

96 СТРАНИИ

Samers'

SEASIDE
HOME

THIEF
THE DARK PROJECT

POPULOUS
THE BEGINNING

SETTLERS

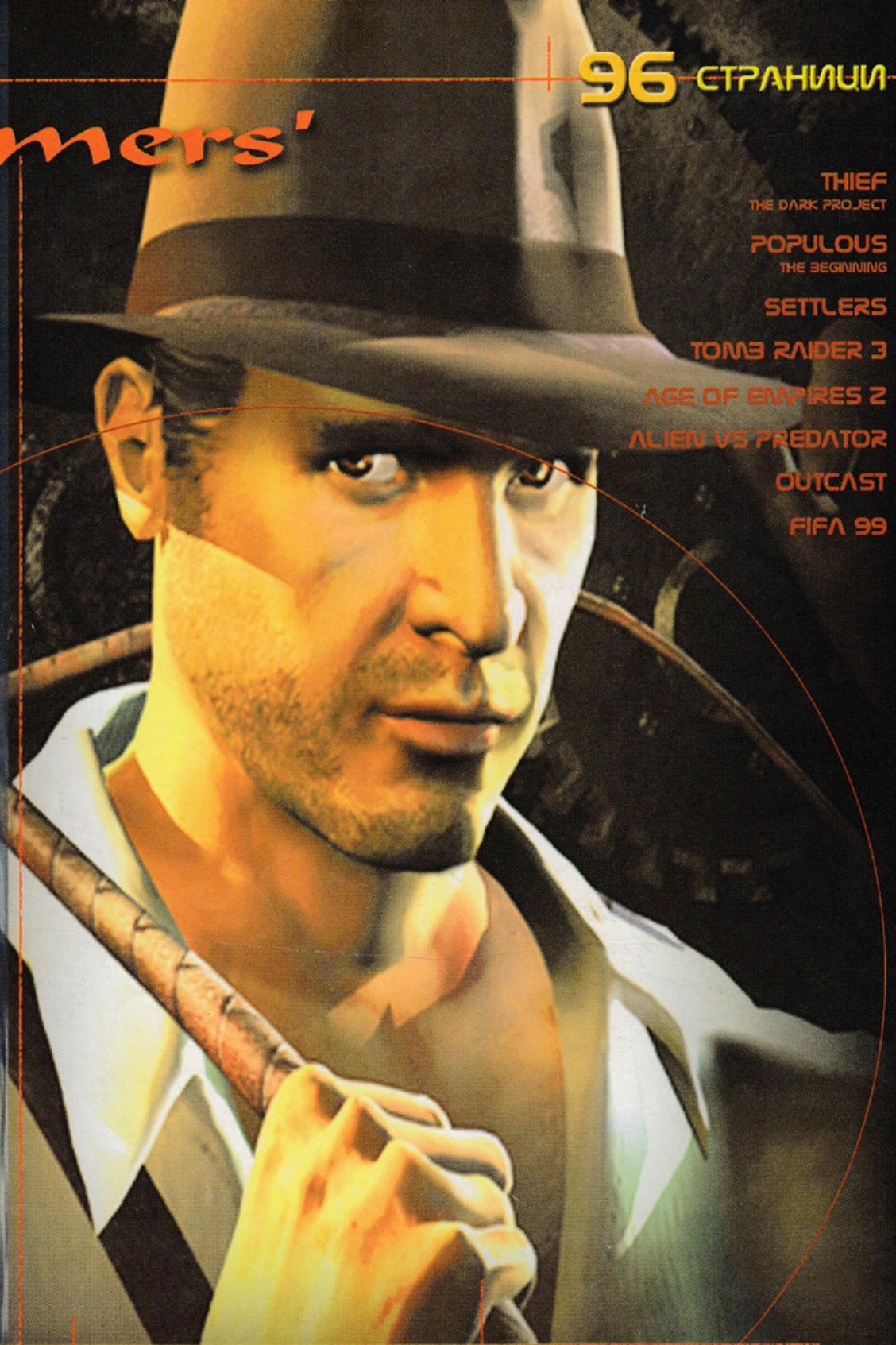
TOMB RAIDER 3

AGE OF EMPIRES 2

ALIEN VS PREDATOR

OUTCAST

FIFA 99



HERETIC 2



FALLOUT 2

my~~ck~~ II
SOULBLiGHTER

декември / януари цена: 8000 лв.

ИНИЖАРНИЦИ КОМПЮТЪРЕН СВАТ

bgstore.com

за фенове

gamers' workshop - електроника и видео игри

и компютърни периферии

Варна, ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/
e-mail: comland@bgstore.com
<http://www.bgstore.com>

тел: 052 / 607 974
тел: 052 / 607 973
факс: 052 / 824 090

декември
януари

Още нещо за...

Age of Kings



28



24



26



46



56



61



61

Спортни симулатори



70



73

най-очакваните игри през

1999

8 - 21

КАКВО СТАНА ПРЕЗ
1998

67

Outcast



Shadow Man

Aliens vs Predator



Drakan

Светата троица



Prince 3D

Blood 2



Indy 3D

Half Life



King's Quest 8

Fifa 99



Tomb Raider 3

Moto Racer 2

3rd person games

75

31

85

32

80

33

80

35

Hardware

37

Вируси:
Троянски коне

Cheats

43



Прегледи

Populous 3



Fallout 2



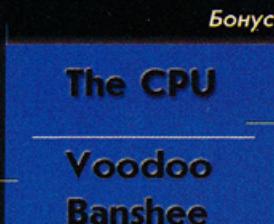
Myth 2



Thief



Settlers 3



Бонус

89



The CPU

Voodoo
Banshee

87



CHEAT
ENABLED

91

03.01.1999 г. Три и петнайсет сутринта. Стоя провесил крака през циментовия перваз и се опитвам да избистря мислите си. Светлината от стаята едва-едва пробива лепкавата мъгла, за да освети мижавия двор. Нищо за гледане - кал и мърсен сняг. В тоя град трудно нещо може да остане чисто дълго. В тоя живот трудно нещо може да остане чисто за дълго

Тъпо Съзерцавам жалките останки на снежния човек. Някой тук се е старал, мисля си, някой му е направил уста, нос, сложил му е малка пробита тенджерка за шапка, добавил е копчета Тъпо И какво ли си е мислел човекът докато е работел! Защо си е дал толкова труд? - снегът се топи! Дали е искал да зарадва някого? Може би детето си. Може би самият той е искал да си припомни детството! Дали е помечтал за нещо до него? Защо понякога всички ние правим неща, които са предварително обречени и дали краткият им, но настен с красота и обожание миг на съществуване, не носи в себе си отговора на въпроса?

Тъжно В гротескната фигура е вложена душа. Тя е старателно загладена и изльскана, ръцете завършват с пръсти, на единия от тях се мъдри пръстен от капачка, има и крака. А после някой (съвсем прозаично) изведенъж е решил, че мястото за паркиране не му е достатъчно. Сега до снежния човек водят две тъмни ленти носещи отпечатъка на грайфери. Колко символично!! Горната част на торса се е сринала, "шапката" се търкулила на страна, едното око е някъде си, но усмивката, макар и доста крива, продължава да грее на очуканата физиономия. Тъжно Като че ли на някого не му е било достатъчно да окове и вкара в коловоза на прозаичния делник мечтата. Трябвало е и да я обезобрази! Що за хора тъпчат майката Земя

03.01.1999 г. Три и четиридесет и седем. Докривява ми, затварям прозореца. Тръшвам се на скапания стол, пред скапания монитор, проклиnam скапаната си орисия и се опитвам да решавам какво точно бих искал да ви кажа на тази малка скапана страничка. Честита Нова Година. Здраве. Късмет. По-малко работа, повече пари Дъра-бъра, ха-ха, аху-иху и т.н. и т.н. Простотии. Нова Година - нов къмет! Как ли пък не! Надеждата крепи глупака - неведнъж съм го казвал. Просто животът се е приближил с още една година към своя край. С една година се е скъсил срока да осъществите мечтите си. Изминал е още една година, в която лошите изненади значително са преобладавали. Не се заблуждавайте - и другата ще е такава.

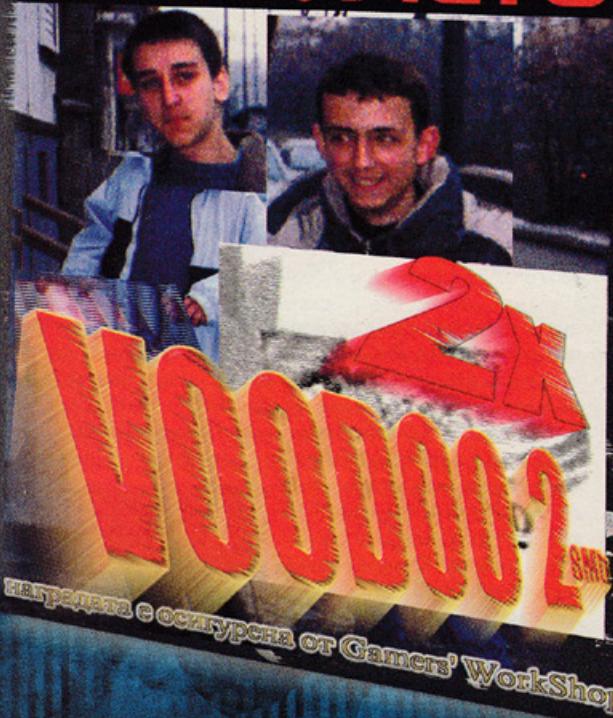
03.01.1999 г. Пет часа. С Whisper-чи разцъкахме Mith II в multiplayer. "Впечатлих" се от първа ръка така да се каже. Чудя се обаче, защо съм толкова тъп. Че и другите покрай мен. Ей го, гледам как Юли едва се държи изправен на стола. Ангел се е опънал на фотьойла и се опитва да заблуди всички, че не спи. Илиян преди малко си тръгна - добре, че жена му го държи от време на време изъско и му налива акъл и Уиски ;), иначе изобщо няма да се прибира. Защо, защо посред празниците сме седнали да се гърбим и докога! Хората се веселят и почиват. Тоя идиотизъм не може да продължава вече, непосилен е. Освен, че е съсираващ, той е и адски безсмислен. Факт е, че вие (може би не всички, но по-голямата част от вас) не оценявате усилията ни. Факт е, че вие нямаете дори и бегла представа колко е трудно. Факт е, че са рядкост писмата, в които личи непринудената радост и удоволствие от това, което аматьори като нас са успели да постигнат. Разберете го това хора - ние сме АМАТЬОРИ и се учим в движение. Да. Нима си мислите, че до безкрай можем да се разиваме без вашата подкрепа!! Един ден това списание просто няма да излезе, защото усещането за толкова много труд хвърлен на вятъра е подтискащо. А сега ще отправя една молба към ония свръх-интелекти, за които в този свят тайни няма (писанията на тези богоравни люде обикновено звучат като присъда, а "мнението" им е с привкус на ЦК на БКП/настояща): "Моля ви, спестете ни глупостите. Ако искате да ни критикувате, направете го незлобливо и конструктивно. Не сме Егоист, не можем да оценим по достойнство бликащата ви язвителност. Пък и зад името на никой от нас не се кипри фамилията Шекли (нали така Стасе) или Пратчет! Спестете ни менторския тон и назидателното размахване на пръст, за да не ви покажем среден такъв, че току виж дошла и "Зимата на нашето недоволство". Благодарим предварително."

03.01.1999 г. Седем и четиридесет и пет. Отново съм до прозореца. Развиделява се. Поемам с наслада хладния и що-годе чист софийски въздух. Това ми помага да се разбудя. Снегът отново вали. От небето се сипе кристално бяла непорочност и бавно затрупва мърсната сивота била само ден преди това кристално бяла непорочност... Гледам и се сещам как всяка Нова година покрива жалките остатъци от сгромолясалите се мечти, руините на разбитите илюзии с блестящото покривало на нови надежди, които на свой ред догодина ще бъдат покрити. Бавно и полека с годините отровната тиня се трупа и трупа, пласт след пласт, оковавайки полета на душата. Цветовете постепенно избледняват, радостта като че ли завинаги изчезва от живота. Един добър човек се превръща в циник. Не, това не е задължителен сценарий. Ето го моето пожелание към всички вас: Нека това ви отмине, нека съдбата е благосклонна и ви позволи да съхраните човечността си, нека ги има дребните радости в живота ви, нека винаги да можете да се усмихнете искрено, нека пътя ви да е трънлив, но сгърнат от любов. Нека!

04.01. 1999 г. Един и четиринацети на обяд. Препрочитам написаното. Ден по-късно вече се чудя защо ли съм го писал и кой по-дяволите ще седне да го чете. Това не е за списание като нашето. Все пак ще го оставя. Накрая няколко думи за броя. Това е броят убиец. Най-доброто правено досега въобще. Никой не може да ни се опре. Нито ПУСИ, нито ПУСИ Зони и Геймъри, НИЩО!!! Забихме ги всичките, на върха сме!!! Как се кефя, братя и сестри, как само се кефя. Няма нищо по-добро от това да си номер ЕДНО. Ще споделите ли ентузиазма и радостта ми. Надявам се. Приятно четене, гледане и слушане, а ако на някого съм досадил - да го

1-РО МЯСТО

Ивелин Якимов / Камен Коужухаров (Русе)



1-ви кръг

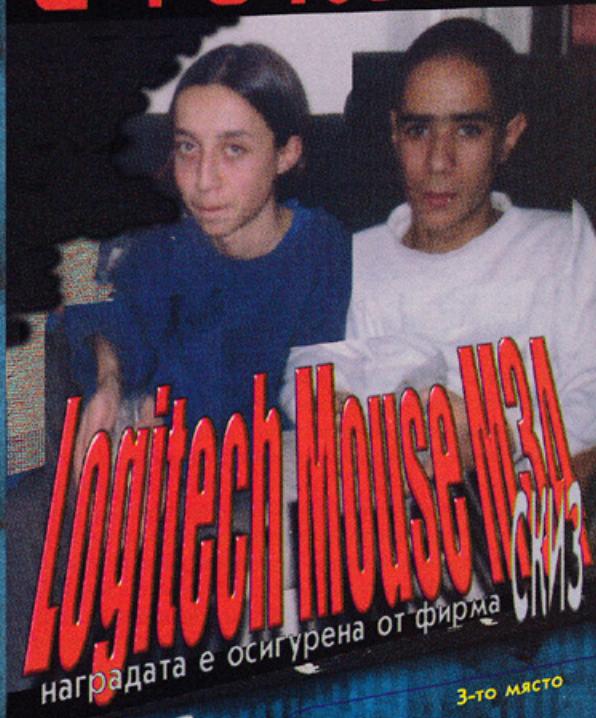
1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Александър Хаджимитров / Деян Чаков
4. Антони Станчев / Николай Жечев
5. Асен Илиев / Светлин Маринов
6. Борислав Дянов / Стефан Кичович
7. Васил Кривошев / Димитър Б.
8. Васил Чанев / Захари Караджов
9. Владимир / Юри
10. Владимир Априлов / Никола Витанов
11. Владимир Найденов / Петър Димитров
12. Владимир Нейков / Павел Петров
13. Георги / Мирослав
14. Георги Иванов / Сото Китов
15. Георги Кандиларов / Филип Димитров
16. Гриша Филипов / Кузман
17. Дамян Дамянов / Кутровски
18. Дениз Зюлянов / Стойко Тодоров
19. Денз Чавдаров / Димитър Златков
20. Димитър Б. / Димитър Славков
21. Дончо Камбуров / Христо Ботев
22. Живко Сотиров / Юлиян Ганчев
23. Иван Андонов / Петър Петров
24. Иван Матеев / Христо Несторов
25. Ивелин Якимов / Камен Коужухаров
26. Константин (Тано) / Мирослав Томов
27. Кристиан Дрекслер / Стефан Д.
28. Лъчезар Жиков / Михаил Виденов
29. Любомир Златков / Петър Стоянов
30. Людмил / Мартин
31. Николай Златанов / Юри
32. Павел Петев / Филип Аврамов
33. Петко Андреев / Цветелина Милкова
34. Пламен Петров / Славян Желязков
35. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
36. Симеон Гъльбов / Симеон Стойчев
37. Стоян Митев / Ясен
38. Тодор Тодоров / Явор Гърчаров

3-ти кръг

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Асен Илиев / Светлин Маринов
4. Владимир Найденов / Петър Димитров
5. Дамян Дамянов / Кутровски
6. Иван Андонов / Петър Петров
7. Ивелин Якимов / Камен Коужухаров
8. Людмил / Мартин

2-РО МЯСТО

Людмил / Мартин (ЛвоГрад)
(ЛвоГрад / Мартин (ЛвоГрад))



StarCraft forever

2-ри кръг

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Александър Груев / Здравко Георгиев
3. Асен Илиев / Светлин Маринов
4. Владимир / Юри
5. Владимир Априлов / Никола Витанов
6. Владимир Найденов / Петър Димитров
7. Георги Иванов / Сото Китов
8. Георги Кандиларов / Филип Димитров
9. Гриша Филипов / Кузман
10. Дамян Дамянов / Кутровски
11. Дончо Камбуров / Христо Ботев
12. Иван Андонов / Петър Петров
13. Иван Матеев / Христо Несторов
14. Ивелин Якимов / Камен Коужухаров
15. Константин (Тано) / Мирослав Томов
16. Любомир Златков / Петър Стоянов
17. Людмил / Мартин
18. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
19. Стоян Митев / Ясен

2-ри кръг (междинен)

1. Александър Груев / Здравко Георгиев
2. Любомир Златков / Петър Стоянов
3. Ради Чолаков / Ники Хаджиев
4. Людмил / Мартин

полуфинал

1. Александър Алексиев / Павлин Неделчев
2. Владимир Найденов / Петър Димитров
3. Ивелин Якимов / Камен Коужухаров
4. Людмил / Мартин

3-то място

Александър Алексиев / Павлин Неделчев
(гр. София)

Владимир Найденов / Петър Димитров
(гр. Бургас)

На 19. 12. 1998 г. се проведе вторият и последен от турнирите по StarCraft, осъществени под егидата на Gamers' Workshop. За разлика от предходящия го, той протече при занижен интерес от страна на тези, заради които всъщност си хвърляме труда да го организираме. На всички, които се престраха - искрено благодарим. Стремежът към себеизявя в онази, достойна за уважение черта от характера, отличаваща истинският боец от дремещата мижитурка. Ден преди турнира, научавайки за неуважението от страна на StarCraft обществото към малката ни инициатива, се събрахме и единодушно решихме да разрошим гарата. Презумцията за това беше, че нашият най-верни и предани фенове заслужават да получат достоен дразнител и стимул за победа, и че добрият турнир се изгражда посредством добър награден фонд. Така наградата за най-добрите стана Voodoo II, а за техните подгласници Logitech Mouse M34 (подсигурени от фирма "СКИЗ") и часове в клуб GameNET. В турнира взеха участие 36 отбора от цялата страна. Картите бяха непознати на участниците, което до известна степен предотврати началното убийствено "ръшване" със Zerg-ове. Самото състезание протече динамично и поднесе доста изненади, фаворити отпадаха, а на небосклона на божествената игра изгряха звездите на никому непознати играчи. В крайна сметка до финала се добраха Ивелин / Камен и Людмил / Мартин. В прекия двубой проведен по схемата 2 от 3, с 2 последователни победи и краен резултат 2:0 се наложи отборът от Русе. Да са ви честити Voodoo-тата момчета, ползвайте си ги със здраве.

За Марто и Людмил останаха като утешение пълноците. Надяваме се участвалите да са останали доволни. Оттук нататък! Следва Brood Wars турнир, но само когато се убедим, че наистина го желаете! Наградата ще си струва - бъдете сигурни. Голямата дилема е дали да бъде проведен по-двойки или по тройки (със задължително участие на трите раси), така че - пишете, обаждайте се - оттук-насетне всичко е във ваши ръце!!!

КАК ВО СТАНА ПРЕЗ 1998

Измина и 1998 година. През нея се случиха много неща. Адски много. Gamers' Workshop (да пребъде името му) излезе на пазара, котката ми роди, Бил Клинтън го взеха на мушка, Windows '98 се утвърди като най-големият компютърен вирус и така нататък. С други думи, събития бол. Затова ще се ограничим само до света на игрите :).

Ако хвърлим един поглед към изминалите месеци, ще установим, че съществуват известни закономерности в този иначе доста алогичен сектор. Зародиха се нови течения, отнасящи идеите в главите на дизайнерите към нови хоризонти, светли бъдеща и прочие глупости. Продължиха да бъдат на гребена на вълната някои стари тенденции, набрали сили още през миналата година. Нищо революционно ново, но не бих си и помислил да окажа 1998 година като скучна за маниаките на тема компютърни игри. През нея те имаха възможност да се докоснат до такива хитове като Starcraft, SiN, Halflife, Fallout II и до бълвочи от най-чиста проба от рода на Vigilance, TNN Deer Hunter, X-Files и подобни. За пълненеж между тези две крайности бяха избълвани хиляди други игри.

Опитвайки се да си съставя план за тази статия установих, че е невъзможно да обхвана всичко и да систематизирам тази планина от информация. Въпреки огромното ми желание да опиша всичко, което си заслужава вниманието, със сигурност ще ми убегне нещо. Затова започвам поред.

Компютърните игри, най-добрят бизнес!

Не си и помисляйте, че стотиците фирми-производителки на развлекателен софтуер хвърлят милиони долари за разработката на дадена игра само заради черните очи на играчите. Устремът на всички дизайнери към нещо по-оригинално е директно свързан с тълстата банковска сметка. Колкото и патологично да звуци на някои, истината е, че в момента развлекателният софтуерен сектор е по-обширен от този на "сериозните" програми. Тук оборотът е по-голям, а печалбите многократно по-високи. Поради относително ниската си цена (около 40-50 долара по света), определени хитове достигат до няколко милионен тираж. Самите можете да си направите сметката. Другият голям плюс на развлекателната индустрия са самите потребители. Те нарастват с всеки изминал ден и тази тенденция се очаква да продължи и през следващата година. Те съвсем не са невръстни (а съответно и неплатежоспособни) деца - в САЩ например средностатистическият купувач на игри не е 15 годишен тийнейджър, а 25 годишен ерген!

Човек няма да събърка, ако каже, че компаниите в бранша съвсем не живеят лошо - ширят се в просторни офиси (пред които нашите хотели изглеждат като кирпични къщурки) и карят автомобили от S класа. Не са малко секторите от индустрията, които могат да се похвалят с подобни "постиже-

ния". Като всеки пазар, където могат да бъдат реализирани печалби от подобен мащаб, желаещите да влязат не са един и двама. Проблемите им идват с това, че за разработката на игра, която да може да се наложи като хит, минава поне една година. Затова големите компании преминаха към друга схема - започнаха да си купуват фирми. Наистина, ако човек погледне новините в света на компютърните игри през последните 12 месеца, ще забележи, че покупко-продажбите са нараснали многократно в сравнение с 1997 год.

Microsoft още от миналата година започна агресивна политика с цел налагането си и на пазара на компютърни игри. Ensemble Studios бяха първото им успешно завоевание. Там можете да намерите не едно и две известни имена. Достатъчно е то да е Bruce Shelley (Civilization). Те им се отблагодариха с Age Of Empires. Бутикут за компютърни игри, наречен Digital Anvil също е под могъщото бащинско крило на Бил Гейтс. Зад нея се крият имена като Крис Робъртс (Wing Commander), Тони Зуровиц (Crusader), Ерик Робъртс (Privateer). Експанзията продължава с пълна сила. Преди около 2 седмици стана ясно, че фирмата-гигант е закупила и Fasa Interactive (фирмата, която има лиценза за Mech Warrior). Ако продължават в същия дух, Microsoft наистина ще успеят да се наложат категорично и на пазара на компютърни игри. С това за пореден път ще бъде доказано на света, че където е Бил Гейтс, там са и печалбите. Цяло чудо е, че фирмата не закупи Blizzard и Sierra, които наскоро също бяха продадени. Сумата бе едва 1 милиард долара! Никой не знае дали през 1999-та година Бил Гейтс ще реши да поправи пропуска си.

Другият голям играч в този бранш вече се нарича Eidos Interactive. Това е фирма, която не се занимва с разработка на игра. Тя е само глобален разпространител, който има



Хитът на Ensemble Studios - Age of Empires



Eidos спечели с Commandos: Behind Enemy Lines

частието още в началото да се обвърже с никому неизвестната фирмичка Core. По темпове на растеж, Eidos Interactive се нарежда сред лидерите. Хитове като Tomb Raider (макар и за последната му версия вече да са се съвършили хубавите думи и започва разочароването - за това в статията на Freeman), Thief (прочетете теста на Whisper!), Final Fantasy VII и Commandos носят логото именно на Eidos Interactive.

Прельстени и изоставени

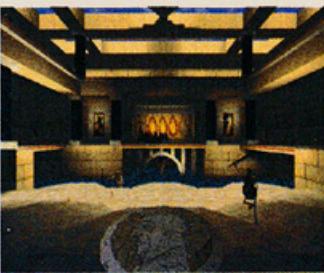
Да бъдеш сложен под нечия шапка, където да твориш, си има своите положителни и отрицателни страни. Парите за



А това е обстановката в нашия офис - като на Запад - подредена и спретната :)



На членно място в "Черните Спиньци"- Warcraft Adventures и Daikatana



разработка са осигурени, а пласментът и рекламираната стратегия се правят по доста по-добър начин, отколкото би се справила една малка компания. Но контракта остава изцяло в обикновения геймър. Тънките сметки на маркетинговите корифеи изобщо не включват надеждите и очакванията на запалените играчи. Какво от това, че хиляди фенове на приключението чакаха Warcraft: Adventure? Почти завършеният проект бе изоставен, само защото Blizzard се нуждаеха от целия си потенциал, за да се вместят в сроковете за Diablo II. Имат ли някакво значение за счетоводителя надеждите, които всички възлагахме на Shadowrun: Assassin. Тя никога няма да види бял свят - разработката ѝ бе прекратена след закупуването на Fasa Interactive от Microsoft. Daikatana отново е отложена. Този път за пролетта/лятото на 1999 година. Поради маркетингови съображения. Феновете на Джон Ромеро (DOOM) така и няма да разберат в близките месеци, струва ли си най-новата рожба на злия гений, основал Ion Storm. Daikatana си е почти напълно завършена и скоро ще бъде сложена в склада - за да не противоречи на нечия стратегия. Имаше доста обширна статия по въпроса на игрите, невидели бял свят, в някой от миналите броеве на PC GAMER.

За Rush-овете в света на игрите

Всеки, който се е докосвал до Starcraft или Age of Empires, знае какво представляват ръшовете. По възможно най-бърз начин се произвеждат първите военни единици и се напада противника, още преди да се е осъзнал. Горе-долу същият процес протича и при компютърните фирми. Компаниите правят шумни реклами промоции и обещават все по-кратки срокове за разработката на последните си продукти. И следват максимата - "издавай сега, пък patch-ове могат да излезнат и по-късно". С други думи на пазара излизат игри, които са по-населени с грешки от бета-версии на заглавията преди известно време. Невероятно, но факт! Вместо игрите непрекъснато да стават по-съвършени и с по-малко проблеми, те се превръщат в полуфабрикати. Та да се върнем към ситуацията с ръшовете. Потребителят е в ролята на жертвата. Той още не е осънал, за какво става дума и купува играта. След което започва да се ядосва. Примери - дал Господ. В момента ще цитирам само игри, които са влезнали в този брой. SiN е бесспорният лидер в това отношение. Скалъпен в последния момент до НЯКАВО състояние (явно, за да не се изпусне силния Коледен период, а и да не се изостава от Half Life),



Fallout II - поредният бъгав продукт на Interplay

той просто е истинско свърталище на грешки от всяка към род. На нея се пада и рекордно големият patch от почти 20MB, който ще намерите на нашия диск. Той определено ви е повече от необходим, ако искате да изпитате истинско удоволствие от SiN-а. А какво тогава да кажа за Fallout 2? Тя също не може да се похвали с продължителен период на бета-тестване - бъговете също изобилстват. В момента по Интернет е пуснат и 2.7MB final patch. Populous III. Май шаманът ви не е особено работоспособен в балон? И това не е най-големият проблем в играта. 9MB ще стигнат, за да се оправи ситуацията. Settlers III пък успя да ме фрапира (а ето и корекцията на Freeman на тази дума: трупира, гипсира, тушира, грипира (от грип), това да не ти е сладкарница "Двете Фукли", бе малоумник) с нефункционирането на един ОСНОВЕН елемент в играта - заради дървата не порастват, за да не останете скоро без дървесина. Всичко това след един доста мащабен процес по набиране на бета-тестири и игране на Settlers III в Интернет. В редакцията бяхме сред армията от няколко хиляди доброволеца и ъпдейтовете, които сваляхме, надминаха значително цифрата от 60 MB.

На практиката всяка една игра, излязла насъкоро (може би с едно-единствено изключение - Thief) си има patch. Особено голям прецедент в областта на игрите с грешки е фирма Interplay. Нейното лого е "By gamers for gamers", но злите езици са го преинчлили на "By lamers to lamers". Просто всички техни заглавия имат ГОЛЕМИ проблеми с грешките. Остава ни само да се надявам на Baldur's Gate, където са били открити над 6000 грешки, тази традиция да спре. Май примерите станаха повече от необходимото.

Маркетингово нашествие

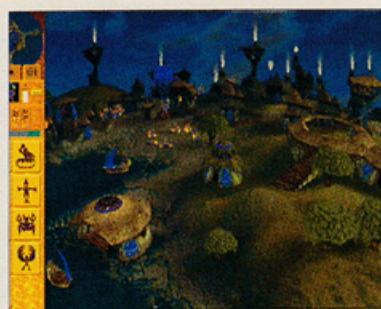
За да накарат някой да направи нещо, маркетинговите отдели на фирмите са готови на какви ли не безумства. В нашия случай заливат читателя (на Запад) с безбройни обещания, колко революционно нови и супер гениални ще бъдат предстоящите игри. Резултатите - плачевни. Типичен представител: гъбата на миналия брой - Vigilance. Тя е представена на скромните 8 страници платена реклама в PC GAMER. Е, всичко трябва да си има граници, но явно те не важат за Vigilance. По въпроса за платените статии - из Интернет и задните списания (за съжаление, все още никой не ни се е обадил, за да ни предложи подкуп :((() има какво да се види по въпроса. Човек трудно може да намери наистина обективни статии, от които правилно да се ориентира, какво си заслужава да се купи и какво трябва да е обект на вашето презрение.

Като стана дума за реклами - ето и една статистика (благодарение на самоотвержеността на Freeman): От 416-те страници на списание PC GAMER (американското издание) над 270 са заети от реклами. Мисля, че коментарът е излишен.

Толкова относно комерсиалността в света на компютърните игри. Може би точно тук му е мястото да споменем за

Провалите на годината

Да приемем, че сте се оборудвали подобаващо за среща с вашите кошмари в поредната игра-мечта. Или поне така пи-



Populous III



SiN - освен с противниците, подготовките се за неравна битка и с бъговете в играта



Vigilance - само за най-самоотвержените!

1998 REVIEW

шеше в рекламата. Както преди малко споменах, маркетинговите корифеи могат да ви накарат да мислите за дадена игра каквото си поискат. Само че след това хиляди потребители остават разочаровани. Ето и някои от най-големите разочарования за 1998 година:

Dune 2000 - От тази игра лично аз очаквах толкова много, а получих толкова малко, та просто не е за вярване, че същата фирма е направила и безсмъртния Dune 2. Амортизираният Изкуствен Интелект, отвратителната графика и липсата на каквито и да е било промени в играта са главните отличителни черти на Dune 2000. Ако забравите да си я купите сега, ще можете да си я купите през 2000-та година. Със сигурност още ще е залежала по складовете.

Dominion - ION Storm е фирма, която не може да си позволи да издава какви да са заглавия. Джон Ромеро е име-легенда сред света на играчите и очакванията към всеки негов продукт са огромни. Dominion вземути цялата редакция с паталогично нескопосоната си графика. Gameplay-ът също не може да очарова никого. Не мога да повярвам, че подобно нещо може да излезе от името на фирмата на Джон Ромеро. Това, че дизайнерът на играта бе уволнен и се зарече никога да не се занимава с подобна работа, може само да ни успокои.

M.A.X. 2 - Първата версия бе много интересна смесица между походова стратегия и такава в реално време. Очакванията към втората версия бяха огромни. За да спази някакви умопомрачителни срокове Interplay просто пусна играта във вид, който дори някои алфа-тестери отказват да играят. Въпреки това, тя излезе на пазара и бе оплюта от всички сериозни списания за компютърни игри.

Tresspasser - Историята - възможно най-плоска, изискванията към системата - невероятно големи, проблеми с видеокартите - на съответното ниво. Всичко това комбинирайте с дървен gameplay и ще получите никакво подобие на Tresspasser. Какво друго да се спомене, освен че играта се очакваше да бъде голямата революция в жанра на 3D екшъните и зад нея стои името на Стивън Спилбърг (или по-точно фирмата му Dreamworks Interactive).

Потребителите сигурно са полудели

Наскоро гледах една класация на най-продаваните игри в Америка. Тя толкова впечатли целия ни екип, че решихме да я публикуваме. Разгледайте я внимателно и ако вече не сте са хванали за главата, можете спокойно да продължите да четете тези редове. Лично на мен така и не успя да ми стане ясно, каква е тръпката да чакаш някакъв елен в продължение на два часа, за да го опушкаш с два изстрела. След половинденни безполезни усилия да ме убеди, че TNN Outdoor Hunters Pro (забележете и името, какво искат тези американци - в къщи ли да си гонят елените) си заслужава, Whisper най-после вдигна ръце от мен с някакви промърморени коментари за тъпи копелета и



Dune 2000 - само анимациите стават за гледане...



...и това е всичко



бездадежни случаи. А аз пак не разбрах. Но явно други са. Класацията го показва недвусмислено. Присъствието на Barbie в нея не бива да изненадва никого.

Тя

Наскоро имах доста странно преживяване. Разговарях с една колежка, която бе върла почитателка на Diablo. Питаše ме, кога ще излезе втората част. Както се оказва, това съвсем не е отделен прецедент. Факт е, че сред общността на играчите все по-често се присъединяват и същества от противоположния пол. Поради тази причина в света на игрите започна едно мощно течение, което целеше да възвърне достойното място на жената в този жанр. Началото му бе сложено с Tomb Raider и Lara Croft. Според мен това е най-култувата фигура, появяла се някога в света на игрите. Lara Croft в момента е в пъти по-популярна от разните му там Марио, Роджър Уилко, Lode Runner и др. Свидетелство за това е и филмът, който ще се заснеме по едноименната игра. Феминизацията на компютърните игри съвсем не се изчерпа дотук.

През тази година и 3D екшъните се поддадоха на изкушение. За SiN мисля, че няма какво да говоря - Елексис Синклер и сама може да се представи. В мултиплейъра тя беше най-големия кошмар за моите колеги (поради изключителната

ми скромност няма да ви кажа, кой играе с нея). Никак няма да се учудя, ако в SiN II главният герой е едрогърдата хубавица. Blood II предлага на играча два женски персонажа, с които той може да се съмрт наоколо. В сравнение с тях Klingon Honor Guard е далеч по-скромен - вие имате възможност да изберете Klingon или Klingonka (или както е там окончанието за женски род при тях). Third Person-ите също не изостанаха. Deathtrap Dungeon може да се обяви като нескопосан Tomb Raider в по-хард вариант (облеклото на героянта не оставяше много на въображението). В Oni - бъдещият продукт на Bungie, главната роля отново е поверена на жена. Messiah ще бъде ръководен от ангелчето Боб, но геройните в играта ще бъдат повече от достатъчно. Дори Lode Runner II е отдал своят дан към нежната половина на човечеството. Кой знае какво ще ни очаква през 1999 година?

Симбиоза между жанровете

Едно време беше много лесно да определим някоя игра. Тя неизменно принадлежеше към някой жанр и с един два примера лесно можеше да се опише дадено заглавие. Всичко това заплашва да остане само един добър спомен от миналото. В момента положението е направо непоносимо. Всеки път, когато трябва да класифираме дадена игра, която тестваме, имаме огромни проблеми с определянето на жанровата ѝ принадлежност. Такава в повечето случаи просто на съществува. "Генното Инженерство" в игралния свят между отделните ти



Giants - основоположник на нов жанр!!!

пое вече е нещо съвсем обикновено. Не съществуват понятия като екшън, ролева игра, симулация и т.н. И поне не в смисъла, който се влагаше в тези думи преди две-три години. Всяко едно заглавие прави заемки поне от два типа игра с цел да бъде по-разнообразна и интересна на аудиторията. Така през 1998 година се нагледахме на стратегии-екшъни, ролеви-стратегии. Примери могат да се намерят под път и над път. Ето ви и най-големите хибриди: Escape O.D.T., Rage of Mages, Dungeon Keeper, Uprising и естествено Diablo (тя никак си трудно би могла да се нарече RPG). Традицията ще продължи и през 1999 година с Giants (как точно може да се определи тя, Freeman така и не успя да измисли), Messiah, Outcast и много други.

Отделните жанрове също започнаха да еволюират. Както ще прочете в тестовете ни на Blood II, SiN и Half Life, нововъведенията при FPS (first person shooter) са големи. Стремежът да се въведе в игрите нещо повече от стандартното избий-всичко-и-излез е довел до заемките от приключенските игри (особено при последните две заглавия). В Blood 2 пък мултплейър маниаците ще намерят някои RPG елементи.

Не ни стига всичко това, а и игрите започват да мутират от един жанр в друг. Пример за това мога да дам отново с King's Quest - приключенската серия се е превърнала едва ли не в third person shooter в Mask Of Eternity. Вариации на същата тема можеха да се забележат и при поредицата X-COM, а платформеният екшън Earthworm Jim се прехвърли в третото измерение. Никой не знае какви точно изненади ще ни поднесе 1999 година по този показател.

Моят engine е по-добър!

Разработката на engine за игра (особено за FPS) отнема много време и още повече пари. Да се направи шлифован engine, който да е изчистен от многобройни бъгове - това вече е забележително и се постига след години работа. Точно с такова съкровище разполагат ID. Техният Quake II engine се превърна в една от най-желаните стоки за всички фирми, които искаха да се пробват на арената на 3D ешъните. Half-Life и SiN са две от игрите, които са разработени с помощта на Quake II. Компаниите, платили скромните половинки милион долара, съвсем не са единствено Activision и Sierra. Всички бяха тръгнали с пазарските кошнички към ID, когато излезе Unreal. Игратата е с различен engine, който имаше доста предимства спрямо този на



Quake или Unreal - кой ще надделее?

ID, но не му липсваха и някои недостатъци. И започна голямата напрекъснато между Quake и Unreal. Като че ли сега-засега печели Unreal. Към него се ориентираха голяма част от фирмите-производителки. Подробна информация за игрите, които ще ползват този engine, бяха прегледани от Whisper миналия брой на списанието.

Отделно е LithTech на Monolith. В момента са в процес на разработка поне още 5 engine-а и всички те твърдят, че ще бъдат най-доброто нещо, появявало се досега на блясък.

Настъплението на 3D

Третото измерение бе непрекъснато на щурм през 1998 година. Той постоянно напредва с нови и нови завоевания. Като за начало, стратегиите започнаха масово да се ориентират към 3D. Myth постави началото през 1997 година. През 1998 година излязоха още 3D стратегии, сред които по-известни са Populous III, Myth II и Uprising II. През 1999-та същото важи с по-голяма сила - Braveheart, Warzone 2100,



Grim Fandango - да живее 3D!

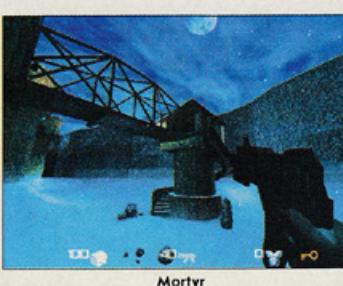
Dark Reign II са само някои от идващите заглавия, които ще бъдат в 3D. Изминатата година ни донесе и събитието в света на приключенията - Grim Fandango. Мисля, че е излишно да споменавам, какво бе обкръжението на Мани Калавера.

Изтокът се надига

През 1998 година излязоха и първите игри, правени от фирми, които са в Източна Европа. Имам предвид Rage of Mages на руската фирма Buka Entertainment и Spellcross на словашките Cauldron.

И двете бяха прегледани в Gamers' Workshop. Макар и да не предизвикаха фурор на сцената в компютърния свят, те си остават доста интересни заглавия. Интерес представлява и Rival Realms на румънската фирма Active Pub. Макар и да прилича доста на Warcraft, в нея има голям потенциал. Все още не сме успели да си я набавим, за да ви я представим подробно. Тези игри успяха да убедят света, че и в Източна Европа се раждат оригинални идеи и е възможно да се правят качествени игри. Надяваме, че те ще послужат за трамплин на следващите заглавия на производители от екс-социалистическите страни. Какво можем да очакваме през 1999 година по този параграф?

Стратегиите като че ли са предпочитани от източноевропейците. На челно място в моя списък за най-очаквани заглавия за следващата година са Tzar: The Burden of the Crown на Haemimont. Cossacs на украинците GSC Game World и Odium на поляците Metropolis завършват този списък.



Mortyr

Полската фирма Mirage ще се опита да пробие на сцената на 3D shooter-ите с Mortyr. В нея отново ще се опитате да спасите света, но ще ви се наложи да пътувате из времето и отново да се сблъскате да хитлеристите. Когато достигнете целта си, ще трябва да се върнете обратно във вашето време, но обстановката и противниците ви ще бъдат силно променени.

Ами това беше всичко най-важно, което успях да намеря за вас. Ако подобни материали ви харесват/не харесват, напишете ни някой друг ред, за да сме наясно с предпочитанията ви (и да знам дали си заслужава да се измъчвам :).

Groove

Най-очакваните игри през 1999

ПЪРВА ЧАСТ

разработчик: Activision
разпространител: Activision
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Екшънът на колела се разкрива пред вас в нови измерения. По-високи скорости, по-мощни автомобили, по-съмртоносни оръжия.

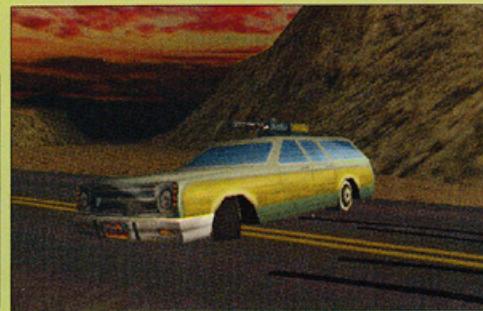
Бият свят беше Death Track. Може би някои от вас я помнят. Годината е 1990-та. Преобладаващите компютри са "Правец-16", а играта се побира на "цели" 2 дискаети. След това еволюцията преминава през Interstate '76, за да се стигне до 99 и Interstate '82. Ако може да се вярва на авторите - в него ще са умело втъкани елементи на автомобилно състезание (с кормило в едната ръка и оптичен мерник в другата), надпревара с хеликоптери и мотори, и като за капак - малко екшън а-ла Sin. Една малка част от арсенала за защита по време на екшън включва: димни завеси, радарна сянка, капсули с нервно-паралитичен газ или киселина. И това далеч не е всичко. 3D engine-а е вече из-

Interstate'82

Доста трудно формулувам жанр. Може би нещо като Action/Arcade. Първата игра с подобна концепция, видяла

пробвания в Heavy Gear II, така наречен "Dark Side", който позволява реализация на открити и закрити терени, както и множество ефекти от рода на мъгла, светкавици, дъжд и прочие. Мисиите протичат на места като градове, пазари, пещери и тунели. Поддръжката на игра в мрежа е реализирана доста добре и играта не се разпада, ако някой от играещите излезе, както и няма проблем някой да се включи в последствие.

Въпросът стоящ на преден план е: Дали Activision ще успеят да предложат нещо достатъчно ново и добро, за да посъживят изчерпания вече модел на подобен род игри. 99 година ще ни отговори.



разработчик: Digital Anvil
разпространител: MicroSoft
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Втората световна война бушува с пълна сила в Космоса. В нея има място и за теб. В стила на X-Wing, Starlancer ще те потопи в невероятния свят на космически симулатори. А в него работи, колкото щеш!

на за Origin е неизбежна. Но това, което се опитват да постигнат разработчиците от британското дизайнерско студио Warthog е да комбинират научна фантастика с битки в стил Втора Световна Война. Въпреки, че X-Wing и останалите Star Wars симулатори от известно време разработват тази идея, Starlancer ще се опита да подсили впечатлението с фабула в този стил.

В бъдещето отделни страни от Земята, между които САЩ, Китай, Русия и Великобритания воюват помежду си за територии на земното кълбо, Марс и останалите планети от

Starlancer

Като се има предвид, че зад това заглавие седи авторът на поредицата Wing Commander Chris Roberts, сравненията между тази игра и поредицата, разработена,

слънчевата система. Вие сте член на 45-та Доброволна ескадрила и ще трябва да се доказвате, завладявайки територии, отблъскваш атаките на врага и т.н. Действието ще се развива на мисии с нелинейен характер, обвързани от сериозен сценарий, като резултатът от мисиите ви ще оказва влияние върху развитието на фабулата.



Чрез елементарен и удобен drag-and-drop интерфейс ще можете да конфигурирате повече от дузина космически кораби с разнообразни оръжия като Nova Cannons, Pulse Lasers, Collapser Guns и Jack Hammer Missiles.

Играта ще използва нова 3D платформа, способна на всички традиционни за вида екстри. Chris Roberts обещава компютърни опоненти, действащи като хора. Играта ще има възможност за multiplayer.

Kanaan

разработчик: Argonaut
разпространител: UbiSoft
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Когато доброто не помага, човек трябва да обърне другата страница. Отново сте сам, отново светът ви е готов да се срине, но този път и враговете са доста по-хитри. Предстоят ви тежки моменти. Ура!

Squad - малка група командоси, специално обучени да се спорят бързо с неприятните инциденти, които все пак се случват от време на време (никое общество не е идеално). В същото време в галактиката бушува война, продължаваща вече 700 години без видимо надмощие от страна на някоя от двете враждуващи сили. За зла участ на жителите на райското кътче, Kanaan (куче-подобната раса) е включила в плановете си за надмощие прекрасната им планета. Само двама от елитния отряд - Gabriel Cain, който е смъртно ранен и Isaac - капитан на групата и предател, оцеляват след инвазията. Isaac се оказва дясна ръка и главен съветник на новия управник на планетата. Моментално е сформирана тайна организация с цел - връщането на независимостта на Camrose.

Планетата Camrose е малък край, чийто жители са изхвърлили войните и насилието от ежедневието си. На цялата планета има само една военна група - Chaos Squad - малка група командоси, специално обучени да се спорят бързо с неприятните инциденти, които все пак се случват от време на време (никое общество не е идеално). В същото време в галактиката бушува война, продължаваща вече 700 години без видимо надмощие от страна на някоя от двете враждуващи сили. За зла участ на жителите на райското кътче, Kanaan (куче-подобната раса) е включила в плановете си за надмощие прекрасната им планета. Само двама от елитния отряд - Gabriel Cain, който е смъртно ранен и Isaac - капитан на групата и предател, оцеляват след инвазията. Isaac се оказва дясна ръка и главен съветник на новия управник на планетата. Моментално е сформирана тайна организация с цел - връщането на независимостта на Camrose.

И тази игра е от серията you-can-blow-up-whatever-you-want екшъни. Предметите са разделени на 2 типа - за взимане и за използване. Оръжиета са към 10 вида и варираят от обикновен пистолет, до effector gun. Някои от тях са безшумни, други предизвикват гръмки и видими от далече експлозии. Изкуственият интелект ще е на ниво. Ако примерно се втурнете в стая, пълна с песоглавци няма да ви се случи всички да скочат и да почнат да стрелят по вас. Напротив - някои ще се опитат да си намерят прикритие, други ще се пробват да извикат подкрепления по радиото, а тези, на които оръжиета са им под ръка - направо ще преминат към екшън. Превозните средства включват от противогравитационни мотори до бойни катери. Всяко от тях може да превозва повече от



един играч или други машинари, като например големият транспортен самолет - в него могат да се поберат до 3 танка, наведнъж.

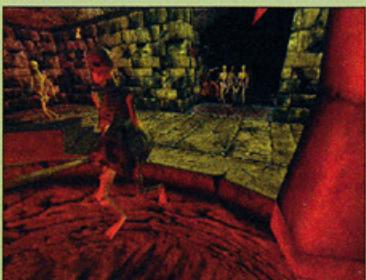
Dungeon Keeper 2

разработчик: Bullfrog
разпространител: Electronic Arts
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Едно очаквано с трепет продължение, което ще надмине надеждите ви. Новата графика, новият звук, новите анимации Това ще ви размаже!!!

RTS от ново поколение с елементи на Action. Целта в играта е да покорите всяко едно от 22-те нива на кампанията и да действате древен механизъм, който ще ви отвори вратата към слънчевия свят на герояте. За втората част създателите са пренаписали изцяло наново engine-на. Вече всичко е 3D. Ще можете да въртите, движите напред-назад и оглеждате подземната си тъмница от произволен ъгъл. Ще има ефекти, които се променят в реално време - сенки, свиващи се или растящи; трептящи многоцветни източници на светлина. При движението на същества из водата или лавата ще се създават реалистични вълни. Във втората част ще се набледи на стратегическия елемент. Възможно е да поставите група, специализирана в стрелбата отдалеч, тактически по-назад от основното меле или пък да блокират цял коридор от прохода с Bile (ядосани) демони. Мулти-



леър нива ще са около 20. Много от старите същества, както и доста нови (Rogue, Dark Knight, зловещ Ангел и др), ще бродят из тъмницата ви, но този път изградени от полигони. Авторите са замислили и нови капани: Sentry, Spike, Fear много ми се ще да ви разкажа и повече, но не това е целта на тези кратки резюмета. От постройките остават treasury, training, lair, prison, hatchery, а ще се появят Casino и Fighting Pit. Ще е необходимо дори да измъчвате заловените

герои за да изтръгнете важна информация, и това може да стане поне по 6 различни начина(!!!). Всяко същество ще има около 30 характеристики като: настроение, навици, колко е гладно, атака и т.н. Графичният интерфейс е преработен основно и сега



всеки играч ще може сам да си направи лентата с бутони. Ще има редактор на нива и мултиплъйър за около 16 человека в интернет, по серийна или модемна връзка и мрежа. Това са само няколко от многото нововъведения, които ви очакват в това прекрасно заглавие.

разработчик: Digital Anvil
разпространител: Microsoft
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Бъдещето. Сащ. Липсата на средства е довела до дестабилизирането на полицейските сили. Сформирана е група от най-добрите наемници, която се превръща във федерална организация за борба с престъпността. Вие сте един от тях. Екшън, напрежение, лудо преследване и големи оръжия.

Ashe, ловец на глави. Главната ви цел в играта е Bishop - бос на криминална групировка.

Играта ще включва повече от 20 свързани с фабулата мисии, като ще има и странични задачи, които ако решите може да изпълните за да усъвършенствате уменията си и да понатрупвате пари. Ще имате мисии за разузнаване, освобождаване на заложници, охраняване, елиминиране на цел и др.

След като започнете някоя мисия, ще имате избора дали да тръгнете пеша или да използвате някое от 15 превозни средства, които можете да екипирате според изискванията си. Изборът ви за снаряжение е доволно богат - многообразие от защитни облекла и оръжия като тежко оръже-

Loose Cannon

Играта ще бъде нещо средно между Interstate '76 и Quake II. Действието ще се развива през 2016 г. Икономиката на САЩ се е сринала. Мафиотски синдикати винеят необезпокоявани. Вие сте

дие, обикновен и рубинен лазер, огнепърскачка, базука и старото 9мм узи. Ако пренебрегнете кракомобила, ще можете да се насладите на гонитбата в комфорта на туристичното си возило - например Шевролет Корвет с М-60. В преследване на най-гнусните престъпници и най-вече на Епископа ще обиколите 12 провинциални местности и 9 напълно интерактивни града, всеки от тях със собствена полиция, пешеходци щъкащи напред-назад и уличен трафик. Светът на Loose Cannon ще ви предоставя много възможности за действие. Може примерно да се скриете зад някое дърво край пътя и да простреляте гума на някоя минаваща кола. Щом шофьорът излезе да види какво става, може да го убияте и така да се снабдите с ново превозно средство. Но по-умно е първо да го оставите да смени гумата.

С две думи: Предстои ви яростен, динамичен екшън от следващо поколение.



Seven Kingdoms II

разработчик: Enlight
разпространител: I-Magic
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Изцяло нов облик и нови приключения в света създаден от Trevor Chan.

След Ancient Adversaries идва и истинското продължение на оригиналната стратегия на I-Magic. За тези, който са позабравили за какво става на въпрос - Seven Kingdoms бе комбинация от симулатор на цивилизация (Civilization) и стратегия в реално време (C&C).

Новото в 7KII е възможността наред с различните човешки раси да играете и с чудовища (Frythans). За целта ще ни бъ-



дат предложени 15 видове гадини, а към хората са добавени четири нови раси - Карthagеници, Римляни, Индийци и Келти. Ще можете да ползвате Герои - могъщи единици, които ще се появяват с течения на играта и ще могат да бъдат пренасяни от една мисия в друга. Те ще оказват огромно върху хода на битките поради вродените им умения и възможността си да носят и ползват артефакти.

Vampire: The Masquerade

разработчик: Nihilistic Software
разпространител: Activision
излиза: трета четвърт на '99

Накратко

За любителите на Носферату, възможност да се потопят в една от най-успешните ролеви вселени за последните години.

Първата игра от бъдещата поредица ще е Vampire: The Masquerade. Това ще бъде 3D ролева игра, която ще потопи играчите в епично приключение в разстояние на 800 години от живота на един кръвопиец! В пътешествие от го-

рез юни 1998 Activision обявиха закупуването на лиценза на Vampire (игран в свят от създателите на Werewolf).



тическото минало до мрачното настояще, играчите ще трябва да се преоборят със звярът в тях и жаждата си за кръв, докато в същото време крият истинската си природа от съмртници. Сред създателите на играта се открояват имената на Ray Gresko, Robert Heubner и Steve Tietze, работили върху Dark Forces, Jedi Knight, Descent, Descent II и Quake Mission Pack #2.

Amen: The Awakening

разработчик: Cavedog
разпространител: Cavedog
излиза: средата на 1999г.

Накратко

Светът за кой ли път е изправен пред разруха и само Bishop Six е в състояние да го спаси. Cavedog се опитват да пробият на пазара на 3D екшъните с тази игра изпълнена с новаторски идеи и интересни игрални подходи

развълнувани деца в леглата. Нищо не предвещава последвалите събития

Изведнъж, преди някой да разбере какво става, убийствена лудост обзема около една трета от населението на земята. В последвалия хаос загиват милиони. Това е един от най-кошмарните моменти от човешката история.

За да спрат набезите на Поразените, в Западна Европа е създадена Европейска Отбранителна Организация (EOO). Нейната задача е да създаде "мирна зона", където незасегнатите от странното състояние да живеят спокойно. В същото време огромни групи от Поразени предприемат организирана инвазия в Северна Америка, систематично превземайки или унищожавайки

Hавечерието на Коледа, 2032: закъснели с подаръците купувачи са претъпкали магазините, предпразничните купони са в разгара си, майки слагат

ключови военни или правителствени центрове. Каква е причината за странната зараза? Дали това е плод на някой био-химичен експеримент или е Арамгедонът, както е описан в Библията? Докато EOO си бълска главата над тези въпроси, почти цяла Северна Америка е под контрола на Поразените. Тамошната съпротива има сериозна нужда от подкрепа. Вие сте в ролята на Bishop Six, изключително отдален на службата си командос, който вече е станал легенда в SAS. След като жена му и дъщеря му са убити от Поразените, Robert Dwight, дългогодишен негов приятел и командир на EOO, предлага на Bishop да се присъедини към подготвяна ударана група. Той се съгласява с мрачна решимост.

Така започва най-опасното приключение на командоса, в течение на което той постепенно ще разкрива ужасната истина зад заразата

Пригответе се за приключение, което не признава никакви ограничения. Една част екшън, една част трилър и една част логическо предизвикателство, Amen: The Awakening поема смело в посока към революционирането на action/adventure жанра. Със 17 огромни части (към десет пъти по-обширни от познатите ни досега нива), реалистичен околен свят (метра, летища, военни комплекси и др.) и загадки с уклон към приключенските игри, Amen обещава да е едно от събитията на 1999 година.



System Shock II

разработчик: Looking Glass / Irrational
разпространител: Looking Glass/E. A.
излиза: 3-та четвърт на 1999г.

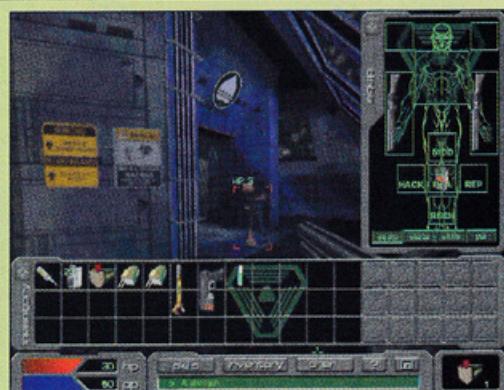
Накратко

System Shock II ще е продължението на една от най-добрите игри, излизали някога - System Shock. За радост, тя отново ще бъде разработена от Looking Glass, но този път в кооперация с Irrational Studios.

формата.

Чрез използване на нова система за създаване на персонажи, System Shock II ще предоставя на играчите възможност да обособят основните си умения и способности,

играта ще използва познатият ни от Thief "Dark Engine", но с доста по-добрения. Ще бъде внедрен 16 битов цвет и динамично осветяване, който липсвала в плат-



ствие с други ваши дарби. Ето кратък списък на част от възможните умения:

1. Пси способности - те ще ви дават възможност да променяте света около вас. Такива са например:
- Cryokinesis - възможност да замразявате въздуха около враговете ви; Electro-Dampen - предизвиква късо съединение във всички кибернетични и роботизирани противници; Enrage Power - насяква опонентите ви в един срещу друг.
2. Кибертехнически способности - ще ви позволяват да хаквате охранителни системи, да поправяте повредени компютри и да изучавате инопланетни технологии. Който пренебрегне тези умения рискува да задейства охранителни системи или да повреди оръжието си.
3. Оръжейни способности - ще ви позволяват да модифицирате, конфигурирате и ремонтирате оръжия и да ползвате разнообразни амуниции - запалителни, дум дум, бронебойни и др.



чрез взимане на решения (причинно-следствена връзка) по време на играта. Веднъж дефинирани, тези умения ще могат да се развиват индивидуално или във взаимодей-

разработчик: Confounding Factor
разпространител: Maxis
излиза: Края на 1999-та година!

Накратко

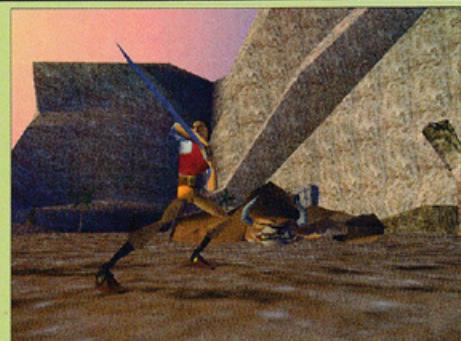
Приемете предизвикателството на Paul Douglas и Toby Gard - двама от създателите на Lara Croft - и се потопете в приказен свят на мистерии, кървави битки и вълнуващи приключения

вател. В пристанищния град Akbah, известен Лечител се натъкнал на мистериозен кораб. След неуспешни опити да разгадае тайните на кораба, той наема Rhama да открие от къде е пристигнал странният морски съд и къде е източникът на ценния му товар. Така започва приключение, което ще отведе Rhama и неговият екипаж до най-далечните точки на океаните.

За разлика от всички други 3D екшън/приключения, Galleon ще се опита да даде на играчите тази липсваща частичка реализъм, която въпреки огромните усилия на почти всички в бранша, все още остава неуловена. Повечето фирми обръщат сериозно внимание на движенията на персонажа (ритане, удряне, ходене, тичане и др), на броя на полигоните и детайлността на текстурите, с който ще е облечен, но никой не се сеща да вдъхне на героя живот. Това ще се опитат да постигнат момчетата от Confounding Factory, като ще се съсредоточа върху таки-

Galleon

Galleon е 3D екшън с приключенски елемент, в кое то вие играете в ролята на Капитан Rhama Sabrier, легендарен моряк, войн и изследо-



ва аспекти на играта като движенията на лицето на героя, на тялото и на всички други дроболии, които сформират разликата между "живото" и "изкуственото". Идеята е всяко присъщо на човека движение

да се вгради в компютърните герои. И по всичко личи, че ентузиастите ще успеят.

Това до голяма степен определя и новите измерения на gameplay, които ще предостави Galleon. При битките с меч например може да очаквате набор от движения и удари, характерни за употребата на това оръжие. Действието ще се развива в third-person перспектива, като това ще ви предостави възможност да изпитате максимална наслада от визуалните наслади, които ще предложи разработвания engine на играта. Въпреки доста ранният етап, в който се намира, Galleon изглежда направо прекрасно и с нетърпение очаквам края на 1999 година, когато играта ще види бял свят.

разработчик: Mirage Media & Corwin
разпространител: TBA
излиза: първата четвърт на '99

Накратко

Според разработчиците на играта "Mortyr" е базирана на уникален 3D engine, биеш Unreal по графични възможности". Тия хора или са гениални или са луди!

но престъпление. Против собствената си воля Mortyr приема задачата на правителствените тайни служби и е изпратен назад във времето и точно - 1942 година. Целта му е да провери възможността за осъществяване на трайни връзки между нацистки лидери и бъдещи мафиотски групировки. Той се присъединява към Съюзниците и две години по-късно, като Английски командос, получава нареџдане да проникне в непрозваема немска крепост. Това сякаш случайно наподобява истинската му цел. А дали е случайно?

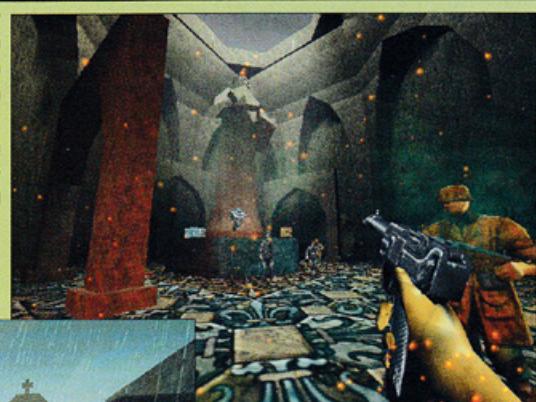
Играта обещава да има 30 нормални и няколко скрити нива. Първите 15 ще обхванат проникването на германската крепост през 1944 година. След достигането на подземията ще бъдете транспортиран обратно във вашето време, но все още ще сте на същото място. Докато се опитвате да се измъкнете от това злокобно място, ще установите, че замъка вече не е същия.

За разлика от повечето 3D екшъни, където врагът може да отнесе ракета и въпреки това да оцелее Mortyr ще бъде далеч по-реалистичен. Един изстрел на базука може да убие цяла група нацисти. Враговете ви

Mortyr: Schloss

Iграта е кръстена по името на главния си герой - наемникът Mortyr. Бивш член на паравоенна организация, сега той е издирван за неизвърше-

изобщо няма да стоят на местата си и чакат да дойдете и да ги убийте. Те непрекъсна-



то ще са в движение и ще ви търсят. Празните стаи не са това, което бяха в предишните екшъни. Вие никога няма да сте сигурни, дали в следващия момент, залата няма да се изпълни с врагове. Авторите обещават, че по време на играта няма да можете да имате и

минута покой.

Това е и част от атмосферата, която ще бъде пресъздадена в Mortyr. Благодарение на специалните дигитални и аудио ефекти вие ще трябва да се чувствате като Рамбо, заобиколен от противници, които са поне толкова добри, колкото и вие. От Mirage обещават, че реализмът в Mortyr ще бъде смразяващ, благодарение на най-новите постижения на техниката. Остава ни да изчакаме и видим.

DiskWorld Noir

разработчик: Perfekt Entertainment
разпространител: GT Interactive
излиза: третата четвърт на '99

Накратко

Този път в забавния "Свят на Диска" ще ви води нов гид. Сбогом Ринсунд. И тук трето измерение шеметно е нахлуло, а промените, които го следват неизменно по петите ще ви накарат задълго да забравите за другите Quest-ове. Това е поредица, която с всяка следваща стъпка става само по-добра. Оставям ви да се убедите сами.

следва точно определен сюжет. Позапознатите знаят, че това всъщност е четвъртата игра. Преди нея са излезли заглавията: The Colour of Magic - малко известна у нас игра от зората на компютрите; Diskworld 1 и 2,



Diskworld Noir е Quest основан на всеизвестната поредица на Тери Пратчет "Света на Диска". Историята се вписва някаде между книгите "Men at Arms" и "Jingo", но няма да се които затвърдиха впечатлението, че Ринсунд е способен магъсник. В новата версия обаче, авторите от Perfect Entertainment са решили да заменят эксперта по магиите с детектив. Така вие се превъпращавате в ролята на Lewton, бивш пазач и настоящ чистен копай. По никакво случайно стечение на обстоятелствата във вашия офис влиза една особено красива блондинка и така вие бивате въвлечен в поредния случай. Доста познато, май?! Стига да сте чели Чандлър, разбира се. Очакват ви драматични обрати, срещи с фатални жени като Carlotta von Uberwald и старата ви любов Ilisa, както и с годеникът Й - странен очилат археолог известен като Two Conkers и с един трол на име Horst. Всички те ще се стремят да ви помогат или спъват през цялото време на приключението. Сами ще трябва да решите на кого да вървите и на кого не. Винаги ще имате на разположение повече от един метод за разрешаване на даден проблем, позволяващ ви да останете жив. Така, че подобно на RPG-та ще разполагате с няколко пътя за превъртане на играта. Постепенно от наглед лесен случай, работата ще стане доста дебела, а вие ще се окажете в центъра на проблемите и на пътя на много хора. Действието ще се разиграва в Ankh-Morpork - мегаполис, претъкан от мрачни места за обикаляне и опасни гадове. Играта ще е 3D, с графика като на Grim Fandango, а пикантната подправка отново е тъй характерния и свеж хумор типичен за Тери Пратчет. Прогнозата е: Очаквайте хит!!!

- main board
- cpu
- ram
- hdd
- video cards
- sound cards
- monitors
- fd
- cases
- cd-rom drive
- speakers
- keyboards
- mouse
- joystick
- joypad
- MO drive
- etc

СКИЗ
cool

богат избор

цени
без
конкуренция

магазин за компютри и аксесоари



ул. "Гурко" 27Б, тел. (02) 980 62 84 • <http://skiz.aster.net>

разработчик: CyberLore / Ripcord
разпространител: TBA
излиза: първата четвърт на '99

Накратко

С типично фентъзи царство, с типични фентъзи герои и типична фентъзи история, някои хора правят нетипични игри. Това е една от тях. Понякога от тези заглавия се раждат шедеври, понякога материал за боклукчийската кофа. Каква ли ще е съдбата на *Majesty*?

доброто и мъдро управление на вашата фентъзи империя. За това ще имате достатъчно възможности и варианти за развитие, измежду които да изберете. Ще можете да се развихрите като строител на различни храмове, гилдии на воените и магьосниците, ковачици, пазари. Различните сгради пък съответно ще ви дават възможност да си вербуват герои, всеки, от които със своя уникална личност, възможности и цели. Тях ще можете да наименовате собственоръчно и това е почти всичко, което ще можете да им направите;). Нямам да имате прям контрол върху никой от героите си!!! Светът на *Majesty* ще е богат на раз-

Majesty

Majesty: Empires of The Darkland е 6-тата игра на Cyberlore Studios и ще бъде хибрид между от RTS и RPG. Тайната за успешното преминаване на играта се крие в

лични куестове, приключения и разбира се съкровища. Използвайки различни магии и специални функции на ваши сгради ще можете допълнително да подобрите бедните души, които ще се трепят заради вас. Те от своя страна ще си покачват нивото на опит и ще се държат съобразно класата към която принадлежат. Характеристиките на града, който сте изградили ще им оказват косвено влияние.

Игралния свят ще е наситен с детайлни sprites, а авторите обещават да ни разкрият нови измерения на понятията "графика" и "детайлност".

Засега минимума техника за подкараване е P200 с 3D ускорител. В играта ще има мултиплъйър за интернет, мрежа и модем. В заключение мога само да добавя, че *Majesty* е едно от заглавията, които тук в редакцията очакваме с най-голям интерес.



Rage of Mages 2: Necromancer

разработчик: BUKA Entertainment
разпространител: Monolith
излиза: средата на '99

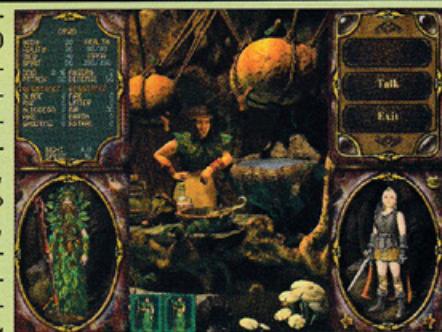
Накратко

нови приключения в познатия ни от *Rage of Mages* свят. Нови ролеви елементи ще позволяват по-задълбочено взаимодействие с NPC и възможност за съюзяване с отделни раси.

трябва да се преобоят с повече от 30 различни противници по време на приключение за спасяване на света от Гилдията на Некромансерите. Ще преминете през мрачни гори и изгарящи пустини в търсене на древен артефакт, за който се смята, че притежава сила, достатъчно огромна да сломи мощта дори и на най-могъщия некромансер.

Bтората част на нас скоро излязла игра ще предложи ново предизвикателство пред феновете на ролеви игри и стратегии. Вашите герои ще

Играта ще предлага повече от 40 нелинейни и разклоняващи се мисии, 52 допълнителни раси, 14 нови чудовища, между които зомбита, друиди, шамани и най-страшните - расата на Некромансерите. Всеки един от противниците ще притежава уникални смъртоносни умения. Ще можете да избирате между повече от 200 нови оръжия, брони, магии и предмети, които ще ви помогнат в приключението.



Star Trek: Klingon Academy

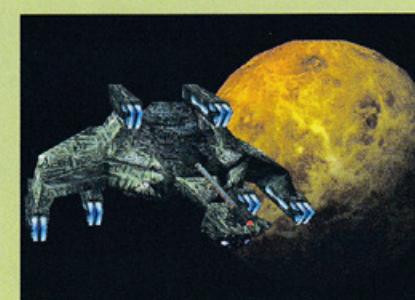
разработчик: Interplay
разпространител: Interplay
излиза: пролетта на '99

Накратко

Вживейте се в ролята на войн - Klingon в разгара на измислена война със Федерации. В играта са включени повече от 30 мисии, редактор за нива, шест отделни раси и други "worth-seeing" неща.

сега". Истина е, че почти всички космически кораби са точни копия на тези от небез известният сериал (при това не само от вън) - типичен пример - USS *Excelsior*. Доста ще ви се наложи да се поизпопите докато вникнете в принципите на честния войн, бойните тактики и уменията да

Kакто за всяка нова игра - и за тази се чуват множество от суперлативи в стил "Космически симулатор, с възможности, никога не вижданни до



управлявате космически кораб. И това не е всичко. Космосът не е пусто и празно пространство. Из него изобилстват астероидни полета, комети, черни дупки - ще ви се наполи и тях да преодолявате. А до колко ще е читава играта - ще

разберем като излезе. Графиката, пардон - screen shots, изглеждат доста обещаващи, като за космически симулатор, но как ще се движи в действителност - това за сега никой от нас не се наема да прогнозира...

Descent 3

разработчик: Outrage Entertainment
разпространител: Interplay
излиза: средата на '99

Накратко

Новото име на екшъна е Descent 3. Познатият ни от първите игри gameplay допълнен с вълнуващ сценарий, изцяло нов engine, подобрен изкуствен интелект, нови оръжия и търгрейди, обновен и обогатен multiplayer.

(PMTC). Когато PMTC губи връзка с Piccu, вие сте изпратен да проверите ситуацията. Има опасност цялата роботизирана система да е заразена от извънземен вирус. Това с две думи е началото на Descent 3. Първата разлика, която ще се наблюде на очи е, че действието ще се развива и на открито, освен в коридорите и залите на минния комплекс. Външните мисии ще са много разнообразни - от извънземни светове, потънали в земенина и населени от страни създания до замръзнали луни на мъртви планети. Заобикалящата ви среда ще оказва огромно влияние върху играта - например ако останете прекалено дълго на



Hа планетата Tiris, дълбоко в мрачната и тайнствена джунгла, се намира минният център Piccu, собственост на Post Terran Mining Corporation

ледената повърхност, кораба ви ще започне да замръзва.

В играта ще срещнете към 46 робота, които чрез нова технология ще могат да се обединяват и да образуват

едно цяло. Така по особено оригинален начин можат да се създават разнообразни босове и масивни единици, като отделните им компоненти в даден момент могат да се отделят и да действат със собствен AI.

Играта ще предложи на феновете 3 различни кораба от които да избирате, всеки с уникални характеристики; 10 нови оръжия и възможност да деформирате терена чрез стрелба и експлозии; избор от first- и third-person перспектива; задълбочен сценарий, който ще се разкрива постепенно пред играта в продължение на 15-te single-player мисии; жесток multiplayer с възможност за игра по модем, мрежа и Интернет.



Soulbringer

разработчик: Gremlin
разпространител: Gremlin
излиза: първата четвърт на '99

Накратко

Играта е странен представител на жанра RPG, много NPC-та и красива графика, а историята се върти около митологията. Очакват ви много приключения в един детайлзиран 3D свят. Пътят ви може да ви отведе на около 50 реалистични места за посещение, много села, долини и пещери за изследване, с неизменните награди за всяка успешна мисия.

се увенчали с успех само от части. След кратка справка с Наръчника по основи на демонологията, днес, всеки кандидат килър на демони би научил, че дори да убие тялото, което демона е обсебил, той пак остава на Земята, само че в духовна форма, очаквайки ново прераждане. За да имат траен и окончателен ефект действията ви трябва да разкарате духа му. Harbringer бил убит преди да успее да завърши последната и тъй важна фаза. От тогава демоните стоят заключени в мрачните дълбини на свeta, чакайки своя час. В "наши" дни обаче, се забелязва раздвижване на злите духове в Кладенците на Душите. Разбира се точно вие ще трябва да продължите святоото дело и да се разправите веднъж завинаги с демонската пасмина. Авторите на играта са ви създали като нещо средно между боец и магьосник с добри познания в некромантията - науката за мъртвците. Освен да се биете и

Dълго преди да сте роден, митичният Harbringer се захванал с детото на живота си - да отвръти света от седемте зли върховни демона. Усилията му обаче,

изучавате игралния свят, ще имате възможност да говорите с много духове, дори на тези които току що сте убили. Те ще ви представят фрагменти полезна информация, които ще трябва да слободите, а дори може и да получите



куест за изпълнение. Движенятията в битките са разработени с motion capture и ще зависят много от това с какво оръжие сте в момента и колко опит имате с него. Например ако разполагате с брадва ще можете да разсичате на две или да кълцате

ребрата на опонента. С меч ще имате на разположение различни видове посичания и фронтално намушкане, всичко това организирано на отделни бутони. Ще се "съприкосните:" с огромен брой NPC-та, стотици предмети, както и с една много интересна система от магии. Не съм много сигурен, но май досега не съм срещал такава. Няма да ви разказвам за нея, че Whisper вече позелена - все пак трябва да остане нещо и за по-нататък, нали?!

разработчик: Xatrix
разпространител: Activision
излиза: пролет-лято '99

Накратко

Комбинация от подобрен Quake II и атмосферата на Redneck Rampage и всичко това се развива в свят, съbral в себе си гангстерите от Чикаго през 1930-та и днешните смугли и тъмни бордери на съвременните големи градове. В играта са включени доста приключенски елементи.

Ще има между 3 и 5 отделни нива, населени с голямо количество персонажи, настроени вражески или не чак дотам към вас. Ще срещнете както бандити, които първо стрелят, а после питат, така и пропаднали касо-разбивачи и джебчий, които можете да наемете за някаква задача. Интересен е факта, че всичко, което правите по време на играта се взима в предвид и се знае из гангстерските среди. Точно по тази причина ще се случи някой да не иска да се занимава с вас на даден етап от играта а след известно време да си промени мнението. Ще ви се

Kingpin

Ще трябва да разочаровам запалените shooft - everything-that-moves маниаки - тази игра просто не е от този тип :). Всеки един от 7-те епизода

наложи да изтъргвате информация от неутрални източници (къде грубо, къде не чак до там...), като разговорите са организирани по доста революционен начин. Всяко човешко тяло е разделено на 15 части, като отделното оръжие оказва специфични поражения върху всяка от тях. Освен всичко останало, което може да се каже в нейна полза играта не е и праволинейна и не ви задължава със строго определен път за превъртането ѝ. Ще се научите да карате мотор, катер, че дори и хеликоптер. Повечето от музиката в играта е дело на Cypress Hill (и част от новият им албум - Cypress Hill IV), като се очаква те да озвучават и доста от "лошите". С риск да огорча тези, които все още нямат 3D ускорител, съм длъжен да кажа: Просто няма да ви се отвори парашута, приятели. Действайте, търсете начини!!!



разработчик: Sonalysts
разпространител: Jane's
излиза: лятото на '99

Накратко

Военна стратегия, която ви дава възможност да следите развитието на нещата от мястото на събитието. Не е зле като идея, а като реализация - специалистите ще се изкажат, когато играта финишира по магазините.

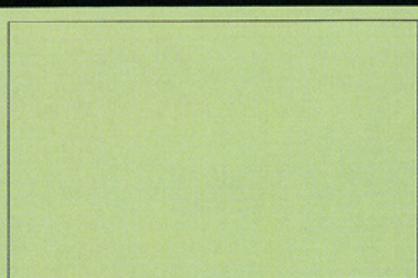
Harpoon II. За Fleet Commander, производителите казват, че единствената прилика между него и въпросната класика, е че и двете са в жанра "военна стратегия". Тук става дума за съвсем различно ниво на реализъм. Екранът е разделен на няколко части - голяма карта, на която се развива "екшън", малко прозорче с детайлна информация и още едно прозорче, в което се развива самата битка (Да! Правилно! Отново 3dfx или в най-лошия случай - Direct3D).

Fleet Command

Историята е записана много опити да се направи реална военна стратегия и всеки един от тях се е сблъсквал с класиката в този жанр - Harpoon

и

доста е набледнато на детайлите - примерно ако някой от корабите ви стреля към нещо, съответното оръдие се завърта, снаряда излиза и, както може да се очаква, кълбадим се носят около дулото. Атмосферните условия по време на битка също не са без значение. Както вече стана доста модерно и тази игра не е праволинейна - ако преиграете една мисия няколко пъти - тя всеки път ще противача по различен начин, а развитието ще се влияе от адски много фактори. Интерфейсът е доста опростен, но все пак се получават много интересни инциденти, ако сте дали заповед на някоя подводница да охранява територия, през която предстои да мине флотата ви...



X-Wing Alliance

разработчик: Totally Games
разпространител: Lucas Arts
излиза: пролетта на '99

Накратко

Вземете всички предишни хитове от серията Star Wars, търговците, които са ту на една, ту на друга страна в Rebellion и хвърлете всичко това в битката за Ендор! Как ви се струва?

докато излезе играта. Ще минете през добре-известните ви (предполагам) X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing, Z-95, Корелиански транспортен кораб и разбира се - гвоздеят на програмата - ще се сетите сами кой е той :). Предви-

дат се е искало някога да направите едно кръгче с Вечният Сокол? Да? Наистина? Е - ще имате тази възможност. Но ще трябва да поизчакате

дени са самостоятелни мисии, игра в интернет за 4 человека и игра в локална мрежа за 8 человека. Самостоятелните мисии са към 50, като могат да се допълват от уеб сайта на Lucas Arts. Към играта е включен и редактор за нива, така че имате поле за изява. Ще се настъпват и на добре познати герои, като Чубака, Боба Фет, Принцеса Леа ... няма да издавам нищо повече, търсете следващите броеве на GW. Приятно чакане! :)



Hired Guns

разработчик: Devil's Thumb
разпространител: Psygnosis
излиза: пролет '99

Накратко

Нов поглед върху 3D shooter-ите. Контролирате 4 человека на веднъж. Звучи необичайно, нали? Значи си заслужава вниманието!

Cакво може да ни впечатли в днешно време един 3D shooter, при положение, че всяка втора игра има графика, при вида на която, половин час зяпаме неотълчно экрана, а нощите ни минават в pop-stop игра в мрежа? Звучи невероятно, но явно хората от Devil's Thumb са намерили отговора на този въпрос. Четиридесета мъжаги под ваше командване са: Osverger - човекът канара; Kirscher - еквивалент на магьосник, способен да лекува останалите; Rorian - чиста проба мутант с ability да вижда нощем и накрая, този път за разнообразие - Myriel - киборг-жена, справяща се с компютрите, точно толкова сръчно, колкото с противнико-

вите елементи, изпречили се на пътя и. По време на игра, една трета от экрана ви е зает от прозореца, отразяваш погледа на субекта, който контролирате в момента. Отдолу са наредени 3 по-малки прозорчета с гледката пред останалите трима. Можете да им задавате команди от командния прозорец в дясно на экрана. Ключът към успеха се състои в това, да се комбинират уменията на подчинените ви, така че те да си помагат взаимно. По план трябва да има 17 оръжия, но не се знае дали това е окончателно решение и дали няма да претърпят промени. Ще трябва да почакаме още, за да си отговорим на интригуващия въпрос за Multiplayer-а. Вие също!



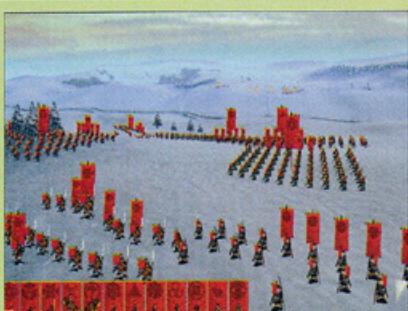
Shogun

разработчик: TCA
разпространител: Electronic Arts
излиза: лято '99

Накратко

Какво може да постигне човек съчетавайки първо Civilization с Myth 2, после вплитайки взриовоопасната смес в хладната концепция на походовите стратегии и накрая поставяйки всичко това в атмосферата на средновековна Япония. Просто е - Shogun - първият и единствен хит на The Creative Assembly.

Dействието ще ви отведе в средновековна Япония в периода 1467-1601г. Императорът е безсилен и този, който владее двореца в Киото, т.е. Шогунът, всъщност е истинският господар. Тази графа също влиза използването на гейши за шпионаж и нинджи за елиминирането на пълководците им). Във втората игра ще играете ролята на опитен пълководец на войските си (съставени от 17 различни бойни единици). Под ваше разпореждане ще са отряди от пехота, кавалерия, стрелци и др. Характерен тук е влиянието, което оказва терена върху битката. Ще има и мултиплъър: за до 4 человека, решили да си проверят силите в една 3D битка, всеки със свой бюджет за войски; до 16 человека може да участват в чисто стратегическа игра; дори по електронната поща ще можете да играете изпращайки ходовете си, като компютъра ще контролира противника в директните битки.



Sid Meier's Alpha Centauri

разработчик: Firaxis
разпространител: Electronic Arts
излиза: февруари '99

Накратко

Дали някой се е притесnil, че в творбата на Sid Meier ще отсъстват елементите, направили Civilization един от хитовете в историята на по-ходовите игри? Недейте - няма нужда. Всичко си е тук. И тактика, и ходовете, и териториите за завладяване.

Alpha Centauri е почти напълно завършена стратегическа игра на ходове, в която действието се развива 100 години в бъдещето, а от вас се очаква успешно да завладеете фракции се борят за колонизирането на Alpha Centauri. Няма да ги изброяваме със техните специфични особености. Само ще отбележа, че в зависимост от това, с коя раса играете, стратегията ви трябва да бъде строго специфична. Иначе просто до никъде няма да стигнете. Има 6 нива на трудност: Citizen, Specialist, Talent, Librarian, Thinker и Transcendent. Вижте, къде ще впишете вие в тях...



разработчик: SimCity 3000
разпространител: Maxis
излиза: февруари '99

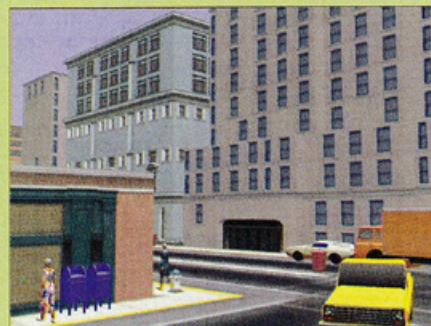
Накратко

Играли ли сте SimCity 2000? Да? Е това е същото, но след известна "перестройка" и съответния технически прогрес.

след около месец, ще е една напълно обновена версия на вече познатата ни игра. За незапознатите с материала - вие сте управник на един средно-статистически несъществуващ град. Ако го устроите и управлявате добре - хората ще живеят в него. Ако ли не - ще се преселят някъде другаде. От вас зависи. Вече има 3

Sim City 3000

Mалко са игрите, като Sim City, които са издържали проверката на времето. Това, което ще видим по рафтовете на магазините,



варианта. Играта може да започне от 1900-та, от 1950-та или от 2000-та година. Според слухове, зародили се около ранна бета-версия на играта - ще има незначителни промени в начина на игра, но според хората от In-house - те ще са незначителни и няма да променят цялостния ѝ облик.

разработчик: Presto Studios
разпространител: Activision
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Още един кандидат за трона на Tomb Rider и съперник на Indiana Jones. В духа на предшествениците си Beneath ще ви предложи главозамайващи приключения, множество капани, загадки за разрешаване, препятствия за преодоляване и среща с една ужасяваща тайна. Стискаме му палци.

на археологическа експедиция в Антарктида, след една дълга разходка, вие заедно с баща си и негов помощник откривате единствено останките от големия ви базов лагер и следи, които водят до дълбока дупка в земята. Нарамвайки пещерняшкото оборудване и цялата си смелост, вие слизате в подземието и започва приключение, за което не сте и сънували.

За да се справите, за да успеете да се преборите с противниците и да разгадаете мистерията ще имате нужда от най-различни предмети, помощта на една красива жена и изключително майсторство. Авторите са се погрижили да

Beneath

Beneath е 3D Action, с елементи на приключение и използва перспектива от трето лице. Действието ще се развива под земята на континента Антарктида. Ето я и историята накратко: По време

ви осигуряват множество характеристики за жанра действия като тичане, катерене, различни скокове, висене, люлеене и замахване с оръжие. Ще се радвате на прекрасно пресъздадените три отделни света с общо 12 ни-



ва, представляващи замързнати пещери, няколко горещи кратери на вулкани и мистериозен подземен град с полагащите му се жители. Очаквайте случайни природни бедствия, като земетресения или срутване на камъни, да ви връхлитат в най-напечените моменти. Ще ви се наложи да управлявате и някои железарии като асансьори, миньорски колички, тунелопробивни машини и др. Доколко играта ще е екшън и доколко приключение на този етап не можем да ви кажем, но се надяваме да съживи жанра. Аман от Tomb Rider-и-и-и-и!!!!!!

разработчик: Pumpkin Studios
разпространител: Eidos
излиза: февруари '99

Накратко

Както казват по телевизията - "Нешо ново, нещо ново, НЕЩО НОВО!" :) Не, че това ще е революция в областта на стратегическите игри, но поне няма да е така скучно, както всички стаднартни от типа "Clone & Conquer"...

биране. И всичко си тече, по до болка-познатия ви начин, до момента в който не ви се наложи да строите бойна единица. Тогава се оказва, че екипа на Pumpkin Studios е направил нещо като редактор за unit-и. Вие сам решавате какви бойни единици ще се произвеждат. Това, разбира се, зависи от текущите открития, които сте направили, подобренията в технологийте, до които сте стигнали и ред

Iтук ще видите, вече станалия нещо като еталон при този тип игри, 3D терен, на който ще се развива екшън. Присъстват и стандартните ресурси за са-



други неща. Не е зле като идея. В зависимост от терена, едни части са за предпочитане пред други. Атмосферните условия също оказват влияние. Имате възможност да избирате от порядъка на 400 различни

компоненти, което малко или много прави избора ви доста богат... А сега ме чуйте - тази игра ще ви накара да почувствувае в пълна степен удовлетворение от усилието да изцедите и последния жалък лев в отчаяния си порив към upgrade-a, защото War zone 2100 е играта на бъдещето.

Requiem

разработчик: 3DO / Cyclone Studios
разпространител: Ubi Soft
излиза: първата четвърт на '99

Накратко

3D Action със завладяваща, фантастична история пресъздадена на фона на невероятни светове и взаимодействия между персонажите. Това е една история за сблъсъка между доброто и злото. Вечната тема! Мощен изкуствен интелект, перфектна графика и нестандартни идеи ще допълнят силните качества на бъдещия хит.

противопоставят, приемайки материална форма. Едно от силните ударения в играта е поставено върху реалистично изглеждащите светове и герои. За визуалния ви комфорт е създадена истинска 3D среда, в която ще можете да си взаимодействвате с останалите персонажи. Не всички от тях са враждебни, една част са приятелски настроени. Това до голяма степен разбира се

Легион от възстанали ангели (the Fallen) се спуска над Creation с цел да превземе управлението. Лоялните ангели (the Chosen), един от които сте и вие, им се

ще зависи от вашето поведение и от това как ги посрещате - с поздрав или куршум. За маниаките на тема стреляба също е помислено - очакват ги пълчища гадове. Авторите обещават реален град потънал в руини с кораби кръжащи над него, множество останки от разрушени сгради и умрели хора, войници щъкащи насам-натам или охранявачи ценни товари. В програмата ще има още космодрум, с изпитащи или кацащи кораби, цивилни, които ще пречкат из краката, военни патрули и пр. екстри. Очаква се, мисиите да внесат нови елементи в жанра. Така например в една от тях ще трябва да включите саморазрушаващо се устройство на космически кораб и после да си прошиете път с бой до спасителната капсула, под натиска на брояча. В друга ще се наложи да се вселите в тялото на вражки офицер и чрез него да ликвидирате важна персона от противниковата страна. Успехът ще зависи силно от различните ангелски способности (Inhabitation - умение да се вселявате в чуждо тяло за известно време; Mind-Reading - четене на мисли; Cloaking; Halo; Flight и т.н.), които притежавате и опита в прилагането им.



Jagged Alliance II

разработчик: Sir-Tech
разпространител: TBA
излиза: средата на '99

Накратко

По ходова стратегия с битки, а-ла X-COM.

под диктатура и набързо решава проблема. По същия начин и Jagged Alliance 2 въпълъща в себе си подхода на грубата сила. Битката в екип и умелото превключване на режима от реално в походово управление, това е истинският облик на играта. Ново е осветяването на разни предмети, когато минеш с мишката през тях, така че те вече не остават незабелязани. Други интересни нововъведения са нощните очила и ПВО установки срещу вражки самолети, използването на самолети за транспорт или джипове, както и обучението на военни единици за защита на новите територии. За разлика от преди сега в мисията денят е на 24 часов режим т.е. има

Типичен екшън от 90-те: Един добре - въоръжен мъжага отива в малка страна, която е

ден и нощ и понякога се налага да се изчака падането на нощта, за да се извърши предвиждането незабелязано от врага. В JA2 участват повече от 100 героя, плюс още 50, които не участват в битките (селяни, търговци). Хитрите геймъри ще могат да използват стените за рикошет на гранатите. Ако някой от войниците привърши с амунициите, то другаря му до него може да му



подхърпи нов пълнител или оръжие, за да продължи със стрелбата, естествено ако имат необходимите търнови точки. Новата версия изобилства от подобни хитринки и това я превръща в една интересна възможност за няколко приятни часа пред PC-то.

Homeworld

разработчик: Relic Entertainment
разпространител: Sierra Studios
излиза: февруари '99

Накратко

Стратегия, използваща, де ще се сетили авторите, трикове в областта на 3D графиката. И още нещо...

не ви ли се е искало някой път да излезете от пилотската кабина и да седнете на неговото място?! Да? Значи това е играта за вас. Ще имате възможност да пратите доста хора - все на различни мисии (хахаха.. да му мислят! :)). Ще ви се налага да сформирате групи от изтребители за

Случвало ли ви се е да се чудите, кой по дяволите измисля толкова тъпки мисии на Wing Commander и

да се справят с даден проблем. Основната забележителност на играта е графиката. Имате пълна свобода да гледате цялата си територия от какъвто ъгъл си пожелаете. Вярно е, че гола графика, добра игра не прави, но това далеч не е всичко в Homeworld. В играта има много повече, за да заслужи мястото си на тези страници. За по-любопитните и любознателните - 3 броя GW.



разработчик: Rage Liverpool
разпространител: Rage
излиза: май '99

Накратко

Нещо средно между симулатор и екшън-състезание, *Midnight GT* е безумие, изпълнено с опасности и високи скорости.

препълване магистрали. Звучи интересно като замисъл. Или поне не толкова скучно, като "Стигнете от А до В!". Не е тайна, че силата на Rage е в изпитаната, до съвършенство, графика (и детайли). Затова не е изненада факта, че всички писти в играта са точни копия на шосетата в Япония. И тук ще присъстват графични прелести, като светковинци, дъжд, капки по стъклото (избийте си го от главата, ако нямаете 3D ускорител) и т.н. Това далеч не е всичко. Предвидени са случаино-минаващи коли, които да се

Midnight GT

Чували ли сте никога за NSX? И аз не бях :) Това са серия нелегални съревнования по японските, на товарени до сблъскат с вас, ако ги шашнете прекалено много, нарецно движение, неравности по пътя, запедени участъци и всички други екстри. Играта в мрежа е неизменна част от пейзажа. За разполагащите само с един компютър е предвидена игра за двама и по половин экран на човек :). Има още много неща за казване, но те са все в сверата на обещанията. Когато на хоризонта се появи нещо повече от screen shot-ове - пак ще си говорим по темата.



разработчик: Kolbitar Development
разпространител: Epic Megagames
излиза: втората четвърт на '99

Накратко

Интегрираща компилация от походова стратегия и RPG. Игра със завладяваща история, изискваща глобална стратегия и управление на макро ниво.

Age of Wonders е походова игра, комбинираща в себе си елементи на стратегия, приключение и ролева игра. Това, заедно с сериозна фабула и сериозен уклон към глобално стратегическо планиране прави всяка кампания или карта уникапна и предизвикателна. Ще можете да избирате от двама предварително зададени персонажи при single-play-я, или да създадете собствен герой, като с натрупване на опит ще можете допълнително да го усъвършенствате. Чрез използването на груба си-

Age of Wonders



ла, измама, магия и др. ще можете да индивидуализирате до голяма степен развоя на кампаниите ви. В зависимост от решението, които взимате и действията, които ще предприемате ще се определят и взаимоотношенията ви с останалите раси - някои ще съюзят с вас, други ще ви обявят война. Ще можете да водите битки по модем, мрежа или Интернет, като картите ще варират от малки - за бързи кръвопролитни битки, до огромни с до две подземни нива.

С 12 раси от които да избирате (Elfs, Dwarves, Undead, Halflings, Azracs, Humans, Goblins, Orcs, High Men, Dark Elves и Froslings), стотици единици, герои, артефакти и магии, Age of Wonders ще предложи доста интересни мигове на любителите на стратегиите.

разработчик: Ratloop
разпространител: Rage
излиза: пролетта на '99

Накратко

Action/ Adventure в стил Tomb Rider, но в Космоса. Главният герой е здрав мъжага, а числеността на извънземните около него е с досадно високи стойности. Ще трябва да съкратите бройката - колкото по-бързо, толкова по-добре.

друженик на гигантския космически кораб Sentient, който подслонява в огромните си трюмове био-среди - всяка от които отразява природата на различен извънземен свят. Нещастие сполетява кораба. Оставате сам. Налага се да се доберете до спасителните капсули, но не сте единствения, на когото подобна мисъл е хрумнала. Във всеки случай това е много по-лесно да се каже отколкото

HAB-12

Hай-после някой се сети да направи игра по разказ на Дъглас Тръмбъл. В HAB-12 вие сте в ролята на MRY35846 (или Miray) - отруден

да се направи. По пътя, ще си спретнете доста повече срещи от типа "очи в дулото на лазер" отколкото би ви се

харесало ако не стояхте пред "безопасният" еcran на монитора... Забележителното (с което производителите се фукат) е 3D средата, лицензирана от 3D Twilight, в която

всяко листо (по дърветата или на земята) се обработва отделно. Според Lucas Pore - водещ програмист на проекта "Играта има за цел да постигне перфектно съотношение между екшън и приключение, както едно време Another World". Ще видим дали това е по силите на хората от Ratloop.



Daikatana

разработчик: ION Storm
разпространител: Eidos
излиза: първата четвърт на '99

Накратко

Пътуване във времето, екзотични места и могъщи врагове, бойни изкуства и свирепи битки. Един легендарен меч ще ви дари с магическата си мощ и сила, за да спасите света. 3D shooter със богата сюжетна линия, сила фабула и подчертан уклон към RPG развитие на героите. Едно нестандартно заглавие, будещо интерес.

завърши делото на своя живот - магически меч, способен да пренесе човек през времето. За да успее, трябвало да пожертвва собствения си живот През 2455г. в тъмните вулканични пещери на планината Фуджияма, екип от археолози търси мистичния артефакт. Накрая той е открит дълбоко заровен в една от пещерите. Така най-после той попада у д-р Тоширо Иbihара, който е финансиран експедицията и помощника му д-р Джарет Бенедикт. Уморен от вечното седене в сянката на великия учен, Бенедикт го убива и с помощта на меча се връща назад във времето, където открадва лекарството против спин от пра-прадядо то на Иbihара. Представяйки го за свое открытие той печели много пари и ги влага в построяването на непревземаема крепост, където Daikatana да е на сигурно място. Вие ще влезете в кожата на Хиро Миамото, най-добрания ученик на Иbihара и експерт по бойни изкуства. Дъщерята на убития учен, Микико, ви моли да вземете меча и да

Daikatana е първото заглавие което ще излезе от фирмата ION Storm с Джон Ромero, бившият гуру на id Software. Историята: В далечното минало един благороден самурай се възкачиbil на планината Фуджияма, за да

върнете историята назад, както си е била Daikatana е чист 3D Action. Ще започнете играта с вашия герой Миамото, пътувайки с Микико и с негъра Джонсън. Ще трябва да изградите силно приятелство с членовете на екипа си, защото заедно ще се борите срещу многото чудовища и различните препятствия, които ви очакват. След като намериите и унищожите злия д-р Бенедикт, ще може да започнете отново играта с някой друг от персонажите - Микико



или Джонсън. Ще пътувате през пространството и времето, а приключението ви ще преминат през четири различни

периода. От древна Гърция до постапокалептичен Сан Франциско 500 години в бъдещето. Ще се биете с повече от 60 вида врагове между които и митологични същества, използвайки около 30 различни оръжия. Най-интересното в Daikatana е възможността да развивате героите си. Те ще притежават 5 показателя, върху които могат да трупат точки и опит, а мечът освен прозаичните си сечеща, режеща, пробождаща и пр. способности ще има и магически. Авторите обещават два пъти повече кадри за секунда анимации отколкото в Quake, възможност за по-големи разделителни способности и герои с повече полигона. Играта ще разполага и с мултиплъър за до 16 человека.

Urban chaos

разработчик: Mucky foot
разпространител: Eidos
излиза: третата четвърт на '99

Накратко

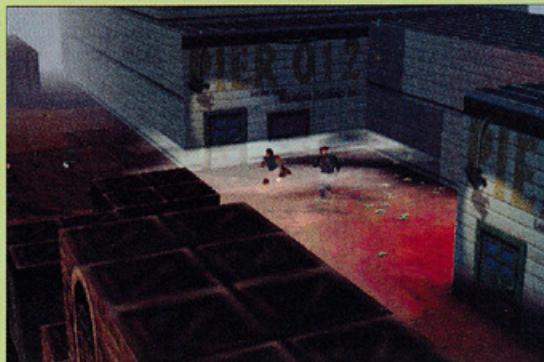
Стремежът да се подхожда с въображение и нови идеи към игрите от съвремието е основополагащо и задължително изискване за раждането на хит. Всичко това го има в Urban Chaos. Мистика, пророчества, екшън, прокрадване, брилянтна графика, въвлечдаща атмосфера.

още няма много информация за този продукт, още повече, че евентуалната дата на излизане е края на 1999 или началото на 2000 година, но в играта може да се открие доста потенциал. Историята се връти около предсказанията на Ноstrадамус. Вие ще трябва да влезете в ролята на един от двамата възможни персонажи и да се опитате да спрете пророчествата. Единият от героите е рамбовски тип, от хората който се изправят срещу опасността лице-в-лице и я елиминират. Другият е по-потаен тип, които по-скоро би се промъкнал зад теб и би ти прерязал гърлото. В разработвания нов 3D engine много се наблюдава на възможността за реалистично представяне на дребните детайли като отраженията в поквите или носените от

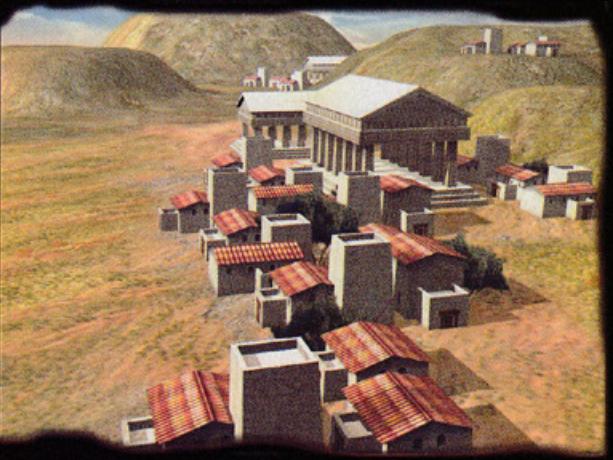
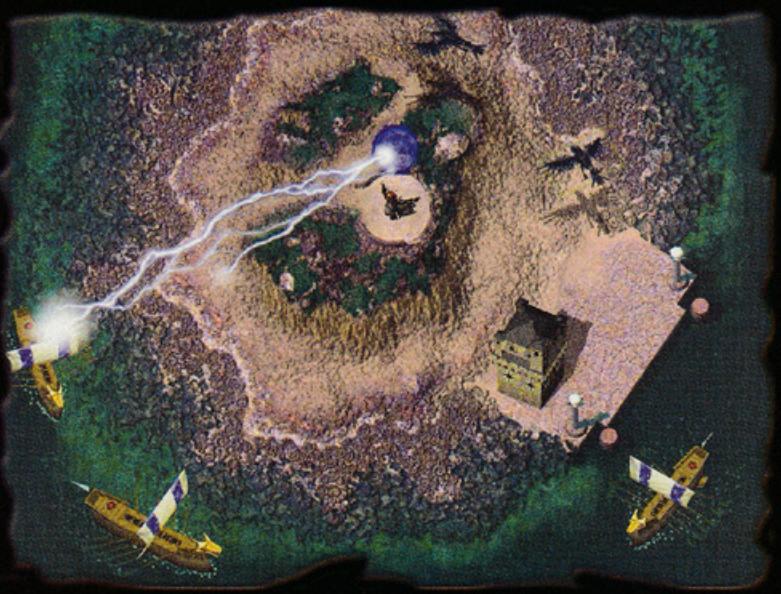
Tова е първата игра на Mucky Foot Productions - фирма, съставена от бивши служители на Bullfrog, работили над Magic Carpet, Theme Park и др. Все

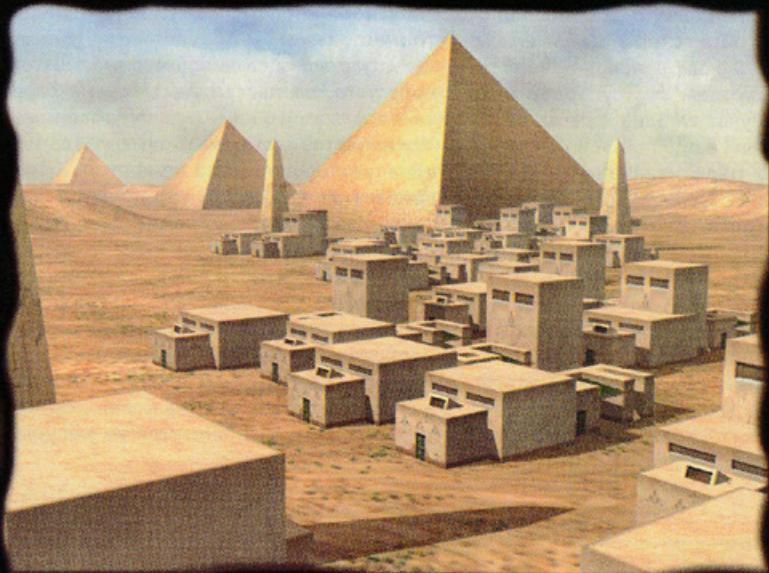
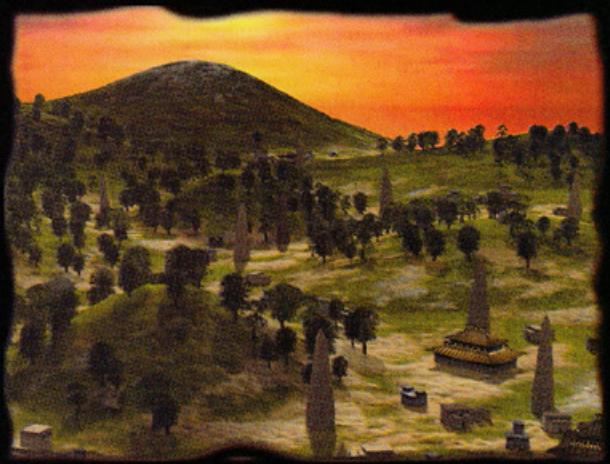
вята на листа. Платформата на играта се разработва с идеята за динамичен свят, в който всяко ваше действие ще оказва влияние върху заобикалящата ви вселена. Така например ако убиете някого, хубаво е да скриете тялото на достатъчно потайно място, за да не се окаже, че след като се върнете след известно време, полицията вече е отцепила района и търси убиеца. Това може да забави дос та развитието на историята.

Идеята на дизайннерите от Mucky Foot е да се даде на играча абсолютна свобода на действие. Чупене на лампи, врати, прозорци - всичко това ще е на разположение на играещия. За тази цел се разработва "интелигентна" камера, която ще може да се разполага под всевъзможни ъгли и да приближава и отдалечава образа когато е необходимо, без да пречи или усложнява играта. Предвижда се играта да върви с чифт стерео очила за постигане на максимално вгълбяване в света на предсказанията.



всичко това ще е на разположение на играещия. За тази цел се разработва "интелигентна" камера, която ще може да се разполага под всевъзможни ъгли и да приближава и отдалечава образа когато е необходимо, без да пречи или усложнява играта. Предвижда се играта да върви с чифт стерео очила за постигане на максимално вгълбяване в света на предсказанията.





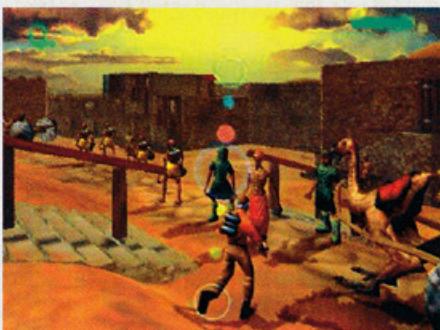
OUTCAST

производител: Infogrames
разпространител: Infogrames
жанр: action / adventure
i-net: www.outcast.com

В една паралелна Вселена вие нямаште да сте си купили Gamers' Workshop :((В друга, аз щях да съм спечелил от Тото 2 и нямаште да се занимавам с писането на статии :))))

В трета нас нямаште да ни има, защото Китай щеше да е завладял света. Може би моето копие ще се подвизава в някаква колиба и ще яде ориз с клечки. В четвърта и Китай нямаште да го има, защото динозаврите са отказали да учат и са станали интелигентни същества със собствена цивилизация.

Варианти много. Досега съществуването на безкраен брой паралелни светове не бе доказано. Опитите започнаха още през 1960-та година с теорията за "Влакното". Тя се опитваше да обясни атомните сили. Поради недостатъчното развитие на техническата мисъл след едно десетилетие безплодни опити, експериментите бяха прекратени. Но всичко се промени с теорията за "Супервлакното". Тя бе открита още през 1984-та година като опит да се намери връзка между теорията за относителността на Айнщайн и квантовата механика. Според теорията, супервлакното е елементарна частица, която стои в основата на материята и енергията. Тя предполага, че освен нашето съществуването още 6 измерения.



Звукове и гледки от Оркана, планета Аделфа

Благодарение на новата "супер-теория" геният Уилям Кауфман успява математически да докаже съществуването на безброй много паралелни вселени. Откритието му предизвиква невероятен фурор в академичните среди. Започва амбициозния проект на учения за изпращане на проба в най-близката паралелна вселена. И какво става, когато човечест-

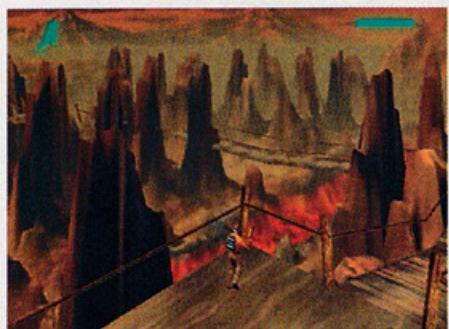
вото си играе с неща, които изобщо не разбира? - Гафове. Пробата бива повредена в паралелната вселена и се създава нещо като дупка в пространството. Тя започва бавно и методично да всмуква материята на заобикалящия ни свят. Ничко на тази Вселена не може да спре разрухата. Но на паралелната това е възможно. Последната надежда на човечеството са четирима человека, които ще бъдат изпратени на най-важната мисия в техния живот. Те трябва да поправят пробата, за да се възстанови пробива в материята. Екипът се състои от професор Кауфман, неговия колега Антъни Ксю, екзобиолога Марион Уолф, и бившия тюлен Кътър Слейд (ваша милост). На добър път в новото ви приключение, от което за пореден път зависи съдбата на цялото човечество.

Но, както обикновено, нещо се обърква и вие се озовавате сами на непозната планета. Учените са изчезнали. Пробата

лекти в Outcast. На тях ще обърна специално внимание.

ГРАФИЧНА СИСТЕМА

Outcast няма да използва триизмерен ускорител. Това звучи почти еретично на фона на кавалкадата игри, които ще разчитат изцяло на 3D картите, за да придобият наистина впечатляващ външен вид. Защото много малко са игрите, които



И без 3D ускорител Outcast направо е зашеметяваща



Животът не е само песни и танци, животът е и БОРБА! не може да бъде открита никъде. Такова е и въведението в един от новите проекти на френската фирма Infogrames. Вероятно тя е позната на българския играч с феноменалната Alone in the Dark. Ако всичко върви, както е обещано от авторите на играта, скоро ще си имаме ново събитие в жанра action-adventure. Но да не избръзвам със суперлативите. Нерядко се случва за една игра да се пише много хубави неща преди и много по-лъши след като бъде издадена. Силно се надявам Outcast да не спадне към последната категория, защото тя има огромен потенциал.

След като прегледах материалите, които бяха публикувани по Интернет за Outcast, на мен ми направиха силно впечатление два елемента в играта, които ще се различават съществено от останалите заглавия в този жанр. Става дума за графичната система и Изкуствения Инте-

зглеждат достатъчно добре без 3D ускорител. А Outcast напълно се отказва от услугите на това техническо нововъведение. Причините не са една и две. Първо от тях е, че играта би станала прекалено еднообразна и стандартна. А както знаем от срещите ни от третия вид с френски компютърни фирми, проблемът как техния продукт ще изглежда графично за тях е приоритет номер едно. За какво да създадат поредния action-adventure, който използва насложени текстури и релефът е малко или повече правоъгълен? По-добре нещо ново, безкрайно по-красиво и оригинални. Не знам, дали Infogrames са направили правилния избор, като гледам, какво са направили другите фирми с помощта на 3D ускорителите. Единствено бъдещето ще покаже.

От Infogrames са използвали voxel технологията, за да създадат терена с детайлите, които им са необходими. Voxel-ите представляват пиксели с още една координата - за дълбочина. Това придава на формите, изградени по тази технология, много голяма реалистичност, както и чувство за обем. Първата игра, която използва voxel-и е Commanche. Поради тази причина можем да очакваме изключително разнообразен терен в Outcast. Съществата в играта ще бъдат изградени от полигони, като благодарение на voxel-ите, които не изискват особено големи ресурси,



Клуб "Млад изследовател" се е сдобил с нов член - Вие



те ще бъдат невероятно детализирани. Motion-capturing ще осигури реализъм при движенията на човекоподобните, а разработената от Infogrames технология за интерполяция на анимациите ще направи плавни преходите между различните анимации при героите.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

За да направят Outcast достатъчно различен от останалите action-adventure-и, които ще наизлязат през 1999-та година, Infogrames е разработила нов AI engine, наречен GAIA (Game Artificial Intelligence with Agents). Във всеки един персонаж от Outcast ще бъдат

имплантирани различни агенти, които въсъщност представлява някакво "поведение" (или по-точно модел на поведение) от реалния свят. Например "Нападни противника" и "Намери нещо за ядене" са два агента. Героите в играта ще имат на разположение много агенти, а освен това ще могат и да осъзнават каква среда се намират в момента. След като направят оценка на ситуацията, те реагират по някакъв начин спрямо нея. Всичко зависи как е конфигуриран характерът им. Представете си един бягащ персонаж, който размахва ръце наляво-надясно и крещи. Ако той бъде срещнат от миролюбив герой, най-вероятно е след малко да имат две крещящи ръцеразмахващи, бягащи фигури. Ако войнствено настроен персонаж срещне паникьосания, той ще отиде да разбере, каква е работата. Това ще го накарат да направи агресивните агенти. Естествено, освен с вас, съществата в Outcast ще си комуницират помежду си и ще си взаимодействват. Към агентите от Infogrames са прибавили и памет! Персонажите ще могат да си спомнят на кое точно място са изпитали уплаха или удоволствие и това ще повлияе на желанието им да ходят някъ-

де или не. Ако пък видят, че вие сте причинителят на техните нещастия, ще ви намразят. За съжаление, те няма да са много злопаметни и след време ще забравят вашите постъпки. Но колкото поголяма злина направите, толкова по-дълго ще бъдете в Черните Списъци. За да замаскирате положението, ще можете да им се извинявате и да се държите мирно с тях. Понякога ще ви помогне.

ОСТАНАЛОТО

Като се има предвид нивото на Изкуствения Интелект, предполагам се досещате,



Експлозии ще ви съпътстват навсякъде - изглеждат добре



че Outcast ще бъде нелинеарна. Вашите постъпки ще затрудняват или улесняват по-нататъшния ви път в играта. Например съществата в Outcast ще имат нужда и от вода, храна и сън. Гладът на противниците ви, често ще можете да използвате, за да се доберете по нетрадиционен начин до това, което искате. Освен това тези им потребности ги правят много зависими от доставките им със супервии. Прекъснете ги и ще се изправяте срещу по-малко чудовища по вашия път. Самото действие в Outcast ще се развива около главния град на планетата Аделфа (сестра - гр.) - Ориана. Около него ще се намират 5 от 6-те области, които ще посетите. С напредването на играта, вие ще разберете, че Аделфа очаква Спасителя, който ще ги освободи от илота на Владетеля. Дали това сте вие, никой не знае със сигурност. С течение на времето, докато обикаляте из 6-те района на планетата, вие ще научите отговорите на въпросите си. Между тях ще пътуват с помощта на специални портали. Някои от тях могат да бъдат видяни с невъзоръжено око, други са прикрити, а трети са силно охранявани. Последните ще бъдат от най-голям интерес за вас, тъй като ще ви заведат към призивно па-

зените тайни на Владетеля. Естествено, за да може да проникнете там, ще са ви необходими добри оръжия. А в началото ще разполагате само едно пушкало, което има безкрайно много амуниции. Мисля, че е нужно да ви споменавам, че то ще бъде единствено крайна мярка при битките ви с лошите. Останалият инвентар ще трябва да си го спечелите, купите или откраднете. Изборът е оставен на вас. Юнак без рана не може, така че не очаквайте да се разминавате от битките и без дракотина. Единствените, които ще могат да ви излекуват, са свещениците, така че е добре да знаете, къде можете да намерите най-близкото място за богослужение. От определено ниво натам, вие ще сте в състояние да се научите, как сами да се лекувате, но дотогава ще си останете свещеник-о-зависими.

Развитието на героя ви също е направено по един интересен начин. Outcast е заело някои елементи от типичните ролеви игри. Въпреки това стандартни нива на героя ви никъде няма да намерите. По-



Срещи от трети вид с местната фауна



скоро става дума за някакъв индекс на физическо състояние. Като общувате със съществата, вие ще бъдете оценяван от тях - доколкото можете да свършите дадена работа. Ако все още не сте достатъчно сърчен/опитен, просто никой няма да ви предложи заданието. Това накратко е информацията, която успях да намеря за Outcast - едно заглавие, което би могло да се пребори със силната конкуренция, която се очертава в неговия сектор. Остава още доста време до издаването й, така че част от написаното може да не се покрие с действителността. В друга паралелна Вселена, играта може да бъде 1:1 с това, което току-що казах. Едни Infogrames знаят.

Groove

ALIENS VERSUS PREDATOR



производител: FOX Interactive
разпространител: FOX Interactive
жанр: 3d shooter
дата на излизане:
[homepage: www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

1995 година. Излиза първата версия на Aliens vs. Predator. Не на PC, а на Jaguar - платформата, останала последен представител на Atari, която вече не е между живите (лека ѝ пръст). По всеобщо мнение Aliens vs. Predator бе единствената хубава игра за Jaguar, но това е тема на друга статия.

Сега вече сме 1999 година и през месец март ни очаква среща от третия вид с две от най-известните чудовища в света на кино-индустрията. Митичният Хищник срещу Пришълеците в съмртоносна схватка пред вашия монитор - това звучи като мечтата на много почитатели на хорор-жанра.

Стига да бъде реализирана по необходимия начин. Защото не са един и два примерите за игри, използвали мотиви от известен филм и бюджетът им е стигал предимно, за да купят лиценза, а за разработката не е оставало почти нищо. Резултатите са всичко друго, но не и приятни. И за фирмата, и за феновете. В нашия случай този проблем не съществува, защото собственикът на лицензите - Fox Interactive - стои и зад играта. Разработката е поверена на британска фирма Rebellion. За трите години тя е успяла да създаде свой собствен 3D engine. Така че всичко в предстоящото заглавие ще бъде собствено производство. Дали това е било правилен ход или не, предстои да се разбере. Докато играх демо-версия на играта от страната на Хищника, забелязах доста проблеми с engine-а, който има по-бедни възможности от тези на Unreal и Quake II. Положителна черта на "engine домашна направа" е, че самият облик на играта е различен. Той не прилича на многобройните клонове, които използват една от тези две платформи и поради тази причина имате повече или по-малко сходен с този на оригиналата графичен облик. Фирми ка-

то Valve, които да правят големи проблеми по вече закупен engine, са рядкост. Разликата от останалите позволява на Aliens vs. Predator да създаде нова, непозната атмосфера за играча.

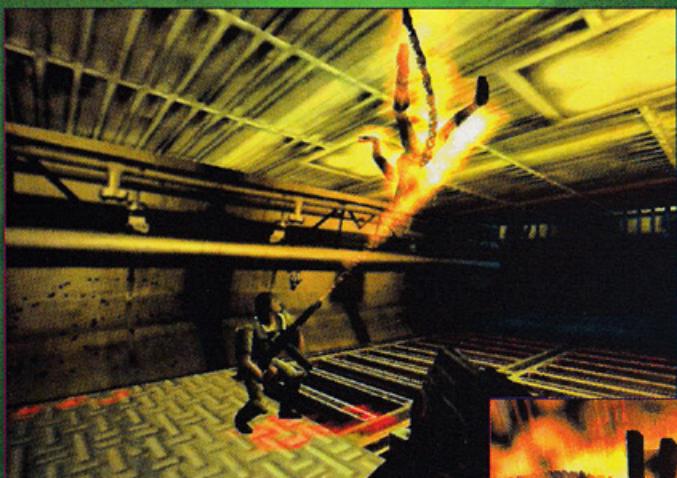
Но стига съм разсъждавал по подобни теми. Сигурно някои от вас вече се чудят, как производители на игри са успели да съберат под един покрив същества като Хищника и Пришълеца. Въщност тези, които си спомнят добре филма за Хищника, ще се сетят за една задочна среща между двете чудовища. В кораба на Хищника. Пришълецът беше под формата на трофей. Сега, обаче, Пришълецът е тук и смята да поговори с Хищника за ОНЗИ момент.

Историята е горе-долу следната. На неизвестна планета е построен огромен изследователски комплекс. В него земляните си експериментират с гените на извънземните, за да успеят да открият по-съвършени оръжия. И успяват да си сътворят един своеобразен Франкенщайн - чудовище, наречено Хепоморф. То е доста опасно и с достатъчно опак характер, та веднага да реши, че мястото му не е в клетката, а навън сред природата. А тъй като Хепоморф е невероятно съмртоносна гадина, задачата да се спре е доволно сложна.

Това е и ситуацията, в която вие трябва да направите своя избор. С кого ще играете? Пришълецът, Хищникът или Баретата (забравих ли да ви кажа, че има и трети персонаж!). Всеки един от тях си има различна цел. Задачата на баретата е да взриви цялата планета, за да не даде на Хепоморф възможността да се разсели на други планети. Много благородно! Пришълецът

не е от ордена на Францисканците. Неговата цел ще бъде да избие колкото се може повече врагове и да напусне това покълнато от бога на неговата раса място. За задачата на Хищника има няколко разпространени версии. Според едни, той е бил заловен от хората и неговият космически кораб е разгло-





бен. За да може да излети и да се върне към обичайните си занимания (чай в четири часа, сапунено сериалче и бридж с колегите петък вечер) той трябва да намери всички части от возилото си. Според втора теория, задачата му е да спаси свой събрат по раса, заловен от хората.

Предполагам, че вече никой не се съмнява, че трите героя имат съвсем различен стил на игра. От вашия избор ще зависи, каква ще бъде тактиката ви по време на битка. Но това вече сте го чули многократно, затова по-добре да ви спомена две-три думи за всяко едно същество:

Баретата е най-стандартният персонаж. Ще прилича в максимално степен на колегите си от останалите 3D екипажи. На негово разположение ще бъде най-сериозната артилерия в играта. За да се отърве от алиеновидната папач, пехотинецът ще си служи с такива оръжия като базуки и ракетомети. Чо-

векът ще разполага с пушка с интелигентно насочване, която ще се центрира върху първия забелязан враг. Останалите оръжия като гранатохвъргачка и картечница също няма да са безполезни по време на ловенето на пощъркелите извънземни. Тъй като из 50-те нива на играта



ще бъде доста тъмно и зловещо, устройството за усилване на виждането е добре дошло.

Хищникът е по-голяма атракция. Естествено, той си има възможност да става невидим, а на рамото си все още има прочутото му плазмено оръжие с лазерно насочване.

Лазерът ще ви помага да бъдете по-точни и с дисковете за хвърляне, пушката и пистолета, които ще имате на разположение. Като оръжие за близък бой разполагате с естествени шилове, които са особено ефективни срещу пришълците. Специалните способности на Хищника не свършват дотук. Той е в състояние да вижда в три различни режима - нормален, за откриване на хора и за намиране на пришълци. Всеки един от тях си има своите предимства и недостатъци. Хищникът ще може да се лекува, както и да се самовзриви.

Всичко това му коства специални точки (нешо като мана). Като използвате аптечката (ако може да се нарекат така двата кристала, които забивате в себе си), плазменото оръжие и невидимостта, тя се изхабява. Така че няма да имате непрекъснато възможност да разигравате вашите преследвачи. Интересното при Хищника е, че при него всяко оръжие си има своето подобие на снайпер. Просто можете да "увеличавате" картината (примерно с помощта на scroll бутона на мишката ви, още една причина да си купите подобна джаджа).

Пришълецът е с най-бедни огневи възможности. Съвсем естествено е той да не може да взима каквото и да е било оръжия. Неговите предимства са в бързината му. Ако трябва да се саморазправи с врага, Пришълецът разчита на своята киселинна плонка, на нокти, зъби и опашка. С течение на

времето той става все по-мощен и по-мощен. Неговата скорост се увеличава, така че в single-player игра Пришълецът накрая се превръща в най-якият персонаж. Допълнителни възможности - катерене по стени и висене като прилеп от таваните. Падането от огромни височини не носи негативни последствия (като изкълченото кутре или смърт, например). Неприятно за враговете, но факт. Освен това, когато един Пришълец бива убит, неговото тяло остава заплаха за вразите - от трупа струи киселина, която може да довърши някоя друга Барета или Хищник освирек.

танили на символично количество живот. Тук е време да кажа още няколко думи за engine-а на Rebellion. Според тях той е много, много добър. Неговите основни предимства според производители са: деформация на текстурите на подовете, стените и дори самите играчи; използвани са частици (в 3D дизайна известни като particles), за да се пресъздадат елементи като дим, огън, кръв; реалистичност - следи от вода, кръв и подобни подробности; възможност да се разчленяват различните същества и те да продължават да се движат по белия свят, но да речем с една ръка по-малко; детализирани нива, създадени от полигони; динамично осветяване - можете да разрушавате източници на светлина, а самите ефекти са направени невероятно. След това поиграх демото и ето моите наблюдения. (нямам претенции, че съм безкрайно изчерпателен като Rebellion, но мисля, че моето мнение е малко по-обективно). И така - Aliens vs. Predator не изглежда толкова добре, колкото се опитват да ни вътълпят. Някои елементи не са изпипани достатъчно. Например при смъртта си Пришълецът наистина може да ви засегне, но някак си много нескопосано изглежда фонтанчето от киселина, което шурти от тялото. Светлините примигват (повечето са червени) и по-скоро ме подразниха, отколкото възхитиха. Наистина, могат да се разрушат. Engine-ът им има немалко бъгове. Високодетализирани нива не видях.

Може би отчасти, защото Aliens vs. Predator е една от най-тъмните в жанра и почти нищо не може да се види с невъръжено око :)

Възможно е някои от тези недостатъци да се преодолеят докато играта излезе по щандовете- все още не се знае. Едно обаче не можа да отрека в *Aliens vs. Predator*. Атмосферата на играта е направена майсторски. Това стана втората игра, която ме накара да потръпна от ужас, когато чух Пришъпен, надаваш бойния си вик.

шлем, надаващ сърдити си вики.
Това, на което най-много се надявам от Aliens vs. Predator, е неговият *multiplayer*. От всичко казано дотук става ясно, че той ще бъде нещо забележително. Традицията от Blood II продължава и вече различните герои са не само skin-ове, а означават промяна в стила на игра. Ще видим само, дали отделните същества ще бъдат достатъчно балансиранi. Защото винаги ми се искало да се вмъкна в ролята на Пришълеца и да сбарам Хищника Freeman за врата. Надявам се скоро и тази моя мечта да се сбъдне. А дотогава ще се изтезаваме на други 3D екшъни :)

Groove

Age of Kings

Age of Kings е първото заглавие от новата ни рубрика - More Info. Тя има за цел да ви запознае с новите елементи относно игрите, за които вече сме писали. Смятам, че няма по-подходящо начало от такава игра като Age of Kings - тя наистина е много обещаваща. Но стига толкова общи приказки, да преминаваме към Age of Kings, защото ако всичко, което успях да прочета за нея, е вярно, скоро короната на стратегията в реално време ще има нов собственик. Какви ще бъдат нововъведенията в Age of Kings?

Графика

Първото нещо, което ми направи огромно впечатление още при първия ми сблъсък с играта, бе нейната графика. Тя е направо уникална. Това си личи и от картинките от, които успяхме да изровим по Интернет. Появявайте ми, наистина много графичен материал е преминал през ръцете ми, но такава изпипана до последния детайл картина на стратегия в реално време не бях виждал. Ландшафтът е направен с хиляди подробности. След като видях, как са пипнати океаните и реките



в Age of Kings, тези елементи в другите игри ми изглеждат направо дървени. Изваяните делфини, китове и риби, които плуват в тях, също ще допринесат за графичното съвършенство на Age Of Kings. С него може да се сравнява единствено 7 Kingdoms 2, който също се очертава много интересно заглавие.

Прекрасно детализираният терен не е единственото нещо, което ще ви направи впечатление. Сигурно сте забелязали от screenshot-овете, че втората част на играта ще има нови, много по-големи сгради. Стремежът към реализъм в Ensemble Studios и при този елемент е достоен за възхищение. Новите сгради са в "пъти" по-огромни от военните части. Оставям на вас да прецените доколко успешни са те. При всичко казано досега по отношение на графиката, навсякърно никой не си и помисля, че единиците ще си останат на нивото от Age Of Empires. Успях да се докопам до няколко анимации от бъдещата игра, които показват движението на военните части. Пуснах ги по няколко пъти, за да се насладя на реалистичните движения. Естествено, използван е motion capturing, а като си

говорим за детайли - дори пелерината на мечоносците се дипли, докато се разхождат. Невероятно!

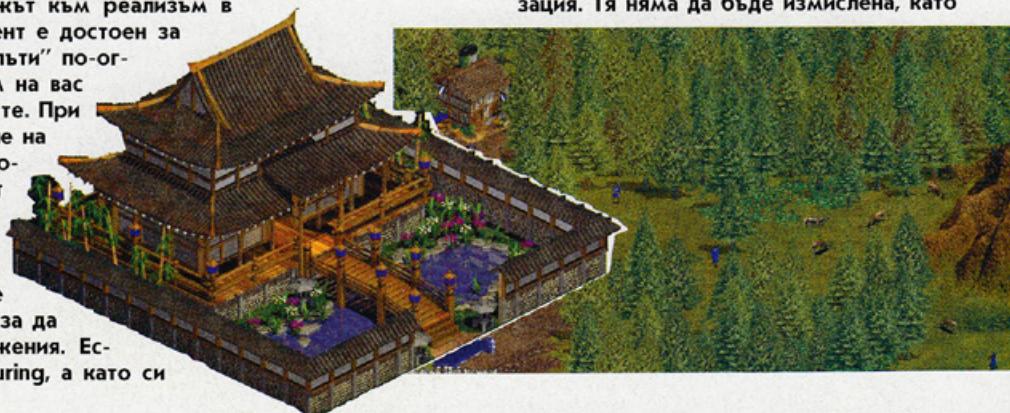
Епохи и Раси

производител: Ensemble Studios
разпространител: Microsoft
жанр: real time strategy
дата на излизане: пролет / лято 1999
homepage: www.ageofkings.com

Действието в Age Of Empires 2 ще се развива в четири епохи - Dark Age, Feudal Age, Castle Age и Imperial Age. В първата част на играта те бяха само три: Tool Age, Bronze Age и Iron Age. Единствено маниаките на Age of Empires какво може да означава добавяне на още една епоха - много по-голямо разнообразие. От Ensemble Studios ще трябва доста да си поиграт, за да успят да балансираят всички раси и да ги направят достатъчно равнопоставени.

Като стана дума за раси - те ще бъдат цели 13 (явно от Ensemble Studios не са фаталисти) - Англичани, Франки, Византийци, Келти, Китайци, Готи, Японци, Монголци, Персийци, Сарацини, Германци, Турци и Викинги. Както сами виждате - стан, взета от всички континенти. В Age of Empires отликите между расите не бяха чак толкова големи. Те си имаха специфични предимства (бонуси), различни технологични дървета (тоест няма всички ъпгрейди) и не разполагаха с всички бойни единици в играта. От Ensemble Studios са се опитали да раздвижват положението. Например, предвидени са така наречените чергарски племена. Това ще бъдат Викингите, Монголците и Келтите. Тъй като те саnomadi и носят покъщнината си на колички, тези три раси няма да могат да строят свое Чудо на Света (сигурно защото транспортирането му ще е малко по-трудно реализирамо :), но за сметка на това ще имат възможност да си местят базата където поискат. Това съвсем не е всичко. Крайно неефективни при събирането на ресурси, тяхната основна задача ще бъде да успят да ограбят съседите си и да плякоскат градовете им. Ако вие като Келти (или някоя друга чергарска раса), когато нахлуете в някой град, ще можете да отвлечете селяните му (които стават автоматични ваши при положение, че достигнете Town Center-а) и да задигнете ресурси от пазара на противника. Естествено, могат да ви контраатакуват и да си върнат, каквото сте успели да откраднете, но това са си рисковете на професията. По всичко личи, че купонът при тези раси ще бъде голям.

Другата голяма новост в Age of Kings ще бъде наличието на военна част, която да е уникална за всяка една цивилизация. Тя няма да бъде измислена, като





дракон или космонавт например, а исторически достоверна единица. Например японците ще имате на разположение самурай. Той ще е въоръжен с лък и меч. Когато му се наложи да се бие, той първо ще се опита да отстрани противника от разстояние. Ако не му се отвори парашутът, ще изведи хладното оръжие. За останалите раси не успях да намеря информация (подозирам, че ще се срещнем и с берсеркери), но мисля, че вече картилната ви става ясна. Уникалните военни части ще се различава от супер-единиците (например Cataphract). Не е задължително самураят да се появи чак в Imperial Age и да бъде най-силното ви оръжие.

Военни Части и Сгради

Така или иначе вече започнахме темата за военни части, да продължим докрай. Поради смяната на епохите, всички те ще бъдат изцяло нови. Ще бъдат разделени главно на четири групи - пешаци, стрелци, кавалерия и обсадни машини. Очаквайте да се срещнете с най-обикновени единици като мечоносци, копиехвъргачи (е, не като Ян Железни) и др. За разлика от първата част, обсадните машини няма да могат да се движат наляво-надясно (но и няма да са изцяло стационарни). Причината за това е следната - катапултите и балистите в AOE бяха прекалено силни. Врагът ви не можеше да направи много, ако срещу него се изправеха 10-ина катапулти подкрепени от 5-6 балисти. Неравновесието е отстранено във втората част. Обсадните машини ще бъдат използвани доста по-скромно. Сред тях ще видите - скорпион-балисти, ръчни оръдия, оръдия за бомбардирание и други.

Корабите ще продължат да ни радват и в Age Of Empires 2. При тях разнообразието ще бъде много по-голямо. Ще има модели, на които може да се прикрепи оръдие или някое друго оръжие. Не по-малко интригуващо звучат и абордажните кораби, с чиято помощ ще превземате чуждите кораби и ще ги присъединявате към вашата флотилия.

За какво ще са ни обсадните оръжия? Ами за да превземем крепостта на врага. Там по всяка вероятност ще се произвежда и специалната единица на всяка раса. Крепостта ще се пази от гарнизонна войска, а по кулите ѝ е предвидено да патрулират войници. Единственият недостатък засега е липсата на стрелци по стените. Ако решите да проучите какви са позициите на врага ви, ще имате възможност да наемате шпиони. Ако пък искате да отвлечете вни-

манието на защитниците - наемете си хора да се опитат да пребият от второ място крепостната стена. Отбранявящите се пък ще могат по-бързо да се възстановяват от раните си в специални сгради - храмове. Нещо, което досега не е правено досега в една стратегия в реално време.

Разбира се, в сградите вече ще можете да задавате тренирането на няколко единици една след друга. Предвидена е и възможността вие да определите място на събиране и оттегляне на военните ви части (последното е доста добра идея). Ръшовете като че ли няма да съществуват в Age Of Kings, тъй като дори и в първата си постройка ще можете да произведете някакви военни единици и да избегнете ранното нападение. Предвидени са сгради като университет, пазар и т.н. Так ще строите къщи за народонаселението, като този път на всеки 50 души ще ви се наложи да строите и нов town center. Фермите ще играят по-голяма роля в играта. В първата част те се използваха като последна възможност за снабдяване на храна, защото бяха най-бавният начин да си набавите с този ресурс, а и имаха ограничен капацитет (непрекъснато тръбаше да се строят наново). В AOK, ако има с какво да ги поддържате, те ще бъдат вечни. Освен това ще се простират на по-голямо разстояние, а вашите единици ще могат да минават през тях. Ще приключи този доста подробен параграф със селяните. Те продължават да бъдат вашата основна работна сила - гръбнакът на икономиката. При тях също ще има нововъведения. Ка-

то за начало ще можете многократно да подобрявате характеристиките им. Например при изобретяването на стана, ще обзаведете работната сила с някакви елементарни предпазни ризници. Освен това ще можете да ги сложите да се трудят в работилници и да ви произвеждат стоки. Голямата изненада се очаква да бъдат работничките. Да, явно



AOK няма да бъде изцяло доминирана от мъжкото съсловие. Женската половина ще се опита да наложи своята воля при воденето на домакинската работа - цепене на дърва, добиване на руда, надливания и други подобни. А и ще повишава бойният дух на войниците ;P

Изкуствен интелект

И той е подобрен до голяма степен. Намирането на най-краткото разстояние между две точки няма да представлява проблем за вашите войници. Те (за разлика от вас) от самото начало ще знаят цялата карта, така че няма да блокират някъде, ако им укажете да отидат в неизследвана област. Компютърът също е поумнял в значителна степен. Поведението му няма бъде предварително зададено, а се определя според обстановката. Ако решите например да правите "Чудо на Света", не бива да се изненадвате, ако вашите съюзници се съюзят с враговете ви и ви нападнат заедно.



Просто процесът по определяне на приоритетите на компютърния играч е станал много по-сложен. Частите ви ще имат подобрен изкуствен интелект. Те ще се групират автоматично в стандартни формации. Освен това стрелците сами ще заемат позиции зад пешаците, а обсадните оръжия няма да стрелят точно в най-голямата меле, където по никакво нещастно стечението на обстоятелствата около 90% от хората са ваши войни. Вие ще имате възможност също да ги поставяте в определени формации, които ще имат и голямо значение при битката. В зависимост от това, къде се намира дадена единица в някаква военна постройка, тя ще търпи повече или по-малко щети при нападение. Военните ви части ще изпълняват и по-съвестно поставените им задачи. Например когато правят огледи, ще ви съобщят, когато намерят врагове, а не просто мълчаливо да ги подминават. Ако ги нарарате да проследят някой, те ще се стремят да останат извън полезните му. Поведението на частите ви ще бъде стандартизирано до три модела: пасивно, защитно и агресивно. То може да бъде определено както индивидуално, така и за цяла група и ще влияят на начина, по който единицата ви ще се държи по време на битка.

Технологии и интерфейс

Технологичното дърво в АОК е разширено и ще включва над 100 изобретения. При такава внушителна цифра е много съмнително, че в една игра ще има възможност да се открият всички технологии. От всичко казано досега излиза, че АОК ще бъде много комплексна стратегия. За да могат да бъдат управлявани ефективно вашата империя, ще ви е необходим опростен и интуитивен интерфейс. Разработчиците обещават да направят всичко възможно, да улеснят максимално играта. Голямото нововъведение ще бъде мини-карта. Тя ще поддържа три режима – военен, ресурсен и търговски. Мини карта ще показва различни неща във всеки един от тях, които да ви помогнат да се ориентирате правилно по терена. Например ако сте избрали ресурсен режим, ще виждате ресурсите, които сте открили, а неработещите селини ще бъдат указаны като светещи точки.

Видове Ресурси и Икономика

Ето че вече стигнахме и до ресурсите в АОК. Тук са настъпили големи промени. Като начало, прибавени са два ресурса: руда и стоки. Рудата е засела мястото на златото, което е станало официалната валута в АОК. Тя ще ви бъде жизнено необходима, ако възнамерявате да се представите добре в една разгорещена битка на АОК. В играта по- мощните единици просто ще се нуждаят от руда, за да имат с какво да се бият.



Другото интересно нещо относно ресурсите е тяхната възстановимост. Ако не изсечете дадена коричка до крак (дърво де), скоро отново ще пораснат дървата. Пасажите с риба ще имат същото свойство. Златото няма да се въргаля безразборно по земята, както бе това в АOE. Ако ви се наложи да купувате нещо, ще трябва да намерите начини да го печелите. Процесът по опаричване може да стане по много (и все оригинални) начини. Първият е чрез война. Изгорете сградите на противника и в останките ще намерите достатъчно полезни материали. Хитро, нали? Вторият е търговията. Тя бива два вида – вътрешна и стокова. При вътрешната търговия вие разменяте на пазара злато срещу ресурси (или обратното). Там ще важат икономическите принципи на търговия и предлагане – колкото повече купувате дадена стока, толкова по-висока ще бъде цената ѝ. Предмет на размяна ще бъдат стоките. Те се произвеждат в специални работилници, където отнемат по една единица от всички ресурси (без злато). Тяхното съществуване е неосезаемо (т.е. няма да виждате някъде напълнени складове). Когато установите търговски отношения с някого, вашияте докове/пазари ще се напълнят с хора, вършещи бизнес. От това ще печелите пари. Доходите от куфарна търговия са

право пропорционални от риска. Пътят на вашите търговци изобщо няма да са недосегаеми. Те са заплашени от стада вълци и престъпници. Ще трябва да ги пазите с конвой от войници. Уязвимостта на търговците може да използвате срещу врага си – ще имате възможност да тормозите икономически враговете си, като им пускате наемници по търговските пътища. Ще съществуват и така наречени маршрути, които трябва първо да бъдат открити. Те водят

извън картата – просто вашите кораби/керви изчезват от полезните ви и след известно време се връщат натоварени с пари.

Ролята на икономиката в АОК ще бъде много по-голяма. Вие дори ще можете да победите, ако успеете да натрупате определено богатство. Това ще е един от няколкото начина да достигнете до краен успех. Наред с военния триумф, на ваше разположение са вариантите да построите Чудо на Света и да го защитите от нападение. Горе-долу това е една голяма част от нещата, които искам да ви кажа за АОК. По принцип мога да напиша още толкова страници за новите елементи в АОК, но за съжаление мястото ми е ограничено. Надявам се, че след като сте прочели допълнителната информация относно играта и вие да се присъедините към хилядите заклети АOE фенове, които чакат с нетърпение втората част.

Groove

SHADOW MAN

производител: Iguana

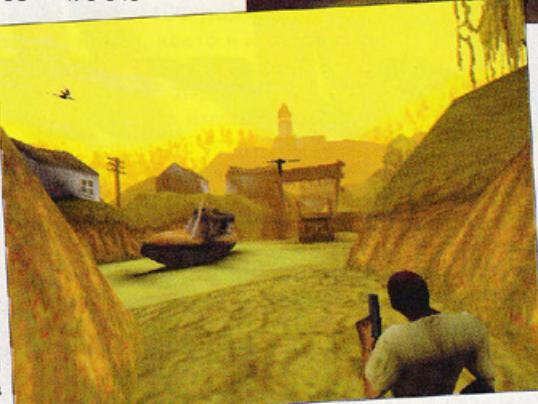
разпространител: Acclaim

жанр: 3rd person

homepage: www.acclaim.com

Mike LeRoi води интересен начин на живот. Бивш професор по Английска литература, той се подвизава като наемен убиец в мрачния подземен свят на Ню Орлеанс. Макар и смяната в интересите да е доста необичайна, по-особено в случая е, че този наглед нормален човек от плът и кръв, може да преминава в The Deadside - страната на мъртвите - където той се превръща в безсмъртен войн, известен като Shadowman. Роб на вуду-жрица (и неин любовник), Mike и неговото алтер-его са последната надежда на човечеството за спасение от предстоящия апокалипсис - денят, в които мъртвите ще се надигнат от гробовете си. А, щях да забравя неговият по-

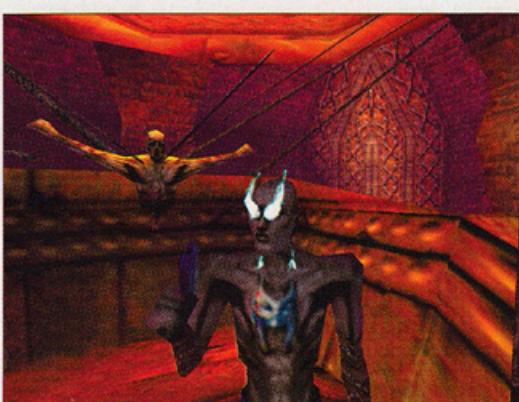
Да наречем сценария на тази игра сложен и заплетен е същото като да кажем, че Титаник е късометражно ниско бю -



джетно филмче. Всичко започва с един сън: пророческо видение за настъпването на Армагедона, получено от Мама

себе си силата на поколения Shadowman-и (очевидно длъжността съществува от древни времена). Вие, в ролята на Mike, сте най-добрата, последна и единствена надежда на човечеството. Целта в играта е да спрете група

серийни убийци, целящи настъпването на Апокалипсиса. За целта ще трябва да обиколите различни места в търсене на информация. В крайна сметка трябва да намерите The Asylum - място в Deadside, където се събират убийците - и да предотвратите отварянето на вратата между света на живите и



мощник - дребно джудже, което от време на време се превръща в змия с човешка глава - ей така, по детски.

А вие си мислехте, че живота е странен?!?!?!

Nettie - вудумагьосница-та, създала нашият антигерой чрез насилиствено присаждане в гърдите му на Маската на Сенките. Този могъщ артефакт е събрали в



мъртвите, зад която дебнат силите на мрака. Връзката ви

между двета свята ще е едно плющено мече, пода-рък от мъртвия ви брат (ако това не е оригинално, те па на).

За да се справи с тежката задача пред себе си, Mike ще разполага с доста богат репертоар от разнообразни движения, скокове, удари, ритници и превъртания. Дори ще има възможността да ходи на пръсти, което ще е доста полезно в някои моменти, когато ще трябва да се промъквате безшумно покрай някои противници. Но най-важното нещо в играта е способността да действате с двете си ръце едновременно, което отваря огромни възможности в gameplay-я. Така например ще може да отключвате врати, докато стреляте по противниците си! За късмет на г-н LeRoi ръцете и краката няма да са единственото му средство за борба. В негова помощ идва доста богат арсенал от оръжия - от по-конвенционалните но-жове, пистолети и пушки до по-необикновените магически умения и артефакти, които са приложими само в света на мъртвите.

Ex, света на мъртвите, това райско местенце. Това е мястото, където за пръв път ще влезете в ролята на Shadow Man и ще можете да се възползвате от Маската на Сенките, за да канализирате некромансерските си сили. Доста труд се влага в създаването на свят където царува лудостта и ужаса, каквото въщност представлява The Deadside. Мрачни постройки в стил "индъстриал" ще се помещават в извратен, почти органичен свят. Тук нещата са в истинската си форма - жестоки престъпници са представени като странни чудовища без очи, а убийците, които преследвате са лигави демоноподобни създа-

ния с щракащи челюсти, целите окичени с пипала. Оттук започват и различията между gameplay-я на тази игра и праволинейността на Tomb Raider и компания.

В Shadow Man няма нива, във вида в които сме свикнали. Чрез откриването на разнообразни виду артефакти и оръжия, различни места и разнообразни пътища ще се откриват пред героя ви. Решаването на загадки, наред с развитието на историята, ще изисква връщането ви към места, на които сте били и преди това. Някой елементи на сценария ще имат константно разположение в

пространството (леле боже!), като Mama Nettie например, която винаги можете да намерите в блата край Луизиана, но тяхното значение ще се променя с нарастването на мощта и уменията на Shadow Man.

За постигане на задължителния вече в игрите реализъм, момчетата от Iguana Studios са използвали собствена система за Motion Capturing. Това, което е по-интересно обаче е прилагането на специално разработената Softskin технология. Тя позволява кожата на персонажите да се деформира по реалистичен начин при движение. Така

например ще можем да видим как ризата на Mike се свива и сбръчка по-доста естествен начин, докато той приляка, за да избегне противниковите курсуми. Дори движението на мускулите му под дрехите ще се забелязва. Shadowman е ново екшън-приключение, позволяващо ви да видите света през очите на Mike LeRoi или на неговият необикновен близнак. "Ще клонираме Кака Лара в света на живите мъртви, а?" ще си помислят някои. И донякъде ще са прави! Но ако това, което момчетата от Acclaim са замислили, се реализира по начина, по който те ни

обещават, крайният резултат ще накара г-за Крофт да изглежда като недорасляк. Още повече, че самата фирма, разработваща проекта, е доста навътре в окултния свят - през 1998 Acclaim "възкръсна" от пошлостта и творческото слабоумие, в което бе изпаднала само допреди година. Forsaken бе само началото на пътя към "света на живите" в игралния бизнес, а Shadowman ще е може би най-важната крачка на фирмата към The Lifeside.

Whispe

DRAKAN

производител: Surreal

разпространител: Psygnosys

жанр: 3rd person

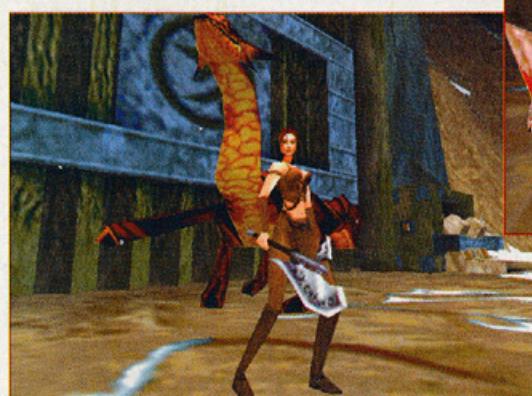
homepage: www.psygnosys.com/drakan

Всички обичаме драконите. Добре де, почти всички - изключвам онези девици, които доста често биват отвлечани от крилатите създания, но те сами са си виновни (ако не бяха девици, нямаше да ги отвлечат). Съобразявайки се с интересите на преобладаващата част от населението (без девиците, естествено), момчетата от Psygnosis са решили да отговорят на хорската любов по единственият възможен (според тях) начин - като направят увлекателна и интересна игра, в която някой хвъркат гущер да заема централно място. Крайният резултат ще бъде Drakan: The Order of Flame.

Действието в Drakan се развива във фентъзи свят, покoren от злото (ох, пак ли?). Могъщият магьосник Kulrik е потопил света в мрак и хорди от чудовища са залели земята. Вие влизате в ролята на главната героиня - Rynn. Събуждайки се един ден след тежка запивка, тя открива, че

нейното село е разрушено, жителите му са избити, а нейният малък брат е отвлечен. Снатежало от мъка сърце и бушуващо желание за мъст, Rynn се впуска в опасно приключение, чиято

свята, обхващащи общо 14 огромни нива. За разлика от други подобни игри, тук преминаването от едно ниво към друго няма да е свързано само с убиване на чудовище. Ще трябва



да изпълняват определени задачи и мисии, за да продължавате напред.

Отделните нива ще бъдат доста обширни и някои от тях ще имат по една-две подземни поднива. Докато се реете из небето на гърба на Arok, може да забележите някоя интересна пещера долу. Ако решите, че дупката си заслужава внимание може да слезете и да поогледате. Благодарение на специално

разработеният engine на играта преминаването от сцени на открito към такива на закрито ще става плавно и ес-

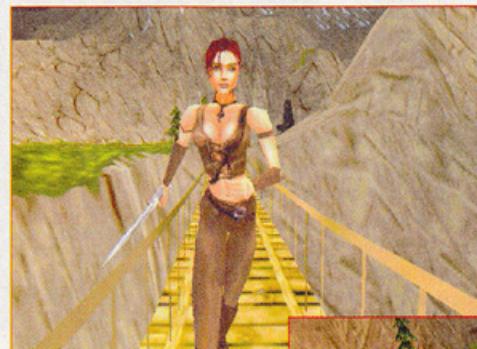
тествено. Световете, които ще посетите ще бъдат населени от хора (повече от 25 различни персонажа), с които ще можете да разговаряте. От тях ще получавате ценна информация, както и задачи за изпълнение. След изпълнението на поставените ви мисии в отплата ще получавате различни магии или оръжия, които да ви помогат в приключението. Но освен хора ще срещнете и много гадини, с които да премерите сили - дракони, warfoks, stone giants и др. Без значение кои мисии ще

изберете и кой свят покорявате, винаги ще имате избор да летите на гърба на дракона, или да напредвате пеша. Единствено първата мисия задължително ще минете на крак, но от момента, в който намерите Arokh ще трябва да решите - дали ще ползвате услугите на големия червей и ще се придвижвате бързо между отделните места, или ще тръгнете пеша. Ако изберете втората възможност ще трябва да се биете с многобройни врагове, но ще се срещате и с различни NPC-та, от които ще получавате задачи или информация, ще намирате различни power-up-и и др. В зависимост от това дали сте във въздуха или на земята ще се определя и начина на водене на сражения. При въздушните битки думата ще има Arokh, който ще разполага със шест различни атаки (дихания), които трябва да намерите или спечелите, за да можете да ги използвате. При наземните сражения Rynn ще се изправи срещу враговете си с богат арсенал от оръжия (около 50), включващ мечове, брадви, боздугани, лъкове и др. Освен конвенционалните средства, главната героиня като ще може да усвои и някои магии (седем на брой). Но за да се

справите с Kulric ще са ви нужни силите и уменията и на двамата ви персонажи. Използваната от Psygnosis Skeletal Animation System трябва да ни предложи из-

ци.

Доста сериозно внимание се обръща на изкуствения интелект на противниците ви, като ще има по-глупави и по-интелигентни гадини. Първите ще се впускат срещу вас в момента в които ви зърнат, докато вторите ще имат доста по разумно поведение. Ето ви един пример: докато летите на Arokh, за-



ключително реалистични движения за нашата героиня и драконът й. За Rynn са предвидени повече от 100 различни движения, което е много повече от възможностите на кака Лара. Героинята от Drakan изглежда доста по-пригодена за приключения (говоря за външния вид и по-конкретно фасадата) от колежката си от Tomb Raider. Все пак вече говорим за работа с доста остри предмети (мечове, брадви и др.) и при прекаляване с употребата на Уондърбра може да се стигне до нежелателни сакатъл-



белязвате някакъв wartok на земята. Тъй като създанието няма лък и не може да ви нападне, то се скрива сред дърветата, за да избегне вашите атаки или тича да вика подкрепления.

Може би най-голямата разлика между Drakan и Tomb

Raider, а дори и останалите 3rd person игри е в multiplayer-a. По-скоро наличието му в новото заглавие на Psygnosis. Ще можете да избирате между няколко различни вида игра, като загадка със сигурност се знае за стандартният DeathMatch и "Queen of Dragons". Deathmatch-ът ще предлага възможност за битки по земя, въздух или комбинирани. По-обаче изглежда QoD, където целта на всеки от играчите е да намери определен кристал, който му дава възможност да призове дракон и да се смърт отвисоко. За да се запази равновесието, се предвижда и кристал, който да свали летящия играч обратно на земята.

Като заключение мога да кажа, че с хубавата си графика, интересната комбинация от приключение (30%) и екшън (70%), възможността за водене на сражения по земя и въздух, и не на последно място сексапила на главната героиня (а и на люспестия й другар), Drakan има реалните шансове да е една от най-запомнящите се игри на 1999 година.

Whisper

Prince of Persia 3D

производител: Red Orb Entertainment
разпространител: Mindscape
жанр: 3rd person
homepage: www.pop3d.com

Prince of Persia: The Original Adventure излезе на пазара в края на 80-те години. За времето си, творбата на Jordan Mechner бе направо революционна с завладяващата история, предлагаща увлекателно приключение и невероятно анимира-

ни сцени на скачане, катерене и дуелиране. Толкова истински изглеждаха движенията на Принца, че бяха направо нереални. В последствие научих, че Mechner е посещавал две години фехтовална школа, за да реализира максимално добре движенията на героя по време на битки. В първата част на играта вие трябваше

да спасите красавата принцеса от лапите на злият везир Jaffar.

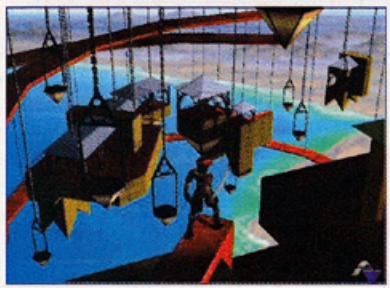
Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame се появи в началото на 90-те и продължи започнатото от предшественика й приключение. Злодеят Jaffar бе приел формата на Принца и отново отмъква Принцесата.

И тук, както в първата игра, действието бе свързано с тичане, скачане, катерене и дуелиране и преодоляването

на лабиринти, капани и различни загадки.

Мога съвсем откровено да заявя, че началото на жанра action/adventure бе поставено именно от тези две игри, без които Кака Лара щеше да е само мокър сън.

Историята на Prince of Persia 3D е в духа на предшествениците й. Гняв обзема Assan, по-младият брат на Султана, когато научава за сватбата на Принцесата и Принца (тя е била обещана на неговият де-



деформиран син Rugnor). За да отмъсти, Assan заповядва на горилите си да пребият и затворят Принца, а Принцесата да бъде отведена в замъка на Rugnor високо в планините. Нашият герой трябва да намери начин да избяга от затвора и да освободи любимата си.

Не знам, дали и на вас звуци толкова постно, но определено това не е най-оригиналният сценарий на света, но не това е важното в случая.

В началото играта е била пла-

нирана да използва engine-a на Quake, но в последствие идеята е отхвърлена, поради необходимостта от прекалено много промени в него. След известно проучване изборът пада на две лицензираны технологии, залегнали в основата на нова платформа - NetImmerse - за изобразяване на околнния свят и рендане - и Motivate за контрол и осъществяване на реалистични движения. Дали изборът е бил правилен, ще разберем когато излезе играта, но видяното от скрийновете е доста впечатляващо.

Въобще като цветова гама и наситеност на

текстурите Prince of Persia ще изглежда много по-добре от Tomb Raider. Но истинската прелест в играта е Принцът, при създаването на който са хвърлени огромни усилия. Още сега ще ви кажа, че той е гълтнал около 30% от полигонният бюджет на играта! За постигане на максимален реализъм (нещо като запазена марка на Mechne и компания) е бил наистина професионален гимнастик, като всички негови движения са "хванати" чрез Motion Capturing и впоследствие въплътени в главния герой. Това, заедно с възможностите на

Motivate, ще допринесе за издигане на реализма в играта на доста високо равнище. Обзалагам се, че ще ви провисне челюстта, след като видите, как след продължително тичане вашият герой уморено се превива и диша учестено, докато гърдите му се движат в ритъм с поетия въздух.

Тичането, скочането, катереното - всичко тези движения ще изглеждат така, сякаш жив човек ги извършва.

За бойните сцени са използвани услу-

гите на венен консултант, специализирал във въоръжението от древността, с чиято помощ да се придае историческа и фактическа достоверност на употребата на дадено оръжие. С негова помощ



е нарисуван и целият военен арсенал, който ще състои от три основни оръжия за близък бой и лък. В зависимост от случая ще можете да ползвате ятаган, бойна тояга (по-голям обхват, но по-бавна атака) и двойка мечове (по едно острие във всяка ръка, идеално за контриране), като всички останали бойни играчки, които ще намирате, ще са производни на тези трите. Като се има в предвид фактът, че Принцът не е Шварценегер и в много случаи един удар ще е достатъчен за кончината му, ще трябва добра внимателност да подхождате към избора си на оръжие.

Доста въображение и внимание е обърнато на приложението на наличния арсенал по време на игра. Например ще можете да използвате лъка си, за да активирате някой недостъпен бутон, или да попадите невнимателен пазач от разстояние, или дори да стреляте по някои предмети, за да отклоните вниманието на врага.

Освен оръжия ще намирате и голямо количество отвари, които ще имат различно действие - някои ще увеличават живота ви, други ще ви превърнат в птица, трети ще бъдат отровни. Предвижда се в играта да се включи и летящо килимче, с което да можете да достигате до труднодостъпни места.

За да се доберете до любимата си, че трябва да прео-

браздите на Персия, като цяло Prince of Persia 3D има потенциала да стане страхотна игра, а налице са и реални шансове да забие още един пирон в ковчега на Кака ни Лара. Но дали ще успее да достигне славата на своите предшественици (над 1 милион продадени копия) - ще разберем към средата на 1999.

Whisper

INDIANA JONES

и

краят на Лара Крофт



производител: Lucas Arts
разпространител: Lucas Arts
жанр: 3rd person
homepage: www.lucasarts.com

Едва ли трябва да обяснявам кой е Индиана Джоунс. Единственият начин да не сте чули това име е да сте живели последните 20 години в отшелничество някъде в района на базов лагер 4 на северния склон на Еверест. Филмите, пресъздали приключенията на археолог-авантюрист, а впоследствие и компютърните игри със сходна тематика, са едни от крайъгълните камъни на културата за последните две десетилетия. За всички тези години въпреки многоото опити, никой друг персонаж, не успя да се доближи дори на светлинни години до обаянието и чаровността на д-р Джоунс. Всички претенденти биваха сразявани от палавата усмивка и твърдата непоколебимост на Инди. Но последния - и най-успешен - опит да се отнеме славата на Индиа-

на, дойде съвсем неочеквано не от големият экран, а от този на компютъра. Когато Tomb Raider излезе през 1996 година, всички разпознаха в надарената Лара Крофт образа на Индиана Джоунс. Дори самата игра бе заимствала прекалено много от концепцията на филмите за Инди. За известно време хората се възхищаваха на едрогърдата (псевдо)археоложка, най-вече поради липса на каквато и да била конкуренция. Но когато на плаката към третата част на нейните приключения като част от рекламната стратегия на Eidos бе пуснат надписа "Върнете се в Индиана, мистър Джоунс", наглостта и безсрамието на кака Лара станаха очевидни.

Ако преди 3 години Lucas Arts се почувстваха засегнати от нашествието на г-ца Крофт в тяхната територия, то сега чашата на търпението преля. Подготвяният от известно време проект ще се постарае да покаже на света, че когато става въпрос за археология и приключение има само едно име.

Indiana Jones and the Infernal Machine е четвъртата игра от поредицата за авантюри на Инди. Като оставим настрана недоразумението Desktop Adventures, останалите две игри от серията бяха класически куестове, базирани на стария SCUMM engine. Последната реинкарнация на д-р Джоунс обаче ще се отличава доста от нейните предшественици. Това е така от една страна за да посрещне предизвикателството на Лара Крофт, а от друга да улови духа на филмите и да вдъхне живот на Индиана по възможно най-реалистичен начин. И така - годината е 1947, Втората Световна Война е свършила и от никога могъщата Нацистка империя са останали само прах и спомени. Сякаш светът е станал по-добро място, но това усеща доста бързо изчезва. На сцената излиза нова сила - Съветска Русия. Желязната Завеса на комунизма се спуска над Европа и започва Студената Война.

Междувременно професор Индиана Джоунс се е оттеглил от активна изследователска дейност и се е посветил изцяло на академичния аспект на археологията. Както може би се досещате то ва едва ли ще продължи дълго. И Инди го разбира, когато при него пристига старата му позната (и любима) Sophia Hargood (ветеранка от Fate of Atlantis). Бившата археоложка вече работи към ЦРУ и информацията, която носи е доста обезпокоителна. Руският физик Генади Володников заедно с група комунистически агенти са забелязани от известно време да се навъртат около мястото в Иракската пустиня, където се предполага, че се е намирала Вавилонската кула. Според ЦРУ тяхната цел е откриването и слобождането на древна машина, която позволявало отварянето на междустранствен портал към свят известен като Aetherium. Чично Сам има нужда от помощ и Инди се съгласява да се намеси. Няколко части от машината са разпръснати из цялото земно кълбо и вашата задача е да ги намерите преди руснаците.

С тази четвърта част от серията се изпълнява и отколешното желание на Hal Barwood (човекът зад всички игри от поредицата) да се внесе повече екшън в играта - все пак тук става на въпрос за Индиана Джоунс! Целта ще бъде да се създаде добре баланси-

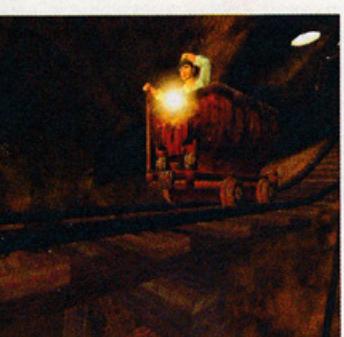
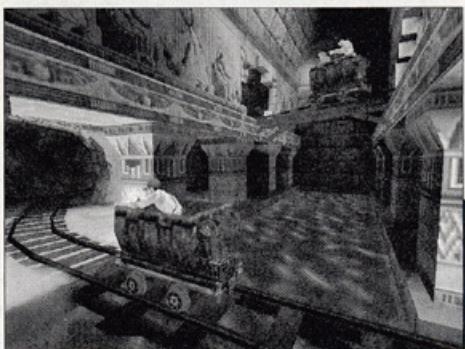


рана смес от приключение, решаване на загадки и сътъкновения с противници от човешкия, животинския и извънземния свят. В сърцето на това начинание ще лежи 3D engine-а познат ни от Jedi Knight: Dark Forces II. Дори е имало идея играта да бъде first-person, но слава богу тази налудничава мисъл е

била бързо отхвърлена. За да може да се реализират идеите на Hal за third-person игра се наложило да се попроменят някои неща в платформата. В крайна сметка се оказалось, че над 80% процента от engine-а бил пренаписан наново, докато г-н Barwood останал доволен. Но крайният резултат си заслужавал - за разлика от стариот му вариант вече могели да се създават огромни светове, като се набледне сериозно на детайлността, без това да забавя скоростта на компютъра ви. Докато в Jedi Knight цветовата гама бе ограничена до 256, то в The Infernal Machine всички текстури ще бъдат в 24 битов цвят.

Това до голяма степен ще облекчи работата по представянето на екзотичните места, които нашият герой ще трябва да

преброди в търсение на липсващите части - от разколките на Вавилонската кула през мистериозния планински регион Тиан Шан в Казахстан до



Ацтекските пирамиди край Теотихауакан, че и по-далеч. Тези уникални географки местности са идеална предпоставка за някои от предвидени

те екшън сцени в типичен за Индиана Джоунс стил - спускане с надуваема лодка по бързите на планински поток, преследване с джипове из джунглата и гонка с миньорски колички. Доста голямо внимание се отделя на загадките в играта. Г-н Barwood обещава, че играчите ще отделят много повече време в дешифриране на надписи по стени на храмове или опити да задействат някоя древна машина отколкото в сътъкновения с противници. Тъй като се предвижда някои от загадките да бъдат доста трудници в играта ще има автоматична карта, на която можете да задействате указател, които винаги ще сочи във върнатата посока. Картата няма да ви предоставя отговора на проблема ви, но ще указва накъде да се насочите, а в повечето случаи това ще трябвало да е достатъчно, за да откриете решението. За тези от вас,



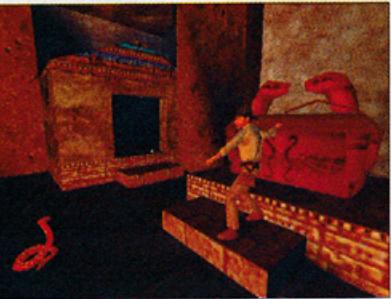
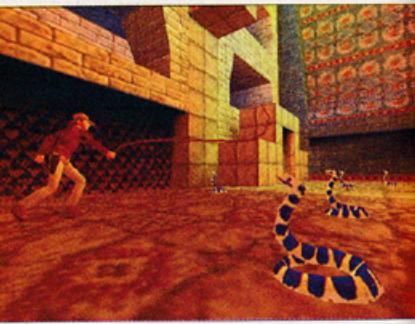
които смятат, че това не е особено почтено, ще

добавя, че всяко едно използване на тази опция води до намаляване на крайният ви резултат - т. нар КИ (Коефициент на Инди). Така, че ако искате 100% резултат ще трябва да се оправяте сами.

Доста често освен с глава, Индиана ще трябва да действа и с някои други свои крайници. Възможността да тичате, скачате, пълзите, плувате и да се катерите ще ви предлага многобройни подходи към изпречилите се на пътя ви препятствия. Освен гореизброените движения ще можете да се възползвате и от верният другар на д-р Джоунс - камшикът. Доста сили се хвърлят този предмет да се превърне в съществена част от gameplay-а. Предвижда се да можете да използвате камшика по поне четири различни начина. Чрез него ще можете да атакувате вашиите опоненти, като дори ще сте в състояние да изтръгвате оръжието от ръцете им. Ще може да го използвате за да се захващате за стърчащи предмети по стените и да преодолявате разстояния, които иначе не бихте могли да прекосите. Същото важи и за труднодостъпни високи места, където ще използвате камшика за да се захватите за здрава опора и да се покатерите по него. А ще има и моменти кога

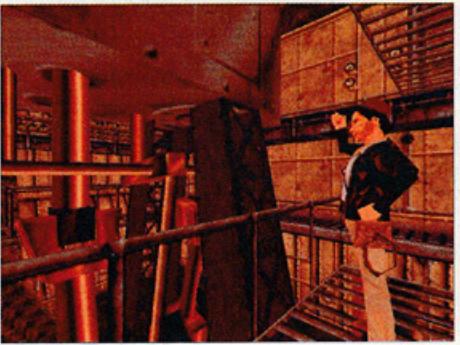
то ще намирате предмети, до които не можете да достигнете и ще трябва да ги улавяте или събърарате с помощта на коженият ви другар (надявам се да не ме разберете неправилно).

За неизбежните моменти на конфронтация с различните противници в играта е предвиден



и малък арсенал, от който Индиана ще може да се възползва. Освен задължителният револвер, снабден с безкрайно количество куршуми, в един или друг момент от приключението ще използвате пушка, базука, ръчни гранати и мини. По интересното е, че нито едно от тези оръжия няма просто да лежи на земята в очакване да го намерите и използвате. Единственият начин за обогатяване на оръжейния ви фонд е или отелата на мъртвите ви врагове, или да ги измъквате от ръцете на живите. А те в никакъв случай няма просто ей така да седят и да ви гледат. Освен хора ще се натъкнете и на доста представители на местната фауна (в зависимост от това къде се намирате). И тук отново ще видим препратка към филмите за Инди - ще трябва да се справите с едни от най-мразените от него създания - змиите. На тях им се обръща по-специално внимание, тъй като идеята на авторите е при всяка среща с влечугите да усетите същия страх, които изпитва и Индиана във филмите. Има вероятност на края на всяко ниво или на няколко нива да се изправяте срещу някои бос, но тази информация все още не е потвърдена.

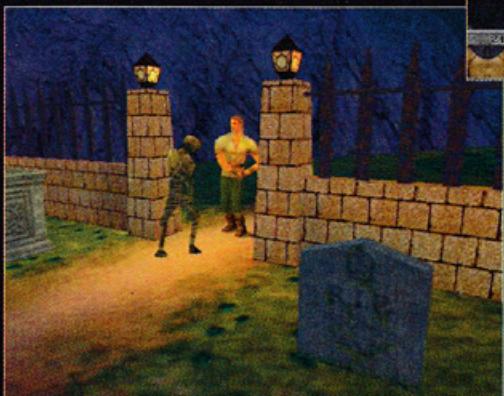
Whisper



KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

производител: Sierra Studios
разпространител: Sierra Studios
жанр: 3rd person adventure
Homepage: www.sierra.com

Hяма да ви губя времето в дълги уводни слова. Смятам, че всеки който държи в ръцете си това списание, ако не е играл, то поне е чувал за поредицата King's Quest. А в случай, че не сте запознат с нея, само ще ви кажа, че тя има 15 годишна история и седем перли в короната си. Трябва да отбележа и факта, че всяка следваща игра от серията е правила малка революция в бранша, като по един или друг начин е издигала технологичното ниво на по-високо равнище с една-единствена цел - да предложи на играчите по-увлекательно преживяване и максимално удоволствие пред компютъра. През всичките тези години милиони почитатели се потапяха в света на Daventry и се впускаха в изпълнение на царските куестове. За да бъдат в крак с времето, те биваха възнаградени с поддръжката на първите звукови карти, първите VGA контролери, първите CD-ROM устройства. Всичко това го казвам, за да не се налага да обяснявам защо днес King's Quest е 3D игра. Всъщност отговорът е много прост - защото Roberta Williams, Кралицата на Приключението, е подготвила отрочето си да посрещне предизвикателството на новото време. При това го е подготвила доста добре.



В Mask Of Eternity за пръв път в историята на поредицата главният герой не е от кралското семейство. Вие влизате в ролята на Connor - обикновено селско момче, водещо обикновен селски

живот. В един обикновен селски ден нашият герой води съвсем обикновен селски разговор с местно селско девойче (естествено - съвсем обикновено:). В един кратък и красив селски миг, когато изглежда, че на нашето момче ще му се усмихне селският късмет, цялата вселена отива по дяволите. Облаци се събират в небето, закривайки светлината, незнайно от къде се извива вятър и въздухът сякаш става от олово. В този миг горе в небесата Маската на Вечността, самото лице на Господа, е разбита от черна магия. Парчетата от Маската политат като метеори от небето и падат на различни светове; и докато те падат, мрак се надига и хаос обгръща света. Едно от парчетата се приземява в краката на младия Connor. Той се навежда да го вдигне и когато се изправя, всичко около



него се е превърнато в камък. Докато осмисля съдбата си, младият герой забелязва странини създания, бродещи из земята на детството му, готови във всеки един момент да нанесат тежки телесни повреди на бедното селско момче. Така започва играта. С един фрагмент от Маската в ръка и една туника на гърба Connor се впуска в приключението на живота си: да възстанови Реда,

Истината и Светлината в света.

Всъщност в началото не знаете какво точно е станало и какво се очаква от вас. Но докато бродите из Daventry, ще се натъкнете на местния магьосник,



който е единственият оцелял след катаклизма. Или по-скоро полуоцелял, защото при опита си да се защити с магия не му е достигнало малко време. В крайна сметка по-голямата част от тялото му е вкаменена, но има достатъчно живот у него, за да ви обясни някои неща. Той ви дава задачата да намерите изгубените парчета от Маската и да възстановите реда във вселената.

За да изпълните мисията си, ще трябва да преминете през седем различни свята, всеки със собствен облик и характерна атмосфера. За визуалното онагледяване на различните светове се грижи разработеният специално за играта 3D engine, способен да пресъздава добра реалистични и качествени образи. Всичко по екрана е покрито с добре изпипани ярки текстури и е напълно рендано. От прасенцето, ровещо се в калта, до кристалния дракон, реещ се над замръзнало езеро, всичко е хубаво и детайлно реализирано. Това важи в още по-голяма степен за Connor, който е възнаграден с добра реалистични движения и добре изглеждаща "покривка". С напредване на играта всяка част от екипировката, която намирате и използвате, ще е видна по тялото ви. И ако в започвате само с една туника на гърба и чифт ко-

жени ботуши, то към финала ще приличат на Тевтонски рицар. Нека не ви подългва монотонността и сивотата в началото. Дизайнерите нарочно са използвали убити цветове в първото ниво, за да подчертаят мрачното начало на приключението ви. Но с напредването на играта ще се насладите на впечатляваща цветова гама и ве-



ликолепни текстури, които взети заедно правят *Mask Of Eternity* най-добрата игра до момента в категорията си.

Тук трябва да отбележа, че един от най-впечатляващите аспекти е начинът, по който engine-а управлява най-дребните

елементи от пейзажа - ще се насладите на листа, капещи от изсъхналите дървета в *Daventry*, снежинки, падащи обилно във *Frozen Reaches*, водата от фонтаните ще образува малки пръски. Освен това е помислено и за прозрачността на отделните елементи - така пръските вода няма да ви пречат да видите какво има зад тях. Няма да се спират много подробно върху звука и музиката. Самият факт, че в нито един момент не си и помислих да намаля, а още по-малко и да изключи звука, трябва да говори сам по себе си. Държа да спомена само, че музиката е пряко свързана с действието, като ще усетите с ушите си всяка промяна в обстановката на экрана.

Новият вид на играта обуславя и нов gameplay. Дали е на добро или не, е въпрос на лично предпочтение, но едно нещо е сигурно - доста е различен. Новият облик определя нов начин на управление. Това, което на мен ми направи впечатление е, че интерфейсът е доста сходен на този на 3D екшъните. Управлението на

Connor е комбинация на клавиши и мишка. Мишката служи за взаимодействие с околнния свят и за управлението на камерата, докато движението на нашия герой е поверено на клавиатурата. Трябва да отбележа едно доста странно хрумване на дизайнерите - мишката може да контролира камерата само по хоризонтала. За да нагласяте погледа по вертикалата ще трябва отново да прибягвате до клавиатурата. Другото важно нещо е, че не може да настройвате средствата за управление на *Connor* - ще трябва да се справите с това, което ви предлагат от *Sierra*. В общи линии възможните движения на *Connor* са ходене, тичане и скачане, включително и превъртане назад. Изключително неудобна е липсата на възможност за крака вляво или вдясно (т.н. strafe), което ще ви кара да се въртите като луд до като нагласите героя си в подходящо положение за скок например.

Ходенето на битки е доста елементарно и наподобява това на *Diablo* - просто посочвате с мишка върху врага и на-

тискате злобно левия бутон на мишката. Може да нанасяте и по-мощни удари - чрез задържане на Shift и левият бутон на мишката, но те са по-бавни и докато замахвате, оставате с отворен гард. Елементарният интерфейс за водене на сражения може да се стори удобен на някои, но аз лично бях леко разочарован от него. Все пак *Mask of Eternity* е в голяма степен екшън-игра

(дори повече отколкото очаквах или желаех) и по толкова елементарен начин да се елиминира голяма част от gameplay-я е малко несериозно. Но да оставим това на страна - въпрос на вкус и лично предпочтение.

Истински новото в играта е ролевият елемент. По подобие на RPG-тата, *Connor* набира опит вследствие на разговори с NPC, решаване на загадки и сражения с противници. С трупане на опит се покачват защитните и нападателните му способности, както и нивото на жизнените точки. С напредване в иг-

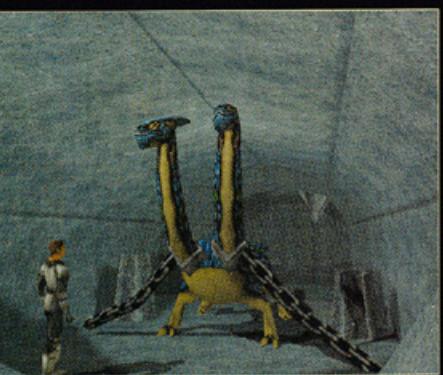


рата ще се снабдявате с по-добро въоръжение и екипировка - в началото започвате гол като пушка, но постепенно намирате брадва, след това меч и т.н. Във всеки един момент *Connor* ще може да

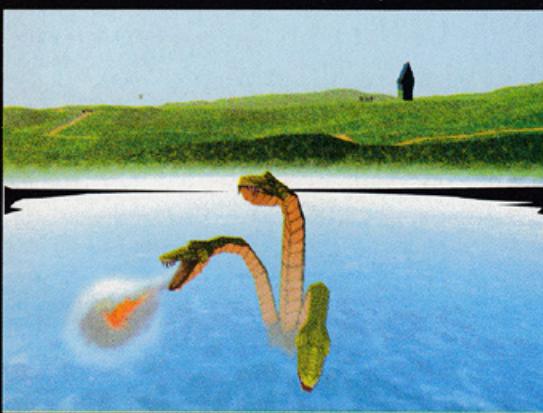
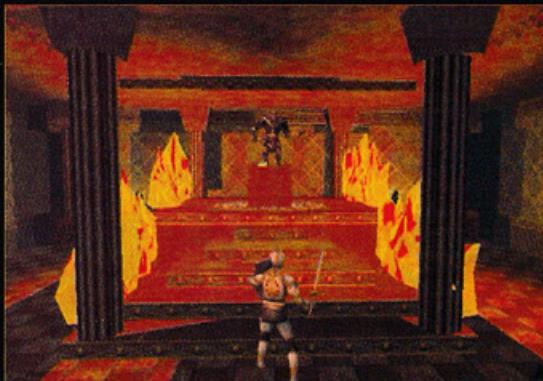
носи и използва само по един оръдие за близък и едно за далечен бой.

Във всеки един от световете, които

ще посетите, на пътя ви ще застават различни противници. Някои от тях ще ви обстрелят, други ще налитат на близък бой, някои са бавни, докато други са доста пъргави. Ще трябва да подхождате по различен начин при почти всеки нов враг - едни са дебелокожи и стрелите не им действат, докато други са прекалено бързи за да ги гоните с меча. При определени противници ще трябва да подхождате по- внимателно и изобретателно, тъй като, ако бъдете забелязани, ви очаква бърза и грозна смърт. Като цяло изкуствният интелект на компютърните ви опоненти не е нещо особено - най-доброто, което ще видите е някои стрелци да отстъпват, за да заемат по-добра позиция.



Тъй като нивата са бая обширни, за да не се губите или бавите, ще можете да ползвате карта, която автоматично се изчертава и отбелязва по-важните места. Тя ще е безценна и за решаване на някои от загадките. А като стигнахме до тях, нека се спрем малко по-под-



робно на този аспект. Аз лично останах малко разочарован от предложеното ми предизвикателство. С малки изключения загадките бяха средна хубост, че и по-зле. Като човек изиграл всички досегашни издания на играта и запознат с възможностите на г-жа Williams останах леко изълган в крайна сметка. Добре че не бе наблгнато на препятствия, изискващи скачане, катерене и други подобни ала Tomb Raider. Хубаво би било с новия облик на играта и новите възможности, които той предоставя, загадките и пъзелите да се издигнат на по-ви-

соко равнище. В общи линии играта има два големи проблема, като единият е свързан пряко с този елемент на gameplay-я. Страшно изненадан останах от факта, че предметите от инвентара не могат да се използват един с друг! Ало, Sierra, това е нещо абсолютно недопустимо за приключенска игра! Нима фирмата, създала куестовете като жанр, е забравила в какво е истинската му прелест? Надявам се да не е така. Все пак държа да отбележа, че наличието на по-голяма свобода на действие с предметите от инвентара би дала съвсем друг облик на KQ 8.

Другият голям проблем на играта е огромното време за зареждане. *Mask of Eternity* е направена така, че при минаване в нов свят файловете от стария се изтриват и на тяхно място се копират новите. Когато умрете или просто искате да презаредите някой стар save, компютъра проверява от кой свят е играта, която искате да заредите. Ако е от този, в който сте в момента, процесът е доста бърз, но ако е от някой предишен или следващ, спокойно можете да отидете да си забърквате нещо за пиеене. А доста често се случва да не засича и настоящия свят и тогава вече става нетърпимо. Тук говорим за K6-2 на 266 с 32 MB RAM и Intel i740. Като цяло, ще ви трябва доста мощна машина, ако искате да се насладите на играта. На посочената горе конфигурация въобще не може да се играе в режим Direct 3D (хардуерно ускорение), а в режим DirectDraw (софтуерно ускорение) обръщането към диска е доста често и играта доста накъства.

Срещат се и някои дребни бъгчета, които обаче по никакъв начин не могат да помрачат цялостната картина. След тези атаки срещу кралската броня искам да кажа, че като цяло *King's Quest 8: Mask of Eternity* е едно доста солидно преживяване - както от технологична, така и от артистична гледна точка. Ако имате мощн компютър и доста свободно време, ви предлагам да се въмкнете в кожата на Connor и да спасите света за пореден път. За мое



съжаление тенденцията игрите да се опростяват значително с цел да бъдат достъпни за по-голяма аудитория не подмина и приключенския жанр. Затова имам и контра предложение - намерете си предишните игри от поредицата и ще разберете горчивия ми тон.

Whisper

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	8.5	9	9
звук	8	10	9
AI	8	8	8
multi player	-	-	-
gameplay	8	8	8.5
ПРИСЪДА	8.5	9	8.5

HERETIC II

производител: Raven

разпространител: Activision

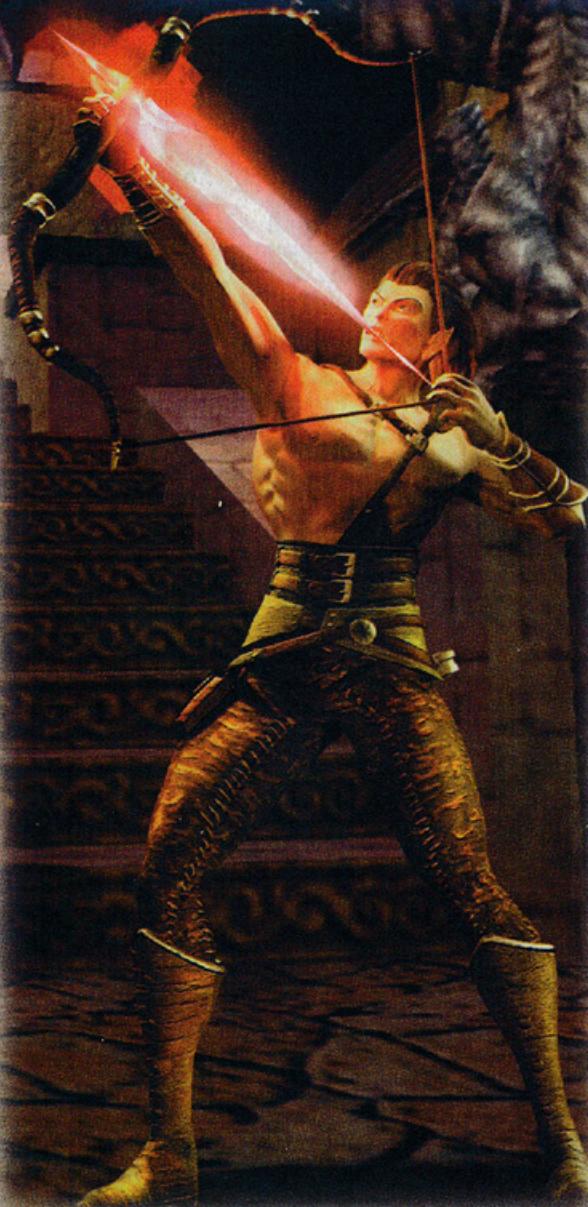
жанр: 3rd person action

homepage: www.activision.com

(Краят и Началото Heretic и Heretic II)
Това е денят! След толкова много кървави битки, магии, след като си оставил зад гърба си планини от трупове, повечето от които нечовешки, най-сетне твоят най-голям враг, Ди'сперил, е сразен. Рогатото му добиче лежи безжизнено в краката ти, а предсмъртното проклятие на магьосника отеква между стените на залата. Сълнцето изгрява отново след мрачното робство над твоя свят Парфорис. Време е да се завърнеш у дома, в прекрасния елфически град Силвърспринг. Правиш крачка през астралната порта и разбраши, че дори в гроба Ди'сперил не се е отказал от злобата и омразата си. Вместо сред улиците на родния ти град, проклятието на Ди'сперил те е запратило някъде из Външните Светове. Четири години, време, през което скиташи в търсение на път назад. Четири години, воден от Книгата на Силата - Тийджала. Четири години битки с демони, усвояване на магии. И ето че един ден "Тийджала" усеща отварянето на нова астрална порта, през която долита зовът на останалите седем Книги, стенащи от облака, впрегнати в могъща магия, и макар още да не подозираш, тя ще изиграе решаваща роля за съдбата ти. Това е и пътят, по който ще се завърнеш!

След всичко преживяно ти си заслужил почивка, забавления, някоя красива елфическа принцеса, разходки под лунна светлина и звезди, между боровете и до пеещия поток Песни и разкази за подвигите ти. Не е ли така?! Сигурно, но в такъв случай Heretic II би заприличал подозрително много на компютърен симулатор на новия модел Барби-Елф (да си призная, много се изумих, когато научих, че наистина има подобни игри!).

Оправдявайки всички очаквания (:), нашият онеправдан герой Корвъс се озовава в центъра на нови зли замисли



и отново му се налага да спасява света. Изцяло в негова полза е, че е мускулест, добре трениран и трудно се впечатлява от живота. Защото отвратителната зараза е покосила собственото му племе! Засегнатите от нея вече не са мили и възвищени елфи, а или зли кръвожадни твари, които изгарят от желание да разкъсват и убиват, или грозни трупове. Някой трябва да от-

крие лек. Корвъс сигурно все се досеща, на кого се пада тази велика чест!

Нека започна с общото ми впечатление от играта. С две думи - много е яка. Като се има предвид бледото подобие на DOOM, нарчено Heretic, не очаква нищо кой знае какво. Дори двата Нехеп-а не успях да ме очароват. Затова бях приятно изненадан да открия красив лебед на адреса на грозното патенце.

Идеята за third-person 3D-shooter в поредицата, титулувана от Raven, беше залегнала още в Hexen II. Не зная, дали някой е обърнал внимание, но Hexen II имаше конзолни команди за управление на камерата. Експериментът не беше особено забележителен, не надминаваше по нищо Tombraider-a, а и беше доста бъгав. Във всеки случай Heretic II доразвива идеята и то по начин, който буди възхищение. Движението на камерата е максимално "естествено" за окото, без дразнещи и обръквачи съмни в ракурсията, но и без да закрива полезрението с тялото на Корвъс. Самият елфически герой изглежда напълно естествено, докато стои на едно място (хваща съм го да се чеше по задника, мръсника), а когато се раздвижи е направо грациозен - страничният поглед му позволява някои допълнителни маневри от сорта на ритник от полет,

любимото ми самурайско завъртане с жезъла в ръце, скок-кълбо и т.н.

Нека спомена няколко думи за дизайна на Heretic II. На първо място, играта е изключително реалистична. Както Freeman обяснява в статията си за SIN, реализъм не означава "като от снимка". Има се предвид поведението на гадовете (AI), на предметите и на самия Кор



въс. Детайлите, свързани с гравитацията, плавността в движението и последователността в поведението, създават напълно правдоподобна атмосфера. Third-person-a добавя няколко зловещи щрихи с колоритните начини, по които гадинките хапят и убиват. Много се изкефих на рибите с челюсти на акула (наричат се *Muxini*, един Господ знае как се чете), които се стрелят, ръфват те за бедрото и се дръпват рязко, за да откъснат месо. Ще се убедите сами, с упълнението и усещането за пространство се свиква много бързо.

Колкото до **визията** на Heretic II, не ви съветвам да го играете на software render. Всяка от магийните ви (а те са доста), водата, слънцето и прочие оптични ефекти, а също и специалните



умения на някои от враговете, са снабдени с уникално графично проявление, което плаче за 3Dfx. Дизайнът на нивата следва схемата от Hexen II - групирани са по няколко със собствени текстури, небе, архитектура и понякога специфични чудовища. Откритите сцени се свеждат до Блатото, което като изработка не ми се стори много успешно, и Каньона - любимото ми ниво. Тук слънцето е горещо и заслепява отправления към него взор, харпии са крещят жално и бранят гнездадата си в скалите, от сухата земя стърчат кактуси и напукани табели. **Звуките и музиката** си подхождат идеално с обста-

новката (въщност мога да го кажа не само за това ниво). Може би дигиталните ефекти са малко бедни откъм разнообразие и главно фонов шум, но все пак използвам за сравнение SIN и Quake, които за мен са култови игри в бранша.

Нещо, което е голям плюс за Heretic II и напредък след Hexen II, е общият стил в атмосферата на нивата, които иначе се отличават по толкова много неща едно от друго - няма го усещането за разпокъсаност, при което

все едно попадаш от един свят в друг. Мисите, които приятелски настроени персонажи ви задават, изграждат

цялостна сюжетна линия, осмисляки прочистването на зали, коридори и подземия от заразена паплач. Преходът от ниво в ниво е естествен и обикновено не води в нищото, а зад критичната граница се вижда декор от новото място.

Към **gameplay-a** се добавя и **интерактивността**, която мога да определя като не повече от задоволителна - основното взаимодействие на Корвъс с околната среда е да руши - маси, столове, обрънати колички, гнезда, кактуси всичко което не част от текстури. От начало не видях никъде тайници, но по-късно като че ли схванах замисъла на Raven-ите - тайните места не са от типа "Where can it be!", а "Как по дяволите се стига там!!!". Във връзка с това си спомням за входното ниво към "Облакозамъка" (Cloud Palace), където, за да продължа нататък трябваше на разбия някаква врата с помощта на механизъм, висящ от тавана, като за действието тарана няколко пъти подред. **Multiplayer-ът** като за third-person е особено удачен. Нямах възможност да опитам някоя титанична битка с 6 чове-



ОРЪЖИЯТА В HERETIC II

Fireball. Това е атакуващата магия, която е с вас от самото начало. Не я пренебрегвайте, дълго време ще трябва да разчитате предимно на нея в далечен бой.



Thunder Blast. Според мен е едно от доста удачните оръжия (особено подписано от Книгата на Силата), защото не е от най-маломощните и гълта минимално количество мана на изстрел. Друг е въпросът, че в Deathmatch не успя да му намеря приложение.



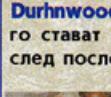
Sphere of Annihilation. Акумулативна магия; колкото по-дълго се задържи клавиша за стрелба, толкова повече мана се изразходва и съответно по-злобено е изстрелят. Подходяща е в мелета, заради ефекта на шокова вълна.



Firewall. Ами според мен нищо особено. Просто предното оръжие. Бел Freeman - Пределно добре разбирам неприязната на Maylow към тая супер-ядка магия. Мисля, че още дълго ще помни подпаления си задник в Multiplayer Deathmatch



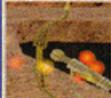
Iron Doom. Доста мощна магия, но за съжаление е неконтролируема. Успял съм да я оползотворя единствено, когато съм невидим и някой се сблъска с мен в тесен коридор и все още не е затоплил, какво точно му пречи да продължи. Подписан с Книгата на Силата, един единствен удар е достатъчен :)



Durinwood Staff. Любимото ми оръжие (първото) особено, когато съм с пароли :) С него стават най-яките изпълнения и е доста красиво като ефект. Не го подценявайте, след последния търгрейд разфасова гадините с два удара, а и за мелене е безценно.



Hellstaff. Магическият аналог на плазмомет, така да се каже. Не го намирам за особено осмислено оръжие, освен ако не сте под въздействието на Книгата на Силата. Тогава е истински убиец - енергийният поток е непрекъснат и спасение от него почти няма.



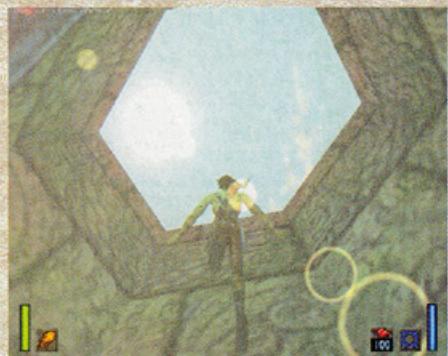
Phoenix Bow. Оръжието му са взривяващи се стрели и по въздействие напомня на класически ракетомет. И също като него е предпочитано оръжие за Deathmatch. Изисква точност, но пък е мощно и с голям обхват на действие.



Storm Bow. Този лък е начинът да си създадете малък Армагедон. Десетина изстрела превръщат околността в разъръсвана от гръмотевици и поразявачи мълнии буря. Освен, че ефектите му са особено красиви, оръжието му се е утрепало за големи тълпи от гадинки. В Deathmatch се прилага трудно, защото сам човек може да му избега лесно



ка, както се мелим обикновено на SN, но и това, което видях, ми допадна. Deathmatch-ът си е истински deathmatch (в смисъл, че third-person-ът не го е осакатил, а напротив, дава допълнителен поглед върху обстановката), но за съжаление е лишен от екстри от сорта на мини, гранати, снайпери и прочие радости за маниакалните убийци. Истинският купон е в кооперативната иг-



ра срещу компютъра. Чисто и просто оръжията са по-скоро предназначени за бой в меле, където гадините са много, нагъсто и не толкова подвижни, колкото друг враждебно настроен Корвъс. Истинско удоволствие е с няколко авера да се врежете в тълпата, развъртели като самураи магическите си жезли, покрай които хвърчат искри, кръв и разфасовани зверове. Тук е моментът да спомена за **оръжията, защитите и power-up-ите**. Идеята е малко по-различна от познатите ни до сега - освен основните атакува-

щите се срещу компютъра. Чисто и просто оръжията са по-скоро предназначени за бой в меле, където гадините са много, нагъсто и не толкова подвижни, колкото друг враждебно настроен Корвъс. Истинско удоволствие е с няколко авера да се врежете в тълпата, развъртели като самураи магическите си жезли, покрай които хвърчат искри, кръв и разфасовани зверове.

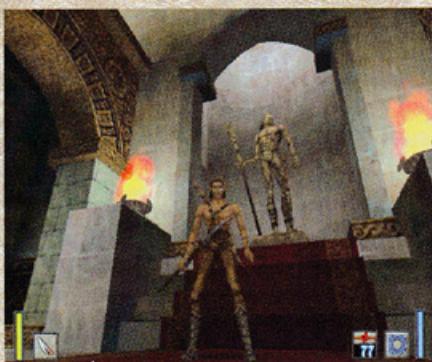
Spirit Shrine: ще излекува раните на Корвъс (150 HP);

Mana Shrine: този шрайн регенерира и двата резерва от мана (сина и зелена);

Lungs of the Sifra Shrine: използването този шрайн помага на Корвъс да задържи по-дълго време дъх под водата; (ефектът не се губи, когато изплувате);

Reflective Shrine: когато е под въздействието на Reflective Shrine, тялото на Корвъс се превръща в огледална повърхност (поорязан аналог на безсмъртие);

Armor Shrine: снабдява Корвъс с устойчива



щи магии и оръжия, Корвъс разполага и с арсенал от защитни магии. Последните включват Книгата на Силата (тя винаги е с него, но пък иска и повечко defensive-мана), която променя както външното проявление, така и мощността на всичките ви атакуващи оръжия; Морф-овумът (вълшебното яйце също идва от първия Heretic), който превръща враговете в едри кокошки; е, хайде да не издавам всичко отсега. По-важно е да спомена, че вече тези магии не са за еднократна употреба, както беше преди, а вместо това изразходват defensive-маната ви, която може да се възстанови. Освен нея има още един тип мана, offensive, както сигурно се досещате, за атакуващите spell-ове. Към амунициите се причисляват и стрелите за двата лъка и енергията за Адския Жезъл.



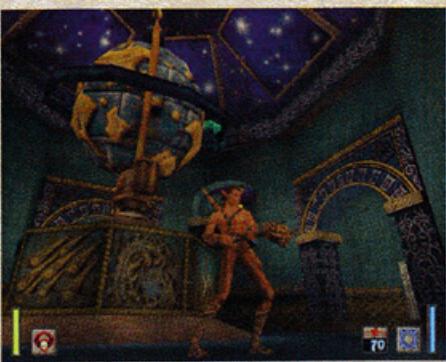
Шрайновете (shrine) са аналогът на power-up-ите. Някои от ефектите се акумулират, други са временни. Във

магическа броня (сребърна или златна); **Blade Shrine:** след използването на този шрайн, жезълът на Корвъс става много по-съмртоносно оръжие. Ефектът е постоянен и се натрупва, така че Корвъс става все по-опасен с жезъла в ръце всяки път, когато попадне на Blade Shrine;

Ghost Shrine: какво има да му се превежда накратко невидимост;

Chaos Shrine: никога не се знае какъв точно ще бъде ефектът;

Light of the Seraph Shrine: позволява на Книгата на Силата да създаде светлинна сфера, която позволява на Корвъс да вижда на тъмно (така е, елфите дори не са и чували за очила за нощно виждане)



всеки случай Deathmatch-ната изобилства от тях и почти няма момент, когато Freeman да не е невидим, огледален или със 150 живот (не че ще му помогне особено, ще си го получиш на реванша, Свободни Човек!).

P.S. Има още много да се каже по въпроса - за проблемите (намерете си нови драйвери за 3Dfx картата, защото бъзовете явно са основна част от активния код); за босовете (за първи път не са грозни, огромни, кръвожадни, мускулести, въоръжени твари, а в някои случаи мога да ги нарека дори изящни); за паролите (ще ги намерите в отделената специално за това рубрика на списанието) и т.н. Но за съжаление и аз си имам лимит в страници, а трябва да остане място и за графики и screen-shot-ове. Затова просто седнете и изиграйте Heretic II, наистина си заслужава!

Maylow

минимална конфигурация

P166MHz \ 32 MB ram
4x CD-ROM
Direct 3D video card

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



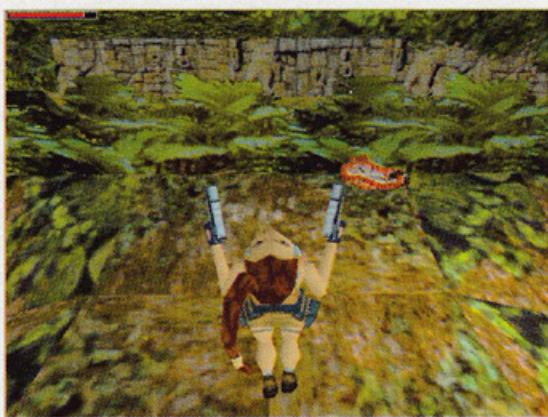
графика	9	9	9
звук	8.5	8	6
AI	8	8	7
multi player	8	9	8
gameplay	8.5	9	8
ПРИСЪДАТА	8.5	9	8

Kаква е първата мисъл, която се оформя в съзнанието ви, когато чуете Tomb Raider. Секс, приключения, мистерии и загадки, скрити капани, свирепи зверове, екшън? Какув?

Ще ви кажа, какво си мисля аз винаги, след като видях Tomb Raider II за първи път и някой отвори дума за играта - мисля си, как за Бога някои хора успяват да натрупат известност, пари и престиж, лежейки на стари лаври, без да си мръднат пръста? Е, сега вече си имаме и Tomb Raider III, а мнението ми за поредицата не е мръднало и на йота. Не, че новото продължение е лошо, в никакъв случай! Работата е там, че две години и половина след първия Tomb Raider, единственото, което CORE направиха, бе да изцедят всичко възможно от engine-а, без да вложат дори и зърнца оригиналност. Съвременните технологии и новаторски идеи относно са подминали задръмалия екип, "творящ" приключенията



производител: Core
разпространител: EIDOS
жанр: 3D action / adventure
i-net: www.eidos.com



на фамозната мацка. Достатъчно е да видите началното intro, за да разберете, че нищо кой знае колко хубаво не ви чака и по-нататък. Едва ли парите са били причината за нескопосаната анимация. Не и след колосалните суми, потекли към банковите сметки на EIDOS покрай гърмкия успех на Лара и страничните продукти, вдъхновени (най-вече) от богатата "география" на култовата авантюристка (всъщност - вдъхновени от гарантирания търговски успех на всичко свързано с нея). Да не забравяме, че EIDOS, а в частност и CORE, задължително ще се облажат и от реализацията на най-новата Холивудска маркетингова бомба - филмът "Tomb Raider". На фона на всичко това, необясним, поне за мен, си остава фактът, че играта използва старата платформа, че камерата отново старательно избира възможно най-неподходящите ъгли за снимане, и вместо да ни дадат един нов, съобразен със съвременните тенденции продукт, авторите ни пробутват леко фризирана версия на поизтъркан вече gameplay. Как компании като Blizzard, Bluebyte, Sierra дърпат постоянно напред с всяка нова версия на поредиците, които издават.

И тъй - Tomb Raider III. За хилядите ревностни обожатели и

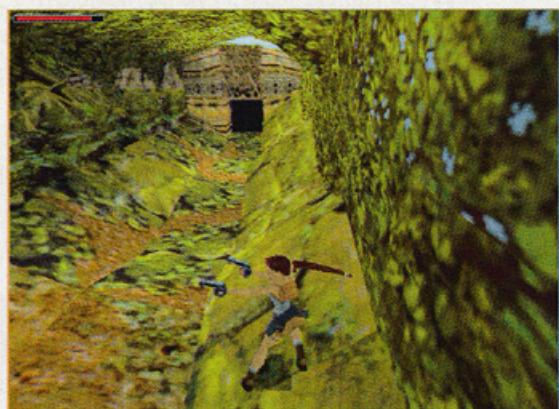
фанатизирани почитатели на силикона, една мечта се превърна в реалност. Историята е простичка (в тон със самата игра):

В далечното минало На земята пада метеорит. Не става ясно, дали именно той е причинил изчезването на динозаврите или пък появата им!!! След

време майката земя го обгръща и скрива в обятията си. В по-близкото минало Група шляещи се английски моряци (от типа "мразим-потим се-да-мислим", както се изразява един приятел), симулиращи изследователска експедиция, се натъкат на заровен дълбоко в земята метеорит. Без много да му мислят (точно като мен, когато на четири години рещих с пирон в ръка да изследвам ел. контактите) те го разрavят и обират четирите артефакта, които намират. Само един се завръща жив в родината и оставя дневник, в който описва преживяванията си.

В наши дни Антарктида. Изследователска фирма "Дупки ко-паме секакви;)" започва разкопки около странна скала, скрита под леда. Данните от пробите на камъната показват наличието на неизвестен материал, имащ свойството да променя гените на живите организми. Тези мутации биха спомогнали за увеличаване на многообразието на живите същества на планетата. Между временно Лара Крофт е в Индия по следите на загадъчен древен предмет, споменаван в митовете на местните, който обладава огромна сила и всъщност се оказва първият артефакт.

Така се заплита поредното приключение на виртуалната сексбомба. В този аспект създателите са опитали да направят един много, ама много плах опит за нелинейност в развитието на играта. Тя е разделена на 5 главни нива с общо 15 места за посещаване. След нивото в Индия ще



можете да изберете острови в Южната част на Тихия океан, Лондон или Невада (небезизвестната зона 51 - мяката на манияците уфолози, където се съхраняват всички останки от НЛО). Финалът е в Антарктида. Няма да навлизам в подробности за нивата - ако тази статия не ви разубеди да го направите, ще ги видите сами. По важното е, че изборът ви на нива ще ви помогне да спечелите или да загубите предимство, и че с кака ви Лара пак ще обиколите земното кълбо (в гонене на Михаля)... Гадовете, които ще се опитат да ви възпрепятстват, отново са в познатия човеко-животински

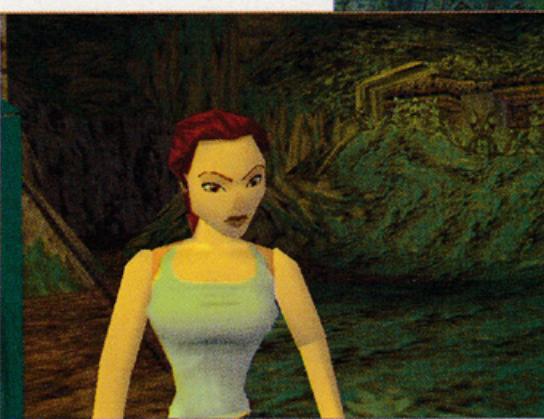
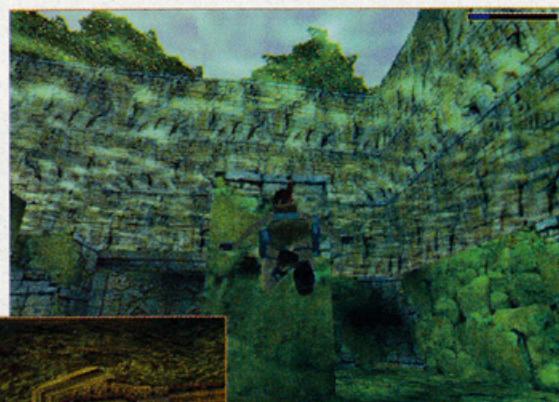


състав: тигри, маймуни, кобри, гризачи, гущери, динозаври, разни мутанти, най-обикновени човеци. Оръжията са почти познатите от предишните серии, но двойката пистолети вече не са магнуми, а популярните Desert Eagle (пустинен орел - справка Fallout). Другите нови пушки са Хеклер&Кох MP5, заменил автомата от предишната част, гранатомет и базука.

Известно разнообразие е настъпило и по отношение на придвижването - по пътя ще намирате различни превозни средства - каяк, гумен сал, всъдеходче (или бъги на български)).

Движенията на знойната мацка са допълнени с пълзене (би било особено интересно, когато излезе cheat-а за Nude Raider), люлеене, ограничен (в рамките на няколко секунди) спринт за скороностно "изпаряване" от опасната зона и съпътстващия го скок с кълбо напред, странично изместване във водата (strafe), както и кунг-фу отскок от стените. Докато сме на темата, не мога да се сдържа да споделя недоумението си от това, как напращялата дама успява да изпълнява всички тези акробатични номера, предвид обемистия товар, обусловен от по-

условия, добавката на динамично цветно осветление, новата графична система (според създателите - аз не споделям възторга им), която позволява по-гладки повърхности и детайлни архитектурни структури, органични струпвания (тук се визират стените от лиани и джунглата) и каменни подове, по-бързата игра, излизация от дулата пушек, парата от дишането в студения въздух, полуопрозрачни ефекти върху всяка повърхнини за по-добро възприятие и реализъм и куп още безсмислени глупости. Защото, макар и да звуци впечатляващо, на практика всичко това е по-скоро отчайващо - органичните струпвания са главно струпвания и ако не бяха зелени, едва ли някой би могъл да разбере какви са. Единственото полуопрозрачно нещо, което видях, бяха стените, когато половината Лара Крофт потъваше в тях. Да не споменавам стотиците други бъгове от този род. Графиката изглежда така, сякаш е курсова работа на програмисти аматьори. Наслагването на текстурите е повече от нескопосано, с просто око човек може да разглежда квадратите и ръбовете на отделните тайлкове. Просто ужасяващо! Да не говорим, че лианите например приличат по-



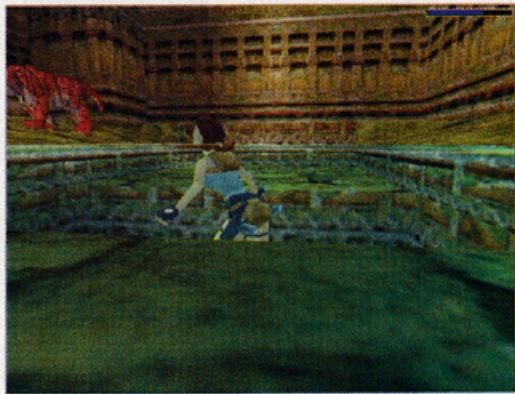
ла и щедростта на природата, който е принудена да носи. След кратко обсъждане в редакцията достигнахме до идеята, че Eidos и CORE определено са се минали, задето не са потърсили възнаграждението си от Уондърбра за рекламирането на сutiена им в телесен цвят, който явно поддържа шеметния бюст на г-ца Крофт и възпрепятства отлитането му в нежелана посока. Все се надявам никога да не ми се наложи да пътувам в асансьора с нея, ограничено жизнено пространство, което ще остане за мен, неминуемо ще ми докара клаустрофобичен пристъп. Но да се върнем на темата. В Tomb Raider III, Лара ще се сдобие и с малко по-разумни парцалки в зависимост от обстановката - нещо като костюм за Лондон, ама не съвсем (ако сте гледали Batman с Мишел Пфайфер, ще се ориентирате добре), зимно облекло с ботушки за Антарктида, добре познатите ви вече маркови шорти и пестеливо боди в Индия, както и вариация на споменатото вече боди, но разнообразено с камуфлажен панталон.

Други нововъведения в играта са смяната на климатичните

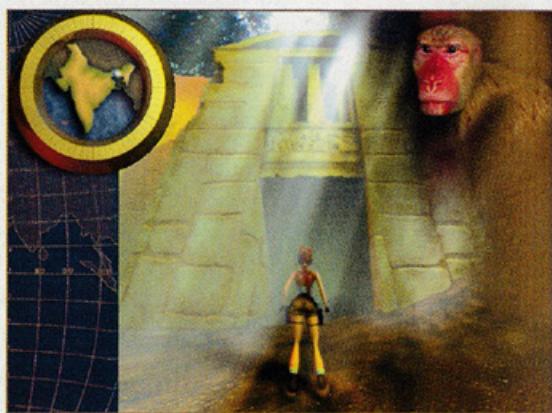
вече на водопроводни тръби (олуци) и че ако погледнеш Лара отблизо се чудиш, дали тя сама не се грижи за косенето на тревата в богаташкото си имение, докато се разхожда - ръбовете, с които е обсипано крехкото й яло, изглеждат респектиращо остри. Единственото хубаво нещо в играта откъм

графика, са подводните сце-

ни - под водата Лара е номер едно, там тя е всепризната кралица - невероятната ѝ грациозност и лекота в движенията са зашеметяващи. Достатъчно е да намерите по-дълбоко място, да се гмурнете, да се помотаете десетина минути



под вода и вечно сте видели почти всичко, което си струва да бъде видяно. Другото, което ми достави удоволствие, е способността на "силиконовата" особа да стреля (точно) докато лети във въздуха, докато скача и се премята във всички посоки. По показателя "точност на стрелба в движение" нежното създание слага в малкия си джоб Джеймс Бонд, Поразяващата Ръка, Синовете



на Великата Мечка и Индиана Джоунс взети заедно. На това аз му казвам реалистичност.

За сметка на тези екстри, управлението в играта може да ви докара посещение при най-близкия психиатър. Тромаво, тромаво, тромаво докато дръпне ръчката, докато се завърти, докато пробяга двата метра, докато се покатери в нишата и скарата с шипове вече я е набола като пиле на грил. Понякога е направо невъзможно да скочите, играта не може да разчете крачките ви, особено ако нямате достатъчно място за засилване Слава Богу, поне ви е оставена възможността да се оглеждате - главата на Лара следи посоката на погледа. Мно-о-ого яка екстра е това, да ви кажа!

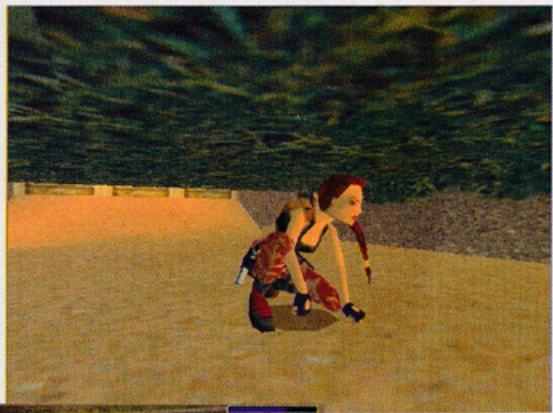
Интерфейс? Абсолютно никаква промяна! Трагедия! Тотална безидейност! Вземете разни неща и никъде не ви показват, какво сте взели, всеки път трябва да преглеждате инвентара. Няма Quick Save, след всяко load-ване тъпата игра зарежда едва ли не от началната анимация, смяната на оръжия става отново по стария глупав начин. Нищо повече не мога да кажа.

Ако понятието "интерактивност" не ви е познато, то Tomb Raider по никакъв начин няма да ви помогне да го усвоите. Взаимодействието ви с околната среда се свежда единствено до натискане на разни дръжки.

AI. Нищо ново!

Звук. Нищо ново!

Gameplay. Ами какво да ви кажа все същата малоумна въртяща се камера. Ако ви накарам да преброите всички онези пъти, когато ще изгубвате сексапилната брюнетка от погледа си, може и да установите, че тези числа вече не ги знаете. Наред с всичко казано досега - картинката е повече от ясна. Най-големият проблем на играта е, че след заглавието се мъдри цифри три. Ако това беше първата част, отзивите сигурно щаха да са много по-ласкови. Tomb Raider не е случайно име и от него се очак-



ващо много, много повече. Архаичната графична система (за сравнение вземете Heretic II), тромавото управление, неспособните югли на съхранение, посредственият звук, още по-посредственото AI са нещата, които опорочават прекрасната идея и увлекателното приключение. Tomb Raider III, наистина е най-добрата от трите части, но не

разбирайте "класи"-по-добра от предишните. Напредъкът е само козметичен. Отчитайки факта, че първата част излезе преди повече от две години, а втората беше по-популярна и от първата, сами можете да се досетите, колко много изостава тази игра от световните тенденции. Ако никога не сте играли Tomb Raider и обичате подобен род игри - купете си я. Човек задължително трябва да изиграе поне едната част. Ако обаче вече сте се сблъскали с прелестите на г-ца Крофт, можете да приемете спокойно, че сте видели всичко, което си струва да се види и да я подминете. Зная, че има и група от хора, които не се интересуват от нововъведения, от графична пре-

лест, от перфекционизъм и други подобни глупости и в които вълнение предизвика само споменаване на Лара Крофт и съществуващите я приключения. Подобно на впечатленията в безкрайните Венецуелски сериали пенсионери, за тях най-важното е просто да има още една серия, която по някакъв начин да осмисли висенето пред телевизора/монитора. Тази игра е точно за тях! Да им е честита!!!

Freeman

МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ

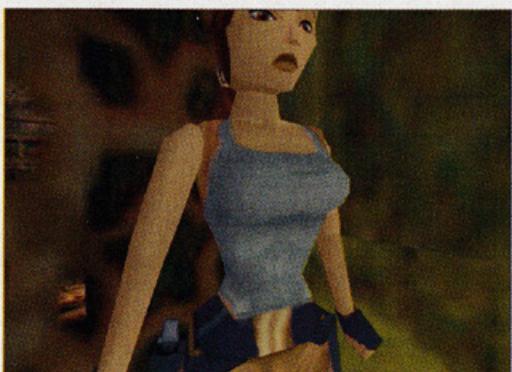
Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
80Mb HDD

НИЕ ТЕСТВАХМЕ НА:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



	7	12	7
графика	7	12	7
звук	6	12	6
AI	7	12	5
multi player	-	12	-
gameplay	6	12	6
ПРИСЪДАТА	6.5	ха-ха	6



Sin

Годината е 98-ма 28 Ноември 00.03 часът
Почти съм загубил надежда и съм изнервен. Понякога животът е шибан, по дяволите. Решавам, че съм чакал достатъчно. Ставам и тръгвам към хладилника. Знам точно от какво имам нужда сега. Буталката "Smirnoff" и специално поръчаният за такива случаи доматен сок са се "вледенили" за двете седмици, през които не съм им "обръщал" внимание. Звъни се! Дали пък? Оставяки мисълта да виси във въздуха, се изстрелявам към входната врата. Господи, най-после - ТЯ е тук. Животът отново изплува от тъмните сени на отчаянието. Толкова дълго съм я чакал! Поемам я с треперещи пръсти. Дори не разбирам, как се озовавам пред компютъра. Пъхам пластината в CD-то и крещя на скапаната машина: "Хайде копеле, инсталирай я по-бързо, мътните те взели!"

Цигара време по-късно, реалността вече не съществува SIN!!!
Приключението започва!

"Какво е страх - да има грях, какво е грех - да няма страх!"

производител: Ritual Entertainment
разпространител: Activision
жанр: 3D shooter
homepage: www.ritual.com

Градът колабира, стиснат в лапите на прогресиращата престъпност. По улиците е пълзнала нова напаст, заплашваща да го превърне в клоака, насявана от изроди. U4 - полицията - бавно, но сигурно губи войната с "прилепчивата" дрога, водеща наркоманите към необрратими мутагенни увреждания. John Blade е ченге под наем и шеф на HARDCORPS - сдружение на охранителни фирми за бързо реагиране. Не си представяйте канцеларски плъх, натрупал излишъци около ханша, чието най-страшно оръжие е телефонната слушалка. Blade е в страхотна форма, обича да си "цапа" ръцете и работи сам. Е, не съвсем, Blade все пак си има помощник. J.C. е хакер и колелото на живота му се върти около ровничкането из компютърната инфосфера. Задачата му е да работи в екип с Blade, "подхранвайки" по време на мисиите шефа си с информацията, която успява да измъкне. И ето - екшънът скоро започва.

Отзовавайки се на сигнал за обир в банка (това е и първата ви мисия), John е удивен от грандиозността на престъпното начинание - твърде много хора, твърде стегната организация, подсигуряване от всички възможни посоки, великолепен синхрон в действията на престъпниците. Кой ли може да стои зад всичко това! Докато се (само)разправя с криминалните типове, той зърва една позната физиономия - Манчини - трафикант на U4 от едър калибрър. Заинтересуван, Blade се впуска в преследване на стария враг и на парите, с които част от престъпниците успяват да се измъкнат. Къде ще го отведе то и с какво ще се сблъска нашият герой по пътя си? Оставям ви сами да разберете. Това, което мога да ви обещая, е приключение, което ще ви среши със страховити врагове и странични чудовища; игра, която ще приласкае погледа ви с прелестта на океанските си дълбини, че стовари върху слуха ви производствения шум на Нефтената платформа и Индустриската зона, ще скове съзнанието ви от страх, докато крачите из тъмната джунгла и коридорите на Изследователския център. SIN ще ви сграбчи и погълне в себе си, (а когато ви изплуе, вие вече ще знаете, че това е била най-страхотната свирка в краткия ви безцветен животец и ще искате още, и още - бл. J!) приковавайки ви пред монитора повече, отколкото можете да си позволите. SIN ще ви потопи в атмосферата на екзотични места. Ще се превъплатите в снайперист, водолаз, за кратко ще бъдете мутант, за доста по-дълго - екшън герой - и, разбира се, ще спасите света. Отново!!!

Вариловете гадин се заглеждат с ДУДУ(ДУДУ=Voodoo), 170 i др. подобни хардверчета, които струват скъпо, но вече никма да виждате квадратчета и др. ръбати геометрични фигури на монитора

Chopper

		WORKSHOP RATING		
		8	9	base play 9 at 9 multi player 9.5 total 9

Първото, което веднага искам да отбележа за SIN е, че от него би излязъл великолепен филм. Като изключва Half Life-a, мога да заложа живота си зад думите, че това е най-смисленият и най-добре сюжетно подплатен 3D shooter, правен досега. Това май е и първият 3D shooter, който следва нелинейно развитие на фабулата. Играта обхваща 6 различни свята и до 35 нива (мисии). Дали ще посетите всички, зависи изцяло от това, как играете - ако успявате да изпълните всички задачи от мисиите, ще я превърнете по-бързо (аз например преброях 31). В това отношение SIN много напомня книгите-игри - вашите решения и действия ще определят по-нататъшния сценарий на играта. В едно от нивата (няма да споменавам кое е), ако се сетите да разрушите една от водопроводните тръби, ще се появи ново secret level. Там ще намерите оръжия, амуниции, здраве. Всяка мисия включва в себе си няколко първостепенни задачи и една-две второстепенни. Резултатността ви при изпълнението им, ще се отрази върху мисията ви в следващото ниво. Така например във FreePort Water Works, задачата ви накрая ще бъде за определено време да изключите трите резервоара, съдържащи съставките на опасен мутагенен химикал. И сами можете да се досетите за катастрофалните последици от това, те да се свържат и изтекат във водопроводната мрежа.

(Все пак, ето ви един малък пример: срещат се двама добри приятели и единият питат:

- Как я караш старче, как е семейството?

- Добре съм - отговаря другият - само дето напоследък под черулката много ме сърби. Жената вчера отлетя на Юг, ще рахатясам за известно време о-ох, ама ме подлуди тоя сърбеж, ей! Ами ти, накъде тъй? А-а, ще взимаш малкия от училище, на днес му паднал и втория млечен бивник, скъса се да реве - съсипала му се била колекцията от хербарии. Аз пък, съм тръгнал към съседа абе, много почна да квичи и грухти напоследък бре, пък ей я на - Коледа вече наближава:)) Ex, че сърби, мама ми Я! Ама ти к'в хубав хобот имаш. Шо не вземеш да ме почешеш малко - хайде бъди приятел - с тия мояте къси ръчички и в носа си не мога да бъркна вече.

- Ъ-ъ, х-м, ами такова - започва почревенял от смущение първият - това не е хобот друже).

Дори и да провалите, стига да убиете охранявящия я Бос, можете да преминете в следващата мисия. Тогава обаче, първата ви задача в нея ще бъде да предотвратите изтичането на химикала към града, което си е жив геройзъм на фона на 4-те минути, с които ще разполагате и многобройната паплач, която ще се опита да ви попречи.

Макар и доста семпла играта има своя собствена уникална физиономия. Дизайнът е извлечен от заобикалящия свят, а постерите, плакатите и съобщенията, налепени по специално пригодените за целта табла в канцеларите и коридорите на учрежденията, (както и вмъкнатите коментарии от някой "шегобиец" под тях - в едно от нивата, ако сте достатъчно наблюдални, ще забележите и снимка на Моника Люински с надпис "служител :-D на годината") списанията и книгите внасят усещането за обитаемост и човешко присъствие.

Ще се разпростра малко повече върху понятието "реалистичност", защото на него се крепи великолепието на SIN. Не бъркайте реалистичността с добрана графика - под "реалистичност" разбирам перфектния физичен модел



"...старият рокер дава газ!!!..." - жалко че в мултимедиа я няма тази екстра да си газиш колежките

ФСБ



"Снайп ми бейби!!!" - снайпера си е снайпер, но не може да се сравнява с този в SHOGO (или OUTLAWS)

Chopper



най-добрият интериор в 3D shooter. Могат да се видят супер известни творби на изкуството, както и корици на списания: руското Страна ИГР и др.

Chopper



в играта - това, доколко тя наподобява реалния физически свят, в това число поведението и движението на живите същества. Какво имам предвид! Ами гравитацията например - движението на всички тела (одушевени или не) са в пряко съответствие с размерите им. Скоростта им също. Убивайки противника, той се свлича в съответствие с физичните закони. От това, къде ще го улучите, зависи до значителна степен и атрактивността на смъртната му агония. Някои от опонентите ви се хващат за гърдите, падат на колене, след което забиват нос в земята. Други отхвърват назад, трети пък, стига да ги простирайте в главата от подходящ тълъл, ви изнасят предсмъртен акробатичен номер, включващ задно салто (благодарение на инерцията в горната част на трупа) и плюсване по корем. Или да вземем за пример подводните нива. Движенията на рибите, нервното им удряне с опашка, когато са обезпокоени, начинът, по който от време на време рязко сменят посоката или пък кълват мъховете по скалите всичко е толкова реалистично. Същото важи и за Нефтената платформа, където ще почувствате с всяка фибра на тялото си мощта на огромните механизми, тежките удари на пресите, воят на трансмисии и прочие железарии. Натрапчивият шум бавно ще дълбае в мозъка ви и щете - не щете страхът ще ви стисне за гърлото.

Говорейки за реалистичност и автентичност в играта, не можем да подминем звука и осветлението. Ако сравним жанра на 3D shooter-ите с първокласен ресторант, то SIN безспорно стои в менюто под раздела "Специалитети на заведението", а осветлението и звукът са есенциите, превръщащи го в такъв. Те са неразрывно свързани с обстановката и съществуващата я атмосфера. Присъствието на светлината е ненатрапчиво и няма конкретен източник. Когато сте на открито и е ден, ще усещате, че сте на открито и е ден! Когато сте в сграда с изкуствено осветление, то ще е точно такова.

Не мога да нарека светлинните ефекти впечатляващи - те са просто истински - като започнете от прехвърчащите от прекъснатите кабели с високо напрежение искри и стигнете до визуалната прелест на освободената от оръжията енергия. Звукът в пълна степен заслужава суперлативите, които могат да се изкажат в негова чест, дори само с това, че е 3D и ще ви помага да се ориентирате за посоката, от която ще дойде евентуалното нападение. Още в първите нива ще забележите, как той се вплита в gameplay-я. Ходейки по дървения гредоред на изоставените сгради, ще чувате скърцането на дъските и когато то се усили ще знаете, че има опасност от пропадане на пода. Няма да се спират на стотиците подобни примери.



Потъвайки по-нататък в темата, идва ред и на интерактивността. Момчетата от Ritual са се постарали да предложат обстановка, в която играчът да се чувства максимално освободен да взаимодейства с почти всичко от заобикалящия го свят. Това включва отваряне на врати, шкафове, чекмеджета; пускане на душове, развъртане и завъртане на кранове, работа с компютри (ще можете дори да влезете в DOS), и най-вече - равдостта от това, да сътворите свой собствен локален армагедон, отдавайки се на деструктивните си страсти и опустошавайки сандъци, прозорци, офис обзавеждане, греди и подпори, варели. Характерно за играта е наличието на бутон USE. С него ще отваряте врати, ще вземате някои предмети, ще натискате бутони. Когато убиете противник например, преминавайки през него, вие ще се забършите само амуницията му, но не и здравето или бронята, които може да носи. За да се сдобиете с тях използвайте USE бутона. С цел олекотяване работата на engine-а, труповете, от които няма какво да се вземе, след няколко секунди плавно се стопяват. Същото важи за гилзите, парчетата мазилка, черните петна от експлозии, натрошена стъклария и прочие (куркавите петна, обаче, остават!!!).





John R. Blade. 30 години. Занимание: Командир на Sec Forces, специалист с оръжията и шеф на HARDCORPS. Отличителни белези: Татуировка "HARDCORPS" на дясното рамо. Роден на 28 юни 2007, John е нормално дете. Баща му офицер в полицията на Freeport, а майка му супервайзор в сектора на LegionTek Corporation за научни изследвания. Майка му умира при мистериозен пожар в химкомбината. С годините влиянието на бащата избледнява. John започва да се шляе по улиците и става член на банда. Заловен е и престоява 6 месеца в рехабилитационен център. John преосмисля живота си и решава да постигне нещо в него. Той е упорит и не променя решението си дори след като е пребит жестоко от доскорошните "прител". През следващите години тренира усилено бойни изкуства, оръжия, военна тактика.



Elexis Sinclaire. 31 години. Занимание: био-генетичен химик и шеф на SinTek. Отличителни белези: Татуировка на дясното бедро и около глезена. Носи флотски пръстен. Родена в разкошното предградие на Sal Marinos във Freeport, на две години майка й изчезва и я оставя с баща й д-р Thrall Sinclaire. Впечатляващо детство - на 5 години тя успешно клонира жаба с човешки очи. Бързо изучава и защитава научни степени по биология и химия. Отдава се на усилено занимания с биохимията и генетично инженерство. След това се присъединява към баща си в SinTek и заедно достигат върха в медицината със лекарството Vanily, което успява да спре и дори да върне процеса на стареене.

Стария Thrall се пенсионира и оставя всичко в ръцете на "милата" си дъщеря... Голяма грешка!



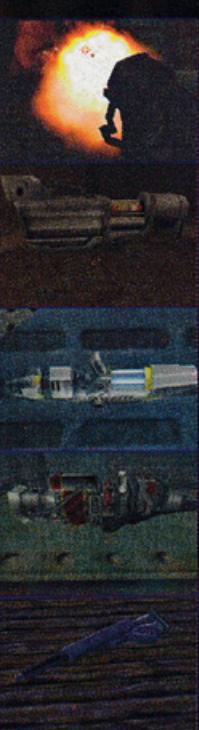
J.C. 21 години. Занимание: специалист по охранителни системи, малки оръжия, шеф на отдел "информация" в HARDCORPS. Отличителни белези: Очила, малък белег под лявото ухо. На 8 години JC е запленен от чудния виртуален свят на и-нет. Хакерството му е в кръвта. Толкова бързо се учи че на 10 разбива охр. система на някакъв супер компютър и унищожава всичко, а инцидентът му коства 6 месеца в център за проблемни юноши. Животът му се преобръща, когато родителите му загиват при самолетна катастрофа след бизнес пътуване. JC се обръща към най-добрия си приятел компютъра. Приятели на семейството го прибират при себе си, но той загърба реалния свят и се отдава на единствената си страсть Има "добра" късмет да бъде повторно хванат докато се бърка из сървъра HARDCORPS. Тогава John Blade му прави предложение, на което не може да откаже затвора или работа в HARDCORPS. Избира второто.

Враговете. В началото това ще са главно хора ("обикновени" главорези, маскирани терористи, няколко почти безобидни, стига да ни ви докопат на къса дистанция, дебели служители на SinTek), но колкото по-навътре навлизате, с толкова по-страни екземпляри ще се срещате. Ще се изправите срещу паякообразни роботи, биомеханични воини и мутанти. Последните варират от хуманоидни до някои доста напомнящи на велосирантите в Джурасик Парк. Общото между повечето от тях е скоростта и жизнеността им. Все пак закоравелите Deathmatch серии убийци ще успят да се справят без кой знае какви загуби на здраве. Но само те. За начинаещите геймъри срещата с тези кошмарни създавания ще е катастрофална. Не, че съм особено добър, но никакви мутанти не могат да се сравнят с търчащият и подскачащ като обезумял Groove. Тренингът, който получих опитвайки се да го отстрелям в мултиплър ми бе от неоценима полза.



Оръжията/Броните. Те са общо девет и не са нищо кой знае какво. (слава Богу). Достатъчно мощни, за да не се чувствате така, като че ли са ви пуснали голи в клетката на лъва, но не и блестящи с някаква потресаваща свръх-идейност. Единствено оригинално нововъведение е харпуна, който намирате в подводните нива. Макар и просто оръжие, той е мощен и нанася значителен damage - не го пренебрегайте. Подобно на Quake и SIN е ориентиран значително към мултиплър, а прекалено мощните и ексцентрични оръжия обикновено са това, което разваля добрия екшън. Интересното тук е предвидената алтернативна стрелба за две от тях - High Velocity Chaingun-a и Pulse Rifle-a. В алтернативен режим първото изстреля гранати, а второто се превърща в нещо много близко до идеята за божия гняв (справка: древногръцката митология - Зевс), запращайки към противника високоволтова ярост във вид на съскаци светкавици. Характерното за бронята е, че тя въсъщност се състои от три части - шлем, бронирана жилетка и ботуши, които се износват независимо една от друга. Не толкова самите оръжия, колкото някои неща, пери-

ферно свързани с тях, предизвикват интерес и внасят тръпка в играта: оказва се например, че най-доброто оръжие е "леката" картечница - куршумите на огнестрелните оръжия отхвърлят врага назад и не му позволяват да отвърне на огъня, а картечницата със своята скорострелност и мощ направо го помита. Друга "новинка" е възможността да избиете/ви избият оръжието от ръцете. Вторият вариант, разбира се, е по-неприятен. Тук трябва да споменем и факта, че куршумите рикоширят и не е препоръчителна прекалената близост до отразявящите повърхности. И накрая безспорно най-важното - наличието на "критичен удар" по време на битки - от това, къде прострелявате противника, пряко зависи вредата, която му нанасяте. Вече няма да ви е необходимо да изпразните цял пълнител в някое назлобяло и упорито копеле, което не ще да мре. Вкарайте му два куршума в главата и приключете въпроса. Понякога дори обикновеният пистолет върши наистина чудесна работа. Един изстрел в главата се равнява на 4 до 8 изстрела в тялото. А, да - щях да забравя - в SIN има и снайпер. Умряла работа.



Нивата. Тук две мнения няма, нивата в SIN са феноменални и са прекрасно балансираны - нито скучни и елементарни, нито прекалено огромни и заплетени - не забелязах нито една слабост, която да изтъкна, просто великолепни!!! Веднага се набива в очи, че по играта са работили едни от най-добрите дизайнери и майстори на нива, в това число и прословутия Level Lord - създателят на нивата в Duke Nukem и Quake. Достатъчно е да спомена, че момчетата, създали SIN, са и автори на най-сполучливия add-on pack на Quake - Scourge Of Armagedon. Нивата - като структура и архитектура - са най-силният коз на SIN в борбата му с Half Life и Blood II и тук той направо издухва от пейзажа опонентите си. Независимо какво си мислят Whisper-чо и Groove-чо, по този показател другите две заглавия могат само да му дишат пушлката.



Интерфейс. Като в Quake. Това просто е най-удобният интерфейс - не виждам защо изобщо някой би се дистанцирал от него.

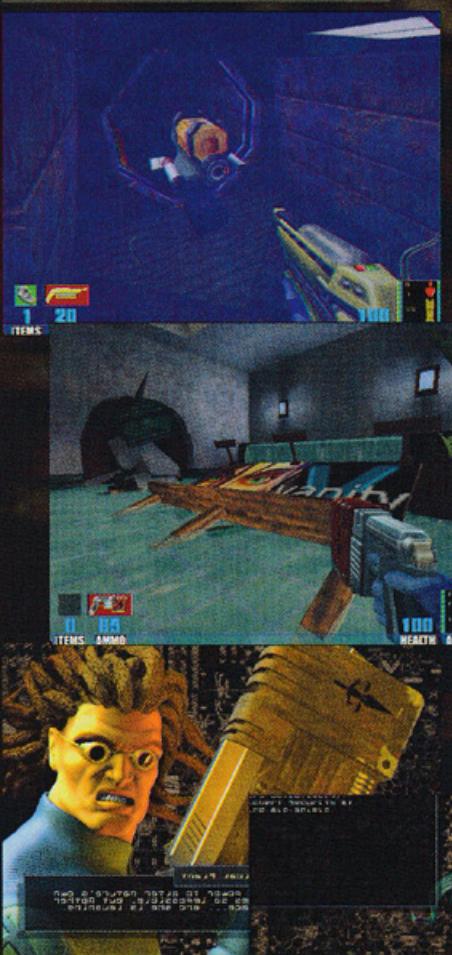


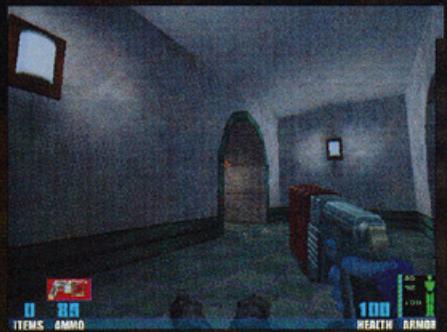
Музика и Звук. Тук можем да говорим предимно за звук, защото музиката или не присъства, или, в повечето случаи, почти не се чува и геймърът в голяма част от играта е лишен от силата на въздействието ѝ. Макар че звукът е направо размазващ (не преувеличавам), той не може изцяло да компенсира липсата на музика. Ще видите, как в Blood II например, музиката води играча, как гъделичка нервите и създава една прекрасна атмосфера, подсилваща кръвожадните ви инстинкти; без музиката си Blood II нямаше да е това, което е! За мое огромно съжаление авторите на SIN са решили, че могат да минат и без нея - още една черна точка. Жалко, много жалко. Там където има музика обаче

графика. Без да е върхът, графиката напълно покрива изискванията на фабулата. Представете си един еволюиран Duke Nukem 3D и ще придобиете що-годе ясна представа за SIN. Разбира се, SIN многократно превъзхожда Duke-а, но изчистената, никак стерилна обстановка, липсата на претрупаност и ръбатостта на формите силно напомнят на този култов екшън. Около графиката точно очаквам да се развихрят и най-големите дебати. Спечелил ли е SIN или е загубил. Ще виждам како лично си мнение - разочарован съм, копелетата са съсипали тази великолепна игра, особено в същите между нивата, които иначе са прекрасно сюжетно замислени. Ако SIN имаше графиката на Shogo да речем, и малко от графиката на Blood II (него вече го видяхме днес), играта щеше да придобие атмосфера и сила на външение, които щяха без никакви уговорки да я изстрелят право на върха. Ако пък беше с engine-а и графиката на Unreal, единствената игра имаща шансове да го детронира в близките няколко години, щеше да е SIN II. Нямам какво друго да добавя ах, да - до десето ниво си мислех, че това ще е най-синьо-зелената игра в историята на 3D shooter-ите.



Multiplayer. Изстрел право в десятката. Търпъра има да се разбере, дали SIN ще детронира Quake. Заклетите фенове на фамозния фаворит веднага ще махнат с ръка: "Нищо не може да се сравни с Quake!". Работата е там, че вече се подочуват (макар и плахи) гласове, подкрепящи противоположната позиция. Бъдещето ще покаже. Но казвам ви - нивата, братя, нивата са размазващи. По отношение на Multiplayer SIN издухва категорично и Blood II и Half Life. Динамиката, която SIN притежава, е непостижима за конкурентите му. Сега, когато родният геймър все по-смело разкрива възможностите на забавлението в мрежа, Multiplayer-ът се превръща във фактор, който изобщо не е за пренебрегване. И тук именно SIN е номер едно!





AI и Трудност. Няма две мнения по въпроса - тук SIN е безспорен лидер. Изкуственият интелект, поне когато го има, е на "убийствено" ниво (в стремежа си да изкарат играта преди Коледа Ritual са действали по принципа: "пускай бързо, пък после оправяй". SIN е пълен с бъгове и за съжаление това се е отразило върху поведението на някои от съществата - те просто се държат малоумно. Очаквайте доста patch-ове). Не се надявайте лошковците да ви налитат челно, забравили за всяка врата защита. Те ще се прикриват, ще отстъпват временно, когато стане напечено, ще се прегрупират, за да нападнат после отново, ще ви преследват из нивото и ще викат подкрепления, ще обръщат маси и ще се крият зад тях. Ако ги допуснете прекалено близо, те игнорират оръжието си и започват да ви бъхтят "собственоръчно/крачно". Крушета, ъперкъти, ритници, мавашита Трябва да ви кажа, че от тия неща се умира доста лесно. Техните действия ще са адекватен отговор на вашите. Трудност. SIN е една много трудна игра, дори и на средно ниво. Снайперистите, разположени по височините на някои от нивата, превръщат живота на играта в кошмар. Тук трябва да отбележа, че снайперът има голяма поразяваща сила и три-четири точни попадения са предостатъчни и именно снайперистите в най-значителна степен ще ви вгорчат живота, още повече, че все са някъде на високо и в сянка. Честно ще си призная, че последните две нива ги превъртят в режим god mode. Геймърът, който е способен да достигне до Боса в последното ниво на степен "HARDCORPS" и да го убие, без да е в споменатия вече режим, определено е Бог.

Gameplay. SIN е особено подходящ за обичащите динамиката и напрежната екшън геймъри - нито Blood II, нито Half Life могат да се сравнят с него в това отношение. Преди да кажа каквото и да е друго, нека ви споделя нещичко. Дори SIN да се окаже едно грозно разочарование за вас, финалното аутро (същото като интъро, но в края на играта) е нещото, което ще потуши справедливия гняв, надигащ се спрямо пишещия тези редове. УМОПОМРАЧИТЕЛНО Е!!! Ще се влюбите в него. Върхът на лице-вия и прочие motion capture - абсолютният връх. А сега по същество. Стана вече въпрос за бъговете. Ще ги забележите още при срещата си с първия бос. Наложи ми се 4 пъти да започвам от последния си save, защото, ако не се отстреля от подходящата позиция, мутантът зацикли на едно място, а малко по-късно просто изчезва (по сценарий той трябва да разбие една от стените, в стремежа си да избяга от вас) и продължаването на мисията става невъзможно. Другата ми забележка е относно скоростта на зареждане на нивата. Успокойте топката - компютърът не е забил. Вместо да си тровате нервите, я по-добре прекопайте градината. Дотогава тъкмо SIN ще е задредил, хем и вие ще сте в по-добра кондиция. От тук нататък!, ами просто е. Следва рапсодия в SIN-ъо

BLOOD 2: THE CHOSEN

производител: Monolith
разпространител: GT Interactive
жанр: 3D shooter
i-net: www.lith.com

Mалко история. Blood бе странна игра, която много се отличаваше от всичко съществуващо на пазара в момента на излизането ѝ. Базирана на Build платформата на 3D Realms, играта използваше някои технологични нововъведения, които комбинирани с впечатляващ дизайн на нивата предполагаха успешна реализация на продукта. За съжаление на Monolith, тяхната ръжба излезе малко след някаква си игра Quake (хехехе), което до голяма степен предопредели съдбата ѝ. НО! Тук има едно голямо НО. Това което, бях сътворили Jason Hall и компания предполагам е изненадало и самите тях. Макар и леко преебрегнато заради чудовището на id Software, тяхното отроче предложи собствен облик, сериозен gameplay, много кръв, страховитен multiplayer и уникална атмосфера. А това бе достатъчно за сформиране на сериозна група почитатели, чиито фанатизъм можеше да се съпостави само с този на членовете на Cabal.

Blood 2 започва в близкото бъдеще, няколко десетки години след края на първата част. След смъртта на Tchernobog (по-точно на поредната му реинкарнация), организацията Cabal е сериозно засегната, но не и разрушена. С течение на времето на власт идва Gideon и чрез негова помощ култът достига до нов Ренесанс, вече зад гърба на мощният интернационален концерн Cabalco. Тук на сцената се появяват вие, като имате избор да влезете в ролята на един от четирите пер-

Mомчетата от Monolith доста се гордеят с факта, че успяха да разработят свой собствен engine (LithTech) и да реализират две класни игри на негова основа. Първо видяхме Shogo: MAD - стилна и кървава игра, в стила на японската анимация, а сега дойде ред и на Blood 2: The Chosen - продължение на оригиналното и уникално заглавие Blood. Предполагам, че трябва да сте глухи, за да сте пропуснали нещо за достойността и недостатъците на LithTech платформата, така че ще ви ги спестя в този преглед. В крайна сметка "engine-а не прави играта" (поне не изцяло)! Цялото майсторство на света и най-модерната техника не могат да компенсират скапаната игра. Shogo бе много силно заглавие, макар и да не беше "The Next Big Thing" - много модерен и използван израз в западната игрална преса, който макар и доста спрягани напоследък умишлено се пази за Quake 3 (мое мнение). Но да се върнем към темата - въпросът е дали Blood 2 може да достигне, а защо не и да надмине братчето си? Краткият отговор е "Да". Дългият отговор ще намерите на следващите няколко страници.

сонажа, който играта предлага - Caleb, Ophelia, Ishmael и Gabriella. Малко неприятен е фактът, че като започвате играта не знаете всъщност каква е разликата между гореизброените персонажи, за да можете да направите своя избор. В общи линии има четири атрибута в Blood 2, на базата на които са основните различия между отделните герои. Става на въпрос за Strength, Resistance, Speed и Focus. От Strength-а се определя размера на количеството амуниции, които ще можете да носите, както и броя на жизнените ви точки. Speed-а се отнася за скоростта на героя ви, а Resistance - за това колко носи на бой. Focus-а е свързан с магията - колкото по-голям е той, толкова повече магически точки ще имате (малко повече по този въпрос - като разглеждаме оръжията). При избора ви на герой имайте предвид следното приблизително разпределение: Caleb - St 5, Re 3, Sp 3, Fo 1; Ophelia St 2, Re 5, Sp 1, Fo 4; Ishmael - St 1, Re 3, Sp 3, Fo 5; Gabriella - St 5, Re 1, Sp 5, Fo 1. В зависимост от това кого ще изберете, ще се определи и начина ви на игра. Появявайте ми - има разлика между отделните персонажи. Тук е мястото да спомена и едно странно (според мен) хрумване на Monolith-ци - само ако играете с Caleb ще можете да се насладите на анимации по време на игра. С всички останали герои това е спестено по незнани за мен причини. В тази връзка искам да отбележа, че тази статия е писана на базата на видяното от очите на Ishmael. Действието в Blood 2 се развива на четири етапа, всеки състоящ се от около 9-10 мисии. Последната част ще ви пренесе в друго измерение, където ще трябва да се изправите срещу The Ancient One.



В момента в който започнете играта ще видите и подобренията в графично отношение, направени спрямо Shogo - подобри текстури, по-комплексна геометрия (не просто ъгловати форми) и по-добро оформление като цяло. В Blood 2 в максимален степен е реализирана графичната мощ на LithTech. Невероятното жонглиране с цветовете по безупречен начин пресъздава злокобната атмосфера на играта. Оръжията ви ще отразяват околната светлина, ще виждате облаци да се носят в небето над или под вас



(в зависимост от нивото на което сте), почернени повърхности ще оставят след експлозии. Като цяло доста специални ефекти ще радват окото ви. Чрез тях дизайнерите доста умело са успели да възпроизведат чувство на обреченост и злобност. Това в най-голяма степен важи за някой много гениални сцени, като изоставеното баскетболно игрище на второ ниво или входа на катедралата. Дори мога да кажа, че катедралата е едно от най-впечатляващите нива, които съм видял в 3D екшън - както в графично, така и в дизайнерско отношение. А като споменах за дизайна на нивата, искал да отбележа, че в *Blood 2* той е на доста високо равнище.

Преди да се потопя изцяло в света на *Caleb* и

компания смятах, че по този параграф SiN е светлинни години напред, но в последствие си промених мнението. Очевидно момчетата от Monolith са си взели поука от *Shogo*, където нивата бяха сравнително стандартни и не особено оригинални.

Напоследък доста приказки се изговориха за интерактивността в 3D игрите и в FPS в частност. До последните един-два месеца под интерактивност при екшъните се разбираше възможността да рушиш предмети от заобикалящия те свят. Всъщност тази тенденция се запазваше с минимални отклонения до появата на *Half-Life*, където понятието "интерактивност" бе издигнато на по-високо равнище, но за това ще прочете в статията на *Groove*. Е, *Blood 2* не може да се меря с играта на *Valve*, но в това отношение е по-добра от почти всички други заглавия. Почти всичко в играта може да бъде разбито - маси, столове, картини, вентилатори, варели, превозни средства и др. Все още не е дошъл момента да се събият цели стени и сгради, но *Duke Nukem 4ever* и *Prey* ни обещават и това. Единственото нещо, което не можах да съсия, доведоха ме озадачи, бяха лампи-



те. Вобще осветлението, където и да се намираше и под каквато и форма да беше бе недостъпно за куршумите ми. Хм, странно. Както и да е, това не е болка за умиране. По отношение на възможността за разговори с NPC-тата, играта не предлага кой знае какъв избор. Най-често чуете по някоя остроумна забележка, но може и да получите ценна информация. При мен в повечето случаи г-н

"9-милиметров" проговоряше пръв и ме лишаваше от тъй необходимия за диалог събеседник. Какво да правиш - по природа съм неразговорлив. Между другото, при някое от по-зрелищните убийства вашият герой ще съпроводи смъртта на нещастниците със саркастични коментари ("Flesh is such a fragile thing" или моята любима "Death - the only cure I know for being stupid"). А имате възможност и да ги дразните - чрез натискане на "Y" ще сте в състояние да отправяте и вербални атаки към врага, като това е особено забавно при игра в мрежа ("If you run you'll only die

tired" или "You are about to enter a world of pain, and I'll be your travel agent"). За отбелнязване е и фактът, че всеки един от четирите героя има собствен репертоар, което допълнително освежава играта. Тук е мястото да споделя впечатленията си от музиката и звуковите ефекти. Звуцът е 3D и може да се усети загълхването му при отдалечаване от източника. Всяко едно от създанията издава характерни звуци, като по този начин можете да предположите как-

коюви очаква зад ъгъла. Спокойно мога да охарактеризирам аудио ефектите в *Blood 2* като едни от най-добрите в бранша. Потропването на паячетата по пода, лепкавите звуци на *Bone Leech*, животинското ръмжене на *Soul Drudge* - всичко това по-великолепен начин допълва и дори засилва злобното чувство, което ви обзema все повече с напредването на играта. А като прибавим към тях и шумовете от заобикалящия ви свят - свистенето на вътъра, тътенето на громовиците, звуци на капеща вода, съскачият звук на пара - кошмарът става пълен. Музикалният фон също е фантастичен. За съжаление има само пет мотива, като към





те теми - от източни акустични мотиви през Грегориански напеви до тежки китарни рифове - са обединени от една цел - да ви внушат чувство на обреченост и изконен ужас. А сега да кажем няколко думи и за противниците ви. Няма ги вече добрите стари Monks със техните енigmатични напеви. В ролята на пушечно месо са т.нр. Fanatics - най-низшият членове на култа. Не се заблуждавайте - няма да видите мрачни фигури, загънати в роби. Еволюцията в Cabal не е подминала редовите войници - тук говорим за облечени в костюми Армани убийци, размахващи пистолети, автомати, и др. пушкала. По-сериозно предизвикателство от тях ще бъдат специалните сили на Cabalco. Освен хора ще срещнете и доста странны създания, като особено внимание заслужава Shikari - подобно на богомолка създание, цялото в шипове и разполагащо с разнообразни способи за убиване. Страхотно впечатление ми направи Ръката - отрязана длан, търчаща насам-натам и стремяща се да ви хване за гърлото. По-интересното обаче е, че когато усети присъствието ви първо ще показва среден пръст, а след това се спуска към вас. Ще трябва много да внимавате и с малките арахни, които винаги вървят по двойки. Вкопчат ли се във вас ще очакват няколко тежки и доста неприятни минути. Едно на ръка е, че ви пият кръвта. По-важното е, че объркват перспективата ви и губите реална представа за нещата - получавате нещо като световъртеж. Монте лични предпочитания обаче отиват за семейство Drudge и по-специално Drudge Lord и Drudge Priest. От-

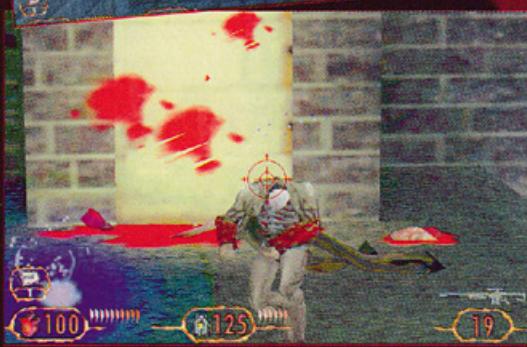
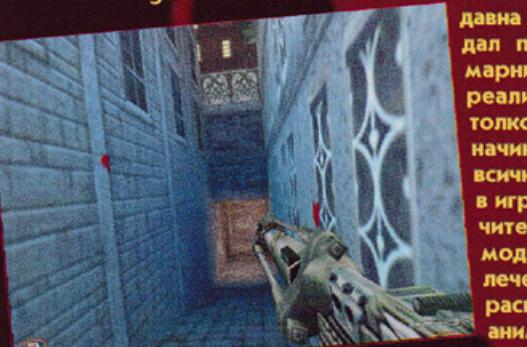
края на играта вече ги знаете наизуст, но за сметка на това са един път! Музиката се сменя заедно с обстановката, като на моменти нейното въздействие е по-силно от това на звуките или графиката. Различни-

го в началото), но за SiN със сигурност мога да кажа, че не може да се приближи ни на йота до Blood 2 по отношение на външния вид и движението на враговете. В края на всяка една от първите три части ще се срещат със мини-босове, а в края на четвъртата ще се изправите срещу Голямото Зло Нещо.

Ако играете на най-лесното ниво на трудност (Genocide) едва ли ще имате особени проблеми с минаването на играта. Второто ниво (Homicide) предлага по-голямо предизвикателство, но истината е в третата степен на трудност (Suicide) - на нея враговете са доста издръжливи, амунициите са по-кът и въобще живота ста-

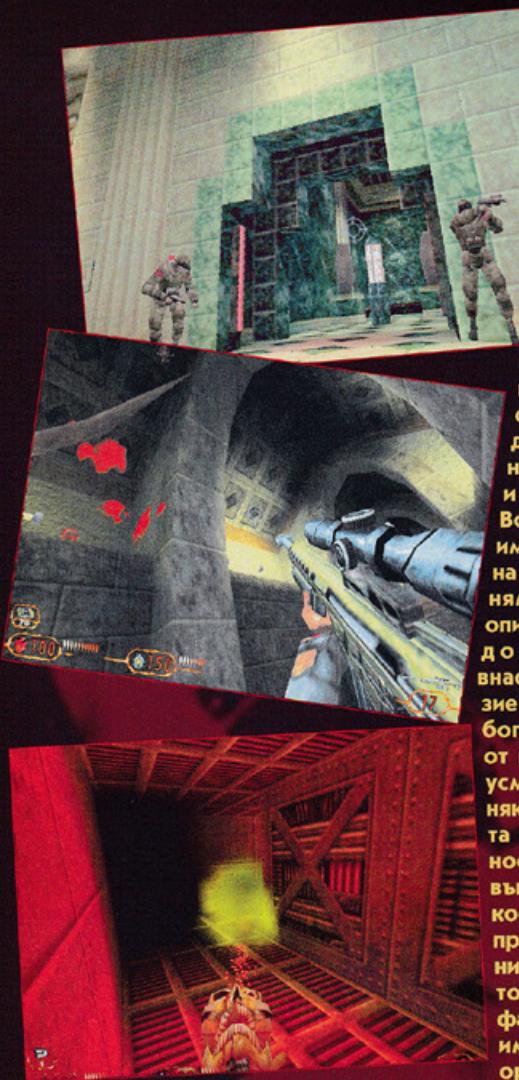
ва един от най-сложните. Това което обаче прави много силно впечатление и на трите степени на трудност е странният изкуствен интелект на управляваните от компютъра единици. Просто не мога да разбера защо в Blood 2 са налице същите проблеми като в Shogo. Смятах, че момчетата от Monolith ще се погрижат да изгладят AI, но уви. Особено набиващ се наоко е дошлият тайминг на компютърни опоненти. Направете крачка вляво и Fanatic-a срещу вас ще насочи оръжието си надясно. Направете веднага крачка вляво и ще видите, че ще последва изстрел вдясно, и чак след това оръжието ще се насочи към вас. Това досте улеснява задачата ви по отбиване на вражеския огън. Ако се приближите към противник зад стъкло, в 90% от случаите той няма да ви атакува. Някои от враговете ще ви засипят с огън веднага щом ви зърнат, други ще се впуснат с необясним устрем срещу вас, въпреки че ще умрат след секунди. Имах случаи когато Drudge Lord вместо да стреля по мен се целеше в противоположната посока, където нямаше нищо освен гола стена. Pathfinding-а на противниците е ужасен. Едно на ръка, че се забиват във ъгли или в някакви други препятствия и по никакъв начин не могат да ги заобиколят, докато вие на минете в друга посока. Много често се случващо да отворя врата и някои Shikari да се забие в нея и да не може да премине. Или да пръсна черепа на някои Fanatic, докато неговите другари продължаваха да си блеят сякаш нищо не се е случило. И всичко това в края на 20 век!

Черна точка за Monolith. Един от най-важните аспекти на всеки три-де шуутър (хехе) е арсеналът. Веднага ще започна с най-съществената новост тук. Можете да ползвате около 20 (не ви лъжат очи-



давна не бях виждал подобни кошмарни създания, реализирани по-толкова прекрасен начин. Въобще всички противници в играта са изключително добре моделирани, "облечени" в прекрасни текстури и анимирани с реалистични движения. Изпразнете пълнителя си в някой от войниците и го гледайте как танцува "Танца на Смъртта", просъреляйте Drudge

Lord с рязаната двуцевка и ще видите как залита назад или пада на земята, за да се окопит само след секунда и да отврънне на атаката ви. Не знам за Half-Life (все още съм



те) различни играчки, като във всеки един момент можете да носите само 10 от тях. Всеки път когато намерите ново оръжие, ако прецените че имате нужда от него може да изхвърлите някое от вашите и да го вземете. Всички оръжия имат алтернативна стрелба, която няма сега да описвам, но това допълнително внася разнообразие в и без това богата колекция от инструменти за усмъртяване. При някои от пушкалата ще можете да носите по едно във всяка ръка, което е още едно приятно допълнение. Лошото в този случай е факта, че когато имате по едно оръжие във

ката е в първо лице), като можете да я движите във всички посоки и от първа ръка да се насладите на смъртта на някои нещастник. В BloodBath чрез Orb-a можете да поднесете доста неприятна и кървава изненада на някои невнимателен играч.

Multiplay-я на Blood 2 е доста своеобразно изживяване. Не мога да го сравня с други подобни игри, поради харктерният му стил. Преди да започнете игра ви е предоставена възможност да си поиграете с четирите основни характеристики, като по-този начин можете да нагласите даден персонаж по ваш вкус. Имате възможност и да изберете с коя оръжия ще играете - ако все още не съм го споменал, Blood 2 е единствената игра по рода си, при която в multiplayer започвате с целият си арсенал. Това донякъде може да ви се стори странно, но според мен е изключително уместно и се чудя как досега никой не се е сетил за това. Чрез това нововъведение битката може да започне с пълна сила още от самото начало на играта, без да се губи време в търсене на по-мощните оръжия. А и налице е елемент на изненада, тъй като нямат никаква представа с какво разполага противникът ви. Неприятно впечатление ми направи факта, че когато ви свършат амунициите на дадено оръжие, то не се меня автоматично както в другите подобни заглавия, а трябва вие сами да се сетите за това. А това може да ви коства живота. Освен амуниции и брони, по картите ще намирате и други доста полезни неща. Като бинокъла например, който ви дава многократно увеличение на образа, или Окото - много удобен уред, който може да разполагате на дадено място и чрез него да следите движението на противника. А ако си намерите уреда за нощно виждане, ще можете да засичате невидимите си врагове.

Доста интересни са и различните видове бомби, които са разпръснати наоколо - Time

Bomb, Proximity Bomb и Remote Bomb. Имената им сами говорят за предназначението им, така че няма да се спират по-подробно на тях. По-интересни са power-up-ите, които ще намирате по време на двубоите в мрежа (има ги и в single-play-я, но там не са



всяка ръка не можете да се възползвате от алтернативният режим на стрелба. Странно, но факт! Но лошо няма, тъй като в духа на Shogo огневата мощ в Blood 2 е една от най-серииозните, които съм виждал в подобен род игри. За разлика от други заглавия, където има само две три качествени оръжия, тук броят им е внушителен, като единственото ограничение ще бъде вкусът ви. С едно-две изключения целият инструментариум е доста полезен както в single-play-я, така и в DeathMatch, тъ-тъ простете, Bloodbath. Няма де се впускам в подробно описание на отделните "ютии", но не мога да не спомена Minigun-a - суперскорострелна кратечница, която гълта куршумите като бонбони, но пък разкъсва врага за секунди. Силно впечатление ми направи и Death Ray, което изстреля зелен лъч, които може неколкократно да рекошира от различни повърхности, което предполага невероятни фрагове в BloodBath.

Бих искал да кажа и няколко думи за магическите оръжия - Voodoo Doll, Life Leech и The Orb. Те не ползват амуниции, а магически точки, които се възстановяват с течение на времето. Количество магически точки се определя от степента на Focus на героя ви. За да използвате алтернативния режим на гореизброените играчки ще са ви необходими много точки магия. Ще се спра малко повече на The Orb. Това е едно от най-гениалните оръжия, което съм виждал в която и да било игра до този момент. В нормален режим като хвърлите малката метална сфера, тя се забива в главата на жертвата и небрежно извършва постъпително и въртеливо движение. Алтернативният режим е всъщност истинската прелест. При него вие управлявате сферата (глед-

Anger. Първият значително намалява пораженията, които понасяте в рамките на 30 секунди, а вторият утрява щетите, които нахасяте за същото време. Като цяло multiplayer-а на Blood 2 е доста добър, но все още няма добро приложение в Internet. Monolith са обещали да



оправят лага в най-скоро време, а и да включат възможност за BotMatch.

Дойде време да погледнем

и на проблемите на играта. Освен калпавия изкуствен интелект има и няколко други "бу болечици", които могат да развалит иначе прекрасната картина. В някои моменти земното притегляне отказва да действа на някои предмети от играта. Резултатът беше глави носещи се из въздуха, парчета от счупена картина, висящи безценно и др. Има случаи когато като скочих нагоре, се издигнах толкова нависоко, че под мен се разкри цялата карта като на длани. Доста често се случваше крайниците на някои от противниците да стърчат през стени или затворени врати, което ме караше нервно да се подсмивам. Катеренето по стълби в някои случаи е елементарна работа, докато в други е сравнено с покоряването на Еверест.

Необясним остана за мен и факта, че след като веднъж съм скочил върху някои сандък, след това просто не мога отново да се кача на него. Понякога изстрелите на DeathRay вместо да рикошират от стените просто оставаха да висят във въздуха, докато някои или нещо не ги докоснеше. Дори в началото си мислех, че това

е алтернативната стрелба на това оръжие!

Към тези недостатъци мога да прибавя и най-голямата дупка в играта - огромното време за зареждане и непрекъснатото обръщане към харда по време на игра. Така и не разбирах на какво се дължи това, но установих, че след около час игра четенето от харда се увеличава и е хубаво да рестартирате, за да можете да играете нормално. Тук говорим за разделителна способност 800X600 на Mendocino на 300/350/450 MHz със Intel i740 8MB и 64 MB RAM. На моменти бях в състояние да изхвърля компютъра си и да си купя ръчен Тетрис.

От Monolith са обещали нов Patch, който да коригира гореизброените проблеми, като се очаква той да излезе в близките дни. Това автоматично прави Blood 2: The Chosen още по-привлекателна.

Това, което Blood имаше и за което другите можеха само да сънуват се характеризира с една дума - ATMOSFEAR. Съжалявам, че в нашия език няма възможност за превод на тази дума, но това е най-доброто определение за тази игра. Горе-долу в тази насока се приели и Blood 2, но за съжаление май малко от атмосферата на играта се е позагубила за сметка на графика, звук и др. Но съвсем малко. Всъщност липсва в достатъчни количества сурорият ужас и пристъпът на страх, които бе



неизменен спътник в първата игра. Не, че тук, го няма, просто не е същото. Но тази сладост на gameplay-я се компенсира до голяма степен от графичния и звуков хорор, който ни поднасят Blood 2. Вярно е, че очаквах повече, нещо като свят на Лъвкрафт, но май щеше да е прекалено хубаво. Не ме разбирайте неправилно, Blood 2 е прекрасна игра, и времето прекарано пред монитора в преследване на Gideon си заслужаваше всяка минута. Просто не и достига съвсем малко, за да бъде незабравима.



Whisper

минимална конфигурация

P166MHz / 32MB of RAM
4X CD-ROM
DirectX 6.0 / Win 95/98
(по-добре не опитвайте)

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

HALF-LIFE

производител: Valve
разпространител: Sierra studios
жанр: 3D shooter
i-net: www.sierra.com

Честно да си кажа, не знаех как точно да започна тази статия. Лутах се между много варианти, но ги отхвърлях един след друг. От страх. Боях се да не пропусна някоя важна подробност около Half Life, защото това е (още отсега го казвам) НАЙ-ВЕЛИКИЯТ SINGLE PLAYER 3D ЕКШЪН, който никога съм играл. А в началото бях много скептично настроен. Може би нагласата ми е такава - за Half-Life се писаха единствено суперлативи. Тя биваше наречена ново измерение в света на 3D екшъните, нещо невероятно и т.н. И така в продължение на много месеци, защото Half-Life пропусна отчайващо много срокове. При толкова хвалби и такова огромно закъснение, по-вероятно бе Half-Life да разочарова общността на геймърите, отколкото да бъде Играта. Затова, когато седнах най-сетне пред Half-Life, трудно сърдъжах нетърпението си да видя, какво всъщност ни е поднесено от Valve и Sierra. Останах размазан. Нито повече, нито по-малко. Атмосферата, чувството, което ви обхваща, докато играете Half Life - това са неща, които трудно мога да опиша. Просто трябва да изпитате на гърба си, как тягостната обстановка ви притиска все по-надолу и по-надолу. Стряскащите викове и звуци, които ви карат да подскакате. Страхът, който ще протегне кокалестата си ръка към гърлото ви. Да играеш Half Life е истинско преживяване, кое то не бих препоръчал на хората със слабо сърце, защото.

Все някъде трябва да сложа многоточие и да тръгна от самото начало, защото инак кой знае до къде ще я докарам. Мисля, че вече ми стана горе-долу ясно как да започна. Нещо подобно:

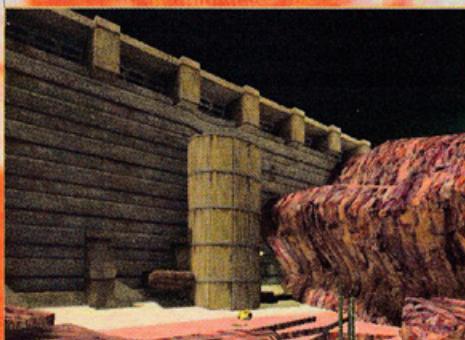
Учените са странна порода хора. Гледаш ги, един такива свитички, възпитани, изградили своята маска и никой не знае какво се крие зад нея. Може би някой нов Индиана Джоунс! Или Казанова? А може би безмилостен трошач на инвентар в Kung-fu coffee на Revenge of the toys. Хмм

По подобен начин стои и положението с нашия герой - Гордън Freeman (Freeman-ееее ела тук да видиш, има те в иг-



рата! Мене ли! Да, теб! Главният герой се нарича Freeman! Хе, хе, видя ли бе Groove-то. Кога в някоя игра ще видим главен герой Groove, а!). Последната реплика отминавам с пренебрежение. Да се върнем към Гордън "Свободния човек". Той е физик и работи в организацията Black Mesa, занимаваща се с изследвания от по-различно естество. Естествено, всичко е секретно. Гордън отговаря за поддръжката на някаква странна изследователска машина и наблюдава различните експерименти. Най-обикновен сив живот, разчетен до секундата между 9 и 17 часа. Но всичко се променя в един-единствен ден.

Играта ви изплюва в не особено добър за вас момент. Последното запиване с приятелите от колежа е продължило по-вече от предвиденото, а е било и доста по-тежко от необходимото. С цепеща от алкохола глава вие сте станали сутринта и сте установили, че закъснявате с над половин час за най-важния експеримент в живота ви. Спускате се към колата и отпращвате към сградата на изследователската станция. Влизате вътре и следва дългото пътуване с влакчето до вашия сектор.



Естествено, оръжие нямате. За какво ви е то? Та вие сте си прост учен! Така протичат първите няколко минути в играта. Вие разговаряте с останалите изследователи (странно - само подобия на Айнщайн и тъмнокожи с посивели коси) и си търсите предпазен костюм.

Хмм, защо ли всички са превъзбудени? Говори се за някаква повреда в апаратурата. Всъщност винаги става така. С времето Гордън е свикнал да не обръща внимание на подобни неща. Но този път нещо е по-различно. Искрите от панелите на компютрите не предвещават нищо добро. Както обикновено се случва лошите ви предчувствия се събдват със страшна сила. При поредния експеримент се отваря междупространствена дупка и нахлуват извънземни. Май не са особено добродушно настроени - току-що едно приличащо на жаба същество скочи върху главата на колегата и той реши да си почне на земята. Интересно, от ухото му тече кръв.

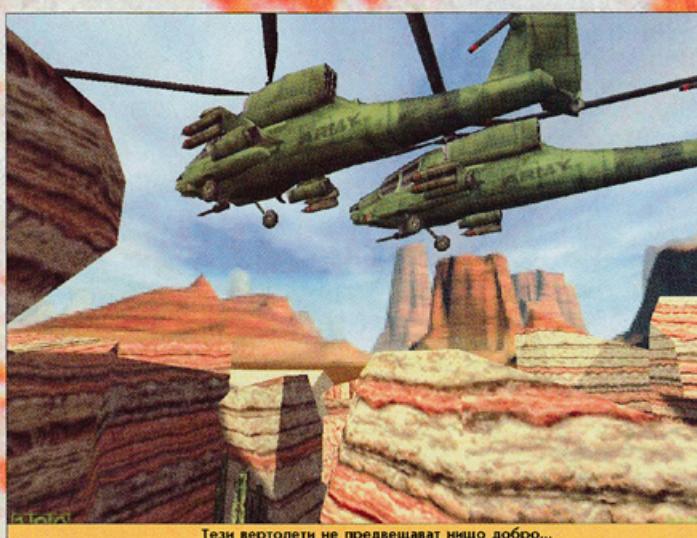
Ако и да сте стигнали само дотук, сигурно вече сте забелязали разликите със стандартния FPS (first person shooter). Петнайсет минутна интродукция определено не фигурира във визитната картичка на този жанр. Тя между другото е един от най-успешните опити досега (това си е лично мое мнение) да ви въведат в атмосферата на играта. Още по време на нея ми направи впечатление старанието на екипа графични дизайнери. Трябва да сте извънредно разсечени, за да не забележите гледката, която ще ви се открие по време на пътя ви през Black Mesa. Работът, носещ някакви кашони, обра всичките ми точки с невероятния си реализъм при движенията си. Това се дължи на новата технология, разработена от Valve, наречена skeletal animation, но за това по-късно. Нивото на интерактивност също е на забележително ниво. Вие можете да разговаряте с всяка една персона, която срещнете. Е, диалогът не особено задълбочен, но все пак Half-Life е екшън (не бива да забравяме това). Учените и другите представители на човешката раса са анимирани перфектно и дори отварят и затварят устата си в синхрон с казаното от тях. Подробност, която отсъства дори в заглавия като Tomb Raider (там са решили, че ако персонажите клатят замръзналите си физиономии, всичко ще е наред), та камо ли при някой друг 3D екшън. Въобще, момчетата от Valve са показали, че могат да изпитат нещата до последния детайл,

докато намерят първото оръжие. Защото дори и след катастрофата вие не намирате веднага заветното пушкало. А няма да срещате единствено оцелели от катализма (в интерес на истината, не се еднственият жив учен, засега). Гадните извънземни ще се опитат да ви загробят още преди да можете да им отвърнете подобаващо. Трябва да пообиколите малко, за да намерите нещо, с което да се защитавате - щанга. Тя ще ви е жизнено необходима, за да разбияте стъклата на вратите, преди лазерите, режещи като масло металните стени в комплекса, не ви дарят със своята смъртоносна ласка. Честно казано, досега не бях изпитвал паника по време на 3D екшън, но Half-Life ми предложи подобно преживяване още в самото си начало.

Ако знаех, какво ме очаква по-нататък .

Всъщност мислех си, че задачата ми в Half-Life е да успея да стигна до повърхността. Там щях да съм в безопасност. И се разочаровах, когато бързо-бързо се добрах до по-горен етаж. Всичко беше прекалено лесно. Някак си не се връзва. Тогава видях първата барета. Малко умряла. Явно съблъсъка с наблизо стоящото извънземно не му бе понесъл особено. Саморазправих се с извънземното, но червената лампа светна в главата ми. В следващата стая не се учуших кой знае колко, когато поредният войник от специалните части откри огън, когато ме забеляза. След това видях как две барети разстрелят оцелелите учени. Явно на правителството не му трябват живи свидетели. Защо? И какво прави този костюмирани тип, който непрекъснато виждам! Не изглежда ни най-малко притеснен от апокалиптичната обстановка.

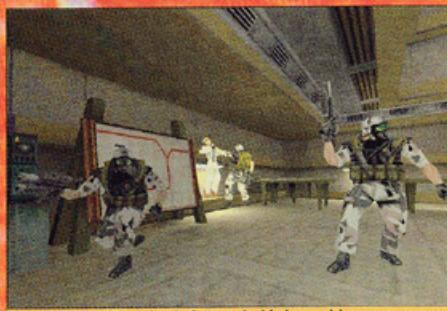
Историята на играта е писана от хорор новелист и макар името му нищо да не ми говори, той си е свършил работата перфектно. Докато играете Half-Life непрекъснато ще си задавате въпроси. Не само от сорта: "Как, как по дяволите да стигна до там?" ами ще търсите отговор на много загадки, които ще владеят ума ви. Картината, която ще се разкрие пред вас, ще ви ужаси. Няма да ви развалим удоволствието като ви разкрия повече подробности от историята. Ще оставя на вас сами да направите разкритията, които ще ви отведат в други измерения и планети. Преди да се съблъскам с Half-Life си мислех, че сюжетът на SiN е най-добрият сред триизмерните екшъни. Half-Life обаче направо измете



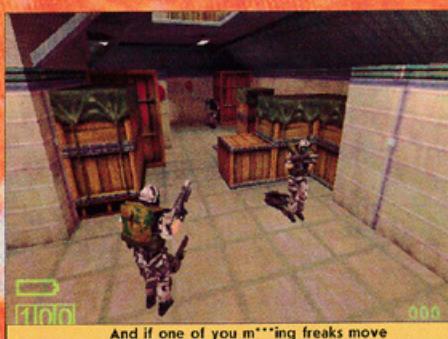
Тези вертолети не предвещават нищо добро...

колкото и маловажен да се струва той на някои от вас.

Те сигурно вече си мислят нещо подобно: "Какво като си мърдат устата скапаните учени! Искаме екшън, кървища, убийства. Стига сте ни занимавали с глупости!". Този тип играчи сигурно ще изпаднат в тежка форма на фрустрация,



Everybody be cool, this is a robbery...



And if one of you m***ing freaks move



I will kill every last one of you



Закуската е дошла. Хмм, този учен изглежда доста измършавял

SiN от първото място. Страхотен замисъл!

Добре, дотук знаем, че играта разполага със страхотна фабула, а и реалистичността ѝ е направо зашеметяваща. Това като че ли стига, за да направи от триизмерен екшън сносно заглавие. Но Half-Life е нещо повече от това.

ГРАФИКА

Графичната част в това заглавие е на изключително равнище. Играта ползва engine-a на Quake II, но той носи в себе си и много подобрения от Valve. Системата, която захранва графично Half-Life е много по-изчистена от тази на Quake. В това ще се убедите по време на цялата игра. Да започнем от самото начало.

Както споменах по-рано, реалистичните движения на хората в играта (за извънземните нищо не мога да кажа, не знам как изглеждат в реалния живот) се дължат на технологията skeletal animation, разработена от Valve. Тя позволява да се построят костната система на дадено същество и да се зададат ставите му. Но това съвсем не е всичко. Може би по-голямото предимство на тази технология е, че съществата могат да бъдат изградени с повече от 6000 полигона и по-този начин да се достигне до невероятно детайлрирана графика на враговете ви. Разликата с 500-те полигона на лошите в другите 3D екшъни е огромна. Добрата новина е, че тази красота няма да забави компютъра ви. Освен това, skeletal animation позволява само некои от всичките полигони да бъдат анимирани. Което е несравнено предимство.

"Смесването" на светлините също е доразработено от Valve. Те вече са много по-реалистични, отколкото в Quake II. Това най-добре си проличава, когато попаднете в стая с няколко източника на светлина. Гледката, която се разкрива тогава, е повече от впечатляваща. Жиците, по които тече ток, присвятящите луминесцентни лампи, откъртилите се чаркове от апаратурата всичко това изглежда дяволски реалистично. Експлозиите, светкавиците, огнените кълба, прозрачност - специалните ефекти са на същото супер-ниво. Half-Life е играта, където е постигната най-голяма реалистичност при кървавите петна. По това тя безспорно превъзхожда Blood II (а трябва да бъде обратното). За разлика от останалите екшъни, тук пораженията върху стените и по-да остават. Получават се грозни черни петна, като всичко това отново е направено реалистично. Няма го проблемът при

SiN, че ако уцелите ръба на някакъв предмет там се лепва петно от експлозията, което стърчи наполовина във въздуха.

Естествено, за да се насладите изцяло на тази графична лавина от цветове, ще ви е необходим 3D ускорител, при това с последните драйвери, които успеете да намерите. Иначе ще си имате проблеми с мигащи текстури и подобни малки екстри. Ако разполагате с мощна карта като Riva TNT, няма да имате проблеми да играете Half-Life дори на разделителна способност 1024 на 768. За това ще ви е необходим процесор на около 300MHz и около 64MB RAM. Ако намалите разделителната способност, изискванията намаляват. В сравнение с Blood II, където системата ви трябва да е поне

Pentium II със 128MB RAM, това е направо манна небесна.

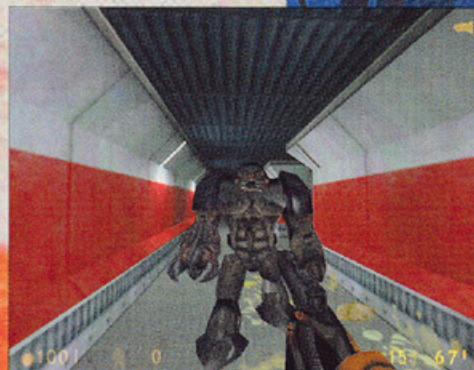
В играта ще срещнете и много предварително зададени ситуации. Не казвам анимации, защото те използват графичната система на играта и са неизменна част от нея. Нещо, което ми направи силно впечатление в началото на Half-Life бе следната

сцена. Двама учени се опитваха да избягат и бяха решили да минат през вентилационната шахта. Единият успя да се качи, подаде ръка на втория, който също влезе в тунела. След секунди се чу ужасяващ писък и ръмжене. От отвора на вентилационната шахта изхвърчаха различни разчленени човешки части и неустановимо количество кръв. Потресаващо. Half-Life ще ви поднесе много подобни моменти.

Последен щрих към графичното съвършенство в играта. Имате си фенерче. То ще освети тъмните пространства, които ще ви се налага да изследвате. Но светлината му не наподобява тази на мощн прожектор (както е такава практиката в други игри), а съвсем бледо петно, което ви помага да забележите дейайлите.

ЗВУК

Ето че дойде ред на звуките в играта. С една дума - перфектни. Half-Life ме накара да се замисля, дали не е време да си взема някоя 3D звукова карта. Популярните чипове



На вашите екрани - враждебно настроен елемент



Схватка между вашият врагове. Не бих заложил на баретата...



3D се поддържат от играта и с него вероятно удоволствието е по-голямо. Разговорите с учените, подвикванията по радиостанциите на баретите, писъците на чудовищата, експлозиите на гранатите, звукът от празните гилзи, срещнали се със земята, съскация звук на огнените топки - звуковият фон ще ви следва навсякъде. Неведнъж съм подскочал, когато от тъмния тунел се чуе сърцевадзирателен рев. Графичното преживяване в Half-Life е допълнено от звуково по един блестящ начин. Музиката е записана на аудио-пътчетки, но няма да я чувате по всяко време в играта. Тя ще започва преди някой важен момент в Half-Life. По този начин психически имате време да се подгответе за следващото изпитание.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Започвам да се чувствам неудобно - толкова много хвали по отношение на една игра не бях изричал. Но какво да се прави, старая се да бъде обективен. Положението няма да се промени и като прочетете параграфа за изкуствения интелект. ИИ е много добре изписан, но това не вече не учудва никого. В последно време гадинките по различните екшъни много поумняха. Тенденцията дойде с феноменалните Skaarj от Unreal. Вече не е никаква новост вашият противник да се търкаля, крие зад фасадите и да напада всекупом. Въпреки това, все още има какво да се желае по отношение на изкуствения интелект в триизмерните екшъни. В Half-Life голяма част от моя списък е изпълнен.

Не си водете прибръзани заключения за интелигентността на гадинките в самото начало на играта. Те са тъпи, само защото Valve са решили, че трябва да бъде така. По-нататък ще се натъквате на все по-интелигентни същества. Извънземните ще имат различни начини да откриват присъствието ви. Някои ви чуват, други виждат, а трети направо ви надушват. Не знам как точно да го обясня, но човек остава с твърдото убеждение, че те правят тъкмо това. Поотделно безобидни, даден вид животни стават много неприятни, когато атакуват групово. А те точно това правят. Когато убиете ед-

но същество, другото избяга и след време пристига с още подкрепления, което прави задачата ви доста по-сложна. Да не говорим, че тварите ви преследват, независимо колко бързо бягате. Това не е върха на борчето. В крайна сметка, кой според по-голямата част от човечеството е най-интелигентният вид? *Homo-sapiens*. Те са и най-интелигентните и опасни противници в Half-Life. Баретите ме смяха с тяхната координираност и организация. Непрекъснато се чуха радиостанции, по време на срещите ми с тях. Войниците се прикриваха успешно и нападаха непрекъснато. Ако си мислете, че можете да се скриете някъде и да ги избивате един подир един, дълбоко се лъжете. Веднага ще ви изпратят една граната за компания. Боравенето им с тези играчки е забележително. Целта ви ще бъде да ги заблудите относно вашето местоположение, за да улесните живота си. С намаляването на бройката им, войниците ще се прегрупират и ще сменят тактиката. Непрекъснато ще се стремят да заемат максимално удобна позиция, от която да ви обстрелят. Дори ако сте закоравял 3D екшън ветеран, пак ще видите доста зор при отстраняването им. От Valve казват, че всичките ви противници могат да направят оценка на ситуацията, в която се намират. Колко техни побратими са оцелели! Каква тактика прилага играчът? и т.н.

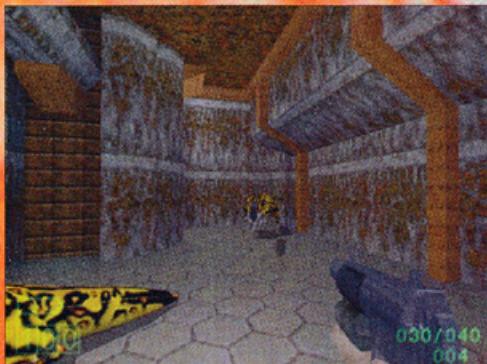
Тук трябва да отбележа, че учените и охраната не са напълно безполезни. Ако успеете да спасите някой войник, той ще тръгне след вас и ще ви покрива гърба (доста приятно усещане - не сте сами в тази враждебна обстановка). Учените пък ще ви инжектират със стимуланти докато се биете. При условие, че успеете да ги привикате със себе си. Проблемът им с ориентирането хич не е малък. Не могат да ви следват, ако бързате много напред. Освен това препятствия като стръмни стъпала ще се окажат непосилни за тях. Някои учени си имат собствено мнение по въпроса, как биха прекарали остатъка от деня. Сигурно на чай, с останалите мъртвци.

ОРЪЖИЯ И ПРОТИВНИЦИ

В Half-Life разполагате с общо 14 оръжия и много повече врагове. Самите пушкала са сложени в пет категории. Във всяка една от тях има по няколко оръжия със сходно действие (освен петата, където са специалните). По принцип, интересното при Half-Life е, че ще използвате повече от едно пушкало, докато играете играта. Просто оръжията си имат свояте приложения при различни ситуации. Те не са нещо

невероятно оригинално - де факто повечето от тях могат да се видят по филмите, занимаващи се с американската армия. Всички те са направени максимално реалистично. Разбира се, има и някои футуристични джаджи, както и екзотично инопланетно устройство, изстрелящо живи снаряди. Няма да липсват и гранатите, които са ни познати още от Duke Nukem. За разлика от там обаче, те се подчиняват





на кулите, както и да накарате някой извънземен да похапне, вместо да ви гони из коридорите.

Враговете ви са невероятни. Не само като изкуствен интелект и графика (извънземните изглеждат като органично същество, а не сбирщина от полигоны), но и като разнообразие и действие. В началото например ще се срещнете с малки същества, които направо ще се опитат да ви се качат на главата. Други ще ви атакуват с ултразвук. Трети пък ще се закачат на тавана и ще провисят чувствителните си езици. Внимавайте за тях. По-нататък ще видите какви ли не същества със странно предназначение. Гадинките не се понасят с баретите в играта. По-добре е да ги оставите да се избият и да се срещнете с оцелелите. В главата ми още е сцената, когато няколко пехотинца налетяха на огромно чудовище, към което и аз се бях запътил. Е, не успяха да се справят, но аз отмъстих за тях. Получиха посмъртно похвала пред строя.

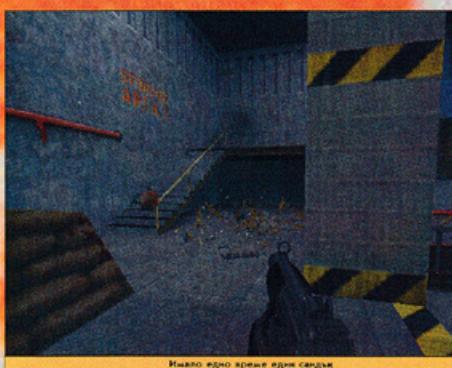
ИНТЕРФЕЙС

Поради опасността, стоящата да се конкурира по дължина с тази на Freeman (това, казвам ви, е наистина доста трудно) ще бъда максимално кратък. Стандартният Quake II интерфейс (естествено с конзолата) плюс някои подобрения. Например вече знаете, откъде ви стрелят - на екрана ви се появява индикатор с позицията на врага (враговете). Подоб-

на опция винаги ми е липсвала Освен това, докато сменяте оръжията, ще видите с колко амуниции разполагате за всяко едно от тях.

МУЛТИПЛЕЙЪР

Съществуват не малък брой играчи, които смятат, че 3D екшъните има смисъл да бъдат игра-



ни единствено в multiplayer. Перспективата да бродят сами из нива, населени с тъпи извънземни, и да ги убиват за разнообразие, изобщо не ги вълнува. А историята на Half-Life - кой го е грижа, дайте да видим играта в мрежа. Е, те няма да останат очаровани от това, което ще видят. Аз също. Multiplayer-ът в Half-Life е най-слабият елемент в играта и най-лошият от игрите в Светата Троица. За екшън е много трудно да се говори, освен ако в едно от огромните нива не щъкнат поне 16 человека. Надеждата да намерите някого трудно се осъществява, ако сте, да речем, само 6 доброволеца. А в нашата малка редакция само до толкова успяхме да я докараме. След като първо бях играл Half-Life single-player с интерес очаквах да видя, как ще се представят оръжията в битка срещу достойни опоненти. Разочароването ми беше голямо. По multiplayer-а на играта изобщо не е мисле-

но. Той е сложен като някакъв допълнителен модул без почти никакви нововъведения, повече за да се отбие номера. Единствената "екстра" е използването на спрей за маркиране на територията, което си е голямо шоу (трябва да му се признае). Докато оръжията са наистина оригинални, има елементи, които се нуждаят от сериозно оправяне. Вашият безмълвен герой не издава и стои, когато пада от височина и губи част от кръвта си. Самоубийството по този начин става по-лесно от всякога. Разликата със SiN е огромна. Все пак има надежда!

От Valve обещават да оправят ситуацията, като в момента се правят усилено добри multiplayer карти. Освен това от екипа на фирмата работят по следващия си проект (който е почти готов), наречен Team Fortress II. Това е игра, изцяло насочена към битките в мрежа и се очаква да може да се "прикрепи" към Half-Life. От Valve твърдят, че Team Fortress II си е съвсем отделна игра, която само има някои връзки към Half-Life, но мнозинството играчи я приемат като multiplayer модул към Half-Life. Този факт, както и това, че не сме играли достатъчно много multiplayer Half-Life на новите deathmatch нива, не ни дават право да се изразя окончателно за тази част от играта.



Ето и една от специалните Freeman-surprises - извънземно оръжие

GAMEPLAY

След всичко, което казах за реалистичността на Half-Life, сигурно си мислите, че екшънът в нея е сведен до минимум и вие просто се влечите нагоре-надолу. Истината е коренно различна. Играта е насилена с доволно количество екшън и динамика. В първата една четвърт (там където свършва Day One) това не си личи толкова ясно, но в остатъка си Half Life е наистина шеметна. Единственото нещо, което ме подразни по едно време, бяха много скочи, които трябва да правите. За радост и това скоро свършва. Иначе Half-Life се състои от огромни нива, които се зареждат на малки парченца. Този метод носи предимството, че не се наслаждавате на няколкоминутни зареждания както в SiN и Blood II. Но от друга страна надписчето loading ще се появява твърде често. Въпреки това, този факт няма да ви откаже ни най-малко от играенето на Half-Life. Това е една игра, за която още много ще се говори. Дълбоко съм убеден, че след време ще използвам Half-Life като база за сравнение при прегледи на други игри. Защото това, което от Valve са успели да сътворят, е наистина забележително. Абсолютно е задължително да се докоснете до Half-Life, ако искате да сте в час с тенденциите в компютърните игри. Няма да съжалявате. И един последен съвет. Не забравяйте - Half-Life е само игра. Или не е?

Groove

Groove**BLOOD 2**

Blood предложи на почитателите на FPS ужасна графика и интересен multiplayer. В Blood II графиката е оправена. LithTech съвсем не се справя зле и играте изглежда много добре в цветово отношение. Музиката и дигиталните ефекти също допринасят за атмосферата в Blood II. Интересни опции и иновативни решения в multiplayer-а. Някои нива са много добри, особено в deathmatch. Хареса ми, че от Monolith са пренесли някои бойни полета от Blood в новата версия. Въпреки това не може да се сравнява със SiN по това отношение. Главният недостатък на играта е слабият Изкуствен Интелект на чудовищата. Той е направо отчайващ. Другото нещо, което ми направи лошо впечатление е липсата на смислена история. Както вече споменях multiplayer-ът на Blood II предлага много нови опции, като модифициране на характеристиките на героя, какви оръжия да може да взима и т.н. Но оръжието са прекалено силни. Лично аз мразя тези моменти, когато се разхождам щастлив и доволен със 150-200 кръв и изведнъж умра. Подобна участ ме сполетя нееднократно в Blood II.

SiN

С една дума - бъгове! SiN е толкова, ама толкова препълнена с грешки от всякакъв род, че става за игра (без да се ядосвате непрекъснато) единствено след като сте я patch-нали. Дори изкуственият интелект, който по принцип е добре направен, от време на време забива и вашите противници приличат на обезглавена муха. Графиката е много добра, без да излеза много от канона, наложен от engine-а на Quake II. Страхотно outro! Звуките и музиките са на много добре ниво. SiN разполага и с увлекателна и добре разработена история. Най-голямата атракция в цялата игра очевидно е същата нивата. По този параграф, никой не може да се сървонава с Leveillard и другите момчета от Ritual Entertainment. Multiplayer-ът на SiN безспорно е най-силният от Светата Троица. Да играеш SiN (без задължителните проблеми) е много голямо удоволствие. Макар и нюк от тървдoliniйните фенове на Quake/Quake II да заклеймиха SiN като недостойна да мери сили и мегдат с нейните предшественици, аз не съм на подобно мнение. Ако ѝ дадете шанс, SiN ще ви покаже истинската си красата в multi-player-а.

Half-Life

E, за моето мнение за тази игра можете да прочетете в статията. Мисля, че 5 страници са достатъчно

Whisper

Не мога да не призная, че доста се затруднявам да преценя коя от трите игри е по-добра, по простата причина, че всяка от тях превишава останалите в даден аспект. Казвам това, за да се застраховам от евентуални недоволни читатели (хе-хе)! Дали ще предпочетете феноменалния single-player на Half-Life, невероятния multiplayer на SiN или уникалната атмосфера на Blood 2 зависи от личните ви предпочтения. Оценките, които ще дам на тези заглавия не претендират за "крайни и неоспорими" - вие сами ще прецените коя е най-добрата игра за вас, според собствените ви вкусове. А според мен подредбата е следната:

Графика - по този параграф първото място е за Half-Life. Чудеса са направили от engine-а на Quake 2 момчетата от Valve. Прекрасни текстури, богата гама от цветове, плеяда от визуални ефекти. Blood 2 идва на второ място с уговорката, че играта на Monolith изглежда дори по-добре от Half-Life, но за сметка на по-високите хардуерни изисквания. Иначе LithTech платформата предлага невероятна визуална наслада, особено при висока разделителна способност. На последното място е SiN. Не че играта не изглежда добре, просто не може да се сравнява с горните заглавия.

Звук и музика - тук първото място се поделя от Blood 2 и Half-Life. Фантастичното озвучаване на враговете и страхотният музикален фон на тези две игри не дават никакви шансове на по-скромният в това отношение SiN.

Gameplay - по този показател трите игри си поделят първото място. Сами ще трябва да прецените кое ви допада повече - отчаяната борба за оцеляване Half-Life, симраящото кръвта ловуване в Blood 2 или безцеремонното и хипарливо (а на Duke Nukem) преследване в SiN.

AI - в тази категория няма конкуренция. Half-Life rules! Изкуственият интелект на врага е просто невероятен - ще ви преследват, ще ви устроят засади, ще ви нападат от няколко посоки. Няма да повървате, че играете срещу компютър. Останалите две игри просто могат да мечтаят за такъв AI.

Multiplayer - е тук вече SiN-а има тежката дума. Добре балансираните оръжия (може би малко слаби) и страхотен дизайн на нивата са ключовите думи тук. След него се нареждат Blood 2 и Half-Life.

Half-Life е безспорен номер едно в класацията. Valve направо са надскочили себе си с този продукт. Прекрасната графика, комбинирана със страхотен звук и умопомрачителен изкуствен интелект на компютърните опоненти прави от тази игра един от сериозните претенденти за "Игра на 1998". Бих казал, че Half-Life, наред с Unreal и Thief: The Dark Project, е игра, за която дори и след години ще говорят с възхищение и респект. SiN и Blood 2 са доста близо зад номер 1, но има още какво да се иска от тези две заглавия. И двете игри заемат второто място, без да мога да определя по-добрата измежду тях.

Freeman

Коя игра е по-добрата? Отговорът на този въпрос едва ли би могъл да е единствен, категоричен или пък кратък. По-важното е, че това е най-размазваща комплект 3D shooter-и, появили се по едно и също време на пазара и маниципирани на жанра биха могли да си ги играят едновременно. Този съвет е най-голямата услуга, която мога да ви направя. Ако би могло от SiN, Half Life и Blood II, да се слобди една игра тя би разтърсила света, защото всяко заглавие по нещо превъзхожда останалите. Дали прекрасната графика, невероятно силият Single player, интригуващата история и мощният AI на Half Life, могат да се оправят на мрачното напрежение, погълщащата атмосфера, богатият арсенал и десетките хитри екстри присъщи единствено на Blood III! А биха ли могли двете заглавия да се противопоставят на кипящата динамика, феноменалните нива, въвличащата фабула, още по-въвличащата Elexis ;) и убийствения мултиплъер в SiN! Не съм Господ, приятели, не бих могъл да дам абсолютния отговор! Мога само да нахвърлям щрихите.

Графика. Бих казал, че лидерството тук е поделено между Half Life и Blood II. Симпатите ми са на страната на HL и то само заради това, че дизайнерите са изцедили тази разкошна визия и богатство от цветове именно от engine-а на Quake-а. За SiN вече говорих достатъчно...

AI. Тук вече спор няма - Half Life притежава най-добра изкуствен интелект в света на 3D shooter-ите. На крачка зад него прерпуска SiN. Все пак да не забравяме, че AI-то е една от най-илните страни в "грешната игра". Сравнението между двете би било доста по-интересно когато се отстраният бъговете в SiN-а, но дотогава... Blood II е доста зле тук. Не бихте могли да се отървете от чувството, че главите на враговете ви са абсолютно празни. Не, че собствения ви герой е цвете, след като не стопява да смени оръжието когато амунциите за сегашното сършват. Като че ли калпавия изкуствения интелект е именно цената за невероятната графика прелест на Blood II.

Музика и Звук. Blood, Blood, Blood що се отнася за музиката. Макар, че са само пет, музикалните теми в Blood-а са оргазмо-докарващи. В това отношение Half Life се задържа някъде отзад, а SiN направо липсва в пейзажа. Ако се говори отделно за звука обаче, SiN, а донякъде и Half Life превъзхождат своя конкурент. Multiplayer. SiN, Half Life, Blood II.

Gameplay. Тук категорично мнение не може да се даде. Всичко зависи от индивидуалните ви предпочитания и от моментно настроение. "Скромният учен" Freeman (хмм) и мамещия му танц със смъртта скрита зад всеки югъл; безцеремонният и безкомпромисен Blade и дивият екшън, който го съпътства; или мрачният и студен жертвар на сърца и неговото зловещо приключение в свят, чиято атмосфера ще възксели нощните ви кошмари. Изберете сами!

Що се отнася до мен, сърцето ми принадлежи изцяло на Half Life. Това е най-комплексно развитата игра от трите и безспорен лидер в личната ми класация. Малко, но все пак след нея се нареждат SiN и Blood II. Точно в тази последователност. Може би ако AI-то на Blood-а беше на "някакво" ниво нещата биха изглеждали иначе.

Минималните изисквания на Half Life и SiN (поне тези, които са дадени от производителите) звучат направо смешно: Pentium 133 MHz, 24 MB RAM, 2x за Half Life и Pentium 166, 32 MB RAM, 4x за SiN. На подобни машини най-много да им видите само заглавията. Истината е, че днешните 3D shooter-и искат много. Препоръчваме ви поне K6 233, 64 MB RAM, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО!!! и добър 3D ускорител. А колкото до Blood-а Pentium II е едва ли не минимална конфигурация.

"Игра на 1998". Бих казал, че Half-Life, наред с Unreal и Thief: The Dark Project, е игра, за която дори и след години ще говорят с възхищение и респект.

SiN и Blood 2 са доста близо зад номер 1, но има още какво да се иска от тези две заглавия. И двете игри заемат второто място, без да мога да определя по-добрата измежду тях.



FIFA 99

производител: EA sports
разпространител: EA sports
жанр: sport
homepage: www.ea.com

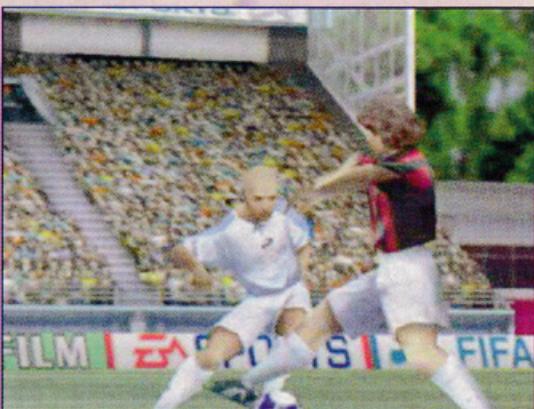
98-ма година се оказа благодат на за футболните симулатори. Заслугата за този бум е най-вече на гиганта в областта на спортните игри Elektronic Arts. Няма да ви отегчавам със заглавията на излезлите през годината игри, почитателите на този жанр прекрасно са запознати с тях. Поважното е, че EA грабнаха попътния вътър и избълваха три заглавия за една година. Последната бомба гръмна в края на Ноември, съвсем навреме за голямото коледно пазаруване. С FIFA 99, EA довършиха своя огромен язовир, в който ще се опитат да прихванат всички "зелени" ручейчета и рекички, водещи началото си от джобовете на запалените по спорта геймъри. Както и да е - светът отдавна вече не се върти около сънцето, а около мангизите - нека сега да видим дали познатата ни до болка маркетингова стратегия в игралната индустрия е успяла да съсипе поредната добра игра.

В контекста на гореспоменатото веднага искам да кажа: FIFA 99 е най-добрания футболн симулатор на всички времена,

но Разбира се има и "но" - той просто би могъл да е и по-добър ако беше излязъл 99-та. Много е трудно да се пише за игра, която толкова много прилича на предшественичите си, че да я описаш означава да повтаряш вече познати неща. Първо за графиката. Спокойно мога да кажа, че FIFA 99 е



не влияе на gameplay-a. След десетина минути играта ви погълща и тези екстра просто престават да ви интересуват. След 1 час направо ще ги прекъсвате, няマイки търпение футболната игра да продължи. По важното в случая е, че движенията на същевателите по време на игра са плавни и много, ама много реалистични. Както и в предишните версии мячовете ще могат да се провеждат при различни метафорологични условия, на естествено или изкуствено осветление и т.н. Говорейки за тези неща, ето, че стигаме и до интерфейса. Той е попрограмен, но ветераните в жанра едва ли ще срецират затруднения с многобройните менюта, в които се избират неща като времетраене, споменатите вече метафорологични условия, ниво на трудност, строгост на съдии, скорост на играта, състава, който ще излезе на терена, формацията на играчите. Разбира се отново ще можете да си фаворитизирате любимици, които да изпълняват статични положения, да трансферирате футболисти (!), да променяте показателите на отделни играчи, като например да повишите скоростта и повратливостта на защитниците и играчите в средата на терена за сметка на силата на удара или играта с глава например, както и десетки други неща, които менюта ви дават възможност да определите преди да започнете същинската игра. Предвид всичко това едва ли някой може да очаква никакъв опростен интерфейс и що се отнася до мен, нямам никакви кой знае какви забележки към





него. Той върши работа и това е същественото.

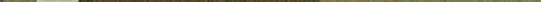
Абсолютно никакви подобрения и нововъведения не забелязах при звука, а ми се щеше коментарите поне да са по-разнообразни. Както и да е - не е болка за умиране. Приятно впечатление прави все пак, воденето на точна статистика от страна на коментаторите, но това последното май може да се отнесе и към изкуствения интелект на играта. Говорейки за AI, бързам да кажа, че той определено е подобрен, ама по-добре да не беше - на най-висока трудност противника направо размазва, а чувството за безпомощност е влудяващо - помещението се оглася от скърцане на зъби (или протези - според случая). Надявам се поне да имате здрави зъби (ТУК е мястото за ВАШАТА реклама производители и разпространители на паста за зъби)



моите се претриха (защото сутрин и вечер не си мия зъбите с)!!! И така след като приключихме с глупостите, нека се вгледаме и в самата игра. Можете да изберете да играете в приятелски мачове, първенства [В основната схема са включени първенствата на големите европейски футболни страни (България разбира се липсва там), Бразилия и САЩ(!!!)]. Ако искате да играете в някое друго първенство отидете в International (там поне фигурираме,

слава Богу]], както и в няколко купи. Що се отнася до купите освен, Шампионската Лига, КНК и УЕФА, можете да вземете и участие в не видялата бял свят като реализация Европейска Супер Лига (не мога да си обясня защо централата на FIFA отхвърли тази прекрасна идея). Разбира се можете да си създадете и

компютърът понякога пренебрегва по-добрата възможност за подаване на пас и топката попада у сътборник, който представлява по-неизгоден избор в конкретната ситуация, или пък



направо в противников футболист. Може би това засилва реалистичността на играта, но определено влияе зле на gameplay-я. За запалените почитатели на Пеле, Гаринча, Марадона, а понастоящем на Роналдо, Уеа, Асприя и десетките други виртуози и майстори на дрибъла, ще отделя специално място малко по-надолу в статията. Ка-то изключим тези негативни страни на играта [все пак не пренебрегвайте възможността, те да витаят единствено и само в еманацията, плод на креативната дейност на сивата, пихтиesta, затъсятяла от липса на употреба, надупчена като свръх-ълпгрейд на швейцарско сирене, разплута, мастина структура, която по някакво нещастно стече-ние на обстоятелствата се явява съдържанието на последния етаж в невзрачната ми анатомия, наречена за краткост "въображение" (понастоящем кичещо се с епитета "болно")], тя е просто великолепна. Тук няма да се впускам в безкрайни словоизлияния за това как съм се облял в неземно щастие, изстрелян направо в сърцето на екстаза, когато Левски (примерно) са размазали националния отбор на Бразилия (примерно), защото просто няма да е вярно. Е, би било ако аз играех с Бразилия :). По-ми-се-ще да метна няколко лафа за multiplayer-a. Голям купон е! За това варненци могат да попитат Ники (buRaTa) и Владимир (Shadow), ЗДРАВЕЙТЕ ПИЧОВЕ, които имаха ло-шия късмет да ми паднат в ръчичките след турнира по StarCraft :(. Насладата е дива, още повече ако играят равносътни опоненти. За щастие те бяха точно такива, не че това много им помогна. Иронията в случая е, че точно Ники и Владо ме светнаха на някои трикове, които сигурно ще осмислят цялата скалана статия, и които сега ще споделя с вас. С това ще завърши повест-вованietо. И така - управлението! Основните използвани в играта клавиши са стрелките, A, S, D и Q.



A - пас по въздуха, подходящ и за центриране. При игра с вратаря, той подава топката с ръка.

S - пас по земя. При тъч - смяна на играча, на когото изпълнителят да подаде.

D - шут към противниковата врата. При тъч - подаване. При игра с вратаря, той шутира топката.

Q - ако топката е у вас правите финт, с който я повдигате леко над земята преодолявайки противника, опитващ се да ви просне. Във всички други случаи натискането на този клавиш води до грубо нарушение и много често до червен картон.

Това са основните клавиши, а сега ето

"Ctrl" и ударът ще бъде фалциран. Колкото повече държите бутона натиснат, толкова повече фалц ще получи топката. Освен това, ако искате топката да отиде при конкретен играч натиснете "E", след което със "S" изберете футболиста, на когото да подадете. Ако повторно натиснете "E", се появява символче "мишенка". То ви указва на кое място ще падне топката ако я изстреляте. Тези няколко "знаници" ще ви помогнат рязко да повишите резултатността си при изпълняване на статични положения. Друг интересен бутон е "V", който ще ви даде възможност да противодействате в защита да-

че със симулации могат да си изпросят някоя дузпа или пряк свободен удар, остава комбинацията Alt\Ctrl и Q. Оставям на вас, сами да откриете за какво служи "z". Толкова от мен приятели - оттук нататък сте вие. Между впрочем в някои сайтове се споменава, че и вратаря може да бъде управляем. Аз лично не можах да открия на



чин, ако вие се справите - пишете. Убеден съм, че FIFA 99 не се е разкрила напълно пред мен, но и това което видях и изпитах докато я играех ме кара горещо да ви я препоръчам.

Freeman

P.s. Вече мога да ви кажа как да си управлявате и вратаря - с Alt и стрелките. Номерът обаче става само когато в полезрението ви влезе вратарското поле и топката е у противников игрach!

леч по-ефективно. Когато го натиснете около топката винаги ще има поне двама ваши играчи, които ще се стремят да я отнемат. Ако противникът играч я подаде, за неговия сътборник веднага ще се заплят най-близките двама ваши футболисти и т.н и т.н., докато я отнемат или получите гол :P.

По нататък - да предположим, че времето ви гони или пък просто мразите безкрайното туткане на вратаря си (докато стане, докато отиде в предната част на пенала, докато се нагласи отшли 2-3 минути). В такъв случай решението е клавиша "W" - тъпака пуска кълбото на земята, след което шутирате. А сега ето ги и финтовете. Предварително ви предупреждавам, че без много, ама наистина много тренировки, в единоборство с компютъра те няма да ви свършат почти никаква работа. Иначе всичко е много просто - комбинацията от клавишите Alt\Ctrl и A, S, D ще ви превърнат в бога на дрибъла. А за тези, които смятат,

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	9	9
звук	9.5	9	9
AI	8	8	8
multi player	9	9	8
gameplay	8	9	8
ПРИСЪДАТА	9	9	8.5

ги и "хитринките":
При изпълняване на удар от статично положение (пряк\непряк свободен удар, корнер) натиснете "Alt" или



POPULOUS:

The beginning

производител: Bullfrog

разпространител: Electronic Arts

жанр: 3D real time strategy

i-net: www.bullfrog.co.uk

Материя, разтеглена в безкрай. Чернота, изпълваща пространството. Разстояния, смразяващи въображението. Дом на милиарди планети, облаци, астероиди, звезди, комети. Тишината е обградила всичките тези тонове маса в лапите си. Всичко е потънало в дълбините на безвремето. Zoom in Картината се завърта. Ландшафтът се оживява. Огромна звезда. Ярка. Планети, обикалящи лениво по траекторията си. Опашка на комета разцепва пространството Zoom in Спор. Викове. Тропот. Понижение. Ругатни. Май събъркахме импресията да се върнем обратно Ctrl-Z.

Планета. Планини, падини, морета. Хора, туземци, племена и други представители на местната флора. Красиви палми, дали няма да има хавайки наоколо! Май няма. Жалко :(Вражда. Война. Сблъсък. Магия.

Горе-долу това бих искал да напиша за Populous III. Супер неясно и неносещо никаква информация, но ми допада. За тези от вас, които не харесват подобни лирични отклонения и се питат, "Ще започне ли тоя поне една статия като хората или не?", ето я и същинската й част. Populous бе една от първите игри, наречени накратко god-games (още един техен представител - Settlers е разгледан в този брой). Тя ви поставя в ролята на Господ и вие се разпореждате с вашата пасмина както намерите за добре. В случая с Populous I имахте властта да модифицирате терена по ваше желание и по този начин да прецаквате врага и да благоустроявате народа си. Магията също ви вършише доста полезна работа. Populous II продължи традицията на първата част. Вие продължавахте да бъдете самодоволно (в случаите, когато побеждавахте) божество и да гледате всичко отгоре. Промените не бяха кой знае колко революционни.

И тогава дойде Третото Пришествие. То се нарича Populous: The Beginning и при нея са забелязани генерални промени спрямо първите две части. Първо, вие сте понижени. Взимате ролята на шаманка (да, от женски род, отново) и целта ви е да достигнете божествен статус. Второ, вие сте триизмерни - играта вече се е представила в 3D обкръжение (този engine на Magic Carpet явно ще бъде използван до дупка) и трето, от Bullfrog са открили, че Земята е



къргла (време им беше). Ще се сражавате по кълбовидна карта! А това си е голямо предизвикателство (и неудобство). Тези промени са отдалечили на огромно разстояние Populous: The Beginning от нейния прародител и играта 100% ще разочарова заклетите фенове на Populous. Но както се казва: всичко се променя и еволюира. Че играта се е променила - спор няма, колкото до еволюцията - изпитвам доста смесени чувства.

ОСНОВАТА. Както вече споменах, вие сте шаманка, дарена с магически сили. Нейната (а следователно и вашата) цел е да станете Бог (само не го пишете в съчиненията си от вида на "Какъв искам да стана като порасна" :)). Чародействата ви са главната движеща сила в играта. Въпреки това, те съвсем не са достатъчни, за да победите вражите шамани, които са подали молба-формулар за същата длъжност. Като всяко кандидат-божество и вие се нуждате от поклонници. Тези, които ви баготворят, са и вашата работна сила. Тях ще карате да строят различни сгради, необходими за изграждането на защитата на поселището. За това ще им е нужен дървен материал, който ами расте по дърветата (малеене, каква глупост написах току-що :). Не се страхувайте - те сами ще си го набавят, но въпреки това имате някакъв примитивен мениджмънт на ресурси. За да се плодят вашите поклонници (макар и всички те да са от мъжки род), са им необходими колиби (няма да го правят пред хората, не ги е срам!), затова тази сграда е и първото нещо, което трябва да построите. Имате нужда от селяни в изобилие. Те определят количеството мана, която получавате. Колкото повече от нея имате, толкова по-бързо ще се зареждат магиите ви, след като сте ги изхабили. А както споменах преди малко, всичко в Populous: The Beginning се крепи на чародействата. Това не е единствената функция на поклонниците ви. Можете да ги тренирате в мечоносци, попове, огнени воини и шпиони. Те няма да ви носят мана, но ще ви помогнат при унищожаването на противника. За да ги придвижите до базата на врага, където целта ви е да не остане дърво върху дърво, разполагате с няколко метода за транспорт. Въщност начините са три - по земя, вода (с кораби) и най-голямото шоу - с балони. Това накратко е основата на играта. Да се спрем на нейните елементи.

ГРАФИКА. Още когато за първи път пуснах играта и видях интерфейса ѝ (курзорът е запалена факла, която осветява буквите и те хвърлят динамична сянка на плоскостта зад тях) си помислих, че в Populous: The Beginning здраво е наблегнато на графичната част. И не останах измамен. Интро-

дукцията затвърди впечатлението ми, а когато пуснах играта, останах без дъх.

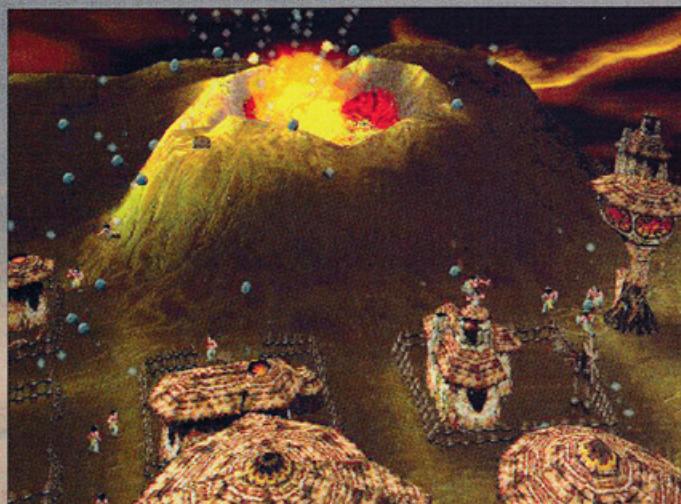
Populous: The Beginning е най-красивата стратегия в реално време, която някога съм видядал. Предполагам, че скоро някой ще й вземе титлата "Мис Стратегия", но до този момент играта е без конкуренция. Графичното представяне е зашеметяващо. Ще започна от терена - той адски много прилича на този от *Magic Carpet*. Фрактално генериран, в него не липсва нищо - планини, хълмове, низини, речни корита, океани. Естествено, излишно е да казвам, че е изцяло покрит с текстури, които са много добре тонално подбрани (макар че и без 3D ускорител, играта изглежда подозрительно добре!) Най-важната характеристика на терена в PTB е, че той може да бъде моделиран. Съврши се с непробиваемите земи от останалите стратегии в реално време. Впрочем, променящият се терен си е запазена марка на серията *Populous*. Наистина в PTB този процес е много по-скромен, отколкото в предишните две части на продукта, но опциите да създавате изкуствени възвищения и да потопите част от континентите продължават да си бъдат достатъчно голям купон. Да не говорим за вулканите :)

Ще продължа с специалните ефекти. Те са на много високо ниво. Например, когато се молите на някакъв обелиск или влезете в хранилище за знание, ще се облажите с нова магия/сграда. Във втория случай се появяват невероятно красива вихрушка от светещи елементи, която постепенно придобива облика на въртящ се триизмерен модел на новата придобивка. Магиите не са никак са пренебрегване в този аспект. Хвърлянето на светкавици стана едно от любимите ми занимания (похвално за кандидат-божество, бих казал). Обичах да гледам как гори вражето село, а аз да поддърjam веселата игра на пламъците с нови и нови дози огън.

А какво ще кажете за лъч, който пробива облаци в небето и пада върху земята там, където сте посочили да се построи сграда. Същото важи и при селекциите. Вихрушката (поредната магия) направо помита сградите и човечетата, като от постройките започват да хвърчат части от покриви, стени, прозорци. Естествено, една от най-ефектните магии си остава вулканът, който се издига от земята и започва да бълва разтопена лава. Гледката заслужава да си я снимате и да си я залепите на фототапет. Жалко, че няма да може да добавите и звуците на паника от вражите части. И тук стигаме до военни единици. Разочароването ми, че те не са триизмерни, а представляват съвкупност от двуизмерни картички, не бе малко. Въпреки това, поради малкия си размер, те няма да ви направят толкова лошо впечатление. Проблемът е, че всички си приличат като две капки вода, а и за реалистичност и плавност на движенията и дума не може да става. Но това е бял нахър, като се има предвид, че само след много обстоен поглед (включващ 42 инчов монитор и телескоп) успях да открия този кусур. Спрайтовете (не спрайт + неговата до-



На това му се казва качествено проветряване

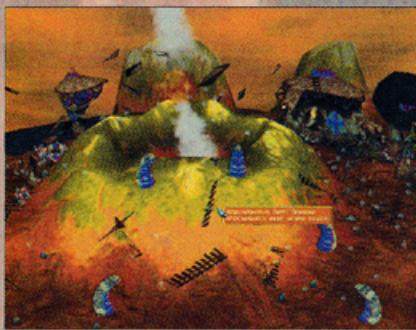


Не бих искал да съм на мястото на застрахователяния агент на TOBA село, а вие!

бавка, а двуизмерните картички) на човечетата са много добре направени и не изпъкват на фона на останалата графика. Това се дължи и на перфектната комбинация на цветове в играта.

ЗВУК. Искаше ми се да напиша същите суперлативи за аудиоформатнието, но някак си нямаше да бъда обективен. Музиката е добра, дори много добра. Само че писва след известно време - шаманските ритми никога не са ме изпъльвали с душевен мир и не изпадам в луд възторг от подобни парчета. Това си е моето лично мнение. От дигиталните ефекти има какво още да се желае. Вярно е, че когато пуснете оси върху вражите части или подпалите къщите им се чуват такива писъци и крясъци, че човек придобива представа, каква паника е успял да предизвика у опонента (и му става едно такова леко и хубаво на душата). Трещенето на гръмотевицата също не е за пренебрегване. Но иначе ефектите са доста бедни и неубедителни. При всяка една магия шаманката ви издава един и същи звук, а докато се бият, войниците ви изпукват (или поне Groove си мисли, че правят така; той все си мисли разни неща; кой знае къде ще свърши бел.р.). Изригването на вулкана не носи необходимия тътен.

ИНТЕРФЕЙС. Както вече споменах, картата е сферична. За разлика от всички "плоски" нейни посестрици, на които сте се сражавали досега, тук ще ви се наложи да мислите "сферично". След време например ще осъзнаете истината, че ще е по-бързо да пратите войските си на юг, вместо да ги карате да правят някакъв умопомрачителен поход на север. Или че неприятелят е доста по-близо, отколкото сте очаквали. Всичко това е доста обръкващо и аз така и не успях да усъвършенствам навигацията в PTB. Може би провалът се дължи на ужасното ми чувство за ориентация (което вече е пословично сред моите приятели), кой знае! Все пак и други са имали същите проблеми като мене, макар и не чак толкова големи. За да се оправите криво-ляво имате на разположение опцията да zoom-вате картата. Когато дадете zoom-out ще видите в екрана си цялата планета, а на нея са отбележани военни единици, постройките, обелиски, паметници. Удобно. Като цяло интерфейсът наподобява силно на *Dungeon Keeper*, което е само негов плюс. Направен по максимално опростен начин (една наистина сложна задача, като се имат предвид всичките осо-



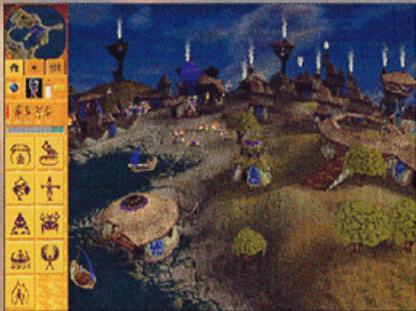
Тук назрява някакъв проблем, май...

ни, прозорци. Естествено, една от най-ефектните магии си остава вулканът, който се издига от земята и започва да бълва разтопена лава. Гледката заслужава да си я снимате и да си я залепите на фототапет. Жалко, че няма да може да добавите и звуците на паника от вражите части. И тук стигаме до военни единици. Разочароването ми, че те не са триизмерни, а представляват съвкупност от двуизмерни картички, не бе малко. Въпреки това, поради малкия си размер, те няма да ви направят толкова лошо впечатление. Проблемът е, че всички си приличат като две капки вода, а и за реалистичност и плавност на движенията и дума не може да става. Но това е бял нахър, като се има предвид, че само след много обстоен поглед (включващ 42 инчов монитор и телескоп) успях да открия този кусур. Спрайтовете (не спрайт + неговата до-



Курсове за доброволци скочачи - на този май не му се отваря парашута...

7



Мирно и тихо селце, за сега.



Не ги правят къщите толкова стабилни, колкото едно еме



Дружеско посещение на добра воля на съседите.

бености на PTB), той ви позволява бързо и лесно да навлезете в играта. Все пак си има свояте недостатъци и те съвсем не са малки. Ще спомена само липсата на възможност за маркиране на групи. И специални места на картата, към които да можете да се върнете с едно натискане на клавиш. Избирането на хора е всичко друго, но не и удобно. Решавате например да си построите къща. Избирате трима души и им посочвате мястото. Хрумва ви да построите и втора такава. Избирате си още трима и повтаряте процедурата. Оказва се, че са се отзовали същите трима глупаци, които първо отиват на втората постройка и като я съвршат, почват първата. Истината е, че в едно забутано меню ще намерите бездействащи работници и оттам можете да изберете колкото си искате. След това повторяте операцията.

Магия. Магията, както и по-рано споменах, е основният елемент в играта. На ваше разположение са над 20 вида магии. Те са най-разнообразни. За вулкана и мълнията вече стана дума. Но с това съвсем не се изчерпват. Имате на разположение най-различни подности, които да предложите на противника. Например оси - всяват паника у врага. Блатото пък ще превърне част от ландшафта в смъртоносен капан за противника. Комбинацията им е в състояние да ви спаси от разгром. Представете си, срещу вас настъпва огромна армия, а вие нямаете кой знае какви отбранителни мощности от човешко естество. Използвайте магията блато два пъти и когато противникът се опита да я заобиколи, пуснете им оси. Гледайте почеврениялото лице на компютъра. Освен това ще можете да променяте терена, което си има свояте очевидни стратегически ползи. Ако направите определена част от войниците си невидими, те могат да успеят да убият шамана на врага и тогава да влезете вие в PTB има и специални магии като телепортация, армагедон и bloodlust (да живее Warcraft II :)) - те не са стандартни и ще ги намерите по време на кампанията. Multiplayer-ът също ще ви предложи две нови чародейства - Ghost Army (нещо като Army of Lovers) и Forge World (възможност да модифицирате терена преди да започнете битката).

Изкуствен Интелект. Коефициентът на интелигентност на вашиите подчинени е този на стайната температура (или около 22 градуса по Целзий). Вашите войници са по-заблудени от стадо овце, тръгнали да пасат по непознат терен. Терминът "намиране на пътя" (така нареченият pathfinding) е напълно непознат за тези същества (да не кажа идиоти). За тях разстоянието между точка А и точка Б непременно е правата линия. Ако между тях някой е поставил огромен хълм, който отнема половин ден да бъде изкачен, толкова по-добре. Разходка из природата - нищо по-добро от това. Главният стратег в армията ви сигурно е бил уволнен, преди да са дошли новобранците - те хал хабер си нямат, какво да правят в битка. Веднага се аргументирам: в PTB поповете имат специален статут. Те могат да притокат чуждите войски към вашия лагер (защо ли ми напомня това за Age of Empires!). Един свещеник е в състояние да направи геройства, стига някой да не го беспокои (убеждаването изисква доста време). Какво става по време на атака! Вариант едно - войските ви се разделят на две групи - бойци и попове. Бойците биват запленени от вражите божки служители. Вашите попове от друга страна омайват чуждите бойци, но по някаква случайност компютърът праща някой друг поп, който да

прекъсне идилията и всичко отива по дяволите (имам предвид вашата атака). Вариант две - всичко така се смесва, че когато свещениците се опитат да въведат някого в правата вяра, войниците идват и започват ненужно меле. След това се разпръскват из селото на врага, където отиват право при вражите попове. Следва конвертиране. Ако не ги наглеждате като квачка пиленца, вашите войски ще съвршат възможно най-зле работата си. Повече не е нужно да споменавам.

Бъгове. Както е тръгнало, нищо чудно това да стане постоянна графа за оценяване в списанието. В PTB, както и навсякъде другаде, бъка от бублечки. Като изключим Изкуствения Интелект (които вече успях да оценя по достойнство), проблемите в играта не са един и два. Ето, вашият шаман не иска да прави магии от балон. По дяволите, та дори това не е болка за умиране - представете си следната картичка: в средата на разгорещена битка сте; не се знае коя от двете страни ще победи; решавате да пратите и последните си запаси от военни части на фронта. Опитвате се и не успявате. Защото скапаната игра отново се е бъгнала и в момента се оказва, че имате 8 человека. Бързо се центрирате върху вашата база и там броят им е набънал до 87. Така е по-добре. Но моментът е изпуснат и отново трябва да правите атака. Тъпо, безсмислено, но това е положението. Е, мисля че няма смисъл да пиша повече по този въпрос. Patch-ът на играта ще оправи НЯКОИ от проблемите. По-добре веднага си го качете от нашия диск.

Заключение. *Populous: The Beginning* не може да се оцени еднозначно. От една страна идеята е жестока, графичното изпълнение превъзходно, а удоволствието от играта е безспорно. От друга страна просто Питър Мулиньо отсъства. Гениалният дизайнър щеше да направи от PTB това, което трябваше да бъде. Имам предвид по-голямо разнообразие от военни части, по-интересни сгради, изкуствен интелект (не казвам по-добрен, защото засъпвам тезата, че в PTB някой е забравил да сложи този елемент в играта и бойците ви действат на автопилот). Пробойните съвсем не са малко, но въпреки всичко си заслужава да я изиграте. Сигурен съм, че няма да съжалявате за това. Но все пак PTB не е играта, за която си мечтаете, преди да заспите. А *Populous: The Beginning* имаше такъв потенциал.

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P16
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	9	9
звук	8	10	9
AI	-	-	-
multi Player	6	6	6
gameplay	7	9	7
ПРИСЪДАТА	7	9	7.5

Groove

MOTO RACER 2

производител: EA sports
разпространител: EA sports
жанр: sport
i-net: www.ea.com

За разлика от състезанията с коли, мотоциклетите като че ли бяха доста пренебрегвани от производителите на компютърни игри. Симулатори като Test Drive вече имат свое пето издание, а Need For Speed носи цифрата три в заглавието си. Освен тези безспорни хитове, съществуват и десетки други игри на същата тема, които по една или друга причина не могат да делят мегдан с гореспоменатите заглавия. Другите средства за транспорт също не са забравени - танкове, подводници, бъгита, ако щете и хеликоптери - всяка година излизат немалко количества заглавия. Съвсем различно е положението при мотоциклетите. За разлика от гореспоменатите транспортни средства, мотоциклетите съвсем не се радват на същата популярност. Играйте за тях са прекалено малобройни. Но това не е основният проблем. Въпросът е какво бе качеството на тези нятия с . С една дума - недоволително (меко казано). Състезателите повече наподобяваха Пинокио, отколкото истински хора, а за мотоцик-

лусещания, които си падаха по мотоциклетите. Най-накрая нещо добро! Поради тази причина очакванията ми към играта Moto Racer с цифрата 2 в заглавието си, не можеха да бъдат никакви други освен много големи. Да не говорим, че в най-накрая има и достойна конкуренция в този жанр. Какво всъщност можем да очакваме от един симулатор за мотоциклети? Ами явно няма да бъде интересна история и въвлъчаща фабула. Съмнявам се, че някой ще се учуди, ако ви спомена, че такова нещо изобщо не съществува. А и не е необходимо. Единствената ви работа преди състезанието е изборът на писта, мотоциклет и условията на гонката (брой на противници, време и т.н.). Там, където играта наистина трябва да блесне, е геймплейтът. Екипът на Delphine Software има с какво да се похвали по този параграф. Но да минем направо към играта.

В Moto Racer II има предвидени два режима на игра - екшън и симулация. Първо реших да пусна екшън-а и в началото бях разочарован. Останах с впечатлението, че Moto Racer е изгубила много от качествата си. Какво имам предвид? Когато кривнете от правия път, единствената санкция, която ви сполетява, е намаляването на скоростта. Временно. Какъв е смисълът? - човек ще се запита. Печелившата стратегия е ясна - газ, газ, газ и така до края. На каквато и писта да сте, тя със сигурност ще ви донесе успех. Дори ще се почудите, защо някой си е играл да прави подобни неща в Moto Racer. Ситуацията в действителност е малко по-различна.

Щом изберете екшън режим, вашите противници имат различно поведение от това в симулация. Играйт далеч по-агресивна. Така че няма да ви бъде изобщо толкова лесно да ги изпреварите. Moto Racer става по-малко реалистична и по-динамична - нещо, което определено ще допадне до адреналинозависимите. Другото нещо е,

че дори и в този модел вие все пак ще успеете да се изтърсите безславно. Произшествието ще ви се случи, когато използвате турбо-то на мотора си и се блъснете в мантинелата.

Втората опция - симулацията е далеч по-близка до реалния свят. Там при всяко съприкоснение на мотора с границите на пистата ви се случва най-лошото - падане. Това е загуба на безценно време и нерви. Другата особеност при този режим е доста по-трудното управление на мотоциклета. Осо-



летите може да се каже че са нескопано направени картонени моделчета. Единственият елемент в игрите, който можеше да претендира за оценка по-добра от среден бяха пистите. При това не за нещо друго, а защото копирала 1:1 тези в реалния свят. Въобще, както се изразява поета "нек'в ужас, нек'в ад".

И тогава се появи Moto Racer. Играта бе обявена за най-добра в категорията си с единодущие (поради липса на сериозна конкуренция). Тя бе като балсам за изстрадалите любители на силни



бено ако теренът е мокър. Тогава всяко едно движение в повече ще ви струва няколко загубени секунди. Моторът ви поднася и ще се наложи бързо да коригирате траекторията, по която се движите, иначе ви очаква среща от трети вид с майката Земя. Ще трябва доста да поиграете, за да може да усъвършенствате движенията си. Изобщо ако трябва да споменем сложността на Moto Racer II, тя е на едно за видно ниво. Дори и да играете на средното ниво на сложност, ще видите бая зор, докато успеете да се закрепите в челната тройка (или поне аз видях :((). Малко по-лесно ми беше, когато се състезавате в режим Moto Крос. Това ми напомня да ви дам и някаква обща информация за играта.

B Delphine Software са набледнали на



мотото "Да живее разнообразието!" Moto Racer II предлага на играчите 32 писти, които са разделени в четири района и два типа състезания - стандартно и мото крос. Мото кросът представлява състезания по разкаляни терени. Стандартното състезание И за двата типа игри ще разполагате с по 16 вида мотоциклета. Те имат свои уникални характеристики - скорост, контрол, максимална скорост, спирачки. Те са подходящи при различни писти. Например при пista с по-малко завои и повече прави участъци, логичният избор ще бъде возило с голяма максимална скорост. Новото във втората част са и атмосферните условия в играта. Дъждове, сняг, мъгла - това ще бъдат само някои от опциите, които ще бъдат на ваше разположение.

Графиката в Moto Racer 2 си има своите положителни и отрицателни черти. Първите определено преобладават. Ка-то цяло Moto Racer 2 е една от най-добре представените симулации. Графиката ѝ е на едно много добро равнище стига да разполагате с 3D ускорител. Моделите на мотоциклетите са реалистични и направени с достатъчно количества полигона. За пресъздаването на реалистични движения на състезателите е използвана технологията



motion capturing. Всичко е покрито изцяло с текстури. Пресъздаването на специалните ефекти в играта също е на много добро равнище. Светлините на фаровете ви преминават през нощта, както и отблъсъците на лъчите на слънцето върху предното ви стъкло са нещо, което си заслужава да видите. Може да сравнявате с най-доброто в жанра.

А сега за недостатъците. Пътищата, по които се движите, са замрели. Дори и да минавате през пустиня няма да намерите и облаци песъчинки останали от изпреварилите ви мотоциклисти (такива със сигурност ще има). Същото е положението с дима от аспуха и прахоляка. При Moto Крос варианта, пръските от кал също щяха да бъдат едно добро допълнение, но за съжаление са пропуснати.

Земята около пистата също е на подобно дередже. Ако се върнем на примера с пустинята, от двете ви страни ще забележите камили и хора. Те са двуизмерни фигури, които изглеждат меко казано не на място. Освен това те не издават нито стон. Въобще в играта липсват допълнителни шумове освен спирачките, мотора и конкуренцията. Музикалното оформление на играта не е от най-запомнящите се неща. Музиката може да бъде наречена стандартна, но в крайна сметка си е достатъчно добра. Реалистичните стерео ефекти в Moto Racer 2 са едни от най-големите й козове в това отношение. Системните изисквания на Moto Racer приятно ще изненадат изстрадалите притежатели на слаби машини. Играта работи без абсолютно никакво забавяне и на 1024 на 768 точки на Pentium II - 350, а при по-маломощни системи препоръчително е разделителната способност да бъде 640 на 480. 3D-ускорителят е силно препоръчителен. Без него играта тръгва, но ще загубите по-голямата част от тръпката.

Новостите в Moto Racer 2 спрямо първата част (ами те не са чак толкова много) са възможността за игра на 4 души на един (1) компютър. За целта трябва да използвате най-различни

приспособления. Това си е направо постижение - човек ще си помисли, че скоро ще могат да се организират турнири по 2-ки на Moto Racer 2 на една машина.:)

Последното нещо, което искам да кажа относно тази игра е вграденият редактор на писти. Там ще можете да си наредите каквато си искате писта. Редакторът не е особено удобен, но за сметка на това интерфейсът е направен достатъчно елементарен.

Ами това накратко са нещата около този симулатор на мотоциклети. За момента мога спокойно да твърдя, че това е най-доброто нещо, което никога правено по подобна тематика. Мога най-горещо да го препоръчам на всички любители на силните усещания и високите скорости. Все пак конкуренцията идва със страшна сила. Redline Racer, Motocross Madness II са сериозни заглавия, които не бива да се пренебрегват.

Groove



минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
16 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
80Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	9	9
звук	8	8	9
AI	-	-	-
multi player	6	6	6
gameplay	8	7	7
ПРИСЪДА	8	8	8

Fallout 2

дна година и няколко побелели косъма по-късно държах в ръцете си копие на Fallout 2. След като спомените ми от първата игра бяха още живи (в някои моменти прекалено живи), реших че мое право е да напиша прегледа на тази игра. Естествено, имаше и несъгласни с мен. Последната кратка и ожесточена схватка с един от колегите (няма да му казвам името, това са си наши работи) доказва едно - че 100 и нещо килограма живо тегло все още са сериозно препятствие за доста хора. Поклащащи се доволно към въкъщи (в синхрон с 12-ти горен ляв зъб) се насторояваха за среща с постапокалиптичното бъдеще. И ще ви кажа, че трите седмици живот там ми допаднаха много повече отколкото 24-те години в безцелното ни настояще.

Първо един съвет. Като инсталирате играта, спрете се на Large Install, заемащ около 270 MB дисково пространство. Минимална инсталация (Tiny Install) заема само 2 MB място на харда, но ще остане временно, докато чакате някоя игра да зареди. Доста странно, но и пълната инсталация (Humongous Install - 650 MB) има същия ефект. Medium Install е същото като Large, но с тази разлика, че на харда ви няма да се копират анимациите и образите на създанията, което води до забавяне по време на битки. Fallout 2 използва engine-а на предшественика си, като освен някои дребни промени няма нищо революционно. Графиката е в режим 640X480, което преди година бе добре, но за днешните стандарти е малко старичко. Перспективата е изометрична, като това според някои е много демоде, но тук пасва идеално в цялостната картина. Звукът не е нищо особено, но си изпълнява функциите грамотно. Същото важи и за музиката, която мога да окажествя като кавър на тази от първата част. Дотук с техническата част на играта.

Очевидно момчетата от Black Isle Studios са се вслушали в забележките на феновете, защото макар и да е до голяма степен същата като Fallout, втората част е много различна. И по-добра! Много по-добра!

Това се вижда още в самото начало на играта. И тук, както в оригиналa, може да започнете с някои от предварително зададените герой, или да си създадете собствен персонаж, както се казва "по свой образ и прилиchie". Това, което веднага прави впечатление е увеличеният брой Perks (ще ги наречем специални умения), от който можете да избирате. Тук искам да отбележа, че от това какъв герой ще създадете ще зависи изключително много разояя на играта. Това е една от много малкото игри, където уменията и показателите на персонажа ви действително имат значение. Може да си създадете интелектуалче, което само с приказки ще измъква тайни и ще решава проблеми, а може и да изберете да сте бабанка, които с юморци и ритмици да си проправя път в живота. И в двата случая ще имате различни преживявания. Значи разпределяте си свободните точки измежду показателите (съветвам да имате поне 8 на Agility), избирате си две специални умения (Fast Shot и Finesse, мен ако питате), избирате си в кой три области да специализирате (Small Guns, Energy Weapons, Lockpick са моите любими) и сте готови за действие. Хубао е сега да ви кажа, че на всеки три level up-а ще имате възможност да си избирате още един от 5-6 възможни Perks. С течение на играта, в зависимост от действията ви ще бъдете възнаградени и с някои умения, присъдени ви от компютъра - като Gravedigger или Childkiller (едва ли трябва да ги обяснявам).

Щом приключите с инкубацията, се пренасяте в Agoou - малко селище, забутано нейде из северната част на футуристичната Калифорнийска пустош. Времената са тежки и за да оцелее, племето ти има нужда от GECK (Garden of Eden Creation Kit). Предполага се, че във Vault 13 има

производител: Black Isle

разпространител: Interplay

жанр: RPG

homepage: www.interplay.com



такъв и вие се отправяте на път с благословията на старейшината на племето. Друга новост (доста важна при това), е че в това си начинание вие не сте ограничен във времево отношение. Това беше един от недостатъците (по скоро недомислиците) на оригиналната игра, където поради ограничено време много хора претупваха голяма част от играта и по този начин не можеха да я оценят по достойнство. Е, вече не е така и слава Богу, защото ви очаква един огромен свят за обхождане (пак за разлика от първата част). 18 различни места и повече от 100 разнообразни мисии, някои от които зависещи от характера на героя ви, ще осигурят около месец време за превъртане на играта. А това ще е само първият път.

Нито едно приключение не е приятно без другари, а това важи в още по-голяма степен за опустошението земи на Fallout 2. Тук е една от най-големите промени в играта спрямо предшественика й. Вече другарите ви са (сравнително) интелигентни персонажи, а не малоумни създания, повече пречещи отколкото помагащи. Сега присъединилите се към вас могат да носят защитно облекло, което вие трябва да им осигурите. Друга новост е факта, че придружаващите ви герой трупат

опит и повишават показателите си заедно с вас. Естествено, при тях този процес е доста опростен, но това внася нов оригинален елемент в gameplay-я. Това, което беше голям пропуск в първата част - въздействие върху поведението на другарите ви по време на битка - е сериозно преразгледано и подобрено. В оригиналната игра единственият начин да разменяте предмети с аверите си бе чрез опцията "Steal". Сега вече има подробно меню, чрез което да си разменяте предмети и където можете да укажете какво оръжие да използва даден персонаж (за близък бой, огнестрелящо и др.), как да го използва (единична или автоматична стрелба), кога да отстъпи по време на бой (когато е тежко ранен, леко ранен, никога и т.н.), при какво ниво на жизнените си точки да използва лечебни средства и други. При "конфигурирането" на спътниците ви трябва да взимате предвид техните умения и способности. Някой не са много надеждни с автоматични оръжия и ако не искате да приличате на медена пита, по-добре да им давате такива. Други



могат да ремонтират машини, или пък са много добри в близкия бой. Като цяло едно умело управление на микро ниво ще ви облекчи много живота в следватомното бъдеще.

По време на сражения, другарите ви са малко по внимателни със стрелбата си, но това важи до голяма степен само за вас, а не за цялата група. А това е доста неприятно, като имате в предвид факта, че колегите ви ще се нахвърлят срещу вас или един срещу друг при най-малката провокация. Аз си мислех, че дългите игрални месеци, прекарани заедно в бродене из пустота и схватки с всевъзможна измет са създали някаква лоялност между групата ни, но уви. Един погрешен изстрел в бронята на някои от колегите и той ще се втурне да ви нарита задника. Неблагодарници!

Има какво да се иска още от Black Isle по отношение AI на аверите ви, и най-вече при pathfinding-a. Не можех да повярвам на умите си, когато видях част от групата да нагазва нехайно в минно поле или да подскача весело из радиоактивните локви.

Има някои промени и в бойният раздел на играта. В първата част доста бързо можеше да съберете достатъчно пари и се сдобиете с най-мощното въоръжение. Резултатът бе, че към края, когато играта трябваше да става по-трудна, вие просто се разхождахте с Turbo Plasma Rifle през рамо и унищожавахте всичко по пътя си. Е, вече няма да е така. Сега ще трябва да разчитате на по-слабите оръжия в началните периоди на играта, като дълътът ви до по-смъртоносните играчки е ограничен и едва в по-късните етапи ще можете да размахвате гранатомети или огнехвъргачки. А и противниците ви са почти винаги малко по-добре екипирани от вас. Има и няколко уникални оръжия в играта, с който може да се сдобиете доста трудно, а често и случайно (за справка раздел "Оръжия").

Като споменах оръжието, искам да отбележа, че и тук има доста новости. Броя на пушкалата е доста увеличен, като вече ще можете да усъвършенствате някои от тях, което ще ви дава я по-голям пълнител, я уред за нощно виждане, я някоя друга екстра. При защитните облекла също има нови попълнения, като отново ще можете да подобрявате някои от броните си.

Искам да подчертая още веднъж огромното значение на вашите действия върху развитието на играта. Влезте в New Reno като добрият закрилник, помагаш на всички и след това отидете там с репутацията на закорявал престъпник и ще видите разликата.

Просто няма друга игра, която до такава степен да може да индивидуализира. А това открива и необавити перспективи за преиграване. Голяма тръпка в първата игра бяха т.нр. "срещи от трети вид" - летящата чиния с намирация се около нея Alien Blaster и портрет на Елвис, отпечатъкът от динозавър, размазаното тяло на кит (усещам ли тук



май им стана навик да пискат недовършени игри. Чест им прави обаче, че доста бързо пуснаха финалния patch, който да адресира проблемите.

Като заключение ще кажа, че това е великолепна игра, която горещо препоръчвам на всеки. Малко са заглавията, които могат да ви наカラят да се пренесете изцяло (а и задълго) в предлагания от тях свет. А в света на Fallout 2 ще ис-



кате да влезете и да останете. И ще ви хареса. Всъщност едва ли може да не ви допадне игра, в която бивате възнаграждаван затова, че играете шах с мутирал скорпион, душите мафиотски бос, лекувате счупения крак на двуглаво говедо или пръскате на парчета двойник на Том Круз.

Whisper



минимална конфигурация

P166 \ 16 MB ram \ 4x CD-ROM

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 450A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ SB16



графика	9	7	8
звук	8	7	8.5
AI	7	7	8
multiplayer	-	-	-
gameplay	9	9	9.5
ПРИСЪДАТА	9	8	9

FALLOUT 2 - ОРЪЖИЯ И БРОНИ



Pipe Rifle
Щети: 5-12
Обсег: 20
Муниции: 10mm
Пълнител: 1
Сила: 5
AP: s5a6



Hunting Rifle
Щети: 8-20
Обсег: 40
Муниции: .233
Пълнител: 10
Сила: 5
AP: s5a6



.233 Pistol
Щети: 20-30
Обсег: 30
Муниции: .233
Пълнител: 5
Сила: 5
AP: s5a6



Sniper Rifle
Щети: 14-34
Обсег: 50
Муниции: .233
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s6a7



FN FAL
Щети: 9-18
Обсег: 35
Муниции: 7.62mm
Пълнител: 20
Сила: 5
AP: s5a6b6 (10)



Sawed Off Shotgun
Щети: 12-24
Обсег: 7
Муниции: 12ga.
Пълнител: 2
Сила: 4
AP: s5a6



Red Ryder BB Gun
Щети: 1-3
Обсег: 22
Муниции: BBs
Пълнител: 100
Сила: 3
AP: s5a6



Combat Shotgun
Щети: 12-25
Обсег: 22
Муниции: 12ga.
Пълнител: 12
Сила: 5
AP: s5a6b6 (3)



Red Ryder LE BB Gun
Щети: 25
Обсег: 32
Муниции: 12ga.
Пълнител: 100
Сила: 3
AP: s4a5



throwing



Plant Spike
Щети: 1-2
Обсег: 8
Сила: 1
AP: 4T5aT



Flare
Щети: 1
Обсег: 15
Сила: 1
AP: 1T1aT

Rock
Щети: 1-4
Обсег: 15
Сила: 1
AP: 4T5aT3p4ap



Throwing Knife
Щети: 3-6
Обсег: 16
Сила: 3
AP: ST6aT4s5as

Plasma Grenade
Щети: 40-90
Обсег: 15
Сила: 5
AP: 4T



Pulse Grenade
Щети: 100
Обсег: 10
Сила: 5
AP: 4T



Frag Grenade
Щети: 20-35
Обсег: 15
Сила: 3
AP: 4T



Molotov Cocktail
Щети: 8-20
Обсег: 12
Сила: 3
AP: 5T



s = "single shot" , a = "aimed shot" , b = "burst mode"

10mm Pistol
Щети: 5-12
Обсег: 25
Муниции: 10mm
Пълнител: 12
Сила: 3
AP: s5a6



Desert Eagle
Щети: 10-16
Обсег: 25
Муниции: .44
Пълнител: 8
Сила: 4
AP: s5a6



Desert Eagle (Exp.Mag.)
Щети: 10-16
Обсег: 25
Муниции: .44
Пълнител: 20
Сила: 4
AP: s5a6



.44 Magnum
Щети: 12-18
Обсег: 15
Муниции: .44
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s4a5



.44 Magnum (Speed Loader)
Щети: 12-18
Обсег: 20
Муниции: .44
Пълнител: 6
Сила: 5
AP: s4a5 презарежда 1AP



Needler Pistol
Щети: 12-24
Обсег: 24
Муниции: Needle
Пълнител: 10
Сила: 3
AP: s5a6



M3A1 Grease Gun
Щети: 10-20
Обсег: 20
Муниции: .45
Пълнител: 30
Сила: 4
AP: s4a5b5(8)



XL70E3
Щети: 12-19
Обсег: 35
Муниции: 5mm
Пълнител: 20
Сила: 5
AP: s5a6b6



Assault Rifle
Щети: 8-16
Обсег: 45
Муниции: 5mm
Пълнител: 24
Сила: 5
AP: s5a6b6(8)



M72 Gauss Pistol
Щети: 32-42
Обсег: 50
Муниции: 2mm
Пълнител: 20
Сила: 6
AP: s5a6



Assault Rifle Extd
Щети: 8-16
Обсег: 45
Муниции: 5mm
Пълнител: 100
Сила: 5
AP: s5a6b6(8)



Shotgun
Щети: 12-22
Обсег: 14
Муниции: 12ga.
Пълнител: 2
Сила: 4
AP: s5a6



Rapcor Jackhammer
Щети: 18-29
Обсег: 35
Муниции: 12ga.
Пълнител: 10
Сила: 5
AP: s5a6b6 (5)



H&K G11E
Щети: 13-23
Обсег: 40
Муниции: 4.7mm
Пълнител: 50
Сила: 6
AP: s5a6b6 (7)





s = "single shot", a = "aimed shot", b = "burst mode", SEC = "small energy cells", MFC = "micro fusion cells"

Boxing Gloves

Щети: 1-(1+m) Шети: 2-(3+m) Шети: 2-(5+m)



Plated Gloves

Щети: 2-(3+m)



Brass Knuckles

Щети: 2-(5+m)



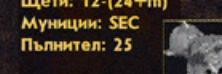
Spiked Knuckles

Щети: 4-(10+m)



Power Fist

Щети: 12-(24+m) Муниции: SEC



Mega Power Fist

Щети: 20-(41+m) Муниции: SEC

Пълнител: 25



melee



Switchblade

Щети: 2-(5+m)

Обсег: 1

Сила: 1

AP: 4s4t

Spear

Щети: 3-(10+m)

Обсег: 2

Сила: 4

AP: 4t5at6T7aT

Sharpened Spear

Щети: 4-(12+m)

Обсег: 2

Сила: 4

AP: 4t5at6T7aT

Knife

Щети: 1-(6+m)

Обсег: 1

Сила: 3

AP: 3s4as3t4at

Ripper

Щети: 15-(22+m)

Обсег: 1

Муниции: SEC

Пълнител: 30

Сила: 4

AP: 4s5as4t5at

Club

Щети: 1-(6+m)

Обсег: 1

Сила: 3

AP: 3s4as

Cattle Prod

Щети: 12-(20+m)

Обсег: 1

Муниции: SEC

Пълнител: 20

Сила: 4

AP: 4s5as4t5at

Crowbar

Щети: 3-(10+m)

Обсег: 1

Сила: 5

AP: 4s5as

Wakazashi

Щети: 4-(12+m)

Обсег: 1

Сила: 1

AP: 3s4as3t3at

Little Jesus' Knife

Щети: 5-19

Обсег: 1

Сила: 2

Уникално оръжие. Намирате го, само като убийте Little Jesus

Sledgehammer

Щети: 4-(9+m)

Обсег: 2

Сила: 6

AP: 4s5as5t6at

Super Sledge

Щети: 18-(36+m)

Обсег: 2

Сила: 5

AP: 3s4as4t5at

energy



Laser Pistol

Щети: 10-22

Обсег: 35

Муниции: SEC

Пълнител: 12

Сила: 3

AP: s5a6



Magneto-Laser Pistol

Щети: 10-22

Обсег: 35

Муниции: SEC

Пълнител: 12

Сила: 3

AP: s5a6



Plasma Pistol

Щети: 15-35

Обсег: 20

Муниции: SEC

Пълнител: 16

Сила: 4

AP: s5a6



Solar Scorcher

Щети: 20-60

Обсег: 20

Муниции: Сълнчеви лъчи

Пълнител: 6

Сила: 3

AP: s5a6

YK32 Pulse Rifle

Щети: 32-46

Обсег: 15

Муниции: SEC

Пълнител: 5

Сила: 3

AP: s4a5



Laser Rifle

Щети: 25-50

Обсег: 45

Муниции: MFC

Пълнител: 12

Сила: 6

AP: s5a6



Laser Rifle Ext

Щети: 25-50

Обсег: 45

Муниции: MFC

Пълнител: 24

Сила: 6

AP: s5a6



Plasma Rifle

Щети: 30-65

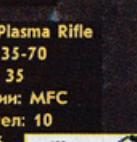
Обсег: 25

Муниции: MFC

Пълнител: 10

Сила: 6

AP: s5a6



Turbo Plasma Rifle

Щети: 35-70

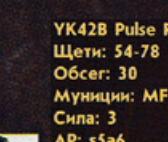
Обсег: 35

Муниции: MFC

Пълнител: 10

Сила: 6

AP: s4a5



YK42B Pulse Rifle

Щети: 54-78

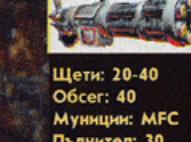
Обсег: 30

Муниции: MFC

Пълнител: 120

Сила: 3

AP: s5a6



Flamer

Щети: 45-90

Обсег: 5

Муниции: Flamer

Пълнител: 5

Сила: 6

AP: b6



Improved Flamer

Щети: 45-90

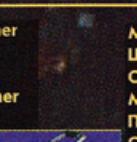
Обсег: 5

Муниции: Flamer

Пълнител: 5

Сила: 6

AP: b6



Minigun

Щети: 7-11

Обсег: 35

Муниции: 5mm

Пълнител: 120

Сила: 7

AP: b6(30)



Avenger Minigun

Щети: 10-14

Обсег: 40

Муниции: 5mm

Пълнител: 120

Сила: 7

AP: b6(30)



Bozor

Щети: 25-35

Обсег: 35

Муниции: .233

Пълнител: 30

Сила: 6

AP: b6(15)



Rocket Launcher

Щети: 35-100

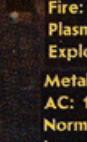
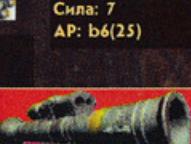
Обсег: 40

Муниции: Rocket

Пълнител: 1

Сила: 6

AP: s6



Leather Jacket

AC: 8

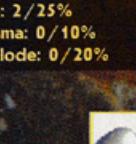
Normal: 0/20%

Laser: 0/20%

Fire: 0/10%

Plasma: 0/10%

Explode: 0/20%



Combat Leather

AC: 18

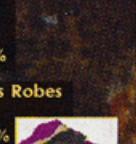
Normal: 2/30%

Laser: 0/20%

Fire: 2/25%

Plasma: 0/10%

Explode: 0/20%



Leather Armor

AC: 15

Normal: 2/25%

Laser: 0/20%

Fire: 0/20%

Plasma: 0/10%

Explode: 0/20%



Leather Armor MKII

AC: 20

Normal: 3/25%

Laser: 1/20%

Fire: 1/25%

Plasma: 1/10%

Explode: 1/25%

Metal Armor

AC: 10

Normal: 4/30%

Laser: 6/75%

Fire: 4/10%

Plasma: 4/20%

Explode: 4/25%

Power Armor

AC: 25

Normal: 12/40%

Laser: 18/80%

Fire: 12/60%

Plasma: 10/40%

Explode: 20/50%

Advanced Power Armor

AC: 30

Normal: 15/55%

Laser: 19/90%

Fire: 16/70%

Plasma: 15/60%

Explode: 20/65%



SETTLERS

Той се повдигна от пухкавото легло и погледна отегчено около себе си. На масичката до него се беше материализирала пощата.

Болеше го главата. Защо не си спомня нищо от миналия ден?

Сигурно е бил доста скучен. Или май не беше точно така.

Ox, по дяволите и тази склероза

Хъръли един поглед на кореспонденцията - една покана от синдиката на Нисшите божества (поредният тип семинар), сметките за телепортация и специални ефекти (опаа, май се беше поопля малко с огньовете, мълните и хвърчащите русалки). Една заплаха от онова нищожество, Бога на египтяните. Милото същество, май вчера му беше напукал главата от бой. Как ли ще се погледне в огледалото (той се захили злорадо)?

A ето го и отговорът.

Естествено, вчера се води доста яка битка. На подчинените охлюви им трябваха много магии, за да смажат икономически врага и поради тази причина май бяха попрекали с даровете от вино.

А си я биваше тази реколта. От най-добрите.

Появи се ново съобщение:

"Ей, скапаняк,

Ти спечели битката, но не и войната. Скоро ще си възвърна територията, а катапултите ми ще те сринат. Цялото вино на света няма да помогне на твоите римлянчета. Те са обречени. Ти, междувпрочем, също. Пригответ се да умреш, псе."

Дааа, египтяните с техните комплекси за малоценност. По-неприятни са азиатците с техния фанатизъм.

Но и те ще си намерят майстора

Той хъръли небрежен поглед към трудащите се гадинки и реши да подремне още някой и друг час и тогава да се заеме с работа.

Добре дошли в света на Settlers. Малките симпатични и много войнствени народи отново са на линия и са готови да кръстосват по компютърния еcran, безропотно изпълнявайки вашиите заповеди. Дайте им знак и те ще извършат подвизи. За новобранците в света на Settlers, мисля че ще трябва да няколко уводни думи

Settlers е стратегия в реално време, типично представител на така наречените god-

games. Вие бдите над племе от човечета, с чиято помощ трябва да се преборите срещу компютърния (или органичен) опонент. Целта ви е да успеете да изградите добре работеща и смазана военна машина, с която да минете през неприятеля. Въпреки това, по съществото си Settlers е много по-вече икономическа, отколкото военна стратегия. В нея изграждането на работоспособна икономика е основата, която може да ви доведе до успех в играта. Ресурсите са доста повече, отколкото в другите стратегии в реално време. Икономиката ви се нуждае от камъни, дървета, въглища, руда, злато, храна (пшеница, свинско, риба) и т.н. Вие трябва да се грижите за леката и тежката си промишленост и да внимавате да не изпадате в сировинна криза. Тя може да ви струва много скъпо - липсата на дъски и камъни например ще се окаже сериозна пречка към бъдещата ви експанзия. Ако не разполагате с храна, не се и надявайте миньорите ви да работят по цял ден. А това е само първото камъче, което ще обърне колата на империята ви (след него иде цяла лавина от проблеми).

Военната стратегия в Settlers се свеждаше до указване на вашите войски да атакуват чуждата територия. Целта им е да превземат чуждата военна сграда. Ако тя падне (т.е. защитниците ѝ предадат духу дух) всички постройки в околността изгарят. Критиките към този елемент от играта не бяха една и две. Битките между двама войници наподобяваха адски много руска рулетка. Дали ще победи по-опитният воин, никой не можеше да предскаже със сигурност. Разнообразие на военни части липсваше. Надявам се, вече имате някаква представа, какво представлява поредицата Settlers. Затова е време да преминем към

НОВОВЪДЕНИЯТА

Първото, основно и най-впечатляващо нововъведение в третата част на Settlers е липсата на птици. Те вече се поставят автоматично. Това е огромно облекчение за начинаещия строител. В първите две части от този елемент на играта произтичаха най-големите ви проблеми. Трябаше да сте архитект-проектант, за да не се обърквате при поставянето на многобройните отклонения и отбивки и да не направите пътя на сировините си многократно по-дълъг, отколкото е необходимо.

Втора разлика, която се набива на очи, е наличието на три различни раси - римляни, египтяни и азиатци. Те имат известни различия помежду си, но последните не са кой-знае колко съществени.

Изобщо не могат да се сравняват със Starcraft или Age of Empires. Всяка една раса си има уникална военна единица и се клая на различен бог.

Когато поднесете на вашето божество достатъчно дарове (под формата на алкохол), вие събирате мана, за да си правите така наречените божествени интервенции. Те са различни при отделните раси, но не очаквайте нещо особено гениално в този аспект. Повишено е и разнообразието при самите единици. Вече имате на разположение мечоносци, копиехръгачи и стелци. А ето ги и специалните единици - катапулт, балиста и оръдие (последното е запазена марка на азиатците). При военни действия също има доста премени, макар че от Blue Byte и тук не са се престарали. Като за начало, кулите побират повече хора и ако в тях настаните стрелци, те ще стрелят по гмежката наоколо. Освен

производител: Blue Byte
разпространител: Blue Byte
жанр: real time strategy
i-net: www.settlers3.com



ERS III

това, повече от един стрелец може да атакува дадена единица. Вече ще имате възможност да избирате вашите войници и да им задавате различни цели. Това означава, че няма най-добрите ви хора да дремят по казармите, когато водите разгорещени военни действия.

За да завземете територия, вече не е необходимо непременно да правите военни постове по границата - разполагате с пионери, които да кръстосват наляво-надясно. Те ще разширят вашият владения, макар и това да става по-бавно. Особено подходящи са при правене на втора база. За да имате непрекъснато свободна работна ръка, която да виси по пътищата в очакване на предната задача, ще са ви необходими резиденции.

Новото в Settlers III са и голямото количество бъгове :((. Те са неприятни и ви препоръчвам веднага да си намерите всички възможни patch-ове за тази игра (patch има и на нашия диск).

ИНТЕРФЕЙС

С две думи: УЛТРА-МЕГА-HIGH СЛОЖЕН. Дори ако си имате ръководство към играта, то няма да успее да ви помогне да осмислите всичко, което са успели да закодират в интерфейса Blue Byte. Многото подменюта, липсата на текст, огромното количество опции, които трябва да настроите, ще ви объркат. Нерядко ще ви откажат от опитите да играете. Като ветеран от Settlers I, аз успях да се справя добре, но имаше хора, които направо дигнаха ръце, виждайки какво са им подготвили да разучават. Ако решите да се пробвате да играете на Settlers III и това е първият ви допир със серията, задължително преминете през Tutorial-a. Така няма да се чувствате толкова мизерно, когато започнете истински.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Честно казано и при Settlers III, както и при Populous III, не могат да се кажат добри думи за Изкуствения Интелект. Лично аз не срещаха особено големи трудности, докато играх кампаниите. Наистина, компютърът бързо се развива, но това си е заложен алгоритъм. Когато му се наложи да предприеме нещо по-различно, тогава зейват някои пропуски. Лично аз не намерих особено голяма полза от skirmish-режима (Deathmatch между вас и компютъра) на Settlers III. Вашите войски са като стадо пощъртели бизони - никой не знае какво ще им щукне да правят и къде ще ги отведе техният огромен ентузиазъм. Спирането на войските ви е въпрос на шанс и много изхабени нерви.

GAMEPLAY

Развитието на играта е много, ама много бавно. Поради многообразието от ресурси и нуждата те да бъдат транспортирани тук или там, всичко напредва със скоростта на светлината. Самата част по изграждане на икономиката успя да ми писне много бързо. То не са една и две структури, които трябва да направите. Често, за да затворите даден производствен цикъл (например добиването на желязо) и да го поддържате в що-годе нормално състояние, трябва да сте построили един куп сгради. Осигуряването на миньорите с подходяща храна (ате си имат различни предпочитания) е цяло изпитание за вашето търпение, особено ако рибарите ви са далеч от мините. Тогава всичко става извънредно мудно. Детайлите при икономическата (основната) част от играта я правят дос-

та комплексна за управление. Предизвикателството е интересно, но пък подробности като указането на какви сечива трябва да се произвеждат - кирки или лопати, според мен са напълно излишни и само затормозяват играча. Въпреки всичко, когато се развиете малко, удоволствието от играта е неоспоримо! Ще се наслаждавате на това, колкото сте гениални, след като сте успели да направите всичко както трябва.

ГРАФИКА

Графиката е изцяло преработена и изглежда наистина много добре. Човечетата са далеч по-големи от преди и са направени с много повече детайли. Сенките, релефа, fog of war (може би един от най-красивите, които никога съм виждал)... Върху сградите също е мислено доста продължително време - постройките изглеждат чудесно. В разделителна способност 1024 на 768 точки, Settlers III показва истинския си облик.

ЗВУК

Бога ми, още си спомням, колко бях изненадан от невероятните ефекти на Settlers. По това време не можеше да се чуе всеки ден такова голямо многообразие от звуци - сече на дървета, трошени на камъни, писукане на птички и т.н. Направи ми впечатление, че Settlers III не е отбелязала особено голям напредък от това си състояние. Въщност, играта продължава да бъде добре аудио оформена, но просто очакваш нещо по-интересно в този аспект, някакъв прогрес.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Като цяло играта е запазила много от чара на предишните две версии, но като че ли няма да може да ви задържи вниманието повече от седмица-две. Все пак, зависи какво ще потърсите в Settlers III. Ако си падате по управление на ресурси, тази игра 100% ще ви хареса. Ако предпочитате екшъна в стратегиите в реално време, по-добре са на-сочете към друго заглавие.

Groove

МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ

Win95/98 \ DirectX5 \ P100
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
250Mb HDD

НИЕ ТЕСТВАХМЕ НА:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	9	9
звук	7	10	8
AI	5	-	5
multi player	8	6	6
gameplay	8	9	7
ПРИСЪДА	8	9	7.5



THIEF: The Dark Project

производител: Looking Glass

разпространител: Eidos Interactive

жанр: first person action - adventure

i-net: www.lookingglass.com

Kогато говорим за Looking Glass, първата дума, която идва на ум, е Ultima Underworld. Втората е System Shock. Третата вечно ще бъде Thief: The Dark Project. Това, кое то отличава тези игри от всички останали, е собственият им облик, новаторските идеи и, не на последно място едно качество, наречено стил.

Въведението на играта ви показва случка от детството на Garrett (главния герой), която ще промени съдбата му. Той се опитва да ограби член на The Keepers - тайнствен орден на крадци. Естествено, претърпява неуспех, но Крадецът бил впечатлен от неговия потенциал и го подслонил в обителта на ордена. Това по доста оригинален начин отваря врата към обучаващата мисия в играта, където ще усвоите уменията, нужни ви да оцелеете.

Преди началото на първата мисия разбирайте, че Garrett, вече зрял мъж и опитен в занаята, е напуснал ордена на The Keepers и се подвизава като наемник. Thief започва като симулация на крадец (както подсказва и името й), но още след първите няколко мисии историята придобива по-различен и странен облик. Славата ви на майстор се разнася бързо и върху вас пада вниманието на мистериозния Constantine. Той иска от вашия герой да му донесе тайнствения артефакт "Око то", намиращ се в изоставен и прокълнат храм. От този момент нататък постепенно осъзнавате, че сте манипулиран от

свръхсъществена сила, която май е самият дявол. Изглежда пак съдбата на света ще легне на вашите плещи. В началото на всяка мисия има



кратка анимация, по време на която научавате задачата си. Целите ви са различни през отделните мисии и варират от на миране на ценни обекти или определени суми пари, през про никване в сгради без да ви забележат, та до следене на хора или просто оцеляване. През време на нивото началните ви задачи може да се променят, така че е хубаво да сте нащрек и да реагирате своевременно. Играта има три нива на трудност, Normal, Hard и Expert, които можете да променяте по време на самите мисии. На по-трудните степени имате по-малко живот и повече и по-трудни задачи за изпълнение, като например да минете нивото без да убивате никой.

Малка помощ ще получавате от ръчно начертаните карти на местата, които обхождате. С напредване на играта тези кар-

ти стават все по-малко подробни и детайлни, като в по-късните нива древните пергаменти, които използвате, могат само бегло да ви ориентират. Това го споменавам, защото е хубаво да помните, откъде минавате.

За да оцелеете в Thief: The Dark Project, най-сигурният начин е да останете незабелязан. Garrett има способността да се слива със сенките и вие трябва да извлечете максимална полза от това. Един малък кристал на екрана ви служи като индикатор за това, доколко видим или скрит сте във всеки един момент на играта - колкото той е по-тъмен, толкова по-добре за вас.

Играта използва разработения от Looking Glass "Dark Engine". Макар и

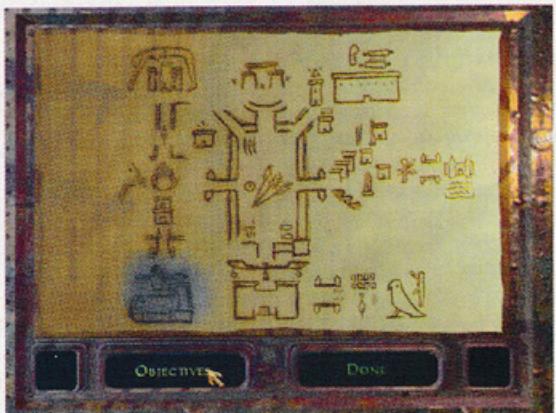
да не може да се сравнява с платформата на Unreal или LightTech във визуален аспект, този engine блести в други категории.

Доста голямо



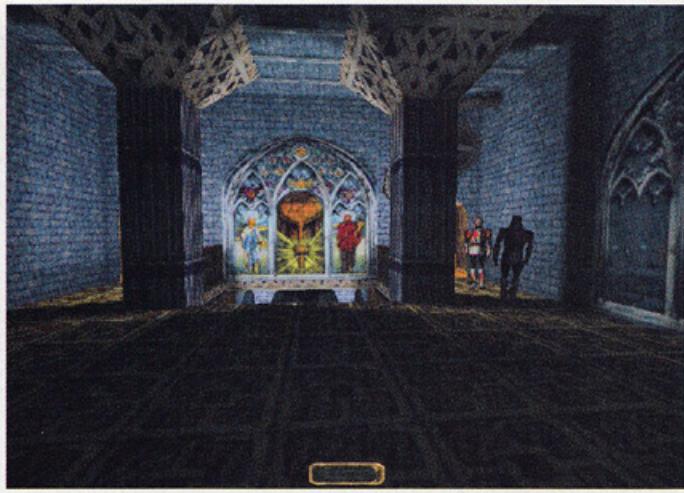
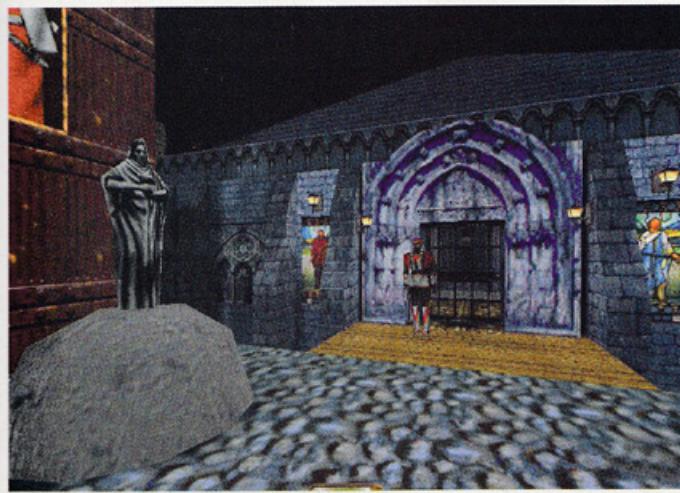
предизвикателство пред дизайнерите е било създаването на графично привлекателни нива, като се има предвид, че повечето от тях са потънали в сенки. Не знам как, но в голяма степен са сполучили. Светът на Garrett е смес от фентъзи и примитивни технологии, така че мисиите ви протичат в разнообразна и странна обстановка - огромни къщи, индустриални комплекси, крепости, храмове. Нямам да видите цветове и визуални ефекти, като в Half-Life, но това не пречи на Thief да изглежда много добре. Движенията на опонентите ви са изключително реалистични, като различните врагове имат различен начин на придвижване.

Това, кое то прави най-голямо впечатление, са дребните неща, на които е обърнато внимание (пазачите по постовете примерно ще



се разделят в неудобство от време на време, като хора в тежки ризници, стоящи на едно място).

Противниците ви са доста интелигентни, добре замислени и



реализирани. Макар и да изглеждат сравнително еднакви, всъщност различните хора или създания имат различни характеристики и поведенчески модели. Някои нападат, щом ви зърнат, други бързат да задействат аларми, без да напускат поста си, а трети тичат за подкрепления. Всеки от тях има свои силни и слаби страни (особено важни), с които трябва да се съобразявате и от които да се възползвате. Хората например много лесно могат да бъдат повалени в безсъзнание, а зомбитата се

нахвърлят върху абсолютно всички живи създания, не само върху вас.

Враговете ви също така обръщат внимание на неща от сорта на локви кръв, съмнителни трупове, по-

дозрителни звуци и др. Някои от тях са достатъчно интелигентни, за да забележат и отворени врати, които всъщност трябва да са затворени! Налага се да елиминирате всички следи, останали след вас, ако искате да успеете в начинанията си. Като цяло изкуственият интелект е феноменален и пасва идеално на стила на играта.

Без грам колебание или съмнение мога да кажа, че Thief е единствената игра, в която звукът има толкова голямо значение. Ако вдигате много шум, доста бързо ще усетите безвремието на смъртта. Когато тичате, стъпките ви се чуват много по-силно, отколкото когато ходите. Ще трябва много да

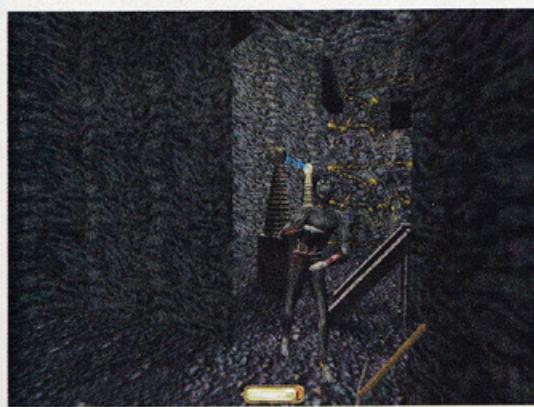
внимавате, на какви повърхности се придвижвате, защото, когато стъпвате върху метални решетки, е едно, а когато ходите върху трева или слама - съвсем друго. Препоръч-

вам ви да се вслушвате във всеки звук, защото той може да е границата между живота и смъртта. Ще чувате хора да кихат, кашлят, да пеят в пиянски унес, да си мърморят под носа или да си подсвиркуват, да говорят помежду си. От техните диалози може да получите информация, която да ви помогне в изпълнението на задачите. Ако проявите достатъчно хитрост, звукът може да ви бъде и помощник - хърълете ваза в единия ъгъл на стаята и ще можете да се промъкнете покрай пазача, докато той проверява какво се е случило.

Играта е направена толкова реалистично, че чак не е за вярване. Към различните ситуации и проблеми може да подходите по много различни начини - в общи линии, всичко което смятате, че бихте могли да направите в дадена ситуация в реалния свят, можете да го направите и в Thief. Ето ви един пример: пазач стой до врата, през която трябва да минете. Как ще реагирате вие? Може да се опитате да се промъкнете покрай него, но май ще е трудно да отворите вратата, без да ви забележи.

Добре насочена стрела може да свърши работата бързо и тихо, но ще трябва да почистите кръвта след това. Има достатъчно сенки наоколо за да скрийте трупа. Но ако не го уцелите качествено, рискувате да се развика и да алармира останалите пазачи. Може да го нападнете с меча си, но в повечето случаи охраната е по-добра от вас в единоборствата. Може би е по-разумно да се промъкнете в гръб и да го хапосате с бухалката или пък да изстреляте стрела някъде встриани от него и да му отклоните вниманието. Или пък да проверите, дали няма зомби в района и да го привлечете към пазача.

Интерфейсът на играта е изключително удобен и интуитивен. Броят на щитчетата в долния ляв ъгъл е индикатор на живота ви, а оръжието над тях е това, което в момента държите. Кристалът в средата показва доколко сте скрити в сенките. От дясно е разположен инвентарът ви, а ако вдигате големи предмети (примерно трупове), те се появяват над кристала. Всяко нещо, което може да бъде използвано, се осветява, когато центрирате экрана върху него. Балончета се появяват долну вдясно на екрана, за да покажат колко въздух ви остава, ако



сте под вода.

Вече разбрахте, че като цяло целта ви в тази игра е да останете незабелязан. Това до голяма степен определя и арсенала, с които ще разполагате. Всяка мисия започвате със къс меч, бухалка и лък. Това са трите оръжия, на които ще разчитате през цялата игра. За лъка имате набор от стрели, всяка с някакво специално действие. Ще можете да ползвате:

1. Broadhead Arrows - това са стандартни дървени



стрели, използвани за убиване на противници. Трябва да имате в предвид, че те имат балистична траектория при стрелба на по-далечни разстояния, така че трябва да се целите по-нависоко.

2. Water Arrows - служат за гасене на огън или за почистване на кървави петна. Ако намерите светена вода, може да потопите водните стрели в нея и да ги използвате за убиване на зомбите и вся останальная мертвая скелет.

3. Fire Arrows - създават огнени експлозии при удар. Може да ги използвате за палене на факли, отклоняване на вниманието или просто за убиване. Те летят в права линия, така че не



трябва да компенсирате при прицелване.

4. Moss Arrows - образуват мъх на повърхността, върху която са изстреляни. Така ще можете да се придвижвате тихо по места, където иначе бихте вдигали много шум.

5. Gas Arrows - доста са скъпи и играта ще ви ги дава рядко. При удар създават облак от паралитичен газ. Ако сте прекалено близо до целта и вие можете да попаднете под негово въздействие. Летят в права линия.

6. Noisemaker Arrows - създават силен шум при удар. Идеални са за отвлечане на вниманието.

7. Rope Arrows - когато ги изстреляте в дървени повърхности, те се превръщат във въжета, които можете да използвате до края на нивото, освен ако не си ги приберете обратно. Използването на лъка става чрез натискане и задържане на клавиша за стрелба. Колкото повече държите бутона, толкова повече опъвате тетивата. След като достигнете пределната обтегнатост, можете да се възползвате от нещо като снайпер (zoom-in). Това ви помага да се прицелвате по-точно. Ако пре-

калите с опъването, Garrett уморено ще отпусне лъка.

Преди началото на всяка мисия можете да си купите някои неща със събрани от предишното ниво пари. Интересно защо, ако останат неизхарчени средства, те не се запазват за следващата мисия? Това изглежда доста кофти в началото, но дизайнери са го компенсирали, като ви осигуряват всички необходими предмети за минаване на нивото. А дали ще искате да си купите нещо допълнително, вече си е ваш проблем. Моят съвет е, да си харчите парите, защото иначе няма полза от тях. Особено полезни са свитъците със съвети, които ви дават полезна информация за това, какво да очаквате и евентуално как да се справите с някой проблеми.

Това е единствената излязла на скоро игра, за която все още няма patch. И то не, защото не

е готов, а защото просто няма нужда от такъв. А това говори много за програмистите от Looking Glass.

Единственият недостатък на Thief е липсата на multiplayer, но играта просто няма нужда от такъв. Макар и рядко, ще видите как част от тялото на някой пазач изчезва след като умре, но само в случай, че е близо до стена. И това е всичко! Най-изчистената от бъгове игра за 1998 година.

С голямо съжаление ще призная, че количеството на оригиналните и новаторски заглавия застрашително намалява през последните няколко години. Ако трябва да изброя няколко такива игри за 1998 година, се опасявам че те ще се поберат на пръстите на едната ми ръка. А трябва да ви уверя, че те не са много. В тази връзка Thief зас



лужава много висока, бих казал най-висока оценка, поради разбирането на стереотипи и прокарването на свежи идеи в иначе блатистото игрално ежедневие. Още повече, че играта няма никакви видими недостатъци - още едно много рядко явление днесно време. Затова без угризения мога да ви препоръчам Thief: The Dark Project като най-стилното и оригинално заглавие на 1998 година. Това, което Epic направиха с Unreal за графичната революция, това сега правят Thief и Looking Glass за gameplay-я. Единствената причина да не дам 10 на тази игра е вярата ми в непрекъсната еволюция и усъвършенстването на човешкия вид като цяло (макар и с доста отклонения).

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P200
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card
100Mb HDD

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64



графика	9	8.5	8
звук	9	8	9.5
AI	9	8	9
multi player	-	-	-
gameplay	9	9	10
ПРИСЪДА	9	9	9.5



Интересно ми е ако ви задам въпроса: "Коя е най-кървавата игра, която никога сте виждали?", дали някой от вас ще се сети за *Myth*. Е, как мислиш ти, приятелю, който сега четеш тези редове. Колкото и да е странно няма по-кървава игра от тази. Втората част не само, че не отстъпва на първата, но дори и сериозно я превъзхожда в това отношение. Не, че този палав факт има някакво кой-знае какво значение - просто ми се стори любопитен. И така, на пазара вече е тъй трепетно очакваното продължение на тази уникална игра позволила ни да погледнем на жанра "стратегии" от един неподозиран до сега ъгъл. Чудя се, има ли в България геймър и почитател на RTS-ите, който да не знае, за какво става дума на тия страници. Не вярвам! Така че - няма да се спират на първата част (който иска да се образова, да изрови брой 1 на GW). А сега да открохнем вратата към фантастичния и великолепен свят на

Myth II: The Soulblighter! Винаги ме обзема неволно и искрено възхищение, когато някоя игра успее да еволюира видимо. Може би защото подобни примери са твърде редки в днешно време. *Myth II* е едно от тия рядко-срещани изключения, когато

авторите не са се възползвали от натрупания успех, а са се постарали да предложат на почитателите си един нов продукт. Това не бива да ви кара да мислите, че ще се сблъскате с нещо коренно различно. Не, играта просто е еволюрила възползвайки се доколкото може от новите технически постижения. Ще се спра по-подробно на някои от тях.

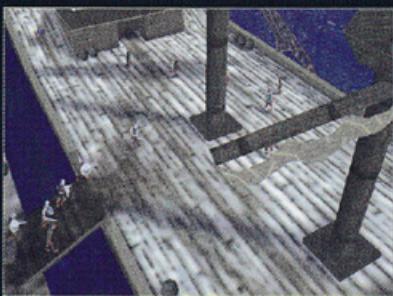
На първо място разбира се идва подобрената графика. Wireframe-а (полигоналната мрежа служеща като скеле на 3D изградените обекти) е четирикратно по-“гъста”, което от своя страна позволява нанасянето на по-фини и качествени текстури. Това осигурява на *Myth II* един немислим за предшественичката й визуален разкош. Достатъчно е да видите дължа във второто ниво, просто брилянтните отражения на предметите във водната повърхност, стелещата се мъгла, детайлността на разхърчалите се във всички посоки крайници (можеш дори да познаеш от коя част на тялото е съответното парче) и п.р. телесни части, за да ме разберете. Engine-а е прекроен до степен да може да поддържа 3D

полигонални, движещи се обекти, в това число хора, животни, птици и цялата останала с неустановен произход пасмина. Тия промени позволяват използването на някои нови екстри, цветни светлини и сенки. Резултатът е една плавна, добре изглеждаща игра с реалистична обстановка. Промени са настъпили и в интерфейса на играта. Освен, че са добавили втора интерфейсна конзола разположена хоризонтално по протежение на долния край и позволяваща лесен достъп до основните команди (stop, hold, scatter, retreat, special) и типа военен строй на войската, авторите са се погрижили въртенето на картата да е далеч по-лесно. Бих казал ПРЕКАЛЕНО лесно, даже! Освен, чрез клавишите, то се осъществява когато курсора на мишката попадне в един от ъглите на экрана. Следва завъртане. Честно казано това адски ме изнерви в началото. Положението се оправи едва когато отказах

тази екстра в главното меню. Като цяло обаче, новият интерфейс позволява една побърза и точна реакция от страна на играта и улеснява долу-горе символично

непосилната ти задача. Говорейки за това неминуемо стигаме и до нивото на трудност. *Myth II* предлага 25 мисии, всяка от които със забележително красив дизайн и доста по-висока степен на трудност представлява едно огромно предизвикателство. След 10-ата мисия обаче, играта става ад. Сценарийте варират от обикновени битки и престрелки, ескортиране на NPC герой до няколко мисии на “закрито”. Освен това в някои от нивата, задачата ти, примерно, ще бъде да обезвредиш оръдейни постове обстрелящи корабите ти, да намериш, преминеш и взривиш след себе си някой мост, за да отрежеш пътя на “гад”-ските орди или пък да се промъкнеш във вражеска крепост и да взривиш подвижния мост, което ще позволи на основните ти сили да нахлюят. Да! мостове, военни постове, замъци *Myth II* е феноменален и ще ти даде повече от колкото си се надявал. Сред нас все още доста се спори дали високата трудност е обусловена от добрия AI или просто силите са твърде неравностойни. Ако се поровиш из сайтовете ще видиш, как навсякъде се тръби, че AI-то е невероятно, че напредъка е огромен. Не мога





да отрека известната доза истина в твърдението за подобрен AI, но ако някой си мисли, че ще усети драстични разлики, горчиво ще се касе в последствие. На моменти хората ти се държат толкова малоумно, че ти иде да направиш reklамация стига да има къде да ти я приемат. Това е играта с най-трагичен pathfinding, която съм виждал след *Myth: The Fallen Lords*. Никога не посочвай на войните си място на картата където да отидат и после да забравиш за тях. В един момент ще ги видиш как кротичко си стоят на 15-на метра от изходната им позиция. Като при малките деца - за ръчичка и стъпка по стъпка напред. Това, както и тромавото управление (него така и не се наеха да го оправят) развалят дона-къде първоначалното впечатление от играта, но когато се свикне удоволствието е страхотно. Друга отличителна черта на втората част сравнена с първата е обкръжаващия живот, създаващ реалистична среда; пилета, свине щъкащи наоколо из градовете, елени подскакащи в горите, различни птички извиват глас в повечето карти. Тук ми се ще да вмъкна и няколко думи за озвучаването. Между звуците от животински свят служещи за background и взривяващите се бутилки на джуджетата, няма и секунда тишина. С гръмотевици или типични нощи звуци като песента на щурците, жабешкия хор, рева на дивите животни звуцът в *Myth* ще ви съпътства където и да сте. Ако се заслушаш по- внимателно, сигурно ще дочуеш дори и веселиete реплики, които си подхвърлят хората от вражеските единици. А сега нека видим онези характеристики особености влияещи толкова силно на *Gameplay*-я. Теренът! Ако в първата част, той беше от голямо значение във втората вече то е жизнеполагащо. Релефът в *Myth II* е много по-разнообразен и с по-голяма амплитуда, а оттук логично следва заключението, че трябва много повече да се съобразяваш с него и да го използваш. Ако все

пак някой още не е играл този шедьовър нека спомена, че от по-високо стрелците и джуджетата са много по-точни и прецизни, а освен това и врагът по-бавно се изкачва. Не допускай грешката в стратегията ви за битката да бъде включена атака от страна на джуджета, докато гадовете пресичат река например - бутилките с коктейл "Молотов" ще изгаснат. Голямо значение за бързата реакция на бойците ти има посоката, в която са обърнати. Стреми

се винаги да са с лице към приближаващата опасност. В противен случай рискуваш врагът да те свари съвсем неподгответен. За да избегнеш тази опасност е предвидена опцията с кликане върху избраните бойци и задържане бутона на мишката да въртиш войските както си искаш.

Освен, че са по-трудни нивата са и доста по-разнообразни, а това е нещо изключително важно за добрия *gameplay*. Във всяка мисия има по нещо ново спрямо

предишните и това те кара жадно да ги

погълъща една след друга, с нетърпение очаквайки да научиш какво те очаква по-нататък. Тук искам отново да ви дам съвет, който е отправен най-вече към онези, които за пръв път ще се сблъскат с прекрасните приключения в *Myth II*. Стремете се да минавате през нивата с минимални жертви. Героите ви трупат опит с всеки убит гад и всяко минато ниво. Той им позволява да са многократно по-ефективни като бойци. Стрелците например стават по-точни и далекобойни и по-често стрелите им попадат в целта, на джуджетата по-рядко им загасват бомбите, а и разстоянието, на което ги хвърлят се увеличава. Същото важи за всяка една единица в играта. Привързаността към любимите ти ще те накара да поставиш *Myth II* на челните

та в личната си класация. Като стана дума за единици нека спомена и новите в играта:

От страната на добрите това са: Джуджета минохвъргачи, самураи и Trow. За сметка на това липсват горските гиганти, но Trow достойно ги заместват. Първите

са някакви абсолютни серийни убийци, а ако си си мислел, че берсерките са бързаци с меча чакайте да видите съмугая.

От страна на Soulblighter освен старите единици ще се сражават и новите; Myrkridia, хвърлящите огън магьосници (много омразна гад е тъва да ви кажа), прасе-подобния Maul и черните Stygian Knights.

За жалост ограниченият място няма да ми позволи да задълбая в темата, така както тази изключителна игра заслужава. В заключение мога да ти дам следния съвет: Ако обичаш Бойните RTS-и, на всяка цена се снабди с *Myth*. Гарантирам ти, че няма да могат да те отлепят от играта, ако пък не ги обичаш снабди се с нея на всяка цена, ще ги заобичаш!!!

Freeman



НОЩЕМ С ТРОЯНСКИТЕ КОНЕ

Знае се, че конете са добродушни и благородни животни. Това е факт! Но дали подобно изказване носи в себе си универсалност? Прочетете статията и решете това сами!

Имало едно време една хубава комуникационна мрежичка (кръстили я Internet), чиято разработка била финансирана от НАСА. По никакво стечението на обстоятелствата обаче, обществеността надушила изгодата, която може да извлече, при положение, че кабели и сателити покрият цялата планета. И тъй, речено-сторено, Internet станал факт. Всичко си течало мирно и тихо. За известно време, докато в един хубав сълнчев ден от някъде се пръкнал някакъв хубавец, който взел, че написал печално известния днес "Worm" (за непросветените - "червей"). И цялата тази хубава мрежичка се видяла в чудо. Както и да е - след неравностойна битка, червейчето било ликвидирано. И всичко започнало да си тече по старо му. Появявали се нови сателитчета, опъвали се нови оптични кабелчета. И така, та чак до наши дни Е, стига толкова въведение, нека сега да преминем към съществото на нещата. Вирусите не са нещо революционно ново за никой от нас. Едно време със Stoned, след това през OneHalf и до днес, компютърната индустрия все някак е оцеляла справяйки се с цялата пасмина от макро-вируси. Така наречените "Троянски коне" са претърпели своята еволюция от прости малки вирусчета, целящи да скапят нечий хард-диск, до днешните мега-вируси-исполнини (ако някой едно време чуеше, че един вирус може да е голям 100k, щеше да изкара поне седмица в реанимацията, докато лекарите се опитват да оправят схваннатите му от смях коремни и шийни мускули), които предоставят на определени хора пълен контрол върху поразения компютър. В последно време са се нарили повече отколкото би било здравословно (особено за създателите им, ако ни паднат в ръчичките) представители на тази фамилия болестотворни. По този повод решихме, че си заслужава да понапишем нещичко по въпроса. И тъй, Троянските коне се делят на няколко вида:

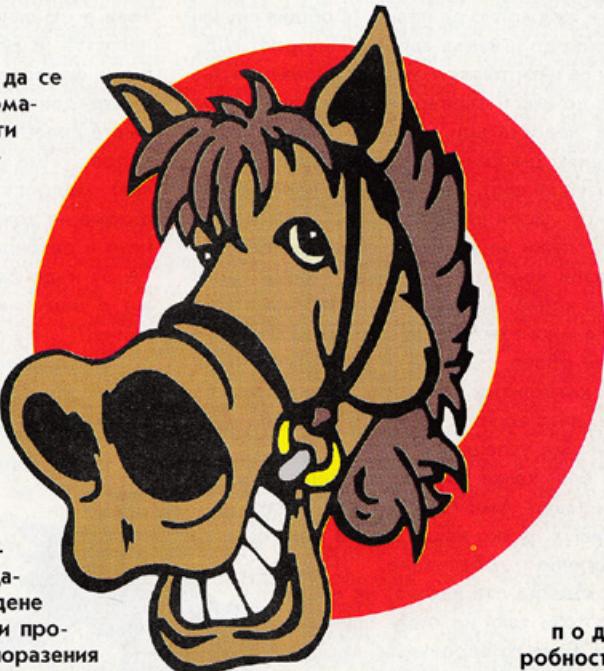
- целящи да пре***т нещо из компютъра ви и нехаещи за това, до каква степен могат да бъдат открити.

Някои от тях се стремят да се разпространят преди да омащат totally пейзажа, други направо бършат каквото могат;

- целящи да извлекат точно-определенна информация от компютъра ви / пароли, Интернет адреси, кредитни карти и какво ли още не.../;
- целящи да предоставят определен достъп на някой до вашия компютър / пълна гама от услуги - гледане / копиране/триене/сваляне/качване на файлове, прихващане на клавиатурата, следене на отворените прозорци и процеси, рестартиране на поразения компютър и т.н. каквото ви рода ажала / (дали в някоя конкурентна редакция, дяволчето вече шепне тихичко на уше);).

Първите не са особено интересни, по простата причина, че се откриват прекалено бързо (ще ви направи ли впечатление, ако внезапно PC-то ви откаже да зареди Winboz - от Windows и боза!!!) и същевременно не водят до изтичане, а само до загуба на информация (което хич не е малко, но не е достатъчно гадно все пак).

Втората категория бацилчета са "особено интересни", но не са много популярни. Въщност, точно това ги прави и интересни, обикновено минава доста време, докато жертвата се усети, че някой мирно и тихо разпраща насам-натам информация с щемпел "top secret" или "classified". Те са идеално приложими на сървъри, компютри за публичен достъп до Интернет, но могат да се използват и за доста персонални цели. Занижената им популярност се дължи на това, че не са пригодени да могат да се конфигурират от Сульо и Пульо, и по този повод се използват предимно от авторите си. Другото хубаво нещо е, че все пак се изисква IQ по-високо от това на стайно растение за да се напише подобна гнусотийка, а основната тънкост се състои в това, творението ви да остане неразкрито максимално дълго време. За повече



подробности
и варианти по
тази тема попитайте

някой редовен потребител на America On-Line, където бъка от подобни красотинки... :)

Третата категория "дребни" гадинки, които ще разгледаме по-подробно, дават възможност на куцо, кърово и сакато да нюха из вашето PC. Напоследък се забелязва определен напредък в тази насока - вече за достъп до чужд компютър се изискава парола, така че да не може всеки, който си пожелае да се вре, където не му е работата. Има много представители на това непрекъснато-растящо семейство. Control, Back Orifice, Netbus - всички те работят на един и същи принцип (разликата е, че последното се справя доста добре и на NT). На атакуваното PC се пуска някаква програмка (за щастие, все още се разчита, работещия на въпросния компютър, да прояви върховна тъпota и да стартира въпросната гадинка. Ако този етап можеше да се прескочи, щеше да стане наистина интересно...), която инсталира (в общия случай) нещо, което остава резидентно в паметта и чака някой да си го потърси (иначе казано - отваря backdoor-че, през което в последствие някой може да влезе). Случи ли се това става кофти, особено ако този някой е скъсал същия ден с гаджето си, или му е умрял последният "почтено" регистриран акаунт

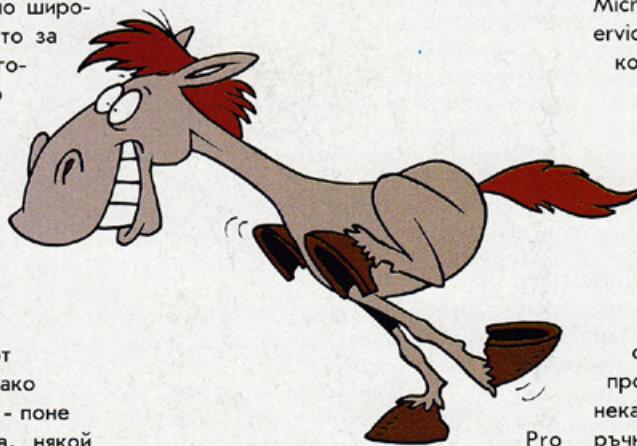
за IBM). Това е по-добрят за жертвата вариант. По-лошият е нещото да дебне за никакво събитие (например влизане в Интернет (демек - въвеждане на парола), лог-ване във ftp сървър (демек - пак въвеждане на парола) и всякакви такива интересни работки), и при намирането му, подмолно да праща (в общия случай) поща до никакъв адрес в Интернет. Други се изхитряват и отварят директна връзка до някой сървър, но това крие и своите недостатъци, защото времената се менят (например - вече няма домейн *.dyn.ml.org)... За все още неосведомените - дори клиента на Back Office, който служи за връзка с предварително зарезан компютър, е своего рода троянско конче, защото отваря връзка с някакъв много интересен адрес във Франция. Там обаче, също са се развили никакви катаклизми, тъй като, поне до момента, нито веднъж не му се е отдало да се свърже успешно):

"Леле, какви напасти бродели по широкия свят! Ами сега?". Няма място за паника. Всяко нещо си има строго-логично обяснение. Първо трябва да сте наясно, че нищо на този свят не става случайно. Едно от вероятните места за хващане на подобен зловреден бацел е IRC (който не знае за какво става дума - не му и трябва - голяма краста е, но все пак омръзва за годинадве). Не приемайте файлове от непознати или нови познати, или ако все пак не искате да ги обидите - поне преценете трезво вероятността, някой (въпросния субект) да иска да ви прибере (най-често) акаунта за Интернет. Простотийки от сорта на [joke.exe], [sheep.exe] и т.н. би трябвало направо да триете, след получаването им, без изобщо да им отделяте каквото и да било внимание. Има достатъчно уеб-страници с такива неща, за да рискувате по този начин. Друг често срещан вариант е някой да ви праща снимка в .exe файл. Обяснете му деликатно, че не сте чак такъв профан и имате нужното IQ за да отворите един explorer и да видите въпросната картичка (най-често снимките би трябвало да са в .jpg формат, заради добрата компресия). Ако по никаква случайност не сте си инсталирали нужните програмки за целта - най-разпространените формати за такъв тип картинки са .jpg и .gif. Те се отварят безпроблемно с Netscape или Internet Explo(r/d)er. Друг много често срещан вариант да се сдо-

биете с вирусче, е под формата на patch или update на някоя до болка известна и разпространена програма (скорошен пример - новата beta версия на ICQ - 99). Такива неща е препоръчително да се вземат от сравнително сигурни източници, като ftp.cdrom.com или ftp.twocows.com. Това е основното по темата за предпазливостта. В резюме - приемайте изпълнени файлове само от хора, на които имате доверие. А на кого можете да имате доверие - хммм, това е риторичен въпрос. Има една много добра (за случая) мъдрост - "Проверката е висша форма на доверие...". Оставям тълкуването и разбирането и на вас...

"А от къде да знам дали вече някой не ме е ощасливал с някое гад-ско имбцилче?!?". На първо време, стремете се да имате максимално обновени анти-вирусни програми. Относително приемлив вариант е комбинацията от Anti-Viral

Toolkit



Pro
и McAfee

VirusScan. Едно време и F-Prot се нареддаше в тази групичка, но той не се справя така добре с вирусите под Windows, както с тези под DOS. Това е първата стъпка. Не трябва и през ум да ви минава, че ако и двете програми докладват, че компютърът ви е чист това наистина е така. Добра стратегия, за откриване на каквото и да било троянски коне от типа на BO и NetBus е да рестартирате компютъра, да затворите всички приложения, ползвщи Интернет и да се вържете към мрежата. Готови ли сте? Сега пуснете DOS prompt. За тези, които са проявили изумителна инициативност и са го забърсили от Programs менюто: отидете на Run в Start менюто и там пишете "c:\command.com" (без кавичките). След това пускате "netstat -an |more". На тази команда BO обикновено отговаря с "UDP 0.0.0.0:31337 *:" (това е при поло-

жение, че не му е променян стандартния порт за достъп), а NetBus отговаря с "TCP 0.0.0.0:12345 *:" и "TCP 0.0.0.0:12346 *:" (и тук важи това за стандартния порт за достъп). По принцип - всички отворени, странно изглеждащи, портове би трябвало да се възприемат като признак на нещо нередно. Случвало ли ви се е да се чудите, как така разни програмки се стартират при всяко пускане на Winboz, при положение, че ги няма в StartUp folder-a? Много е лесно. Отворете с някакъв текстов редактор файлът [win.ini] от вашата windows-директория. Ако намерите в него команди от типа на "run=" или "load=" - сещате се какво следва. Другото, което можете да проверите е съдържанието на registry-to. За тази цел трябва да стартирате "regedit" (или нещо друго с подобни функции) и да погледнете какво пише в

"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices". Там са описани доста неща, които се пускат при всяко рестартиране. Прегледайте внимателно и вижте кои неща ви изглеждат съмнителни. Хубаво е преди да си правите подобни експерименти, за всеки случай да направите едно backup копие на registry-to си...

"Намерих го! Неговата кожица! Ами сега?!?". Тука има два варианта. Първият включва свалянето от Интернет на някоя анти-вирусна програма, която да види сметката на неканените гости. Вторият се състои в ръчното почистване на навалицата от гадинки. При положение, че сте открили странно-изглеждащи файлове, които се стартират при всяко пускане на Winboz (аз това разбираам под "Намерих го!") - рестартирайте се в Dos Prompt (не казвам да пуснете Dos Prompt, а да минете през Shut Down менюто и от там да си изберете "Restart the computer in MS-DOS mode"). Сега отивате и спокойно затривате suspicious-изглеждащи файлове. След това пускате Windows и при лежно почиствате registry-to. Поради липсата на необходимите файлове при стартирането - този път троянското конче няма възможност да се настани удобно в паметта. Толкоз по въпроса. Приятно browse-ване из Интернет! :)

Yeti

ПРОЦЕСОРЪТ

THE CPU

Какво да изберем като процесор на новата ни машина? Дали да се спрем на K6-2 или да отидем на Pentium II/Celeron? Доста спорове се разгоряха през миналата година, кой от двата процесора е по-добър за редовия играч. Ето и кратката им характеристика.

AMD K6-2 е Socket7 процесор. Това означава, че няма да ви се наложи да сменяте дънната си платка, ако досега сте били на Pentium платформа. Освен това K6-2 включва допълнителни инструкции за процесора, наречени 3DNow!, които са предназначени за ускоряване на 3D-графиките и наистина имат много добри резултати при тестовете на компанията. Цената, естествено, е по-ниска в сравнение с Pentium II, а производителността е малко под тази на процесорите на Intel. Това са само положителните страни. Ако нямаше отрицателна, изобщо нямаше да има кой да се колебае в избора. Затова е време да споменем нещо и за минусите. Първо - наистина, K6-2 не иска от вас да смените дънната си платка, но е силно препоръчително да си вземете 100MHz-ова тавана. Без нея, вие няма да успеете да се насладите на истинската производителност на системата ви. Вторият проблем се нарича поддръжка. Технологията 3DNow! е много добра, но тя си е практически неизползваема в огромна част от случаите. За да поддържате Quake II с нея, ще си необходими специални драйвери. Играйте, които са разработени с 3DNow! се броят на пръстите на ръцете ми. Останалите просто няма да използват допъл-

нението 3DNow!. Тогава K6-2 ще се държи точно както K6. Положението може би ще се промени с навлизането на 3DNow! в DirectX6, но все още не може да се твърди със сигурност. Третият проблем с K6-2 е, че все пак си оставате на Pentium платформа, а тя е на доизживяване.

За Celeron и Mendocino вече писахме подробно в брой 4 и мисля, че няма нужда да се повтарям по този въпрос. Затова съвсем накратко - Celeron е първият Pentium II процесор без вградена кеш памет от второ ниво (L2 кеш). Чрез осакатяването му, Intel създадоха един много конкурентоспособен продукт (от гледна точка на цената), който, обаче, не бе прият с отворени обятия от компютърната общност. Проблемите на Celeron с бизнес приложенията станаха всеобщо достояние. За да поправи положението, Intel пусна на пазара Mendocino, а това е процесор, който наистина си заслужава парите (разбира се, по мое мнение). Той включва в себе си 128KB L2 кеш, която работи два пъти по-бързо от тази на стандартния Pentium II. Това е и един разумен избор, ако сте решили да си купите машина.

Това беше положението през 1998 година. През новата 1999 всичко заплашва да се промени, а AMD и Intel да се вкопчат в битка за място в компютъра ви още по-жестоко. Какво са ни подгответили двата гиганта за следващите месеци?

Като за начало, Intel смята да увеличи мегахерците на серията си Mendocino, ка-

то плановете са те да достигнат 450. По-серииозни нововъведения се очакват в процесорите с кодово име Katmai. Те ще поддържат нови мултимедийни инструкции за 3D графика (KNI), подобни на тези на 3DNow!, но НЯМА да са съвместими с технологията на AMD. KNI би трябвало да даде по-добри резултати от тези на 3DNow! поради някои нововъведения, но това са само предположения. При Katmai ще има и увеличение на кеша от първо ниво - 64KB. Най-мощният коз в ръцете на Intel за 1999 година е фамилията Coppermine. Това ще бъдат процесори, които са изградени с помощта на мед, което е доста по-добър проводник от алуминия. Всичко това ще направи

възможно

Coppermine да хвърчи на скорост около 700MHz. Както вървят системните изисквания на игрите, няма да се учудя ако през 2000-та година това бъде нещо като минимална конфигурация за Need For Speed V, например. Coppermine също ще използва мултимедийното разширение на инструкциите на Katmai и отново няма да има нищо общо с 3DNow!

Дали 3DNow! ще оцелее? Ами в началото бях доста скептично настроен относно шансовете й, но минаха месеци и вече са продадени прилично количество системи с процесори AMD K6-2 (тук вземам за база България, но и в останалата част от света резултатите са подобни). Което означава, че собствениците на K6-2 са немалък потенциален пазар за производителите на игри. Би било доста глупаво от тяхна страна да не включат подд-

ръжка на 3DNow!. Всичко зависи, дали Intel е готова да "подкрепи" финансово някои разработчици. Компанията има традиционно много добри отношения с производители на игри. Още от средата на миналата година тя започна да свиква пресконференция на закрити врати с представители на най-големите фирми и ги запознава обстойно с новите мултимедийни инструкции. За съжаление, AMD нямаха такъв подход с 3DNow!, макар че компанията е на път да направи завой в политиката си. Първият пример за това е PGL - Professional Gamers League, която се провежда под егидата и логото на AMD.

Големият въпрос през 1999 година е, ще успее ли AMD да изненада неприятно Intel. По всичко личи, че отговорът е положителен. Компанията е разработила паралелно два чипа - по-добрена версия на K6-2 и процесора от ново поколение K7.

K6-2 ще се появи с преработено ядро при минимална тактова честота от 400MHz. Очакванията са той да постига резултатите на "колегите" си Pentium II на същите мегахерци. Звучи доста добре, като се има предвид, че не е необходимо да напускате Socket 7 платформата. Но за да се подсигури двойно, AMD вече е разработила нещо като K6-3 - K6-2 с 256KB вграден L2 кеш - с кодово наименование Bladefooth. Той се очаква да бъде доста по-мощен от Pentium II, като при това отново ще използва добра стар Socket7. Май преместването на Pentium II-платформа няма да е толкова необходимо и не е

толкова належащо. Bladetooth е готов, но по маркетингови съображения той ще влезе в производство в началото на 1999 година.

За процесора K7 намерих много интересна информация и ако всичко е вярно, това ще бъде чипът Intel-о-убиец. Първата и най-важна новина - K7 вече няма да се побере на ста-

рата Socket 7 Pentium платформа, а ще използва нещо подобно на интерфейса на Pentium II, наречено Slot A. Но дънната платка, предназначена за K7, няма да е съвместима с Pentium II. Тя ще бъде изградена на базата на Alpha ядро и това предполага по-добра архитектура и постигането на по-високи скорости. Наистина, в K7 ще има ре-

дица технологични подобрения, които още отсега го сочат като победител в схватката му с Katmai. Например, прословутият проблем с бавния математически процесор на AMD вече е в миналото. K7 се очаква да задмине в значителна степен Pentium II с неговите възможности да използва едновременно три FPU поточни линии.

Размерът на L1 кеша е 128KB, а този на L2 варира между 512KB и 8MB. Естествено, това не са единствените подобрения при K7, но ако тръгна да задълбава в технически подробности, щяха да са ми необходими поне 2 страници.

Groove

3Dfx Voodoo Banshee

Доскоро Voodoo ускорителите бяха познати на компютърния свят като add-on карти, тоест само като допълнение към досегашния ви видеоконтролер, а не пълен негов upgrade. Единственото изключение се наричаше Voodoo Rush, но при него имаше не един и два проблема. Комбинираната карта съчетаваше в себе си нескопосана 2D производителност със слабо и не особено съвместимо 3D. Този неуспех накара някои от геймърите да смятат, че читавите версии на Voodoo са единствено и само техните add-on версии. Съмнителните достойнства на Voodoo Rush можеха да направят лоша услуга на най-новия продукт на 3Dfx - Voodoo Banshee.

Вторият опит за комбиниран адаптер е далеч по-успешен от първия. Голямата разлика идва оттам, че всичко е в ръцете на 3Dfx. Тяхно дело е както 3D така и 2D частта на картата. Характеристиките ѝ звучат обещаващо - от 4 до 16MB SGRAM памет, 250MHz DAC за високи честоти на опресняване, AGP. Дали това е картата на вашите мечти, оставам да прецените сами. Ще ви поднеса фактите.

3D

Започваме с най-важното, а именно, производител-

ността на Banshee при 3D. Тук няма да ви изненадам много, ако ви кажа, че Banshee използва същите чипове като тези на Voodoo2. Единствената разлика е липсата на втори текстуриращ unit (TMU), който позволява на Voodoo2 паралелно да обработва текстури. Процесът, наречен мултитекстуриране, засега се поддържа от много малко игри (например Quake II), но за в бъдеще ще бъде използван в по-голямата част от 3D заглавията. Той позволява сложните сцени да бъдат минати на един път, заместо на два. Предимството на TMU е безспорно и това е един от големите недостатъци на този продукт. Освен това няма да можете да подкаррате два Voodoo Banshee карти паралелно, за да получите по-висока производителност. Тази възможност се поддържа без никакъв проблем от Voodoo2. Все пак, при Direct3D, Voodoo Banshee се представя малко по-добре от Voodoo2. Причината е в увеличената тактова честота - при Voodoo2 тя е 90MHz, а при Banshee - 100/125MHz.

От гледна точка на съвместимост - нямаете никакви проблеми. Безкрайните мъки с Rush са погребани в миналото - няма да има и

помен от тях. Срещнах трудности единствено с Need for Speed III, която няма поддръжка на Banshee, но за нея имаше patch на сайта на 3Dfx - www.voodoo.com. Voodoo Banshee поддържа както Direct3D и OpenGL, така и Glide 3.0, което я прави без конкуренция по количество игри, които можете да си пуснете.

2D

Voodoo Banshee е 128 битов ускорител, който постига много добри резултати под Windows. Причината е в хардуерната поддръжка на Windows GDI (Graphics Driver Interface). На прост български език това означава, че всички операции като изчертаване на полигони, вертикално/хоризонтално изместяване на екрана, опресняване на прозорци, минаване директно през картата, т.е. всичко става значително по-бързо. Благодарение на бързото си ядро, картата няма да има проблеми със скоростта и при DOS-приложенията (или по-точно игрите). Като цяло - едно от най-добрите 2D решения на пазара.

Технология

Въпросът за технологията, която е използвана при Banshee, е малко спорен. Според някои, тя е вече остатяла - все пак се основава на Voodoo2. Освен

това Banshee използва AGP 1x, липсват ѝ някои възможности, които в момента не се използват (например 24/32 битови текстури), но в бъдеще ще са от голямо значение и т.н. Тези хора не отчитат факти, че технологичното развитие в областта на видео контролерите върви с огромни темпове. За няколко месеца всяка една карта останява - независимо колко добра е тя. Въпростът е, за колко време тя може да ви върши работа. А Banshee предлага много добро ниво на съвместимост, съчетано с поддръжка на Voodoo-фамилията и много добро 2D ускорение. Разбира се, конкуренцията не спи - в следващия брой ще разгледаме един от най-добрите продукти на пазара в момента - RIVA TNT - така че ще трябва да се замислите, дали ви е необходимо да си купите Voodoo Banshee. Тя няма да е най-удачният избор: ако вече имате Voodoo II, държите да сте на върха на технологичната вълна или изчаквате, за да купите Истинската Карта. Ако търсите що-годе евтино решение, което е максимално съвместимо и ще ви върши работа, това може би е вашата карта.

Groove

cheats

King's Quest: Mask of Eternity

C shift+ctrl+7 се активира конзолата. И се въвежда:
 noConCollide(минаване през стени)
 God(бесмъртие(единствено можеш да умреш в реката на смъртта, както и да паднеш от по-високо))
 Give(дава предмети) и върви със следните:

```
Item0= Dagger
Item2= BroadSword
Item4= LakeSword
Item10= FlameSword
Item17= Crossbow
Item19= Flamebow
Item25= WitchBolt
Брони
Item29= LeatherGloves
Item30= LeatherArmor
Item32= ChainMailShirt
Item35= PlateMail
Item37= FullArmor
Item40= GodArmor
```

Здраве и магически предмети

```
Item41= Mushroom
Item44= ElixirOfLife
Item46= Invisible
Item48= Strenght
Инвентар
Item49= RingOfDeadHero
Item52= SilverCoins
Item55= RingOfLight
Item78= DecipheringAmulet
Item129= LucretoFire
```

Това са по-интересните, изprobвайте и останалите.



SiN

Първо натисни "``", и след това:
 /health999 - живот 999
 /wuss - всички оръжия
 /superfuzz - бесмъртие
 /nocollision - няма презареждане
 /spawn magnum - дава magnum
 /spawn shotgun - дава shotgun
 /spawn assaultrifle - дава assaultrifle
 /spawn rocketlauncher - дава rocketlauncher
 /spawn sniperrifle - дава sniperrifle
 /spawn heligun - дава голямото оръжие от хеликоптера
 /spawn Silencer - дава заглушител за обикновените оръжия
 Give Thrallgun - тайно оръжие, което се извиква с "M"



Half-Life

Стартирай Half-Life-а с опция -console(hl.exe -console)
 След това с "``" се активира прозорец, и трябва да се въведе "sv_cheats 1":
 IMPULSE 101 - всички оръжия и муниции
 /GOD - бесмъртие
 /NOCLIP - минаване през стени/ летене
 /GIVE - на местото на многоточието се поставят, както следва:
 item_aintank; item_antidote(противоотрова); item_healthkit(аптечка);
 item_longjump(голям скок); item_suit
 weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun; weapon_crossbow;
 weapon_crowbar; weapon_egon; weapon_gauss; weapon_glock;
 weapon_handgrenade; weapon_hornetgun; weapon_mp5; weapon_shotgun;
 weapon_snark; weapon_tripmine; weapon_quanumdestabilizer

Myth 2: Soulblighter

Натисни SHIFT, докато избириш "New Game", и ще имаш достъп до всички нива на играта.

Carmageddon 2

lemmingiz - луди животни
 tilty - в режим pinball
 wotatwatami - хвърля огън (15)
 smartbastard - край на състезанието
 tingling - безплатен ремонт
 stopsnatch - спира часовника
 mooningminnie - лунна гравитация
 fastbast - бързи животни
 watersport - под вода
 wetwet - кредит бонус
 mrmainwaring - панирани пешеходци

Recoil

По време на игра, с ctrl+X се влиза в меню:
 Cavalry - неуязвимост
 Hemmit - всички оръжия
 Medic - щитовете на пълна мощ

Populous: The Beginning

Заедно tab и F11 и се въвежда "byrne", което активира паролите.
 Tab+F3 - дава всички магии
 Tab+F4 - всички сгради
 Tab+F5 - дава пълна тапа



Heretic 2

натиснете "``", за да извикате конзолата:
 playbetter - god mode (on/off)
 twoweeks - powerup (on/off)
 victor - избива всички гадове
 angermonsters - дразни гадинките
 kiwi - clipping (on/off)

Tomb Raider 3

Пропускане на ниво: Изваждате пищовите; стъпка назад; стъпка напред; клекнете; станете; 3 пълни завъртания; скок напред;

Всички оръжия: Повтаряте всички горни действия и като стигнете до последното, вместо скок напред, направете скок назад

Одъбанет Връзка

ПИСМО

Здравейте ОБРАЗИ!

Че сте такива личи от готините ви снимки. Много се радвам, че все пак успяхте да пуснете последния брой. По едно време даже си помислих, че сте фалириали надявам се, че коледния брой ще излезе навреме, а не чак през Януари '99-та. Сега за последния брой - супер здрав е. Особено ме накефи корицата. Майка ми като я видя оня пич с червеите направо полууда (чудя се как не ме изгони от нас). Съдържанието е единственото, което като че ли не беше както трябва. Няколкото реда за хлебарките са супер яки, дано и за външните да има подобни статийки (следва послание към един наш критикър)

Даниел Славов

ОТГОВОР

Здрави Дани.

Надявам се много да се зарадваш и на този брой. Е, вече сме '99-та. Точността на издаване не е сред силните ни страни, но на това вече се слага точка. Списанietо влиза в график и вече няма отлагания и забавления - готово или не - излиза и толкоз. Щото ако я караем все така наистина ще фалираме. Специално за майка ти и за мири във вашата къща новата корица е по-нормална, макар че на мен не ми харесва особено - имаше един предишният вариант, който повече ми допадаше. Ще се опитаме още този брой да пуснем класацията, дали сме успели можеш и сам да разбереш. А колкото до Groove - свили сме му сърмите. Пиши ни отново. ЧАО!

Fr

ПИСМО

Ни мутрафони от GW,

Пращам ви малко писъмце, на което, надявам се ще отделите време за прочит. Пиша ви не за да се впускам в суперлативи за списанието ви - че е готино всеки го вижда (с изключение на някои идиоти, които отказват да прогледят), а с риск да стана нахален ще дам някои препоръки.

Като за начало ви моля да напъхате дисковете в нещо по-съвестно. Вече не се сещам къде мога да ги бутна. Относно самото списание - ЗАЩО, ПО ДЯВОЛИТЕ, НЕ ГО НАПРАВИТЕ МАЛКО ПО-ДЕБЕЛО?

Като си го купя и за нула време го прочитам.

Имам предложение и за още нещо. Не е ли възможно след статията за съответната игра да приложите някои cheats, tricks, tips и други подобни?

В някои случаи те могат да се окажат доста полезни за не дотам добри геймъри, какъвто между другото съм и аз.

И още нещо - що си мърсите прекрасното списание с такива гадории като писмото на оня от Бургас ... къв беше ... Plossman?

Опа, май се отплеснах. За сега толкоз. See ya!

K. :-)

ОТГОВОР

Hi,

Какво да ти кажа приятелю, когато и ако времето никога достигне, сериозно ще се заемем да измислим някаква по-готина обложка за дисковете. Засега сме безсилни да направим нещо. При нас никога нищо не се знае обаче, така че може би още следващия път ще направим нещо по въпроса. Що се отнася до дебелината - ето сега трябва да си по-доволен. Макар и еднократно по всяка вероятност, списанието придоби приятна дебелина. За този брой са предвидени cheats, но не под всяка статия - екипът ни е твърде малък, за да се справи с подобни допълнителни ангажименти. С риск да ти стана антипатичен бих се осмелил да те посъветвам да посягаш към тях само в много краен случай. Тогава със сигурност ще станеш прекрасен геймър. Стискам ти палци и успех. Очакваме следващите ти писма.

Fr

ПИСМО

Здравейте яки геймъри!!! Пише ви един ваш заклет фен от София. В момента съм в ЕУФОРИЯ. Държа в треперещите си ръце новият ви ШЕДОВЪР. Отдавна искам да ви пиша, ама нали съм зает човек не можех. Но след този брой ръчичките ме засърбяха и си казах: "Е, време е да пиша на любимците си". Като гледам имате спор със (следват редове които ще прескочим, макар да са доста интересни) Ще се радвам ако коледния брой е доста дебел. Просто, нямам търпение да го дочакам. Според мен струвате повече от 6000 лева. Ако се съди по (пропускаме) дори и над 10 бона. Абе вие и сами си знаете, че сте NUMBER ONE и без ние (вашите разумни читатели) да ви го повтаряме. Много се ядосах на онова (следва послание към един наш критикър и споделяне на голяма лична драма свързана с закриването на кварталния клуб за игри в мрежа) Между другото много ще се зарадвам на един турнир по AGE OF EMPIRES. Там съм просто бог. Същото важи и за WORMS 2. Е, това е засега! При първа възможност пак ще ви пиша. Ваш искрен, едва дочакващ следващия брой фен:

Павел

ОТГОВОР

Яки поздрави на цялото СМГ, Павка!

Има ли някакво медицинско лице около теб в момента. Рискуваш да получиш епилептичен пристъп, защото този път ЕУФОРИЯТА ще те залее като апокалипсис. Имаш го дебелото списание, макар и доста след Коледа. Не знам за турнир по АОЕ, но Groove е някаква безподобна мечка стръвница на тая игра, така че ако биеш него, все едно си бил целия свят. Монте съболезнования за сполетялата те трагедия. Дано някъде наблизо и то по-скоро да открият ново клубче. Могъщия геймър се калява най-вече в мрежовите битки. Що се отнася до проблемите ти с играта по модем едва ли мога да те посъветвам нещо, при качеството на наличните ни телефонни линии и без представа за модемът, който ползвате. Освен това не си единствения, който се оплаква за невъзможността да се играе StarCraft по този начин. Не съм се ровил за информация, но нищо чудно и играта да е бъгава. А сега те оставам да се кефиш на останалата част от списанието. С най-добри пожелания!!!

Fr

ПИСМО

Здравейте фенове,
аз съм геймър от София и ника ми е Archon.
След като видях писъмцата в последния брой най-накрая се ентузиазирах и аз да
ви пиша едно. Новият брой е на същото високо ниво като предишните
и ... направо си ме изкефи
макс!!! Много ме радва хумористичният стил в някой от писанията (щях
да се гътна
от смъх докото ги четох ;). Абе големи четки днеска, ама за конку-
ренцията понякога ми се плаче :-() (пропускаме, нали не искашем да се
заяждаме:-() Добре стига с тия стари работи дето ви ги разправям.
Радвам се, че вече има толкова много и различни издания за геймъ-
ри в България. Ебее някой са добри
други са по добри, но така си Е еee :) направо се олях бре!!!
Айде чао, че нещо почвам да зациклиам, пък и ме засърбяха ръчички-
те да си доиграя FALLOUT-a (с доста закънение се добрах до него, но
по-добре късно отколкото ... е вие си знаете).

Archon

ОТГОВОР

Драги приятелю, никога, за нищо на света не отлага-
гай игра на Fallout, пък било то дори и за да напишеш пис-
мо на GW! Все пак искрено ти благодаря за усилието и доб-
рите думи, с които ни отрупа. Тъй като явно проблемите ти
са свързани само с доиграването на тази прекрасна игра, ти
пожелавам приятни забавления и с останалите страховити заг-
лавия, предстоящи да се появят на пазара, в това число и
Fallout 2. До нови срещи в net-a.

Fr

ПИСМО

BACKO!!!
15.12 '98 /18:08
"A new hope"
Hola, bastardos!:)
Малки-Големи-Дебели-Хубави-Грозни Мара'ба!
Sorry, че не нямаше толкова дълго време, ама мама и тато не искат да даат \$\$ за I-net, щото детето има "незадоволителни оценки":))
(някой да иска да ги задоволи!?:), така че момчета, живея само на "стипендия", за която си спомням, че дори учи малко:), но до-
тук с това - ще имам I-net след 5 дена и тогава жална му майка на дуплекса:
.От по-горното може да си помислите, че съм пълно "Prostache" (х-хмм, за кво ли ми напомня тва:). Ами да - нали съм фен на
WorkShop-a и според Първият/Първичният мъж (Protossman) съм простак (за тези, които не знаят Protos, с едно "s", на старогръцки оз-
начава Пръв/Първичен).
Значи ще кажа: "ПЪЛЕН ПРОСТАК, НО С ЧИФТАК":). За бургазлийчето: .(това, което следва е по-добре да не го цитираме).
Новото ви списание е центъра на уравновесението. Цена-обем-диск. Винаги като си го взема първо гледам отпред, после отзад
(хммм .купихте ли си "Надървени въглища"). Идеята за мизерийка (това вероятно е синоним на Васко за обложка - бел.Fr) за дисковете е хубава щото диск е, върти се и не се знае 'де ще се навре (перифраза на известна фраза) Вземете тоз съвет от мен: Във всеки следващ брой слагайте по нещо ново, ако ще да е и малко като хамстер, но да е ново и различно от предишното, това ще ви осигури една постоянна еволюция е, това е от мен, чао:):)
05.01 '99 /02:14
Мара'ба деца, ко стаа???:-)
Как прекарахте новата, а?:)
Вероятно като мен!! Как???: A???: Не чувам!!!
Ами аз пих, след това пих още, и препих в крайна сметка. И станаха някои непредвидени инциденти, няма да ги споменавам, знам само, че това беше НАЙ-МОЩНАТА Нова Година, която съм прекарвал с френдове и ми е 100% кеф. Като ви гледам черепните кутии вероятно и вие сте реализирали такива работи, нали?! Как беше онова "Страфитки и Метаксичка":-).
"Жени мезе и алкохол", казвам аз, или по-просто "sex&mезе":). Веднъж едни студентки (ама как топлят!:) по Психология довтасаха и искаха да проведем "Беседа" ха-ха (смешна дума) по някаква по наш избор. Ние избрахме "sex&мезе". На следващия ден трябваше да дойдат. Не дойдоха:-). Защо ли? .
P.s. Терзае ме един философски въпрос: Как ли ще се чувства някой страстен геймър, на който пиратка е откъсната по-голяма част от пръстите на ръцете и краката?! Лично аз имах намерение да забърка разни взривни смеси, но в последния момент се отказах и то за добро. Та да печелите тълсти суми от списанието (да ни ошушкате:) и да сте на все същото КОМПЕТЕНТНО ниво:-). Това е от мен, да видим какво ще бъде от вас. Хайде деца непорочни, до следващия брой:) (колко сте непорочни само вие си знаете;)!

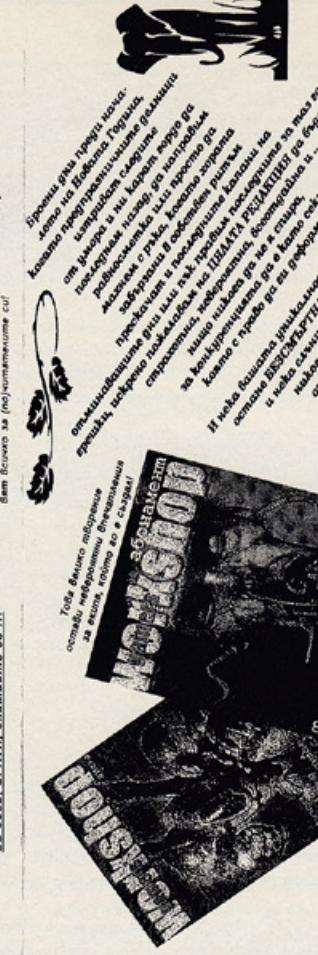
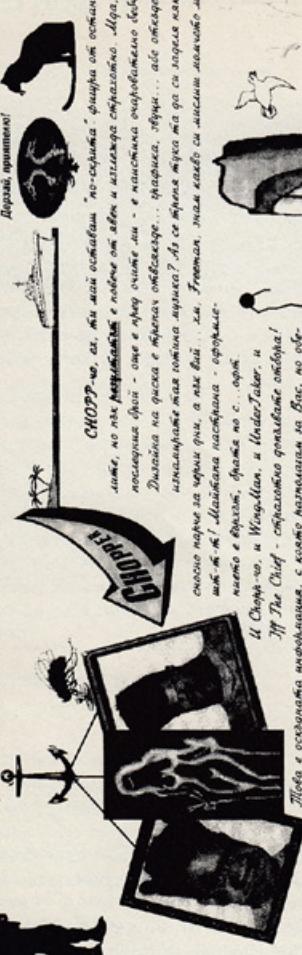
ОТГОВОР

Абе, не сме от най-непорочните трябва да ти кажа. Вярно е, че нито Новата, нито въобще нещо ново успяхме да "прекараме", щото бачкахме, ама като се прибрахме прекарахме старото или каквото там имаше под ръка. В едно с това прекарахме и салатата с повечко ракийка и свинското с повечко винце в крайна сметка добре прекарахме. Ама тая мацка "Нова Година" ли и беше името. Ей, ама верно бяа мощна трябва да е била щом е удържала дружното ви (с френдовете) прекарване и ви е повдигната настроението до 100%.

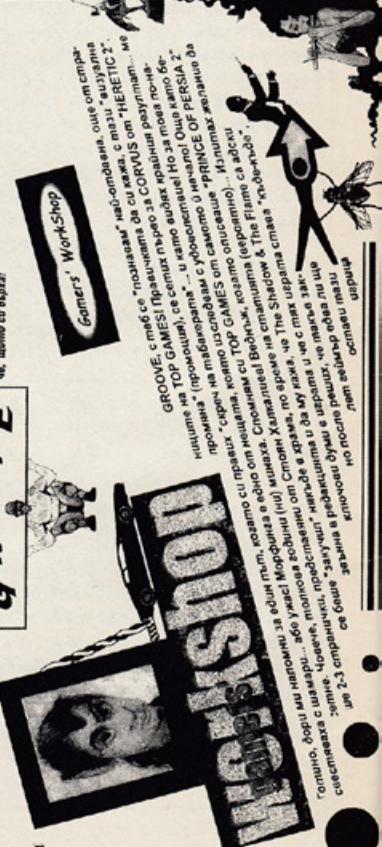
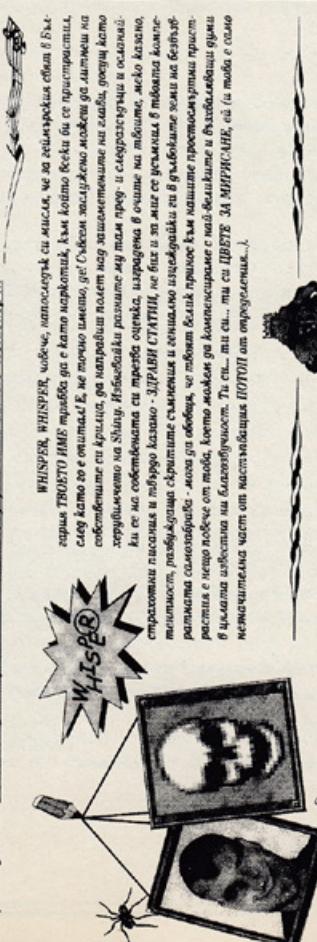
На философския ти въпрос не мога да отговоря, обаче, има нещо, което пък мен ме терзае: Да не си имал намерение да ни гръмнеш редакцийката бе брато. С такова впечатление останах, мамка му и хич не съм очарован от подобна развръзка на "FAN"-ската ни връзка.

Както и да е, на теб човек не би могъл да ти се сърди, защото правиш нещата с чувство. Благодаря ти все пак, че си размислил, иначе как по дяволите щяхме така яко да се "увъртим у кинти и курви". Благодаря ти!!! С нетърпение ще очакваме следващите ти писма. Вие!

— Пълното до редовното производство и създаване „Камбо“ и „Гамър“. Камбо е създаден в 2007 г. като изтребител на брандирани и промишлени яичници. Камбо има обширна съдова инсталация и производство на яйца, които са изпращани в Европа и Азия. Гамър е създаден в 2010 г. като изтребител на яйца от птици, които са изпращани в Европа и Азия.



WorkShop



E

10

1

1

GROUPE HAUT

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ
ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

—**Загалом** си праавих **Супротивникъ** си праавих **Супротивникъ**, и

и гълъб, къде-
то и Морфунка се веднага - Съну-

“*Макарова*” наше село в Краснодарском крае.

„...и във времето на „Балканския съюз“ и „Съюза на дружествата“

卷之三

ТАРИФИ ЗА РЕКЛАМА В GAMERS' WORKSHOP

4-та корица (гръб)
размер 21/28см(588см²)

1 200 000 лв

2-ра или 3-та корица
размер: 21/28см(588см²)

950 000 лв

вътрешни страници
размер 21/28см (588см²)

1500 лв/см²

Реклама на компакт диска:
по договаряне

Отстъпки:

за брой публикации:
от 3 до 5 - 10%
от 6 до 10 - 15%

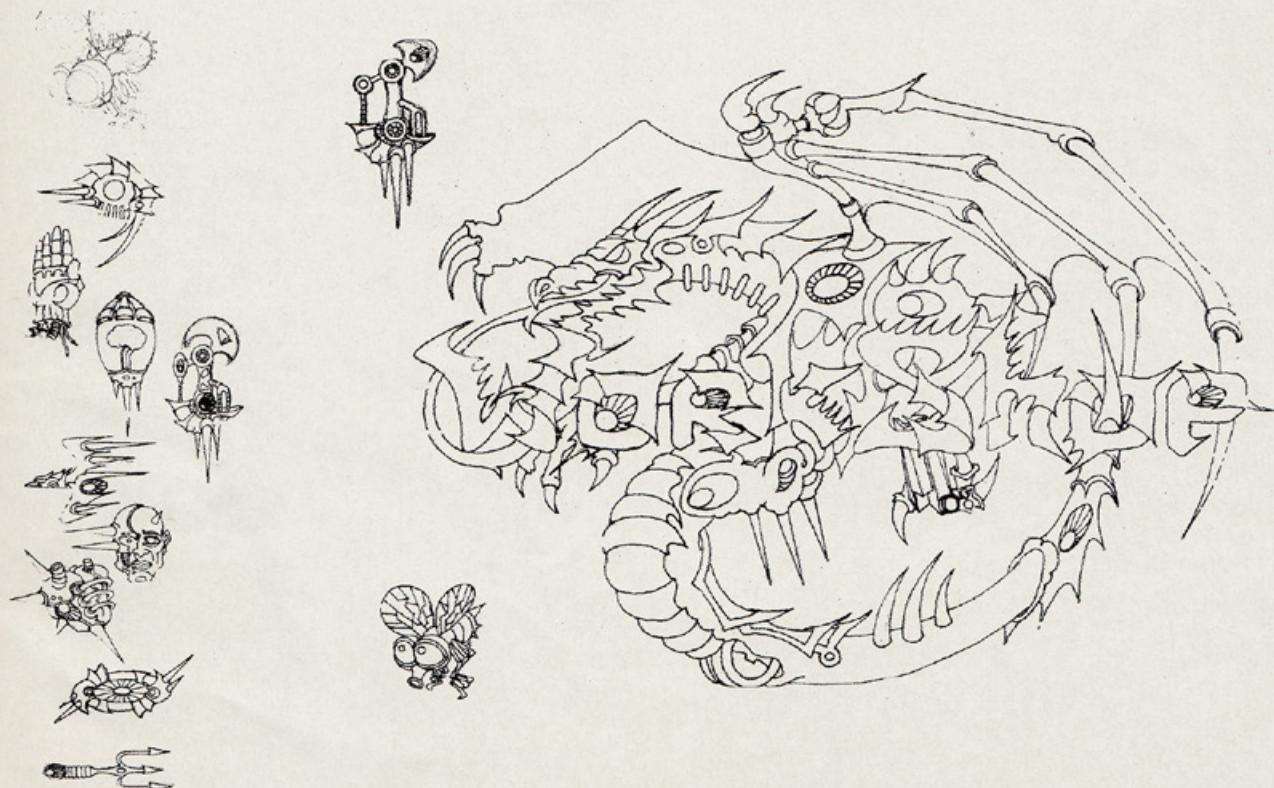
за авансово плащане - 2%

Абонамент

Абонамента за Gamers' WorkShop се извършва единствено в РЕП. Каталожния номер е **1213**. Абонамента е тримесечен, като няма значение за кой последователни три месеца се прави (пр. Януари, Февруари, Март или Февруари, Март, Април).

<http://workshop.netbg.com>

ARTWORK



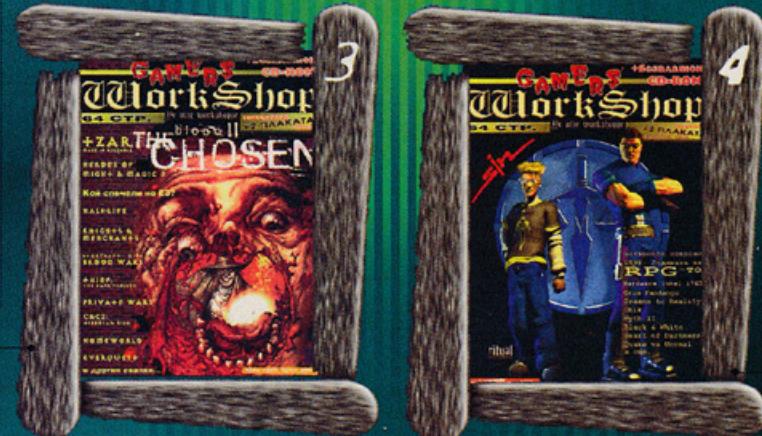
колекционер

Драги читатели, поради големият интерес към старите ни броеве, проявен от ваша страна (особено на геймърите от провинцията) искаме да ви оведомим, че със стари броеве можете да се снабдите от редакцията на Gamers' WorkShop, като за целта трябва да ни телефонирате, за да уточним начина на изпращане. Предлагаме ви и кратка статистика на наличните списания, както и съответните цени, които важат при закупуване на броеве от редакцията. 1-ви брой - изчерпан!!! цена: 4900 / 2-ри брой - 94бр. цена: 3200ле / 3-ти брой 38бр. цена: 5000ле / 4-ти брой - 40бр. цена: 5000ле / 5-ти брой - 26бр. цена: 5500ле / 6-ти брой - ??? цена: 5500лв.

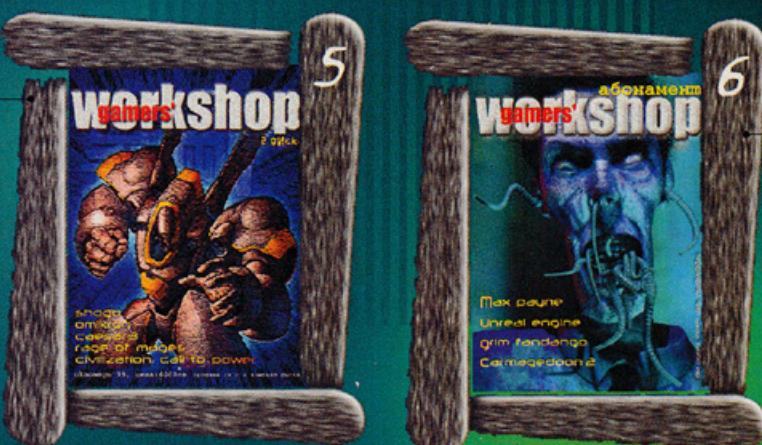
StarCraft, FallOut,
Daikatana, Jagged Alliance
2, Heretic 2, Dark
Vengeance, Myth: The
fallen lords, Age of
Empires 2, Unreal, Alien
Intelligence, Baldur's gate,
Force commander, KKND2,
Sword&Soccery, cheats...



Heroes of Might & Magic 3,
Majesty, The Wheel of
Time, Knights & Merchants,
TZAR, Thief: The Dark
Project, C&C2, Ever Quest,
Gabriel Knight 3, Revenant,
Homeworld, Red Baron 2,
Sanitarium, Half Life, Private
Wars, Blood 2, Hostile
waters, Brood war, Redline
racer...



Shogo, Omikron, King's
Quest 8, G-police, Recoil,
Rage of mages, Escape:
O.D.T., Total Annihilation:
Kingdoms, Caesar 3,
Civilization: Call to
power, Quake vs Unreal,
Брак и компютри,
Celeron vs Celeron...



Unreal, Commandos, E3,
Diablo 2, FallOut 2,
Cyberstorm, Incoming,
Monster Truck Madness 2,
Might&Magic 6, Tone
Rebellion, Mech
Commander, WarCraft
Adventures, Quest for
Glory 5, Dark Omen, Final
Fantasy 7, cheats...

1998 - годината на RPG-то,
Sin, Micro Machines, Army
men, Ubik, TZAR, Grim
Fandango, Dreams to
Reality, Dawn of war, Black
& White, AOE: Rise of
Roma, Shiny, Myth 2, Intel
i740, Heart of Darkness,
Закърнели неврони...

Unreal Engine (Duke Nukem
Forever, Deus Ex, TNN: Pro
Hunter, X-Com: Alliance,
Werewolf, Giants, Max Payne,
Carmageddon 2, Enemy
Infestation, Braveheart,
StarSiege tribes, Vigilance, The
Need for Speed 3, Spell cross,
Grim Fandango, WarZone
2100, Lode Runner 2,
Монитори, Revenge of the
toys, Klingon Honour Guard...)

980 68 29 / 980 72 45

SSSSPEED

INTERNETTT



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

АБОНАМЕНТ
kam N. 1213 з месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел. (02) 9806829, 971 3081, 700490

WORKSHOP
ГАНЕРС'

рекакционна колегия

ангел видов - chopper

диян димитров - freeman

илиян илиев - whisper

юлиян калдерон - groove

мирослав миков - undertaker

николай дончев - wingman

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, ех.2, ем.2

тел. (02) 9806829, 9807245

e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

издател
"баев" еоог

разпространител

"дженева" еоог

тел. (02) 9713081, 700490

специални благодарности на
красимир семерджиев - yeti



ФЕВРУАРИ / gamers' workshop

last time
mountains

kronos