира под Ваш конт

рол. Устойчивостта зависи основно от местоположението - ако постройката се намира близо до някоя опора на властта ви - например замък или преден пост (Outpost) - тя ще има по-висока устойчивост. Ако наблизо има замък на врага, устойчивостта й ще е по-слаба. Не оставяйте сградите си без охрана - противникът може да ги завладее. Ако видите група вражески селяни да копаят около ваша сграда, побързайте да ги разпръснете, защото те се опитват да свалят устойчивостта на сградата ви. Щом устойчивостта й спадне до нула, сградата ще смени собственика си... Мисля, че няма нужда да обяснявам защо не е хубаво врагът да завладее ваша казарма или, не дай боже, Гилдия.

Играта в отбори има някои особености. Менюто за дипломация позволява да укажете доколко близки да са отношенията със съотборниците ви. Има три независими опции - общо полезрение (shared vision), общо командване на единиците (shared unit control), и общи ресурси (shared resources). Ако включите първата, ще позволите на играчите от тима си да виждат това, което виждат вашите единици. Втората дава на приятелите ви да управляват вашите единици. Последната позволява на съотборниците ви да изразходват ресурси от хазната ви. Това е особено полезно на ранните етапи на играта - ако началните ресурси на всички се изразходват основно от един играч, той ще може да събере голяма армия много бързо, и веднага да елиминира (или поне сериозно да затрудни) част от противниците. Виждали ли сте кръстоносен поход, свикан на седмата минута на играта? Автоматично означава един или двама врагове по-малко.

Когато играете в отбор, разнообразието на цивилизации винаги дава предимство. Единиците на трите раси се допълват взаимно - нинджи и шпиони, европейски галеони и азиатски дракони, Заледяване и Огнен дъжд, джихад и тежки катапулти - това са само няколко примера за комбинации, които дават качествено нови възможности. Същото се отнася и за технологиите - ако по някакъв начин успеете да се сдобиете с Гилдия на друга раса, ще разберете, че пред вас се откриват неподозирани перспективи. Арабите биха спечелили от чужда Военна Гилдия, защото там ще могат да открият как се строят чучела за тренировка. В азиатския Път на Войната липсва бодибилдингът (възможността за увеличаване на общото здраве с покачване на нивото на опит). Комбинацията на бодибилдинг с кунг-фу е според мен най-бруталната в цялата игра. Разбира се, възможностите не се изчерпват с току-що споменатите...

Мисля, че сега е времето да кажа няколко думи за

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Малко ми е неудобно да го говоря така, но според скромното ми мнение в това отношение "Цар" оставя конкуренцията далеч назад. Компютърът "разбира" предимствата и недостатъците на единиците си, и има представа от това, кои точки от картата са стратегически важни - както за него, така и за вас. Ще останете изненадани от мащаба на битките, които ще ви се наложи да водите срещу него, особено когато става дума за високо ниво на трудност. Винаги очаквайте да ви удари там, където най-много би ви заболяло. При това трябва да ви кажа, че той не се опитва да ви мами (както на някои... конкурентни игри) - не си "измисля" ресурси, и почтено изобретява всички науки, които му трябват, вместо да ги прескача, приемайки, че са му паднали от небето. Ако не ми вярвате, проверете сами - пуснете си играта без fog of war на разкрита още отначало карта, и го наблюдавайте внимателно - има какво да научите. Или още по-добре, изиграйте няколко игри с включена опцията за помощ от изкуствения интелект (AI assistance). Тогава ще имате собствен ИИ, който да движи царството ви вместо (или заедно с) вас - ще добива ресурси, ще изобретява технологии, ще прави войски, ще ги събира и праща срещу врага, ще помага на съотборниците ви. Можете поотделно да включвате и изключвате икономическия и военен ИИ - от имената им достатъчно добре личи за кои аспекти на управлението се грижат. При това ИИ ясно разбира докъде се простират правомощията му - например той няма да се опитва да командва войници, които вие вече сте изпратили някъде. Играта е направена с идеята, че човекът ще управлява царството си в симбиоза с ИИ, а няма да се бори с "тъпия компютър" през цялото време... Вие ще кажете доколко сме успели да го постигнем на практика.

Разбира се, с времето ще се научите да се справяте по-добре от всякакви изкуствени интелекти, и ще започнете да виждате как нещата могат да се свършат по-добре, отколкото ги прави компютърът. Тогава просто изключете изкуствената "помощ", и му покажете как трябва да се играе. Имайте предвид обаче, че винаги ще има неща, които ИИ може да прави по-добре от вас - да коли



Азиатски бойни колесници разрушават арабска казарма. Някой е използвал Пламък, за да убие последните защитници



Два дракона се опитват да унищожат вражески катапулти и балисти, но са попаднали на магьосник, Владеещ Светкавица



Европейски магьосници около кулата си, изпаднали в транс докато изпълняват ритуал за Призоваване на каменни Големи

кравите в подходящия момент, да вдига вълшебните предмети от земята, автоматично да използва магия когато трябва, да кара войниците да се разбягат, когато върху тях се изсипе твърде мощна магия (Всъщност последното не е много честно спрямо хората - те просто не могат да използват мишката си достатъчно бързо. Затова ИИ го прави само когато се бие срещу свой "колега", а не срещу човек)...

Накрая един съвет, който само частично е свързан с изкуствения интелект - не го оставяйте да командва катапулти и други тежки, големи единици, когато трябва да се минава през гъста гора. Ръчно им давайте заповеди да заобиколят отстрани, защото те... как да кажа... имат проблем с маневрирането между дърветата. Тъпички са, горките. (Как ще са умни, нали са от дърво. Ако знаете само колко време се опитвахме да научим един катапулт кои колела са десни, и кои - леви. Аз, Вика, тъй знам - ей тия са предни, а ония на другия край - те са задни, и недейте да ме объркват повече. И накъде, питам, ще завиваш, бе? Напред и назад ли? А той мълчи като пън... Така и не се научиха.) Иначе ще откриете (искрено се надявам), че единиците Ви се държат смислено в голямата част от ситуациите. Ще атакуват този, срещу когото са най-ефективни, няма всички да се скупчват около един и същ враг, ще се опитват да запазват - в разумни граници - формацията, в която сте ги подредили, ще си намират добре път, дори на големи разстояния (с единственото изключение са катапултите в гора). Селяните сами си намират занимание - ако за известно време останат без работа, ще се огледат за заети селяни наоколо, и ще започнат да им помагат.

ОФОРМЛЕНИЕТО

Първото нещо, което ще Ви направи впечатление, щом видите "Цар", ще бъде прекрасната графика (скромността е втората ми природа). Единиците и сградите имат характерен облик, анимациите са плавни, движенията - естествени. Ще видите и интересни ефекти, които ще Ви потопят още по-дълбоко в атмосферата на играта - облаци, дъжд и сняг, мръкване и нощ. Струва си да чуете поне веднъж как вали дъждът... Не един път ми се е случвало да поглеждам подозрително през прозореца дали вън има буря, само за да установя, че някой колега играе "Цар" и там вали дъжд. Като стана дума за звук, трябва да разочаровам тези, които са очаквали индивидуални записани реплики за всяка от единиците (както в WarCraft II). Първо, единиците са много, и второ, играта ще излезе на 15-на езика. Малко трудно се намират джинове, които да говорят, да речем, на норвежки... Затова звуците, които единиците и сградите издават, са кратки и нечленоразделни, макар и характерни.

За сметка на това фоновите звуци... Когато гледате града си, ще чувате петли да кукуригат, в гората ще вият вълци, над морето ще чувате (и виждате) чайки. Ако имате звукова карта, която поддържа триизмерен звук и EAX (с други думи - SoundBlaster Live!), ще можете съвсем пълно да се насладите на аудио-оформлението на "Цар". Опитайте да пуснете Огнен дъжд върху суша, и после в морето, и слушайте... Мисля, че ще останете впечатлени.

Музиката се вписва чудесно в обстановката на играта. Ще познаете някои подчертано български мотиви.

Интерфейсът на играта (според мен) е удобен. Лентата за информация може да бъде отляво (като в WarCraft), отдясно (а ла Command & Conquer), отдолу (AOE), или да е скрита. Тогава бутоните, с помощта на които давате заповедите си, се появяват направо върху изгледа на бойното поле. За всички команди има клавиши за бърз избор (hotkeys). За сградите си можете да задавате сборна точка за единиците, произведени вътре. Ctrl, Alt и Shift позволяват да давате модифицирани команди - например ако кликнете с десния клавиш на мишката върху земята, давате команда на единиците си да отидат там. Ако държите Shift, можете да посочите междинни точки от маршрута. С Ctrl указвате, че искате те да атакуват враговете, които срещнат, а с Alt - да не обръщат внимание на противника, но само ако не ги атакува. По подобен начин можете да избирате бързо единиците си - всички заедно, само от даден тип, или заетите с определен вид дейност. Например може да изберете всички селяни на екрана, които секат дърва - задържате Ctrl, и щраквате два пъти върху някой дървар. Аналогично можете да давате команди за атака или защита на даден тип единици. В заключение на темата за оформлението, мога да кажа следното - доста време бях играл само "Цар", и после седнах да играя AOK... Мъка, братя. Войниците - тъпи, селяните - досадни - нищо не може да им се обясни, интерфейсът - тежък. И тая вода, дето не мърда... Това обаче е друга тема. Човек веднъж като свикне на хубавото, и после му е терсене.

ИЗВОД

Далече съм от мисълта, че в една статия (колкото и дълга да е тя) мога да предам дори частица от чувството, което ще изпитате, щом седнете пред монитора и бойното поле на "Цар" се появи пред Вас. Изобщо не храня и илюзията, че въпросното чувство ще бъде все в положителния край на спектъра. Въпреки това горещо Ви препоръчвам да я пробвате - особено в multiplayer. Не че single player кампанията е лоша, но истинската сила на играта ще почувствате, щом играете няколко пъти срещу (или със) приятелите си. Аз очевидно не съм достоверен източник по въпроса за това дали играта наистина е хубава, но ако след като сте прочели всичко, написано дотук, започва да Ви гложди някакво смътно чувство на интерес - опитайте няколко игри на "Цар". Според мен ще Ви хареса. Пък ако станете добри... Ще се срещнем на бойното поле.

summoner

автор: SNAKE

Седя си кротко пред компютъра, дрезгавото гласище на Rob Zombie набива в ушите ми музикалния еквивалент на извратените му фантазии, а пред погледа ми още трептят screen-овете, които разглеждах допреди малко. Магически малки прозорчета, които ми показаха какво виждат пичовете от Volition по мониторите си тези дни. Прозорчета към един вълшебен и непознат свят, в който наместо смог над населените места тегнат пулсиращи облаци от концентрирана магия, където красотата и благородството винаги вървят ръка за ръка, където закачливите искрици в очите на хората често не са нищо друго освен отражение на слънчевия отблясък върху стоманено острие или златна монета. Светът на Призоваващия.

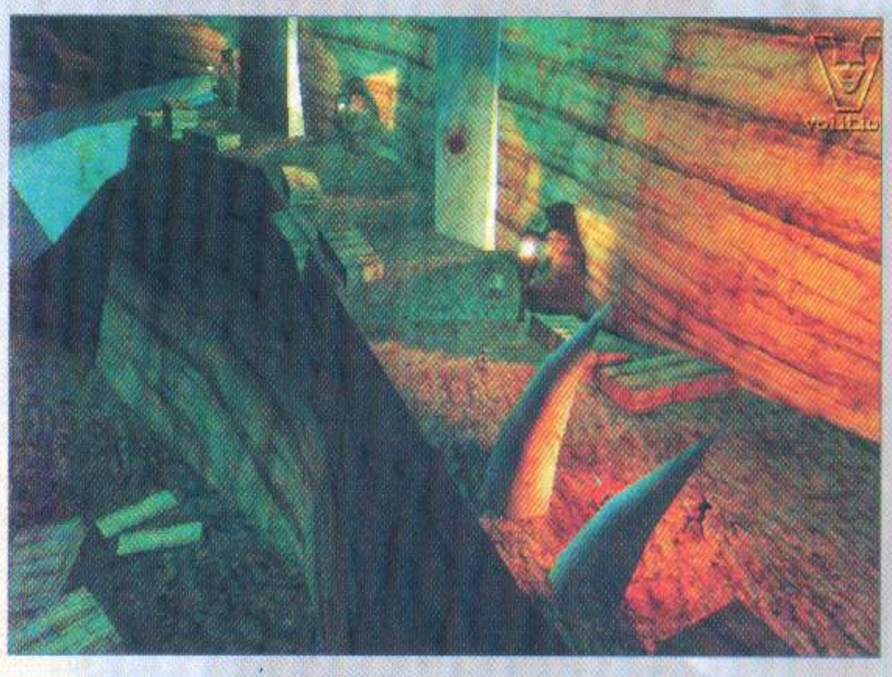
Красив е мамка му! Имам чувството, че ако компютърните технологии продължават да се развиват със същите темпове до скоро ще можем да ви пробутваме като загадка да разпознаете дали това под въпросчето е кадър от игра или снимка, която съм направил преди малко с личния си фотоапарат. А само като си помисля как допреди няколко години неорганизирана орда от пиксели в ярки цветове изтръгваше откровения от сорта на "ебаси реализма". Уф, я да минавам към същината на статията преди да съм се разнежил съвсем, отдаден на младежки спомени. А тя е новото RPG, над което авторите на Descent: Freespace работят в момента. Само ми обещайте да не точите много лиги докато четете тези редове, защото обявената дата за излизане на продукта, която сигурно ще бъде просрочена, е нейде през есента на 2000 година.



Имало, значи, едно време момче на име Джоузеф. Нему съдбата бе отредила да се превърне в герой и спасител на своя народ, но той още не го знаел. Нямало кой да му разкрие тайните на бъдещето, а дори и да имало, той надали щял да му повярва. Джоузеф вярвал, че е прокълнат, мразел това което е искал с цялото си сърце да се отърве от способността, която много хора считали за безценен дар от боговете. От умението си да призовава. Всичко това си имало своята причина, черна сянка скрита дълбоко в миналото му, тегнеща над живота му, пълзяща из младата му душа, замъгляваща погледа му. Преди години Джоузеф се беше опитал да спаси селото си от тайнствени нападатели, използвайки магическата си сила, за да разтвори портите към незнайно измерение и да призове от там ужасен демон, който да помогне на приятелите му в неравната борба. Само, че по време на битката Джоузеф изгубил контрол над демона и след като унищожил и последния нападател той се обърнал и започнал да избива съселяните му. Сред тежката миризма на разложение, крясъците на лешоядите, режещата светлина на пламъците и реките от бавно почерняваща кръв младежът се заклел, че никога повече няма да използва прокълнатата си дарба. И спазвал клетвата си. Бил готов по-скоро да умре отколкото да я наруши. До днес. Днес нещата вече не опират до неговите желания и спомени. Днес над света е надвиснала опасност по-страховита от сенките на миналото. Съдбата бие своя гонг. Ударил е часът на Джоузеф. Воден от мъдрите слова на стария учител и Призоваващ Яго той трябва да поеме по предначертания му път.

Боже, колко съм талантлив! Трябваше да стана бард, а не геймър журналист. Пилея си таланта. Както и да е. Оттук нататък вие поемате юздите и започвате истинската ига







www.summoner.com

игра: есен 2000 интернет: www.summoner.com производител: THQ разпространител: Volition



ра. Както във всяко уважаващо себе си party-based RPG, каквото Summoner обещава да е, към вас ще се присъединят още трима ваши...хм...приятели. Истината е, че в началото мотивите им да помогнат на Джоузеф не са много ясни, но мога да ви кажа със сигурност, че не става дума за алтруизъм. Първото ви другарче е крадецът (ура!) Флеси, който явно се надява да се облагодетелства финансово в края на геройствата. Второто е Джекхар, воин оцелял след причиненото от Джоузеф клане в селото му и чието намерение е било да убие младежа. Решението да му помогне е взето когато разбира, че от последния зависи съдбата на света. Но докога ще успее да подтиска горящото си желание за мъст? Женското съсловие е представено от Яговата щерка Роузалинд, магьосница, която яко завижда на Джоузеф заради силата му. Явно в групата ще се заформят доста интриги. Професиите и уменията на трима ви начални помощници няма да могат да бъдат променяни, но над характеристиките и уменията на Джоузи ще можете да поработите така, че да го оформите по свой образ и подобие. Какво повече може да иска човек.

Ами например огромен, пренаселен с NPC-та и чудовища и наблъскан до пръсване със subquest-ове за изпълняване свят. Имате го. Страната на Джоузеф - Мидийва е издържана в типичния фентъзи стил, предлагайки ни средновековната европейска атмосфера. По интересна в случая обаче е родината на лошите нашественици. Ориния, където май ще се развива по-голямата част от действието е издържана в азиатски стил, като авторите казват, че са черпили вдъхновение от феодална Япония ("Приятно ми е- Якошиба Накушетка!"). Споменава се и тайнствения остров Йона, където в зората на Времето се е провела битката между боговете на Земята и Водата, и който в момента е основен център на Магическото познание. Останалите локации се пазят в дълбока тайна (или по-скоро още не са доизмислени) като повечето от тях ще си имат своя собствена история и набор от предания и обичаи, които да ви помагат да се потопите още по-надълбоко в интересната история на Summoner. Очакват ви както запустели места и малки селца с по няколко жители така и огромни мегаполиси, кипящи от живот. Интересно е и отношението на хората към Призоваващите, което твърде силно напомня за това спрямо Айз Седайките от сагата на Джордан - от преклонение до страх и открита омраза.

За системата от правила, по които ще се ръководи светът на Джоузеф за момента не се знае почти нищо. Разбрах само, че от Volition нямат намерение да прибягват към някоя от утвърдените в RPG-мата системи и си пишат своя.

От менажерията към играта пък не успях да дочуя абсолютно нищо. Не знам какво са затворили в тези тайнствени клетки, чиито врати ще се разтворят на датата на премиерата, но авторите с тайнствена усмивка обясняват, че старателно са избягвали стандартната фентъзи-фауна, така че не очаквайте гоблини, плъхове или живи скелети. Логично е от време на време да си имате работа с разни призовани от дълбините на Ада изчадийца, след като около това се върти основната идея в играта, но това си остава само предположение. Ще видим.

Магията в Summoner идва от познанието, придобито от Божествените скрижали и дори най-Великият разум не би могъл да осмисли това познание. Истинската божествена мощ би дала на този, който я е овладял силата да променя самите основи на битието, но тя е недостъпна за смъртните. В манастирите на Йона са успели да опростят тези неописуеми заклинания до степен да могат да бъдат използвани от хора. На ваше разположение са около 50 магии, сред които познатите ни lighting bolt, healing и firewall. Все пак онова за Божествената магия надали се споменава напразно. Само се надявам да не ми човъркат любопитството с глупости. Авторите твърдят, че всяка магия в играта ще има своето приложение и нямат намерение да правят по няколко версии на едно и също заклинание само, за да им вдигат бройката. Похвално. Уменията на Джоузеф в призоваването ще бъдат разработени по наистина уникален начин, като той непрекъснато ще трябва да преценява дали може да контролира това, което може да призове, за да не споделят другарите му съдбата на злощастните му съселяни.

Битките ще са в реално време, като подобно на Baldur's gate ще си изберете жертва, ще кликнете върху нея и ще гледате екшъна. Дизайнерите твърдят, че са създали толкова реалистичен физически модел, че битките ще бъдат перфектни в хореографско отношение със всичките му парирания, припълзвания, лъжливи движения и пр. фехтовачески глупости. С натрупване на опит движенията на героите ще стават все по-отработени, така че няма да ви се налага да гледате същата битка отново и отново. От Volition стигат още по далеч в реализма, обещавайки разлика в битката на опитен майстор с новак, която най-вероятно ще приключи с един единствен обезглавяващ удар и дуелите между равностойни противници, които ще бъдат прекрасни като танц. Във всеки един момент, отново подобно на BG, ще можете да цъкнете паузата и да дадете нови указания на подопечните си. Всеки образ от антуража ви ще си има и колекция от специални удари и умения, които ще усъвършенства в хода на играта.

За графиката няма какво да ви приказвам. Вижте screen-овете и се присъединете към молитвите ми крайният продукт наистина да изглежда така. Камерата за момента е подвижна, но има идеи тя да бъде фиксирана в добре познатата ни изометрична преспектива.

Това е почти всичко, което успях да разбера за това крайно обещаващо заглавие. Единственото сигурно нещо е, че ако Summoner наистина е това, което току що написах, че е, идната есен ще се бием с Whisper за правото да я ревюираме.

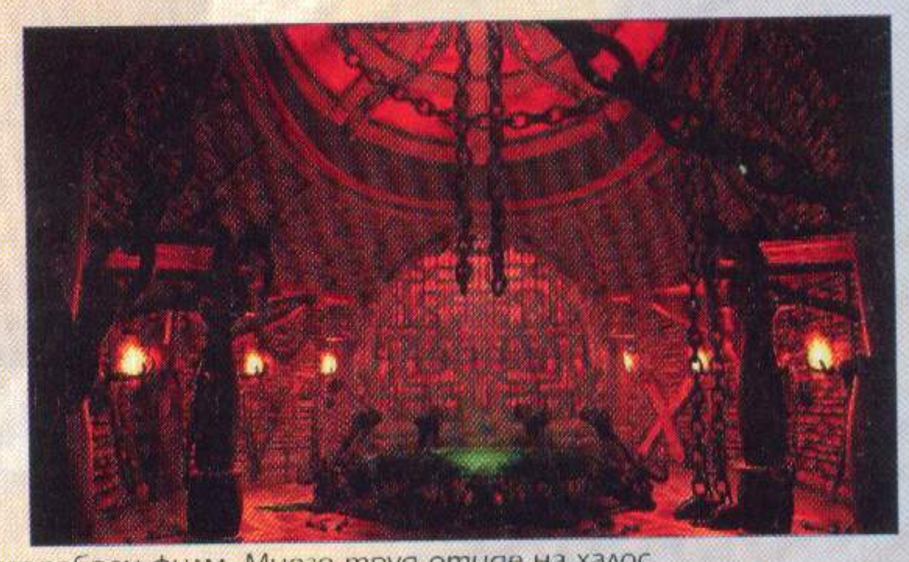




aBTop: GROOVE

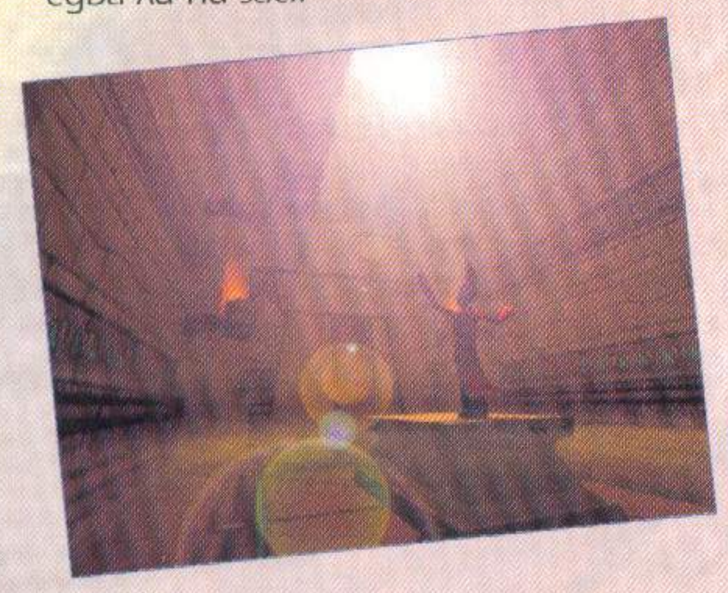
simon the sorcerer 3d





Ето така изглеждаха декорите за стария, неодобрен филм. Много труд отиде на халос.

8:30 сутринта. Пълничка жена на средна възраст кръжи из кухнята и прави разни бърканици. Тя си тананика някаква проста мелодийк а от известен венецуелски сериал. В такт с нейното сумтене потракват вилици, лъжици и купи. Водата жизнерадостно шурти от крановете, сякаш знае че след има няма 30 години питейната вода по света ще свърши и гледа да използва момента. Две-три мухи завършват с жуженето си симфонията (или по-скоро данданията, зависи от гледната точка), която идва от кухнята. Ако можем да съдим по миризмите, извиващи се от същата тази стая, за хранителните качества на готвещата се манджа може доста да се поспори (но това е проблем, който нас едва ли ни засяга. Да се върнем към сценката). Жената поглежда часовника и се провиква: *"Симеоне! Симеоне чедоооо! Ела сладурчето ми! Моля те, слез да закусиш. Съкровищее"*



8:47 Веселата неразбория в кухнята е изчезнала. В стаята напрежението е стигнало точката на кипене и продължава да се катери с бързи темпове нагоре. Благовидното лице на домакинята е изкривено в зловеща гримаса, а самата тя е приседнала на стол и барабани с пръсти по масата.

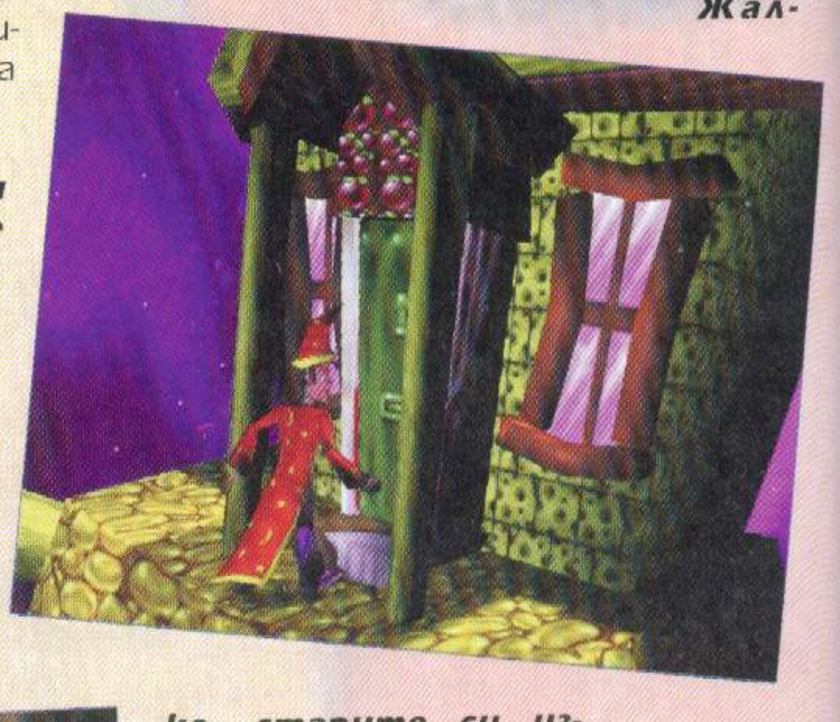
"Ехо. Абе ние с теб имаме ли връзка, бе говедо. Веднага да слизаш, че като кажа на баща ти ще видиш джобни пари, ама друг път. Слез, за да не дойда аз. На инат ли ще ми се правиш. Айде да те видим тогаз."

С решителна бойна крачка, нарамила (забележете нарамила, не яхнала бел. Ред.) бойната си метла, жената се отправя към стаята с табела STOP на горния етаж. Отваря я и за своя изненада вижда огромен транспарант проснат на килима. От Симеон няма и следа. Жената започва да чете на глас:

"Скъпа майко,

Когато четеш това, аз ще съм далеч оттук. Няма страшно, не са ме отвлекли както преди две години. Нито пък защитници на природата искат да ме продадат в някой цирк. Това миналото лято си беше чист инцидент и надали ще се повтори. Всъщност отново ме искат на работа. Да, пак ще имаме пари и ще можем да ремонтираме покрива.

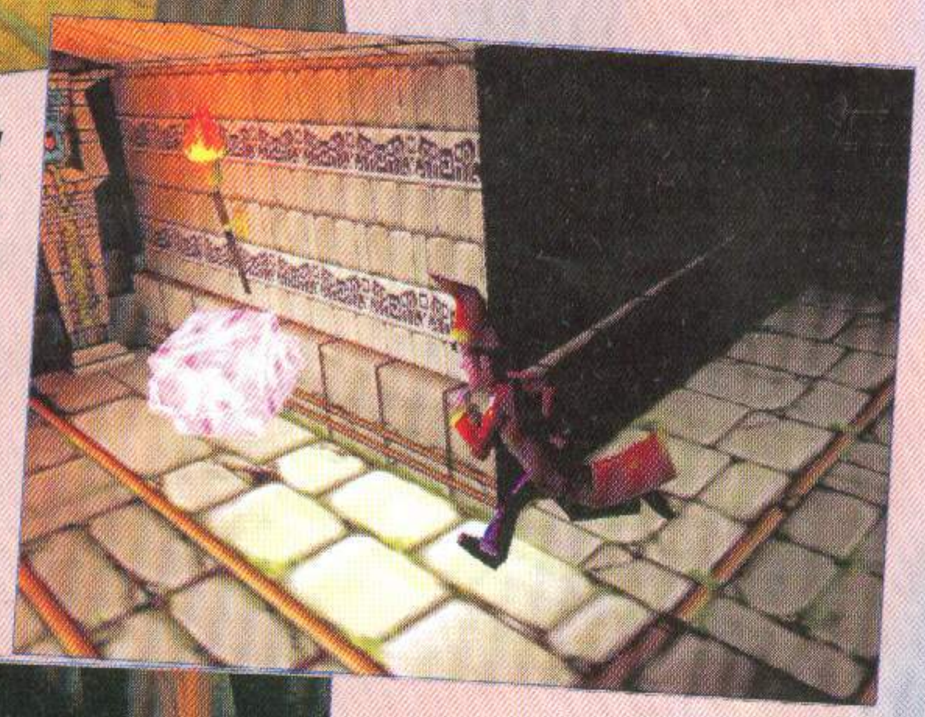
При това в момента всичко е много по-престижно. Както ще видиш на пробните снимки, които съм ти пратил, вече съм триизмерен. В началото идеята бе да си бъда както в предишните две серии, но производители казаха, че не могат да намерят човек, който да даде пари за този морално остарял според всички продукт. Затова махнахме предишните декори и направихме нови. Жалко, старите си изглеждаха супер - ето сама ги виж, но пък в новосъздалата се обстановка съм по-блестящ. Прецени сама. Да знаеш само колко много имам да ви разправям. Какви нововъведения ще има в третия филм. Страшна работа. Естествено, на мен отново е поверена главната роля. Че как иначе? Те хората мене обичат. Макар че пак са наели онези нищожества, дървесните червеи. Но пък блатното същество отново е тук. И този път ще се прави на тузар. Да го видиш само - маниакално депресиран милионер. Мъчна роля, но мисля че ще се справи. А да, имам цял куп но



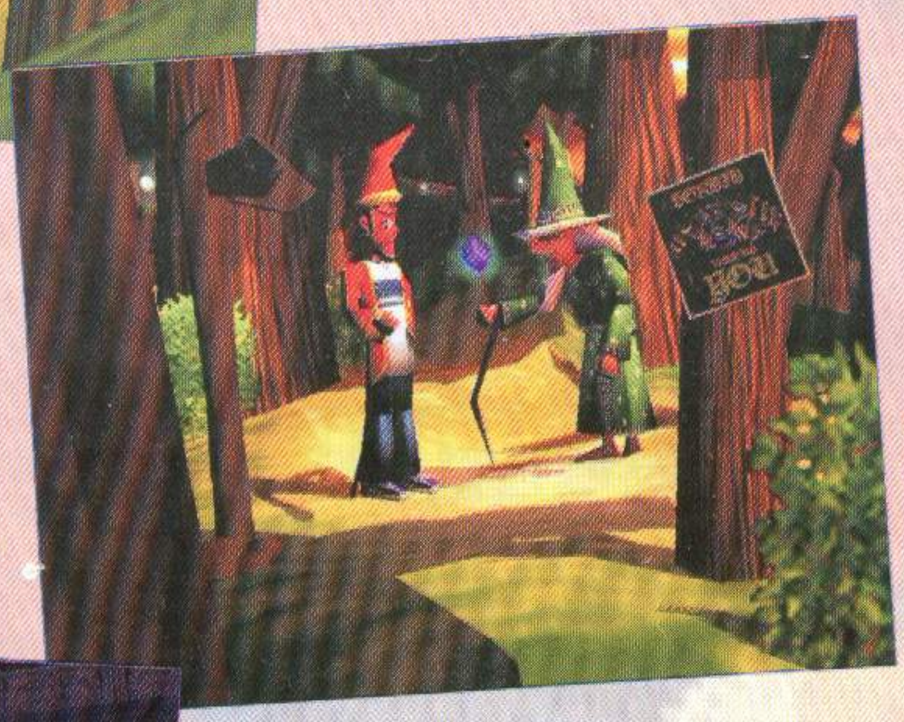


производител: Headfirst Productions разпространител: Southpeak излива: началото на 2000 интернет: www.simon3d.com











Всичко щели да го гледат и прочие глупости. Последното много ме натъжи, но пък се зарадвах, като разбрах че няма да има и разни екшън сцени. Или поне ще бъдат изключително редки и няма да има никаква опасност да си счупя или изкълча нещо.

Покрай всичките тези подробности забравих да ти кажа за сценария. Много е як. Направо е супер. Накратко пак съм аз човекът, който ще спаси Вселената от злия план на Сордид. Знам какво ще кажеш - с онзи сульо се занимавам вече трета серия, ама няма как. Пак ще го бия. Сценаристът е бил с адски болно въображение. Трябва да ти кажа, че ще ми се налага да правя доста странни неща.

Ви колеги, май общо сме над 60 човека. И аз като главен герой ще си говоря с всичките. Някои са наистина много странни. Не знам, къде точно са намерили фея, но тя си е тук, на площадката и заедно имаме някои горещи сцени. Не, не е това което си мислиш. Виж снимката и ще разбереш какво имам предвид. Като стана въпрос за горещи сцени, имаше големи спорове, дали в играта да няма разни зноини археоложки, които да покоряваме. Аз, естествено, бях за и исках аз да присъствам на подбора, но ми отрязаха крилцата. Бюджет нямало, не много хитро, ако някога някой се сети да направи игра по този филм, бая ще се изпотят играещия. Но това така или иначе няма да се случи - във филма аз решавам всичко с лекота. Дори сам прибавих някои загадки. За тях ще ни трябва онази триизмерна перспектива, в която ще се снима всичко. Диалозите са много маниашки, а директорът ми позволява да си ръся простотиите на воля. Дори се радва. Казва, че по този начин ще се различаваме от останалите филми в този жанр. Де да го знам и аз, какво иска да каже, но по разнообразие и възможности, нашите диалози със сигурност са много по-задълбочени и разклонени от повечето приключения излезли наскоро. Може би най-много ще приличаме на онзи филм, как му беше името - Grim Fandango.

Уволнихме оператора. Чухме, че е правил Prince of Persia 3D и просто бе изритан на минутата. Но пък му задържахме системата за снимки. Директорът каза, че това било двигателя, който работел зад Prince of Persia 3D и на нас също щял да ни свърши добра работа. В момента има закачени стационарни камери, а пък аз нося и една в себе си, за да може когато сценариста иска, да показват всичко от моята перспектива. Но за сега няма нищо абсолютно сигурно по този въпрос.

И последното - за да могат да ни гледат повече от един път, директорът е измислил нещо уникално. Различни пътища, по които ще се развива действието и няколко различни края. Всеки път ме кара да импровизирам и по този начин аз намирам нови актьори и загадки, което е доста забавно. Изобщо много ми харесва тази работа в киното. Нищо че този път не продължаваме оттам, откъдето свърши втория филм, ама повече от 4 години изминаха оттогава - надали някой ще се спомня.

Аз почти съм завършил със снимките. Днес просто ми се наложи да замина неочаквано. Знам, че ще се ядосаш, че не съм ти казал какво правя, но щеше да ми забраниш да снимам и да ме караш да ходя на училище. Директорът каза, че сме в alpha фаза, каквото и да означава това. Филмът ще се появи в началото на 2000 година. Ще бъде грандиозен успех...

Чао мами и до скиф

Саймън.

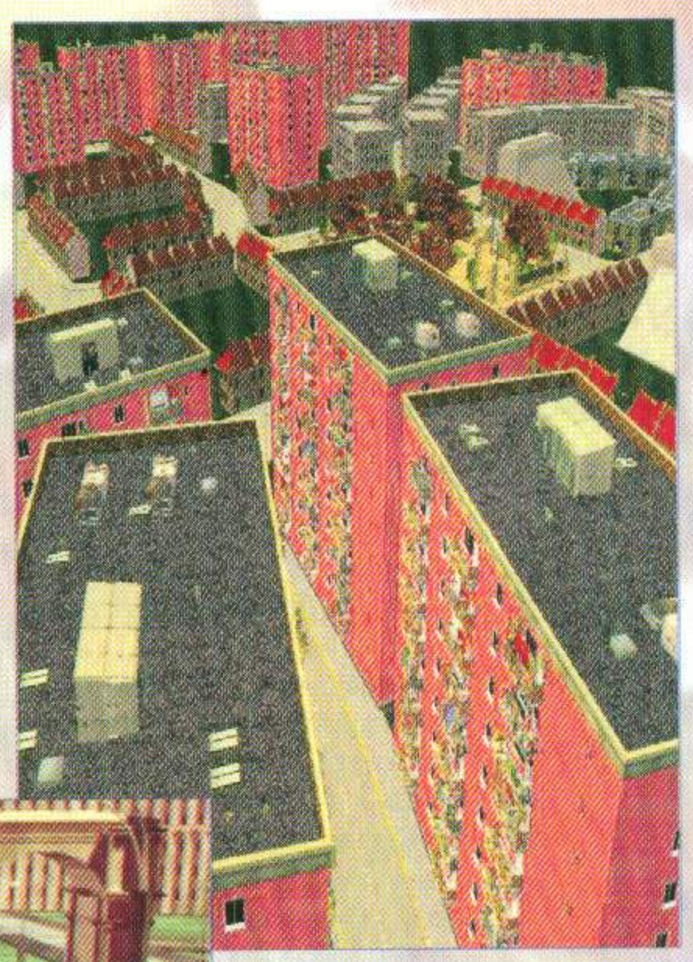
"Ах серсемин. Бандит с бандит. Ще те науча аз." - започна да нарежда жената, но съвсем скоро престана и сълзи от радост бликнаха от очите. Тя коленичи над драсканиците на сина си и започна да ги чете отново и отново, като подчертаваше правописните грешки и цялата се тресеше от ревове.

Например да мажа разни гномчета с масло за по-добро сцепление, когато ще ги изстрелват. Болница! А това ще е едно от най-малко странните неща, които ще ми се наложи да правя. Останалите просто няма да мога да ти ги кажа сега - пазим ги в тайна. Както и преди и в третата част ще ми се налага да кръстосвам наляво-надясно в търсене на разни предмети и да решавам загадки. Те са направени

aBTop: GROOVE

republic: the revolution

Не знам за Вас, но на мен определено ми е писнало всички производители на игри непрекъснато да разтръбяват навсякъде колко невероятен, революционен и разтърсващ е новия им продукт. Той излиза и Вие започвате да търсите с лупа, къде по-точно са всичките подобрения, които ще Ви накарат да паднете от стола. И горе долу се случва следното:
Ехаа, ... и ..... (можете да заместите празните пространства с : въртящо се огледало, прозрачен под, умна гад, добра камера, умно хрумване). Хубаво и с'а к'во? Това ли е всичко? Наместо да се срутите на земята Вие се нагласяте още по-удобно на гореспомена-

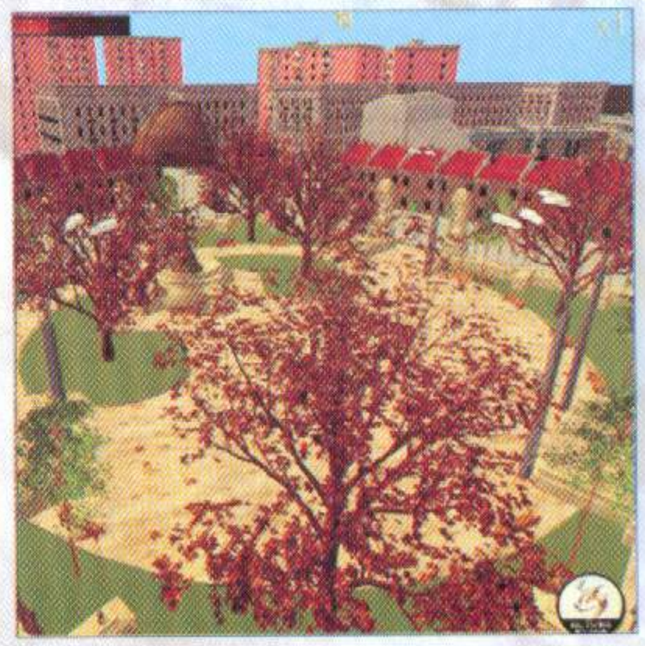




Кога и в България ще можем да съзрем такова планиране? Май по-скоро ще го видим това в играта, отколкото в нашата скъпа татковина.

тата мебел и с дръзновението на Индиана Джоунс (без адската машина) продължавате да търсите НОВОТО. В общия случай, революционни промени просто няма, а играта е поредната средностатистическа боза и Вие сте разочаровани. И Ви идва да нарамите railgun-а и да смажете тиквата на онзи, заради когото сте дали последните си пари за играта. Или да се направите на Тор и с един огромен чук да раздадете правосъдие над CD-то. Трети вариант е да се откажете официално от компютрите и да започнете да се занимавате с нещо по-забавно или доходоносно.

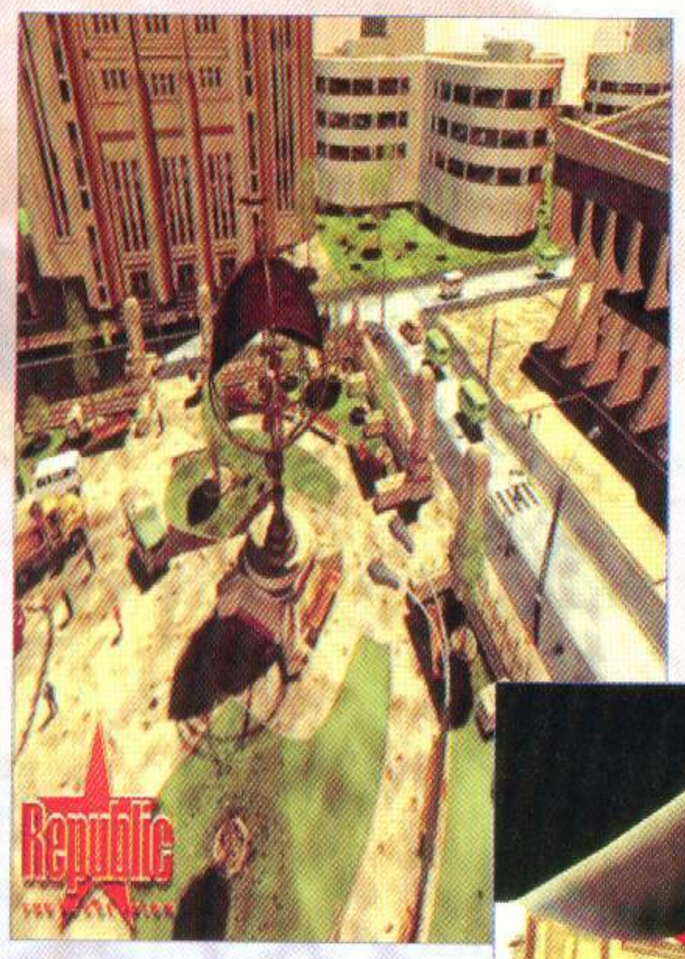
(Естествено, че написах предния параграф, само за да мога след това триумфално да заявя: "А така, видяхте ли сега, колко са антиреволюционни всички излезли напоследък игри? Но идва играта, която с право може да се нарече революционна.")
А така, видяхте ли колко бедни откъм новости са всички излезли напоследък игри? Но заглавието, което ще разтърси вашия монитор се прави със страшна сила. (Казах ли Ви, това драскачите сме предвидима нация). Republica: The Revolution има право да се нарече революционна игра не само заради заглавието ѝ. Тя е нещо повече от поредното многообещаващо заглавие, което ще бъде разграбено от лавиците. Republica ще направи нещо, което досега можехте да срещнете само във фантастичните книги - да приближи границата между компютърната игра и реалността.
В най-скоро време ще Ви обясня и причините за приповдигнатия си, изтъркано-патетичен стил, но първо искам да Ви представя създателите на играта. По време на споменаването на имената ще Ви помоля да не свирката и да не хвърлите празни бирени кутии по програмистите. Водещата фигура в Elixir Software е детето чудо Demis Hassabis. Обикновено на 16 години все още се ходи на училище и човек се чуди каква нова простотия да измисли, за да се впечатли противоположния пол. Не и Hassabis. Той вече е в екипа от програмисти на Peter Molyneux и е част от разработчиците на Theme Park. Когато Molyneux напуска Bullfrog, Hassabis идва с него и е водещ програмист в Lionhead Studios, като отговаря за разработката на не какво да е, а Black&White. В средата на 1998г. Hassabis напуска Lionhead и основава Elixir Studios. Екипът му в момента се състои от хора завършили Оксфорд и Кеймбридж с отличия и дипломи, като специалностите им варират от компютърни науки до химия. Пиша всичко това не за да Ви покажа, колко много информация човек може да почерпи от Интернет, а да Ви стане ясно какъв мозъчен потенциал е впрегнат да тегли хомота на Republca. Защото това е заглавие, за което може да се каже всичко друго, но не и че не е амбициозно. За да може да въплъти близо петгодишната си идея в плът и ..хмм... по-скоро в битове и байтове Hassabis и екипът му разработват engine-а Totality. Името му е претенциозно, но като се има предвид, че пред него engine-а на Quake3: Arena изглежда като триколка сравнена с Boing 747, мисля че то е избрано съвсем уместно.



Няколко дървета. Всяко от по 3-4 милиона полигона. С Totallity няма проблеми.

производител: Elixir Studios разпространител: Eidos излиза: край На 2000 интернет: www.elixir-studios.co.uk

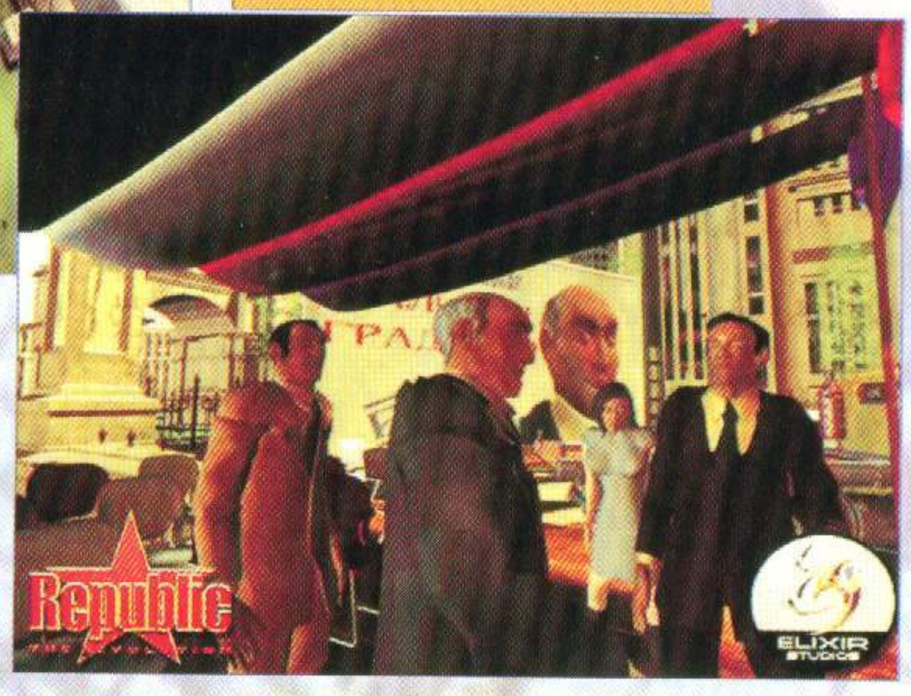
Какви са основните предимства на Totality? Ами възможност да покаже НЕОГРАНИЧЕНО количество полигони в една сцена и да показва и смесва БЕЗБРОЙ МНОГО източници на светлина. Веднага се надига тревожния въпроса: "А на колко 64MB-ова видеокарта ще тръгне това чудо?". Всъщност системните изисквания на Totality съвсем няма да са плашещи в края на 2000-ната година, когато ще излезе самото заглавие. На направената демонстрация на PentiumII-400 с TNT2-32MB RAM всичко е вървяло с много приличка скорост. Дори когато на екрана са показали ни повече ни по-малко от 1 милиард полигона на специално направена за целта сцена. Освен тези впечатляващи характеристики, Totality притежава възможността да Zoom-ва. От поглед обхващащ територия с размери 2000 на 2000 км. до цветето в саксията на блока на пресечката на 15-а и 8-а улица.



Но стига толкова съм ви пълнил главите с информация относно всичко друго, но не и самата игра. А тя ще представлява симулация на живота. Представете си измислената държава Novistrana (демек Нова Държава). Тя има население от 1 милион човека, всеки от които си има уникален нрав, предпочитания, политически и религиозни убеждения. Цялата сган е разположена в 12 града и там живее съвсем нормален живот - ходи на работа/училище получава заплата, пазарува, почива, ползва транспорта (между другото инфраструктурата на градовете ще бъде внимателно планирана и добре действаща, не като-то тук в България) ... изобщо всички тези дейности, които всички ежедневно извършваме. При това обстановката, в която се развива действието е убийствено реалистична. Тук Novistrana няма да намерите текстури, които да имитират някакви сложни архитектурни чупки и заобленост. Всичко е моделирано до последното винтче на касата на входната врата.



Паметник на неизвестния конник. Забележителна направа



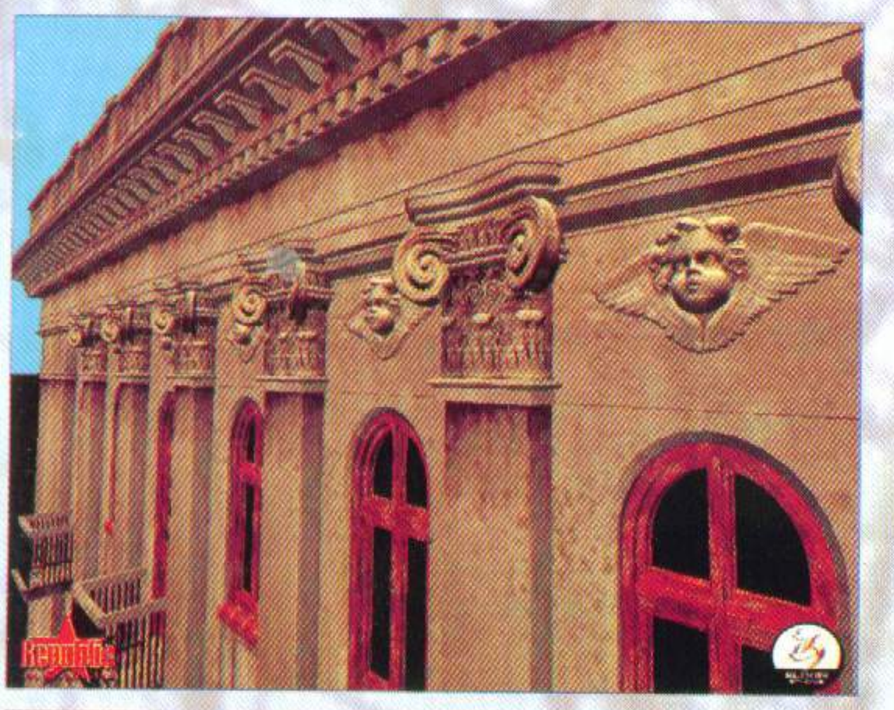
Ето как ще изглеждат и жителите на Novistrana. Какво ще кажете, мисля че коментарите са излишни.

Не знам кой е имал доброто желание да извърши този къртовски труд, но явно откачалки по света не липсват, щом дори едно дърво в Novistrana е съставено от около 1,5-2 милиона полигона. Смяна на ден и нощ, падащ сняг, реалистично отскачане дори на изстреляните гилзи - всичко това го има във визитната картичка на Republica: The Revolution. Надявам се ви е станало ясно в каква обстановка ще протича играта. А къде съм аз в цялата тази тарапана, ще се запитате вие? Ами вие започвате като някаква поредния жаден за Власт мегаломан, чиято цел е да се превърне в мощна политическа фракция и да застане в креслото на президента. Разбира се, вие не сте сами - още до 16 други фракции ще се опитат да ви попречат и да заграбят Властта за себе си. Разбира се, президентът не бере маргаритки докато вие се опитвате да го саботирате - на негово разположение са войската, силите на реда и той няма да е очарован от вашия евентуален напредък. Разбира се, вие започвате във възможно най-мизерните условия - малък централен щаб, напъхан в барака с размери 2 на 2 метра, един верен привърженик и симпатиите на хората в квартала ви. Оттук нататък думата е ваша. Ще имате възможност да изберете пет различни модела на развитие - генерал, политик, престъпник, религиозен водач или бизнесмен. Можете да правите всичко, което пожелаете - от това да се показвате състрадателен и милозлив до най-грубите методи като промиване на мозъци, организиране на вандалски групировки и прочие противоконституционни дейности. Важното е да добивате все по-голяма популярност. За целта ще ви се налага да вербувате и много ключови фигури - актьори, генерали и дори някои съдържали на ключови заведения. Звучи много интересно, стига всичко да е направено като хората.

За да изпитате максимално удоволствие от играта авторите са решили да издигнат нивото на интелект на хората в Novistrana до неподозирани висоти. ИИ на Republica би трябвало да бъде най-доброто нещо, появявало се някога на бял свят. Спомняте ли си тези 1 милион личности, които населяват Novi Strana. В зависимост от вашите действия те ще ви мразят, обичат, подкрепят или ще останат безразлични към вас. Всичко ще бъде притеглено спрямо ценностната им система, а оттам и отношението им ще се променя. Например ако организирате концерт и наемете някоя телевизионна звезда да води шоуто, не очаквайте старците в околността, обичащи симфонична музика да се втурнат като млади ярета с вашето име на уста да денсят на площада. Поскоро веднага ще им причернеете пред очите. Но пък ще имате любовта на младите.

Вашите противници ще могат да се самообучават и да променят своята тактика с течение на времето. Очаквайте големи проблеми с компютърните играчи на по-високите нива на сложност (предполага се, че ще има такива).

Ами какво ми остава да ви кажа в заключение? Мисля че е време за едноминутно мълчание в знак на жертвите, които ще направят Elixir Studios, за да излезе Republica навреме и да бъде това, което обещава да е.



Я вижте какви красоти ви е подготвил чичо Hassabis. Сградите изглеждат просто Великолепно

автор: FREEMAN

shogun

Япония Винаги е била странно и екзотично място. Това не датира от днес, не е и от Вчера, така е от Векове. Затворената култура и политическата изолация на японските племена в продължение на хилядолетия, спомагат за изграждането на уникален бит и традиции без аналог в историята на човечеството. Когато по-късно страната навлиза във феодалната епоха, към градените и утвърждавани в продължение на поколения порядки, ритуали и светоусещане на японците, се вплита китайското влияние. От спойката на тези две култури се оформя неповторимата амалгама, която полага основите на бъдещия манталитет на японците и утвърждава писаните и неписани закони, по които ще функционира японското общество почти до началото на нашия век. В крайна сметка се превръща в смисъл и начин на живот. За широкоскроения и разглезен от цивилизоваността европеец, стъпил за пръв път на японска земя, сблъсъкът с тази непонятна цивилизация е представлявал истински културен шок. За него било непосилно да осмисли японското разбиране за чест, Вярност към господаря, социална йерархия, за личен живот и за още един куп други неща.

Бих искал да споделя с Вас само няколко любопитни факта от бита на самураите, за да почувствате и Вие каква ексцентрична действителност е трябвало да асимилира горкото копеле. Веднага признавам, че те нямат никаква Връзка с играта, но си мисля, че биха били интересни за Вас и ще съм наистина доволен ако не греша в преценката си:

- В Япония господарят е можел да заповяда на свой поданик самоубийство.
- Когато е сметнел, че се е провалил пред господаря си, или че е изгубил честа си поданикът от благородно потекло (самураят) се самоубивал. Селяните са нямали тази привилегия, но наказанията за тях са били такива, че би им се искало да я имат.
- Преди да си разпори корема благородникът изпадал в медитация и съчинявал предсмъртното си тристишие. Колкото повече разрези успявал да си направи самураят, преди да кимне на секундантът зад него да му отсече главата и да го спаси от мъките, с толкова по-голяма слава и ЧЕСТ се покривало името му.
- Когато господарят паднел в битка самураите му се хвърляли в самоубийствена атака, за да отмъстят. Този безумен порив нерядко обръщал хода на бойните действия. Ако битката завършела с победа, най-преданните от тях, ритуално се самоубивали, защото не са опазили господаря си и са си навлекли безчестие. Понякога са се превръщали в ронини (самураи без господар - наемници, но това до известна степен важало за самураите разположени по-ниско в йерархичната стълбица). Някои от тях отдавали живота си на отмъщението (Легендата за Четиридесетте ронина) и когато изпълнели мисията си, се самоубивали.
- Понякога Даймийо (феодалите) се забавлявали да варят живи хора.
- Човешкият живот не е струвал нищо.



- Домакинството и всички финанси в дома били в ръцете на Първата съпруга.
- Благородникът е можел да има повече от една жена, също и наложници.
- Съпругата никога не безпокояла съпруга си с финансови въпроси. Тя е била длъжна да обезпечи семейството, да разпределя парите в домакинството и да плаща за всички нужди на господаря си. Когато се случело фамилията да изпадне в безпаричие, много съпруги са искали разрешение да се самоубият.
- Съпругата се грижела за мъжа си предано и безропотно. Неговото благоденствие и хармония били първостепенна грижа. Ако съпругата сметнела за необходимо, тя плащала за скъпа куртизанка и подарявала на съпруга си наслада.
- Публичните домове били на почит и били под покровителството на местния даймийо. Куртизанките били сред най-почитаните жени. А професията им една от най-реномираните.
- Една добра куртизанка започвала обучението си от малко момиче и отдавала години от живота си, за да овладее тънкостите за доставяне на наслада. Най-добрите се наричали гейши. Освен, че били перфектни любовници те умеели да си акомпанират с различни инструменти, да пеят и танцуват, да разказват истории, били прекрасни слушателки и събеседници с умопомрачителна обща култура.
- Гейшите преспивали с клиентите си само по своя преценка. Владетелите нерядко ги използвали за скъпоплатени шпиони.

Ще спра дотук, макар че бих могъл да Ви изброявам безкрай. Надявам се тези неща да Ви обяснят огромния ми интерес към една игра със заглавие Shogun: Total War, защо точно аз пиша тази статия и защо никой дори не се опита да ми противоречи по въпроса.

И така, намираме се в средновековна Япония, по време на гражданските размирици. Време на безмерна храброст, лоялност и кураж и едновременно с това, време на измами, предателства и убийства. В страната е утвърден своеобразен политически модел - Императорът е безсилен и се е превърнал просто в една публична личност, кукла на конци, символично управляваща страната и подписваща декретите с новите закони. Той има само влияние, но не и реална власт. Същинската власт се намира във Върховния главнокомандващ, човекът стиснал в железния си юмрук живота и бъдещето на нацията - Шогунът. Това ще е и вашата цел. Вие сте един от многото Даймийо, които ще се опитат да се превърнат в Шогун. Но да оставим историята и да погледнем по-отблизо самата игра.

Мислете за Shogun:Total War като за паста за зъби. На

производител: Electronic Arts разпространител: Electronic Arts цена: край На 2000 интернет: www.ea.com

ли се сещате, от ония, които рекламите ни представят като две (или повече) в едно (синя, бяла и не знам к'ва си още ивица). Подобно на Braveheard, тя съчетава в себе си походова стратегия и тактическа, военна, 3D такава.

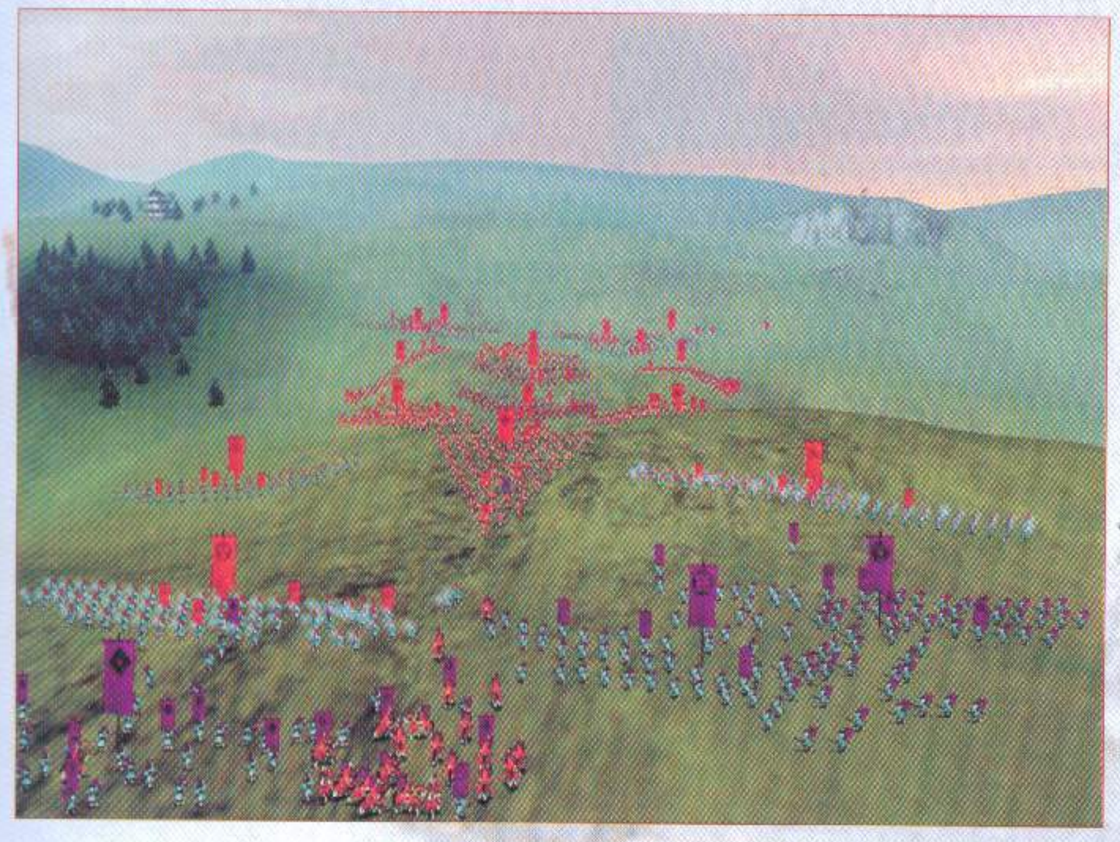
Не можете да си го представите? Е, хубава работа. Просто е - все едно, че през по-голямата част играете нещо като Panzer General, Caesar и Heroes of Might&Magic взети заедно, а когато срещнете враг се прехвърляте в Myth или Gettysburg.

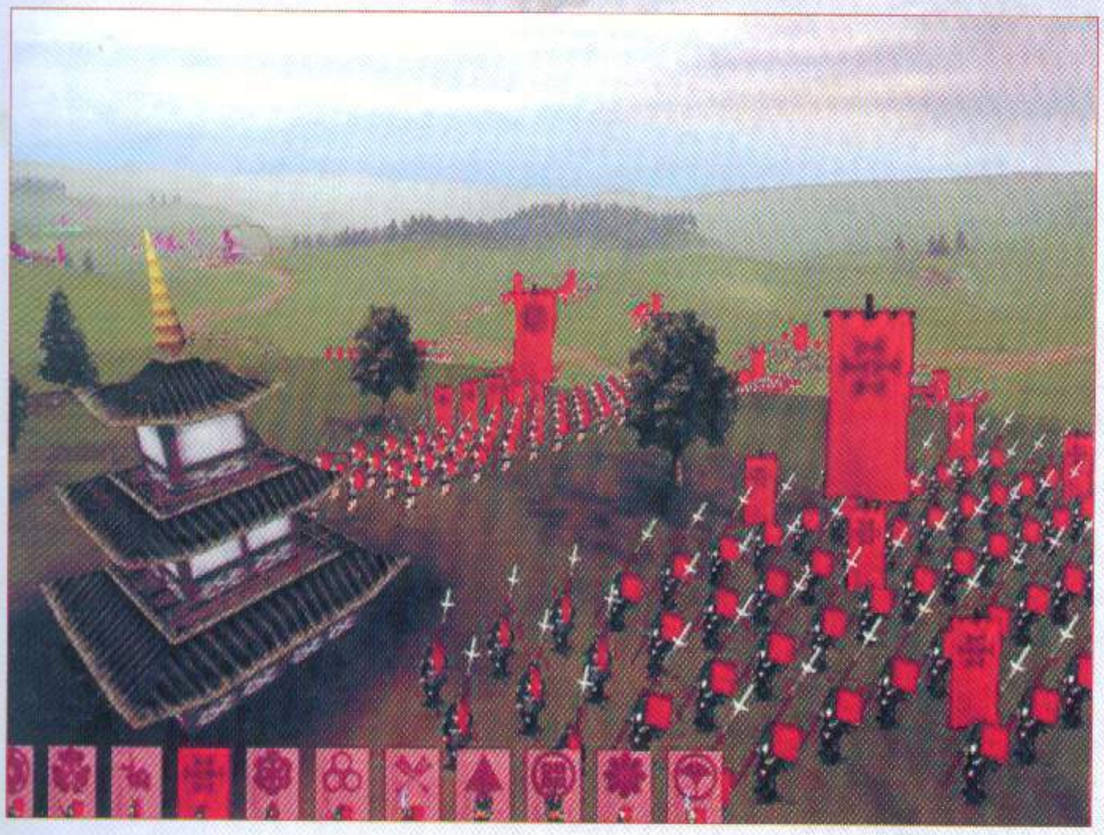
Пак не разбирате!? Добреее, сега ще обясня подробно.

Значи, за ***походовата част*** на играта. Вие сте Даймийо и контролирате едно или няколко от действителните, исторически, феодални имения. Основният ресурс е ориза, а основната единица за богатство е "коку". Коку е мярка за количеството ориз, което е нужно да се изхрани един човек за една година. Колкото повече коку имате, толкова по-голямо ще е богатството и войската ви. Нивото на трудност ще се определя именно от това, от кое кътче на картата ще изберете да започнете щурма си към титлата Шогун. Исторически най-богатите области са централните равнини на Хоншу - с висока продуктивност, но и най-трудни за защитаване. Северните планински територии са лесни за защита, но и по-бедни. Освен това всеки район ще има някаква специфична специализация, например по-добра школа бойни изкуства в дадена област, което предполага, примерно, по-добри нинджи или самураи, или тежка кавалерия и така нататък.

Във всяко имение имате замък, който можете да ъпгрейдвате (като в Heroes), и в който да строите около 16 различни сгради. Освен с производство и придвижване на войските из картата (като в Panzer General), ще се занимавате и с изследване на нови технологии, задаване приоритети в строителството, икономика, политика (дипломация) и шпионаж. За целта освен основния екран, ще можете да отваряте и екрана с тронната си зала. Там ще се подвизават съветниците ви (Да ви понамирисва всичко това малко на Caesar?) по военните, политическите и икономическите далавери, хроникьор, изпълняващ ролята на Save Game и един пратеник на някой от противниците ви. Идеята на създателите на играта, е те да вършат някаква работа, а не просто да допълват интериора. С напредването на играта ще оставяте все повече дейности в техните ръце.







Честно да си призная, на мен лично, стратегическата част, както ще видите и от снимките, ми се вижда скучновата. Никога не съм бил голям почитател на ранните стратегии от типа на "Колонизацията". Много по-голяма тръпка виждам в ***3D частта,*** в битките. А те ще бъдат направо епични. Там играта от походова преминава в реално време. Очаква се прост и удобен интерфейс. Преди битка и двете страни могат да си изберат бойния ред за предстоящите действия от няколкото възможности, взети направо от историческите архиви. Ще можете да разделите войските си на блокове от 60 до 100 човека и да определите къде и в какви формирования да застанат. Постройката на тежката кавалерия, например, може би ще е по-добре да е стегната защото тя е подходяща за пробиване на противниковата защита. Стрелците ще е хубаво да разположите в по-разтеглена формация, за да можете между и пред тях да разположите копиеносци, които да спират вражата кавалерия. От пехотата си може да оформите полукръгове, с цел да обградите противника. И така нататък. Освен това, както във всяка уважаваща се стратегия, така и тук всяка единица ще има бонус върху атаката, спрямо някоя друга. Така например копиеносците ще са много ефективни срещу кавалеристи, но ще са уязвими спрямо мечоносци... Апропо, мечовете пък ще са най-полезни в мелетата, когато няма боен ред. Ако двама самураи се срещнат на бойното поле, победител ще бъде онзи от тях, който е усвоил по-добре боравенето с катаната. Друг важен фактор се предвижда да бъде и моралът. Когато е нисък, хората ви лесно ще се разбягват. Всяка загуба на битка или изпращането на войската на самоубийствена мисия, ще води до спадане на морала. В такъв случай, единственото решение, е да наредите на командващия генерал да си направи сепуко. Така, освен поражението, може да ви се наложи да преглътнете и загубата на някой наистина добър генерал.

ЗАЩОТО...

Сега внимание! Както стана модно напоследък - войниците ви ще трупат опит (предполагам и генералите, но това не се знае) след успешна битка. Винаги съм харесвал игри, в които този елемент е застъпен - тръпката е по-голяма. Стремежът да отървеш кожата на някой стар боен вълк, с когото си преминал през не една трудна мисия, е точно онази ценна подправка, която прави от обикновената манджа специалитет.

Ветераните ще стават лидери на блоковете ви, повишавайки, по този начин, характеристиките им. Което отново ни връща към "тръпката", защото колкото по-добър е лидерът, толкова по-силен ще е и блокът, който командва.

Нов повей свежест подухва и откъм хрумването на ав

торите да се използват нинджите в битките. Например за убийството на вражески генерал и деморализиране на войските на опонента, за внедряване в противниковите блокове, с идеята да станат техни лидери и да ги обърнат срещу собственика им в някой важен момент.

Общо взето, най-хубавото, което авторите обещават е, че ще разполагате с достатъчно добри и разнообразни възможности да победите превъзхождащ ви противник, провеждайки битката тактически правилно, чрез прилагане на хитри маневри и добро използване на особеностите на терена. Както беше и в Mith.



В сингъла ще започнете играта с още 15 компютърни опонента. В разстояние на около 150 виртуални години някой трябва да победи. Това, разбира се, означава, че ще проследите смяната на поне три поколения баща-син, което от своя страна няма да ви позволи да играете до края с един супер-герой. Интересното е, че в сценария ще се намесват и произволно генерирани природни бедствия като земетресения, суша, пожари, както и неприродни такива - чуми, монголски атаки, селски въстания...



Освен това Shogun ще предложи може би най-оригиналното оползотворяване на едно от най-важните явления в историята на човечеството - ***Религията.***

Героят ви винаги ще започва като будист. Затвореното японско общество е костелив орех за християнската експанзия. За жалост обаче християнството е прилепчиво и от грипен вирус. То успява да пропълзи в японският бит, плъзвайки гнусните си пипалца и по най-високите етажи на социалната йерархия. Така, лека-полека, уникалната култура бива опорочена, но това е тема за друг разговор. В случая по-важно е, че с течение на играта ще можете да се покръстите. От това ще произтекат няколко ползи. Една от тях е, че ако най-накрая успеете да построите катедрала, ще получите и един от най-важните посланици в играта - Father Visitor. Като пратеник на Папата, той ще може безотказно (под заплаха от отлъчване и схизма) да ви съюзи с всеки християнски Даймийо, спестявайки ви необходимостта да воювате с него. Освен това, ако се "сгъстите" с Христос, португалците ще ви снабдят и с огнестрелни оръжия. Срещу заплащане, разбира се.

За сметка на това обаче, ако останете в лоното на будизма, ще можете да си запазите страховитите Шао-лински монаси. Освен това ще разчитате и на Гейшата като ненадминат дипломат и шпионин. Въпреки че, като си говорим за емисари и дипломати, не трябва да забравяме, че една от причините да има нинджи и наемни убийци в играта, са именно те. А що се отнася до барута, 18 години по-късно ще можете да си го купувате от холандците. Естествено тези 18 години могат да се окажат "точно ония 18 години"..., но това предстои да се разбере.

Ако написаното до момента ви е накарало да очаквате с трепет още едно заглавие, ето ви набързо още няколко подробности, които да затвърдят впечатленията ви.

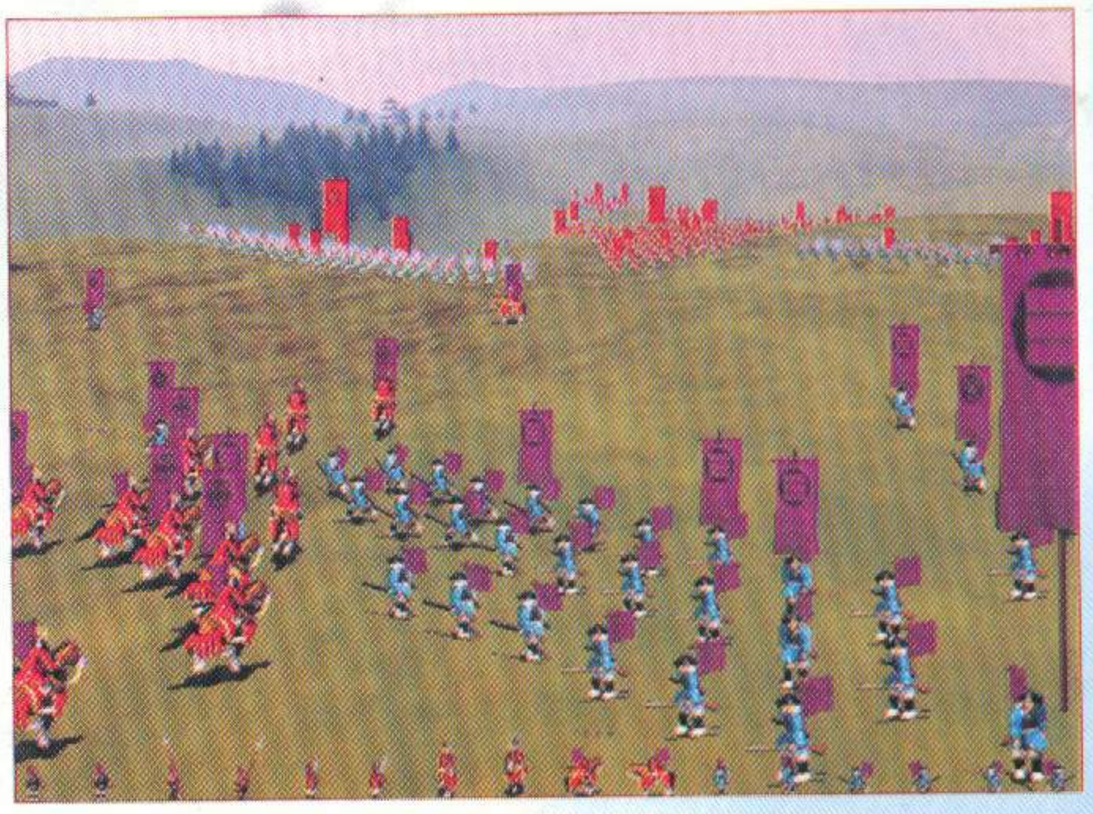
Engine-ът на играта ще е уникален. Ще може да изобрази безпрецедентно количество единици - около 5000, като освен тях ще виждате разни предмети, замъци, мостове, гори, храсталаци и прочие. Не, това няма да е за сметка на графиката. Очаква се в това отношение играта напълно да ни задоволи. Ще видите ефекти от наистина добро ниво - детайлизиран терен с растителност, диви животни, ще имате възможност да се насладите на разни природни явления като мъгла, дъжд, сняг, гръмотевици, вятър..., е вятъра няма да го видите, ама поне ще го видите как яко клати ;-). Говори се за тотална детайлност на отделните unit-и, както и за това, че в блоковете всеки Войник ще има отделни движения, а няма да крачи в дразнещ синхрон с останалите.

Това, за което най-много се говори обаче, е ИИ (Изкуствения Интелект). Щял да бъде нова крачка към съвършенството и така нататък. Не че се връзвам на всичко, което се пише и казва за игрите, но този път много се надявам, поне, част от нещата, да се окажат верни.

Например това, че ще бъдат заложени алгоритми за обучение на ИИ-то, така че той да се нагажда към стила ви на игра, да се учи от грешките си, да бъде гъвкав и да променя стратегията си. Ако види, че губи битката, ще оттегля хората си и ще ви нападне на следващия ден или ще се опита да си набави подкрепления или пък нов съюзник! Тоест ще работи синхронно и в двете части на играта. Че няма да има издънки от рода на загубили се по картата единици, мъчещи се цяла вечност да стигнат от А до Б, или дремещи такива, докато врагът ги отстрелва отдалеч. Че компютърния опонент ще използва основни правила от Великата книга на Сън Цу "Изкуството на войната".

А в заключение, освен това, че играта ще има и мултиплеър с възможност за игра в мрежа (LAN) и в Интернет по модем и на специално пригоден сървър ще добавя само още едно: молитвата си към боговете, най-после да получим играта, която ще ни даде всичко онова, което предварително сме очаквали от нея.

Амин!



автор: WHISPER

POOL OF RADIANCE II:

RUINS OF MYTH DRANNOR

"Говори се, че Езерото дарява неземни сили на достойните и ужасяващ край на недостойните. Според легендата човек може да пие от него, да се изкъпе в него или да хвърли монета и да си пожелае нещо. Много са историите за хора, натъкнали се случайно на Езерото, вследствие на което се сдобили с тайнствена мощ ... или намерили края си в адски мъки. Способностите на Езерото се определят от душата и същността на този, който иска да черпи от силата му."

През 1988 година тези енигматични думи грабнаха въображението на феновете на ролевите игри по цял свят, та дори и тук, в малка България. Фирмата с подвеждащо име Strategic Simulations, Incorporated току ще бе завършила първата си компютърна ролева игра Pool of Radiance. В онази далечна година се роди една легенда.

Играта предлагаше на феновете "невероятна 3D перспектива, авангардна графика, великолепна история, множество чудовища и магически предмети". Много почитатели на ролевите игри се обърнаха към компютрите, за да се възползват от новите възможности за практикуване на любимото си удоволствие. Успехът на Pool of Radiance беше много голям, вследствие на което последваха още 12 игри в света на Forgotten Realms. И до ден днешен много хора смятат, че първите четири заглавия на SSI, известни като "The Gold Box" (Pool of Radiance, The Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades и Pool of Darkness) са най-добрите ролеви игри за всички времена.

Тук искам да направя кратко лирично отклонение - напоследък става все по-трудно за мен да пиша статии за подобен род игри. Причината за това е много проста - в България хората, които знаят какво е Ролева Игра (в истинския смисъл на думата), AD&D, Forgotten Realms и т.н са много малко. Опасявам се, че много от читателите няма да могат да вникнат достатъчно в това което пиша, поради този непростим пропуск в образованието. Скъпи приятели, проблемът не е във Вас, а в нашето малко странно общество, което незнайно защо е отворено към всякакви налудничави и странни идеи и продукти на американската култура, но не и до едно от най-значимите му (според мен) постижения- а именно ролевите игри. Досега в България няма издадени такива, не съм видял и преведена книга от световно известната и превърнала се вече в легендарна поредица Forgotten Realms - на "Славейков" можете да намерите всякакви сурогати и боклуци с щампа USA, но истинските неща ги няма. А вие сами виждате колко по-популярни стават компютърните ролеви игри и как много голяма част от тях са базирани на безсмъртните правила на Advanced Dungeons & Dragons и на света на Forgotten Realms. Трудно ми е да пиша за неща, които за повечето Вас не носят никакво значение и са лишени от смисъл. Това не означава, че няма да го правя - напротив! На хоризонта се задава такава ролева вълна, че направо свят ми се завива! Дори смятам, че няма да прозвучи много претенциозно ако кажа, че 2000-та година ще бъде под знака на RPG. Забравете онази моя статия за 1999-та, и без това едни от най-добрите заглавия бяха отложени за тази година.







Изприказвах всички тези приказки с една единствена цел - искам да знам трудни ли са смилане тези статии? Ако да, ще намеря нов начин за излагане на информацията. Единствената ни цел (на GW) е да Ви информираме за новостите и хубостите в света на компютърните игри и в никакъв случай не искаме да Ви караме да се мъчите да проумеете "какво аджеба пише тоя" или "какво по дяволите значи това"! Ще Ви помоля да драснете по няколко реда до редакцията и да кажете какво мислите по този въпрос, за да можем да Ви бъдем максимално полезни (и приятни).

След като се застраховах (хехехе), можем да продължим с изложението. Така... След като изтече договорът на SSI с TSR (държащи правата на AD&D), "бащите на ролевите игри" се насочиха към попрището на военни и стратегически заглавия, където също пожънаха доста успехи. Но ето, че настана време, време разделно. Очевидно огромния успех на ролевите игри през последните две години е подтикнал SSI и TSR отново да се съберат и да се опитат да стъпят здраво на пазара на компютърни-те RPG. И както изглежда, първият им

опит е обречен на успех!
Историята на Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor се върти отново около град New Phlan, който беше център на старите приключения. Няма място, за да ви разкажа за какво ставаше дума в тях, но какво да се прави. След края



на събитията, описани в Pool of Darkness, изглежда всичко е тихо и спокойно в New Phlan (доколкото думите тихо и спокойно означават нещо в света на Forgotten Realms). Отскоро обаче Езерото отново показва признаци на активност - слухове се носят за възкръснали мъртви, върнати към живот от мощта му. За да се предпази града, а и целия свят, от потенциална нова заплаха, вездесъщия Elminster (един от най-могъщите магьосници в света на Forgotten Realms, най-мъдрия сред хората, защитник на доброто) свиква група от авантюристи, които



трябва да проверят какво е нарушило покоя на Езерото. Малко след като са изпратени към развалините на Myth Drannor изчезва магическата връзка между тях и Elminster. Обезпокоен, Великия маг повиква теб, играчът, да отидеш и да провериш какво става с първата група и да им помогнеш да изпълнят задачата си. Преминавайки през магически портал, вие навлизате в мрачния и носещ полъха на опасност свят на Myth Drannor - някога един от най-могъщите градове, а сега прокълнато място, обитавано от нечисти сили. В мига в който стъпвате на черната земя виждате в краката си труповете на предишната група - мъртви до един. Оттук започва вашето приключение, а предполагам сами се сещате горе-долу за какво става дума - да откриете кой или какво стои зад всичко това и да сложите край на опасността.
Както си му е редът в ролевите игри (поне в повечето де) в началото ще трябва да си създадете герой или в случая на Pool II герои. По принцип ще можете да управлявате до 6 персонажа, като първите 4 можете да си ги създадете сам в началото на приключението. Макар и да няма все още конкретна информация по въпроса, предполага се че ще можете да започнете с 1, 2, 3 или 4 героя, както вие прецените. Останалите свободни места в групата ви ще бъдат заети от NPC-та (non-player characters, управлявани от компютъра персонажи), който ще трябва да убедите да се присъединят към каузата ви (в мига, в който това стане факт, те автоматично се превръщат в PC-та или управлявани от играча, т.е. вас, персонажи). Тъй като пичовете от Stormfront Studios, разработващи играта, са решили да бъдат една крачка напред пред конкуренцията, те, подобно на Bioware с Neverwinter Nights, са се спрели на 3-тата ревизия на правилата на AD&D, която официално ще излезе някъде към есента на тази година. Тези правила ще внесат доста промени в ролевите системи на AD&D, но това което нас ни интересува повече е какво точно влияние ще окаже това на компютърните игри, базирани на тези правила. В случая с Pool of Radiance II важното е наличието на новата раса Half-Orc, както и някой други изненади, който разработчиците пазят в тайна. Тук искам да отбележа, че тъй като има все още доста време до излизането на 3-та ревизия на AD&D, а момчетата от Stormfront работят директно със създателите ѝ от Wizards of The Coast, в края на годината, когато трябва да се появи Pool II, почти сигурно ще видим неща, за пръв път излизащи в компютърна ролева игра. Единственото притеснение на този етап е, че водещия дизайнер Chuck Yager и неговия екип по все още неясни причини са решили да изключат от играта две от познатите ни раси, а именно Half-Elf и Gnome, и един от най-любимите играли класове - Paladin-ът. В момента се водят много разгорещени спорове на форума на Pool 2 между играчите и дизайнерите, като засега господин Yager не отстъпва от позицията си, но и това евентуално ще стане (много сме, силни сме).
Както ще видите от снимките на страниците на списанието, играта ще използва познатата ни от Baldur's Gate ?-и перспектива или както още и казват изометрична. За нуждите на Pool 2 е разработен съвсем нов engine, който да може да реализира идеите на разработчиците за тази игра. По-



добно на BG и тук фонът ще е изграден от високо детайлни 2D рендъри. За разлика от BG обаче, желанието на пичовете от Stormfront е да направят тази игра първото истински интерактивно RPG. Както казва Chuck Yager в едно интервю "идеята е абсолютно всички предмети и обекти в играта да могат да се използват по един или друг начин и да бъде възможно да им се въздейства". Какво означава това? Да речем виждате някаква бележка да виси на полюлея над главата ви. Какво правите вие? Ами много просто - придърпвате си едно столче, качвате се на него и си взимате бележката! Друг пример - чувате зад вратата тежките стъпки на приближаващата се дворцова охрана, а ви трябва малко време докато успеете да откриете тайния изход! Както си му е редът в такива случаи премествате тежкия оръжеен шкаф (ракла за дрехи, гардероб, кухненски шкаф - каквото има подръка) и затискате вратата! Това ще ви спечели скъпоценните секунди, нужни за бягството. Благодарение на възможността за взаимодействие с околната среда ще можете например

да се покатерите на маса и да се биете оттам, като това ще Ви носи съответни бонуси и предимства срещу противника. От тези няколко изречения би трябвало да Ви стана ясно за какво иде дума тук. До каква степен на интерактивност ще достигнат разработчиците само времето ще покаже, но дори и това звучи много обещаващо.

Самите герои, както и създанията в играта ще бъдат 3D моделирани обекти. По-интересното в случая е, че те няма да бъдат изградени от ръбати полигони или от плоски sprite-чета, а ще бъдат моделирани на ръка обекти. Всъщност сами можете да видите за какво говоря на снимките в статията. В сравнение с образите от BG, тези в Pool of Radiance II ще изглеждат като гигантчета, но в това няма нищо лошо! Самия engine е направен така, че да може да изобразява персонажи, заемащи до 1/3 от екранната площ!



Представете си само какви противници ще срещате! Всъщност едно от най-силните създания в играта можете да видите на снимката по надолу - това е Bone Dracon, който както виждате е около 30-тина пъти по-голям от намиращия се пред него герой.

Тук трябва да отбележа още една особеност на engine-а на Pool II, а именно възможността да се комбинират различни движения в реално време. Това означава, че например Вашия Варварин може докато тича да извади меча си и да замахне към приближаващия се противник. В повечето игри всяко движение на даден компютърен образ се рендерира предварително и се "прикачва" съм съответния персонаж. Това обаче ограничава броя на възможните движения, тъй като самия процес по рендърването им е доста дълъг, а и ако трябва предварително да се запишат много на брой различни движения за много на брой различни персонажи (герои, NPC-та, чудовища), то съответната игра, сигурно ще трябва да излезе на десетина диска и ще иска доста мощна машина.

Та технологията, използвана от Stormfront позволява всички движения на образите да се интерполират или грубо казано да се генерират случайно в зависимост от ситуацията. Това предоставя в ръцете на дизайнерите теоретично неограничени възможности. Така например може да има ситуация, при която героите минавайки в подножието на планина, да станат жертва на лавина. Чрез engine-а на Pool II тази ситуация ще може да се онагледи по-доста реалистичен начин, чрез различни реакции на персонажите - някои ще се хвърлят на земята, други ще отскочат на страни, трети ще побягнат към най-близкото укритие и т.н. Всяка раса и всеки клас ще бъдат анимирани с характерни за тях движение, така че не очаквайте джуджето и варварина да тичат по един и същ начин.

На този етап е заложено героите да могат да стигат до 16-то ниво, което е много според стандартите на AD&D. Това обаче е обект на промяна (както и доста от другите елементи на играта), тъй като преди няколко месеца, когато беше обявена играта, информацията беше, че максимумът ще бъде 13-то ниво. Говори се, че магьосниците ще имат достъп до 8-мо ниво магии.

В този ред на мисли над 100 магии ще бъдат на разположение на играчите, като селекцията ще бъде както от старите (2-та ревизия), така и от новите, невиждани и нечувани досега заклинания от 3-тата ревизия. Същото важи и за чудовищата - засега се знае със сигурност за 30 основни модела на познати и непознати твари, всеки със своите особености и разновидности. Множество магически предмети, артефакти и оръжия ще бъдат в помощ на играчите докато се опитват да разрешат мистерията на Myth Drannor.

Битките в играта ще бъдат реализирани по малко по-специфичен начин, който обаче няма да е непознат на старите ролеви играчи. Всеки герой ще има показател Initiative или на български Инициатива, който ще определя колко бързо може да извърши дадено действие. По време на бой този с най-висока Инициатива действа пръв (атакува, прави магия и т.н), след това идва ред на останалите. Това обаче не означава, че първо играят нашите пък после лошите и обратно. Тук искам да отбележа, че единиците с много висок показател Инициатива ще могат да атакуват два, че и повече пъти преди да дойде редът на някои с много ниска Инициатива.



Все още много малко се знае за multiplayer-плановете на разрабочиците за Pool of Radiance II. Единственото което се знае на този етап е, че играта в мрежа е сериозно залегнала в плановете на Stormfront и за нея се предвижда да предлага доста по-различно от соловата игра преживяване.

SSI предусещат, че държат перла в ръцете си и затова не са много словоохотливи що се отнася до някакви конкретни подробности около играта. Смея да твърдя, че това е една от най-обширните статии до този момент, писани където и да било за това заглавие. Ние от Workshop-а смятаме, че това ще бъде една от най-големите изненади през следващата година, затова ще следим внимателно постъпващата нова информация за Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor и когато съберем достатъчно нов и качествен материал, ще направим още едно материалче. Предполагам, че през следващите няколко месеца ще се вдигне много шум около това заглавие, така че скоро време очаквайте продължение на тази история. Самата игра се предвижда да излезе някъде през зимата на 2000-та година.



Baldur's Gate 2

aBTop: WHISPER

Преди около месец, на грандиозно парти в Сиатъл, Bioware обявиха че са започнали работа върху Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. Дори и да не сте почитатели на ролевия жанр, се съмнявам, че не сте чули нищо за Baldur's Gate. Най-добрата ролева игра за 1998 година, отстъпила само на Half-Life за игра на годината, е една от най-добрите класически RPG за всички времена. Тя успя да извади славния жанр от гетото на забвението (и грозната графика) и го изстреля в орбита. Съвсем спокойно мога да кажа, че Baldur's Gate беше животоспасяващото хапче за ролевите игри - нещо повече. Това заглавие постави началото на небивал за последните години бум в света на RPG. Мисля че няма да излъжа ако кажа, че никога досега бъдещето на любимият ми жанр не е изглеждало толкова розово (кърваво розово, хехе).

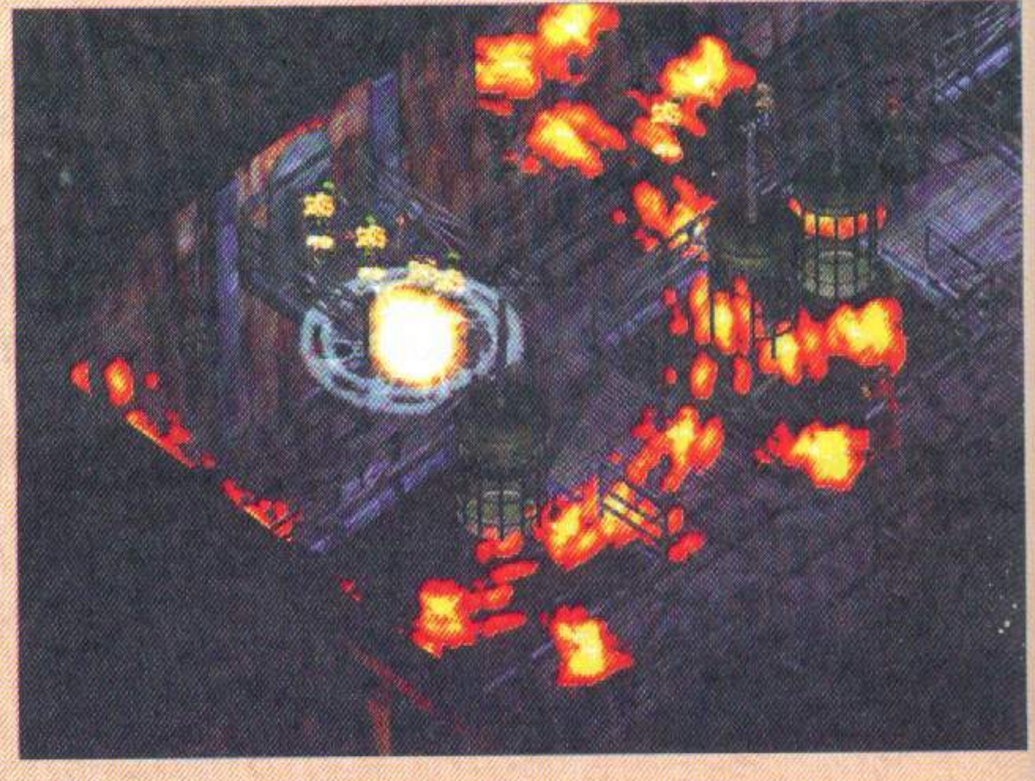
Съвсем логично след излизането на Baldur's Gate на гребена на ролевата вълна се откроиха създателите на играта - BioWare Studios. Те заедно с колегите си от Black Isle (и двете фирми са под шапката на Interplay) се обособиха като флагмани в ролевия свят - Fallout, Fallout 2, Baldur's Gate, Tales of the Sword Coast, току що появилата се Planescape: Torment, както и предстоящите Icewind Dale, Neverwinter Nights и Baldur's Gate 2 потвърждават това становище. На следващите страници ще хвърля един предварителен поглед на една от най-очакваните игри за 2000 година! Shadows of Amn ще използва познатия ни от първата игра engine, но с многобройни подобрения.



Докато Baldur's Gate поддържаше резолюция от само 640X480, то в следствие на преработването на Infinity Engine-а, BG II ще предлага доста по-приемливата 800X600. Като цяло играта си остава 2D, но вече са добавени доста 3D ефекти, основно за магиите и fog of war. На играчите ще им бъде предложена опцията за 3D поддръжка или за стандартното 2D. При първата те ще могат да се насладят на много по-красива графика и по-бърза игра, докато за тези които нямат ускорител остава втората възможност. Някои от магическите ефекти са направо зашеметяващи, а за fog of war се говори, че ще бъде като истинска мъгла и ще се стеле по екрана по абсолютно реалистичен начин! Не ме разбирайте неправилно, но ако все още си нямате добър 3D ускорител, за ваше добро е да набавите в близките месеци.

При последното преброяване в Baldur's Gate бяха установени 108 420 кадъра анимация за всички персонажи, герои и гадини в играта. За втората част момчетата от Bioware предвиждат нови 171 000 кадъра анимация, с цел по-гладки и реалистични движения! А това не включва неща като анимирана вода, развяващи се знамена и други подобни анимирани обекти. Самите герои ще бъдат много по-детайлно



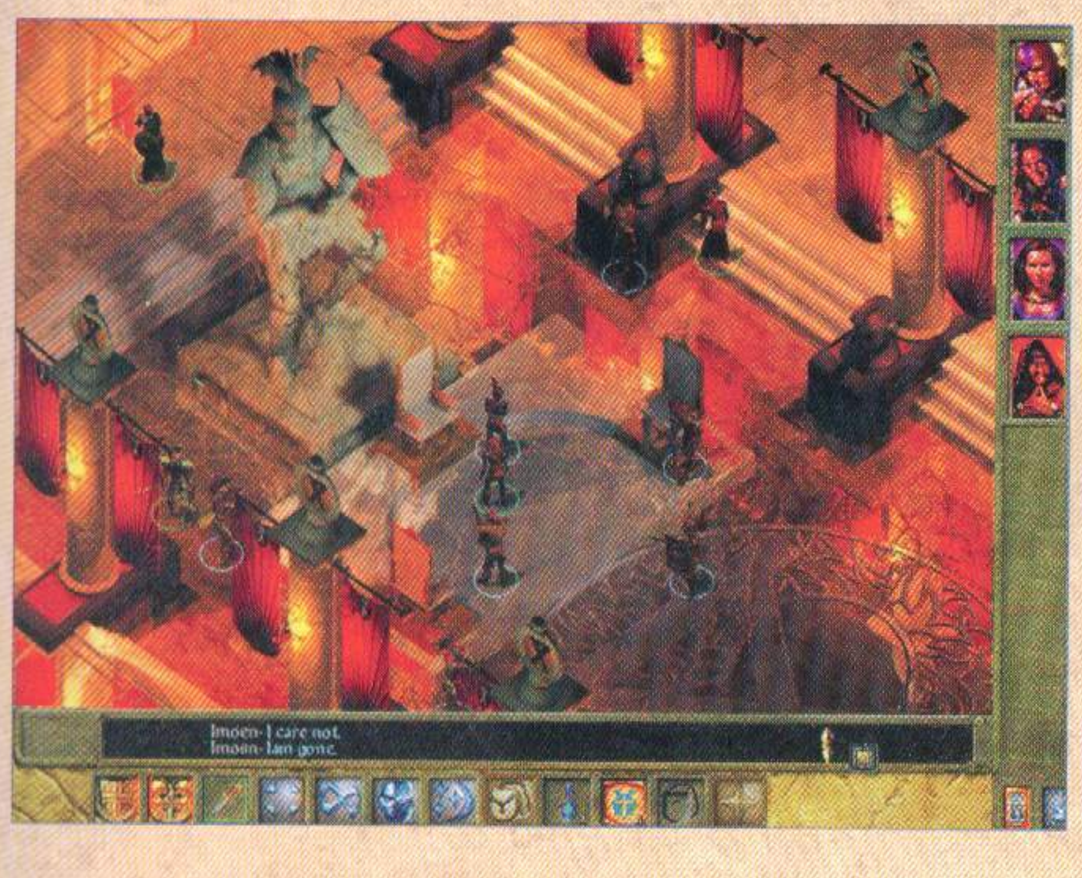


производител: Bioware разпространител: Bioware излиза: есен 2000 интернет: www.bioware.com

нарисувани. Една от големите слабости на BG беше безумния pathfinding на персонажите - често се случваше групата ви от 6 героя да се замотае на едно място, докато всеки си намери мястото в дадената формация. Най-често се случваше да започнат големи заобикаляния, който губеха ценно време и много често се оказваха фатални. Сега вече ще бъде приложена нова система, а именно когато даден персонаж иска да премине пред друг, втория се премества малко настрани, първия минава и втория се връща на мястото си. Това е само един аспект на новия алгоритъм за движение, разработван от Bioware, останалите подробности засега се пазят в тайна.

Друга голяма новост ще бъде в интерфейсът на играта. Оставяме настрана самия му външен вид, който ще бъде променен от познатия ни сив цвят и орнаментация в кафеникъв с Византийска "архитектура". По важното е, че вече играчите ще могат да скриват и трите панела от интерфейса - левия, десния и долния - в каквато си искат комбинация. Едва ли трябва да ви обяснявам колко по различно ще изглежда играта, ако целия интерфейс е прибран и е пусната на 800X600! Ако играете с прибран интерфейс, при всяко паузиране на играта той ще се появява за ваше удобство. Вече на екрана ще има бутон Rest, който в предишната част беше доста добре замаскиран. Една много полезна новост е и възможността да се следят жизнените точки на персонажите и създанията. Когато маркирате даден герой и натиснете TAB ще видите колко от колко живот има. Подобно е при гадините, само че там няма да се вижда цифрова означение, а информацията ще бъде поднасяна с обяснения от рода на "тежко ранен" или "почти мъртъв". Когато е активирана паузата, при натискането на TAB ще излизат жизнените точки на цялата ви група.

Автоматичната карта в BG II ще бъде като картата на света и на отделните области в BG. Но и тук има няколко промени. Вече ще можете да слагате коментари на всяка карта - натискате с мишката върху дадено място и излиза прозорче, в което пишете някакъв коментар. Като приключите с писането, прозорчето се затваря и на негово място се появява знаменце. След това можете да видите какво сте писали като натиснете два пъти с мишката върху байрачето. Тази нова възможност е от изключителна важност за игра от подобен калибър, тъй като ще помогне на играчите да се ориентират много по-добре из огромния свят на BG II. Освен това ще можете да се придвижвате измежду посетени вече от вас локали моментално (времето, което отнема пътуването автоматично ще се изчислява).





Подобно възможност за ваши бележки е предвидена и за дневника ви, който също е доста променен и на този етап е разделен на четири отдела: активни куестове, изпълнени куестове, важни за развитието на историята бележки и коментари на играча.

Промени има и в инвентара на героите. Ако си спомняте в BG един от основните ви източници на пари бяха намираните по време на акция скъпоценни камъни. Това беше много хубаво, но същите тези камъни заемаха страшно много пространство във ограничените ви полета от инвентара. Момчетата от Bioware са помислили върху този проблем и са предвидили специална торба, в която ще можете да прибирате всички скъпоценни камъни които намирате по време на приключенията ви. След това като отидете при някой търговец просто му продавате цялата торба и той ви дава пари за всички камъни наведнъж. Е, тук има и малка уловка - сложите ли скъпоценността в торбата, вече няма вадене. Говори се и за промяна в начина на съхраняване на стрели и други амуниции, с цел да не трябва непрекъснато да се правят размествания и да се освобождават места в инвентара. Много съществена промяна има при пазаруването от местните търговци. В BG стоката в магазините си беше винаги същата, като единствената промяна внасяха продаваните от вас предмети. Сега вече наличностите на търговците ще се обновяват с течение на времето, като колкото повече се издигате в ниво, толкова по-добра стока ще можете да намирате в магазините.

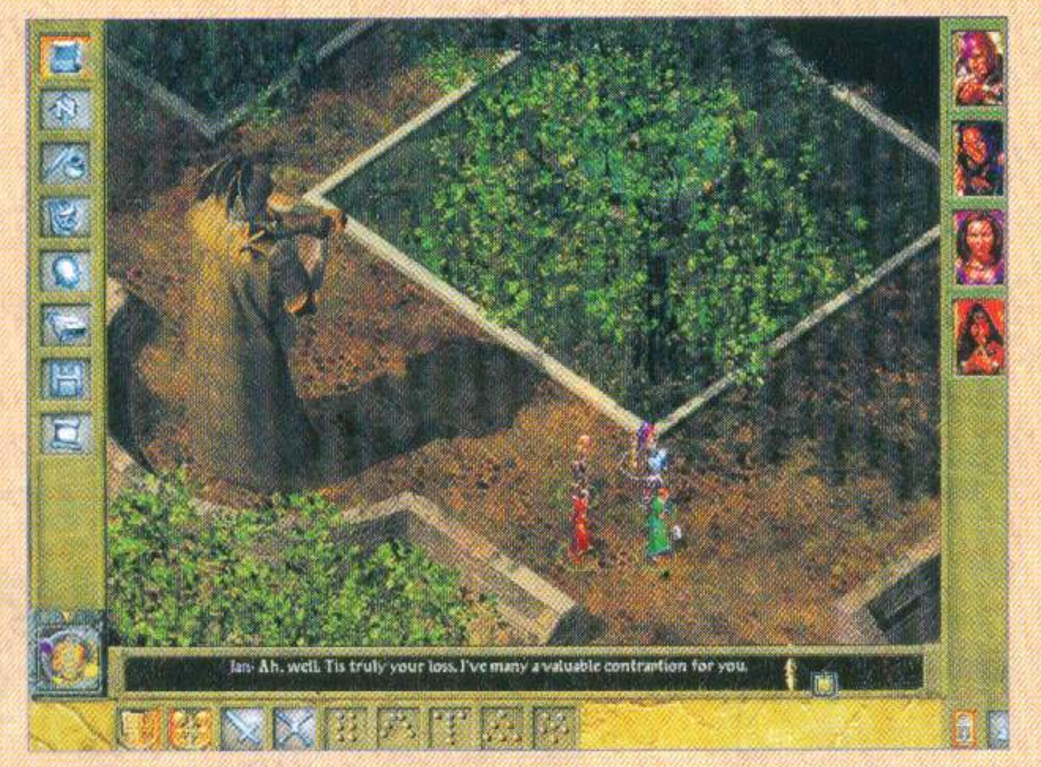
Много съществени промени ще има и в системата с "топлите клавиши" (както с умиление ги нарича колегата Chopper4o). Вече ще можете да дефинирате различни клавиши за извършване на различни действия с едно и също оръжие. Така например ще имате клавиш, посредством който лъка ви стреля с нормални стрели и друг клавиш, чрез който ще стреляте да речем огнени стрели. Или пък ще имате клавиш, чрез който ще използвате камата си за близък бой и друг, чрез който ще можете да хвърляте камата си. Естествено, ще можете да дефинирате и клавиши за любимите си магии.

След като се разчу, че Bioware работи върху продължението на Baldur's Gate, по разните ролеви форуми започнаха обсъждания на различни предложения и идеи за това какво ново трябва да има в играта. В общи линии три бяха най-често обсъжданите въпроси - "Ще могат ли да тичат героите?", "Ще могат ли да яздят коне?", "Ще могат ли да се катерят по стени?". За мое голямо съжаление отговорът и на трите въпроса е не, като причините са свързани с възможни нарушения на баланса на играта (според AD&D ако не се лъжа само крадците могат да се катерят по стени), мно

го нови кадри анимация, който ще натоварят допълнително и без това не малките системни изисквания и др. Все пак може би е хубаво да спомена, че като цяло е увеличена скоростта на играта с 50% в сравнение с първата част.

Може би най-голямата промяна в играта е свързана със създаването на героя ви. Първо ще спомена, че Shadows of Amn ще използва старата 2-ра ревизия на правилата за Advanced Dungeons & Dragons, който обаче са малко разширени с някои от постановките от 3-тата ревизия. Освен познатите ни от първата игра Human, Elf, Half-Elf, Dwarf, Gnome и Halfling вече ще можете да изберете да играете и с Half-Orc. Засега предвидените класове са същите като в Baldur's Gate - Fighter, Paladin, Ranger, Wizard, Cleric, Druid, Thief и Bard. На форума на Bioware дизайнерите на играта заявиха, че е възможно да бъдат добавени нови класове като Monk например, ако има достатъчно интерес от страна на феновете и, естествено ако остане време. Това обаче, което е различно в Shadows of Amn при създаването на герой е възможността след като изберете какъв клас ще бъде той да го "дооформите" допълнително чрез избиране на някой от нововъведените подкласове. На този етап са известни следните комбинации от класове и подкласове: Fighter (Berserker, Wizardslayer, Kensai), Ranger (Feralan, Beastmaster, Stalker), Paladin (Cavalier, Inquisitor, Undead Slayer), Cleric (Priest of Talos, Priest of Lathander, Priest of Helm), Druid (Shapeshifter, Totemic Druid, Beast Friend), Mage (8 специализирани магьосници, както в Baldur's Gate), Thief (Assassin, Swashbuckler, Bounty Hunter) и Bard (Blade, Jester, Skald). Всеки един от подкласовете ще има съответно плюсове и минуси, като играчът сам ще трябва да прецени кой вариант най-добре пасва на стила му на игра. Ако не искате да избирате подклас можете да играете със стандартния клас, като това от своя страна ви дава възможност да развиете героя си в повече от един клас (Fighter/Thief, Fighter/Thief/Mage и др.). Ако сте избрали някой подклас, например Fighter/Berserker не можете да развиете повече от един нов клас, като за него не можете да избирате подклас.

Една много важна подробност - при създаването на герой, той ще започва с опит 89 000 точки, колкото беше и таваньт в Baldur's Gate. Нивото на "новобранеца" ще се определя от избрания клас, като за ед-







жение на първата игра - и като история, и като място на действието (Sword Coast), дори и като персонажи (за тях след малко). А това означава, че ще можете да използвате героя си от Baldur's Gate и Tales of the Sword Coast! Тъй като има някои промени (подкласове и др.), при "импортването" на стария ви персонаж ще можете да промените класа му и да изберете ако искате подклас, но героя ви си запазва показателите от предните игри, дори и да са над 18. Всеки прехвърлен от Baldur's Gate герой ще започва с 89 000 точки опит и достигнатото в играта ниво. И тук има една хитринка - всеки, който е играл Tales of Sword Coast и прехвърли героя си в Shadows of Amn, ще бъде щедро възнаграден, тъй като ще може да запази опита си, натрупан в expansion pack-а, където имаше таван от 161 000 точки! Тъй като един от въпросите, който най-много вълнуват играчите е дали ще има таван на опита и в Shadows of Amn, аз се постарах да потърся отговор на този въпрос. Ами той е "Да, ще има" - ни повече, ни по-малко от 2 950 000 точки! Ето и какви са за момента максималните нива, които ще може да достигне всеки клас при този таван на опита - Fighter - 19, Paladin - 17, Ranger - 17, Wizard - 17, Cleric - 21, Druid - 14, Thief - 23, Bard - 23. Това е предварителна информация, като е напълно възможно до излизането на играта нещата да се променят.

Подобно на BG, и в продължението ще имате множество възможности за индивидуализиране на героя ви - цвят на кожата, комплект звуци, цвят на облеклото и т.н. За разлика от първата игра всички тези компоненти са много разнообразени и разширени. Например вече при избиране на персонаж, ще получавате по 5, а не по 3 различни възклицания.

Промени има и в уменията на персонажите. Вече вместо да специализирате в групи оръжия, както беше в BG (боздугани, брадви и т.н.), всяко отделно оръжие ще трябва да бъде изучавано отделно - например "long sword" вместо всички "large swords". Освен това са въведени и бойни стилове, от които можете да избирате - one-handed weapons, two-handed weapons, brawling и two-weapon. Първият е за водене на бой с оръжия за една ръка (къси мечове, дълги мечове, ножове, боздугани и др), втория е за бой с оръжия за две ръце (алебарди, тояги, гигантските

нокласовите персонажи то е както следва: Fighter - 7, Paladin - 7, Ranger - 7, Wizard - 7, Cleric - 7, Druid - 8, Thief - 8, Bard - 8. Това странно на пръв поглед решение на пичовете от Bioware е съвсем оправдано, тъй като тази игра е абсолютно продъл-

мечове и брадви и др.), третия е за водене на бой с голи ръце и последния е за използване на две "еднoръчни оръжия" във всяка ръка.
Някои умения са променени, като например Stealth е разбито на Hide in Shadows и Move Silently. Добавени са и някои нови умения - крадците вече могат да използват Set Traps и Detect Illusions. Една много важна промяна е направена при магическата устойчивост на персонажите! Ако си спомняте в първата игра например не можехте да лекувате някои членове на групата си, защото те бяха устойчиви на магия, което беше доста дразнещо. Сега се предвижда имунизациите на персонажите ви да се отнасят само към нападателни магии, направени срещу тях от противникови персонажи, а не към дефанзивни магии, правени от вас, като например Heal или Haste.
Героят, който си създадете в началото на играта или прехвърлите от предишните игри, след като мине 9-то ниво ще му бъде предложен много труден куест, наградата за изпълнението на който ще бъде възможност да притежава собствено имение. Това имение ще бъде различно за различните класове (замък за Fighter-а, магическа кула за Wizard-а, храм за Cleric-а и т.н.) същото се отнася и за куестовете за получаването му. След като веднъж влезе във владение, играчът ще трябва периодично да посещава имението си, за да го управлява. Това включва разпореждане с подчинените кой какви задачи ще върши, кой за какво ще се грижи и т.н. В замяна ще получавате информация, пари и други екстри. Например Cleric-а що владее Храм, за който трябва да се грижи. В замяна на това ще получи от боговете специални умения, до който иначе не би имал достъп! Ако не се грижите за владението си, рискувате да го загубите било в следствие на бунт на слугите ви, божи гняв или нещо друго.
Shadows of Amn ще предложи на играчите над 170 нови магии, които добавени към 130-те от BG образуват може би най-големия магически арсенал, имплементиран (нова дума) досега в компютърна игра. В това число се включват и магии от 7-мо ниво за Clerics и 9-ти ниво за Wizards, които са най-мощните според правилата на AD&D. Тъй като таванът на опита няма да позволи магьосниците да се изкачат до достатъчно високо ниво, най-мощните магии няма да бъдат достъпни за тях от магическата им книга, а само чрез свитъци.
Стотици нови предмети ще бъдат вмъкнати в играта, включващи Holy Avenger за Паладина, Figurines of Wondrous Power и Staff of the Magi. Няма да има магически книги както в първата игра, както и каквито и да било други предмети, които увеличават перманентно основните показатели на героите. Това решение е взето вследствие на многото злоупотреби с подобни предмети в Baldur's Gate. Много нови оръжия ще имат на разположението героите ви, като засега се споменават katana, wakizashi, blazkjack, hand-crossbow.
Огромно разнообразие има и при гадините. Броя на създанията е над 130, два пъти повече от BG. Едно от подобренията в engine-а на играта бе свързано с възможността за поддръжка на по-големи битмапи (в случая 5121x512 пиксела), което позволява и по-голям размер на създанията. Дори има възможност на обединяване на няколко битмапа за създаване на изключително внушителни противници. Говори се за подобряване като цяло изкуствения интелект на създанията, като ще се наблегне на колективните атаки при битки с повече от един противник. Една интересна подробност - има идея някои класове да могат да си водят т.нар. фамилиари - например магьосниците ще могат да ползват услугите на имп-чета, а пък рейнджърите на някое диво животно.
За радост на ветераните от първата игра, някои от старите персонажи ще се завърнат в Shadows of Amn. Това са Imoen, Jaheira и Minsc (с Boo естествено), които ще могат да се присъединят към вас. Освен това с течение на играта ще се натъкнете и на Coran и Garrick, които обаче няма да станат част от екипа ви. Освен гореизброените потенциални ваши другари, в BG II ще има 12 персонажа, измежду които да избирате другарите си. На всеки един от тях се обръща особено внимание. Като начало ще спомена, че репликите на всеки един от потенциалните ви другари са повече отколкото на всичките 25 такива от BG! Освен това са предвидени и доста разнообразни "случайни" събития във взаимоотношенията между вашия герой и другарите му и между самите тях. Ще бъдем свидетели на любовни трепети, дребнави разпри и дори предателства. Когато решите да смените някой от групата, той вече няма да стои на мястото, където сте го оставили и да ви чака. Напротив ще ви обясни къде можете да го откриете, ако решите че ви е необходим. Дори е възможно впоследствие да не се съгласи отново да участва в екипа ви.
Както сами вижгате Baldur's gate II: Shadows of Amn отново вдига летвата пред конкуренцията. С многото си нововъдения, с предполагаемо игрално време повече от 150 часа и с интригуваща история (която още дълго време ще се пази в тайна) това заглавие има реални шансове да се нареди сред най-добрите игри през 2000-та година. По предварителни данни BG II е към 40-45% готова и се очаква да излезе към есента на тази година. А дотогава вадете дисковете на Baldur's Gate и започвайте да развивате героя си!





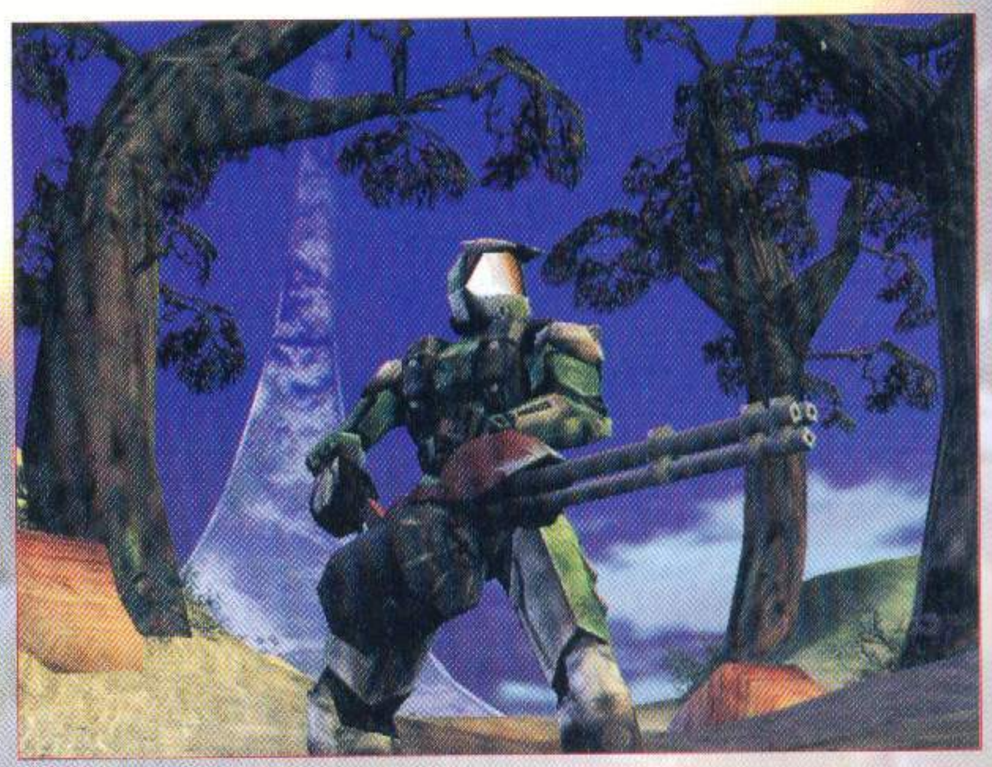


halo

Напоследък става все по-трудно някоя компютърна игра да изненада нас, издаващите специализирана медия в тази област. След като през ръцете ти са минали десетки и стотици заглавия, и си се запознал с плановете и идеите на поне още толкова, не е много лесно да бъдеш впечатлен от приказки и обещания! Много са игрите, който очакваме с нетърпение или играем с огромно удоволствие - Quake3, UT, Diablo 2, Black and White и др. Но тук не става въпрос просто да кажем "хм, тази игра изглежда или звучи обещаващо, задължително ще я играя" - не, тук говорим за нещо съвсем друго! Тук иде дума за онези изключително редки моменти в нашата работа (които ние ценим най-много), когато се натъкнем на някоя НАИСТИНА впечатляваща игра. Дами и господа, имам удоволствието да ви представя HALO - най-новия проект на създалите на Myth - Bungie.



Когато играта бе представена само за отбрани журналисти на тазгодишното E3, присъстващите на презентацията бяха задължени да не изнасят никаква информация за това заглавие до официалното му обявяване от фирмата. Появилите се мистериозни репортажи из мрежата за феноменална игра, разработвана от две години, подпалиха любопитството на много хора, включая наши милости. За съжаление, дори и след като Bungie официално обяви новия си продукт, почти никаква информация не бе предоставена за играта. Това не ни попречи, като хрътки надушили вече следата, да преобърнем Нет-а и специализираните източници в търсене на късчета и парченца информация, за да можем да ви предложим една сравнително завършена картина на играта, която, според нас, има потенциала да обере всички лаври през 2000-та година. Тази статия е резултат на три месечно упорито проучване.



Както си му е редът в моите статии, обикновено започвам с историята на разглежданата игра. И този път няма да нарушавам принципите си, но първо искам да направя кратко пояснение. В едно интервю водещия дизайнер и "духовен баща" на Halo, Jason Jones (създател на Marathon и Myth) спомена нещо за работата върху играта. В общи линии работния процес е разделен на три етапа - първо се разработва engine-а, след това се залага здраво над multiplayer-а, и чак след това идва ред на соловата игра. Тъй като едва на скоро работния процес навлезе във Втория етап, все още е малко трудно да се говори за single-play-я, но все пак можем да ви дадем някаква идея за историята.

Сюжетът е типично научно-фантастичен, със задължителното клише "лошите извънземни". Вие сте представители на човешката раса, която е изправена пред огромна опасност (за кой ли път) - извънземна цивилизация, известна като The Covenant (грубо казано, Съглашението) унищожава планета след планета по пътя си, и човешкия свят е следващата им спирка. За да се предотврати смъртта на милиарди е изпратена малка ударна група, чиято цел е да отвлече вниманието на настъпващата напаст от планета-майка. След серия от героични саможертви, остатъците от "примамката" се насочват към един от далечните краища на Галактиката, повличайки след себе си разярените нашественици. Преследването продължило до момента, в който хората се натъкнали на никому неизвестна и неотбелязана планета. Последвало аварийно кацане на наподобяващия тънка грива свят.

Въпреки, че не отговарял на познатите физически закони, пръстенът имал съвсем приемлива за хората атмосфера, различни климатични пояси (тундра, тропици и т.н.) и собствена флора и фауна. Остатъци от множество кораби, на които се натъкват "корабокрушенците", им навява мисълта, че те не са първите разумни същества, стъпили на този свят. Не след дълго се оказва, че самият пръстен крие в себе си тайна, която може да спаси или разруши човечеството, както и цялата галактика. А корабите на Covenant-а са наблизо.

В общи линии това е сцената, на която ще се развиват действията в Halo. Самият single-player няма да представлява поредица от линейни мисии. Ще имате задачи, който трябва да изпълните, но по какъв начин и в каква последователност, това всеки ще решава сам. Както казва г-н Jones, идеята на Bungie е с тази игра де се предостави абсолютна сво



Bungie излиза: Край На 2000 Интернет: www.bungie.com
производител и разпространител: Bungie

бода на действие на играчът, като се поставят само общи правила, а всичко останало да зависи от геймъра. Струва ми се, че Halo може да се окаже първата игра, която наистина да изпълни



в голяма степен едно подобно обещание. Че не може да бъде създадена игра, която да е в състояние да предвижда, симулира и реагира на всички прищевки на човешкия ум е факт, но Jason Jones и компания са решили да направят невъзможното, като за целта са се заели да опънат технологичните възможности до абсолютния максимум. Всяка задача ще може да бъде изпълнена по множество начини, като изборът е оставен на играчите, т.е. на Вас. Да речем трябва да превземете вражеско укрепление. Можете да тръгнете с малка група командоси, да се опитате да проникнете незабелязано и да избиете извънземните отвътре. Тук ще бъдете изправени пред нов избор - южната страна на вражеското укрепление опира о бреговете на езеро, на запад и север е обградено от гъста гора, която на изток постепенно преминава в тундра. Можете да се опитате чрез плуване да стигнете до южната (неохраняемата) страна, където да направите пробива. Или пък да се промъкнете през гъстите гори, тихичко да отстреляте охраната (ако въобще я откриете) със снайпера и да се вмъкнете вътре. А ако решите можете да създадете диверсия - няколко от Вас привличат вниманието и огъня на противника, докато останалата група се промъква вътре и разчиства района. Всички тези подходи (а това са само част от начините) запазват укреплението цяло и вие ще можете да го използвате при изпълнение на следващите си задачи. Но можете да използвате и по-силова тактика - натоварите се на няколко танка или джипа и щурмувате фронтално. Вярно, укреплението ще е в руини, но пък сте спестили време и можете да се насочите бързо към другите задачи. Светът на Halo съществува с или без Вас - както бездействието ви, така и действията ви оформят развитието на заобикалящия ви свят (и на историята). А оттук следва, че ще трябва добре да преценявате постъпките и решенията си. Нека да се върнем за малко към горния пример - вече сте се подготвили за атака на укреплението, но получавате съобщение от Ваши другари - докато са извършвали рутинен патрул са се натъкнали на противникова ударна група, която се движи в посока към вашия команден център. Тук отново ще трябва да Вземете решение - първо да превземете укреплението, което може да Ви бъде полезно впоследствие като преден пост или да се присъедините към другарите си и да организирате засада на врага. Ако решите да се включите в организирането на засадата, може би ще успеете да разбиете вражеската група, но при завръщането си ще намерите укреплението под пълна бойна готовност, което почти напълно отхвърля възможността за безшумно проникване и превземане отвътре. А можете да им кажете сами да се оправят, което евентуално да доведе дори до тяхната смърт, или пък да ги инструктирате само да следят противниковата група и да предупредят командния център за приближаващата опасност. Както виждате пътищата и подходите са много, а вие трябва да прецените към кой от тях да се насочите!



Възможностите на разработения от Bungie engine са направо потресаващи. Програмистите са се постарали да създадат максимално реалистична обстановка със съответните й физични закони. Всеки пиксел на екрана ще се "държи" по начин, по който се държи всеки обект от реалността - ще отразява светлина, ще хвърля сянка, ще се подчинява на гравитационните и атмосферни условия и т.н. До какво ще доведе това? Ами до пушек, който се движи по посока на духащия вятър; огън, който падащия дъжд ще потушава; хвърчащи камъчета изпод колелата на машините; облачета прах след стъпките на Войниците; изхвърчащи гилзи от картечницата ви, които по най-истински начин отскачат от разни повърхности и остават там, където паднат, до края на мисията; трупове или части от тела, оставащи на земята докато бъдат преместени или докато се разложат; следи в снега и още, и още... Теренът ще бъде абсолютно деформируем - хвърлената граната ще образува малък кратер, който след това може да се използва за прикритие. За моделирането на всички персонажи и създания в играта е използвана нова технология с могъщественото име "Inverse Kinematics", която позволява генериране и изобразяване на всякакви движения в реално време! Понятието Скелетна Анимация в Halo достига своя връх - тук всеки модел действително има в себе си скелет, всяко прешленче от който, си има собствена физика и отговаря на определени закони. Всяка част от тялото (глава, рамене, китки, колена, стъпала, кръст..., абе всичко) е независима от останалите и реагира по специфичен за нея начин на външно въздействие. Ефектът е изключително реалистичен и се запазва независимо от това дали моделът е легнал, клекнал или стои прав. За да се онагледят възможностите на engine-а, на щастливците, поканени на представянето на играта на тазгодишното E3, бе показано как един от пехотинците прави стойка на ръце! Няма да Ви казвам какви бяха реакциите на журналистите - то не беше "Ах", "Ау", "Бау", "Леле (на английски WOW)" и др. Веднага давам друго примерче - ако да речем Вашия герой се вози в джип и шофьорът натисне рязко спирачката, инерцията ще поднесе тялото му напред, точно както става в рекламите на въздушни възглавници. Самият джип при движение върху неравен терен ще се разтриса по убедителен начин, а ако свиете рязко шансът да се обърнете е доста голям. Според колегите от западните издания, присъствали на презентацията през май в Ел Ей, движението и поведението на джипа е по-добро и от най-добрите състезателни симулатори в момента на пазара. Сами си правете изводите. А, щях да пропусна - както може да се очаква след всичко казано до тук, когато закъсате с джипа, може да го избутате, за да го скриете или да го подкарате. Е, почти сигурно е че няма да можете да бутате танка, но пък с него ще можете да мачкате противникови



те пехотинци ала C&C.

Самите модели са толкова детайлно изработени, че направо не е за вярване. Всяко създание е облечено с минимум 2000 полигона, което комбинирано с гениалната система за генериране на движения, създава образи сякаш извадени от реалния свят. Engine-а на играта е така направен, че да може адекватно да скалира полигоните в зависимост от конкретните ситуации - можете да отдалечите камерата до така степен, че войниците да изглеждат като точки върху екрана, като техните полигони намаляват за сметка на тези на цялостната картина. Обратно, можете да приближите камерата дотолкова, че да видите индикатора за амуницииите на картечницата, при това толкова отчетливо и ясно, все едно че гледате снимка. Много съм любопитен как пичовете от Bungie ще решат най-големия проблем за всички third-person игри - разположението и движението на камерата, въпреки че при всичките тези магии дето прилагат едва ли има основание за притеснение. Но ще видим.

Все още няма информация що за стока ще бъдат извънземните. Единственото което се знае за тях е как изглеждат (вижте снимките) и какви оръжия използват. Тук трябва да спомена, че замисълът на пичовете от Bungie по отношение на оръжията е доста хитър - те са приели, че най-ефективните оръжия срещу дадена раса са тези, които самата тя използва. Това значи, че енергийните оръжия на извънземните ще са много по ефективни срещу тях, отколко конвенционалните човешки оръжия. Това до голяма степен ще определя и начина на игра, тъй като, за да сте сигурни в успеха си, ще трябва да се опитате да се сдобиете с по-мощните оръжия на врага, като в същото време се опитате да му попречите, той да се добере до вашите. Все още е рано да се говори за арсенала на двете страни, но вече са известни някой от човешките играчки - двуцевен ракетомет, гранатомет, снайпер с огромен обхват, пистолет с лазерен мерник, гартечница тип "Гатлинг" (спомнете си "Хищника" с бате Арни) и като последна надежда мачете. Със сигурност ще има още, но какви точно ще бъдат те ще узнаем по-късно. От енергийните оръжия на извънземните засега са демонстрирани енергиен пистолет, енергиен ракетомет и енергиен меч. Тук прост не мога да не отбележа, че за разлика от познатите ни досега игри, в Halo, всяко оръжие се носи и държи от съответният боец по различен начин - ракетометът например се слага на рамо, пистолетът в една ръка, а картечницата с две. Всички оръжия трябва да се презареждат от време на време, като за това са предвидени отделни и много подробни анимации, специфични за всяко пушкало.





Малко по нагоре споменах, че светът на Halo си има собствени обитатели. От едно от интервютата на Jason Jones научихме, че повечето представители на местната фауна са доста едри и потенциално опасни твари, така че и те ще трябва да бъдат взимани предвид по време на игра. Може да се опитате да ги убиете, а може да се опитате да се "сработите с тях" и дори както казва г-н Jones да ги използвате за ездитни животни - да ви говори нещо "Пясъчен червей от Аракис"?

Най-важния аспект на Halo несъмнено ще бъде multiplayer-а. И тук има още много неизвестни, но както са тръгнали нещата ще има възможност както за игри тип Deathmatch, така и за Team Play, като според мен втората ще разкрие истинската красота на това заглавие. Тук, за разлика от подобните заглавия (имам предвид мрежовите игри за отбори - Tribes, Team Fortress и т.н.) няма да избирате като какъв ще играете - самата игрова ситуация ще определя това. Ако решите, грабвате снайпера, мятате се на въздушния мотор, качвате се на някое удобно хълмче и заемате позиция. Или пък се качвате с двама авери в джипа - единия кара, другия застава зад монтираната отзад 50мм картечница, а вие с ракетомет на рамо сядате до шофьора. А ако повече си падате по подмолната дейност, можете спокойно да се снабдите с необходимата екипировка, да полегнете небрежно на речното дъно и да дебнете приждащите вражески съдове. Ключовият израз в Halo, скъпи приятели, е "Свобода на действията".





Спирам дотук. Опасявам се, че ако умът ми остане зает още няколко минути с това заглавие, ще захвърля всичко и ще основа секта "Децата на Halo"! Но мисля, че и за Вас, а и за мен е по-добре да не се стига дотам. Една уговорка: нито една дума в тази статия не е преувеличение или измислица! Дори само да ми дадат две камъчета да си чукам и да обикалям напред-назад из света на Halo, пак бих бил адски доволен - толкова дяволски добре изглежда тази игра.

И така, за край ще използвам малко маркетингови клишета, които можете да намерите на кутията на всяка второ заглавие: "... тази игра е най-красивото нещо, което някога сте виждали. Без съмнение тя ще окаже на игралната индустрия такъв ефект, какъвто имаше Doom, когато се появи за пръв път на компютърните монитори по света... ".

А така. Естествено, когато научим нещо повече за Halo, Вие ще бъдете първите, които ще научат. Защото ние много Ви обичаме. Но обичаме игрите повече!

аВТор: FREEMAN

crusaders of might & magic

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

CELERON 300, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

Можете ли да си представите - скапана графика в края на Двадесети век?
Нищо ново, братле!
Посредствена фабула?
Отново нищо изненадващо!
Липса на оригиналност?
Колко традиционно!
Силно име на известна фирма и още по-известна игрална вселена, стоящи зад набързо скалъпена игра, с цел лесна печалба?
Е, с това отдавна сме свикнали бе, мъжки.
По дяволите! Добре де, с какво тогава да ви изненадам? Как да ви накарам да дочетете статията.
Копеле, к'во се вкисваш, нали знаеш, че твоите статии винаги ги четем.
Ами, добре тогава. Щом е тъй, да започнем от начало...

Crusaders of Might and Magic е Action Adventure. Иначе казано - стандартен Third Person, в който скиташ напредназад и уреждаш разни чудовченца и гадчета с бърза и ексклузивна аудиенция със Създателя. При това на преференциални цени - от всеки взимаш само толкова, колкото носи в себе си. Или ако трябва да си послужа с един поизтъркан лозунг, от времената, които мнозина от вас (за щастие) не помнят, описващ светлото бъдеще в комунистическата ера - "На всекиму, според потребностите, от всекиму, според възможностите". С две думи - не се скъпиш. Ако трябва приемаш и бартер - някой меч или броня, potion-че, кристалче... Готов си и без никаква видима далаверка да поработиш - за едната чест и слава, за няколкото точки experience, дет' се вика.

Абе, широко скроен пичага си. Името ти е Drake. И белег си имаш, и кичур бял коса. Което иде да покаже на галфоните, че не си кой да е, не си случаен. Открояваш се като кравешка фъшкия насред цветна градина. Образно казано - не се впрягай.



Малко великани за закуска. Големи и пухкавички...

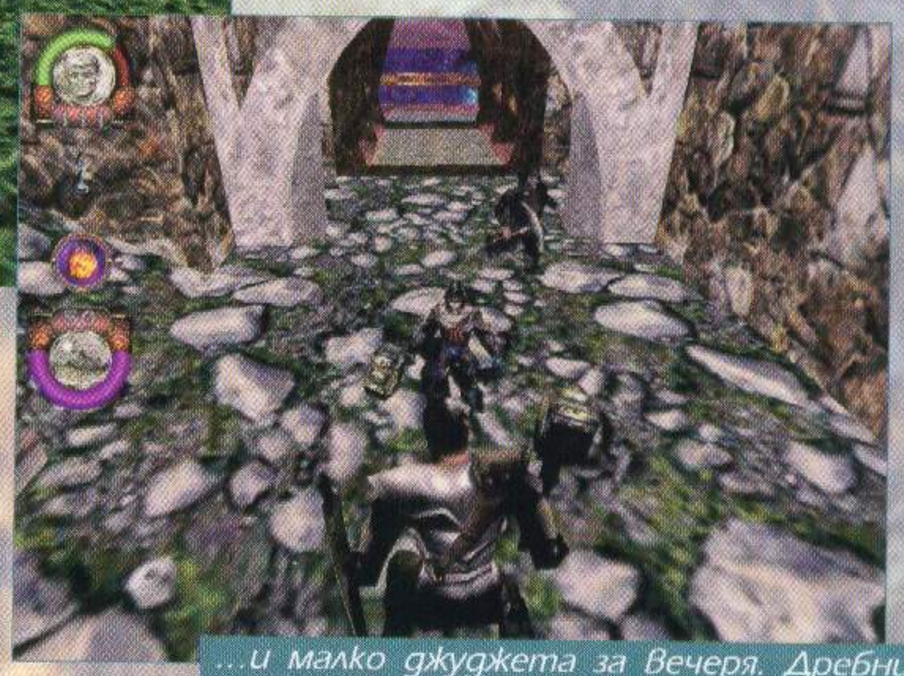
И сега - предисторията. Идеята всъщност е, че любимият ти свят, в който ти кротичко си си живуркал до към 12 годишна възраст е грубо обруган от появата на някакъв Легион на Падналите, предвождан от някой си Necros и оттогава работите тръгват на зле.

Тоест в програмата са се промъкнали вирусчета, а интерфейсът излишно бива обременен от разни ходещи скелетчета, хуманоидни мутантчета и всякакви други грозилища, които явно не са се вписвали в плановете на програмиста (пардон Програмиста), защото, в качеството си на антивирусна програма и по Божията промисъл (само че вече доста поотраснал), ти ще се впуснеш в прочистването на "Петте Системни Директории" на харда (т.е. действието на играта ще те пренесе в пет различни царства), преди "Системата" да гръмне окончателно и в дисковото пространство да останат само бацили. Или преди Собственикът да реши да прибегне до пълно форматиране. (Разните му там потопи и прочие "ката" и "всякакви други" клизми, нали се сещаш?).

Както си му е редът, появата ти е вече предречена (в легендите, разбира се) и слугите на Necros. трескаво те издирват. Архибацилът има твърдото намерение да не ти даде времето, необходимо за окончателната ти метаморфоза в антигрипна ваксина. И това, разбира се, е основната му грешка, защото именно преодоляването на трудностите и хилядите смъртоносни препятствия и опасности са нещото, което, според замислите на Създателя, трябва да те превърне в един завършен и смъртоносен антидот. Речено-сторено! В края на краищата, мръсниците наистина те спипват, цапардосват те така, че почти ти вкарват задния дял на мозъка в очните кухини, при което погледът ти най-после придобива интелигентност, започвайки да излъчва неврони, а съзнанието напуска дома през облещените ти зеници. После те мятат в подземията.

В съдебната терминология съществува понятието "престъпна небрежност". В случая с пазачите на Drake, тази дефиниция включва незалостена килия, небрежно обърнати гърбове, нехаен разговор и нула внимание спрямо "припадналия" герой. После...

Ами после тежестта в кръста на един от пазещите те скелети олеква точно с един меч, следва кратко объркване когато нервните импулси незнайно как успяват да достигнат от тазобедрената кост до черепа, а миг по-късно два чифта шийни прешлени биват облекчени от товара, който са били принудени да носят до момента.



...и малко джуджета за вечеря. Дребни, но много жилави!

ЕТО В ТОЗИ МОМЕНТ играта най-сетне започва. Ура!!!

Ура, ама сега пък трябва да завършвам статията, защото според концепцията, в рубриката "От крак (на крак)" статиите трябва да са не по-големи от страница.

Съжалявам - каквото си разбрал - разбрал. За повече няма място. "Не се сърди, Човече!" Чао!

производител: 3DO разпространител: 3DO интернет: www.3DO.com

P.s. Обаче в споменатата по-горе концепция не се казва нищо за послеписите. Така че продължавам, макар и само като бележка под линия.

А сега, малко по-сериозно! Ако все още не е станало ясно, да поясня отново - Crusaders of Might&Magic е един добре замислен, но посредствено изпълнен Third Person.

Защо добре замислен?

Ами защото героят ти може да трупа experience и да качва ниво. За разлика от RPG-мата обаче, ти нямаш власт над това, върху кои от показателите ти да се трупат точките. Все пак, като замисъл е добро и аз се чудя защо тази идея не е получила по-широко разпространение в жанра. Имаш си и Inventory, в което да събираш предмети. Можеш да продаваш част от оборудването си и да си купуваш ново. Все готини неща са т'ва.

Защо лошо изпълнен?

Тук ще се спра малко по-подробно.



Начинът, по който са направени дърветата е едно от най-хубавите неща в играта. Просто прекрасни.

На първо място непривлекателната графика. За разглезените ти от разни визуални шедьоври оценца, графиката на играта ще се стори посредствена. И тук не сравнявам CM&M с исполини като Quake 3. Сравнявам я с Drakan, Omikron, Soul Reaver..., със съперниците ѝ в жанра.

По-нататък идва ИИ-то (Изкуственият Интелект). Няма да те лъжа, че съм превъртял играта, но доста поиграх и до там докъдето стигнах, не срещнах враг, който да ме изненада с някакъв по-интересен тип поведение или начин на нападение и атака. Общо взето гадините се втурват към теб, но на няколко метра незнайно защо се спират и бавничко продължават да се приближават. Единственото, което се иска от теб е правилно да прецениш дистанцията и да удариш. Дори и да не умре от един удар, гадината не може да ти отвърне веднага и е елементарно да я хванеш в серия, и да я довършиш.

Сюжетът също не блести с някаква особена оригиналност. По-скоро той, както и самата игра, се вписват в оная златна среда, в оная зона на безметежна нормалност и стандартност (да не кажа посредственост), към която по принцип принадлежат игрите разглеждани в "От крак (на крак)".

Проблемът на играта е, че е набързо претупана, без никакви особени амбиции за овладяване на челните места в класациите, и че това адски ѝ личи.

Дори и да си достатъчно "капаци"-ран кон и да не го забележиш в самото начало, по-късно подробностите и детайлите ще ти го разкрият недвусмислено. Да Вземем например NPC-мата. Не стига това, че присъствието им по-картата е абсолютно, тотално, грандиозно... необосновано (имам предвид, че по пътя си срещаш разни хора, които просто няма причина да са там, освен ако безделието не е най-разпространената професия в кралството; в градовете виждаш NPC-та, които просто си седят в поза мирно и чакат да ги заговориш - никаква дейност, никаква специфична работа, нищо...), ами и повечето, като че ли, една и съща майка-рекордьорка ги е раждала. Като две капки вода бе брат. Като че ли боговете са проклели утробите на жените, по петнайсетина близнаци да раждат. Ще имаш чувството, че в играта срещаш представители само единдва огромни рода. Логично възниква въпросът - няма ли ("яко") кръвосмешения в такъв случай. Ами логично отговарям - явно има. Защото как да си обясним, тогава, умствената недостатъчност, с която така щедро биваш обливан в играта.



Това би трябвало да е Fire Elemental. Имунен е на огнени магии. Би бил истински кошмар, ако не беше безумно тъп.



В дадени моменти играта се превръща в чист "jump'n'run"

Всичко това я лишава от атмосфера и от собствен облик. Лишава я от класа. А липсата на атмосфера и чувство за съпричастност, съгласи се, осакатява един Third Person.

Като онази последна глътка, която разделя тежкия махмурлук от посещение в интензивното отделение на Пирогов, идва и звукът. Ауууу, да си чуеш стъпките само! Като, че ли са те подковали с „налчета" за "степ". С времето острото "чук-чук-чук-чук..." (поне да беше "Чук-Чук";-) ще се вклинява с видиотяваща настойчивост в мозъка ти, за да раздели в един прекрасен момент добрите обноски от нормалният ти поведенчески модел. Малко по-късно се сепваш, пускаш онова, което е останало от клавиатурата, избърсваш си пяната по устата, изплюваш парчетата от тонколоните, измъкваш няколкото кабелчета заседнали между зъбите ти и поглеждайки към разните му там платки, лампи, тръби и прочие чаркалаци игриво намигащи ти през дупката в екрана на монитора, с потрес установяваш, че тази игра май ти е излязла прекалено скъпо.

Е, естествено, че преувеличавам, но все пак звукът е ужасен.

Иначе, ако трябва да съм честен, играта не е толкова лоша. В смисъл, че не е безобразна. Става за игра и hardcore почитателите на жанра сигурно ще я превъртят. Добри думи могат да се кажат за интерфейса, който поне на мен, доста ми допадна и предлага приятен геймплей. Куестовете не са особено трудни за изпълнение, има и няколко добри хрумвания и забавни ситуации. Общо взето с целият този вербален (речеви) поток, който излях, главно си правех кефа с цел да ти покажа, за колко интелигентен се имам, а не да ти дам кой знае каква представа за (не)достойнствата на играта.

Така, че ако нямаш с какво друго да се позабавляваш, ако последният брой на "Чук-Чук" вече е надлежно и многократно изконсумиран и порядъчно "опетнен"..., с две думи, ако няма какво друго да правиш, ако изборът е между скуката и Crusaders of Might&Magic, можеш да рискуваш с Crusaders of Might&Magic.

Но да не кажеш, че не съм те предупредил.

оЦенКА: **60%**

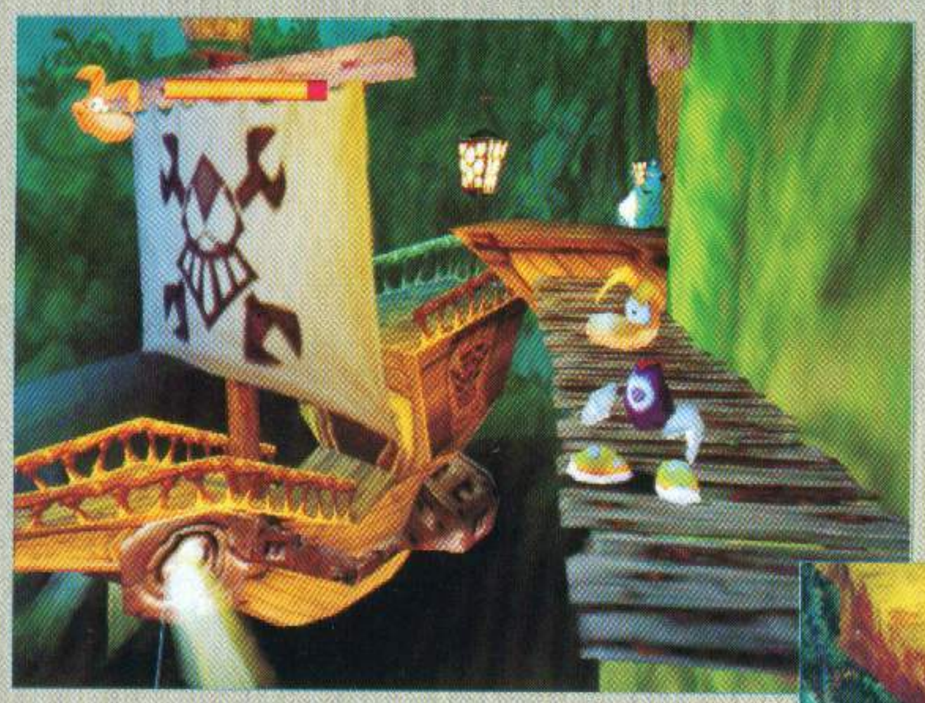
автор: GROOVE

производител и разпространител: **UBI Soft**

rayman 3D
the great escape

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 266, 32MB RAM, Direct3D



Това е една от игрите, които попадат в нашата рубрика "От крак на крак" не защото принадлежат на сивото мнозинство от посредствени игри появили се в България, а защото просто няма кой-знае какво да се каже за това заглавие. Още отсега ще го кажа най-отговорно - Rayman 2 е най-добрият jump'n'run за PC излязъл до момента и едно наистина феноменално заглавие, което ще ви отнесе като, как беше... Куцо пиле домат... не бе, това е старо... Тайфун японско селце... не бе, това е за края на света..., а да... Бакърджиев мавзолея. Както и да е, ясно ви е, за какво става дума - jump'n'run от S-класа. Нещо което ще мине през вас, ще ви прегази, ще ви размаже от кеф, а вие щастливо ще се пулите към екрана, а пръстите ви ще играят по клавиатурата докато се развявате из живописни гори, поляни, блата и прочие природни забележителности дирейки архи-врага си злия кибер-пират Razorbeard . Правилно сте се досетили - родината на симпатичния Rayman, който е единственият PC герой играещ на баскетбол с части от тялото си, е нападната и заплашена от унищожение от зли пирати. Всичко вехне и губи своята магическа сила. Единствен Rayman може да се възправи срещу всички ужасии и да излезе с гордо вдигната глава от стълкновението. Ще се престрашите ли да влезете в кожата на това странно същество и да пътешествате из световете като освобождавате вашите сънародници и се биете със злите?

Ако отговорът е "да" съвсем скоро ще разберете, че в Rayman 2 има всичко, което може да си поискате от един качествен jump'n'run - безброй препятствия, ключове, платформи за скачане, бонуси, различни нива и врагове и умерено количество логически загадки (обикновено даващи разни екстри). Всичко е прекрасно балансирано. Прибавете наистина удобен интерфейс и ще получите часове забавление пред компютърния екран. Е, ако пръстите ви са вкочанени от студа (или просто сте си вързани в ръцете) заменете думата "забавление" с "неприятни преживявания" и потърсете нещо друго, с което да се ядосвате (например опитайте се да изчистите стаята си). В играта има не един и два момента, когато ще се наложи да правите прецизни скокове на огромни разстояния да бягате от самонасочващи се снаряди по точно определен маршрут и прочие сложнотии за новаците в жанра. Въпреки това при наличието на достатъчно голяма доза инат имате голям шанс да видите надписа The End. В Rayman 2 нямате определен брой кредити - просто когато кръвта ви свърши почвате отначало и така до края... Инак ще ви питам как се минават 48 нива в 17 свята с 5 живота. :)

Голямата новост в Rayman 2 е графиката й. Както напоследък стана модно - тя е 3D. За разлика от другите подобни заглавия, тази е реализирана по един наистина прекрасен начин. Нивата са красиви, пъстри, водата в играта е една от най-добре направените



при PC игрите от този клас. Проблеми с clipping-а почти не се забелязват. Камерата се върти интелигентно и в 90% от времето ще ви е от полза. И това важи за всяко едно ниво в играта. Въобще, както се казва: "Съвършенство всеки ден". Ще ви оставя да се порадвате на снимките от играта. Те ще ви кажат повече отколкото аз ще направя на няколко страници.

Какво друго да ви кажа? J'aime cette jeu! (Бел. прев. (фр.) I love this game!) (Бел. ред. Уупс. Май се издадохме, че и тази статия сме я преписали).

оЦЕнка: **90%**

автор: GROOVE

производител: **ATARI** разпространител: **HASBRO**

nerf arena blast

CELERON 300, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1



Докато колегите усилено обсъждаха, кой shooter е по-добър - Quake 3: Arena или Unreal Tournament, аз винаги придобивах една такава замечтана физиономия и се издигах над техните дребни разногласия, юмручни сбивания и боеве със столове и друго офис оборудване (между другото търсят се: капак за принтер Epson 800, клавиши Esc, ~, Tab и Caps Lock, както и горен преден ляв зъб, добре запазен, може и втора употреба. За справки - редакционните телефони). Прости им Nerf Arena, те просто не знаят какво правят. Дами и господа - Кралят иде. Но това не е Q3A или UT. Най-добрият 3D shooter за момента се казва Nerf Arena Blast. Базирана на engine-а на Unreal, това е играта, която ще ви накара да забравите всички останали игри досега. Ненадминати изкуствен интелект

(особено ако играете срещу някой ваш приятел), атмосфера (живописни природни сцени или магазини за играчки) и gameplay (три коренно различни режима на игра) са безспорно основните й козове пред съпреници.

А сега сериозно. Предният параграф ще важи за Вас ако сте до 5 годишна възраст или има нещо наистина нередно в мозъка ви. Накратко казано Nerf Arena Blast е нещо като Quake за малки деца. Идеята е била да префасонират кървавия 3D shooter в детска игричка, която да забавлява неделиктоспособните, докато отраснат достатъчно за Quake и Unreal. Затова всички играчи за деца, а оръжията са доста далече от ракетометите на батковците. Например ще намерите Разбира се, те си имат и алтернативна стрелба (като достоен заместник на Unreal)

Всъщност, човек като се замисли, няма голяма разлика дали вашето пукало ще изстрелва гумени топки или ракети, щом като резултатът е един - засегнатата жертва просто погива и се възнася към някой по-добър свят. Тук е и основният недостатък на Nerf Arena Blast. Насилието, от което авторите твърдят, че предпазват децата, си го има и все тази дали ще трупирате някой с водно пистолетче или патлак при условие, че той реве пъшка, надава предсмъртни крясъци и прочие. Иначе Nerf Arena Blast има всички шансове да се хареса на малките деца. Особено с трите си режима на игра - deathmatch (наберете най-много точки), ??? (вкарайте седемте топки в специално приготвените за това дупки - разбирайте го както щете) и ??? (стигнете пръв до флагче N1 - мръсните номера се насърчават).
За 3 часа игра толкова. Май вече поостарях за подобни игри. :)

Оценка: 60%



производител: **ATARI** разпространител: **HASBRO**

PONG

автор: GROOVE

CELERON 300, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

Pong е идеалната игра за рубриката "От крак (на крак)". Семпла, непретенциозна, забавна.

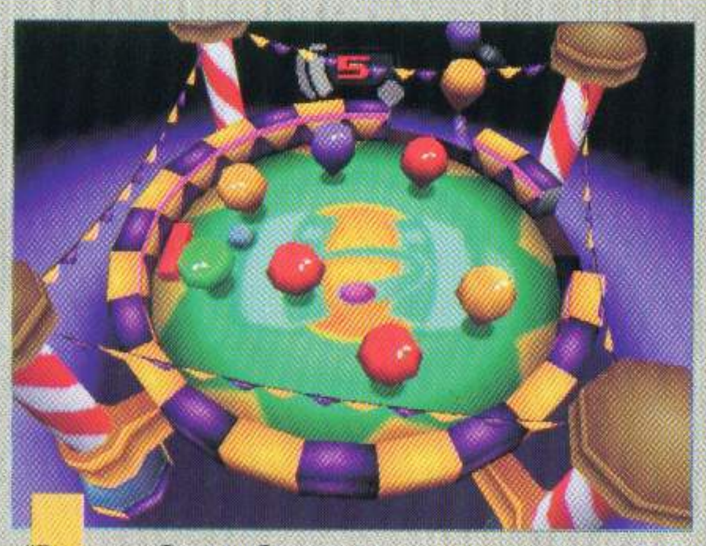
Навремето, когато още нямаше компютри, но разни игрални залички ни приютяваха за дълги, дълги часове (повечето регистрирани като неизвинени отсъствия) имаше една игра, която всички ние, кой знае защо, наричахме тенис. Беше простичка игра, но ние се забавлявахме докато се опитвахме да върнем квадратчето, което трябваше да мине за топка, към противника. Сетихте ли се вече? Ами да, за същата игра говоря, за онази, в която вие сте в единия край на полето и имате на разположение един...хм, нека го наречем "палец", а в другия край се е разположил ВРАГЪТ! И той разполага с подобен (всъщност, абсолютно идентичен) палец... Добре де, нека да е палка, ако така по ви харесва. Идеята е, че помежду ви се подмята някакво топче, което всеки се стреми да върне към съперника. Който го пропусне зад себе си дава на опонента си точка. Е, приемете, че Pong е еволюционния Еверест на тази идея и надали ще придобиете представа за това, колко много варианти на Геймплей могат да се изстискат от една подобна идея. Всъщност какво ли да Ви обяснявам - ще оставя снимките да говорят вместо мен:



Екваториални условия. Джунгла... Какво, Индиана Джоунс ли? КакъВ Инди, бе, когато има Pong!



Зимни условия, заледен терен... късметлията ударил power-up си е намерил и помагач



"Разтребете балоните" - каза Groove



Това жълто яйце трябва да се паркира в жълтия "паркинг"... пардон полог. Иначе губите!



Посредством топките трябва да избутате шайбата, докато пресече противниковата линия.



Вие можете да си играете на FIFA2000. Аз предпочитам Pong!



За любителите на флиперите също е помислено.



HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

автор: SNAKE

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium II-266, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1







Добре дошли. Добре дошли отново. Знаех, че ще се върнете. Всички се връщат рано или късно. Загасете лампите. Те само ще ви пречат. Отпуснете се в любимия си стол и останете неподвижни в него докато не усетите как мракът полепва по вас и бавно поглъща и петте ви сетива. Зрение, слух, обоняние, вкус, допир. Не примигвайте изненадано, когато мониторът пред вас ви заслепи. Това вече не са вашите очи. Не се плашете когато чуете тихото дращене зад гърба си. Това вече не са вашите уши. Не се притеснявайте, когато усетите острата миризмата на барут. Това вече не е вашият нос. Не се ужасявайте, когато усетите вкуса на кръв в устата си. Това вече не е вашият език. Не изпускайте мишката, когато започне бавно да се превръща в грапав приклад на непознато оръжие. Това вече не са вашите пръсти, но за бога, не я изпускайте. Защото животът, който се каните да рискувате, си е лично ваш. А Вие вече сте пропилели първата половина от него.

Както си спомняте (Въобще и не смея да допусна, че някой от вас може да не е играл на HL, но ако случайно има такъв да знае, че вече няма да сме приятели) първата игра ни отвеждаше в адски секретния изследователски център Black Mesa, където след фатален гаф бе отворена врата към друго измерение, населено, като всяко порядъчно и уважаващо себе си друго измерение, с гнусни и човекомразещи чудовища. Последните нахлуват при нас и се отпочва klomeka. По някое време пристигат военните и понеже не са се упражнявали много в стрелба (а какви казарми имаше на времето...) започват да отстрелват и учените покрай извънземните. След още някое време идват и специалните части, които пък явно за първи път хващат оръжие, защото се заемат да изтребят всички изброени по-горе. За капак се появява и тайнствения агент с неясен работодател, по известен като Пича с куфарчето, който май дърпа доста повече конци отколкото можем да си представим. Е, Гордън е в центъра на тази работа. Само че вече ще трябва да се оправя без ваша помощ, защото в Opposing force вашето виртуално аз е полковник Шепърд. Именно - Военен. След въвеждащата training мисия, която моментално взе приза ми за най-добра тренировка към игра и която ще събуди разни позабравени усещания у хората, преминали през земния рай наречен казарма, започва същинската игра. Интрото общо взето носи атмосферата от началото на първия Хищник и отново представлява пътуване към прокълнатия комплекс, като Вагончето логично е заменено с хеликоптер. Мисията, която ви очаква, когато летящото ви птиче допърха до Black Mesa е определяна от колегите ви като "детинска" и "елементарна", но вие от сега си знаете, че директивите твърде скоро ще се променят на "Бегай от там, бе", "спасявай си кожата, мамка му" и "е, земи и да утрепеш някоя motherfuckin' гад пътьом, де". Само, че Шепърд не го знае. Ето къде се появява и първият голям пробив в съспенса. Вече го няма онова пълно сраствване с компютърния герой, защото сега сте една стъпка пред него в знанията си - знаете какво го очаква зад поредния тъмен ъгъл, знаете какво се е случило в оплисканите с кръв бели коридори, знаете, че не всички ваши братя по оръжие и положена към родината клетва искат да си тръгнете жив от тук. С Втория ще се сблъскате, когато... не, дайте да оставим критиките за след малко. Преди да стигнем до тях трябва да ви обясня защо не започнах статията с поредното си мрънкане на тема нескопосани add on- и/цената на последните/малкото нововъведения/Високата им цена. Ами защото, скъпи приятели, Sierra с чиста съвест можеха да обявят OpForce не за почти-сикуъл ами за сикуъл и да лепнат на заглавието вдигащата продажбите цифра 2. И дори и моята хипер-критична душица нямаше да намери сили да им се разсърди, защото в новия HL има много повече нововъведения, отколкото съм свикнал да намирам в официалните продължения.

Интерфейсът е променен незначително и на пръв поглед безсмислено, но при втория (или третия, четвъртия или съответно петия, в зависимост от това колко са ви били по главата в детска възраст) ще загрееете, че вашият герой вече не носи култовия жълт костюм, чиито индикатори наблюдавахте в първата серия. Не съм много сигурен, но ми се струва, че е променен дори начинът, по който Шепърд държи оръ

производител: Gearbox/Valve разпространител: Sierra интернет: www.sierra.com

жията си. Това вече не е раслият в саксия доктор, който се е вкопчил в дръжката на пушкалото си толкова отчаяно сякаш... Всъщност- понеже от това зависи животът му. Полковникът е прихванал смъртоносните си играчки нежно, в движенията му се долавя небрежност, сякаш едрокалибреното чудо в ръцете му всъщност е замаскирана запалка и той се готви да си запали цигара с нея. И понеже се разговорихме за пушки можем да позадълбаем още в темата. В add on-ът, за който пиша има цели девет нови такива и като добавим тези от старите, които са намерили място и тук общият им брой в играта е към двайсетина. Повечето от тях отново имат алтернативен режим на стрелба, което





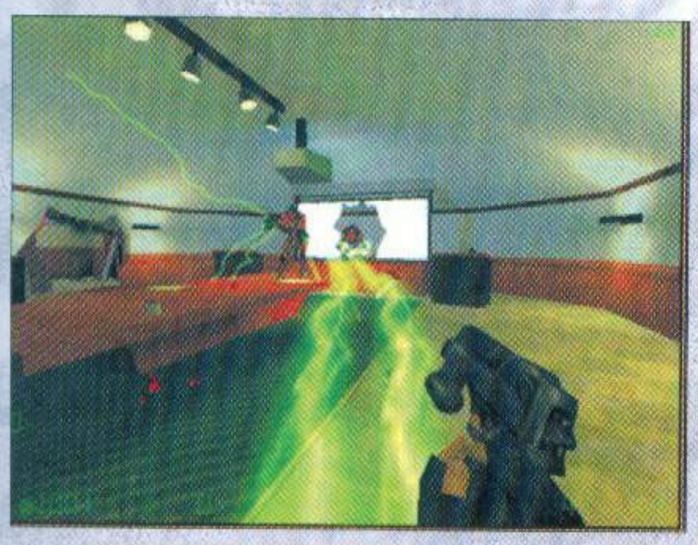




по моите груби сметки означава, че имате поне към трийсетина метода да усмъртявате враговете си. А те са предостатъчно. Спокойно можете да ми се доверите. Титлата Мис&Мистър Вгорчаване-на-Снейкския-ми-живот' 99 печелят съответно Електричарките (абе като вземете shockrifle ще ме разберете, ако оживеете) и едни мамутоподобни животинчета, които се крият главно из тъмните местенца и чиято поява кара космите по врата ви (и не само) да настръхнат, най-вече защото е съпроводена с изненадващ и обикновено смъртоносен високоволтов залп (На онуй "не само"-то Впрочем му се вика пост-мортална ерекция, ама това последното нашият мил и културен Ред. сигурно ще го резне. Е, не "това" това, де.) Големи и крайно положителни промени са настъпили и в редиците на добрите момчета т.е. на онези NPC-та, които се присъединяват към Вас. Те вече не изглеждат като извадени от калъп (една от основните причини оригиналния HL да се лиши от 0,5 в крайната си оценка беше именно факта, че за разлика от учените, при които поне от време на време се срещаха разлики в прическата и лицевото окосмяване, охранителите в Black Mesa изглеждаха като крайно неохранени братчета близначета) и движенията им са се качили още една степен нагоре в скалата на реалистичността. При NPC-тата и в частност при Военните ви колеги (които Впрочем спазват дисциплината и не ви нападат при първия случаен изстрел, с който сте ги засегнали) освен такива, които подпомагат вашата натура с огневата си мощ вече се срещат и двама представители на специфични професии, от чиито специални умения трябва да се възползвате, за да се докопате до някое secret place- че, а в няколко случая и за да продължите победния си ход напред в играта. Става дума за медиците и инженерите (които показват по-скоро взломаджийски, отколкото технически таланти, ама аре). Освен, че е ненатрапваща се рекламка на дългоочаквания и многоотлаган Team Fortress 2 това разнообразие сериозно раздвижва gameplay-я. Тук в мен напира трета поредна критика, но ще я поудържа, за да мога спокойно да приключа с похвалите.

Звуците в играта продължават да са убиец (на съседското спокойствие) и основен инструмент за нагнетяване на напрежението. Още не мога да си избия от главата предсмъртния стон на двукраката, гущероподобна гадина, който толкова ми напомня на сърцераздирателен детски писък. Аргх! Графиката не е пипана, но и така си е достатъчно добра. Само поостарелите Quakeски водни повърхности и подводни пасажи могат да подразнят разглезените от Unreal-и и Wheel of Time- и геймъри, но си мисля, че многозъбите им и гостоприемни обитатели доста бързо ще изпапкат естета у тях. Тук (или където и да е другаде из статията, Впрочем) му е мястото да Ви кажа, че в борбата с мрака наместо фенерче вече ще Ви помагат очила за нощно виждане, които са точно толкова дразнещи, колкото банските костюми от последната колекция на Версаче, защото показват много, но скриват основното. Ужасяващо реалистичните смущения в картината ви набутват в една гъста зеленикава мъгла и шанса да забележите врага си преди той да е започнал да ви яде/ дере/ кърми/ гори/ отстрелва варира между нищожен и никакъв. И понеже това последното доста ми заприлича на критика дайте да минаваме и към тази част и да свършваме, че ще взема да Ви уморя от четене и после ще ми тежите на съвестта. Споменах ви вече, че голяма част от ужаса се е загубила, заради иначе гениалната идея на авторите да Ви покажат познатите събития от нова гледна точка. На всичко отгоре степента на трудност е твърде сериозно занижена и за разлика от оригиналния HL, където - особено към края - дори играта на easy беше сериозно предизвикателство тук и на hard няма да се озорите особено. Почти няма момент, в който да усетите осезаема липса на амуниции или medikit-чета, а дори и това да се случи уникално бързата система за save/load ви дава златния шанс да прибягвате към помощта на F6 след всяка загуба на кръвчица или неточен изстрел. Авторите са се опитали да компенсират всичко казано по-горе по доста странен и, по моему, не особено удачен начин. Просто в играта има ситуации, които не можете да минете от първия път освен ако не притежавате някакви парапсихологични способности. Един пример.

Влизам аз значи в една заличка и започвам бавно да се промъквам напред, оглеждайки се за дивеч. Моста, по който току що съм дошъл се срутва зад гърба ми. Какво пък, значи съм на прав път. Правя още няколко крачки когато огромно парче от тавана се откъсва и ми отрязва пътя до вратата, към която съм се насочил. Едновременно с това другият ми възможен път - една стълбичка вдясно пада в краката ми. Залата започва да се пълни със зелена радиоактивна течност. Reload. Не губя време при мостчето ами се опитвам да разбера дали аз не съм активизирал по някакъв начин разрушенията. Не съм - по сценарий си стават. Отново не успявам да се добера до стълбата или вратата. Reload. Влизам на пълна газ в залата и тичам право към стълбата докато край мен се









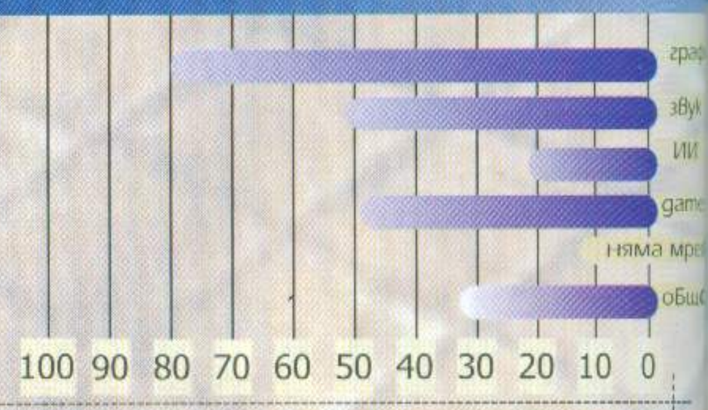
сипят отломки и трещи, освободено от кабелния си затвор електричество. Успявам да се изкатеря на някаква метална конструкция преди стълбата да падне, но докато успея да си поема дъх релсата, на която съм стъпил се срива във вече нахлуващата зелена гадост. Reload. Тичам, качвам се горе, дръпвам се светкавично от опасната релса и се оглеждам. В двата края на металната конструкция има две врати. Ура! Отивам към тази пред мен. Не се отваря. Псувам и тичам към тази зад мен. И тя не се отваря. Оглеждам се отчаяно за друг възможен изход, когато радиоактивната течност отново ме достига. Reload. Тичам, катеря, отстъпвам, проверявам отново и двете врати, мълвейки разни непристойни работи, когато за пореден път се убеждавам, че в народната поговорка "с чука и майката всичко се постига" има истина. Тъкмо обяснявам на тормозещия ме софтуерен продукт да направи едни работи, които той няма физическата възможност да направи поради липсата на съответните физиологически органи, когато забелязвам, че до прозорчето вляво от онази първата заключена врата се е появил Пичът с куфарчето и ми маха. Тичам натам и той услужливо ми отваря вратата. Моментален save и две бързи глътки от стоящата учтиво близо до компютъра ми бутилка с Jack Daniel's. После продължавам и в близките два часа не ми се случва нищо, което да оправдае ново посягане към бутилката. Наместо късащо нервите напрежение, късане на нерви, ако ми позволите да обобщя очевидното.

Сега ще трябва да Ви кажа няколко думи и за прехваленото AI и в частност това на NPC-тата и те хич няма да са хубави. HL беше първата игра от този тип, в която можеше да се приближиш до някой и да го помолиш да дойде с теб, за да постреляте заедно по лошите или да ти отвори някоя врата и еуфорията от факта, че вече не е сам насред този водовъртеж от нещастия и има кой да му пази гърба, караше играчът да пренебрегне някои дреболии като засядания на другарчето му зад ъгли и мебели, както и отказът му да премине през някои очевидно проходими места. Да ама от тогава насам видяхме Kingpin, видяхме как грозната мутра, на която си платил да те следва използва стълби, асансьори, че дори и double jump-ове и те следва навсякъде, дори ако си се скрил от погледа й за известно време в някоя въздушна шахта, примерно. А в OpForce-а нещата стоят по същия начин, както преди две години. Това не е чак толкова лошо, но ако сте чели внимателно какво писах преди малко може и да си спомните, че вече се налага да разчитате на някои от NPC-тата, за да си отворите пътя напред, доста по-често отколкото в HL и сигурно ще станете понабожен и от папата, докато отправяте горещи молитви инженера да успее (най-сетне, поне от четвъртия път, аре, много ти се моля) да стигне до заключената врата или доктора да се добере (Не оттам, бе сладък, не баш покрай големия лош и тежко въоръжен извънземен. Не виждаш ли, че е фен на Досиетата X, а не на Спешно отделение и ще те отстреля, бе?!?) до ранения Ви съратник, който от своя страна... Ох, гадно си е.

И това не е всичко. Може и да съм малко нагличък в изискванията си, но OpForce-а е много кратък. Да, знам, че все пак си говорим за почти-сикуъл и не мога да очаквам продължителността на предшественика му (чието изиграване наистина ми отне има-няма половин живот), но цялата работа ми изглежда крайно претупана. След това ударно начало очаквах малко по-завързана история и не чак толкова идиотски финал. Да не говорим, че най-интересните ситуации/нива са буквален римейк на тези от първата част (вж. Нивото Worm's pit, примерно). Премахването на някои от оръжията мога да го възприема, въпреки, че са разкарали двете три от любимите ми, но съкращенията в редовете на чудовищата са направо престъпни и мисля да сезирам съответните синдикати. Много от най-добрите представители на извънземната фауна имат единични или никакви появи на игралната сцена, докато други, като например неведнъж споменаваните Електричарки са си направо преекспоатирани. От любимите ми хеликоптери се мярка само един келяв представител, а както сигурно си спомняте неравностойните дуели със стоманените птички бяха сред най-добрите моменти в HL. За финалния бос във Force-а пък просто не искам да говоря. Тази пародия на чудовище се убива точно за пет минути, четири, от които ще прекарате в тичане между две, разположени на съседни тераски, лазерни оръдия. А помниш ли, помниш двучасовата схватка с боса от HL, а дядо Йоцо? Ех, класика... Opposing Force определено, не може да достигне нивото на знаменития си предшественик, но май и никой не е очаквал подобно нещо. Може да се каже, че този почти-сикуъл е почти-достоен наследник на Шедьовъра, което би трябвало да е достатъчен мотив за повечето от Вас да се хвърлят към магазини и щандове, за да си го набавят. Още повече, че нито един от визираните кусури не засяга пряко екшъна, а май най-вече това се гледа, когато се закупува shooter. Личният ми съвет е да изиграете тази игра. Сега или след като приключите с Quake 3, Unreal Tournament и Wheel Of Time. Струва си. Не се влияйте особено от критикарските ми забележки. Първо съм доста дребнав и второ, това си го признавам с ръка на сърце, ако над Force-а не тегнеше смазващата сянка на HL, ако дори и за миг се бях опитал да мисля за него като за самостоятелна игра, а не като за продължение на - повтарям се - Шедьовъра, оценката му щеше да бъде поне с 15% по-висока.

В заключение ще Ви кажа, че с нетърпение очаквам следващия Полужизнен ход на Sierra. Според мен, за да се завърши цикълът Black Mesa трябва да излязат още поне три игри от серията HalfLife: Бед Ейлиън Мадафака' s Force, HalfLife: Бед Блек Супа'сикрет Нинджа' s Force и HalfLife: Златото копеле с куфарчето' s Force.

Просто искам да се върна в Black Mesa. Отново.



indy 3d

автор: SNAKE

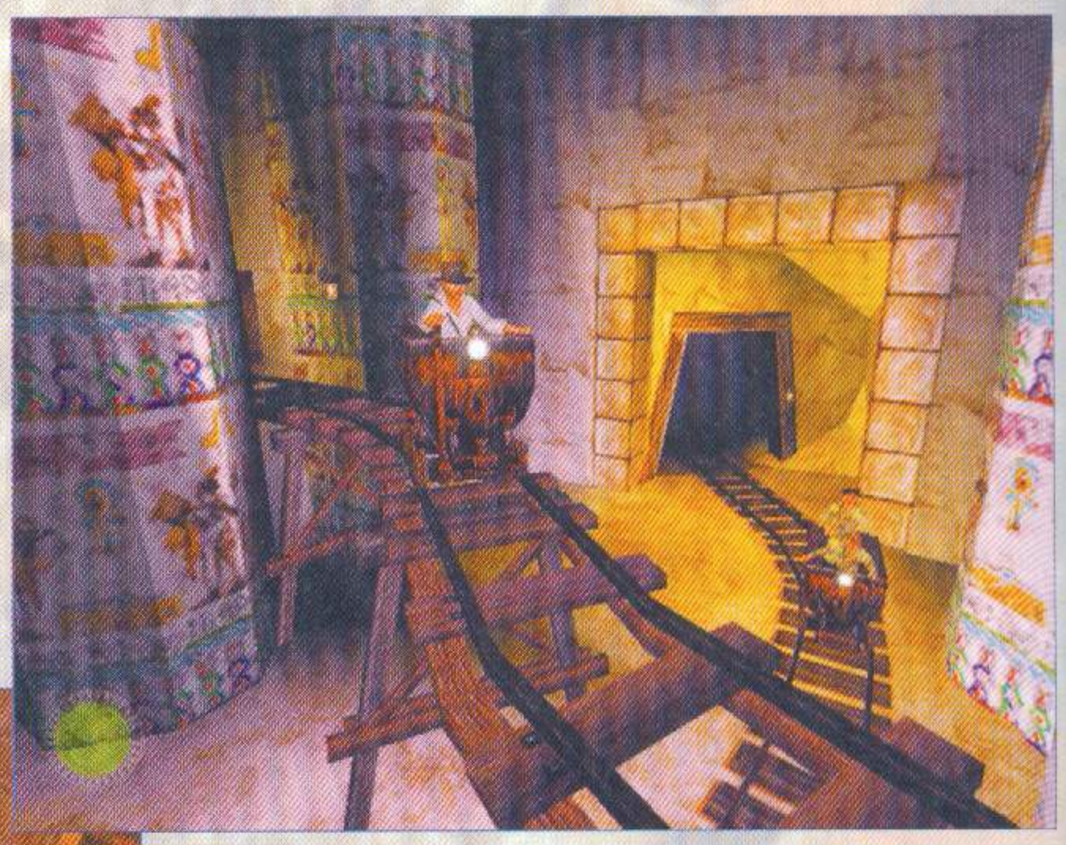
РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium233, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

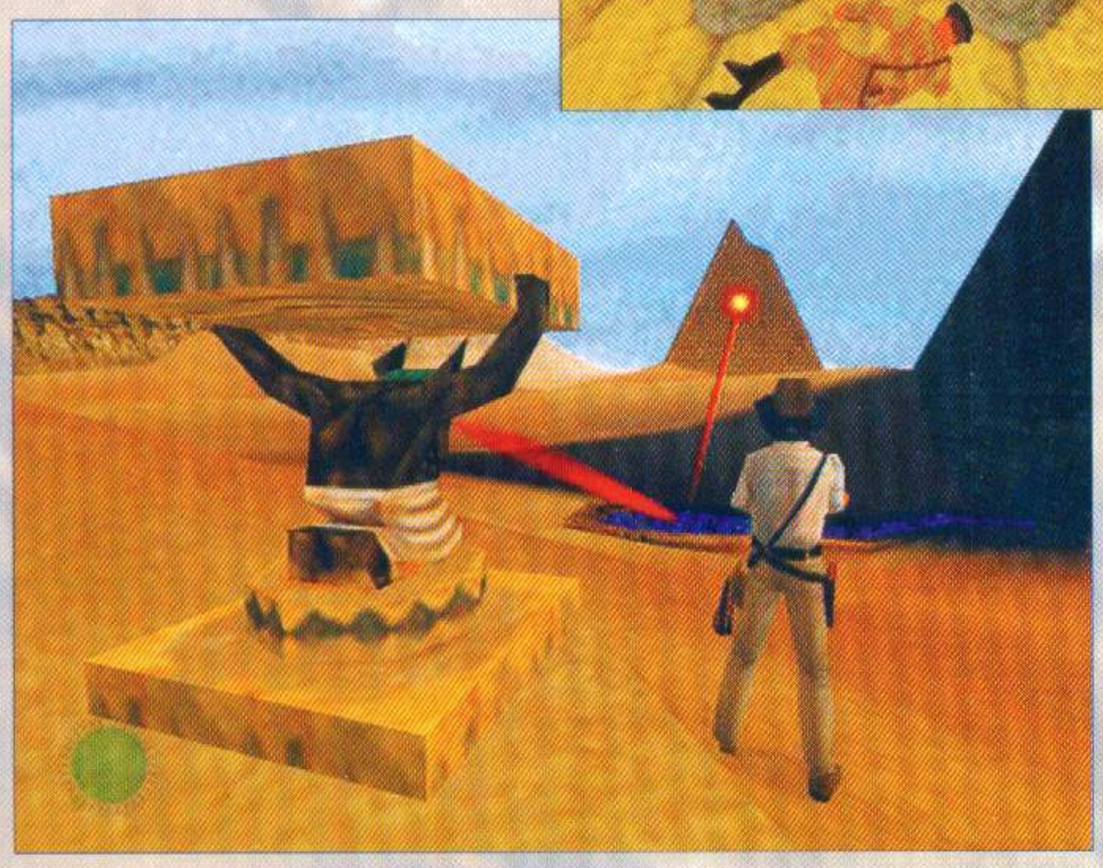
Пустиня. Огромни скали са разкъсали червеникавата съсухрена плът на майката земя и са протегнали причудливите си форми към горящия в пламъците на утрото небосвод. Камерата обхожда бавно всичко това, за да може зрителят да го разгледа подробно и след това се лепва за някакъв рошав хлапак Последният явно има уникално лош ден, за което определено допринасят и бандата рецидиви, които го преследват. След като успява да се качи на коня си от втория път, на един движещ се влак - от първия и да налети последователно на лъв и носорог, нашият взима, че се изсипва и в някакъв сандък препълнен със змии. На една от тях горното хич не й се поправва и тя злобно впива наличните си зъби в задника на рошавия пич. После, без да обръща особено внимание на писъците му, тя кротко се измъква от сандъка, изсулва се от влака и поема нанякъде с елегантни вълнообразни движения. Камерата се завърта, за да я проследи и вижда, че влечугото се е насочило към полузаровен в пясъците компютър. Змията се свива на кълбо пред него и опашката й започва да танцува по клавиатурата. По трептящият монитор започват да се редят нанизи от букви. Камерата се приближава плътно към него.

Gorkiiat Snake and The Infernal Game: Част първа - Похитителите на изчезналия Кюлот

Като за начало имам за вас една задачка с повишена трудност с награден фонд шоколадче "Кума Лиса": Какво се получава, когато събереш в един развлекателен софтуерен продукт супер културен главен герой, размазваща графика, история развиваща се по всички краища на земното кълбо и съчетание от два от най-успешните жанрове за 80-те и 90-те години на напускащия ни век - adventure и third person shooter? Кой каза "посредствена игра"? Никой? Ами сори, братоци, явно аз ще си ръфам шоколадчето, а за вас остава горчивото прозрение, че в контекста на тази рецензия две и две не прави дори едно и половина. А защо се получи така, че един от потенциалните хитове на сезона се оказа най-лошото нещо, което съм играл през празничния месец декември ще ви обясня по-надолу в рецензията. Преди да започна с нея обаче искам да ви предупредя да не се предоверявате на добрите впечатления, които демото от наличния диск сигурно е оставило у вас. От Lucas Arts явно са осъзнавали гафовете в произведението си и са предоставили за тестване едно от нивата, където те почти не се забелязват, а за сметка на това в очите на играещия се набива ураган от визуални шедьоври. Е, аз лично успях да се подлъжа, че ще играя нещо страшно добро - не го правете и вие.



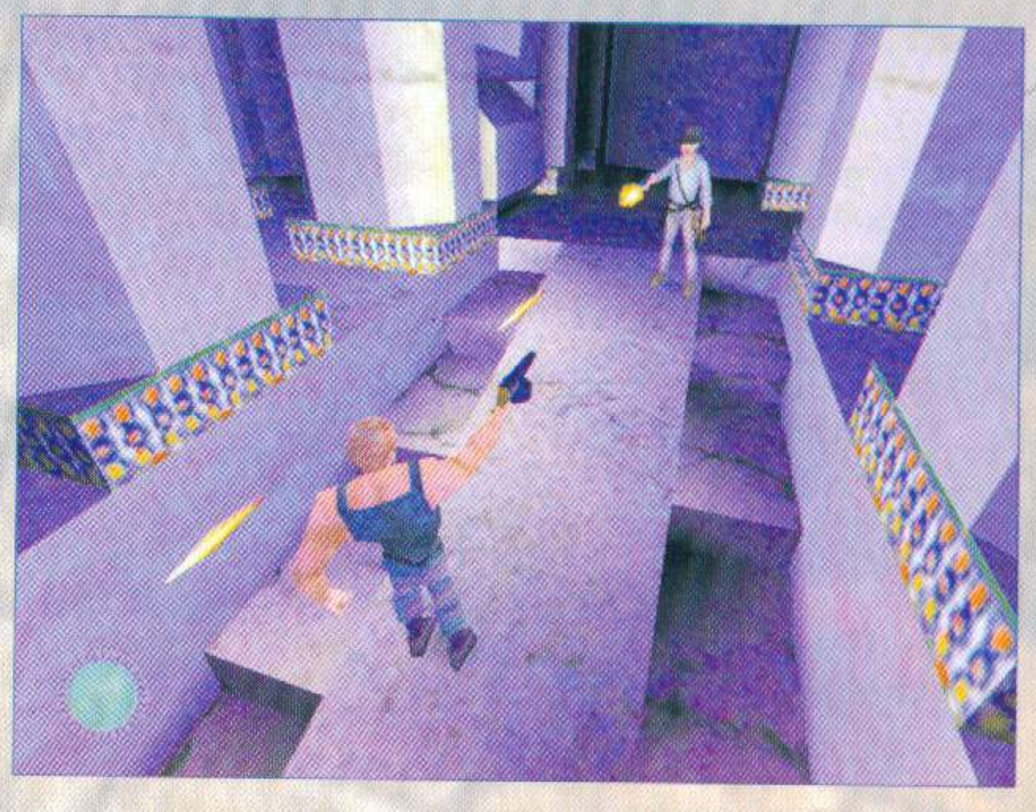




Но да се върнем на Инди. Не знам дали по света има човек със запазен разсъдък и в съзнателна възраст, който да не си е мечтал поне веднъж да нахлупи оръфаната шапка и да обвие длани около грапавата кожа на камшика от биволска кожа. Мога да ви кажа, че сериалът на Лукас за малко не ме набута в специалност археология, а аз се считам за адски здравомислещ човек. Доктор Джоунс ще си остане един от символите на двадесети век и прекрасно осъзнавам, че се нагърбвам с нелеката задача да убедя верните му фенове, защото съм повече от сигурен, че вие, скъпи читатели, сте такива, в болезнената истина, че около светлата му личност се е оформила лоша игра. Осъзнавам също, че спокойно бих могъл да си затворя очите и да дам оценка от порядъка на 90 само заради честта да се въплътя за няколко часа в образа на славния археолог пък ако ще и той да подскача наляво-надясно и да събира тухлички от тетрис (Примерът макар и измислен на слуки не е чак толкова далеч от истината впрочем. Но четете, четете). Поемам по

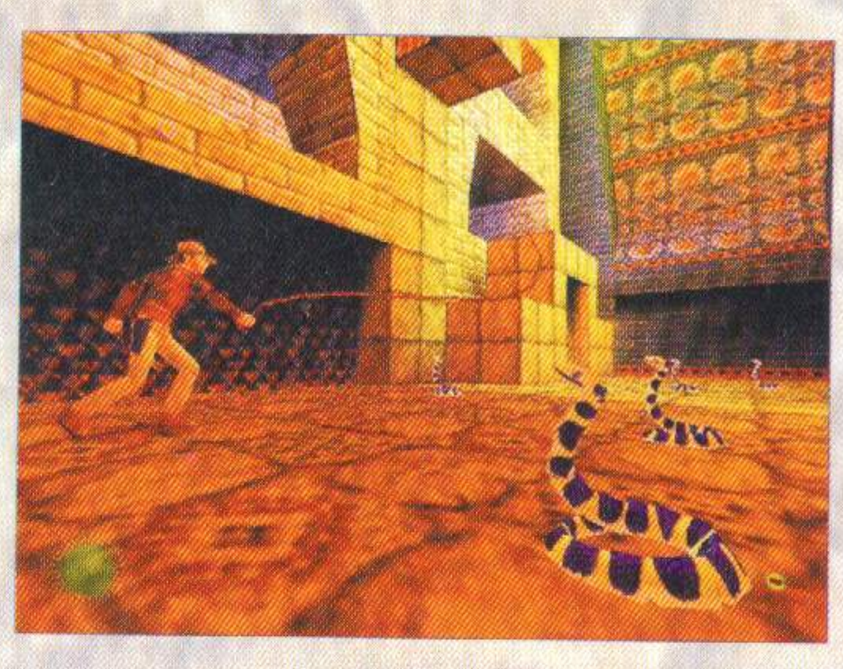
LucasArts интернет: www.lucasarts.com
производител: LucasArts разпространител: Lu

трудния път на размазващата критика не за друго, а защото считам, че The Infernal Machine е петно върху образа на Индиана, фамозна простотия, която би могла да убеди някои от по-младите геймъри, че едроцицестата кака Лара е по-куул от застаряващия чичо с камшика. А това, в моите очи, си е жива трагедия. До колкото си спомням в повечето реклами Indy4 се обявяваше като играта, която ще детронира Tomb Raider от екшън-приключенско-археологичния престол. Не знам за какво става дума при Ларето, защото не съм играл нито едно от приключенията й, но ми е предел-но ясно, че Адската Машина не може да детронира каквото и да е. Всъщност стига празни приказки - да пристъпваме към фактите.

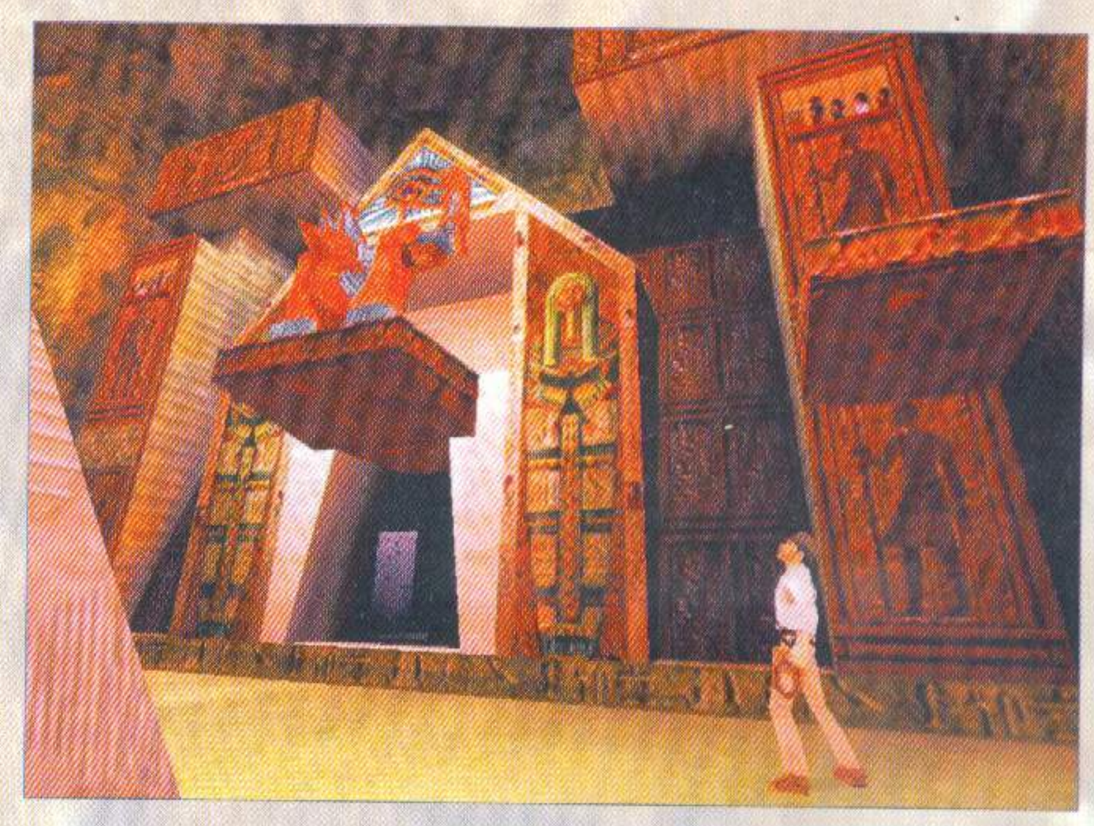


Gorkiiat Snake and The Infernal Game: Част Втора - Храмът на Отречените

Действието в TIM започва през 1947 година, след края на Втората Световна Война и след началото на студената такава, когато на световната политическа сцена са се появили лошите комунисти. Индиана Джоунс кротичко си копка за парченца от вазички и монетки нейде из скалистите планини, когато близо до лагера му каца правителствен хеликоптер. Агентка с големи и изразителни... хм, очи, се приближава към нашия човек, поклащайки последните и го открехва, че руснаците са попаднали на сведения за потенциалното местонахождение на нещо древно и страховито, което би могло да промени хода на историята. Споменатата в заглавието Адска машина. Още щом се изрича "древно" Инди препасва камшика си и се мята на хеликоптера с откривателски блясък в погледа. Оттук нататък добре познатата червена линия, пълзяща по картата ще го отведе до различни познати и непознати, изпълнени със смъртоносни опасности и безценни съкровища места.



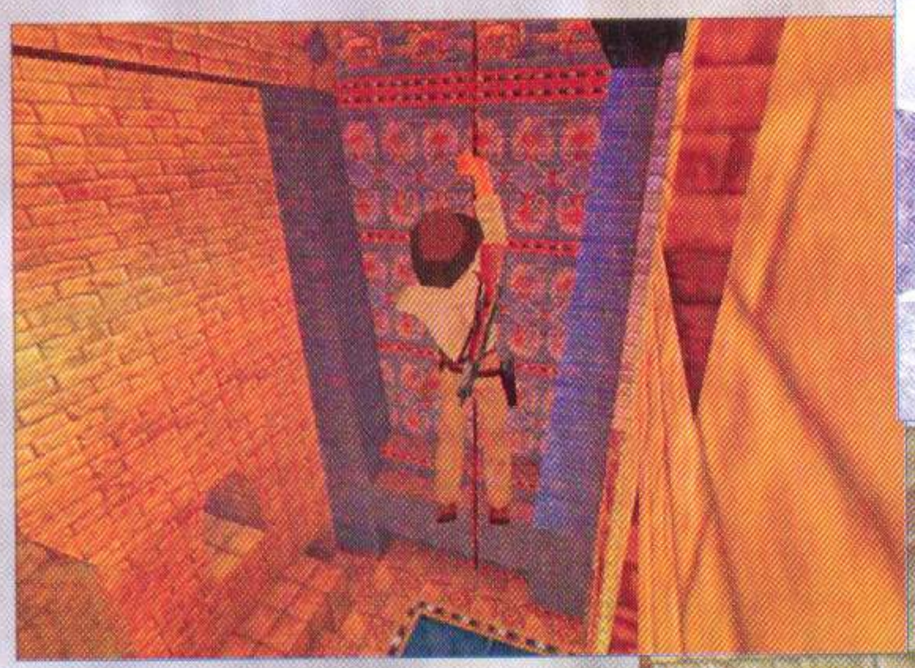
В писмен вид звучи доста добре, но ако, като мен, го бяхте видели на монитор, щяхте да се сблъскате с първите две големи разочарования. Не знам за вас, но аз съм свикнал да очаквам от игрите на Lucas Arts прекрасни междинни анимации и радващ окото и ухото хумор. Е, да ама... (циничното-название-на-първичните-мъжки-полови-белези, приятели). В TIM авторите са се поддали на модната тенденция да правят анимациите, разказващи за посоката, в която се е насочила сюжетната линия с "енджин"-а на играта. Не разбраха ли тези хора, че геймърите обичат тези малки филмчета, които са допълнителен (а в някои случаи основен и единствен) мотив да продължат към следващия "левъл"? Писна ми да слушам оправдания от сорта на "ама то за да не се вмъкват неща различни от начина, по който изглежда самата игра". Дръжки. Шибани мързели. За липсата на майтапи пък, просто не ми се приказва. Такова нещо въобще не съм очаквал. Като изключим нацвъканите навсякъде надписи на кирилица и няколкото реплики на руски, които ще чуете от хуманоидните си врагове ("Ты опять здесь", "Стой на месте!", "Руки ВВерх!"), които могат да позарадват славянските ни душици и едно весело чийтче, за което ще ви открехна към края на писанията си в TIM няма **АБСОЛЮТНО** нищо, което да раздвижи лицевите ви мускули по начин различен от този, кореспондиращ на отчетена прозявка. Пичът, който дублира Инди има адски подходящ за случая глас, но нямаше да е лошо, ако някой му беше написал и нормални реплики. Руснаците също вадят приятен акцент, но какво от това? Значи остава екшънът. В предвид на факта, че въпросното английско съществително означава действие, ще се сблъскате с него доста преди да ви се отдаде шанс да се хванете за патлака. О, да, точно за това ви говоря. Чакат ви тичане, скачане и набиране по платформички, в количества, които биха задъхали сериозно дори двуизмерния Принц и заека Джаз, дето за разлика от наш'то момче май не претендират да са герои в адвенчър. Не че някъде из официалните рекламни текстове ще срещнете думите jump' n run. Как тъй? Ами че TIM е дълбоко интелектуален куест и ако въобще можем да го назовем с твърде елементарното словосъчетание от горния ред то ще придобие формата run, мисли къде да скочиш' n jump. Само имайте предвид, че онова отпред е пропаст, зад вас е отвесна скала, а това в ляво е един абсолютно непреодолим склон под наклон от 19,5 градуса. Дясно ли чух? Ей това е интелектуалния елемент. И понеже споменах непреодолими склонове не е лошо да кажа и за други хубави работи. Не можете да подскочите и да се хванете за ръба на нещо, ако то не е съвършено право, не можете да скочите и да се хванете за ръба на нещо ако не сте застанали на точното място, не можете да скочите и да се хванете за ръба на нещо, както и да клекнете, залегнете, използвате, дръпнете или бутнете, ако сте с извадено оръжие. Не ме питайте що акулско ръфане си отнесе Джоунсовкия задник докато се опитвах да изляза от едно водоемче, о, Боже, с "гол в ръката нож". Не можете дори да strafe-вате, мамка му. По точно можете, но за разлика от всички известни ми екшъни това движение е възможно най-мудното в играта. Не можете да



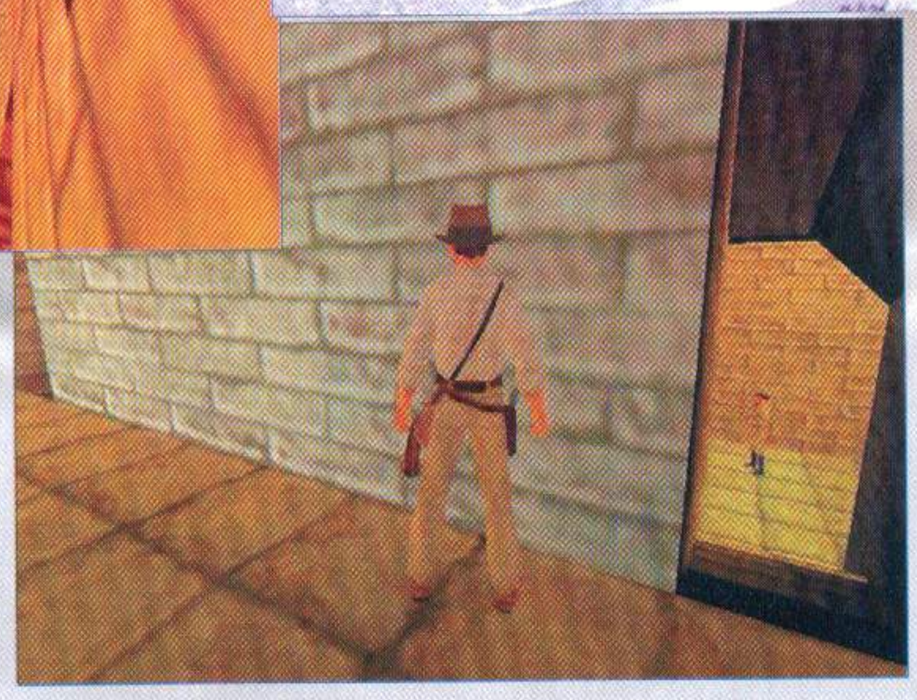
правите още доста работи, но за да не Ви отегчавам излишно, ще обърна другата страна и ще Ви кажа, какво можете да правите.

Можете да правите само онова, което от Lucas Arts са решили, че можете да правите и то само на определените от тях за целта места, дори в случаите, когато здравия разум и логиката Ви подсказват друго. Това, ако не знаете, е споменаваната в реклами и preview-та "впечатляваща интерактивност". Честито.

Ами след като извадим патлака? О, тогава става още по-лошо. В TIM разполагате с богат, но представа-си-нямате, колко излишен, арсенал от пушчици, пушленца, пушки, пушища, както и един шестак барабанлия с вечни като Лили Иванова муниции, чифт юмруци, чието използване е абсолютно обесмислено от предния гън и неизменния камшик. Защо арсеналът е излишен ли? Няма го чувството за мощ, което трябва да Ви изпълни когато получите хладното стоманено и смъртоносно продължение на ръката си, няма я дивашката еуфория, когато поредният труп се срине в краката Ви с раздробен гръден кош и разкъсани вътрешности, няма го желанието да убивате отново и отново, да се изправяте срещу нови и нови врагове и да прегазвате кървящите им останки с крива, небрежна усмивка и жар в погледа. Наречете ме "извратен психопат", няма проблем, но след това се опитайте да ми обясните с простички думи, какво точно търсите в един дигитален екшън, ако не това, което съм се опитал да обобщя в горното изречение. Е, тук го няма, братлета. Няма дори и късче от него. Невероятните гафове в геймплея, не само са унищожили в зародиш динамиката и екшъна, но са го превърнали в една нескончаема, късаща нервите досада. Забравете за мишката (специално за Протосмен: последното не значи, че тя не се използва, а че тя не се използва за freelook-а присъстващ в повечето игри от сорта. Clear?). В TIM царува вездесъщият autoaim, което в превод означава "автоматично прицелване", което пък е съкратено от "автоматично прицелване в най-грешната възможна посока т.е. на там където няма нито един противник, като в случай, че последното







не може да бъде изпълнено, поради пренаселеност на района, изстрелът преминава през съответния противник без да го засегне". Това, че от Лукас са такива пацифисти, принципно не е лошо, но ми се струва, че пацифизмът им е твърде едностранчив, 'щото лошковците, въпреки че до един са по-малоумни от колегите ми (Не се изсилвам, бе. Честно.) си ви целят доста редовно. Просто не ме питайте колко е трудно да накарате Джоунс да се завърти (Тук се сблъсках с поредната гениалност- в нормален режим на ходене, като задържите Shift Инди тича и съответно се обръща по-бързо. Ако цъкнете always run в менюто той вече ще си тича по default обаче ще се върти бавно. За да се завърти бързо ще трябва отново да натиснете шифта, но пък после ще трябва да го пуснете, защото ако го задържите натиснат ще ходите бавно. Знам, че звучи сло́жно.) и да застреля човек, или к'вото там му мисли злото, в случай че последния/то не тича директно срещу него. За отстрелването на врази намиращи се под и над вашето ниво, и обсипващи ви неспирно с автоматичен огън, просто не ми се говори. Шансът, вашия герой да се сети да си вдигне/свали пушкалото, е толкова отчайващо минимален, че е по-лесно да си отнесете малко бой докато успеете да се изкатерите/спуснете и да застреляте гадината от упор. В случай, че autoaim-а благоволи да я засече естествено, защото понякога отказва да го направи дори да сте се навряли плътно в target-а си. Ха посмейте после да ми кажете, че не съм честен 'щот съм сейввал след всеки успешен изстрел и ще си търсите змийска противоотрова.

Ами adventure-а. О, Боже! Ще ми повярвате ли ако Ви кажа, че в Duke Nukem и Doom имаше повече quest елементи отколкото в това недоразумение, за което - чакайте да извадя диска, за да спре да ми мърси CD Rom-а с присъствието си - питам? Във Визираните игри имаше поне търсене на ключове и тайни врати, както и раздвижени нива, изискващи чувство за ориентация. В TIM разстройствено редките пъзели могат с лекота да бъдат решени от средноинтелигентна маймуна и създават впечатление, като да са измисляни от такава. Ай сиктир!

Gorkiiat Snake and The Infernal Game: Част трета (и последна, аман!) - Последният Недоносен Поход

"Боже, колко мъка има под водата, Боже"

проплакал Моканинът след като наместо бялата лястовица край Делиормана срещнал бялата акула при нос Емине. Аз нададох подобен вой след като видях как акули и пирани кротко съжителстват в едни и същи водни басейни. Но дори и това не може да се сравни със шока, който изживях когато установих, че вълците, щъкащи из северните нива не могат да бъдат убити. Дори и с ейтакаа базука, бре! Тези животинки, които явно са били любимците на екипа от дизайнери трябва да бъдат стреснати с изстрел близо до тях. Ако не ги уплашите овреме идват и ръфат, като им мине страха трябва да ги плашите отново, иначе пак идват и пак ръфат. Лудница.

Интерфейсът е най-лошия, който съм виждал в игра въобще и ви трябват не повече от три секунди насаме с него, за да разберете защо задълбаването в темата би ми изчерпало цинични речник, който по последни прибройвания е по-богат от тълковния си книжен събрат. Слава на всички софтуерни богове задето в труднодостъпния инвентар рядко се навъртат повече от три предмета наведнъж.

Знаете ли кой е най-големият майтап в цялата работа? TIM е успял да избегне най-големия кошмар на third person shooter-ите. Камерата е просто перфектна. Когато на въпросния оптически уред не му остане нищо друго, освен да загуби

Индиана от поглед, той просто "влиза" в него и играчът наблюдава действието през очите на героя докато последния не стигне до благоприятна позиция да бъде наблюдаван отзад. И понеже казах за едното хубаво нещо в TIM дайте набързо да спомена и другите две. Движенията на археолога са много добре пресъздадени. Направо усещаш напрягането на съответните мускули когато се набира, скача или пълзи. Дори и Soulreaver-а изостава от Инди4 в това отношение. Третата лястовичка, която също няма да направи пролет 'щото въпросните пернати нямат кворум пред гаргите на гафовете, е добрата графика. TIM просто радва окото с детайлни текстури и брилянтни спец-ефекти. Архитектурата на нивата също е интересна. Ако мислите да си купувате TIM в горния абзац се намират всички възможни причини да го направите, но ако ми позволите един кулинарен аналог - то ще бъде същото като да си купите Биг Мак заради сусама по питката.

Има ли нужда да ви говоря още? TIM е такова огромно разочарование, че мога да изпиша още десетина страници с критики и точно когато си мисля, че съм на приключване от продукта на Лукас да изскочи още някое ново гафче, което да ме амбицира да го опиша. Къде е смисъла да си вадя очите и да продължавам да запълвам място с глупости? Преди два броя поставих своеобразен рекорд като поставих на Shadowman най-ниската оценка в GW след тази на шедьовъра Dune 2000. Е, ей сега мисля да си го подобря. Но преди това ще взема да заделя няколко реда за тези от вас, които са се преебали да си купят TIM, като ги осветля относно някои неща, които разбрах за тази игра. И така:

- Онези стърчащи работи, които хич не се връзват с околния терен са захватки за камшика ви. Последния е абсолютно ненужен като оръжие, но се използва на всеки две крачки за прескачане на пропасти и катерене, тъй че винаги щом се озовете на място с неясен ви изход вадете бича и махайте. Все ще стане нещо. Още повече, че ако извън полезрението ви има захватка щом си го извадите (да, продължавам да говоря за камшика, циници недни) Инди ще вдигне поглед към нея.

- За вълците вече ви казах.

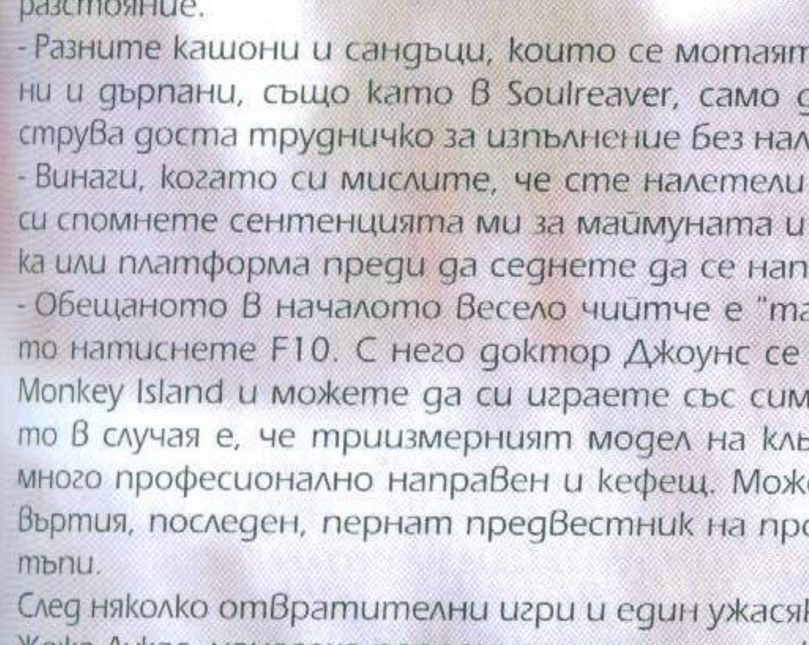
- Акули и пирани пък най-лесно се убиват като се топнете за малко във водата, колкото да им привлечете вниманието, после бързо се измъкнете, обърнете и отстреляте. Тънкия момент в случая е, че при всяко излизане от вода Джоунс си изцежда шапката и си я нахлупва отново, давайки време на гадините за поне две захапки преди да си върнете контрола над него и да отстъпите на безопасно разстояние.

- Разните кашони и сандъци, които се мотаят из играта, могат да бъдат бутани и дърпани, също като в Soulreaver, само дето последното действие ми се струва доста трудничко за изпълнение без наличието на Разиеловите нектенца.

- Винаги, когато си мислите, че сте налетели на нещо, което изисква размисъл, си спомнете сентенцията ми за маймуната и потърсете още някоя врата, ръчка или платформа преди да седнете да се напрягате излишно.

- Обещаното в началото весело чийтче е "maketeapirate" и се въвежда след като натиснете F10. С него доктор Джоунс се превръща в Гайбръш Трийпууд от Monkey Island и можете да си играете със симпатичното пиратче. Интересното в случая е, че триизмерният модел на кльощавия пич с русата опашчица е много професионално направен и кефещ. Можете да го възприемате като четвъртия, последен, пернат предвестник на пролетта, която никога няма да настъпи.

След няколко отвратителни игри и един ужасяващо тъп филм, от централата на Жожо Лукас, нанесоха поредния удар срещу рязко определите редици на феновете си. И след като сами детронираха Star Wars сега същите тези кретени са на път да разрушат още една легенда. Понеже вече отворих дума за рецензията на Shadowman, игра която направо залюбвам след като видях TIM, ще ви припомня, че в края й ви казах сами да решите дали да си я купите. Е, сега не мисля да ви оставям право на избор. Считайте, че изрично ви **ЗАБРАНЯВАМ** да си харчите парите за този боклук. По-добре си пуснете пак трите прекрасни филма, с които тази статия ме принуди да се изгавря и изживейте отново магията. Аз лично точно това мисля да направя, защото трябва да се преборя овреме с фобията, която ме е обзела напоследък. След TIM, Змията изпада в див и неконтролируем ужас при всяко споменаване на Индиана Джоунс.

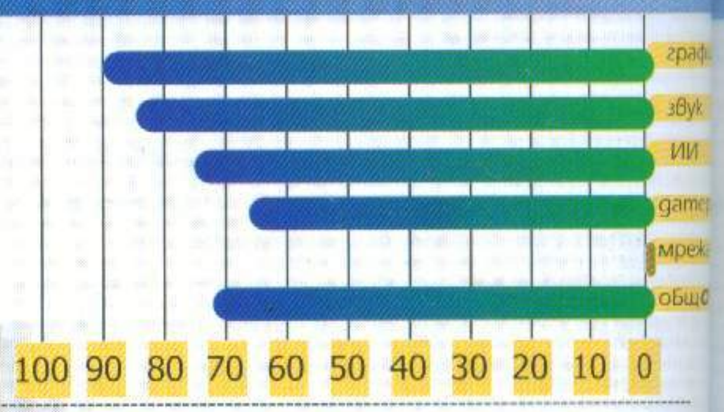


А както всички знаем нещата би трябвало да стоят по обратния начин.

Исссссkрено ваш:

Snake

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



odium

автор: GROOVE

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

P200, 32MB RAM, 4MB Videocard (3D supp), 500MB free space, DirectX 6.1, Win'95, Mediaplayer 6.1

Преди два броя писах предварителен поглед на Odium и тогава се надявах да ми се падне честта да направя и прегледа на тази игра. Мечтата ми се сбъдна, но за съжаление Odium не е това, което трябваше да бъде. Вече съм на края на играта (преди главния бос) и единственото нещо, което успя да ме довлече толкова надалече, бе невероятната ми упоритост, нерви като корабни въжета и Надеждата (май станаха повечко нещата, ама нейсе). Надеждата, че в Odium ще има поне зрънце от нещата, обещавани ни по Интернет. Уви! (театрална въздишка) Изгубеното време ще го сложа в графа "Рискове на професията", а вие пък се пригответе да четете оплакванията ми тази две страници, за да не ви сполети и вас таз тежка съдба.

На историята в Odium вече съм се спирал в брой 13, но все пак ще я повторя в няколко изречения. В таен военен руски обект по време на студената война в Полша са извършвани генетични експерименти. Когато резултатите от тях за всеобща радост на местното население плъзват през 2009г. из околността, група на НАТО отива да провери, какво точно аджеба става. Вие сте ръководителят на група номер 2. За града нямате абсолютно никаква информация. Съвсем скоро става ясно, каква е съдбата на част от група 1. Трупове-те на двама от нея удобно са се излегнали близо до мястото, където ви хвърля катера. Нека мъченията ни (ви) да започват!

Всъщност в началото играта не изглежда чак толкова отчайващо. Графиката е много, много добра. Всичко, освен героите и гадините (които са адски детайлизирани 3D модели) е предварително рендерирано и изглежда просто великолепно. Движенията на вашите командоси са реалистични. За чудовищата е използван motion-capturing (авторите твърдят че сеансите са били най-опасната и трудна част от създаването на играта). Битките също ще ви се сторят интересни. Музиката е напрегната, дигиталните ефекти, доколкото ги има, са на ниво. Къде тогава се крие проблема?

Първият основен недостатък на Odium е пълната липса на интерактивност в играта и нейната праволинейност. Вие се движите като влак по релси и съдбата ви зависи единствено от някакъв сценарий, който бива следван. Събитията следват едно след друго, а вие се чувствате като треторазреден статист. Свободата ви на действие е сведена до 0 градуса по Келвин. На теория вие трябва да изследвате непознат град, на практика ходите на точно определени места. Там пулсиращи хиксчета ви посочват, че трябва да кликнете върху тях и все едно ви крещят "Тука гражданино, тука!". Не е рядкост да влезете в стая само и само, за да вземете предметите от сложения вътре дървен сандък. За приключенски елемент в играта може да се говори, само ако имате много, ама много развинтена фантазия. Той се проявява, когато гореспоменатите хиксчета са върху някой предмет, той може да се манипулира. С натискане на десния клавиш излизат възможните операции. Сами разбирате, че при това положение логически загадки просто не съществуват -



Тук за малко сте цели пет човека. След това медузата ще се побърка (да не сте посмели да и слагате точки на живота като вдигне ниво), а мадамата ще я... абе що да ви издавам всичко?



Ето я adventure частта. Виждате ли оново нещото с хиксчетата - това са нещата с които можете да оперирате в играта.



Най-мощното оръжие в играта - мощна атака, засяга няколко същества (може и ваши) едновременно. Проблемът е, че още не съм се специализирал в неговото използване. Едва level 1.

производител: Metropolis разпространител: Monolith интернет: www.lith.com/odium



Burn baby, burn. За съжаление ще трябва да изчакате три хода, докато се презареди огнепръскачката. За щастие си имам две :)

имате си някакви предмети и ако случайно те могат да се комбинират, тогава играта услужливо ви подсказва това. Мразя някой да ме води за ръчичка, а в Odium все едно има вградено решение за играта. Още по-малко обичам да бъда като кон с капаци - да не мога да мръдна и на йота от правилния според някой болен мозък път. Предполагам, че и вие сте на същото мнение. Вторият недостатък на Odium са непрестанните битки. Само ще ви кажа, че на около 10 секунди обикаляне из града се падат по 10 минути битки. Това е ужасно изнервящо.Отваряте врата - битка. Отивате към сандъка с амуниции - битка. Вземете амуниции-те - битка. Излизате - битка. Ами човек от желязо да е (като комунист в полицейско управление), ще му писне! От непрекъснатите стълкновения не можете да усетите атмосферата на Odium (с малко подобрения тя можеше да бъде един от основните козове на играта - както в Nocturne). И тъй като битките се оказват основният (а защо не и единствен?) елемент в играта, нека ви запозная по-подробно с него.

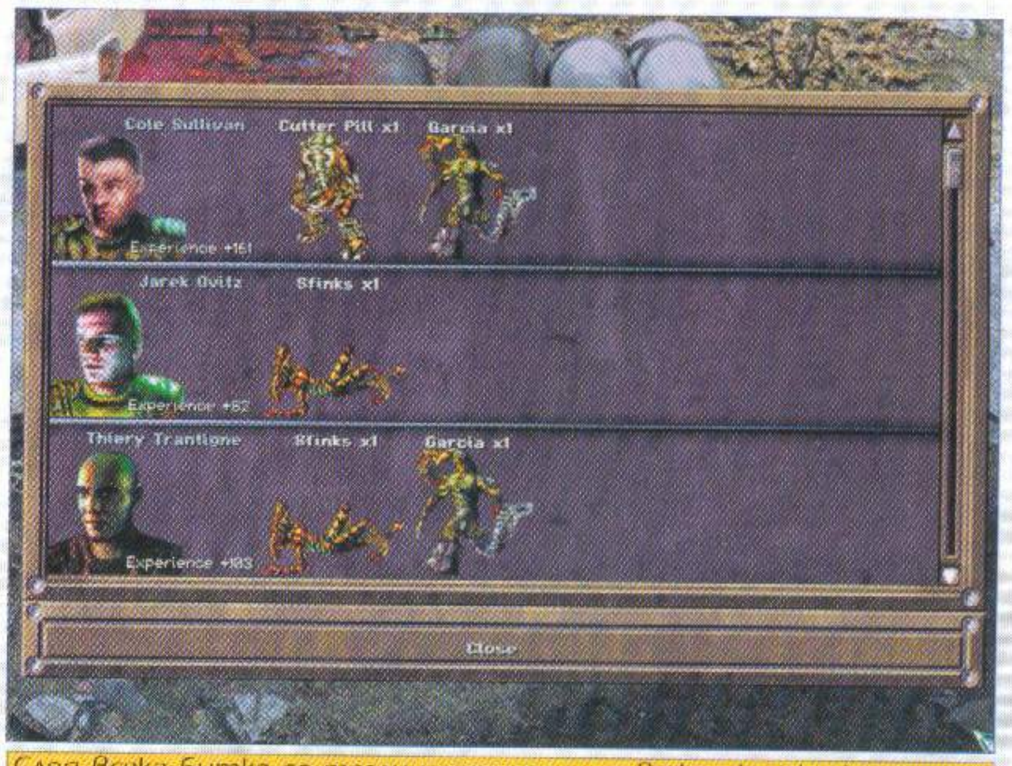
Екшънът в Odium се провежда там, където ви набарат чудовищата, т.е. ако на улицата, където досега безметежно сте се разхождали е имало кофи за смет и разнебитен Трабант, тези елементи ще присъстват и на бойната сцена. Битката е походова. Ако не успеете да унищожите чудовищата за определено време, дотърчават нови в подкрепа на събратята си. Тук се сещам за една особено изнервяща битка, където целта ви е да опазите едни монитори, които всичко живо обстрелва. Понякога ще ви се наложи и за определен брой ходове да се справите със заплахата. Възможностите ви по време на битка са да приклякате (поемате само половината щети), бутате, стреляте и лекувате.

Вашите маймуни, както и чуждите такива си имат характеристики - ход, жизнени точки, на какви атаки са имунни, късмет, шанс да уцелят и прочие. С всеки успешен удар печелите опит и когато достигнете определено ниво - имате пет точки, които трябва да разпределите между различните ви характеристики. Най-интересната от тях се нарича calmness - колкото повече удари понасяте, толкова по-нервен става вашия човек и по едно време изпада в амок. Ако успее да уцели врага - лошо му се пише, но вероятността за това събитие е доста по-малка. Другията RPG елемент в играта е способността ви да боравите с оръжията - колкото повече ползвате дадено пушкало, толкова по-голяма е вероятността да нанесете максималните за него щети. Като отворихме дума за железа - наред със стандартните такива, ще се срещнете и с доста странни, но до този момент може и да не доживеете, ако не сте със здрави нерви. Едва в края на играта ще имате на разположение нещо по-мощно като базука например, дотогава ще драпате с пушки, узита и огнепръскачки. Инак ако имате насреща си някакво особено гадно същество, хубаво е да го упоите/замразите и да си го биете на почивки, докато се пресели към неговия си рай.

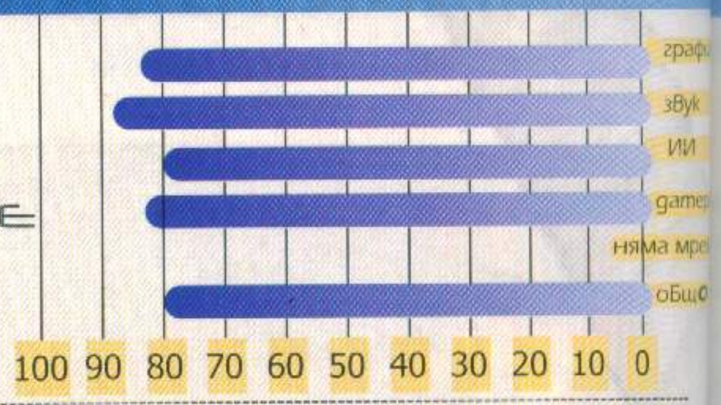
В началото е интересно, след това... мисля че вече неколкократно заявих какво става след това .

Ако ви харесат непрестанните битки - Odium ще ви се стори много добра игра. Но не очаквайте нищо друго от нея. Аз лично не бих седнал да играя Odium ако знаех с какво ще се сблъскам. Все пак решението си е ваше. Ако то е "да" нека поне ви дам няколко ниша-на, които ще ви улеснят живота:

1. По време на играта към вас ще се присъединяват най-различни персонажи. НЕ ИМ ДАВАЙТЕ ПОВЕЧЕ ОТ НЕОБХОДИМИЯ МИНИМУМ. По някое време те ще се изнижат, а с тях и ценна екипировка. Повярвайте на един загубил узи още от самото начало на играта човек.
2. В началото специализирайте хората си - дайте само на един амуниции-те за пушката, на друг тази с пистолета, третият да се оправя както може. За него скоро ще си намерите огнепръскачка. По този начин те ще вдигат ниво само на едно оръжие и скоро ще стинат до максималното равнище - 10-о ниво.
3. Амунициите са кът. Аптечките са кът. Изобщо Odium не е играта, където ще можете щастливо и безметежно да си подскачате от чудовище на чудовище и да се кефите как те ви удрят, а вие след това ги отстрелвате. Началото е особено кошмарно. Просто пестете куршумите, когато е възможно и ползвайте бухалки, сатъри, щанги - въобще всичко, което не хаби куршуми. Веднага използвайте специалните оръжия, които изискват презареждане (например огнепръскачката, йонната пушка, нитроглицерина...) - така ще ги ползвате повече от един път.
4. В играта има много странен line of fire. Създателите са решили, че след като вие не можете да минете през дупка, тогава и куршумът няма да успее. Имайте го предвид!
5. Всеки тип чудовище си има своите особености и изисква специален подход. Което прави битката едно стратегическо надлъгване, а не екшън, както се опитват да го изкарат от Monolith.
6. С напредването на играта ще ви е необходимо да упоите ключови гадини, ако не искате да понесете твърде много щети. Определени чудовища могат да упояват/замразяват комадосите ви и това ги вади от строя за 3 хода. Което е адски неприятно и трябва много внимателно да си преценявате ходовете, за да не могат тези същества да ви докопат.
7. Полезно е да станете, кое чудовище, на какво е имунно. Направете си справката, а след това просто преиграйте битката. Достатъчно е да умре един от вашия екип и ще имате втори шанс.
8. За бога, използвайте ги тези бомби със закъснител.
9. На две-три битки правете кратки почивки от 5-10 минути. Използвайте времето да избиете натрупаната отрицателна енергия - удряйте по вратите, псувайте, играйте Tomb Raider, ей такива иначе непривични дейности.



След всяка битка се тегли чертата и се вижда кой колко опит е натрупал. Не забравяйте, че тук опит се дава при успешен изстрел, а не на убито чудовище.



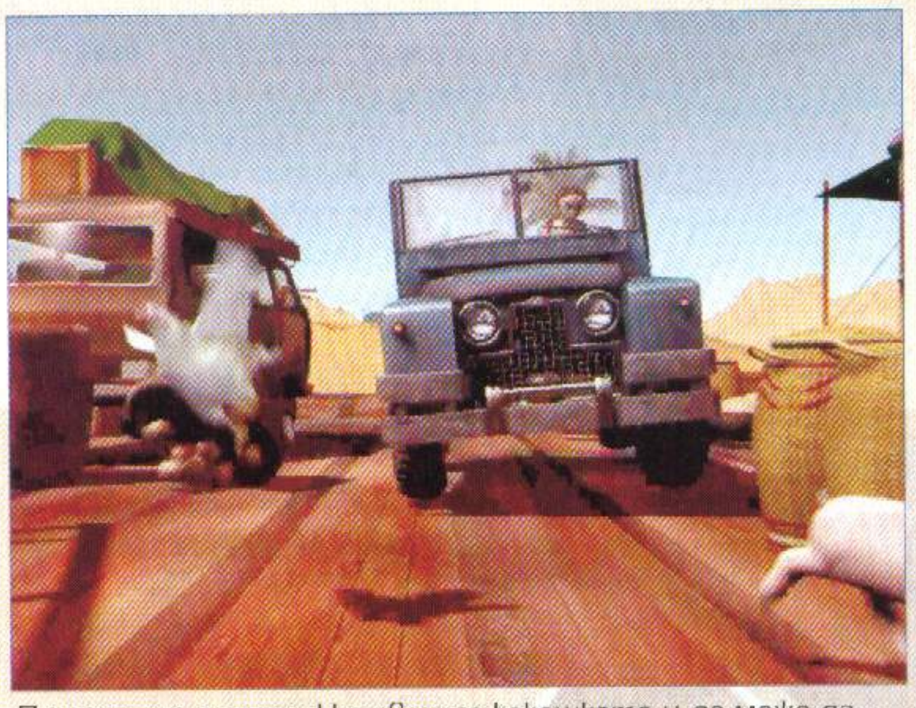
автор: GROOVE

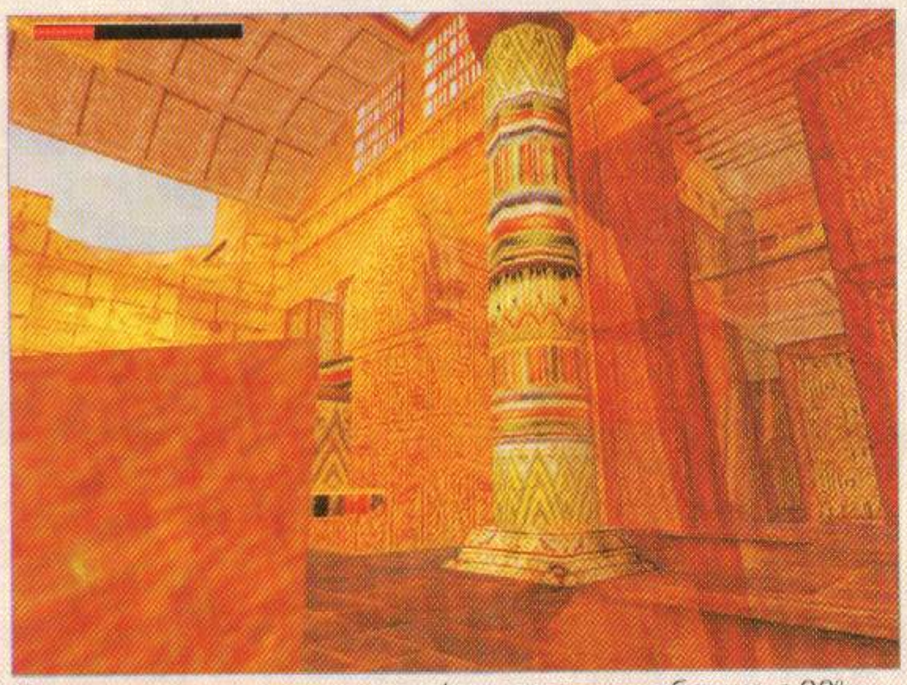
TOMB RAIDER 4
tomb raider 4:
The Last Revelation

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

PII-266, 32MB RAM, Direct 3D compatible video card

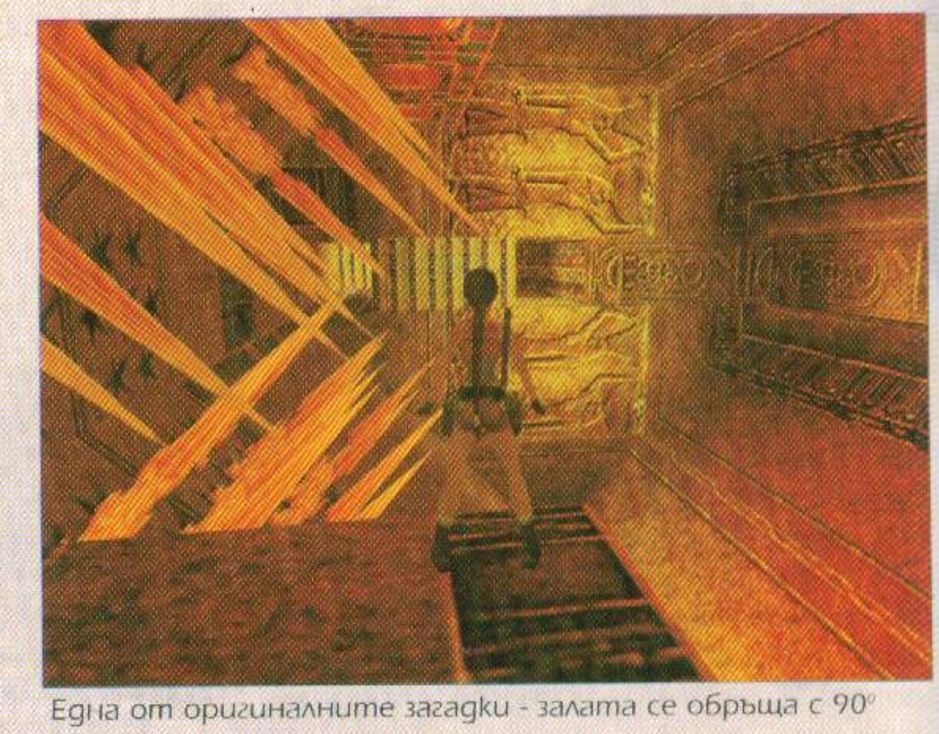
Нека тази статия да започне по малко по-различени начин. За да избегнем всякакви предрасъдаци, предубеждения и прочие думички с представка пред-, нека за около 15 минути си представиш, че тази игра не се нарича Tomb Raider 4, а "Приключенията на Грозданка", където в ролята на Грозданка съзираме надарена българка с плътно прилепнали къси панталонки. Каква е разликата? - ще попиташ . Веднага ще ти отговоря: Ако направиш това, което ти предложих преди малко, ще можеш безпристрастно да оцениш Tomb Raider 4 тъй де "Приключенията на Грозданка". Независимо дали си фен на Лара Кр... по дяволите Грозднака или не можеш да понасяш нейния комерсиален задник подаващ се от къде ли не. В първия случай няма да се плеснеш по челото и да кажеш: "Ама тази игра е супер!", дори ако е боклук като Tomb Raider 3. Във Втория просто ако случайно, по някаква мизерна вероятност се окаже, че "Приключенията на Грозданка" е готина игра, то ти няма да пропуснеш да си я изиграеш. Ок? Мисля че се разбрахме.


Пардон, господине. Надявам се кокошката и да може да носи яйца и утре. Малко я постреснахме, горката...


Една от оригиналните загадки - залата се обръща с 90°

Всъщност целият този увод бе за да накара теб, драги читателю (който в 69% от случаите не харесва Лара Крофт), да не помислиш, че съм прекалил с алкохола по време на новогодишните празници или че под въздействието на убийствено силна температура съм си писал статията. Пазя си реномето, така да се каже. Защото TR4 е една прекр... (е не чак прекрасна) хубава игра. Един от най-добрите third person-и, които някога съм играл. (по пътя на логиката, да, по-добър от всичките Tomb Raider-и досега). Далеч съм от идеята да обожествявам, превъзнасям или възвеличавам играта - и тя си има своите недостатъци, но в сравнение с недоразумението TR3 си гигантска стъпка напред, а и след Soul Reaver не мисля че се е пръквало нещо достойно (Infernal Machine ли чух? Прочети статията на Snake за Indiana Jones и ще ти се погребе ентусиазма).

Почвам приказките за самата игра с добрата новина, че от Core Design са спазили обещанието тази серия на TR да има смислена и интересна история. Още по-хубавото в случая е, че тя не се разказва в интродукцията на играта, а се разкрива част по част. По време на наистина забележителни FMV анимации, които не достигат качеството на outro-то на SiN (N1 на монитора), но са болезнено близо до него. Което си е стимул да подюркаш кака Лара по-бързо да ги решава загадките и да срита лошите по задниците, за да видите какво става нататък. Ще те открехна съвсем накратко, за какво ще става дума. Лара и неин спътник случайно (случайно ли, я гле'ай какво става след това) попадат в неизвестна гробница, от която смелата археоложка успява да се спаси, като по пътя си взима (ей така, да не остане като) амулетът на Хоръс. На излизане от гробницата не я посреща радостна тълпа от пънчиви почитатели, а арабизирани, помюселманчени и фанатизирани приятели на нейния бивш спътник, които се опитват да й вземат играчката с помощта на узита, пистолети, а накрая и базука. Лара не е вчерашна, а явно е взела и шофьорска книжка - с един раздрънкан джип прави такива неща, щото Кранкунен ако я види, целият ще позеленее от яд. Както и да е, в последствие се оказва, че богът на смъртта Сет току-виж се върнал отново на земята и раздал правосъдие поради клептоманските наклонности на Крофт - амулетът на Хоръс бил една от последните бариери между нашия и неговия свят. Нашето момиче решава да не води разгулен живот до края на света, а да поеме събитията в свои ... ръце (какво очакваше да прочетеш, кажи де, не ми се черви такъв насреща). Оказва се, че на пътя й стои не кой да е, а Ван Кройт - нейният бивш учител, която тя си мисли че е умрял в Камбоджа (изиграй задължителния отегчителен туториал и ще видиш 1. Лара тийнейджър и 2.


Една от оригиналните загадки - залата се обръща с 90°

производител: Core Design разпространител: Eidos интернет: www.tombraider.com/tr4r

Гореспоменатия-Вече-много-неприятен-субект). Е стига толкова съм ти разказвал. За да разбереш историята до тук, ще ти са необходими поне 2-3 часа игра, а до края ще ви остава още много...

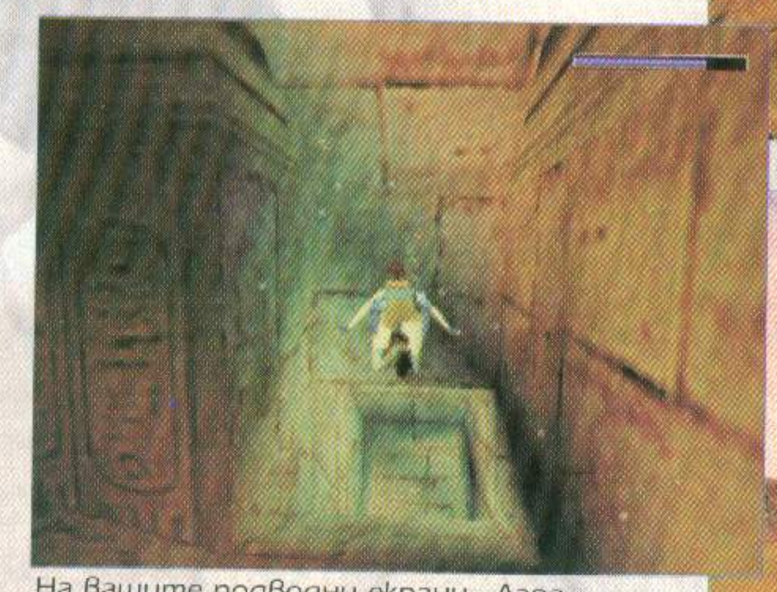
Втората добра новина е графиката в играта. Очаквах нещо много по-грозно от това, което ме връхлетя от монитора. Истината е, че TR4 го играх на две машини с MatroxG400Max и ATI Rage PRO. И на двете системи всичко беше доста културно. Въпреки че още много може да се иска от стълбите в играта (изглеждат абсолютно двуизмерни, дори и с bump mapping!), останалите текстури са прилични и изключително разнообразни. Водата е размазваща. Благодарение на възможността да се комбинират различни източници на светлина, феерията, когато сте потопени е очезаслепяваща. Не точно така стоят нещата с капчиците вода, които се появяват по тялото на Лара, след като се измъкне от водата. Те са една хитра, но ужасно нескопосано реализирана идея. Друго интересно и далеч по-добре изпълнено хрумване е момента когато поради престъпна небрежност Лара е отровена от скорпион. Перспективата ви започва да се мърда, разтегля, дестабилизира - задължително се остави да те ухапят :). Блокчетата от TR3 ги няма - тук отворите не винаги са правоъгълни. Най-добре се набива това на очи, когато влезете в пещера и там всичко си изглежда ... ами като в пещера по дяволите. Engine-ът на TR4 си има своите ръбатости, но пък не е отчайващо демоде. Браво Corecи Юнаци! (повтаря се 4-и пъти)

Като сме започнали с "външните фактори" - да бъда обстоятелствен докрай. Това, дето го чувате, когато пуснете играта, не е защото баба ви е надула до зуко Берлиоз от другата стая, а симфоничния оркестър, нает за да ви стряска от време на време или да допълва атмосферата от друго от време на време. Лара не си е променила тембъра, нито пък са различни звуците, които издава. Като цяло звуковото оформление клони между много добро и отлично.

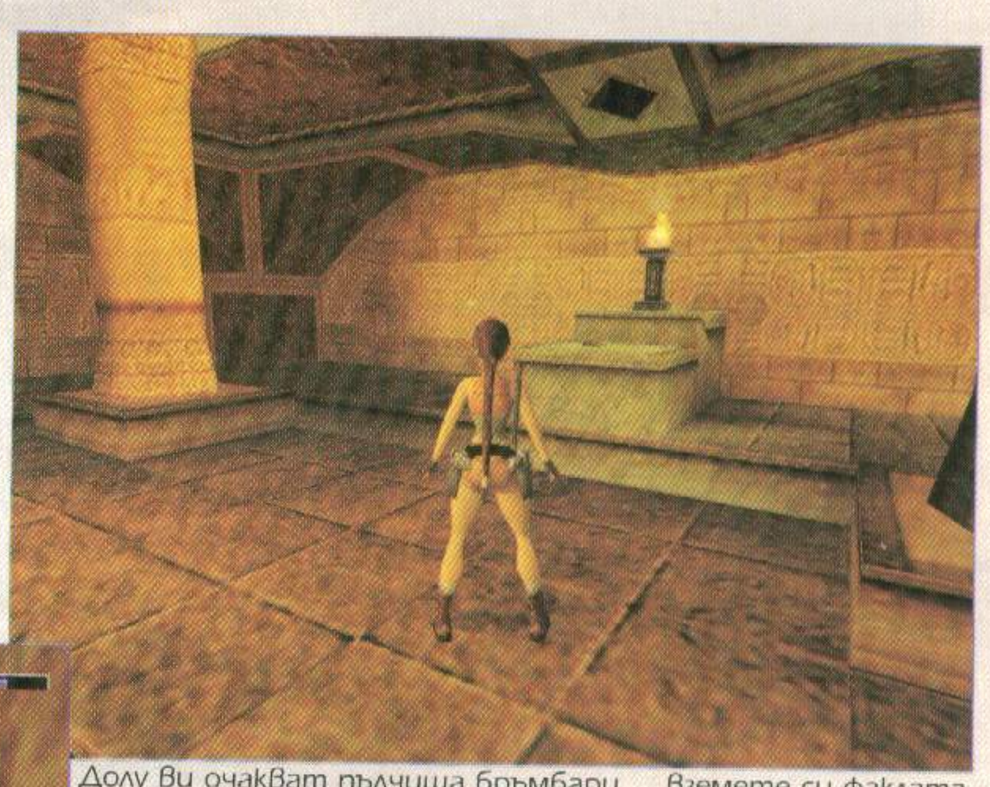
В следващата точка от моя план-скица, трябва да те запозная с gameplay-я в играта. Той ми допадна изключително много. Акцентът в TR4 е поставен върху решаването на различни загадки, а не върху непрекъснати побоища. Честно казано съществува опасност по някое време да ти писне, но след някой друг ден неизменно ще се върнеш, за да продължиш играта. TR4 трябва да се взима на малки порции, но редовно - 1-2часа игра на ден са напълно достатъчни. Иначе нивата, по които ще размотаваш Лара са оригинални и добре построени. Ръчките макар и да не са съвсем изчезнали, са силно намалели и много по-лесно се намират (с няколко изнервящи изключения). Проблемите ти вече не са свързани с намирането на точната плочка, а на определени предмети. Почти е елиминиран и моментът с лутането - при по-малко и компактно ниво тичането "от мен до хоризонта и обратно" също вече е отминал кошмар, макар и разкарването между отделни части на нивото се очертават нов такъв. Въпреки това TR4 си е направо playable и enjoyable. Няма лъжа, няма измама. Новост са и превозните средства, с които ще се бори археоложката. На нейно разположение ще има джип (напротив има задна скорост, прочети си readme-то към играта), мотоциклет (с турбо) и прочие далавери. Екшън сцените успешно се редуват с такива на дълго и мъчително изследване на района. Вашите опоненти в началото са отчайващо зле, но след това стават по-хитри и несравнимо по-изобретателни. Не можеше да не ми направи впечатление мюсюлманите, които с мечове отбиваха куршумите, криеха се и се катериха по височинки. Освен това алигаторите са крайно неприятни влечуги във водата. И тъй като не си Индиана Джоунс, а още по-малко Турок - динозавърския ловец, бързо трябва да изприпкаш до сушата и да пречукаш земноводното. Оръжията с които ще разполагаш, за да разпердиш врага са съвсем конвенционални, но не мога да не спомена арбалета с лазерно насочване, който можеш да заредиш и с отровни стрели. Но срещу мумии, това като че ли не хваща много дикиш... Е, нали си имаш крачeнца? Вземай си ги и търти да бягаш.

Всъщност този параграф може да продължи до безкрайност. Да спомена как огромна част от армията недостатъци на TR3 са премахнати, да похваля хитроумните капани (та нали все пак се разхождаме из Египет), възможността да комбинираш предмети от инвентара си (съвсем символично) и прочие неща. Това няма да промени мнението ти за играта, а само ще показва наново и наново моята гледна точка. Те просто ще увеличат страниците на статията и ще намалят картинките към нея. За казването, мисля че написах достатъчно. Все пак всеки един от вас е играл (или поне е виждал) Tomb Raider и знае, за какво иде реч. Нека оставим Freeman да си увеличи с още една страниците за Quake3 vs Unreal Tournament.

Ето че стигнах и до заключението. Много може да се поспори, дали TR4 заслужава високата си оценка поради факта че е 4-ти под ред. Нормално е разликата между първата и четвъртата игра да е нещо много повече от няколко нови движения и по-добра графика. Би трябвало поне да се продава на половин цена или като add-on... Но както и в началото казах - гледах на играта обективно. Щом тя ми хареса и изпитах удоволствие докато преминавах ниво след ниво, следователно някой този път си е свършил работата. Все пак решението си остава ваше. Не очаквайте нещо ново - просто много усъвършенствана комбинация от старите части. (дали не ви прилича на изречение от статия за Quake 3? :)).



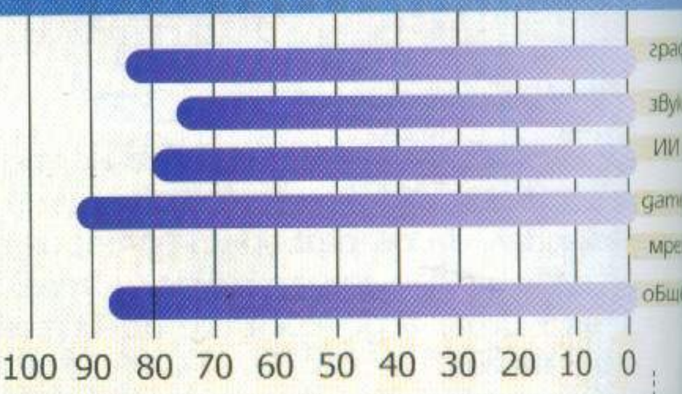
На вашите подводни екрани - Лара



Долу ви очакват пълчища брумбари ... Вземете си факлата



Състезания по пресечена местност с препятсвия (мини)



URBAN CHAOS

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

PII 266, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

автор: GROOVE

"Имаш право да мълчиш. Имаш право на адвокат. Всичко, което кажеш може да бъде... о по дяволите". Д'арси хвърли бърз поглед около себе си. Беше закъсняла. Трима престъпници вече тичаха, за да помогнат на окования. А беше вече на края на силите си. Приготви



Един полицай се е опитал да ми се притече на помощ. Определено неуспешно за него...



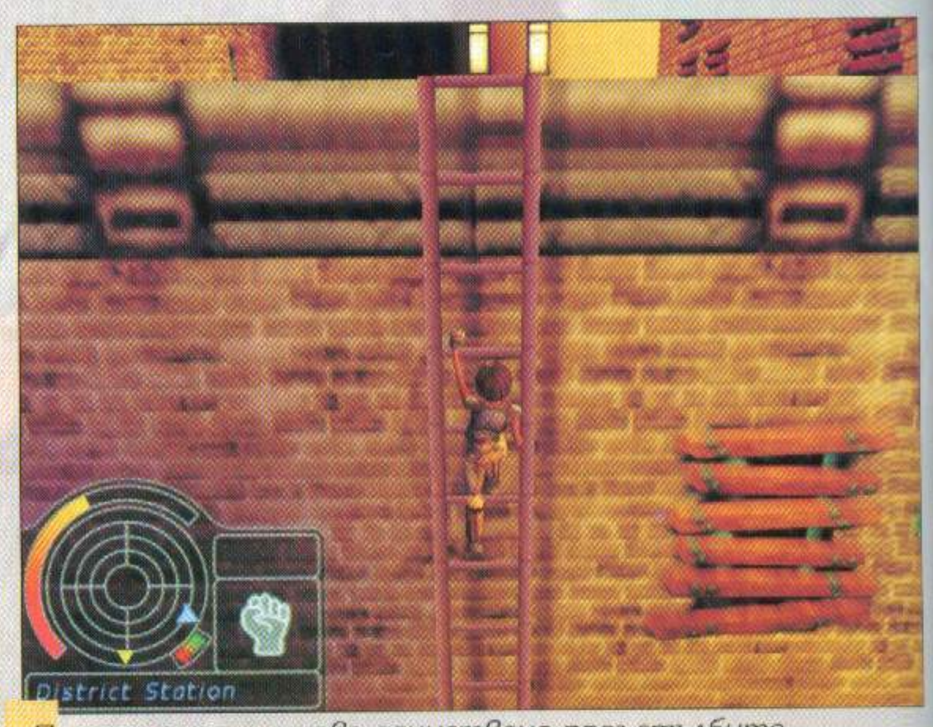
Когато някой ви вземе на мушка, около вас се появява мишена, а черна линия ви указва откъде цели злодеят

се за поредната битка. С брилянтен еленов скок свали най-близко стоящия. След това, без да губи време, нанесе съкрушителен удар в слабините на втория. Докато той се превиваше от болка, изби пистолета от ръцете му и се обърна към третия нападател нанасяйки три бързи крушета. Първото намери целта си и се чу приятен хрущящ звук. Биячът не изви от болка, а се гмурна под ударите и с подсечка стовари младата полицайка на земята. Заедно с първия бабаит започнаха да я ритат. "Е това вече е краят." - помисли си Д'арси, докато червената пелена бавно се спусна над сетивата ѝ. Почти не усещаше топлия вкус на кръв в устата си, слухът ѝ едва регистрираше виковете на младежите. Ударите се вливаха като експлозии от болка в изтерзаното ѝ тяло. В това време се чу боен вик и непознат мъж се нахвърли върху нападателите ѝ. Със страхотен троен ритник той раздроби главата на първия. Младежът се отпусна безжизнен на земята, а кръвта му бавно започна се процежда и да образува зловеща локва. Третият бандит търти да бяга, но мъжът не го остави да се измъкне. Взе бухалката, търкаляща се до трупа на престъпника и с нея нанесе удар в гърба на тичащия мъж. Той се просна ничком на тревата. След малко се чу пукане на кост и врата на бабаита застана под неестествен ъгъл. Не му остана време да поеме последната си глътка въздух на този свят. Без да му обръща внимание, непознатият се приближи към Д'арси, погледна я и въздъхна "Същинско копие на баща си. Дано не свърши като него." След което се отправи с бързи стъпки към близкия телефон, за да съобщи за пострадал полицай. Не знам дали съм успял, но бих искал да усетите атмосферата на един от най-добрите third person екшъни за 1999г. Поне според мен. В Urban Chaos ще намерите нещо, което, кой-знае защо, вече не се среща в компютърните игри - здрава доза адреналин, инжектирана в кръвоносната ви система с една единствена цел - да изпитате удоволствие. Да играете Urban Chaos е истинско преживяване, което не бихте искали да пропуснете. Повярвайте ми!

В ролята на Д'арси (а по-късно и на Роупър - тайнственият мъж) ще сте там, където дългът ви зове - из



Д'арси доста некадърно скача, но пък дайте ѝ да се спуска по кабели



Пътят нагоре минава единствено през стълбите

производител: Micky Foot разпространител: Eidos интернет: www.eidos.com



Всеки Враг си има line-of-sight, така че лесно ще можете да се промъкнете зад него.

горещите точки на измислен град. Всичко започва много безобидно, но след това ще се наквасите до ушите в история за подкупи, корупция и опасност за жителите на целия мегаполис, която Вие трябва да осуетите. Ще Ви се наложи да предотвратявате най-различни опасности - от спасяване на журналист от лапите на терористи до закарване на кола-бомба до сапьорския център в града. Всъщност задачите Ви са толкова много и разнообразни, че всяка нова мисия ще Ви носи поредната изненада. Няма да Ви отегчавам с изброяване на всичките предизвикателства пред Вас, важното е, че скуката ще бъде далече от Вас дори и с напредването в играта.



Локвите са уникални



Не само злодеите могат да стрелят. Следете колко куршума са Ви останали, за да не останете неприятно мъртви.

А тя, самата игра, има съвсем прости правила и интерфейс. В началото на мисията Ви задават целите и оттук нататък сте Вие. Имате четири копчета за указване посоката на движение и по едно за скок, действие, ритник и удар с ръка. В левия долен ъгъл виждате радар, който Ви показва, накъде трябва да отидете, колко Врагове има наоколо, колко от тях са по покривите на сградите ... такива ми ти работи. Покрай него има и друга полезна информация - като нивото на живота и силата Ви. Действието се развива в малък отсек от града (да го наречем квартал). Коли си си джиткат напред-назад, пешеходците си пешеходстват, полицаите патрулират, лошите бият добрите и прочие дейности, характерни за градския ад, в който сте попаднали. Целите Ви пулсират на радара, но в повечето случаи не е необходимо да изпълнявате мисиите си веднага. Ако се помотаете малко из квартала, ще си намерите внушително количество под-мисии, които Ви носят бонуси. Например да намерите полицейската кола на колега или да откриете кой е пребил някоя млада дама, да оковете опасна проститутка - Всичко това стои и чака да бъде свършено. Наред с тези екстри, в играта са предвидени и четири вида бонуси. Те Влияят на силата, издръжливостта, рефлексите и жизнените Ви точки. Намират се, или на някои труднодостъпни места (обикновено по покривите на сградите), или се получават при изпълнението на горепоменатите под-мисии. Поради простата на управлението не очаквайте каквито и да било куестове, логически загадки, убийствено точни скокове, акробатични чудеса (Д'арси явно не е така надарена физически, като Лара Крофт, но то кой ли може да се сравнява с това чудо на природата?). Тези елементи почти липсват, но пък точно в тази игра, на никой не му и трябват. Важен е екшънът. Една от основните предпоставки за това е разкошната камера, благодарение на която управлението на Д'арси е едно от най-добрите и плавните при third person-ите изобщо. В сравнение с нея героят от Prince of Persia или Лара Крофт просто са маневрени като парна мотриса. Същото важи и по време на бой. Когато усети, че някой да се приближава към нея (пулсираща червена точка на радара), Д'арси застава в бойна стойка и започва раздаването на правосъдие. Има две възможности - да пребиете до смърт нещастника срещу вас или да го стоварите на земята и да го оковете. Силно Ви препоръчвам второто - не от някаква филантропия, а просто е много по-ефикасно. Ако пък успеете да подсечете врага от самото начало - просто Ви остава само да го закопчаете. Най-добрата стратегия при опоненти, които разполагат с пистолет, пушка, M16 и прочие стрелящ железария. Ако изберете да се биете до последна капка кръв, най-силното Ви оръжие (при борба с голи юмруци) ще бъдат тройните комбота с крака и ръце. Те взимат повече от половината кръв, но проблемът е, че трябва да бъдете много прецизни във времето, за да стане комбинацията. От време на време и автоматичното насочване ще Ви изиграва лоша шега. Например, ако нападнете престъпник, а



Арестуваните или убитите можете да претърсвате. Отнема време, но понякога си заслужава.



С течение на Времето противниците Ви стават брутално. Много добър Изкуствен Интелект

край Вас се разхождат минувачи, Д'арси като нищо ще се насочи първо тях да бие, докато изрода отзад Ви източва кръвта. При условие, че нямате save и load (можете да запишете чак след края на мисията) този бъг в играта често има фатални последици. Третото ми оплакване е ограниченият брой движение по време на бой. Предполагам, че скромния Ви набор от удари е с цел играта да бъде максимално изчистена и опростена, но, според мен, по-големите възможности по време на битка, щяха да ги направят най-добрите в жанра (да видим какво ще измислят Bungie с Oni).

За всеобща радост на автомобилистите, Д'арси ще има възможност от време на време да се повози и на кола. Събитието няма много голяма честота - повечето коли в играта са заключени, но пък когато сте зад волана, ситуацията става много по-различна. Можете да мачкате пешеходци (но след това ще ви напсуват, че сте брутални с мирните жители) или престъпници. Въпреки това, ако само леко бутнете някого, той просто ще си отупа дрехите, ще поиска среща с майка ви и ще си тръгне. Управлението на автомобила носи истински дива емоция.

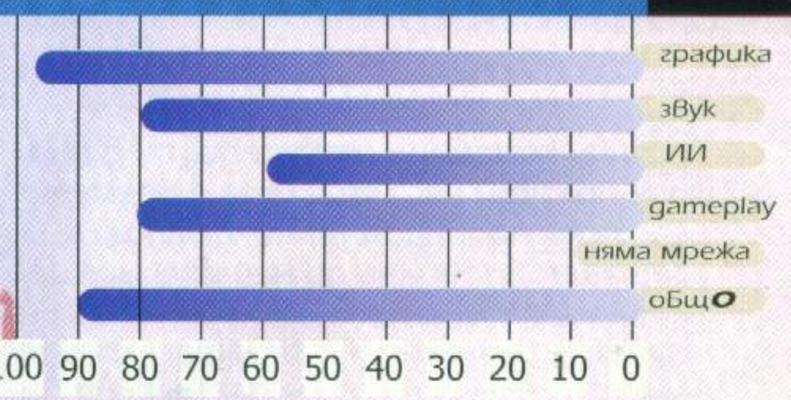
А сега да обърнем малко внимание на обкръжението ви. Въпреки щедрите обещания за голяма степен на интерактивност (т.е. възможности да си взаимодействате с околната среда), авторите не са успели да я постигнат изцяло. Например не можете да влизате в сгради - вратата е просто най-обикновена текстура. Да не говорим за отваряне на контейнери с боклук, чупене на прозорци... Инвентар също си нямате - само оръжията, които ще отнемате от бандитите. Единствените неща, които ще можете да разбутвате са кофите за боклук, варелите, празните кутийки от Кока Кола и... листата и вестниците. Но пък как го правят. Те се разлетяват, когато минете през тях и създават една наистина невероятна атмосфера - непрекъснато нещо е живо, нещо се движи. Тя се допълва от обемна мъгла, реалистично пресъздадени светлинни ефекти ... графиката е на ниво. Движенията на Д'арси (а по-нататък и на Роупър) са блестящо пресъздадени. Но пък водата е повече от разочароваща... Същото важи и за текстурите на някои от сградите. Както и еднаквите физиономии на нападателите ви. Но това са бели кахъри на фона на общата красота... Вижте картинките, специално подбрани от отговорника по Screenshot-ове, за повече информация.

Urban Chaos се играе на един дъх. Веднъж залепнали за нея, ще ви са необходими часове игра и желязна Воля, за да си наложите да отидете са хапнете и поспите малко. Цяло чудо е, че играта няма мултиплейър, защото при това положени редакция на Workshop просто нямаше да има.



Дори когато сте зад волана, управлението е прекрасно. Това е добрата новина. Лошата е, че след 0:58 сек. колата ще избухне.





ULTIMA9: Ascension

автор: ALEX III

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

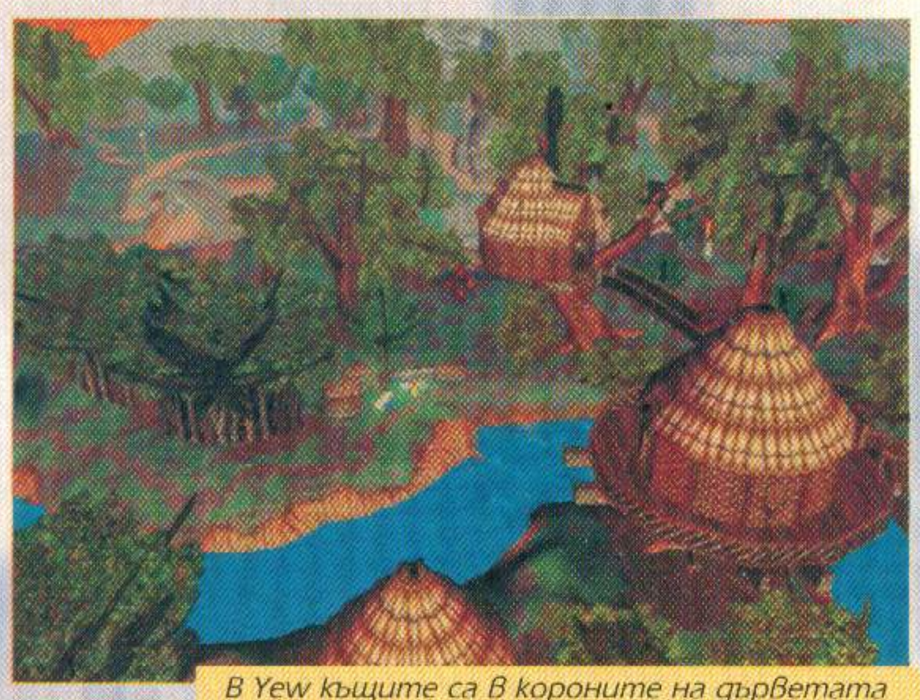
PII 350, 128MB RAM, Voodoo II

Преди да започна да говоря конкретно за Ascension, искам да спомена няколко исторически факта. Цифрата 9 в заглавието трябва да ви говори, че създателите на играта имат солиден опит в правенето на RPG - всъщност, почти 20 години. Ако сега си пуснете Ultima 1 (не го препоръчвам, ако имате сърдечно-съдови заболявания), ще останете озадачени как е възможно хората да са прекарвали безсънни нощи пред (по онова време) зелено-черните си монитори заради нея. От гореспоменатите 20 години обаче една четвърт са изразходвани за направата на последната част от серията. На въпроса "Кога най-сетне ще пуснете играта на пазара?", момчетата от Origin отговаряха "Когато я завършим дотолкова, че на нас самите да ни хареса". Така че ако по-късно ви кажа, че Ultima 9 е изпипана в най-дребни детайли, ще знаете за какво точно говоря.

И така... Играта започва с една къща, и един юнак, който безметежно спи в леглото си (сам, в случай, че ви интересува). Грубото нахлуване на камерата през прозореца го събужда, и изведнъж се оказва, че той не може да направи и крачка, без вие да го изкомандвате. От друга страна, и вие не можете да правите каквото и да е друго, освен да му давате тон в живота, така че ще ви се наложи бързо да свикнете със симбиозата си с него. Ще ви бъде обяснено как да го управлявате, облечете, нахраните, екипирате с най-необходимото - колан, компас, дневник и прочие предмети от първа необходимост, и дори ще можете да направите бърз спаринг с тренировъчното чучело в двора (няма да описвам как ще го карате да играе на дама... Това ще си остане наша малка тайна, нали?). След това ще можете да се разходите из околността, и неизбежно ще се натъкнете на фургона на една циганка, която веднага ще извади гадателските карти, за да предскаже бъдещето на вашия герой при последното му пътуване в страната Британия. После ще ви упъти към Лунната порта, през която ще можете да започнете въпросното пътешествие... И ще започне истинската игра.

Британия е нещо като паралелен свят, изтъкан от магия. Там действат малко по-различни закони, отколкото на Земята, която вие познавате. Ще ви се наложи да свиквате доста бързо с новото... Например ще се окаже, че вас (Всъщност, по-скоро героя ви) ви познават буквално всички в Британия. Осем пъти по-рано страната е изпадала в беда. Осем пъти сякаш отникъде се е явявал герой - The Avatar of Virtues (Въплъщението на добродетелите), който побеждавал злото, след което изчезвал пак толкова мистериозно. Е, честито - Въплъщението Всъщност е героят ви, а на вас се пада честта да спасите Британия за девети, последен път. Тук вече би трябвало да започнете да си задавате въпроса дали Всъщност това, че сте толкова известен, е предимство. За предишните си пребивавания в Британия героят ви е успял да си създаде много врагове, особено сред не твърде добродетелните. А пък - отново лош късмет - оказва се, че бедата, от която трябва да отървете приказния свят този път е, че добродетелите са изчезнали.


Brittain - градът на милосърдието


В Yew къщите са в короните на дърветата

Тук е мястото да дам някои разяснения. В света на Британия хората се ръководят от три основни принципа - любов, истина и смелост. От техните комбинации се получават осемте добродетели - честност, смирение, жертвоготовност, доблест, чест, милосърдие, справедливост и духовност. На всяка съответства по един град, руна, символ (sigil) и светилище (shrine). От известно време обаче (и тъкмо там е проблемът), се е появила и по една колона... Един ден колоните просто израсли от земята, причинявайки огромни разрушения. Скоро станали ясни истинските последствия от появяването им - руните на добродетелите изчезнали, символите им загубили силата си, а светилищата изпаднали в запустение, от което никой не можел да ги избави. И хората в градовете постепенно престанали да спазват принципите на доброто, а се обърнали към противоположността им - доблестта се превърнала в страхливост, справедливостта - в неправда. Първият град, където попадате - Бритън, е известен като град на милосърдието. В последно време обаче, кметът променил обществения устройство - всички бедни, болни и сакати били принудени да се преместят в нарочно селище извън града... насред смъртоносно блато, без храна, питейна вода и медикаменти. И това било направено от милосърдие (така поне твърдят останалите граждани на Бритън) - за да не са принудени нещастните непълноценни хора да гледат благоденствието около себе си, и да се терзаят от него. Изясни ли ви се картинката? Естествено, на вас се пада съмнителното удоволствие да поставите нещата в ред - да разберете точно къде е проблемът, и да вземете мерки.

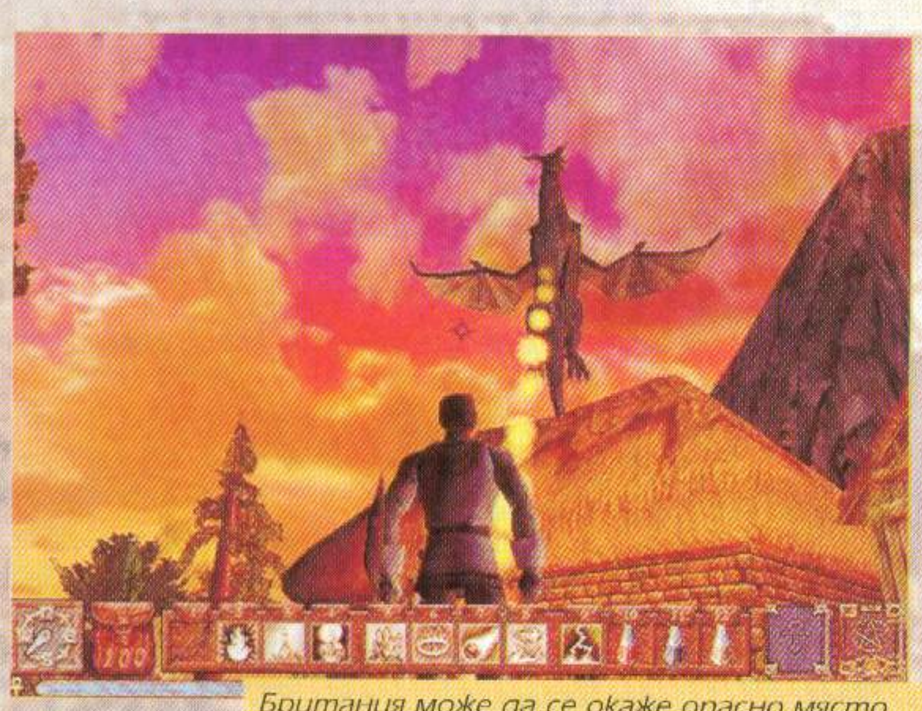
Накратко, това е частта от исто

рията, която ще разберете след първия половин час игра. Сега е времето да кажа за първи път - Ultima 9 е страшно изпипана до най-дребния детайл. По-конкретно, в случая става дума за сценария на играта - той е много интересен, и не веднъж ще ви поднася изненади (е, от време на време събитията се развиват малко... странно, но това се случва рядко). Главното е, че ще трябва да възстановите светилищата на осемте добродетели. За целта ще трябва да си набавите 1. съответната руна, 2. символът, и 3. мантрата на добродетелта. Ще ви се наложи да посетите всеки от градовете, да изпълнявате разнообразни задачи (quests) за жителите му, както и да се разходите из осем тъмници (dungeons), за да се доберете до основите на всяка от колоните... Какво има там, ще разберете сами. Май не звучи особено разнообразно, а? Трябва да го видите със собствените си очи (и да го чуете... с ушите си, де). Всяка от добродетелите се е превърнала в отрицанието си по уникален начин. В някои от градовете с цинизъм отричат съответната добродетел, в други си мислят, че най-ревностно я спазват (като в Британ), в трети напълно съзнават, че са отстъпили от правия път, но нямат сила да се върнат към него... Всеки от хората, с които можете да говорите (Всъщност, това са повечето хора), си има индивидуалност. Не зная как точно с по няколко реплики дизайнерите от Origin са успели да вдъхнат живот на персонажите от играта, но са го постигнали. Градовете имат своя обстановка и атмосфера - както преди да сте възстановили съответната добродетел, така и след това. Дори визуално различните области на Британия имат характерен облик. Не оставайте с впечатлението, че ще можете лесно и бързо да изпълните всички задачи, които ще бъдат поставени пред вас. Играта е огромна - като големина на света, като време, което ще трябва да я играете, и като брой загадки, които ще трябва да решите. Ще ви се наложи да посетите всяко ъгълче на Британия, към края на играта ще познавате всеки от островите като седемте...



Време за справедливост

ъъъ, десетте си пръста, и ще можете да се оправяте без карта и секстант (не, бе драги, не е това, за което ти подсказват дебрите на подсъзнанието... секстант - уред за определяне на географска ширина и дължина по положението на небесните тела спрямо хоризонта... не, не се купува от секс-шоп). От най-големия мухльо, когото първият срещнат плъх може да схруска като ордьовър, ще се превърнете в подвижна крепост с ръце - чукове, и само със силата на мисълта си (т.е. - с магия) ще можете да накарате цяла орда демони да се гърчат в агония. Ще имате три характеристики, които можете да увеличавате директно - сила, интелигентност и ловкост, и две други, на които влияете непряко - мана и здраве. Когато възстановите светилището на някоя добродетел, ще можете да избирате коя от характеристиките си да подобрите с една степен. Здравето и маната ви се увеличават сами в същия момент, и освен това поредният кръг магии става достъпен. Има и характеристика, наречена карма. От нея зависи кога ще печелите допълнителни точки мана. Когато вършите добри дела (т.е. изпълнявате съвестно quest-овете, които хората ви дават), кармата ви расте, а заедно с нея - и магическият ви потенциал. Съвсем просто и логично... Или почти, защото нещата започват да ви изглеждат по друг начин, щом разберете в какво се състои поредният quest... Например, да се разходите из Британия, да намерите изгубените скъпоценни камъни за морските фарове на три от островите, да ги занесете за шлифоване, и да ги поставите да светят, където трябва. Само дето "изгубени" значи, че никой не знае къде се намират те. Ще трябва да си отваряте очите на четири, и да разчитате на наблюдателността и късмета си, докато кръстосвате света.



Британия може да се окаже опасно място

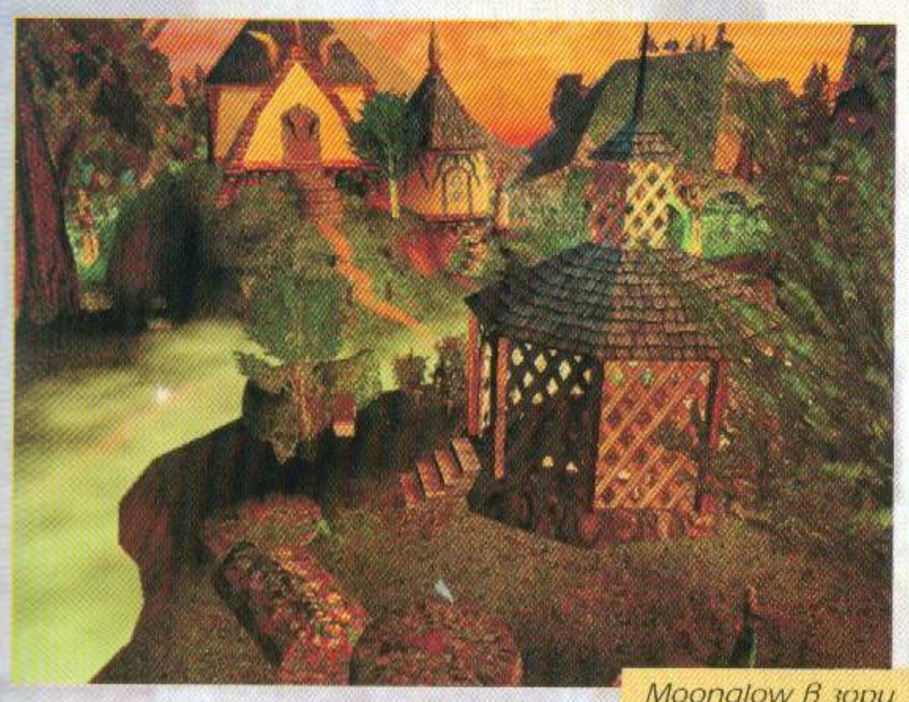
Интерфейсът на играта е много удобен. Ще наблюдавате героя си отстрани, и ще можете да управлявате камерата по начин, много подобен на този в Heretic II. Тук обаче "мерникът" ви ще е и курсор на мишката в по-обичайния смисъл на думата - с него ще можете да местите предмети, да използвате бутони и ръчки, и разбира се, да се прицелвате във враговете. Ако сте по-конвенционален играч на приключенски игри (като мен), ще ви се наложи да отвикнете от навика си да пъхате всичко, което попадне пред очите ви, в раницата си. Въпросната част от екипировката ви има доста ограничен обем, а допълнителните торби се намират трудно. Ще можете да разполагате предмети, заклинания и оръжия на колана си за бързо ползване. Искате лъкът да ви е под ръка - сложете го в първото свободно място на колана си, и ще можете да го ползвате само с натискане на бутона F1. Нуждаете се от магията "Камък"? Сложете я до лъка, и я използвайте с F2. После наредете вълшебните отвари, картата, свитъците със заклинания...

Ще направя малко отклонение от темата, за да ви запозная с магиите в Ascention. Те са разделени в девет кръга от по четири. Първият кръг е достъпен от самото начало - още щом си намерите книгата със заклинанията, те са вписани вътре, и можете да ги правите безплатно - използването им не хаби мана. Всички останали магии обаче ще трябва да си извоювате. За да получите възможността да правите някое заклинание, ще трябва да изпълните ритуала за свързването му с магьосническия си тефтер (spellbook). За целта трябва да намерите магическа пентаграма, да поставите в нея свитък със закли



Така изглежда раницата ви отвътре

нието, да подредите до него разни магически съставки (в spellbook-а ви пише какви), да запалите свещите на пентаграмата, и да произнесете думите на заклинанието. Свитъкът и съставките изчезват, а в spellbook-а се появява иконката на заклинанието, за да можете да го използвате по всяко време (ако имате съответното количество мана, разбира се). Тук



Moonglow в зори

има няколко уловки. Пентаграмите се намират на определени "цивилизовани" места, и не всички от тях работят. Свитъците със заклинания не се търкалят на пътя, а вълшебните съставки поставят специфични проблеми - трудно се набавят, и заемат ценно място в раницата. За късмет играта има бъг - ако в момента, когато трябва да произнесете (т.е. напишете) думите на заклинанието, вие тихо измъкнете съставките и свитъка от пентаграмата, те няма да изчезнат... което значи, че можете да носите само един комплект съставки, и спестява много главоболия. Което пък значи, че можете да използвате излишните съставки, за да си правите отвари с тях в някоя алхимическа лаборатория.

Самите заклинания са доста разнообразни. Има нападателни, защитни магии и такива, които влияят на обкръжението ви (например Светлина, или Телекинеза). С напредването на играта ще установите, че все повече разчитате на вълшебствата във всички отношения, затова е добре да си носите по няколко оранжеви отвари - те възстановяват резерва ви от мана, и могат да ви спасят живота. Не пренебрегвайте обаче бойните си умения. На няколко места ще ви се наложи да се лишите от магията си, и тогава хладният допир на стоманата на меча в ръката ви ще ви радва.

Графиката на Ultima 9 е изумителна. По принцип трудно се впечатлявам от това, как изглеждат игрите. На няколко пъти обаче Ascension ме остави да се зверя в монитора с отпуснато чене. Тъкмо когато вече си мисля, че знам как изглеждат нещата, и нищо различно няма да видя до края на играта, се озовавам на ново място, и разбирам колко дълбоко съм бил заблуден. Всяка от областите има собствен облик и особен чар. Снежните върхове на планините, айсбергите в морето на север, пясъчните плажове, горите, подводните сцени... Просто трябва да видите Moonglow през нощта. Като свърших играта, специално се върнах там, за да мога още веднъж да се разходя с въздушната гондола над града. Няма да се опитвам да го описвам, това трябва да се види. Тук също личи вниманието към детайлите, което създателите на играта са проявили. Звуците... Ами те са страхотни. Всички диалози са озвучени, и персонажите имат характерен тембър, интонация и произношение. Звуковите ефекти са разнообразни, и много добре пасват на атмосферата на играта. Ако имате по-нова звукова карта (която поддържа EAX), ще можете да се насладите на пълния им блясък. Музиката също е добра, но омръзва... Просто Ultima 9 изисква да ѝ отделите



Вълшебните места обикновено имат магически стражи

доста дни, а на две CD-та не може да се запише кой знае колко музика. Единствената причина да не я изключа беше, че тя е тематична (в частност, от смяната на музикалния фон понякога можете да разберете, че някой ви напада далеч преди да сте го видели).

Идва ред обаче на недостатъците на играта. Според мен те са три, два от които сериозни. Първият са системните изисквания. Изобщо не обръщайте внимание на "официалната" минимална конфигурация - да се играе на нея е равносилно на самоубийство. Аз играх на P III 500 / 128 MB RAM с Riva TNT2 Ultra и Voodoo 2. Машината е повече от прилична, но Ultimata се бавеше, и се наложи да я играя на най-ниската степен на детайл на текстурите. При това, определено вървеше по-бързо на Voodoo-то. Не знам какъв компютър се изисква, за да се държи наистина добре... Казват, че 512 MB RAM помагали, но не съм пробвал.

Вторият проблем са бъговете. Те са неизбройми - като се започне от "полезните" (като този с ритуала за свързване на заклинанията), мине се през безобидни, и се свърши с наистина зловещи, които могат да доведат до това, че да не можете да завършите играта. Винаги използвайте последната версия, която Origin разпространяват (около коледа излезе v1.07f). Записвайте се често, и не изтривайте запазените игри. И се молете...

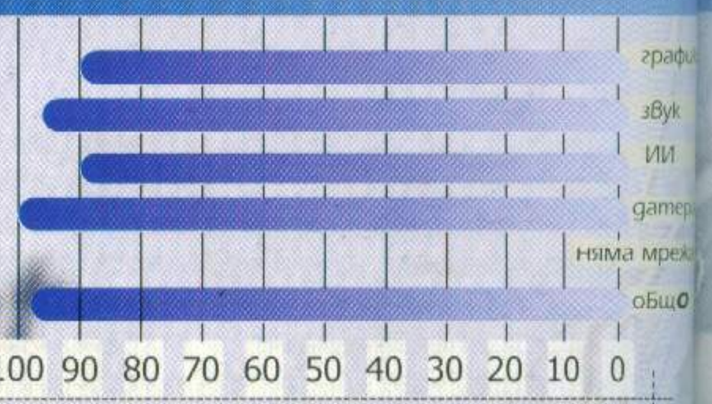
Третият проблем (той вече е чисто субективен) е в цялостното развитие на действието. На моменти то е доста... скокообразно - дълго време мудно, и после изведнъж - хоп, озовавате се на ново място - не познавате местността, жителите, опасностите. Действа доста... стресиращо. Освен това от време на време ще станете свидетели (и потърпевши) на някои особени решения на дизайнерите. Малко преди средата на играта има един доста дълъг момент, в който ви пленяват и ви взимат раницата, а с нея компаса, картата, оръжията, книгата със заклинания... оставят ви само колана с неговите нещастни 12 места за предмети. Кофти...

Нека последните параграфи не ви заблуждават. Ultima 9: Ascension е велика игра, и напълно си струва петте години, отишли за създаването ѝ. Ако сте играли предишните части на серията, няма защо да ви убеждавам да пробвате и тази. Ако си падате по RPG-тата, вземете си Ultima 9. Ако обичате красивите неща, купете си Ultima 9. Ако харесвате игрите - предвестници на новите тенденции, изиграйте Ultima 9. Дори да мразите компютрите, и да ви боли глава само като си помислите за монитора, вижте Ultima 9. Въобще... набавете си Ultima 9, и поне опитайте да я играете. После ще има какво да разказвате на внуците си.



Посетете Музея на Avatar. Ще разберете какво се е случило с героя ви в предишните части на Ultima... и ще надникнете в бъдещето

planescape: torment

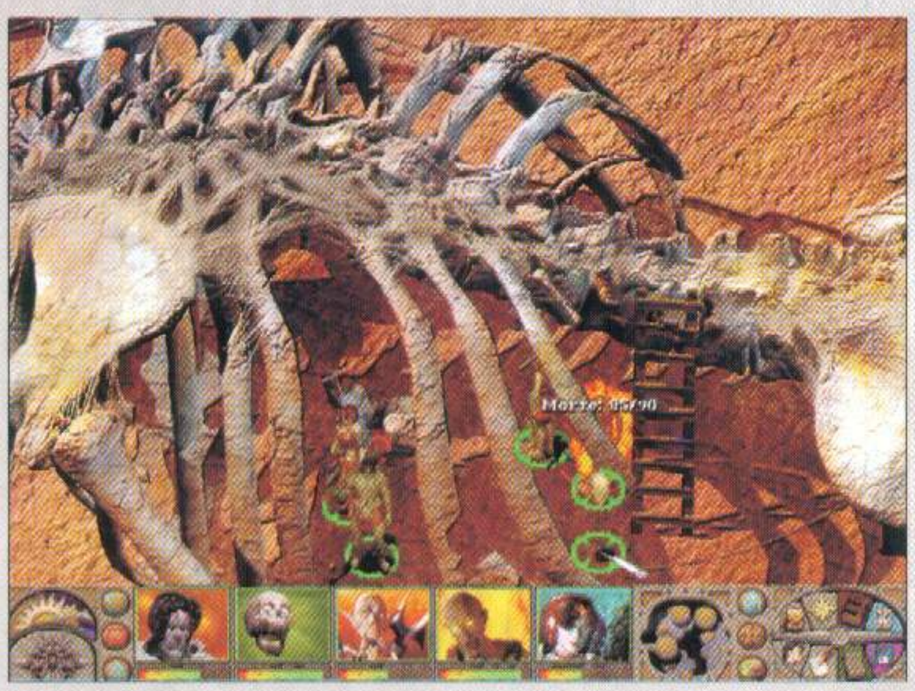


РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

P200 with MMX, 32MB RAM, 4MB SVGA

автор: WHISPER

Когато за пръв път чух за тази игра преди година и половина, моментално я бях отписал. Незнам защо такова негативно отношение от моя страна към още непоявило се на пазара заглавие, но ... това е истината. Колко сме наивни и глупави, като сме млади! Разработчиците от Black Isle (дясната ръка на Interplay - тази със меча) и Bioware (лявата ръка - носещата щита) бяха сред водачите на ролевата революция от преди две-три години. Но докато Bioware се придържаха и продължават да се придържат към постандартните и познати (поне за западняците) правила на Forgotten Realms, то Black Isle не крият авантюристичните си вкусове. След като много месеци водиха преговори за използването на системата GURPS с нейния създател, накрая работата се разсъхна и те си разработиха собствена система. Вярно, това костваше на Fallout няколко години закъснение, но пък след излизането на играта всички бяха единодушни, че всяка секунда чакане си е заслужавала!



На следващите страници ще направим преглед на най-новата игра на Black Isle и Interplay, която подобно на Fallout използва малко познат и необикновен свят за сцена на действието си. Става дума за Planescape: Torment. Едва ли ще мога на няколкото налични страници да ви обясня какво точно представлява Вселената на Planescape (не съм сигурен дали ще и мога), а и не ми е това работата. Ще се опитам да направя кратко резюме, за да придобиете бегла представа за какво иде реч. Planescape като система се заражда горе-долу по следния начин: авторите, създаващи книгите на Forgotten Realms в един красив момент се почувствали доста ограничени и възпрепятствани от самото си отроче. Есенцията на тази Вселена била толкова "изхабена" след многото години разработване, че вече се оказвала спънка пред въображението и възможностите на създателите ѝ. Всички важни събития били отразени, всички основни действащи лица били представени, всички магии и умения били описани. Стигнало се до положение, където ново развитие в историята или въвеждане на



някаква новост в установените вече правила щяло да доведе до дисбаланс в иначе добре смазаната машина. Това предизвикало раждането на Planescape - отдушника за авторското въображение и фантазия. В основата на тази система лежат The Planes - няколко измерения във Вселена, в която се включват и Forgotten Realms. Тези измерения са всъщност земите на боговете, създадени от вярата в същите тези богове на обитателите на Forgotten Realms (намираща се в Inner Planes, демек Вътрешните Измерения). Значи различните измерения - Inner Planes, Outter Planes, Prime Material и т.н. са отражение на вярата във всичките и разновидности, в това число и уклонът (Alignment). Т.е. обитателите на дадени измерения са да речем Chaotic Good (Хаотично Добри) или пък True Neutral (Истински Неутрални). Движението между измеренията е нещо нормално (хехе) и се осъществява чрез пространствени портали. Но нека това не звучи прекалено лесно - за неопитните авантюристи пътуването между световете може да се окаже много опасно, да не кажа фатално. Защото например уменията и магиите от едно измерение, може да не действат (или пък да действат по съвсем различен и непознат начин) в друго. Измеренията са необикновена Вселена със собствени правила.

А сега да се насочим към основната ни цел - Planescape: Torment. Действието се развива в Sigil, град в Outer Planes. Sigil е още известен като Градът на Вратите, тъй като от и към него се отварят портали към всички измерения. Тук е и една от уловките в играта - порталите могат да бъдат навсякъде, но за тяхното активиране трябва ключ, който може да бъде всичко - парче боклук, късче кожа, песничка, която си тананикате и т.н. Тъй като е кръстопътя на Измеренията, в Sigil ще можете да срещнете представители на всякакви раси, класове и уклони, пристигащи тук, просто минаващи или попаднали несъзнателно. Май не споменах, че другото име на града е Клетката!





Поради естеството на порталите, много и различни създания ги задействат неволно и след секунди се озовават на непознато място, без да знаят как са пристигнали тук и по-лошото - как да си тръгнат. Силната фигура в Sigil е мистериозната The Lady, известна още като The Lady of Pain. През цялата игра ще чувате това име по един или друг повод.

Стигнахме най-сетне и да Вашия герой. Той се подвизава под името Безименния (The Nameless One). В началото на играта Вие (т.е. той) се събуждате върху каменна плоча в Моргата на Sigil. Никаква идея какво правите там, никакви спомени, нищо - само един говорещ череп, който никога не мълква, и обезобразеното Ви тяло,изрисувано с татуировки са единствената Ви връзка с миналото Ви. Говорещия череп услужливо ще разчете символите по организма Ви, давайки по този начин смисъл на съществуването Ви - намирането на мистериозния Pharod и на предишния Ви дневник. Така започва най-вълнуващото (за мен) приключение на 1999 година.

За разлика от повечето ролеви игри, в началото на Planescape: Torment нямате възможност да избирате клас, раса, уклон и т.н. Имате един герой - The Nameless One - който е 3-то ниво Fighter с Неутрален уклон и всички статистики са му на 9, като имате на разположение 21 точки, които да разпределите между основните си показатели. След като свършите тази хубава работа, може да се впуснете в разкриване на мистичното си минало. С течение ще разберете, че освен като Боец (Fighter), можете да играете и като Магьосник (Mage) или Крадец (Thief). Преминаването от един клас в друг става с помощта на "учители", които ще срещате на различни места из Измеренията. Същите тези учители щ Ви помагат и при по-доброто "усвояване" на избраното от Вас поприще - например искате да специализирате в ръкопашен бой с брадва, тогава Ви трябва някой учител, който владее това умение.

След всяко вдигане на ниво до 12 (поне при мен беше така, но може и да греша) ще получавате по една точка, която можете да прибавите към някой от основните си показатели. Развитието на всеки един от тях до голяма степен определя как начина Ви на игра. По това Planescape: Torment прилича страшно много на Fallout, но това е разбираемо - все пак една майка ги е раждала.

Освен с трупане на опит и вдигане на ниво, героя Ви се развива и по още един начин - с възстановяване на спомените си. А това става най-често чрез избиране на подходящи реплики при водене на разговори с NPC-та. Всеки спомен или Ви разкрива част от мистерията на миналото Ви, или Ви носи точки опит, или възстановява някои забравени умения, или пък комбинация от трите. Тук трябва да отбележа една съществена разлика със останалите ролеви игри: Вашия герой, т.е. The Nameless One е безсмъртен! След всяка смърт той ще се съживява на точно определено място в зависимост от това в кое Измерение се намирате. Всъщност има няколко момента в играта, в който смъртта се превръща в перманентно състояние, така че имайте едно наум. **Шеготи:** *Освен основните характеристики, имате и две скрити, върху които Вие въздействате индиректно - това са Lore (Познание) и Luck (Късмет). Първата Ви дава възможност да идентифицирате предмети без помощта на магия, докато втората е "скритата бомба"! Luck е изключително мощен показател, който се измерва в точки от 1 до 3. За всяка точка Късмет, героя Ви получава +1 to hit (показател за успешна атака), +1 to damage (увеличава поражението, което нанасяте), + 1 to saving throw (показател, определящ дали и колко поражение ще понесете при атака на Врага) и + 1 жизнени точки при използване на лечебни магии. А ето и някои специфични ефекти на показателите Ви: по-Висок показател Strength (Сила) Води до сплашването на някои противници; по-Висок Intelligence (Интелект) дава допълнителни опции при разговори, помага за възстановяването на спомените и дава бонус на Lore (Познание); повече Wisdom (Мъдрост) дава бонус при трупането на опит (от 13 точки нагоре), повече опции при разговори, предупреждения за опасност и бонус върху Luck (от 15 точки нагоре); по-Висока Dexterity (Сръчност) дава бонус на Armor Class (защитния Ви показател) и допълнителни опции при разговор; Висок Constitution (така и не успях да го преведа като хората, В случая ще приемем че е Телесно Състояние) позволява по-бързо възстановяване на жизнените точки; и най-накрая високата Charisma (Лично Присъствие) води до намаления в магазините (след 16 точки). Повече опции при разговор, засилва тежестта на думите Ви (били те лъжа или истина) и увеличава наградите за изпълнени задачи.* **Супершепот:** *В зависимост от това в кой клас ще достигнете първи 7-мо ниво ще получите +1 бонус към Водещия показател за този клас (Сила за Боеца, Интелект за Магьосника и Сръчност за Крадеца). А ако стигнете 12-то първо със същия клас, с който сте достигнали първо 7-мо, тогава получавате следния супер бонус: Боец - +1 STR, +1 CON, +3 max HP; Крадец - +2 DEX, +1 LUCK; Магьосник - +2 INT, +1 WIS, +5 LORE.*

От това как ще играете играта ще зависи и уклона на героя Ви - Всеки Ваш избор на реплика или реакция в определена ситуация ще променя уклона Ви. А той оказва Влияние върху прекалено много аспекти на играта, за да се гледа на него с лека ръка. Има оръжия, които могат да бъдат използвани само от Добри или Неутрални персонажи; има други, които са още по-специфични - могат да бъда използвани да речем само от Хаотично Неутрални персонажи; от уклона Ви зависи и броя на NPC-тата, които





ще се присъединят към Вас, както и на тези, които въобще ще искат да разговарят с Вас и т.н. Ако по време на игра, промените уклона си да речем от Добър към Лош (а това може да стане доста бързо), може да загубите някои от другарите си.
Като споменахме другарите Ви, не мога да не отбележа, че Planescape: Torment предлага най-добрата селекция от NPC-та, която съм срещал в ролева игра досега. Изборът Ви е ограничен само до седем (чух мълва и за осми, но не съм го открил) персонажа, но какви персонажи са те! Всеки един от тях си има собствена история, естествено преплетена по един или друг начин с Вас или с миналото Ви; собствени виждания по различните въпроси; собствени мотиви за присъединяването си към вас и не на последно място внася специфичен привкус в играта. Немлъкващия Morte, строгия Dak'kon, съблазнителната Fall-From-Grace, отраканата Annah, злокобния Ignus, сериозния Vhalior и мислещата машина Nordom - това е най-запомнящата се селекция от персонажи, срещана някога в ролева игра. Толкова много индивидуализъм вкаран в компютърни персонажи аз досега не съм виждал. Шапки долу! Някои от героите ви с вдигане на ниво ще придобиват нови умения, като в това число бих искал да изтъкна способността на черепа Morte "Litany of Curses". Това представлява поток от ругатни, който саркастичния безтелесен дърдорко отправя към избран от вас противник. Всеки,, който е обект на "благословиите" на Morte, загубва интерес към останалите участници от групата Ви и се насочва към него. Много често това умение ще спасява живота на героите Ви, тъй като чрез него можете да отклонявате вниманието на врага към черепа, който е много трудна мишена за вражеските оръжия. Още по-хубавото е, че с течение на играта Morte може да обогатява речника си, което прави умението му още по-ефективно. **Шепоти:** *Последните двама от гореизброените герои се намират малко по-трудно от останалите. Vhalior е в затворите под Curst. След като спасите Trias и се насочите към портала за Outlands, не влизайте във него, а го подминете и влезте в килията. Там ще намерите Vhalior - могъщ Войн, най-добрия боец от героите Ви. Nordom е малко по-труден за откриване. Първо трябва да купите малката modron-ска фигурка от Curiosity Shoppe, след което отивате при групата Modron-и в Brothel-а и ги питате за фигурката. Те ще Ви обяснят че това е ключ за портал към техния свят, но вие трябва да го конфигурирате правилно. За целта завъртате последователно left knee, left wing, right wing и right arm и се пренасяте в лабиринта на Rubikon. Намирате инженерите и им предлагате да оглавите операциите им. След като ги убедите, поискайте от тях да пуснат симулация на лабиринта на най-високата трудност. След щателно претърсване на помещенията в лабиринта ще се натъкнете на Nordom, който е единствения персонаж в играта ползващ лък.*



Няма да се спирам подробно на графиката и звука на играта. Не виждам какво повече е необходимо да се каже, освен това, че в основата на Planescape: Tortment лежи прекрасния Infinity Engine на Baldur's Gate. Основната разлика между двете игри е, че в Planescape сякаш камерата е приближена към земята, което означава много по-детайлна обстановка и много по-едри персонажи. Искам да изтъкна Великолепните ефекти на магиите - те са просто потресаващи, като дори някои от най-могъщите заклинания са предшествани от кратка анимация! Интерфейсът е подобрен в сравнение с този от BG, като особено полезно нововъведение е възможността да вмъквате бележки по картата на отделните области. Това много помага за избягване на дългото лутане из света на Planescape в търсене на конкретен човек и място. С натискане на десния бутон върху някои от персонажите излиза кръгово меню, подобно на това от Silver, което включва в себе си инвентра, статистики, quick items, оръжията, магиите - въобще всичко. Просто и много удобно. Друго нещо, което заслужава отбелязване е великолепния дневник на героя Ви, който пичовете от Black Isle са приложили в играта. В него можете да намерите подробна информация за всеки изпълнен куест, за всеки текущ такъв, за всички срещнати NPC-та и гадини, както и резюмета от всяка ключова информация, която научавате по време на приключенията си.
Безспорно най-силния коз на Planescape е gameplay-я. Думата великолепен някак си съвсем естествено се прикрепва него. Играта предлага превъзходен баланс между изследване, диалози и битки, без нито един от тези аспекти да става досаден. Между другото дизайнерите на играта са се постарали чрез диалози с различни създания да обяснят на играча какво представлява Planescape, какви за закономерностите във отделните измерения, какви са обитателите им и т.н. Държа да отбележа, че играта може да се каже, че няма таван на опита - прочетох някъде, че чак след 12 000 000 точки опит не получавате никакви бонуси!
По отношение на изкуствения интелект също мога да кажа само добри думи - В сравнение с Baldur's Gate тук противниците действат по-разумно, като ви заобикалят, пресрещат и т.н. Доста е подобрен алгоритъмът на движение на героите Ви, макар и да бях свидетел на някои неприятни сценки на лутане напред-назад в някои доста критични моменти. НО, за съжаление няма перфектни игри. Това важи и за Planescape: Torment, като единствения проблем,



който на мен ми направи впечатление е забавянето на играта някъде около час след пускането ѝ. В момента се разработва patch, който би трябвало да излезе до към 25 януари и ще оправи този и някои други дребни проблеми в иначе невероятната игра на Black Isle и Interplay.
За заключение ще кажа, че без никакви съмнения Planescape: Torment е най-добрата ролева игра за 1999 година и една от най-оригиналните ролеви игри въобще. Много още може да се каже за това уникално заглавие, но за съжаление списанието ни не се казва Planescapes' Workshop.



QUAKE 3: Arena versus UNREAL Tournament

автор: FREEMAN

Ех, какво нещо е светът!
Колко странни същества са хората.
И колко усукани, колко дяволски преплетени и криволичещи са пътеките на човешката природа и логика. Какви тъмни и усойни кътчета крие тя в себе си!
Не изтече много вода от Времето когато Всички превъзнасяха Quake-а. Тогава, когато мнозина 3D Shooter-и, се опитаха, но не успяха да грабнат палмата от Господаря на Мултиплеъра. Макар че някои, все пак, бяха на крачка от това. Безспорен е фактът - Quake 2 предлагаше най-добрия
Deathmatch. Ако питате мен, това до голяма степен продължава да важи и днес, но сега не иде реч за Quake 2.
Нека си припомним какво се случваше: появяваше се нов 3D Shooter, хората го превъртаха, понякога го пробваха в Мултиплеър и след това го забравяха. Колко интересни и оригинални хрумвания потънаха в забвение, колко добри игри бяха незаслужено пренебрегнати, колко нетрадиционни оръжия бяха недооценени, и колко добри нива останаха недоразучени? Защото един бе Господ и [BG] Jori бе неговия Пророк ;-))) - маниаците куейкъри знаят за какво говоря. Една бе максимата: Quake 2 е Върхът. Толкоз! И простосмъртните не си създаваха други идоли, и се надяваха, че един ден може да попаднат в рая (в челните места на турнирите) и да подържат бога за рога (да се окъпят в слава).
Защо беше така ли? Не знам, може би защото беше модно. Някак престижно. Беше и по-лесно също така - да се вкопчиш в нещо старо и изпитано. Но имаше и някаква магия - в това да виждаш как един вече застаряващ Геймплей продължава да устоява на опитите да бъде изместен.
Помните, нали? Помните и фактът, че Quake 2 се играеше главно на едно-две нива. И това продължи цели 2 години...
И знаете ли какво си мисля?
Мисля си, че ако днес Quake 3 Все още не беше факт и беше излязъл само Unreal Tournament, масата отново само Бегло щеше да го погледне (става Въпрос за голяма част от общата целокупност, а не за новата Ви домашна мебел, с остра форма на шизофрения, мислеща се за Буратино), да го отрече набързо и да продължи да джитка Quake 2 В очакване на





Quake 3. Защото освен от всичко останало, хората трудно се отказват и от навиците си.
Но... историята бе друга. Двете игри излязоха почти едновременно. Тълпата се юрна към очакваният си нов кумир (в лицето на Quake 3) и забрави почти веднага досегашния си идол. Заедно с това обаче, задължително дойдоха и сравненията с Unreal Tournament. И тогава, останали без здрава почва под краката (вярото "Quake 2 е най..." вече не важеше, щото имаше Q3), почувствали се несигурни, хората най-после свалиха капаците, най-после отвориха очи и започнаха да мислят сами.
Най-после, много от тях си дадоха сметка, че са се оставили в продължение на толкова много Време да бъдат Водени за носа от общата, масова психоза и Взеха, че се почувстваха глупаво.
С появата си Unreal Tournament, спряган отдавна за единствен конкурент на Quake, даде Възможността на тези хорица да излеят люта жлъч по адрес на ID Software и Quake 3.
Някои, може би, Вече си мислят, че целта на тази статия е да Възвеличи Q3, че ще е тенденциозна и субективна.
Но грешат.
Имам намерение тя да бъде безпристрастна и точна (дори няма да ограждам игрите в някакви рамки, посредством оценки и прочие категоризации) и именно затова започвам по този начин.
Защото върху Quake 3 се изсипват тонове вербална помия, защото Нет-ът и печата се пукат по шевовете от негативизъм, плод, най-често, на абсолютна некомпетентност и позакъснял реваншизъм.
В този смисъл, бих искал да отправя една дружеска препоръка към колегите, които се опитват да дават мнение на страниците на българските издания за Q3: не се опитвайте да лапнете лъжицата, ако тя е прекалено голяма за Вашата уста. Най-добрият резултат, който можете да постигнете в този случай е едно противничко задавяне. Тогава на страниците на списанията ще се появят единствено нелицеприятните слюнъчни резултати от гореспоменатото физиологично състояние.
И преди да продължа към същността на статията, бих искал да споделя какви хора плюят по Q3.
На първо място, това са хора, които са се опитали да станат добри играчи на Quake 2. Дали са Всичко от себе си, но просто не се е получило. Те така и не разбраха до днес, че за това Вината не е в играта.





Друга група са тези, които не са се и опитвали, понеже им е било ясно, че няма да станат. Те дълго са се чувствали пренебрегнати, защото Винаги, когато В клуба, който посещават, са правели сървър за игра на AvP или Unreal (например) са се разкарвали самотно из празни нива, докато на останалите десетина компютъра се е Вихрел стръвен Quake.

Всъщност основната мотивация на повечето, които хулят Quake 3 е фактът, че никога, НИКОГА няма да успеят да станат добри играчи, колкото и да се напъват и това ги кара да побесняват.

На трето идват играчите, на които, почти непроменениям, Геймплей на Quake 3, е Вече наистина дяволски омръзнал и търсят нещо по-различно.

Можете спокойно да Включите и моя милост към последната категория, с тази разлика, че, аз лично, не очаквах нищо повече от това, което получих от Quake 3 и точно поради тази простичка подробност, не се почувствах и за миг разочарован. За разлика от Unreal Tournament.

За него смятах, че няма да е нищо повече от буря В чаша с Вода. В крайна сметка, той се оказа точно това. Не бях предвидил само едно: че В тази чаша аз ще съм просто някакъВ микроб, а крехката ми лодчица ще бъде бясно блъскана от Ветровете на оригиналната мисъл, заливана с тътен от талазите на идейната мощ, за да се стигне до крушението на Всичките ми резерви и съмнения относно способността на пичовете от Epic да създадат качествен 3D shooter, насочен изцяло към игра В мрежа.

Но тези приказки най-добре ще е да ги запазя за края на статията. Мисля, че Вече е Време да се Вгледаме по-отблизо В тези два колоса на съВременната игрална индустрия, да надникнем В светоВете, плод на неудържимото ВъоБражение на автори и дизайнери и да Видим какво има там:

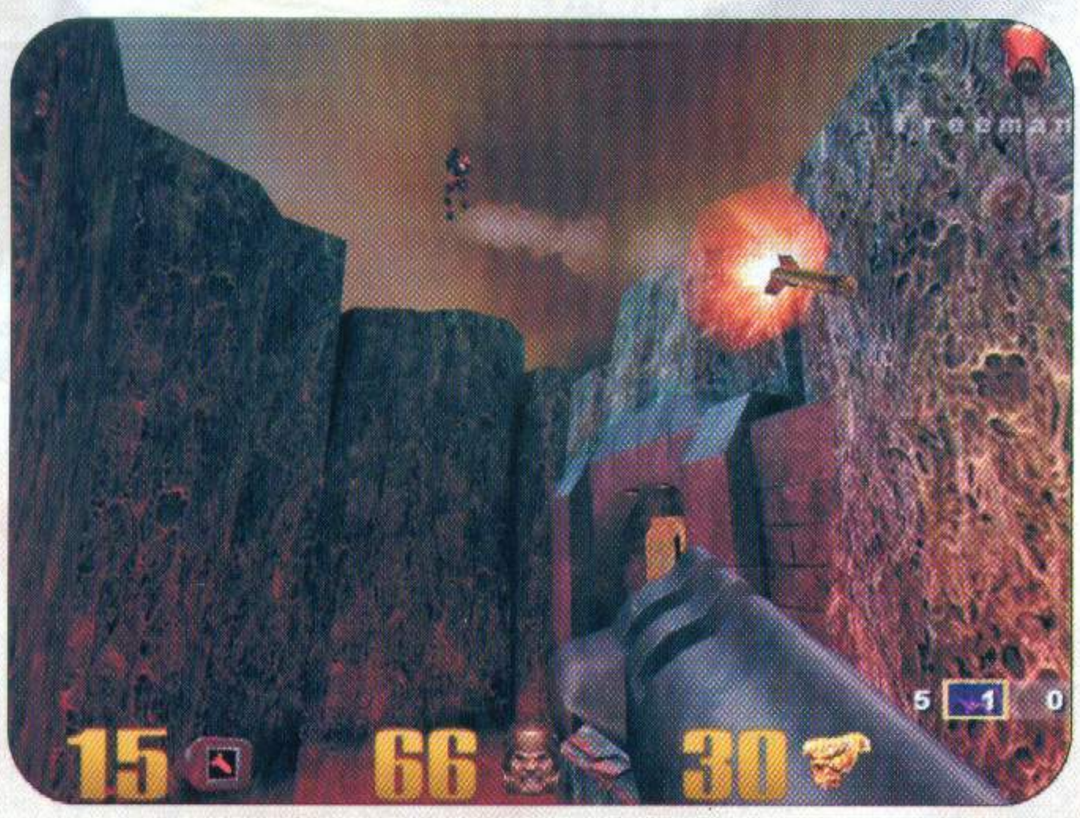
SINGLE PLAYER

А сега де. Това определено е интересен Въпрос. Много ме затруднява. Затова отварям наслука едно списание, за да почерпя от опита на колегите. Какво чета там: "...Quake 3 е почти кръгла нула по отношение на соловите битки... Пълна безсюжетност... Unreal Tournament определено превъзхожда Quake 3 и като сюжет и като разнообразие на сценариите..."

Аййййи, гениалност бре! Айнщайн! Няколко редчета само, ама на цял куп закони, крепящи мирозданието, им омекнаха карачките - като на "колоси с глинени крака". Учиха ме на времето, например, че количествените натрупвания , видите ли, водели до качествени изменения. Пфу! Ей, лъжци бре. Ще рече човек, че много приказки се искат, за да се родят толкова качествени глупости. Да, ама не. Нищо подобно, както можете сами да се уверите! Три реда, ама режат, режат... и кат', такова, кат' тумор В мозъка засядат, значи.

Страшно нещо, ще Ви река - простотия екстра категория!

Значи поясняВам: тези игри са изцяло насочени към Мултиплеър. Да се твърди, че изобщо е бил предвиждан, обмислян или реализиран някакъВ Сингъл е чиста идиотщина. Така наречения Single Player и В двете игри, представлява едно последователно представяне на Всички нива под формата на арени (нива де, ама да не се повтарям) където се биете с един или повече ботове до определен брой фрагове (убийства). Ако победите на някоя от ареният продължавате към следващата и т.н.



За какъВ сюжет изобщо може да се говори, за какви сценари?. Unreal Tournament е точно толкова "безсюжетен", колкото и Quake 3, че дори и повече - В Q3 поне, от Време на Време, някаква междинна анимация, те запознава с Враговете ти В следващата серия от нива (играта е разделена на седем части - шест от тях са с по 4 арени, а В последното се биете с Върховния бос). За разлика от UT, където нивата следват едно след друго, В Q3 получавате достъп едновременно до 4-те арени от дадената част и можете да ги изиграете В каквато си искате последователност, но сте длъжни да победите и В четирите, за да преминете към следващата порция от 4 арени и така до края.

Какво повече има да се каже? Важното, Върху което има смисъл да се наблегне е, че и двете заглавия предоставят достатъчно добър Сингъл, който да запознае начинаещите играчи с нивата, оръжията, динамиката, движенията, геймплея и всички останали особености на игрите.

БОТОВЕТЕ

Понякога се случва светът да се обърне против човек. Ех, и на мен много често ми се е случвало, мамка му. И тогава, когато много, ама много ми се играе, да няма с кого. Ща на ща, се налага да си пусна ботове. Те никога не могат да заместят хомо...хомосс...хомосссс... а-а-А-А-АААА...хомо-сапиенса... хм, като противник, но все пак са някакъв противник.

Характерното за ботовете и на двете заглавия е, че те пазят зони, но В Quake 3 това е много по-силно изразено. ВъВ Всяко ниво има ключови места, които ако се Владеят, се стъжнява животът на противника. Обикновено ботовете се навъртат там, което не значи, че не обикалят из цялото ниво. Но когато се появи Quad Damage-а, например, не минава много Време преди някой бот да доприпка. Ако В нивото има някакъВ Power-up те Винаги се стремят да се докопат до него. Това не е лошо като идея, защото до голяма степен копира играта на добрите играчи - да не се търчи като ранен глиган из нивото, а да се Владее то, просто като се Владеят екстрите и като се груха яко (не казах "грухти" - грухтят глиганите - Вие грухате, което значи, че добре се тъпчете с брони и изобщо се поддържате В цъфтящо здравословно състояние) и не се позволява на противника да



прави същото. Веднага давам пример - добре да грухаш значи, да издържиш 7 поредни "реългън"-а (е, не в бърза последователност).

Лошото е, че поведенческия модел в такъв случай е много беден и праволинеен. Авторите на ботовете в Q3 не са успели да избегнат това. За добър играч е елементарно да усвои и да се нагоди към алгоритмите на поведение на компютърните си съперници. Още много може да се желае от програмистите, за да имитират достатъчно добре човешко поведение. Не че Unreal Tournament предлага нещо, кой знае по-добро в това отношение, но там поне се забелязва малко по-задълбочена работа. Малко по-разнообразни са тактическите схеми на опонентите ви. Особено приятно впечатление прави брилянтното използване на алтернативната стрелба. Хитреците се прикриват, опитват се да ви издебнат в гръб и т.н. Но освен това и гонят по-злобно от колегите си в Quake 3. Инстинкта за съхранение, не е сред най-изявените им добродетели. Налитат - същински камикадзета. Това понякога ги прави елементарна плячка, но пък от друга страна е дяволски лесно да ги намразиш и в червата - гадните надъхани копелдаци. В Quake 3, трудно ще видите нещо подобно, когато работата стане дебела, ботът се опитва да се изплъзне и да "грухне" нещичко по пътя. Освен това не представлява особена трудност да му се избяга, ако нивото не е прекалено малко и открито. Излезете ли извън една определена зона на обхват, той ви оставя и се залавя с папкане.



Най-дразнещо от всичко е това, че програмистите са се опитали да компенсират не дотам добрия ИИ с ужасяваща точност. Проблемът се забелязва и в двете игри. Говоря най-вече за последните нива на трудност. Ботовете не стават по-умни, стават само по-точни. Но в UT, поне добрия играч има някакви шансове за победа. В Q 3 трябва да си бог. Ботът цели от всякъде и сваля маса здраве с един изстрел - много повече, от който и да е човек. Трябва да се заробиш с дни на едно и също ниво, да разучиш до съвършенство навиците на бота, да можеш да предвидиш реакциите му с перфектна точност и най-вече: ДА НЕ МУ ДАВАШ RAILGUN В РЪЧИЧКИТЕ!!! Трябва да станеш робот, братче. Трябва да си светкавичен и съвършен, а понякога и това не е достатъчно. В това отношение Unreal-а е по-благоразположен към играча и макар, че страда от същото заболяване, е по-приятен за игра.

Сигурно очаквате някакво крайно становище?

Ето ви го: Unreal все още държи лидерството когато стане дума за Изкуствен Интелект, но с едно издихание преднина ;-).

ГРАФИКА

Предполагам, че преди време се е разиграл следният сценарий:

Излиза Unreal и шефовете на ID усещат първите студени тръпки да пробягват по гърбовете им. Най-после на сцената се появява другият голям играч. При това с цялото си Великолепие. Тронът на Quake 2 застрашително започва да се клати. Бистрата, гъста синева на Unreal надвисва над него, зелени, игриви треви се усукват около основите му, мощни водопади го заливат, потапят го във Великолепието на подводното царство на пъстролюспести рибки и сънливи, грациозни водорасли... Странни животинки повдигат крак до него, невиждани досега птици цвъкат отгоре му... и цветове, цветове покриват грубата му кафява повърхност. Феерия, фантазия, приказка..., а в мрака просветват дебнещи очи. Очертават се страховити силуети, тъй пълни с живот, тъй грациозни, тъй гъвкави и бързи, обвити плътно от усукалата се около тях смърт. Неповторимо преживяване беше появата на Unreal. Наслаждавал съм се на всеки миг от допира си с нея.

Epic не само детронираха ID и Quake в Single Player-а, но успяха да завземат стабилни позиции и на пазара за патентите. Доста заглавия направиха рязък завой (Duke Nukem: Forever) и се отказаха от платформата на ID за сметка на тази на Epic.

Това бе кофти удар. Монополът най-после бе разрушен...

Е, настъпи денят на реванша. Днес обаче, Quake 3 се възправя просто непобедим:

Не ми се ще да се разпростирам. Смятам, че който иска, може лесно да се убеди: нищо по-добро не е





правено досега! Какво да ви говоря за текстури, ефекти, цветно осветление..., просто пуснете играта и вижте сами. Абе... феноменална графика! Само погледнете вътрешната архитектура на някои от нивата, статуите, релефите и барелефите, плетеницата от изваяни, като че ли от Гигеровата фантазия, гравюри. Ако разполагате с видео карта като Matrox G400 MAX, пуснете си играта и разгледайте нивата, скиновете, сферичките със здраве, арморчетата, оръжията, орнаментите по стените, фризовете и статуите, и ще се почувствате като мекотело плеснато да съхне на брега. A-A-A-AAAA!!! Дивно братлета! Цвят и детайли да искате. Както се казва, този път ID са прекалили в прекаляването. Физиката на играта е страхотна - застреляйте труп и той ще се пръсне във вълнуващата душата кървава мъгла, стреляйте под вода с картечница или пушка и ще видите как куршумите порят водата оставяйки след себе си диря от кристални мехурчета. Смазващо изживяване. Много, много кеф има в тази тема.

В това отношение Unreal е по-скромен. Дизайнерите





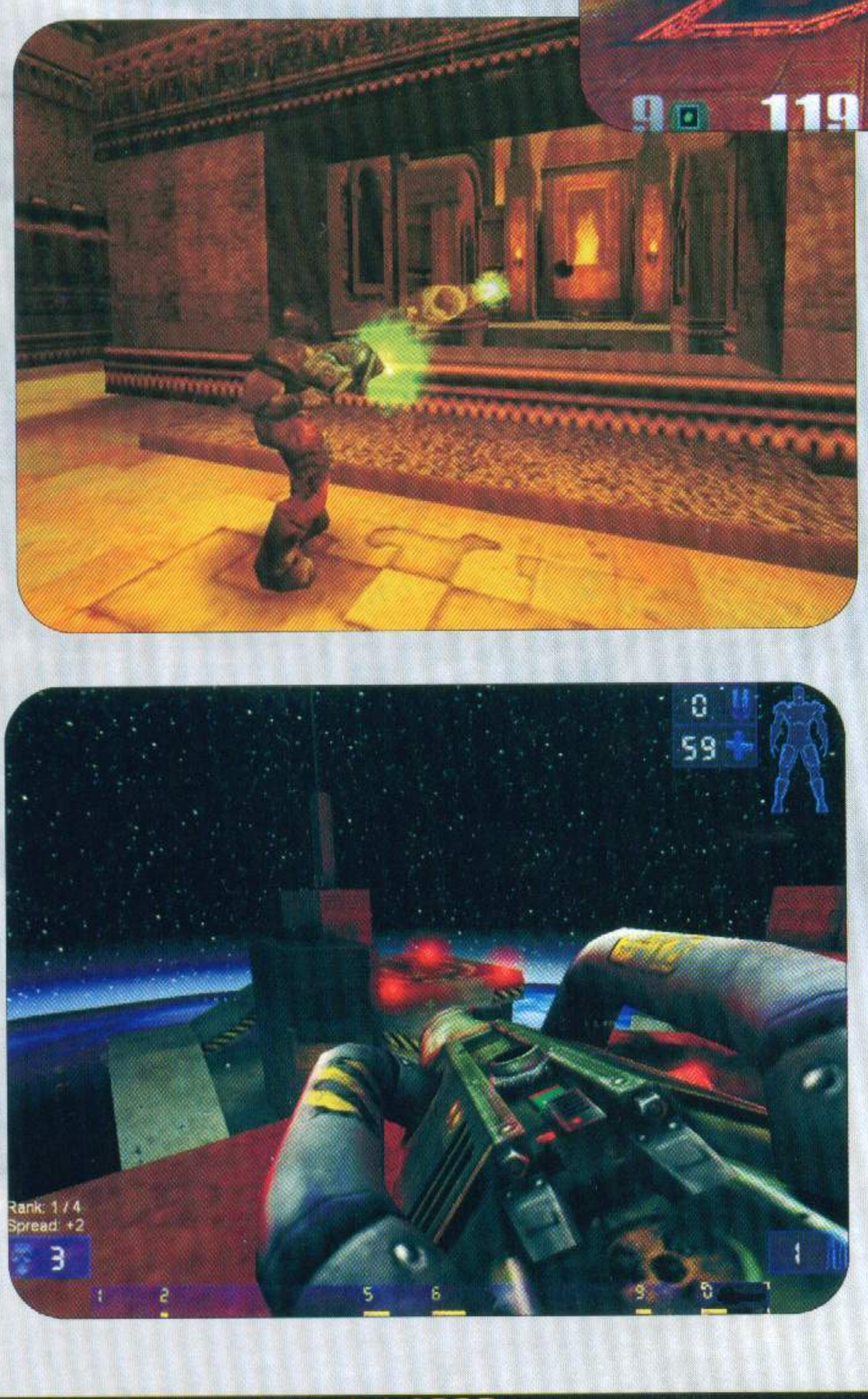
на играта са отлетели в другата крайност. След като Quake доминираше в продължение на толкова много време с относително непретенциозната си графика, в Epic, явно са решили, че това е верният път и сега ни подносят един по-индустриален интериор. Играта е преобладаващо сива, с множество тъмни и мрачни кътчета и навява асоциации за бетонна монолитност. Би била потискащо еднообразна, ако дизайнерите не бяха успели с много чувство за мярка да вкарат малко цвят под формата на пъстроцветни басейнчета, различно осветени участъци и пр. Моделите (скиновете) макар и детайлизирани, са скучни. Quake 3 направо помита конкурента си и в този показател. Моделите, сред които играчите могат да избират, искрят с невиждано досега вдъхновение и фантазия. За движенията също няма да говоря. Просто ги вижте.

Колкото и невероятно да е било за някои да си го представят преди, безспорен е фактът: Quake 3 дарява окото с много повече наслада от опонента си.

ИНТЕРФЕЙС

Идеалният интерфейс би бил този, който успее да обедини в себе си най-доброто от двете игри. С много повече идея към него обаче, са подходили Epic. Но както ще се убедите и вие, в някои от случаите, идеите са едно, реализацията съвсем друго.

Макар да са грозни, менютата на UT са дивно функционални и предлагат щури възможности да конфигурирате десетки елементи на Геймплея. Стрелата, която прободе сърцето ми, долетя откъм прекрасно организираното старт меню на Мултиплеъра (Start Network Game). И по-специално от секцийката Settings. Там кротичко се мъдрят две опции, които направо ми докараха сълзи на умиление. Едната е Game Speed, а другата Air Control. КАК НИКОЙ НЕ СЕ СЕТИ ДОСЕГА за тази разкошотия, се питам???





Можете да нагласите играта според собствените си вкусове и умения, да я направите бърза или бавна, да завиете зад ъгъла летейки във въздуха, ако искате. Супер!!!

Quake 3, от своя страна, също е доволно интерактивен, но не блести с подобни "дръзки" идейки и е по-консервативен.

По подобен начин стоят нещата и след стартиране на същинската игра. На екрана на UT можете да забележите иконки на оръжията в долната част, обозначени с цифрички от 1 до 0 - прекрасно хрумване - активираната иконка Ви показва с какво оръжие сте в момента (това при положение, че и вие, като мен, играете без показано оръжие). В горния десен ъгъл са показателите за здравето и бронята Ви. Освен тях има и оконтурен човешки силует. Той би трябвало да Ви служи, за да Ви ориентира относно това, какви power-up-и имате накачени по себе си (когато сте с някакъв power-up силуета засиява в ореол с определен цвят и след изтичане на действието на екстрата, отново угасва), антигравитационни ботуши и т.н., дори показва местата на поражение върху тялото Ви (те проблясват в червено). Имате също така обозначение на броя фрагове, с колко изоставате от съперниците и прочие, все хубави, нещица.

Но! Всички това е адски дребно. В едно динамично меле е невъзможно да забележиш, която и да е от характеристиките си, да не говорим, че и самите цифри и иконки са в някакъв бледо синкав, ненатрапчив цвят. Все пак, ако желаете, в главното меню имате опция за изключване на иконите, които смятате за ненужни.

В Quake 3 нещата стоят далеч по-практично. Екранът е изчистен, без никакви хитроумни информационни панелчета, цифрите са огромни, всичко, което Ви е необходимо да знаете (здраве, броня, амуниции) е обозначено - само бегъл поглед е достатъчен, за да схванете картинката. В простотата, както са казали мъдреците, се крие гениалността.

Напълно съм склонен да се съглася с тях.

ЗВУК

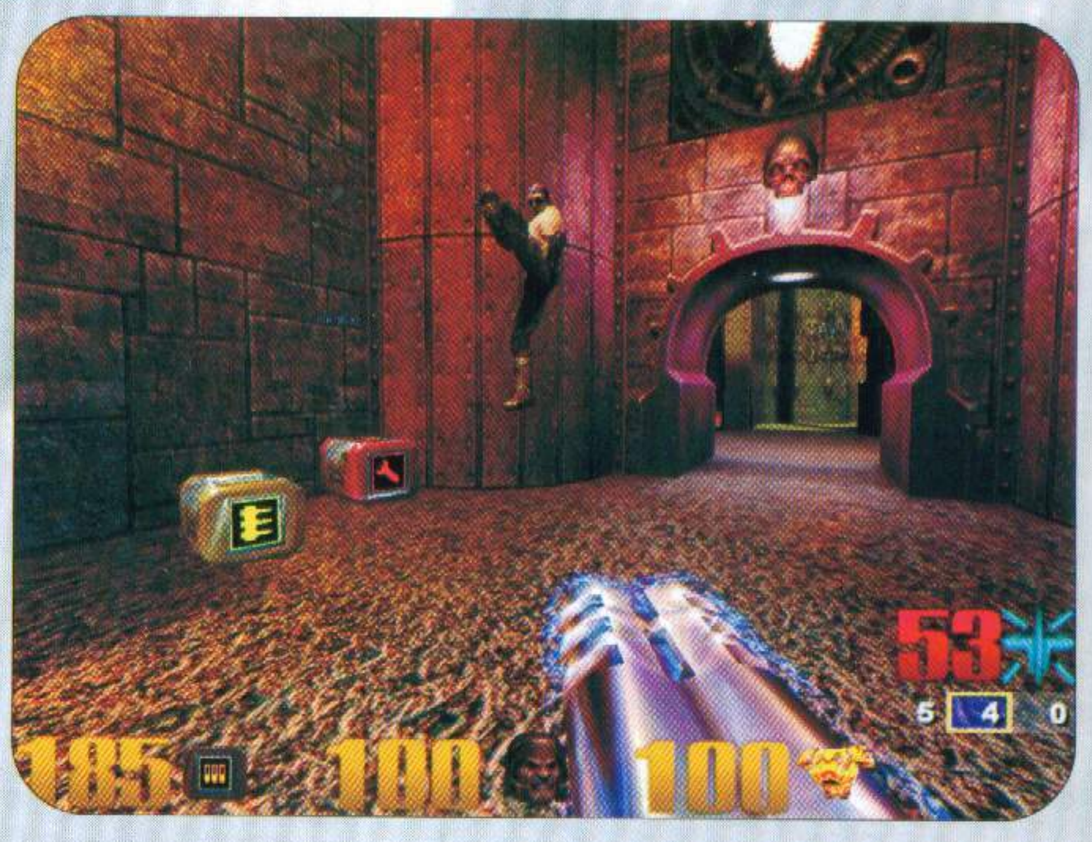
Всеки, добър играч знае от какво значение са звуците и тяхното перфектно разпознаване в Мултиплеър.
Иначе казано, трябва да се познават звуците, които отделните предмети издават. Това ще Ви помогне, не само да се ориентирате за местонахождението на противника Ви в нивото, ако разбира се добре сте го разучили и знаете къде какво стои, но и да Ви даде доста точна представа за това с какво оръжие разполага, и на колко здраве и броня приблизително може да е.
И Unreal Tournament и Quake 3 ще Ви предложат обемен 3D звук, ако разполагате с необходимия хардуер, разбира се. Ще можете да чувате противника и да определяте посоката, от която долитат звуците. И в двете игри, отделните предмети издават различни звуци - по различен начин звучи взимането на броня, здраве, оръжие, боеприпаси. Важният въпрос в случая е, на какво разстояние се разпростират звуците и доколко диференцирани, т.е. различни, са те за отделните предмети.

Мисля, че тук по-големият опит си е казал думата и програмистите на ID са се справили по-добре.

В Quake-а звуците са повече, по-индивидуализирани, носят повече информация и се чуват по-надалеч. Някои оръжия дори издават свой характерен звук - типичен пример е специфичното жужене на Lighting-а и Railgun-а (това,

разбира се, Важи и за някои от алтернативните режими на оръжията в UT - помпането на Rocket Launcher-а), разнасящо се надалеч. Ако Ви се случи да го чуете значи врагът иде, и не само това, но и Ви подсказва от къде и с какво ще Ви нападне всеки момент.
Друг характерен момент в е Взимането на някой power-up. Power-up-ите са доста Важни и дават на притежателя си значителни предимства. В Quake 3, за разлика от UT при усвояването, на който и да е от тях, дикторски глас съобщава това на останалите играчи, а когато действието им започне да преминава, характерен звук го оповестява. Но съвършенството на Quake 3 не спира до тук. Когато играете повече хора или пък отборно, е доста Важно да знаете кой се задава зад ъгъла. Помислено е и за това, стига да се сетите да го използвате - в Quake 3 стъпките на почти всички модели звучат различно. Само трябва да се научите да слушате, толкова е просто.

Добри думи могат да се кажат и за музикалния съпровод, Въпреки че се опасявам, че играчите ще го изключват, за да не им пречи. Все пак музикалният фон създава неповторима атмосфера в игрите. Твори динамика и желание за кръв. UT предлага твърд, електронен саунд с китарни рифове, наелектризиращ нервите и надъхващ сетивата. Струва ми се обаче, че и в това отношение Quake 3 е с една идея по-революционен. Аудио-маговете на ID са вмъкнали няколко толкова смъртоносни музикални пасажа, че ще настръхнете отвътре - например хоровото грегорианско пеене в Q3DM14.



UT ще Ви разкрие за сетен път, че за Въображението граници няма. Оръжията, като комплект, са най-оригиналните, които съм Виждал до момента. Почти всяко едно от тях е уникално. Казах почти, не избързвайте да надавате вой! Но дори и по-стандартните, като снайпера например, са реализирани с респектиращ професионализъм и със стремеж към нововъведения. Zoom-ът е степенен, лесно се борави с него и за разлика от много други игри, тук е ИЗПОЛЗВАЕМ. Rocet Launcher-ът е обогатен от Възможността да задържите клавиша за стрелба натиснат, при което можете да изстреляте повече от една ракета (а освен това, ако задържите на прицел около секунда опонента си, ще можете да го lock-нете и ракетата Ви става, донякъде, самонасочваща се), дори и стандартният пистолет се превръща в сериозно оръжие, когато в другата Ви длан легне неговВ брат-близнак. Но истинската мащабност, на замислите на пичовете от Epic, се разкрива с алтернативния режим на стрелба. Някои от оръжията променят начина си на атака, до степен, да се чувствате със съвсем друго пушкало в ръце. Освен това алтернативната стрелба разкрива и някои хитри Възможности. Например, ако сте достатъчно добри и сте въоръжени със Shock Rifle, бих Ви посъветвал да изстреляте по посока на врага едно "алтернативно" клъбце и когато то достигне до него, бързо да го Взривите с нормален изстрел. Повярвайте, майка Ви моментално ще се превърне в обект на най-долните му Въжделения. Щях да се изчервя от неудобство..., ако бях пропуснал да спомена и безспорния шедьовър в играта - Translocator-а. С него, не само можете да се телепортирате до някои, иначе недостъпни, места, но дори и да бележите фрагове-телета (тъй де, Telefrags).

Quake, както стана дума, не разчита на новости - добрите стари клюталa пак са тук, но по-добре сма

ОРЪЖИЯ, БРОНИ, POWER-UPS

Всяко категорично изразено мнение по Въпроса за превъзходството на една от игрите над другата в наличните средства за малтретиране на противника, би било най-малкото спорно.

Според мен, двете заглавия преследват доста различни цели като Геймплей, а оръжията са един от основните инструменти за постигането им и като такиВа, са изцяло съобразени с идеята на авторите.
Много хора изтъкват по-слабата деструктивна мощ на пушкалата в UT, като основен първоизточник на недоволството си, на аз лично мисля, че те са перфектни за типа Геймплей, който създателите им са се стремили да реализират.



От друга страна опозицията твърди, че Quake 3 не предлага нищо ново, освен старите, познати и втръснали вече, оръжия, и обвинява ID в липса на идеи. Бих казал същото, което споменах преди малко - не става Въпрос за грешки или творческо безсилие, а за прецизно обмислен Геймплей, и твърдо смятам, че точно тези "железа", "змейски" се вписват в бруталната атмосфера на Quake 3. Моля Ви, помислете! В крайна сметка ID обявиха, че ще правят Quake 3, не Blood, не Requiem, не Half Life, не Nerf Arena, или нещо друго, а Quake 3! Това е игра с история и традиции. Преминала е проверката на времето и се е доказала. Тя поправи пътя на останалите в жанра, тя постигна най-големите успехи и именно това е екшънът с най-много почитатели в света. Хората познават Quake точно в този му Вид. Може би ако ID бяха тръгнали да създават някакъВ друг 3D Shooter, оръжията щяха да са съвсем други и концепцията за Геймплей щеше да е коренно различна. Но сега говорим именно за Quake - име шаблон и име институция, ако щете. Тук не могат да се очакват, каквито и да било, коренни промени - само едно оголено, лъскаво, наточено до блясък острие, врязващо се в представите Ви за съвършенство, за да ги прекрои.

Но да се върнем на Въпроса.







зани откогато и да било. И клютекът, ако ми позволите да отбележа, е по-дивен от всякога. Всъщност има едно изключение - Plasma Gun. В добри ръце това съкровище се превръща в абсолютен кръвопиец. С нов облик се явява и един стар познайник - BFG-то. Ще си позволя да репликирам някои, доста фриволни, изказвания относно този великолепен уред за унищожение: Не, то не е "жалко подобие" на BFG-то от предишния Quake, жалко подобие на компетентност е, само, едно подобно изказване. То просто няма нищо общо с предишното BFG. И слава Богу, защото в по-стария си вид беше най-безсмисленото пушкало в играта, и не напразно в свестните сървъри имаше опция за забраняването му. Не познавам добър играч, който да го е харесвал или използвал. Новото му превъплъщение обаче, е самата смърт - бързо, мощно, безпощадно. Любима играчка за всеки сериен убиец.

Ако трябва все пак да направя някакво обобщение, бих казал следното:

UT наистина разполага с по-оригиналните оръжия, но Quake 3 има по-смъртоносните. По-слабата си огнева мощ Unreal компенсира със зонирането на пораженията върху тялото, т.е. попадение в главата дори и с пистолет (става дума за куршум, а не, както може да си помислят някои, за замеряне на противника с пистолета) може да ви остави на едно кихване живот. Quake 3 просто не се нуждае от това.



И накрая ще изразя малко лично мнение: Quake 3 притежава по-балансирания - и като цяло, и като характеристики на оръжията по отделно - арсенал. В него, от жизнено важно естество, е правилният избор на оръжие за конкретната ситуация. За разлика от Unreal, където това не е от особено значение, в Quake 3 продължителната игра само с едно оръжие - па било то и най-мощното - не само, че не е препоръчителна, но и твърде често е с летален завършек. Малък пример за това как трябва да разсъждавате в Quake 3: Да си представим, че видите как някъде наблизо се ражда врагът. Той има 125 кръв. Ако го стреляте, например с плазма, ще ви трябва доста време преди да го претрепете и дори той да не успее да се измъкне, може доста да ви източи кръвчицата преди да умре. Ако превключите на Railgun ще ви трябват поне два изстрела и още повече време. Най-добрата тактика би била, да му вкарате 3-4 плазмени изстрела докато още не се е ориентирал, след което моментално да превключите на Railgun и да го освиткате. Ако сте достатъчно бързи, за 2-3 секунди, реализацията на този фраг е вече факт, а вие сте си здрави и прави.

Твърде, твърде много е мислено по оръжията в Quake 3, загладени са всички ръбчета, изстискано е максималното от това, което те биха могли да дадат. А какви красиви фрагове могат да се бележат - като например това да подържиш опонента си във въздуха с ракети, рейлове, плазма..., да го матираш с хирургическа точност докато се реещ изтласкан от някой трамплин с Railgun-а и прочие. Няма такъв "фийлинг" в Unreal Tournament, макар че и той блести със своите достойнства и изобщо не бих искал да подценявам усещанията, с които той може да ви затрупа, и които са недостъпни за Quake. И още много може да се каже, но целта на статията не е образователна, а сравнителна. В моя смисъл бих склонил на реми и, с ваше позволение, ще продължа с бронте и екстрите в двете игри.

Всъщност за бронте няма какво толкова да коментирам - идентични са, не са разделени на части (шлем, жилетка, ботуши). Само ще кажа, че в Quake 3 бронята намалява автоматично, ако е над 100, но че това става по-бавно отколкото би ми се харесвало. Броните и в двете игри не са фактор, който да влияе осезателно на геймплея, те са по-скоро един от задължителните елементи, към който и двата лагера са подходили стандартно - в Quake 3 отново се подвизават т.нар. armor shared-чета, които дават по 5 броня (5, ама kanka по kanka...), а Epic са сметнали, че могат да минат и без нещо подобно - мисля, че е трябвало повече да поразмислят ;-), все пак. Защото философът е казал: мисля, следователно съществувам!



По-големи разлики се забелязват при екстрите (power-ups). Веднага споделям, че ID имат по-добрите позиции тук. Те са предвидили за своя хит 8 power-up-а: Quad Damage, Haste, Battle Suit, Quick Regeneration, Personal Teleporter, Fly, Invisibility, Medikit. Haste ще ви направи не само по-бързи, но ще увеличи и честотата на изстрелите ви - сещате ли се какво се случва с Plasma Gun в ръка. Invisibility е ясно. Quick Regeneration ще ви възстановява кръвта и ще продължи да ви я пълни и над 100. Персоналният телепорт ще ви позволи веднъж да се телепортирате в произволно, независещо от вас място - изключително полезен когато падате, а под вас май няма нищо-о-о-о-уа-а-аааа. Най-брутален е Battle Suit-а - той ще абсорбира напълно splash damage-а и ще намаля наполовина директното поражение. Което означава, че ще можете да си правите rocket jump-ове без никакви последствия и да се правите на Летящия Холандец колкото ви душа иска... уупс, исках да кажа, до изтичане на действието на екстрата.

Срещу това Unreal Tournament изправя няколко екстрички, които почти повтарят част от идейните си събратя в Quake. Damage Amplifier, копиращ Quad damage-

а, Invisibility - пак е ясно, Shield Belt - нещо като "голяма броня" - обвива ви в защитно поле от 150 armor. Единственото по-хитро приспособление са антигравитационни ботуши, с които ще правите гигантски скокове по вертикалата.

Май на всички им стана ясно накъде бия.

НИВА

Ох, тук също ще чуете безкрайно противоречиви мнения. Във всичките си досегашни писания се стремях да ви внуша едно - на нещата трябва да се гледа комплексно, да се взима в предвид фактът, че всеки елемент от играта оказва своето влияние върху останалите и ако авторите не се бяха съобразили с тази простичка истина, Геймплеят би се превърнал в истински миш-маш. Така например, върху нивата не е възможно да не окажат влияние оръжията (или обратното) и те трябва да са съобразени с арсенала. Оръжията в UT са ефикасни единствено в по-ограничени пространства. Факт е, че в играта на Epic няма достатъчно добро, бързо и мощно далекобойно пушкало, като Railgun-а, и че повечето железарии са ефикасни в близка и средна дистанция. Затова и нивата на Unreal-а са по-затворени, по-коридорчести, с малки междинни залѝчки или площадчета, няма големи открити пространства и дизайнерите са ги разчупили, доколкото могат, най-вече по вертикалата. Арените в играта са, в повечето случаи, на няколко етажа. Можете да ми опонирате, като споменете Shock Rifle-а или снайпера. Първото е прекалено слабо, а второто, колкото и добре да е направено, трудно ще ви позволи да се движите и да стреляте ефективно в режим на Zoom. И каква динамика би имало тогава в играта - тя просто би се превърнала в пародия на Delta Force - там поне можете да пълзите и да дебнете залегнали. Освен това задължително трябва да спомена и липсата на ускорението със стрейф, което има в Quake 3 или друг начин за бързо придвижване, което осигуряват например падовете. В едни големи и открити нива, без възможност да се доближите бързо до съперника, повечето оръжия се обезсмислят. Може би система от телепорти би помогнала, но така или иначе, никой не се е сетил за това.

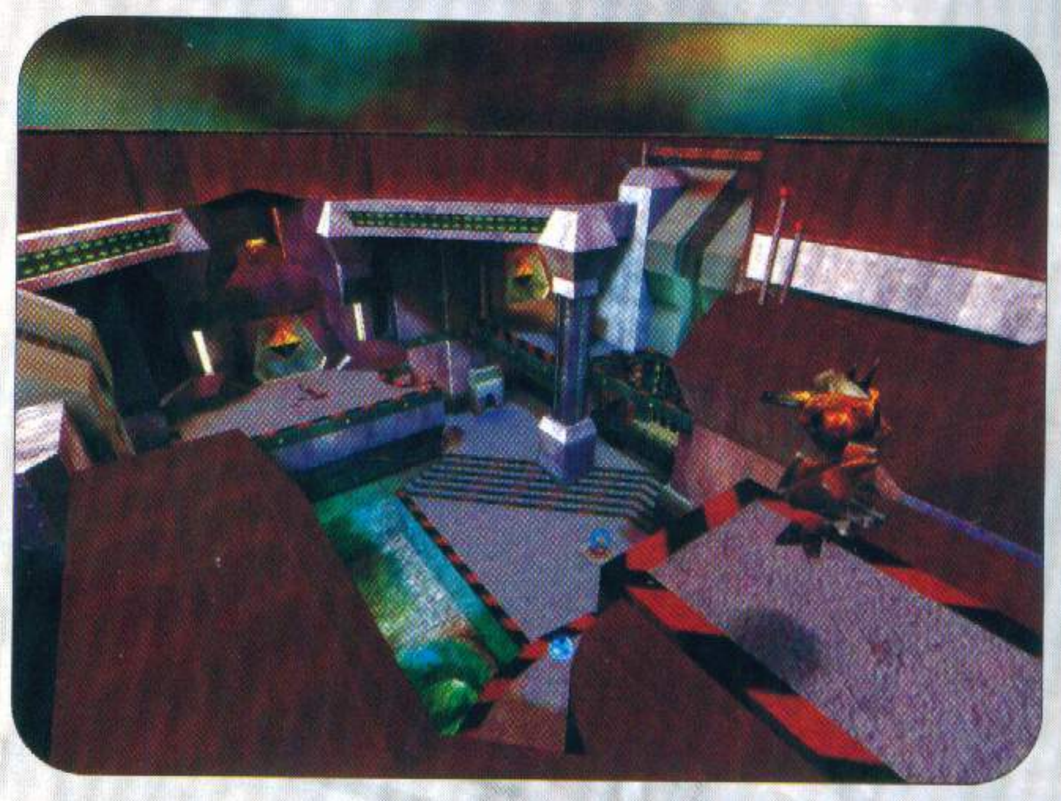


Въпреки тези ограничения, открито мога да заявя, че нивата са добри, а между тях има някои, които са направо брилянтни (например това с намалената гравитация) и блестящи с идея и оригиналност.

Неволята е принудила дизайнерите да подходят нестандартно и със стремеж към разнообразие, затова и нивата в UT се различават доста помежду си. Като цяло UT превъзхожда Q 3 в това отношение.

Quake 3 от своя страна предлага по-добър Level Design на самите арени. Нивата са по-големи, по-интересни, прекрасно балансирани, разчупени и раздвижени, както по хоризонталата, така и по вертикалата. Новият елемент - трамплините (особено в комбинация с телепортите), разкрива, неподозирани досега, възможности, и се вписва по великолепен начин в общата картина на нивата. Вече просто ми е много трудно да намирам достатъчно силни думи за емоциите си, приемете, че съм изрекъл най-разтърсващото слово във възхвала на нивата в Quake 3 и да продължим нататък.

Но не и преди да съм теглил чертата. Ще завърша с една препоръка: не би било зле, ID да обърнат по-голямо внимание на "уникализиране" на нивата си - прекалено еднородни елементи изграждат арените, трамплините доминират почти във всички нива, слабо са застъпени стълбите, а асансьорите направо липсват; за Epic пък би било много полезно добре да се поучат от изключителния баланс и неподражаемата раздвиженост, тъй характерни за "левъли"-те на Quake 3. Оценките оставам на Вас.



КООПЕРАТИВНА ИГРА И ВИДОВЕ DEATHMATCH

Ако отворите световните сайтове, където се прави сравнение между Q3 и UT, или пък проста са написани тестове на игрите ще видите, че всички са единодушни по един въпрос: Unreal Tournament е екшънът, който предлага по-добрите опции за Team play и Deathmatch. Всъщност това, като че ли, е основното, което вълнува хората на запад, или поне тези, които пишат за 3D shooter-и. Присъединявам се категорично към това становище. Освен стандартния Capture the Frag и Teamgame, който представлява отборен Deathmatch, UT ви разкрива още две възможности за забавление:



Domination - в играта има няколко "локейшън"-а, които могат да се владеят от всеки от отборите и сменят притежателите си като някой мине през тях. Целта е, да се владеят тези локации, колкото е възможно по-дълго, за



щото това ви дава точки.

Assault - има две бази - на защитниците и нападателите. Целта на атакуващия отбор е да завземе неприятелската база, а на защитниците да я защитят.

Обикновеният Deathmatch пък, е обогатен с играта Last Man Standing - всички започвате играта със 100 здраве и 100 броня, както и с всички оръжия и амуниции. Който бъде убит определен брой пъти отпада от играта. Победител е "последният оцелял" това не е игра толкова за бележене на фрагове, тук целта е да умирате по-малко.

ГЕЙМПЛЕЙ

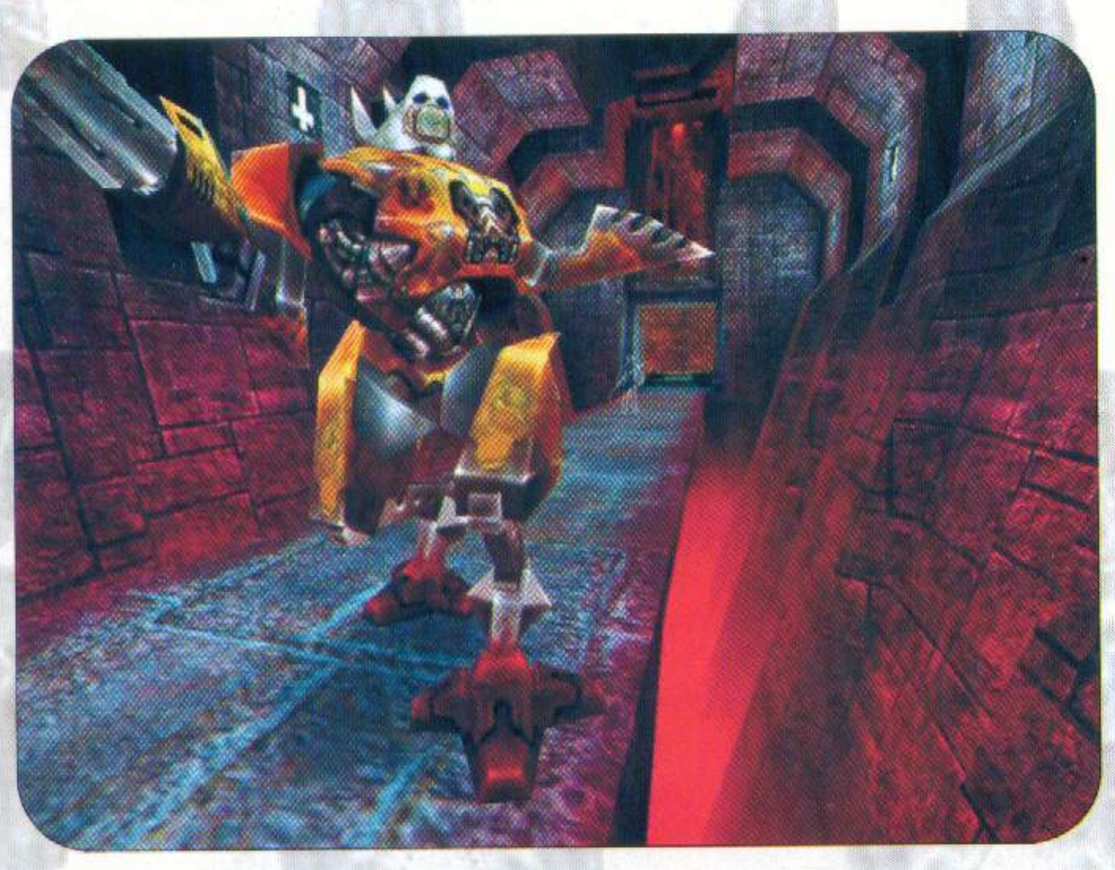
Ето, че удря и часът на истината: кой - кого?

Еднозначен отговор отново е невъзможен. Това е нещо, което всеки ще реши сам.

Единственото по-обобщаващо мнение, което ще си позволя е следното:

Quake 3 е играта на "хардкор" (hardcore) играчите, Unreal Tournament на всички останали.

Ако предпочитате по-брутален, по-директен, по-кър-



вав геймплей Quake 3 е вашата игра. Играта на изострените рефлекси, на бързите пръсти, на светкавичната мисъл, играта, на която трябва да се посветите изцяло, за да се наредите сред най-добрите. Няма никакви изключения от това правило. Най-динамичният 3D shooter. Най-смъртоносните оръжия. Най-безкомпромисната битка.

Нищо не може да се сравни с категоричността на умирането в Quake 3. Смъртта ви застига с грозна внезапност. Кратко изсвистяване, сърцето ви се свива, онемяло от изненада и страх, студена тръпка на стрес преминава набързо през тялото ви, докато изтласкани от моста, ле-





тите надолу, чудейки се откъде е дошъл изстрелът. Миг преди да докоснете пода, се ориентирате, извръщате се светкавично..., само, за да видите зловещото "лице", на летящата към главата ви, ракета. Край!

Няма игра, която така да инжектира във вас адреналин и желание за победа и така да изостря инстинктите ви, няма игра, която ви донесе усещането, което носи в себе си Quake 3 - то не би могло да се синтезира толкова просто в една или няколко думи - оставям ви да го откриете сами.

Ако, обаче, не си падате по толкова стресовите ситуации, ако победата не е най-важното нещо, ако просто искате по-непретенциозно да се позабавлявате с приятели и да прекарате няколко наистина много, много приятни часа (при което горещо ви препоръчвам да опитате отборните варианти за игри), ако сте ценители на оригиналните



идеи и нестандартните хрумвания, на нетипичните нива и още по-нетипичните оръжия, най-сетне - ако обичате приятните изненади, изберете Unreal Tournament. Той ще ви даде съвсем други усещания, неизживявани досега, по-лесен е за възприемане и когато веднъж свикнете с повечето клавиши, ще се разкрие пред вас с цялата си прелест.

Куейкари, струва си да опитате тази игра, няма нужда човек да застава категорично в единия край на везната. Да, UT не е Quake 3 и ще ви е трудно да се адаптирате, но ако се преборите със себе си ще откриете неща, които ще ви възхитят. Убеден съм в това.

Какво, питате ме за лично мнение?

Е, нали знаете, че съм шизофренично раздвоен - все не мога да се разбера сам със себе си - Freeman харесва повече Quake 3, J.J. - Unreal Tournament, иди че се оправяй...

QUAKE III Arena - **ОРЪЖИЯ**

ПАРАМЕТРИ / ОРЪЖИЯ	Impact Hammer	Chainsaw	Enforcer D. Enforcer	Biorifle	Shock Rifle	Pulse Gun	Ripper	Minigun	Flak Cannon	Rocket Launcher	Sniper Rifle	Redeemer
Начални амуниции:	*	*	30	25	20	60	15	80	10	6	8	1
Максимални амуниции:	*	*	199	100	50	199	75	199	50	48	50	1
Амуниции в пълнител:	*	*	50	25	10	25	25	50	10	12	10	*
Поражение при основна стрелба:	Високо	Високо	Леко/Средно	Средно	Средно	Високо	Средно	Средно	Мн.Високо	Мн.Високо	Високо	Екстремно
Поражение при алтернативна стрелба:	*	*	Леко/Високо	Средно	Високо	Високо	Средно	Високо	Високо	Мн.Високо	Високо	Екстремно
Точност при основна стрелба:	Висока	Високо	Средна	Ниска	Висока	Ниска	Ниска	Мн. Висока	Различна	Средна	Мн.Висока	Висока
Точност при вторична стрелба:	*	*	Средна	Ниска	Средна	Висока	Средна	Висока	Ниска	Ниска	Мн.Висока	Висока
Скорострелност при основната стрелба:	*	*	Средна	Мн. Висока	Ниска	Висока	Екстремна	Мн. Висока	Средна	Средна	Средна	*
Скорострелност при алтернативна стрелба:	*	*	Висока	Различна	Средна	Екстремна	Средна	Екстремна	Средна	Средна	Средна	*
Splash Damage	Да	Не	Не	Да	Да	Не	Не	Не	Да	Да	Не	Да
Обсег:	Много малък	Малък	Голям	Среден	Голям	Голям	Голям	Голям	Среден	Голям/Среден	Екстремен	Голям

Поражения

Gauntlet	*50 на удар*
Machinegun	*приблизително седем на куршум при free-for-all и one-on-one, 5 на куршум при team play*
Shotgun	*приблизително 10 на съчма, 11 съчми*
Plasma gun	*приблизително 20 на изстрел*
"GrenadeLauncher"	*между 100 и 120 точки при директен удар*
"RocketLauncher"	*приблизително 100 точки при директен удар*
"LightningGun"	*приблизително 8 точки за единица амуниции*
Railgun	*почти Винаги 100 точки за директен удар*
BFG-10K	*приблизително 100 точки при директен удар*

Unreal Tournament - **ОРЪЖИЯ**

ПАРАМЕТРИ / ОРЪЖИЯ	Gauntlet	Machinegun	Shotgun	Plasma gun	Grenade Launcher	Rocket Launcher	Lightning Gun	Railgun	BFG-10K
Начални амуниции:	*	100	10	50	10	10	100	10	20
Максимални амуниции:	*	50	10	30	5	5	60	10	15
Амуниции в пълнител:	*	200	200	200	200	200	200	200	200
Поражение:	Висок*	Ниско*	Голямо*	Средно*	Мн.голямо*	Мн.голямо*	Различно*	Мн.голямо*	Могъщо
Обсег:	Мн.мальк	Голям	Среден	Голям	Различен	Среден	Среден	Мн.голям	Голям
Скорострелност:	Ниска	Мн.висока	Средена	Висока	Средна	Средна	Екстремна	Ниска	Висока
Splash damage:	Не	Не	Не	Да	Да	Да	Не	Не	Да
Поражения									
Gauntlet	50 на удар								
Machinegun	приблизително седем на куршум при free-for-all и one-on-one, 5 на куршум при team play								
Shotgun	приблизително 10 на съчма, 11 съчми								
Plasma gun	приблизително 20 на изстрел								
Grenade	между 100 и 120 точки при директен удар								
Rocket	приблизително 100 точки при директен удар								
Lightning	приблизително 8 точки за единица амуниции								
Railgun	почти винаги 100 точки за директен удар								
BFG-10K	приблизително 100 точки при директен удар								

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com
Директни продажби по интернет: www.allcdmania.com -доставка за наша сметка

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.x1.3 1999
VIDEO CD: 6.99
DOLBY SURROUND CD: 6.99

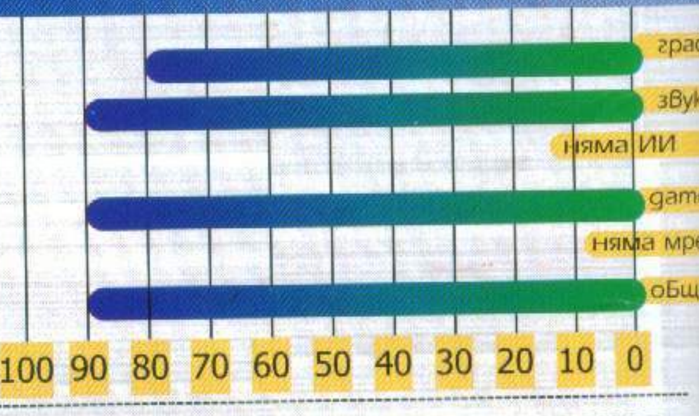
DVD VIDEO дискове: 44.90
DVD-ROM Drive Hitachi 199.00
DVD player multi region 999.00
ПАПКИ ЗА CD: 6.90
Чистачка за CD плейъри 9.90
SONY Playstation console 259.90
ЦЕНИ ЗА 1 БРОЙ В ЛЕВА.
ОЩЕ ПО-НИСКИ НА ЕДРО!
ДИЛЪРИ:
Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел. 601 870; 60 60 63

ТЪРСИМ ДИЛЪРИ!



Лицензни игри за компютърни зали!

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



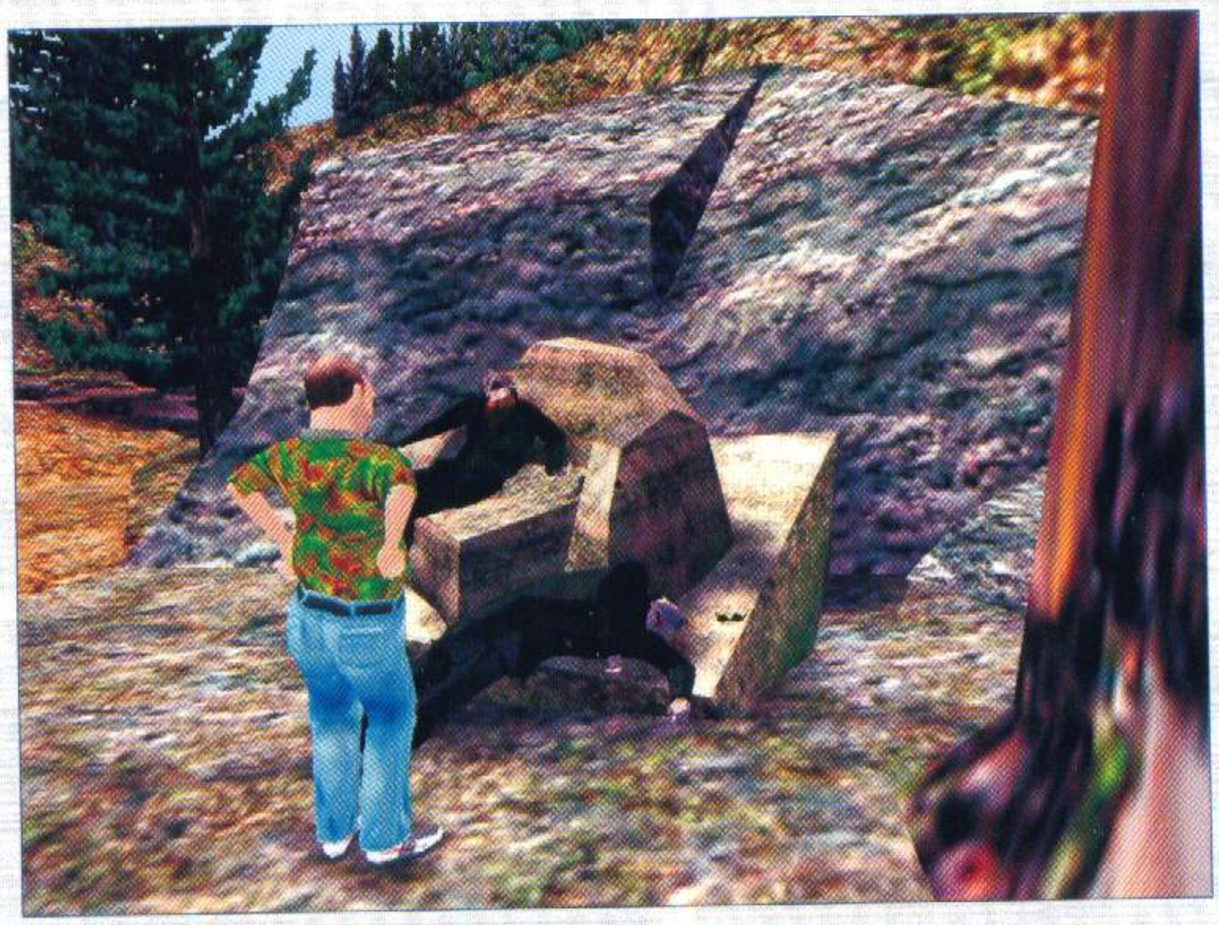
Gabriel Knight 3:

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

P166, 32MB RAM,
4MB 3D Accel.
Win 95/98

автор: WHISPER





Минаха вече две седмици откакто затворих последната страница от поредното разследване на Гейбриъл Найт и все още не мога да се отърся от него. При все, че аз бях един от тези, които не вярваха, че преминаването на великолепната серия към 3D е особено добра идея. В интерес на истината не вярвах дори, че авторката Джейн Дженсън може да създаде толкова добро приключение сега, в края на второто хилядолетие, когато почти всяко компютърно заглавие е лъскавина, претенции, технологични магии, "флирт с бъдещето" - въобще всичко, само не и съдържание. Слава богу, Дядо Мраз ме изненада много приятно - и двете заглавия, които трябва да прегледам в този брой опровергаха опасенията ми. Добро знамение или проста случайност? Хм.

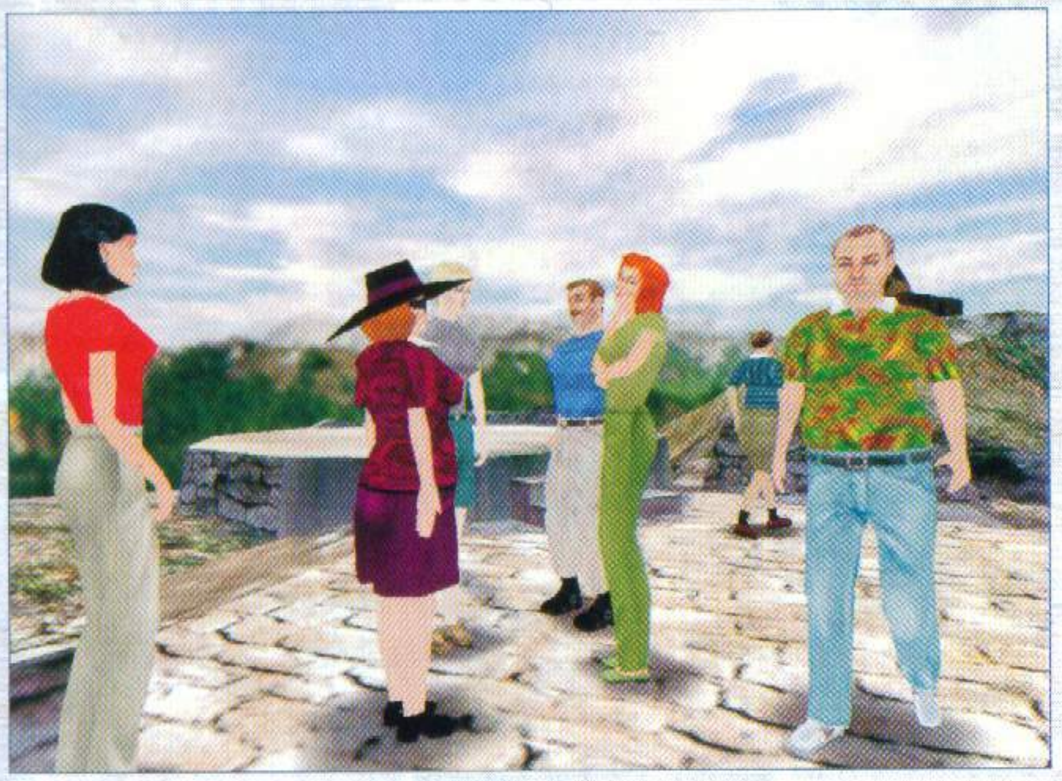
Преди да се захвана с GK3 смятам, че е редно едно малко пътешествие в миналото, за да могат тези от вас, които не са играли предишните игри по лесно да навлязат в историята.

Първото появяване на Гейбриъл на екрана е през 1993, когато излиза Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Действието в това заглавие се развива в родния град на нашия герой - Ню Орлиънс или Нюолънс както го произнася Тим Къри, който озвучава Гейбриъл. Това приключение, разнищващо историята на древна Вуду секта. и досега се смята от много хора за един от шедьоврите в жанра. В разгара на разследването нашия герой научава, че е Schattenjaeger - Ловец на Сенки. Тази дарба е семейна черта на произхождащия от германските земи род на Гейбриъл, като уменията, познанията и натрупания опит се предават от поколение на поколение. Ловците на Сенки виждат света по коренно различен от обикновените хора начин. Те забелязват и усещат това, за чието съществуване масите дори и не подозират. Това им изключително необходимо, защото тяхната задача е да помагат на хората и да ги защитават от свръхестествените сили във всичките им форми. И така, благодарение на инстинктите и острата си мисъл, и с помощта на чаровната си помощничка Грейс Накимура, Гейбриъл разрешава загадката на мистериозните ритуални убийства в Ню Орлиънс. Три години по-късно (1996), Гейбриъл решава да се върне в семейното имение на чичо си Волфганг (предишния Ловец на Сенки) в Бавария, Германия. Тъкмо пристигнал, хората от близкото градче идват при него за помощ - дъщерята на един от тях е изчезнала. Нищо толкова специално дотук, но местните смята, че това е работа на върколак. Следва вълнуващо приключение, което предлага един много смел и нестандартен поглед върху германската история, изравяйки от там мистериозната фигура Черния Вълк, чиято съдба се преплита с тези на "лудия" крал на Бавария Людвиг II и неговия приятел - Великия композитор Вагнер. Отново с Грейс до себе си, нашия герой се справя с върколаците в тази пожънала доста слава втора част от поредицата.

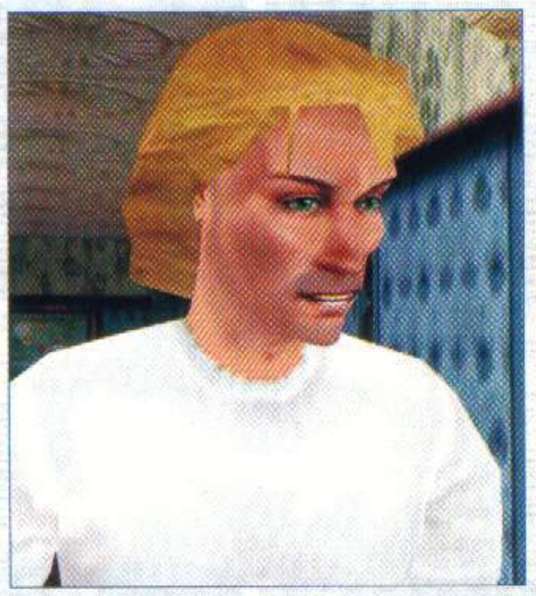
Историята зад Gabriel Knight 3 е описана в малък комикс, който върви с играта. Гейбриъл и Грейс са поканени на прием у Лорд Джаймс Стюърт, Принц на Олбъни. Скоро става ясна и причината за това - след като всички гости си лягат, Лорд Олбъни извиква Гейб при себе си и му разкрива ужасна тайна - неговото семейство е жертва на вампирски атаки от столетия насам! Принцът се притеснява за новороденя си син и затова му е нужен Гейбриъл със специалните си способности. Нашите герои се редуват да будуват край леглото на бебето, но неизбежното се случва - тъмни фигури обезвреждат Гейбриъл и отмъкват детето. Ловецът на Сенки тръгва след тях, като играта започва с анимация как той бива повален в безсъзнание от похитителите в някакъв влак. След като се съвзема, той слиза на някаква спирка в областта Лангедок във Франция, където разбира че там са слезли и нападателите му. Оттук започва и новото приключение.

Blood of The Sacred, Blood of the Damned е разделена на три дена, като всеки ден от своя страна е разделен на няколко времеви блока. За да преминете от един времеви блок в друг трябва да извършите някои основни за съответния блок действие. Това прави играта доста линейна, но това не е толкова очевидно, тъй като някой неща можете да ги извършите в различни времеви периоди, което създава известна представа за свобода на действията. В общи линии идеята е, че ако не сте свършили всички, не сте говорили със всички и не сте взели всичко, което е необходимо за развитието на историята не можете да продължите. Тази система си има своите плюсове, като най-съществения е, че никога няма да ви се налага да се връщате половин игра назад защото не сте взели еди какво си или не

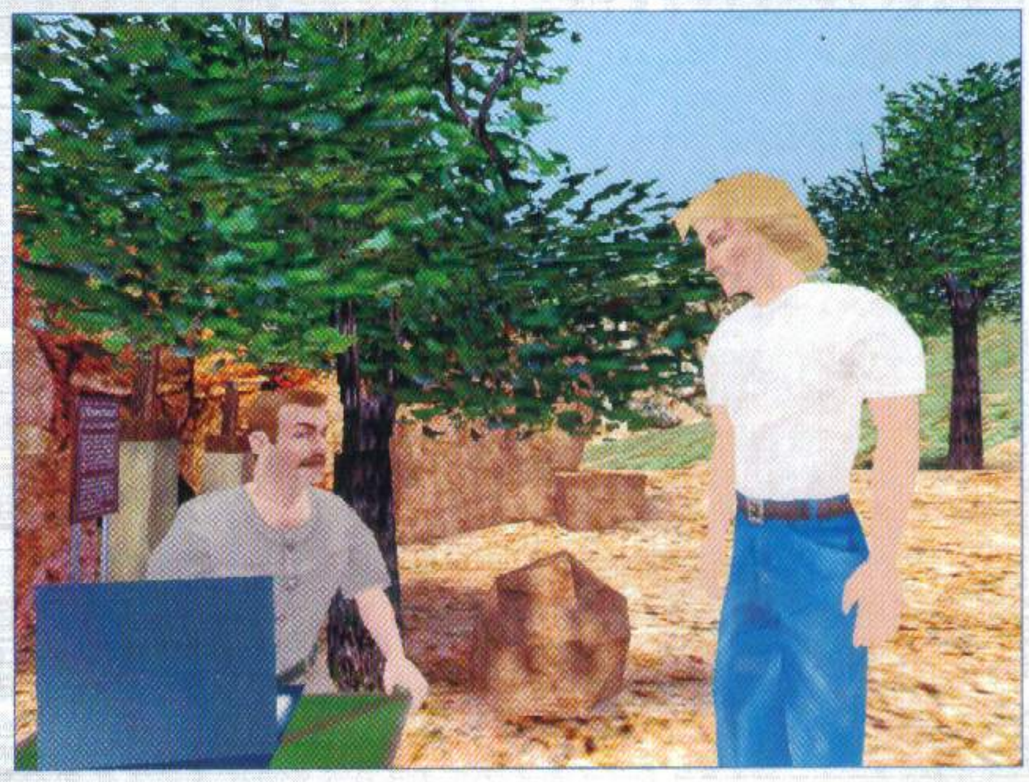
производител: Sierra Studios разпространител: Sierra интернет: www.sierra.com



сте говорили с еди кой си.
Първият Gabriel Knight беше типично 2D приключение, а втория използва много нашумялата през 1996 година FMV(Full Motion Video) технология. Третата част е изцяло пренесена е триизмерния свят. Това, братя и сестри, се казва еволюция.
За нуждите на играта е разработен специален engine. Всичко което видите на екрана докато играете GK3 е 3D моделирано - героите, обектите, пейзажа. Не мога да не отбележа, че дизайнерите на Sierra са свършили доста добра работа в тази насока. Всички персонажи изглеждат доста добре моделирани, всеки със свой специфични черти (мускулесто тяло, стегнати бедра, бирено коремче) и поведение. Държа да отбележа, че всяко сравнение между графиката на GK3 и тези на да речем Quake 3 и Unreal е неуместно и ненужно - тук говорим за съвсем различен тип игри и съвсем различни приоритети в технологично отношение.
Най-голямата новост в играта обаче е автономната first-person камера, която играчът ползва за връзка и взаимодействие със околния свят. Аз лично досега подобно нещо не съм виждал в игра!
В повечето заглавия камерата е прикрепена по един или друг начин към модела на героя, като в зависимост от възможностите и желанията на разработчиците се предвиждат различен брой "погледи" (от различни ъгли и положения). В GK3 тя е абсолютно независима от модела на Гейбриъл и е изцяло оставена във ваши ръце. Ако решите да изследвате някой обект, можете в типично Quake-ска перспектива да се насочите към него и да го огледате отгоре, отдолу, отляво, отдясно, да го zoom-нете и т.н. Като откриете да речем нещо полезно натискате с мишката отгоре му и след секунди героят ви се е захванал с него. Изключително практично и много удобно! Освен това са предвидени и няколко предварително зададени положения на камерата за бърз оглед на местоположението, от който можете да се възползвате по всяко време само с едно натискане на десния бутон на мишката където и да е по-екрана.



Докато съм на тази вълна искам да изтъкна двете основни слабости на тази игра. Първата е в доста неудобния инвентар. Много странно защо точно този елемент, който е от изключително значение за всеки куест, е някак си пренебрегнат. Вместо да бъде включена полезната "drag and drop" възможност, тук за всяко едно използване на даден обект трябва да се извършат няколко действия. Да речем искате да запалите свещ - вместо просто да drag-нете кибрита върху свещта, в GK3 трябва да натиснете с десния бутон на мишката върху кибрита, от появилото се меню да изберете опцията "use" и едва тогава да натиснете върху свещта. Кому е нужно това един господ знае.
Другия неприятен момент в играта е чисти технически - въпреки добрите визуални резултати, engine-а на играта очевидно не е доизпипан докрай. Макар и в системните изисквания да пише че играта върви на 4MB ускорител, това е меко казано преувеличение. На моя Intel всяко завъртане на камерата сваляше кадрите до единици и правеше доста мудно цялото приключение. Освен това самото действие на екрана е някак си мудно и се опасявам, че много хора няма да издържат началните 1-2 часа докато историята стане достатъчно интригуваща. Още повече, че 95% от нас няма да ползват оригинална игра, което значи, че няма комиксче, от което да научите как започва всичко, което означава че в началото на действието ще изпаднете в ситуацията "Кой съм аз и за какво се боря". Естествено, с течение на играта картинката ще Ви се изясни, но все пак!
Иначе gameplay-я на играта си е класическо детективско разследване. След слизането от влака, Гейбриъл с помощта на един от местни жители се отправя към близкото селище Renne-le-Chateau, където има хотел. На сутринта след инцидента на гарата, той разбира че цяла туристическа група е пристигнала предишната вечер заедно с него, като всеки един от членовете ѝ е пристигнал самостоятелно. След разговори с отделните персонажи от групата става ясно, че нито един от тях не е дошъл просто на почивка - зад действията на всеки един от тях има тайнствени мотиви. Освен това самото селище Rennes-le-Chateau е доста странно място. Обгърнато от атмосфера в стил Туин Пийкс: всичко изглежда приятно и хубаво отвън, но зад затворените врати стават странни и необикновени неща. Легендите говорят за скрито съкровище на Рицарите-Тамплиери, който са имали много силно присъствие в този район в миналото. Никой не знае какво точно е това съкровище, но според всички то има нещо с легендата за Светия Граал. Свалям шапка на Джейн Дженсън за увлекателното и задълбочено изследване и тълкуване на историята на действително съществуващото във Франция селище Rennes-le-Chateau.
Много скоро Гейбриъл ще разбере, че похитителите на детето, скритото съкровище, туристическата група, Тамплиерите, Граала и самото селце са свързани по някакъв начин, като неговата задача е да открие именно тази връзка, и естествено да върне детето на Принц Джеймс. А дотам ще стигнете само ако успеете да се справите със доста трудните загадки, който Джейн Дженсън и компания са подготвили на мераклиите за Ловци на Сенки. Трябва да изтъкна, че това приключение има едни от най-добрите и като замисъл, и като степен на трудност и като логична последователност загадки, които съм срещал някога в подобен род игри.
За край ще Ви кажа следното: ако сте почитател на приключенския жанр, трябва на всяка цена да видите тази игра. Прекрасна история с историческа обоснованост, новаторски и много удобен интерфейс, предполагащ съвсем нов по характер gameplay и страхотни загадки - това е което можете да очаквате от Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Тази игра е достоен наследник на достойни предшественици. А аз се моля да бъде и достоен предшественик на достойни наследници!



hardware

hardware

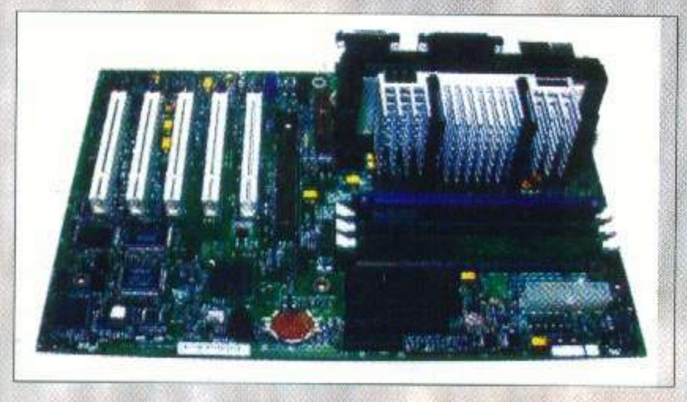
hardware

автор: GROOVE

Здравейте и от мен, Freeman. В предишния брой Groove обеща обстоен преглед на Intel820 и ща не ща, ще трябва да се заемам за работа. Колегата го няма, така че този брой за hardware ще пиша аз.
Ами какво да Ви кажа, Intel820 е сиво-зеленикав, обсипан с чипове ... стандартни размери, абе май по-тъничък от предишния ми се види - Whisper-е, я дай линията да го премерим ... ааа добре същия си е. Яяя има и някви нови слотове за памет, гот изглеждат де, спор да няма. Добре де, а онези черните неща ISA ли се викаха, как им беше името, тях що ги няма? Май са ни дали дефектно дъно. Какъв им беше телефона на тези момчета (скъпи рекламодатели, тук можеше да бъде и Вашия телефон. За контакти 02 9806829). Я, ей го и Groove-чо. Връща се от ски така като го гледам. Х-мм, к'ви убави патерици си е взел....

Виждам, че Freeman добре се е справил с уводните думи, затова просто ще продължа напред...

На 22 ноември в 9:15 часа българско време Intel официално оповести появата на новия им схемен набор на световния пазар - Intel820. Всъщност премиерата доста се забави - по график, Intel820 трябваше да се мъдри по рафтовете на специализираните магазини през юни, но проблеми

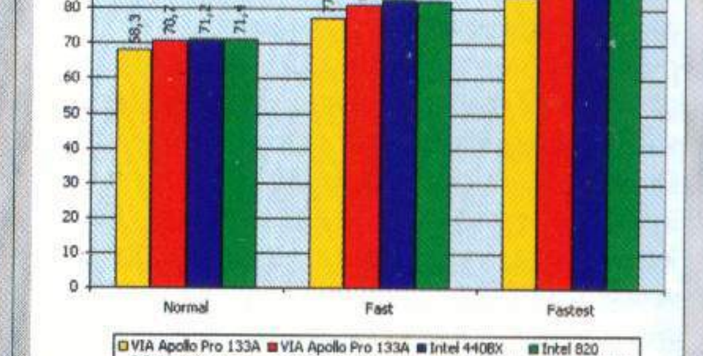


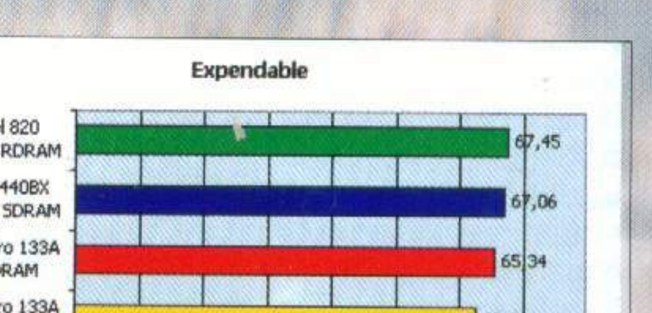
със стабилността отложиха това щастливо събитие. Накрая се оказа, че за да може дънна платка със схемен набор i820 да работи стабилно, броят на RIMM слотовете трябва да бъде намален от 3 на 2. Какво точно представляват RIMM слотовете, защо два - на всички тези въпроси ще отговаря по-нататък в статията. Всичко с времето си.

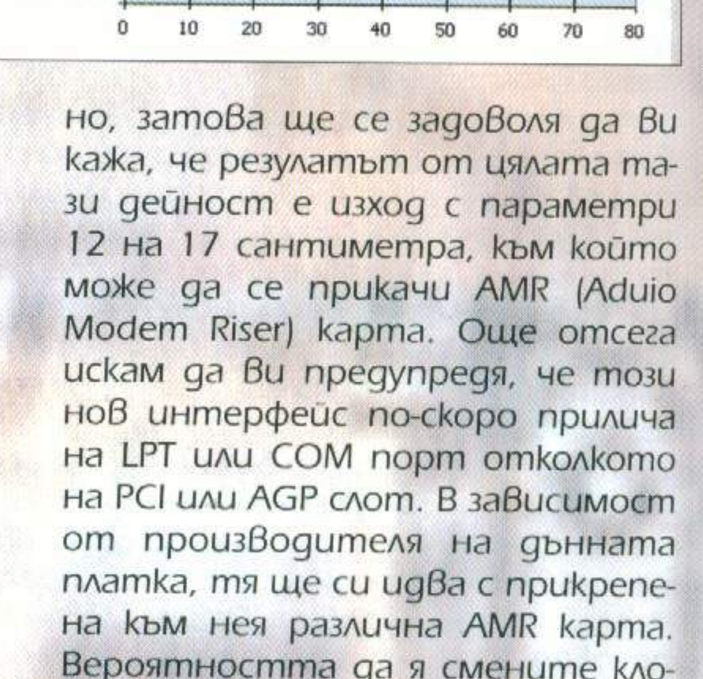


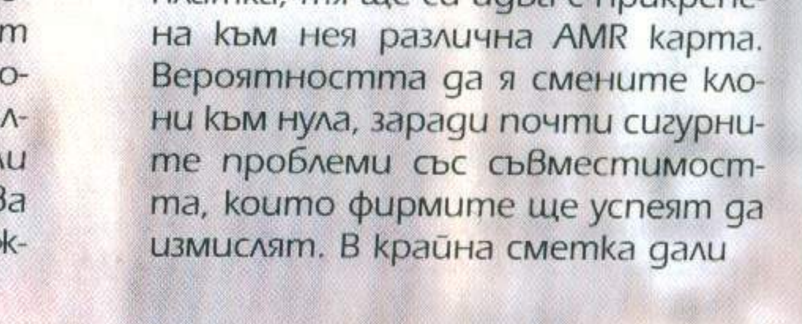
АРХИТЕКТУРА

Основната разлика между i820 и i740 се състои в трите "хъба", които присъстват в i820. Цялата архитектура на новия схемен набор на Intel е променена. Причината, както обикновено, е недостатъчната пропускателна способност. При i740 връзката между компонентите на системата се осъществяваше през 33MHz-овата PCI шина, която честно казано е вече си е изпяла песента. Скоро ще настъпи времето на 66MHz-овите PCI слотове, но за това ще си говорим в някоя друга статия. Както и да е, 33MHz-овият "пропускателен пункт" вече е разширен двойно. Към това прибавете и новата честота, на която можете да си пуснете процесора - 133MHz. Тази "екстра" е възможна само при най-новите процесори на Intel, които си имат специално обозначение за това, но със сигурност overclock-ърите (тези които издуват процесорите си) ще тестват, дали добрите стари Pentium II няма да издържат новите честоти. Intel820 няма да поддържа тактова честота 66MHz, което веднага изхвърля зад борда любимите на целия български народ Celeron-и и Pentium II до 300MHz. Предвижданията са, че в скоро време ще излязат и първите Celeron чипове на базата на Coppermine, така че любителите на по-евтините системи няма да останат на сухо. Но за съжаление всичките тези приказки са в бъдеще време.







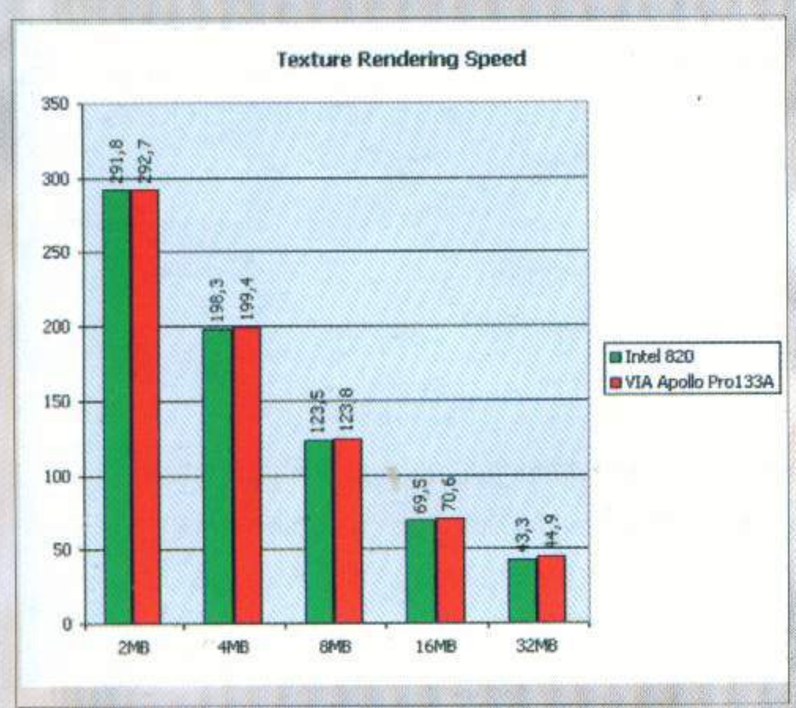


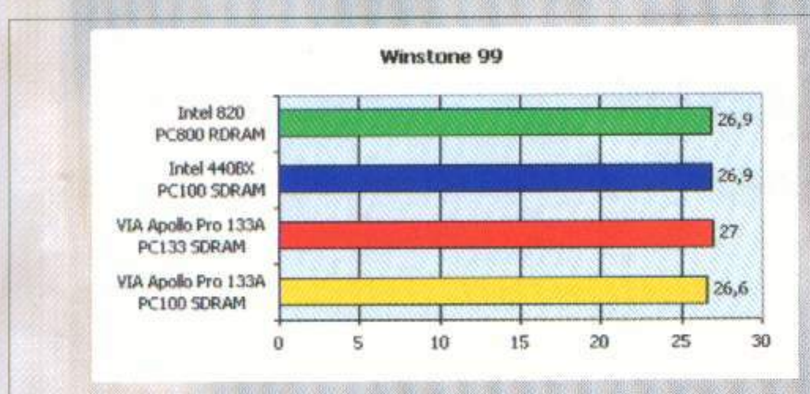
Audio Modem Riser

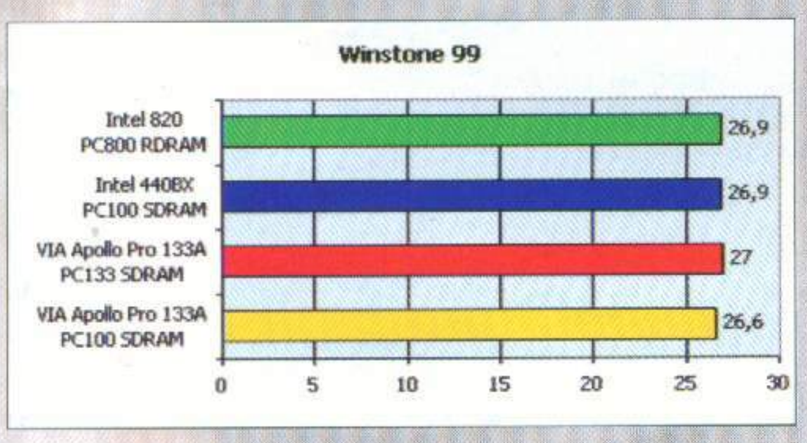
Другата новост в сериите i8xx се нарича AMC'97. На нея се спрях прекалено накратко в предишната статия, а технологията определено заслужава по-голямо внимание. Идеята е, че както звуковата карта, така и модема преобразуват аналогови сигнали в дигитални и обратното. Повече от логично е да си имате тази възможност само на едно място и по този начин да спестите грешни пари. Опити за подобни комбинации на soundblaster и modem вече са правени, но проблемите при тези комбота са лошото качество на звука и по-бедните възможности. Intel са решат тези проблеми като физически разделят функциите между няколко чипа и по този начин нивото на шум не надвишава 90db. Това е само част от AMC'97. Мисля че понататъшното задълбаване в детайли относно тази нова технология е ненужно, затова ще се задоволя да Ви кажа, че резулатът от цялата тази дейност е изход с параметри 12 на 17 сантиметра, към който може да се прикачи AMR (Aduio Modem Riser) карта. Още отсега искам да Ви предупредя, че този нов интерфейс по-скоро прилича на LPT или COM порт отколкото на PCI или AGP слот. В зависимост от производителя на дънната платка, тя ще си идва с прикрепена към нея различна AMR карта. Вероятността да я смените клони към нула, заради почти сигурните проблеми със съвместимостта, които фирмите ще успеят да измислят. В крайна сметка дали

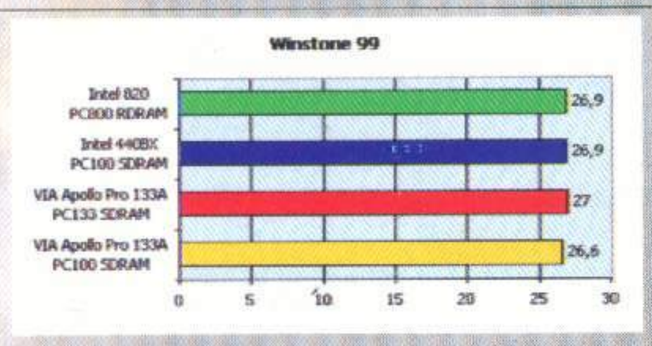


ще получите Creative-ска карта с 56KB карта или комплекта на Rockwell или Motorola на цена около 10-13$ е въпрос на избор от страна на производителя. Също така не очаквайте невероятно качество от вашия отчасти софтуерен саунд-бластер. Той далеч няма да се развнява на най-доброто в жанра. Но пък ако искате нещо подобно - нямате

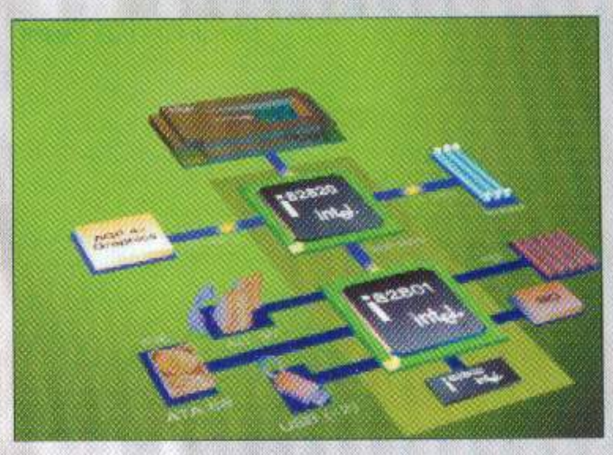








никакъв проблем да си изключите вградената звукова карта от BIOS-а. В предишната статия споменах и за по-големите изисквания към системата при наличието на AMR (част от операциите се изпълняват от процесора), но общото натоварване ще се покачи с около 10-15%, което според мен е приемливо решение, като се има предвид колко пари ще спестите. Налага се изводът, че съвсем скоро триизмерният звук и 56KB-овия модем ще станат неразделна част от дънната платка.



Новост е и поддръжката на стандартите UDMA66 и AGP4x. На първия вече се спрях достатъчно подробно в предишния брой. За AGP4x могат да се кажат много неща, но засега всичко е планирано за един прекрасен момент далече, далече в бъдещето, където както софтуера, така и хардуера ще поддържат тази конвенция. За момента Nvidia GeForce 256 е единствената видеокарта, която реално се възползва от някои от възможностите, предлагани в AGP4x. За програмни продуки и най-вече игри, които да са съобразени с AGP4x просто още е много рано да се говори. Нека да се спрем по-подробно на нещо, което се очертава като основни проблем пред i820 - RIMM-овете.

ПАМЕТ

Стигнахме и до паметта. Наред с ISA-та, от Intel са били шута и на DIMM слотовете в техния нов схемен набор. Според компанията, SDRAM вече си е изпял песента. От Intel твърдят, че нейната пропускателна способност е крайно недостатъчна да покрие нуждите на останалата периферия. Дори и PC133 SDRAM. На нейно място идва голямата новост - RDRAM - Rambus RAM. Сегашните версии са 3 - на 400, 356 и 300MHz. Те осигуряват пропускателна способност от 1,6, 1,4 и 1,2GB. Което на теория означава в пъти по-голямо бързодействие от SDRAM. Практическите резултати, обаче, са повече от обезсърчителни. При игри с големи текстури и сурови изисквания към системата, i820 с RDRAM се представя едва няколко процента по-бързо от i740BX със SDRAM. В останалите случаи, комбинацията BX/SDRAM се представя още по-добре. Защо се получава такова разминаване между теория и практика? Защото не е отчетена ролята на софтуера. Той просто написан без да се вземат под внимание подобни скорости на трансфер. Единствената сфера, където RDRAM наистина блести са ОГРОМНИТЕ изчисления, но вероятността да обработите подобни масиви от данни е крайно малка, ако използвате компютъра си за игри или Интернет. С други думи RDRAM може да бъде използвана ефективно само при някакви мощни работни станции. И тук идва другият основен проблем - RDRAM слотовете са само 2, а за момента RDRAM чиповете могат да се комбинират до 128MB на рейка. Следователно максималната оперативна памет на гореспомената мощна работна станция става 256MB - крайно недостатъчна. Прибавете и цените на RDRAM400 - в пъти по-скъпи от SDRAM (128MB струва около 600$ - цената на прилична конфигурация в България) и ще получите една технология, която сега засега няма никакво реално приложение.

Под натиска на производителите на памети, Intel изкара на пазара допълнителен модул, който представлява нещо като RIMM-DIMM конвертор. С негова помощ ще можете да си сложите и евтините SDRAM-ове, но при определени условия. Първо максималната честота на работа е 100, което автоматично изключва PC133 SDRAM. Другата лоша новина е, че конвертора забавя паметта с около 10%, което си е една сериозна спънка... За вас остават две възможности - или да си вземете Via ApolloPro133A, или да изчакате докато новия схемен набор на Intel (с кодово име Solano) излезе.

След толкова много приказки, време е да тегля чертата и да отговоря на въпроса: "Заслужава ли си да си взема i820?" Отговорът е: "Засега не." Всичко е много хубаво, прекрасно и високотехнологично, но ключовата дума в случая е "бъдеще". След няколко месеца i820 ще се превърне в достатъчно евтина опция за ъпгрейд, но точно в настоящия момент е по-добре да изчакате, докато се напише софтуера и се проектира хардуера, който да използва в максимална степен възможностите на този наистина прекрасен схемен набор. Оставам ви във Вещите ръце на Freeman, който от няколко часа настоява нещо да каже.

Я ама той играел с колегите на UT. Чакайте и мен!!!

РАЗКАЗ С НЕОЧАКВАН КРАЙ

ДОСТАВКИ ПО ДОМОВЕТЕ

Остатъците от кристалния полилей леко се поклащаха на кабела, придържащ ги към покрития с великолепна дърворезба таван. Напред-назад. Още едно парче от пострадалото при скорошната борба осветително тяло се откъсна, проблясна за миг като падаща звезда и с леко плясване се приземи насред кръвта, заляла пода. Напред-назад. Светлина и сянка се редуваха на бледото лице на мъжа, докато пръстите му натискаха съответните бутони на стенния телефонен апарат. Напред-назад...

- 911, спешни случаи.

- Искам... - прочисти гърлото си - *Искам да съобщя за убийство.*

* * *

Светлината на пълната луна се процеждаше през оголените клони на брястовете, изправили снаги от двете страни на мраморната пътека към входа на имението. Леденият вятър преследваше опадалите листа по моравата, вдигаше ги за малко над земята, давайки им възможност да се насладят за пореден път на кратката си свобода, преди майката природа да завърти за пореден път кръговрата си и да ги превърне в живителна почва. Млечнобелият мрамор се оцвети в червено, после в синьо, отново в червено... Чу се тихо проскърцване на спирачки и камъкът отново върна нормалния си цвят.

- Гаден Вятър - промърмори единият полицай докато напускаше уюта на добре затопленото патрулно возило.

Колегата му кимна, нахлупвайки по-ниско фуражката си.

* * *

Трето иззвъняване. Този път по-продължително. Елегантните чехли на домакина тихо потропваха по стълбите. Пръстите му се сключиха около топката на бравата и леко я завъртяха. Посрещна двамата служители на закона с усмивка. Погледът му се стрелна към Ролекса на китката му. Усмивката му стана по-широка:

- Четири минути и десет секунди - отбеляза той - *По-бързи и от доставчиците на KFC...*

- Господин Вилкуш? - прекъсна го единият полицай.

Кимна.

- Съобщили сте за убийство. - побърза да се обади вторият.

Кимна отново и ги покани с жест да влязат:

- Оттук. На втория етаж.

Поведе ги. Чу се тихо изщракване от откопчаване на кобур. После още едно. Стълбите сякаш се виеха в безкрая. От двете им страни на равни интервали стояха рицарски доспехи. Поеха по някакъв коридор, чийто край също не се виждаше. Доспехите бяха заменени от мраморни статуи. В безкрайната поредица от врати една зееше отворена. Вилкуш влезе в нея. Униформените го последваха.

Трупът на пода прикова вниманието им, отклонявайки го от шедьоврите на древното изкуство, висящи по стените. Беше млада жена. Полугола. Странно съсухрена за възрастта си.

- Аз я убих - промълви тихо домакинът. Усмихна се отново при вида на насочените срещу него пистолети. Продължи невъзмутимо - *И още съм гладен.*

Устните му се разтеглиха още, разкривайки два неестествено издължени зъба.

Проехтяха изстрели. Един от куршумите закачи изтерзания полюлей, посипвайки пода с късове кристал, и отново го разклати. Напред-назад.

Чуха се писъци.

Напред-назад. Светлина и сянка. Тишина.

workshop

gamers' GW clan:

Александър Александров – ALEX III
Александър Байалов – Snake
Ангел Видов – Chopper
Даниел Апостолов – Maylow
Диян Димитров - Freeman
Илиян Илиев - Whisper
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

Янчо Райнов – Кмета
Don Pepino

за контакти:

тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

internet:

www.workshop.netbg.com
workshop@mail.netbg.com
workshop@mail.headoff.com



CHSL - България
Производство на дискове - бързо, качествено, на конкурентни цени
за контакти: София , ул. Кумата N31, тел. 967 29 32
минимиално количество: 500бр.



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

Списание за модерен живот



В новия брой на МАКСИМУМ

На корицата: Даниела Серданова - очи за милиони • МОДА 2000: Хайди Клум, ангелът със сексапил, представя модните тенденции. • Ексклузивна покана в дома на Жорж Ганчев. • В рубриката LIFESTYLE - срещи отблизо със Стивън Кинг, Кейт Уинслет, Дженифър Анистън. • Поглед отвисоко към имената и къщите на спортните звезди. • Да изглеждате добре невинаги е въпрос на пари или красива външност. Предлагаме ви практични съвети как винаги да сте шик. • Гримът на новото хилядолетие. • Луксозни стоки: как да различаваме менето от оригинала. • SEX: Пияният танц на хормоните. • И още много звезди, стил на живот,мода и козметика.