

абонамент

Wgamers' Workshop



Max Payne

Unreal engine

grim fandango

Carmageddon 2

НОЕМБРУ 1998 սեղակ: 6000 Ն.Բ.

КНИЖАРНИЦИ КОМПЮТЪРЕН СВАТ

bgstore.com

за фенове

gamers' workshop - гумена работилница при нас

Варна, ул. "Прага" №3 /среди книжния пазар/
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /среди МУ/
e-mail: comland@bgstore.com

тел: 052 / 607 974

тел: 052 / 607 973

факс: 052 / 824 090



GIANTS 3-7

LODE
RUNNERZ
S2-S3

ENEMY S4-S6

BRAVEHEART 12-13

CARMAGEDDON II 35-37

MONITORS S8-S9

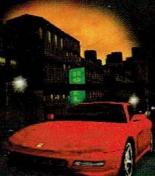
WARZONE 2100
8-9

STARSIEGE:
TRIBES 14-16

UNREAL ENGINE 20-30

VIGILANCE S7

GRIM
FANDANGO 38-41



NFS3



SPELL CROSS 45-48



REVENGE
OF THE
TOYS 49-51



MAX PAYNE 10-11

I мало едно време едно момче и в сънищата му проблясвали мечове...

Имало едно време едно момче и тропотът на конски копита огласял тихите кътчета на душата му...

Имало едно време едно момче и разказите за велики войни, за мъжката чест и героична смърт запалвали огън в очите му...

Имало едно време едно момче...

После дошли компютърните игри. Сънищата му вече не били същите... други трепети карали душата му да разъзвфа... очите му блестели с отражението на монитора... Днес момчето е вече мъж, а мечтата му е реалност.

Винаги съм искал да напиша нещо такова за Whisper. Това е най-краткият начин как да го опиша ясно.

То до голяма степен важи и за всеки от нас. Къде свършва Gamers' Workshop и започваме ние самите. Доколко списанието отразява човешката ни същност. На тези въпроси ще оставя да отговори нашия близък и достатъчно съпричастен към нещата, който правим приятел Даниел - човекът имал достатъчно време да ни наблюдава и оценя отстрани. Надявам се да го направи беспристрастно. Преди това обаче, малко информацията от кухнята:

Първо: **катаЛОЖНИят номер в РЕП е 1213**

Всеки, който желае да си осигури получаването на следващите броеве може да се абонира. Абонамента е за три месеца напред - лимита се налага заради промените, които планираме да настъпят в обема и качеството на списанието.

Второ: отсега искам да ви препоръчам следващия новогодишен брой. Изненадите, които ви очакват мисъм, че ще си заслужават завинетата цена.

Трето: ще забележите новата ни система за оцениване на игри. Идеята е да е възможно най-обективна "присъдата". За целта: за всяка игра, на която се прави преглед че се признава "върховен съд", чието членове са я играли. За да се ориентирате по-добре ето ги и жанровите предпочитания на съдите:

От мен толкова - сега нека чуем какво има да ви изълже Даниел...

Freetman



Groove: Стратегии, Куестове, но не отказва и най-добрите представители от другите онеправдани игрови стилове. Напоследък нещо се отваря на 3D shooter-и, ама (хм-м) ще видим тая работа.



Chopper: Екшъни, Стратегии, Куестове, Arcade-и, НЕ ИГРАЕ RPG-ТА!!! Нямам какво повече да добавя.



Whisper: Той играе VIGILANCE (в момента). Шегата на страна - Куестове, RPG, Стратегии... Напоследък се отваря на 3D shooter-и, ама (хм-м) РАБОТА ...!



Freetman: Екшъни, Стратегии, ИГРАЕ RPG!!!

Здравейте за пореден път, приятели!

Изкуственият интелект е на особено голяма почит в редакцията по това време от денонащето - 00:40. От работните места около мен се лее неудържим смях (малко намирска на истерия, струва ми се) ... последната кола се реди целеустремено ... Обикновената трудова атмосфера в очуканата "работиничка". Щом четете това, явно всичко вече е отминало. Така че се опитвам да хвърля кратък поглед върху материалите, които до сега минаха през ръцете ми, а на вас ви предстоят.

И така - първо ще започнем с Whisper. Неговата нежна душа се крие зад груба и напъръщенна физиономия (няма значение, че на снимките по страниците е разцъфтяла в усмивка!). Статиите му са като взържени излияния или справедлив гняв на безгрижно дете. Колкото да е мърмори, че от сем час не е напускал офиса и да продължава да се занася с прегърбените труженници, не виждам, без него до къде бихме стигнали. Ако няма код какъдът "Лая игра е много яка, не е риба просто, ахх, кеф!" ... Безгранично се забавляваш, докато преглеждаш пледядата статии за Unreal и подозирам, че и за вас ще бъде удоволствие да ги прочетеш. Всъщност стига съм го хвалим че после няма да можем да го свалим от небето и с пушка. Има още много хляб да яде, докато да настигне Толкин.

Тук идва "на второ място", но такова нещо няма. Просто следващата геймърска душа от обръжението ми, която ми идва на ум, е Freeman. Той меко казано е уникатен случай. Не се задъхвай, като се съблъскаш с уломпоражителните му словоизлияния. Просто трябва да се върнете още веднъж на последното "странично" изречение, което ви е спънало, и изведнъж ще откриете дълбоката философия и метафизичната смисъл в него. "Гимнастика на мозък", май така му викаха (винахи ми е било забавно да си представя гърчещия се на успоредката мозък). За нашия синек свободен човек игрите не са просто забавление и обект на възхищение (или хули, в зависимост от случая). Ако той не превърне 3D-екшъна в произведение на изкуство, докато пиши за него, ами - няма да е той. Както се изрази преди малко Whisper, "Нека всеки си подпише статиите сам, не искам да си мислят, че това е систематично явление, като някакъв вирус."

Момент на съседния компютър се е развишил новият подприн елемент в редакцията - Groove. Наред с Chopper странират със страшна сила. Трудно ми е да се въздържа да не отбележа ентузиазъм, с който Groove поддържа собствените ситворения по страниците на списанието. По мое виждане той се явява свързващото звено между двете крайности - простата искрена натура на Whisper и дълбоко философското и заплетено съзнание на Freeman. Като най-серийзен от колегите, той все още успява да наложи известен ред, вместо да се остави хаосът на редакцията да го погълне. Е, сериозен е силно казано... Във всеки случай позицията му определено е свежа кръв за уморените стари кучета.

До тук говорих само за авторите ни. Нека Chopper ме извини - не съм го забравил (и не е възможно - на него вие, читателите, на които в края сметка сме се посветили, дължите повече от половината радиращ окото дизайн на списанието и целия такъв на диска). Но такъв е и замисълът ми. Също така, не оставяйте с погрешно впечатление от написаното от мен, че колегите ми са херувимчета с трепкящи сини крицица, нито пък зли дяволи. Те са си просто откачен геймъри, като всеки един от вас.

Та, пожелавам ви много кеф и купон с новия ни брой!

Maylow

GIANTS

производител: Planet Moon Studios

разпространител: Interplay

жанр: action/strategy/rpg

дата на излизане: 2-ро трим. на 1999

www.planetmoon.com

Замисляли ли сте се някога, колко огромен е светът? В случая нямам предвид Земята. Говоря ви за Космоса, за Вселената. Знаете ли че няма по-абстрактно понятие от понятието "Вселена"?! Науката все още е безсъмна да даде смислен отговори на въпросите относно естеството й, както и за механизмите и закономерностите, които я движат. Около нашето слънце (а то е геологически младо) кръжат девет планети. В Млечния път (това пък е галактиката ни) са набълсани трилиони слънчеви системи. Дори и след стотина години вероятно няма да съществува компютър, в чиито математически параметри да са включива числото, съответстващо на броя на галактиките във вселената. Човешкото съзание е неспособно да обхване подобна необятност. Днес учениите твърдят, че тя е безкрайна. Помислете за това, хора - в свят като нашия, в който боравим с краини понятия, в който всяко нещо има начало и край, концепцията за безкрайност е нещо, което съзнанието отказва да приеме. "Как така безкрайна, по даволите?", "Какво, да му го... има, ако няма край?" и т.н. и т.н. в този дух. Как да опишеш на слепец по рождение цветовете, или загадъчната усмивка на Мона Лиза? Глухият ще ги види и душата му ще потрепери от възхита и преклонение, но той никога няма да познае екстаза, в който се къпят преждеспоменания, слушайки "Кар-

мина Бурана", "Токата и Фуга" в ре минор, или Rammstein (примерно;-)). Безпомощността ни да надскочим генетичната си ограниченност и търдите стеснените си граници на възприятия и фантазия не променят фактът: Вселената е безкрайна (каквото и да значи това) и възможните комбинации от физични, химични и прочие фактори също. **НИМА НЯКОГА СТЕ СИ СМИСЛИЛИ, ЧЕ ЖИВОТА СЪЩЕСТВУВА САМО НА ТАЗИ МИРИЗЛИВА ПЛАНЕТКА, ДИВАЦИ!!!**



звезда и превърнала се в една от аномалиите, които днес учениите наричат "Черни дупки".

Но това все още предстои - да му мислят потомците! Сега ние с вас ще се върнем в ония времена, когато в локации космос около настоящото местообитанище на прекрасната ни планета е нямало нищо, което да мисли. Нямало е Земя, нямало е Луна - нищо освен облаци космически прах, а разаждането на Слънцето дори не е било запланирано. За сметка на това пък някъде из всеменската необитност, следвайки многовековната си орбита, плувал Островът. Гигантски отломък от разбита планета. Не, не си представяйте мъртво парче скала, защото това е Раят (или поне било могло да бъде) - дори от разстояние неговите блестящи цветове, водопади и хълди подобни "красотинки" грабят окото и неудържимо привличат всеки (в това число и завоевателите). Около него разбити и нацепени,



Лично аз винаги съм симпатизирал на схващането, че не сме единствения високоорганизиран разум във вселената. Представете си какво колосално разширение на време и пространство и каква потресаваща скуча би била една противоположна действителност само! И така: животът извън Земята съществува, съществувал е далеч, даден преди да възникне Млечният път, ще съществува и когато Слънчевата система вече ще се е свила до размерите на кибернетична кутийка, всмукана сама в себе си от невероятната гравитация на уgasналата



подобно на ридащи призраци, ревнуващи истинската красота, която са загубили и никога повече няма да имат, се реят астероиди. Нека го разгледаме по-отблизо. Островът на практика представлява неголяма водна планета, осияна с около 30-40 островчета и красотата му е смайваща. Това е една от основните причини той да се превърне в аrena наожесточен



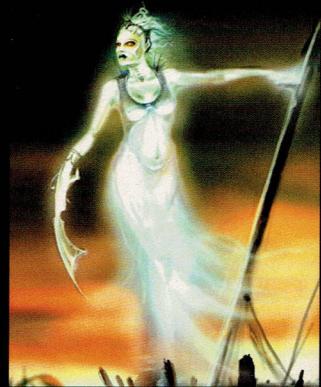


чена битка за надмощие и е наградата, която ще получи най-находчивият от противниците. Преди да ви разкажа за тях - малко предистория:

Никога Островът е бил населяван от народ, наричащ се Sea Reapers, състоящ се само от жени. Тези чада на морето живеят в относителна хармония. Спокойствието им било нарушавано единствено от спомена за космическата битка, раздрибваща планетата. Страхувайки се от реликарнация на никогашния кошмар (демек - от ново нашещие), те взели мерки този никога да не се повтори. И...? Ами построили Кабуто. Като спасен почитател на народната мъдрост и патологични шовинист мога да ви кажа, че за всичко в живота дедите ни отдавна са се произнесли, и то по начин, на който днес само можем да завидиме. Народът е казал: "Каквото сам си направиш, никой не може да ти го направи". Това, което Sea Reapers направили бил един 30 метров великан (изпърснат Кабуто) - почти неуязвим, съмртоносен и много, ама наистина много гладен. Идеята била Кабуто да нарити нашещенически задници в случаите, когато имало такива за наритане, т.е., когато виншният му вид сам по себе си не стимулира достатъчно "изъвънствената" паплач да омете предшесмените си седалищни атрибути ВЕДНАГА, защото тези, които не знаят, нека спомена, че е адски болезнено никой да те срита в задника (особено ако то прави и ЗАОБНО!!! на всичкото отгоре), докато Sea Reapers си гледат кефа. Ако никой не схваща смисъла на последното изречение - да го промете

отново, на един дъх! С две думи Giant-чето трябва да вади кестените от огъня, докато господарите му си кютят необезпокойвани.

Но...! Винаги има "но" за жалост L - всичко се развило според съдебните: "Хранни куче, да те лас". Кабуто нещо се чулнал и решил "да захапе ръката, която го храни". Така я "захапал", че за nulla време популацията на Sea Reapers била преполовена. Лично аз не го обвинявам особено - в края на краищата никой не е карал феминизираната до абсурд пасмина да го създаде в мъжки пол. Явно женорията са намирали никакво изврзано удовлетворение във факта да господства и командват такъв огромен мъж. В крайна сметка май са получили онова, което са търсели. Интерпретирали по темата мога да кажа следното: Самотен, обграден с истерични и ирационални същества, лишен от приятелство (справка: не съществува такова нещо като приятелство между мъж и жена; ако никъде все пак има, то или жената е прекалено грозна, или е от онзи дето могат да се надуват, когато ти



нен, налязъл в своята драматична разryзка. И така - Meccagyn-ите били груби, дребни (и съответно - много вредни), високотехнологични, сплотени и колективни "изъвънствени" твари, които обожавали битките. Тук ща не ща, ще трябва да ви разкрия невежеството си относно причината за появата на Meccagyn-ите на Острова. Според един източник тя е тежка повреда след поредната битка, според други - те просто преминавали през района по време на нещо като екскурзионно летуване и решили пътъм да завладеят една планета - ей така за разкършване, може би. А също така може би и двете версии са отчасти верни и следвайки светия пример на едни наши колеги (не споменавай напразно името Господне) да се борави с непроверени факти, отново ще интерпретирам и тога-



потребват, или мъжът е "захарин", емоционално и психически обременен от невозможността си да обеми две свестни приказки с никого, Кабуто подсъзнателно насочи гнева си към виновниците за своето нещастие. Еха-а, това беше яко, братя - Фройд да го....!! Нещо в логическите му вериги прещракало и приоритетите му се изменили. Вече не само нашещеници - никой не можел да притапи до сушата. Девизите (по всяко личи, че са били точно такива) били принудени да се завърнат към водните си корени. Те заживели на огромни кораби дълеч от брега, в безопасност от Кабуто, и насочихи усилията си в себесъвършенстване, разливане на магически способности и обуздане на природните стихии, за да надделеят над гиганта и да си върнат загубения Рай. Изхождали от максимата: "Всяко зло, за добро" (по отношение на Sea Reapers), фабулатуция с конфликтът, който изведнъж се превърнал в тристра-



ва ето какво се получава: Та тръгнали значи нашите хора на почивка, поразходили се, позабавлявали се яко и тъкмо да се връщат, дебнешата ги от известно време флотилия на извънчите им врагове внезапно ги нападнала. Последвала тежка, ожесточена битка - опуштеният кораб се добрал до първото годно за живот място. Дребосъците то видели и лягите им потекли, на милиметри. Както и да е, това



е без значение, по-важното е, че народът отново се е оказал прав, съветваници да "не си правите сметките без кръчмаря". Набедените завоеватели сканирали набързо за разумни форми на живот, но видели само примитивни такива. Горките нещастници сигурно са защищими от кеф, но ви моля да им влезете в положението все пак - като милитаристична рата с предполагаем патриархален режим те най-вероятно са се отнасяли към жените в най-добрния случаи с преизбрежение, а вродената злоба, ненавист и презрение на тапите към извиждащите се над тях (нали знаете лафа - отгледай ме мамо дълъг, пък аз сам ще стана прост) не им позволила да преценят правилно "размера" на бедствието, което цяло да се стовари върху им. Стремителни и дръзки, пичковете решими да съчетаят полезното с приятното като слизат на сушата да поправят кораба и едновременно с това поразичат терена.



Много им се искало да се установят тук завинаги. И така играчите вече са налимице. Мессагул-ите решими да смажат вратовете си с технологична мощ и рафинирана до съвършенство военна тактика и комбинантност. Каабуто...? Е, той просто бил създаден да смазва, а Sea Reapers преценили, че е най-добре да изискат противниците им да се изтощят един друг и тогава да ударят, за да сложат край на "гигантската" си грешка. Всеки един бил сигурен в своята победа...

Giants е 3D екипът от ново поколение. Сега, когато границите между жанровете все повече се размиват, ти може да бъде определена най-точно като униклен хибрид между екипън със сюрреалистична 3D графика, RTS и ролева игра (чуя се кога ли подобни мелези най-после ще бъдат обособени в самостоятелни жанрове). Но най-показателен за качеството на играта е екипът, който я осъществява.

Зад "великанското" име стоят още по-големите имена на дизайнерите на незабравимият хит MDK. Може би много хора са си помислили, че напуснатия Shiny и основаващи Planet Moon Studios, екипът е допуснал сериозна грешка, но създателите на Giants не смятат така. Днес всички без един от славната банда създала и първият голям хит Earthworm Jim са в PMS, в това число и президентът на компанията Nick Bruty. Повечето хора днес се колебаят да напуснат уедината обител на корпоративна Америка, но ето какво споделя Nick Bruty: "Трябва да минеш през десетки съвещания и среши, за да получиш разрешение за най-малкото нещо, а това наистина може много да те забави... Ние сме един от малкото екипи,

които работят от

в Shiny не стоят със скръстени ръце", си представям фурора, който ще предизвика Giants. Дано се окажа добър пророк - досега не съм стъпал в църква, но още утре ще отскоча да пампа една свещица и повирайвайте, молитвата ми ще е искрена. Като стана въпрос за битки, нека видим с какво ще разполагаме.

На първо място - три раси, с които да превърнете играта. Изборът се свежда до Каабуто, Sea Reapers и Meccagurns, както в Single, така и в Multiplayer. Замалко да забравя за графиката (вероятно защото трудо бих намерили думи да я описа) - извиждена, отказвам да повирайвам, че такова нещо може да се направи на тази планета, по това време. Нищо по-добро не е правено досега!!!

Кабуто

Откакто се помни той живее на острова. Нещо необяснимо за самия него го кара да разъква всичко, което дръзне да стъпи в царството му. Той има доверие никому, а най-загадъчното нещо в света е серийният номер 001, който се мъди на корема му...

Ако решите, че това е вашият човек, единственото, за което има никога да ви се налага да мислите и тревожите, е липсата на физическа сила и мощ. Ще можете да превърнете в хомогения състав на част от почвата на атомно ниво всеки плееб, дръзил да застане на пътя ви. М-да-да, презимето на Каабуто сигурно е "Мачкам". Огромните бивии, с които е "съръжен" с идеали за набучване на всяка гад, а такава, повирайте, ще има в изобилие. Каабуто е изненадващо повратни, отчитайки все пак огромната му маса. Ще се накефите на всепомиращата му ярост и свирепа външност. Да разпертушици цяла войска не е нещо невъзможно за него. Би бил съвършен ако нямаше едно-две слаби местенца. На първо и последно място това е великанският му ръст. От това произтичат две следствия. Едното е, че е лесна мишена, а другото, че има нужда от промишлен количества храна. Това последното може да се окаже доста неприятен трън в задника на всеки, който предпочтете гигантска особа. Ако не се храни регулярно, той отпада и може да стане жертва на по-малките си, но по-редовно храниeni врагове. За да се спасите от подобна участ, ще трябва да ловите храна-

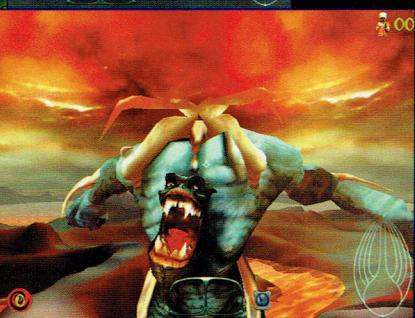
толкова дълго време заедно. Правили сме много проекти, минали сме през най-различни компании, така че сме сигурни във възможностите си." Както ще се убедите, когато играта излезе, момчетата не са клатили краката през цялото това време, откакто са напуснали Shiny, а освен това съвсем не са загубили склонността и увлечението си към странното и объркващото. Очакват ви много шантажи и откаченни приключения с новата им рожба, сигурен съм в това. С почти болезнено нетърпение копнея за срещата си с футуристичния Остров и знойните битки, които ми предстоят там. Колкото до тях, макар и с обширни елементи на стратегия и RPG, Giants е все пак преди всичко екипън, така че ще можете да излъгате яростта и желанието си за победа на воля. Като знам колко нестандартно и опиниращо преживяване беше MDK, и като взема предвид хъса за себедоказване на екипа (още повече, че колегите им

та си измежду повече от десетте странини вида същества, възхновени от сюрреалистичните творби на великия Савадор Дали. Освен това гиганти може да се развиши само на сушата, тъй като масата му би го запратила в дълбините на океана. Кабуто обаче знае някои хитринки, чрез които да елиминира замахата от "гладна" смърт. Той например може да прокопава скрити трапове, в които да крие жертвите си, докато отгаднеш. Тук е мястото да сломяна и за участието и ролята на четвъртата раса в играта, така наречените - The Smarties. Те са безобидни и не взимат пряко участие. Ролята им обаче е огромна - The Smarties помагат на расата, с която са се сприятелили, и която се грижи за тях, хранят ги и ги спасяват от опасностите, като в трите различни случая помощта е специфична и е под формата на "подаръци". Най-често това са технологични и магически power-up-ове. В случаи с Кабуто те му предоставят технология, посредством която да съживява същества от камък. Те стават Shepherds (овчари), грижат се за наложените животни и от-

воми да отдемите Кабуто от неговите водни и хранителни запаси, тласкайки го към съвременните модни тенденции, или обренно казано ще го модерират като френски пич :). Същата тактика можете да приложите и спрямо нашествениците. Прекъсвайки връзката им с The Smarties, ограничавате шансовете им за upgrade. Sea Reapers са успели да развият физическите и психическите си възможности дамеч-далеч над нивото, което природата пръвоначално им е определила. Голим напредък са отбелзали и в усвояването

да обуздават и ветровете. Е-ех братя, то-ва с жени да си нямаш работа (освен "она" работа), защото ви е спукана рабата, ако ме разбираш. Те могат да предизвикват торнадо, което да разпише храната на Кабуто или да помете отряд Meccaryns. "НО И ТОВА НЕ Е ВСИЧКО" - водещият вече се пени в някакъв разоздан ентузиазъм, а вие си мислите, как

всеки момент сигурно ще го изнесат с но-сика от студиото, полузадушен в "собствен сос" - Sea Reapers-ите могат и да мутират. За целта ще им са нужни възде-същите Smarties, с



Бълскват мародерстващите Reapers и Meccaryns.

Sea Reapers

Тези неосезаеми същества също имат своя набор от преимущества и възможности, които са се развили през дългите години на изгнаничество в морето. Благодарение на корабите си те могат да прекосяват планетата по-бързо от всеки друг. Корабите им са снабдени с мощни и далекобойни оръдия, които са в състояние дори да променят ландшафта на островите. Иначе казано, това ще ви поз-

на окултните науки. Невероятната им сетивност и скорост ги превръщат в кошмар за всичко живо (без Кабуто разбира се, но той в известен смисъл не е точно жив). Те са в състояние да проследят жертвата по миризмата, да я уловят за секунди и да я разкъсат на парчета. Освен това са се научили да контролират морските зверове и могат да ги използват срещу враговете си. Да вземем примерно водното чудовище - то се придвижва змиевидно до брега (косите ви ще настърнат от кеф при вида на предметната му графичност), излюпва дузина странни същества, подобни на медузи, които на свой ред избъват облаци отровен газ, покосявайки всичко, което шава наоколо. Ефектът от въпросната процедура е разкъсанни на парчета трупове и е прелест за окото. "Това обаче, не е всичко" - както обичат да казват в телевизионните реклами, когато се опитват да ви пробутат някой бокал със съмнително качество (при това на "безпрецедентно ниски цени"), който "не можете да си позволите, да не си позволите" - на всичкото оттore тези деви са се научили

тяхна помощ една Sea Reaper може да се превърне в три Sea Dogs. Аично мен това доста ме изненада, тъй като животът ме е спречал с достатъчно жени, които и без да мутират са си истински кучки, но - така са решими, така са го направили. И с това, слава Богу, най-сетне приключвам с тях, че съвсем се измъчих...

Meccaryns

Както вече споменавах, те са дребни, но много, ама много вредни. Те обичат двубойите и са се научили, как да се спратят с ожесточените си противници. Веднъж въръхули се, ги готови на всичко. При тях е застъпен колективният дух - движат се на групи и пазят гърбовете си. Тази система е ключът към тяхното оцеляване и мощ. Компенсират крахкото си телосложение с високи технологии, не-вероятни брони и оръжия, които им позволяват дори да летят. Въпреки, че сте сами в първите въвеждащи нива, бързо ще намерите и освободите още ваши

Cavedog обявява on-line услуга

другари и съратници от околните остро-
ви. По-късно в играта Smarties ще ви
подсигурят с технология, позволяваща
отварянето на отсечи (нещо като телепорти-
тата явно) за Месагун-ската косми-
ческа флотация. Това не само ще влече
свежи сили във войската ви, но и ще позво-
лват лекуването на единиците ви. Добри-
чките Smarties-чети дори могат да ви
построят втора база, пък и втори отсек.
Евентуално ще можете да изпращате гру-
пи от по трима Месагун-и примерно

по-късно ще навлязат оръжия достойни
за сравнение със заклинанията на
Reaper-ите.

Както виждате, всяка раса има свояте
преимущества и недостатъци. Независи-
мо, с кого ще изберете да играете, пър-
вото нещо, което трябва да направите е
да определите слабите места на против-
ника. Запомнете, Giants е преди всичко
тулпак и ще трябва да сте бързи и събъ-
разителни, за да оцелите. Ще имате

няколко различни бъгъла на ка-
мерата, а за тези, които се без-
покоят все пак - играта е реали-
зирана върху истински 3D
engine.

В днешният комерсиализиран
свят много често издателите ка-
то че ли не са заинтересувани
толкова от графиката и
gameplay-я на дадена игра, кол-
кото от това тя да излезе преди
края на тримесечието (Sierra е
типичен пример за това) - игра-



(без да включвате себе си),
която да се бие с враговете и
да събира Smarties. Групата
постепенно, чуйте това, ще подобрява интелектуалните
си възможности и ще изпълни-
ва задачи без да е карана и
подсещана. Вашите вундер-
кинди ще разпознават функциите,
които да извирват -
като тази да пази търба ви,
да навличат камуфлажи авто-



та избръзва и отива за масова
репродукция. След което Ин-
тернет започва да пращи по-
шевове от patch-ове. При
Planet Moon маи нещата ще
се развият по-иначе. Ще се
проведат първо тестове за съ-
държание, използвамо и
бъгове и това ще стане през
Февруари. Чак след като си
почине, скъпът възнимерява
да я дозиглади и доналаси с
помощта на тестерите. За-
вършването ѝ се очаква през
пролетта на 99-та. Това, на

което искрено се надявам, е когато това
стане и Giants донесе до нас, да ни за-
радва с онзи искрящ хумор и неповтори-
мия gameplay, които напротив от MDK и
Earthworm Jim култови заглавия.

Freeman



матично, позволявайки ви да се съсредо-
точите върху играта без да се разсейвате
и губите време с дребни неща. В още по-
напредни етапи на играта ще можете
да възлагате и индивидуални задачи на
своите войници. Макар в началото те да
са екипирани само с лазерни пистолети,

Притежанието на GT Interactive Software Corp, Cavedog Entertainment обявя, че през месец декември ще започне бета тестването на он-лайн услугата Boneyards. Тя ще включва възможност за он-лайн мултиплейър игра на продуктите на двете фирми. По принцип, Boneyards е предвидена да популаризира още повече Total Annihilation чрез нови опции за кооперативна игра, които наистина ще направят тази стратегия в реално време още по-популярна.

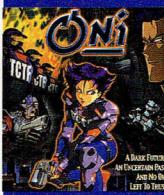
Boneyards ще предлага на своите потребители стандартните мултиплейър екстри, като класации, висша лига (ladder), възможност да си изберете противник с даден маниер на игра, кат и тн. Това не е никак ново - нововъведението е се наречи Galactic Wars. То ще въвлича маниациите на Total Annihilation още по-натърте в играта. Когато се записвате в Boneyards, ще изберете с кого ще играете (Art или Core). Така се образуват две враждущи групировки, които се борят за надмоции в планетни системи към Космоса. Всяка една система състои от 50 до 70 свята, свързани помежду си. Играта Galactic Wars започва при равни разпределение на планетите между двете фракции. Целта - да се завземат между основната база на противника. Завземането на планети ще се осъществява по следния начин - като две страни се срещнат - областта става военна и всички, които искат да се бият за това парче земя си намират противници и започват. В края на деня се изчисляват загубите и победите и която от двете страни има повече победи, той побежчи. Простишко, но гениално.

Boneyards ще бъде безплатна услуга и ще започне официално през пръвата четвърт на 1999 година. Купувате легално Total Annihilation ще получат безплатен търдят на игра, която да я направи съвместима с Boneyards. Това има да повлияе на съвместимостта и с останалите он-лайн услуги като Internet Gaming Zone (IGZ), Kali, Mplayer, Total Entertainment Network (TEN). Бъдещите продукти на Cavedog ще бъдат съвместими с Boneyards. Някои от игрите на GT Interactive също ще съдържат модула на Boneyards за игра по Интернет.

Eidos закупи и Crystal Dynamics Inc

За относително малък период Eidos се превър-
ти в един от най-големият играч в света на компь-
турните игри. Новата придобивка - Crystal
Dynamics Inc само потвърждава този факт. Тя
е на стойност 47,5 милиона долара и включва
цялото имущество на фирмата. Погълнатата
компания е в процес на разработка на няколко
заглавия, като GEX III Deep Cover Gecko,
Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless
и The Unholy War.

news

Нов продукт на
Bungie Software

Създателите на стратегии в реално време Myth: The Fallen Lords публикуваха накоротко първата информация за тяхната бъдеща игра Oni. Тя

ще бъде third person, а ще се превъплъти в ролята на жена (това вече не учува никого). Oni ще разкаже историята от Kopoko - елитен посадиц, който сама се е заема да се бори с престъпнисти. В психологически аспект, тя не е в най-добро здраве - Kopoko е разделена между миналото и настоящото (опи означава демон или дух на японски, видяхте ли, научихте още една японска дума). Според Bungie Software действието ще се развива в близкото бъдеще. Явно играта ще има и земки от ролевия жанр, тъй като с течение на времето уменията на герояния ви ще нарастват.

Целта на разработчиците е да представят на играчка хомогенно смес от бои с оръжия и бойни изкуства. Новосъздаваният хибрид между двата вида екшъни е наречен "full contact action". Например, когато ви сървъти амунициите, вие хвърляте оръжието и се понасите към врага с голи ръце и крака. Следват епизоди от китайските класики като "Манастирът Шао-Лин". Другият вариант е просто да избърете оръжието от ръцете на врага ви и да се доберете първи до него.

Bungie обещава на играчите всичко това да бъде изпълнено съвършено новите технологии. Те трябва да пригладят на всички движения плавност, все едно гледате анимация. Очаквате повече информация за Oni в следващите броеве на Gamers' Workshop.

Blizzard и Sierra продадени
за 1.000.000.000 долара

На 20 ноември 1998 година бе огласено крайното споразумение между Cendant Corporation и френската компания Havas SA (подразделение на Vivendi SA) за продажбата на Cendant Software. Сдемката е на стойност 1 милиард долара - 800 милиона кеш плюс около 200 милиона плащания на частта през 1999 година. Cendant Software се състои от Knowledge Adventure, Blizzard Entertainment, Davidson & Associates и Sierra On-Line. Продажбата е част от стратегията на Cendant Corporation да се съсредоточи върху основните си дейности. Очаква се продажбата да бъде одобрена от властите и извършена през първата четвъртима на 1999 година.

WARZONE 2100

производител: Pumpkin Studios

разпространител: Eidos

жанр: war strategy

Дата на излизане: 1999

www: www.eidos.com

Всеки компютър, предназначен поне малко за игри, трябва да има 3D-ускорител!!!

Тази реплика любителите на стратегии обикновено се озвърваха и започваха да обисняват на дълго и на широко колко ненужно им е това. Та нали те не играят Quake и подобни триизмерни игри, за какво да дават пари за Voodoo II или нещо от този калибр. Нещата за тях започваха да се влошават с излизането на Myth: The Fallen Lords. Разликата между играта с 3D-ускорител и тази без бе като "преди" и "след" в рекламиите по телевизията. Усмишките по лицата на стратезоманищите започнаха да се сързват. Последва Uprising, а ако човек види какво ще излеза от този жанр в близките месеци, може да стигне до един-единствен извод...

"Та, къде казваш, се продаваха тези 3D-ускорители?"

Warzone 2100 е едно от стратегиите в реално време от ново поколение, които изеждат безпощадно и последните капаци сила от вашата видео карта. Въпреки, че принадлежи на жанра, от който са Starcraft и Command&Conquer, тук третото измерение игра голяма роля. Чрез вътрешне и местене на камерата вие ще можете да разглеждате бойното поле и базата си от най-различни ъгли. Естествено, предвидена е и възможност да зооп-вате като навлизате в детали при различните единици или получавате общата картина на разположението на войските ви. От фирмата-производител обе-

щават тези възможности да са ви от особено голяма полза по време на играта.

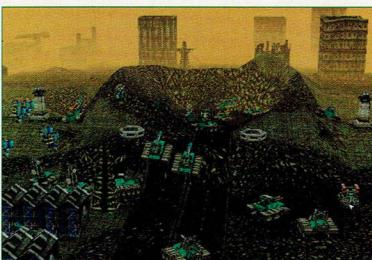
Както и името на играта подсказва, действието се развива през 21-ви век. Концепцията на Warzone 2100 няма да се различава коренно от другите стратегии в реално време. Целта е да се построи база, изгради защита, построят военни единици и да се унищожи противника. Това май сте го чували и преди! Кшише, изтъркано като стара подметка. Но какво да се прави, производителите на стратегии в реално време май нямат кой-знае какъв избор. За сметка на това те имат доста възможности, за да направят играта си



различна от другите. Да започнем отначало.

мерен

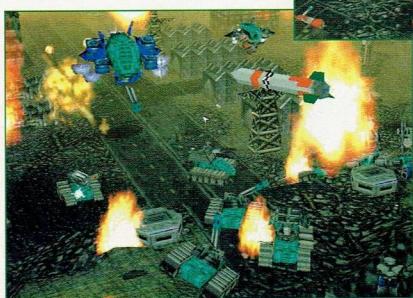
Теренът досега беше доста пренебрегван от създателите на играта. Това си имаше своето оправдание - компютрите не бяха достатъчно мощни. Но предимствата на разнообразния терен - височини, низини, плати, си имат свое сериозно отражение в самата игра. Пример за това е Total Annihilation, която първа успя да сложи фрактален терен в стратегия в реално време. Ефектът беше зашеметяващ и допринесе в голяма степен за успеха на играта. Теренът на Warzone 2100 изглежда много обещаващо. Авторите обещават той да бъде много разнообразен. Теренът няма да бъде единствено наслаждение за окото - той ще влияе пряко на начиня ви на игра. Единиците по различен начин ще се движат по пътища и камъници. Освен това ако имате хълм или друго възвишение, вие няма да можете да видите какво има отвъд него, освен ако нямаете единица на върха му. Това прави разположението на военните час-



ти много по-важно отколкото при другите стратегии в реално време.

Кампании

Кампанията в Warzone 2100 ще бъдат три на брой. Всяка тя ще представлява една огромна карта, която ще бъде разделена на участъци. Когато успеете да изпълните зададените ви задачи, ще ви се открива следващата част от кампанията с нови изисквания. Различното при Warzone 2100 е, че ще продължавате с изградената ви база и единици, а няма да се налага да започвате всичко от нула. лично на мен вече ми е втръснало да изграждам базата си по петдесетина пъти на кампания в дадена



игра, така че приветствам това нововъведение на Pumpkin Studios.

По отношение на сградите, засега няма нищо защеметяващо, което да ви накара да щракнете с пръсти и да кажете - "Ами да, защо никой досега не се е досещал за подобно нещо!" Все пак, трябва да се отбележи, че ще имате възможност да подобрявате параметрите на



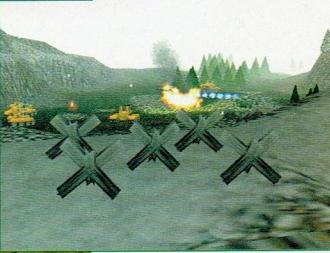
сградите си. Те ще стават все по-ефективни или ще могат да произвеждат нови видове двигатели и оръжия. Но както вече споменях, няма да има нищо изненадващо - команден център, лаборатория, радари, кули, генератори на енергия...

Военни части

На разположение ще имате най-различни наземни механизирани части. Макар и да има няколко стандартни модели, на въбъ-



ражението на играта е оставено конструирането на нови военни единици. Според Pumpkin Studios възможните варианти са над 2000. За да успеете да постигнете подобно разнообразие, ще е необходимо да разчите по-голямата част от над 400-те технологии. По терена ще пъзят какви ли не изобретения на техническата мисъл. Потенциалът на въз-



можността да конструирате съми военни части се крие във факта, че по този начин можете лесно да изберете единици, максимално ефективни срещу тези, които противникът ви използва.

От информацията, която успях да намеря за Warzone 2100 и дума не се споменава за въздушни бойни единици - нещо, което наистина ме озадачава. Ако битката във Warzone се води единствено по земя, това би било един голям недостатък на играта. Да се надяваме, че засега от Pumpkin Studios просто не искат да разпространяват никаква допълнителна информация по слуха.

Groove

News

Какво ново около Starcraft?

Ментетата не са проблем единствено в България. За една от най-популярните игри в света Starcraft проблемът с нелицензираните допълнителни мисии става все по-голям. Blizzard се бори по съдебен път срещу нарушителите и вече живи търсят си победи. Една от тях се нарива Microstar Software, която през май тази година пусна в продажба Stellar Forces. Фирмата ще унищожи всички копия на add-on-а си, както и ще заплати неустновена сума на Blizzard.

Междувременно легалните допълнителни мисии към Starcraft - Retribution, вече са по специализираните магазини (по света, не у нас). Историята този път се върти около някакъв тайнствен артефакт, който трите раси искат да докопат. 30 нови мисии в една кампания (по десет за protoss, зерговете и тераните), 120 нови карти за мултплеър, герои със специални качества - това ни очаква в Retribution.

Проведе се и турнир сред бета-тестерите на Starcraft. От общо осемте участници, на финала са се срещали най-добрите - Agent 911 и Zileas. Играли се е до 4 победи. Срещите са преминали много драматично в първите три игри, Zileas (който играе с protoss) успял да победи лесно Agent 911 (който се е пробвал първата игра с protoss, а втората и третата с терани). След което започва четвъртата (може би последна битка). Agent 911 е зерг. С течение на играта Agent 911 взима 9 бази, докато Zileas се отчита само с 3. Последва нов епизод от "Опълченците на Шипка", при който биват убити над 600 зерга, но... 9 бази са си 9 бази. Последват 5 и 6 битка, които също биват спечелени от Agent 911. Zileas също има своята шансове в последната битка, но атакувал с войските Nexus-a си, вместо вражките mutaliski, kъсмет... Подробности около последната битка (който е планиран след редакционното приключване на броя), както и дневниците на шестте сблъсъка можете да прочете на сайта на Starcraft.

Prey отложен за 2000 година

Prey очевидно ще сподели съдбата на игрите, отложени с повече от три години. Вопищото неизпазване на срокове се дължи на новите подобрения, които ще включват в уничтожения енджен, който Prey ще използва. Нововъведенията идват от новото лице сред създателите на играта, който (да още една жена) е донесла с един куп нови идеи. Засега това е по-тогимата част от информацията, която успяхме да намерим по въпроса.

производител: Remedy Entertainment

разпространител: 3D Realms

жанр: third person shooter

дата на излизане: когато - стане! ? # @

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



Приятели, "истинската" игра идва!!!

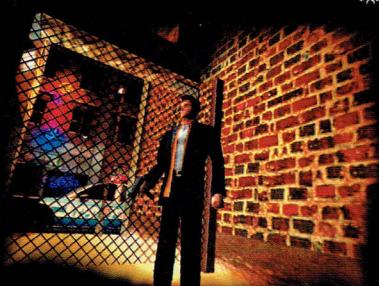
Много отдавна я чакам - Нез, играта, която ще оповести края на господството на Tomb Rider в категорията на Third Persons Shooter-ите. Винаги съм смятав, че популярността на Tomb Rider се крепи повече на достойнствата ѝ на Лара Крофт, отколкото на някакви други такива. Аично мисние - моми ви, не ме пусвайте много! Надявам се, че този час най-после удари. На игрия небосклон изгрива спирхнова и неиното име е Max Payne. С това приключва минуватата на водещия. Сега нека видим, за какво всъщност става дума...

Ню Йорк. Такъв, какът то няма да го видите в новините или рекламиите брандури. Депресиращ, зловещ, урбанистичен, зарин куриумни. Помниш ли от корупция, извратеност и покърва. Подтиканици кранини квартали, обитавани от тайнствеността на подземния свят. Улици, огласени от изстреми и писъци на жертвите. Едно лопче място за живот, което напоследък е станало още по-лонго - но улици са пълнил сън паркотик, наречен "Балкир", превърнат пристрастенето към него в маниаки витащи по ладете и убийнички всеки, който им се изпречи на пътя.

Max е от онзи закоравен типове, идеално приспособени за гигантското действителство на гигантския град, прилагати закони по начин, който гарантира възпроизвеждане на справедливостта. Чели ли се Чандлер. Надявам се компютрите да не са отворили бели петна в обицата в култура с големината на познавателни шапки (исциско, знаете ли какво е "помърдя шапка"? Р?). Най-великият писател на криминални романи за всички времена. Max много напомня на Марлоу, само че съпредавана до аудиот бруталност и безкомпромисност. Загубил семеенството си в един инцидент с надраскани до козирката и роди,

борбата с наркотрафикантите и порока се превръща за него в първостепенно житейско кredo. Max Payne е самотник с характер на тигър човекодец (буди се как ли бы изглеждала до него Лара - като плъщеня играчка...??), външният вид навежда на мисълта, че посмодено събиране, в косто с участва, е протекло при съотношение поне 10 към едно в негова вреда. Той е агент работещ за Агенцията за борба с наркотиците, а задачата му е да проникне в мафиотски клан отговорен за новата дрога. Проблемите му започват когато е разконспирiran, а шефът му е убит и за смъртта му е обвинен нашият герой. Max е хърълен в затвора. Не ме питайте как е избягал или излезъл от там - и на мен не ми стана ясно. По-важното е, че изненадените на това учреждение светът за него изведнъж се оказва прекалено тесен - членствата и мафията го преследват и не са много места, където може да накара човек да надскочи себе си. Max скоро ще накара всички да си платят! О, как само ще ги накара

Max Payne не спечели толкова похвали на E3 като Duke Nukem Forever и Prey, но по подобие, че онези, които са видели играта на затворени врати търсят, че тя е достоен съперник на най-добрите в групата на 3D Realms. Това е една мрачна игра. Отвъд обичното насилие, присъщо на жанра Remedy целят да предизвика тъмното, стимуларно действие и емоционалната многообразност и сложност на Хонг Конг-ските полицейски екивни на режисьора Джон Ву (справка: Джон Ву е кукловидна фигура в света на криминални екиви и е може би най-нападнатият днес специалист в областа на този популярен филмов жанр. Освен десетките филми реализирани в големите Хонг Конг-ски студии, които са оромно съжаление не достигат до масовия български зрител, той е реализирал и няколко проекта за Холивуд - "Анте на земя" и "Код снушен стрел" като режисър и "Резервни убийци" и "Големият удар" като продуцент). Членят екип гащащ отново и отново филмите на Ву, за да разберем какви трябва да са движенията на Max и как трябва да противъдействието" - споделят създателите. Играта е хард shooter, но за здрави играчи, бих казал много здрави. Ако слуховете се потвърдят, в нея ще са включени и няколко доста горещи сцени със силен сексуален елемент. В търсещ на подходяща атмосфера, авторите са се спряли на Ню Йорк. "Това е толкова интригуващ град, че още в първия ден решимо действието да се развива там" - разказва сценаристът. Играта доста точно пресъздава западните кенове и корпоративните сгради на мегалополиса. Single player-ът пренася Max в серия от мисии разделени в три действия (или нива), всяко с 6 до 8 местоположения. Всеки район си има своя набор от убийци и криминални мутри, пред които



PAYNE

нашенските мутри биха напълнили гащите за:

A/ 2 секунди, ако се понасят

Б/ Времето, което е необходимо на мозъка да смели информацията подадена му от очите - т.e. може и изобщо да не го направят
В/ Е... ли му майката копее, мно' трудин въпроси зада'аш
Г/ Зависи к'во им е щастинето пич, ако е много рядко-о...?

Д/ Бъ-, к' во кани момче, к' во викаш, че кани? А-а... "Мурн"!... Ми тон внуект он ден в магазина напълни гащите с "Мурн" ама го фана'а. Мале що бой отнесе. Викам по едно време на зетя: "Спри бре зетко, ше повредиш детето бре", а тои: "Ще му сцяга г...а на т'ва диване ей - едни "Мурн" не мой отмъкна, брат му она ден с цял чул асансьорни дръжки съврна..." (бел. авт: асансьорните дръжки в нюки блокове все също са аулиниви)

Попътете вашите отговори на анкетата и ги пратете на адреса на редакцията. Сред познатите верният отговор ще изберем къмстията, който ще си тръгне от редакцията с чисто нова (е, пускана е само два пъти, ама от втория етаж) Pentium II конфигурация...

Криминалните елементи варират от направо безобидните дребни гангстерски до върви главорез като братята Finito, убиващи хората без причина. Историята на играта ще бъде детайлизирана в кинематични серии, както и чрез набор от 80 ръчно рисувани комикса (като сцени). Когато нарекох Max Payne "истинската игра", имах предвид впечатлението, което оставя играта - усещането от автентичност, за нещо, което наистина се слушва или поне би могло да се слуши. Тук няма обичайните космически настъпия, няма зли матъсници и други подобни неща. Всъщност играта експлоатира една криминална история и това адски ми допада. За същепот съпричастност с героя огромна роля играе перспективата от трето лице. Според дизайнерите тя прави "връзката между Max и играча много по-сила, тъ като геймърът има възможност да види Max през цялото време". Освен това така се избягва и забвенността на движението. По отношение на графиката могат да се кажат предимно хубави неща. Ако я види начинаящ ще трябва да му прекарат превърза през главата, за да не му визат в устата мухи. Използвана е скелетната система за изобразяване на действията. Кожите на героите са обвити върху костите, а engine-a определя как тя трябва да "реагира" на раздвижването на костите и генерира 3 нива на детайлизираност. Освен това приятно впечатление прави движението на горната дреха на героя. Тя не е част от тялото му, а е 3D генериран обект, която като че ли има свой собствен живот. Трудно е да го оцените без да сте го видели в действие - одеванието илюзи, нагъва се, върти се докато Max тича, скаква и рита. В допълнение към всичко останала играта предлага екстравагантни светлинни решения и ефекти. Remedy използва процеса на изльзвачата светлина. Това ще рече, че светлината се еманира от специални предмети и осветява повърхностите на близките 3D обекти рефлектирайки

от тях. Например сцена, в която Max пали цигара - светлината от кибрита реалистично осветява гънките и контурите на лицето му. Когато той дърпа от цигарата, огньчето се увеличава, а engine-a анимира виация се, прозрачен дим. Феновете на Джон Ву ще забележат, че влиянието

му се простира доста отвъд самата история и че авторите са успели да адаптират драматизма в неговите филми към игра. И тук е най-снимият коз на Max в конкуренцията му с кака Лара за сърдата на геймърите. Непоносимо-тило-връткащата-се камера в Tomba е неведнъж направо ме е побъркал. МРАЗЯ я тази игра, пичове и вие прекрасни дами, четящи този заради излагателстан, според конкуренцията, блокък наречен Gamers' Workshop), РАЗБЕРЕТЕ МЕ!!! Но вече край - най-после нещо, което да освети дните ми (когато излезе разширението се). В Max Payne камерата е фиксирана, за да се избегнат несполучливите ѝ замъни на снимане, които правят битките мъчелни. Освен това? Камерата ще се забавя, когато Max виза в стъла, пъна в брагове. Това ще ви даде възможност да усетите изложението на стягата, да преценните ситуацията и да планирате хореографията на битката. Ето още нещо за "истинската игра": Всяко оръжие е модерниран според своето реално съответствие - по честотата на изстрели, по големината на дулото и траекторията на курушума. Ше имате на разположение "обикновен" пистолет с лазерен прицел, shotgun, снайпер, узи и прочие. Засега за multoplayer-а не се знае нищо. Единственото, което е сигурно, е че Max Payne ще поддържа multoplayer и това отново е камък вгради-ната на Tomb Rider.

Тук слагам точка на краткия си разказ. Време е да започвам следващата статия, иначе пак ще бера юзове с келе бъ-колегите от редакцията. Дами преди това обаче да не начеша крастата на Whisper (нещо не го свърта заваления след последния злополучен deathmatch in Sin). Много злонен дивеч си е избраł, горкият. Не знам - ще помисля малко и ще решя - все ми се струва, че не може непрекъснато да се пише, човек от време на време трябва да разпуска по дяволите. Нали така? Хайде, останете със здраве!

И да пишете за нашата анкета-игра "Pentium-ът е мой, само МОЙ", ей!

Freeman



BRAVE HEART

производител: Red Lemon Studios
разпространител: Eidos
жанр: war strategy
дата на излизане: 1999
www: www.eidos.com

Шотландия е едно от най-скучните места на земното кълбо. Както казва един мой познат шотландец: "Много мъгла, лошо време и навсякъде замъци". То е защо не трябва да се учудваме, че шотландците са странна раса хора. Скръндали, пияници (ами едно време, като е нямало на кого да продадат цялото това уиски, няма да го хъвляме я...), свирят на гайди и си носят полочки. Макар че отдавна са част от Великобритания, всеки шотландец смята за обида, ако го наречеш англичанин. Едно време всичко е било по-различно. Когато вашите пра-пра-родители са били млади (около 13-и век), са съществували единствено шотландски кланове, които са се борили един с друг (а между другото и срещу англичаните). Точно в тази епоха се развива и действието на Braveheart. Тя ще представлява стратегия в реално време от типа на Myth: The Fallen Lords. Играта ще бъде разпространявана от Eidos, а производител е шотландската компания Red Lemon Studios. За достоверността ѝ отговаря Асоциацията на клановете в Шотлан-



дия, което си е доста сериозна заявка за историческия реализъм на Braveheart.

Първоначалното име на тази стратегия в реално време бе Tartan Army, но Eidos подписа договор с Paramount Pictures и Twentieth Century Fox за лиценз на името

вид как ще изглежда Braveheart, той ще промени мнението си. Както се казва в Библията, "Блажени са въвращите"...

Все пак ще има промени от играта в резултат на закупването на лиценза - прибавени са нови герои - от Уилям Уольс до Едуард I. Те ще приличат "визуално и вокал-

но" (точно така са изразили от Red Lemon Studios) на персонажите от "Смело Сърце". Очаква се и някои от знаменити

така са изразили от Red Lemon Studios) на персонажите от "Смело Сърце". Очаква се и някои от знаменити

Braveheart. Филмът със същото заглавие обра няколко Оскара през 1995 година (ако още не сте го гледали, по-добре го потърсете във видеотеките, струва си). Бързам да успокоя всички, които са си патили от игри, направени след появата на филм. Нито Batman, нито Independence Day, а още по-малко Men In Black и X-Files са произведения, за които искам да си спомня. Те бяха прекалено базави и невзрочни, за да привикват вниманието на един уважаващ себе си играч. Так нещата стоят по друг начин. Играта е преминала през един доста обширен процес на изработка и чак тогава се е закупил лиценза за Braveheart. Така че нямаме никакви основания да се притеснявате. Промени в играта ще настъпят. По думите на Eidos Interactive известен холивудски актьор ще съдейства за изработването на Braveheart. Но това не е Мел Гибън, сега-засега той не е заявил желание да участва дейно в създаването на играта. От Eidos се надяват, че когато

тези битки във филма също да фигурират в Braveheart. Но да се върнем към началото на играта... Въпреки че по началните картини от Braveheart личи, че създателите доста са заимствали от Myth: The Fallen Lords, Braveheart съвсем няма да бъде нейно бледо копие.

Ще имате възможност да избирате между две кампании. В едната целта ви е да покорите и обедините Шотландия. Втората кампания е логически продължение на първата - ще ви се наложи да завладеете Англия. Която и да изберете, в началото ще посочите глава на кой от 16-ти шотландски клана ще бъдете. Всеки един от тях ще разполага със специфични герои и задачи. Те ще имат уникални предмети и недостатъци. Не си мислете, че винаги ще бъдете в ролята на Уилям Уольс. Макар той да е един от основните персонажи в играта, съвсем не е задължително да играете с него. Уольс ще бъде с вас единствено, ако изберете клана със същото име. Неговата смърт също няма да бъде фатала за вашата мисия. Просто ще сте изгубили основния си коз и управлението от�� натягъщо ще стане доста по-трудно. Ако изберете друг клан, дори можете да се окажете врагове с



с този с този шотландски герой, което също не е от най-приятните ситуации. Водачите ви ще играят огромна роля. Вашите войски ще бъдат предвождани от тези униканни за всеки клан герои. Те ще имат определени характеристики (цели 9 на брой), които ще растат с увеличаване на опита им (нещо, което ние е познато още от Fantasy General, но за съжаление не бе използвано от много игри). Лоялността им към вас ще влияе пряко на настроението, с което ще се бият прикрепените към тях. Също така лидерите ще бъдат специалисти в даден вид оръжие. Бойните ви единици ще имат морал, ще искат храна, редовно да им се изплаща заплата и подобни гледозии. Те са общо 20 на брой и включват кавалерия и обсадни машини.

Кампанията ще ви предложи далеч повече предизвикателства, отколкото ни постави Myth: The Fallen Lords. Изграждането на вашата империя (ако Шотландия може да бъде наречена така) си е доста комплексна задача. За разлика от огромна част от стратегите в реално време, в Braveheart ще ви се наложи да различавате в голяма степен на дипломацията. Тъй като ще имате контакти с над 200 клана, добре е да привлечете една част от тях на ваша страна. Веднъж ако сте успели да ги убедите да се присъединят към вас, не мислете, че всичко е приключило. Те могат да решат, че вече не са им нужни и да се обрнат спешу бивши си съюзници. Друг проблем ще представляват и враждуващите помежду си кланове. Ще трябва да лавирате между конфронтации с интереси. От информацията, която ще изнесена по Интернет, засягащи този аспект в играта, мога да заключа, че дипломацията в Braveheart ще бъде това, което вече няколко години

достоверност на Braveheart впечатляват. 13 век определено не е бил място, където са се проповядвали принципите на маистриите за благородни девици. Времената са били жестоки и в никакъ случаи от вас ще се очаква да постъпвате именно по тяхъ начин. Всеки път, когато стартувате нова кампания, тя ще се различава от предишната. Политическата ситуация ще се промени по произволен начин, което гарантира, че Braveheart няма да



чи, което лично аз съм любопитен да видя. По време на битка по терена ще има дървета, хрести и всякакви други декоративни предмети. Спомняте ли си за обсадните машини? Тях ще използвате, когато се опитвате да превземете укрепено селище. Крепостните стени ще се отбраняват от защитниците на града, които ще ви обстрелят по време на обсадата. Изкуственият интелект също се очаква да бъде на необходимото високо равнище. Противниците, а и вашите войници, ще са напълно наясно с обкръжението си и ще действат според създалата се ситуация.

Накратко казано, очакванията ми към Braveheart са огромни. Играта има огромен потенциал, но все още е в прекалено ранен етап на развитие, за да може да се каже нещо със сигурност. Възможно е тя напълно да промени своя облик, когато излезе на пазара.

Groove

Уилям Уольс е един от най-големите ге-

Кой е Уилям Уольс?

Толкова за кампаниите и икономическата страна. Време е да се насочим към другата, не по-мащо интересна част на играта – военна стратегия. Още отсега ще споменава, че Red Lemon Studios обещават да включват опция, където ще можете да поверите битките на компютъра. Разбира се, това не е много препоръчително, ако искате да изпитате наслада от играта в пълна степен. Предвидено е и възможност да се отдавате единствено на военна част на Braveheart. Ще имате избор – историческа битка и quick combat. При втората ще настройвате различни опции – местност, сили на враждуващи страни и т.н.

Битките в Braveheart ще бъдат епични. За това има няколко предпоставки. Първата от тях е теренът. На него е обрнато повече от специално внимание. Той е изграден от 650 милиарда полигона! Това е направено с цел да можете да се сбънете с англичаните на което и да е било място по картата на Англия. Макар и да не е спазен едно към едно теренът от 13-и век, историческите местностни и градове, села и колиби (общо над 400) са сложени с точност до минимумът. Втората е боят на хората, които ще участват в лето. Програмистите твърдят, че той може да достига внушителната цифра 3000! Не-



почитателите на стратегическия жанр очакват. В Braveheart ще намерите почти всички аспекти на една комплексна стратегическа игра – управление на ресурсите, интриги, военни маневри. Опитите за историческа

STARSIERGE: TRIBES

производител: Sierra

разпространител: Sierra

жанр: action strategy

дата на излизане: декември 1998

www: www.sierra.com

Hашите предци са се били срещу Cybrid-ите в последната EarthSiege. Нашите пра-пра-пра-родители са били между първите, извършили "скока". Нашите бащи загинаха преди три "скока", убити от Blood Eagle. Ние сме родени преди 15 "скока", на свят, който изоставихме. Сега сме на Septa Scarabae IV, Starwolf и Diamond Sword са пристигнали тук първи. Настанили са се и са се окопали. Това е хубав и богат свят.

Ще го вземем за нашия народ."

Преди много време, още преди да стане част от Sierra, Dynamix създаде за Activision първата симулация на гигантски роботи, като постави началото на един от най-популярните играли жанрове. Малко след излизането на MechWarrior, Dynamix предложи 3D engine-a си за про-

дан, от което се възползва Sierra. А малко по-късно Sierra купиха и самите Dynamix. Всичко много добре, но това автоматично лиши момчетата от Орегон от правото да направят втора игра от поредицата, тъй като Activision държа лиценза, като вече подготвя продължение. За да запълни вакуума, Dynamix създадоха изцяло нова вселена и игра, наречена EarthSiege, която много наподобяваше MechWarrior. Много скоро се оказа, че компанията се озова в странната позиция, да се конкурира с играта, която самата тя създала.

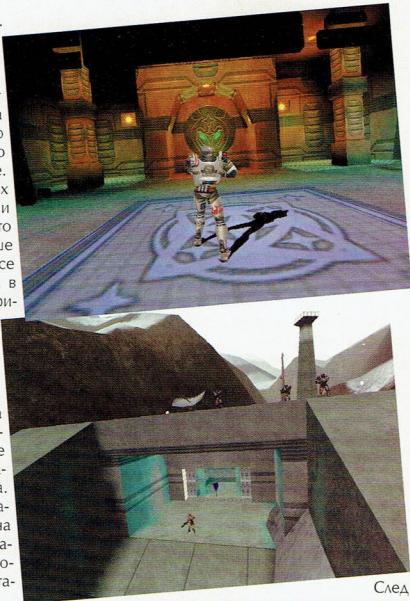
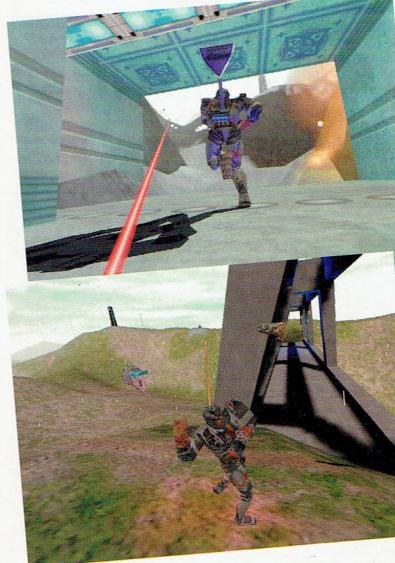
Мина време и Activision изда доха MechWarrior II, а Dynamix пуснала EarthSiege II. Малко по-късно FASA (собствениците на правата върху MechWarrior) отнеха лиценза на Activision и се сдружиха с Midcrospe за следващата игра от поредицата. Activision от своя страна подхваша серията Heavy Gear на Dream Pod 9, за да останат в състезанието, но това ще е тема на друга статия.

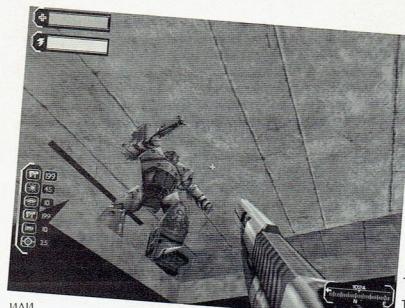
Действието в първите две EarthSiege-игри се развиваше в една и съща епоха. В общ линии историята е следната: Земята е в разцвет, като икономиката ѝ се издръжка изцяло от ... войни. Спиралено на войните ѝ доведе до глобална рецесия. Изправени пред странната ситуация, хората решават да построят свръххиперенген "cybrid", наречен Prometheus, който да създава роботизирани войници. Идеята била хем да не спират войните, хем да не се дават човешки жертви.

Както обикновено се случва, нещо отново се е объркало. Prometheus възстава срещу създателите си, което води до 25-годишна битка на Земята. Този времеви период обхваща първите две игри. За онзи от вас, които не са играли EarthSiege II - Prometheus се смята за мъртъв. За тези, които са я минали - той си е жив и събира сили от другата страна на Сатурн.

След края на втората част от поредицата, Земята започва изграждане на галактическа империя, като едновременно с това се подготвя за евентуално завръщане на Cybrid-ите. На Марс, Венера и на някои от луните са основани колонии. Постепенно тези колонии започват да се задъждат от постоянния натиск, оказван им от Земята, вследствие на което се обединяват и възстановят. А на ръба на Сълнчевата система Prometheus и неговата армия изчакват подходящия момент за удар. От тук започва StarSiege - най-новият симулатор на Dynamix, който се очаква до края на годината.

Действието в StarSiege: Tribes се развива около 1000 години по-късно. Групи от изселници напускат Земята и се насочват към отдалечени места в Галактиката. С течение на времето те откриват начини да прекосват големи разстояния чрез т. нар. "Jump Gates", които позволяват "скокове" в пространството. Постепенно изселните съвсем изгубват връзка със земната култура, като създават свои ценности и бит. Членовете на тези "племена" са изоставили гигантските роботи, а на тяхно място използват по-малки машини и ръчно въоръжение. А те са необходими при завладяването





или отбраняването на територии, подчинени от останалите "племена".

Въпреки че играта е бойна симулация, тя е и чист екшън. Това, което отлиичава Tribes от останалите 3D shooter-и, е gameplay-а: first-person екшън (или third-person, ако тавка са предпочитанията ви), базиран на екипен multiplayer. Или иначе казано, прилича на Quake, но не играете сам, а в екип от няколко человека, като целта е да нарнатите заданиета на другите "племена". До осем "клана" ще могат да играт едновременно, като че има специфични мисии за всяка груповка, участваща в играта. Дизайнерите от Dynamix са набледили много на по-детайлни и разнообразни задачи, а не просто "свалине на байрака" или frag-ва-не на противника.

Някои от мисиите ще включват завладяване на определено място, охраняване или събиране на ресурси. Една от тях например ще изисква конвоирането на военна част, която трябва да се придвижи от точка А до точка В.

Целта на вражеския екип е да предотврати това. Друга ще се върти около свален космически кораб, пренасящ скъпоценни енергийни ресурси; дава

тима ще трябва да се преобратят един с друг за правото на собственост над ресурсите. Има мисия, в която ще трябва да се доберете до три главни крана на газопровод (примерно) и да ги завъртите едновременно. А има и идея за карта, на която едно племе да защищава база от атаките на всички останали племена.

Tribes ще предлага 10 тренировъчни мисии, в които ще играете срещу управляеми от компютър опоненти. Изкуственият интелект на последните е на достаrudиментарен стадии, тъй като, както казва Scott Youngblood, водещ дизайнер, "при first-person игрийте - multiplayer-а е истината".

Пак според него най-важното в играта ще бъде не фабулата или персонажите, а как ще



комуникирате със свояните си. Scott смята, че идеалното решение за този въпрос е Commander Screen-а. Той ще предлага възможност за ефикасно комуникиране помежду

участниците в екипа, без да е необходимо изпълняване на огромни съобщения. Screen-а ще предоставя на командира на "племето" поглед "отгоре" на бойното поле и възможност да координира действията на другарите

си, както и да следи противниките единици и сгради, които са във видимия му обсег.

Между другото, видимият обсег ще е от доста голямо значение, поради огромните карти, на които ще се водят действията. Хубавото е, че към екипировката ви ще има уреди за далечно



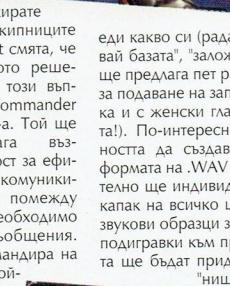
виждате, не радарни кули и дори ще можете да разполагате на различни места сензори за засичане и следене на врага.

Да се върнем към Screen-а. Той ще предоставя всички средства, необходими ви

за даване на команди. Например ще мо-

жете да избирате един или няколко от другарите ви и да опънете линия до дадена точка. Вседневно на това, избраните единици ще чият звукова команда "Насочете се към цела", като в този момент на екрана им ще се появи маркер-индикатор на посоката, в която трябва да поемат. Ще можете да издавате заповеди от типа "поправи

еди какво си (радара например)", "защитавай базата", "заложи сензори" и др. Играта ще предлага пет различни звукови образци за подаване на заповеди като сълзи, та-ка и с женски глас (долу дискриминация). По-интересното в случая е възможността да създавате нови команди под формата на .WAV файлове, което допълнително ще индивидуализира екипа ви. Като капак на всяко ще имате богат набор от звукови образци за отправяне на заплахи и подигравки към противника. Нарежданята ще бъдат придвижувани и от изузания "нишани". Примерно, ако със



Съекипници ви достигните разклонение на пътя, той може да ви нареди "Тръгни там", като посочи с ръка накъде да се насочите.

От Commander Screen-a ще имате достъп и до разположението на вашите бойни установки. За разлика от кулите в Uprising, тези в Tribes работят автоматично, но могат и да бъдат управлявани ръчно от някой от играчите. Водачите на екипа ще имат възможност след избиране на дадена установка да се "пресели" в нея и да контролира действията й.

Сега да обърнем внимание на екипировката и въоръжението на единиците в Tribes. На разположение на вас и "съплеменниците" ви ще бъдат предоставени три вида брони - лека, средна и тежка. Леката броня предлага





слаба защита от изстрели, но пък осигурява по-голяма подвижност и скорост.

Тя, в комбинация с Jet-Pack, ще е идеално средство за бързо предвиждане по картата. Тежката броня от своя страна превърща този, който я носи, в мини-бойна машина. Тя предлага максимална защита от противниковите изстрели, но прави носителят й достатъчно тромав и с Jet-Pack-а ще можете да правите сами няколко-метрови преходи. По-важното за тази броня е, че тя е представата за носене на едно от най-мощните оръжия в играта - Heavy Mortar. При средната подвижност / скорост и защита са в баланс.

Но броните ще са използват и за нещо повече от защита. На тях ще можете да прикачете допълнителни отделяния, осигуряващи повече амуниции, възможност за блокиране на противниковите радари или сензори, уреди за ремонт на оръжия и брони. Също така ще можете да носите различни уреди, които да разполагате по-картата - пулсови сензори за увеличаване на обхвата на радарите ви, сензори за дви-

жение (за засичане на противника), jammer-и за блокиране на вражеските датчици, преносими бойни кули и камери, имената на които подсказват за какво слу жат.

Оръжията в Starsiege: Tribes варира т

превръщайки ги по този начин в лесни ми шени за другарите си.

Starsiege: Tribes ще предоставя на играчите възможност да изберат на един от четирите главни клана или участие в независими формации. Основните кланове са тези на Children of the Phoenix, Blood Eagle, Starwolf и Diamond Sword. Те са пряко свързани с развитието на вселената на Starsiege. Всеки ще може да си създаде собствен клан, като може да избере да е подгласник на някой от "Голямата Четворка" или да е абсолютно независим. Мощният редактор, който ще върви към играта, ще позволява да се индивидуализира всяко пле ме, ка



от смътаните вече за стандартни за бъдещето Energy Blaster, Plasma Rifle, Grenade Launcher, Chain Gun, до екзотичните Disk Launcher



из стрелва експлозивен диск на повече от километър, споменавания преди малко Heavy Mortar (изпращащ мощните експлозии на огромни разстояния) и изключително съмръсното Sniper Rifle. В комбинация с оптика, позволяваща 20-кратно увеличение; снайперът и този, който го носи, ще бъдат много важен компонент за всеки отряд. А не трябва да пропускаме и "маркиращия" лазер, който може да бъде използван от член на екипа за маркиране на цели,

то ще можете да променяте външния вид на единиците си, отличителните знаци и др. Същият редактор ще ви предложи възможност за редактиране на наличните карти и за съставяне на нови такива. За графиката на играта няма да кажа нищо загряга, съмтам че снимките, които ще видите на страниците на списанието, говорят сами за достойнствата на образа. Но ви обещавам, че в момента на излизане на играта (декември, и дано да сплят обещанието си) ще направим доста обстоен преглед и ще ви разкрием и най-малките подробности на Starsiege: Tribes.

Whisper

19.12.98

последен

I-ва
награда
2бр.
Voodoo I

ТУРНИР На STAR CRAFT

турнире отбори по гама
място клуб "GAMENET" тел: 431656

адрес: София, бул Евологи Георгиев 46 (до Орлов мост)

начало 9:00ч
гама 19.12.98 такса за участие: 3500лв
справки и записвания до

18.12.98 в GAMENET или GW
тел за 431656
справки: 9806829

ОКО да пипне Новите дрехи на TZAR-я



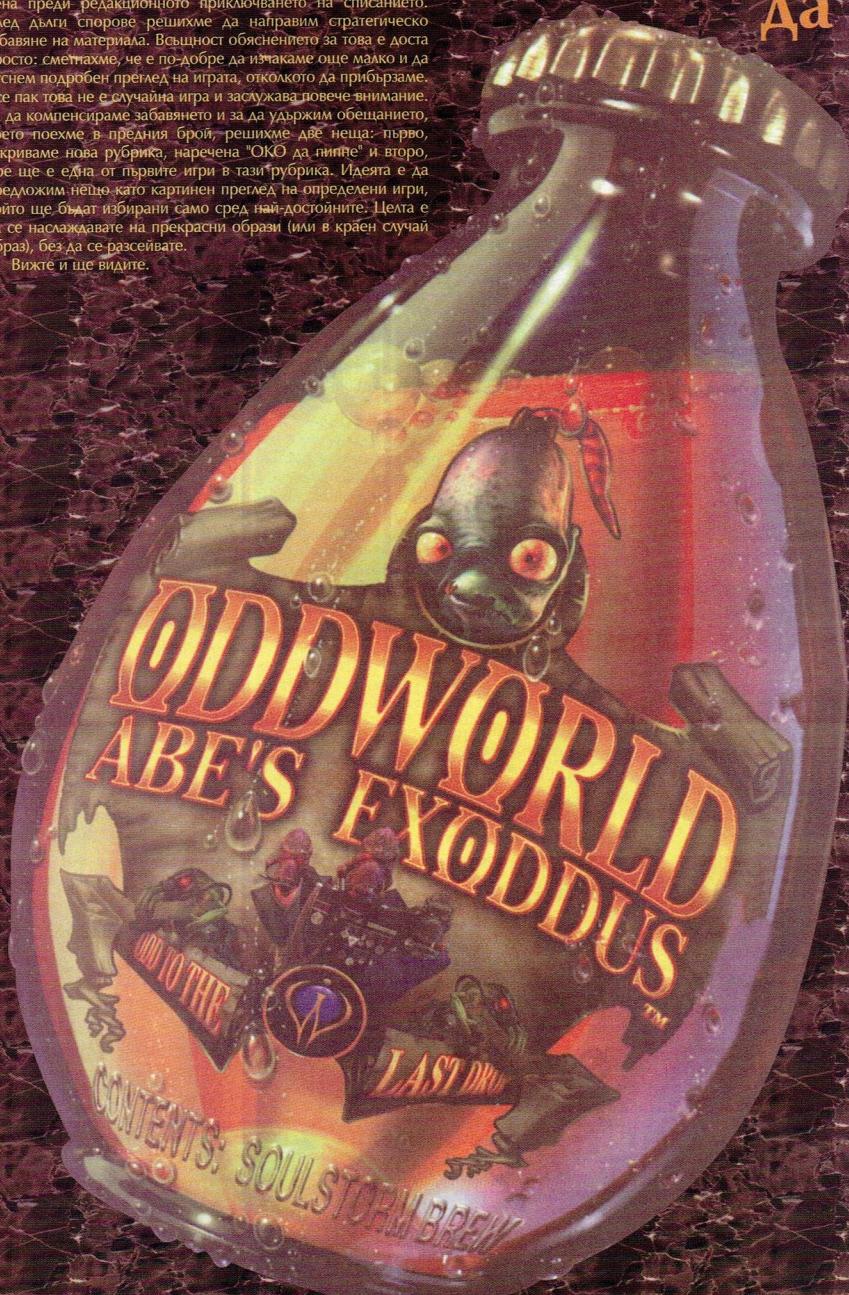
Артефакти ще увеличават качествата на вашите герои



OKO
да пипне

На това място, трябващо да бъде статията за Abe's Oddworld: Exoddus. Играта се забави много и излезе едва два дена преди редакционното приключването на списанието. След дълги спорове решихме да направим стратегическо забавяне на материала. Външност обяснението за това е доста просто: сметнахме, че е по-добре да изтакаме още малко и да пуснем подробен преглед на играта, отколкото да прибраеме. Все пак това не е случаина игра и заслужава повече внимание. За да компенсираме забавянето и за да удържим обещанието, което поехме в предния брой, решихме две неща: първо, откриваме нова рубрика, наречена "OKO да пипне" и второ, Abe ще е една от първите игри в тази рубрика. Идеята е да предложим нещо като картичен преглед на определени игри, който ще бъдат избирани само сред най-достойните. Целта е да се наслаждавате на прекрасни образи (или в крайен случай образ), без да се разсейвате.

Вижте и ще видите.





DUKE NUKEM

производител: 3D Realms

разпространител: 3D Realms

жанр: 3D shooter

Дата на излизане: когато стане! ? # @

www: www.3drealms.com

След като без особено основание пресета разници "съперничество" между 3D Realms и id Software (като доайени на first-person игрите през 1996 г.), като студен душ дойде новината, че новият Duke Nukem ще използва платформата на Quake II. До този момент базиряните на познатия от Duke Nukem 3D "Build engine" и производните му игри бяха единствената алтернатива и конкуренция на остана Doom-Quake и всички рещиха, че 3D Realms сдават фронта. Още повече, че техният engine от ново поколение - Prey - доста изоставаше зад новите творения на неуморния John Carmack. Вече две нови платформи на id бяха излезли след създаването на Build и изглеждаше напълно логично лицензирането на Quake II engine-а от страна на 3D Realms с цел наваксване на материала.



Но големата бомба дойде, след като през юни тази година от 3D realms обявиха, че Duke Nukem Forever ще премине към нова платформа - тази на Unreal. След като разработката на играта бе наложила в доста напреднала фаза, това решение изглеждаше доста странно. Големият вожд на Duke-a, George Broussard, тогава зая-

ви, че това решение няма да повлияе в отрицателен аспект на разработката на играта, тъй като за преустройство били нужни само някакви си шест седмици. (Така че не е станало ясно, дали това бе възможно заради удобството на Unreal или поради невероятният талант на момчетата от 3D realms.)

Отговорът на въпроса "Зашо?" ще ни разкрие и същността на "новия" Duke Nukem. Както и самият Broussard признава, преминаването от Quake platforma към тази на Unreal реално ще спести много време и усилия в дългосрочна перспектива,

като окончателният резултат ще бъде значително по-добър. В края на краишата, за да може engine-а на Quake II да бъде конкурентно-

послен през 1999, следващият се направят доста сериозни промени в него, което ще доста забави излизането на играта. А Unreal предлага готови решения, чието въвеждане е въпрос, както вече споменах, на няколко седмици. "Ако трябва играта да излезе тази година, както Quake-базираните Sin и Half-Life, много се съмнявам, че щяхме

предимства на unreal engine

1. Възможност за пресъздаване на сцени "на открito" (като например The Hoover Dam) Повечето хора, които бяха видели демото, пуснато на E3, бяха доста разочаровани от факта, че Duke преминава от Quake към Unreal. Всички смятаха, че и с досегашния engine могат да се пресъздават "откритите" сцени, но истината бе, че това би наложило сериозни промени в платформата. А и Unreal е доказал способността си за почти перфектно пресъздаване на "външните" сцени с много малки изключения. Но като знаем какви маниаки на тема framerate работят в 3D Realms, всичко ще бъде доизкусурено в края сметка.

2. Софтуерен рендъринг

Едно от нещата, които малко хора знаят, е, че Duke Nukem Forever ще дава върви само с 3D ускорител. Враждането на 16-битов софтуерен рендърър (доста куло звучи на български, ама не е нашата вина) ще даде отнеме прекалено много време и усилия и искрено съмнявам, че програмистите щяха да потят върху него. Докато Unreal си върви със сносен 16-битов софт-рендъринг, който ще намери място в крайния вариант на играта. Е, върно е, че за пълен плезир ще ви е необходима 3D карта, но все пак наличието на софтуерната поддръжка ще ви предпази от потенциални насилиствени изблици.

3. Ускоряване на процеса на разработване, поради по-добри средства на Unreal

Може би най-голямото притеснение във връзка с преминаването от една платформа към друга бе свързано с потенциалното забавяне на излизането на играта. Както вече споменах, няколко седмици са били необходими за преминаването от една към другата платформа, но представата на Unreal са многообройни. Само ще спомена, че за компилирането на карта с Unreal са необходими около пет минути, докато при Quake са нужни около 3-4 часа! Май има логика в действието на 3D Realms.

4. Поддръжка на MMX и 3Dnow!

Уверяките разочаровавшите възможности на MMX, Unreal върви доста по-добре на машини с такъв процесор. А новата технология на AMD води доста шум напоследък, поради доборението "performance" на процесорите с 3Dnow! Старата платформа не поддържа и двата стандарта, но нещата вече се промениха.

да направим този ход. Всичко опираше до улучването на подходящия момент и възможността да се направи такъв радикален ход. Повечето фирми биха казали "следваща игра", но не и ние." Заявява Broussard.

Много малко от предишенния вариант на Duke Nukem 4ever ще влезе в новата разработка. Всъщност не може да се говори

DUKE NUKEM FOREVER

недостатъци на unreal engine

1. Игра в Интернет

Няма да изльжа, ако кажа че Unreal е гола вода в Интернет. Дори и с най-бързата връзка забавянето е доста голямо. При Quake, смятам, няма какво да обяснявам как стоят нещата. Добра новина е, че от Epic подготват (може вече и да е готов) patch, който да оправи проблемите. При всички положения, до излизането на Duke Nukem Forever, всичко (евентуално) ще се оправи. Ако се случи най-лошото и нещата не се излагат до тогава, John Broussard се закани сам да се заеме с това.

2. По-високи системни изисквания

Това е едно от нещата, които най-много притесняват феновете. Действително, Unreal иска много от машината ви, но тък и дава много! Не е за пренебрегване и факта, че до момента на излизането на Duke-a средната конфигурация ще е достатчна, че и по-мощна от изискванията на Unreal. А тък за онеправданите братя по съда, софтуерният рендринг ще дойде на помощ.

3. Unreal не е добросклонен към overclock-ването

Това е въпрос, който вълнува доста хора, още повече след пускането на Mendocino. Unreal не върви добре на "надути" процесори, в смисъл, появяват се някои странични ефекти. Overclock-ването не се препоръчва от производителите на хардуер, така че едва ли някой от 3D Realms ще се занимава също с този проблем.

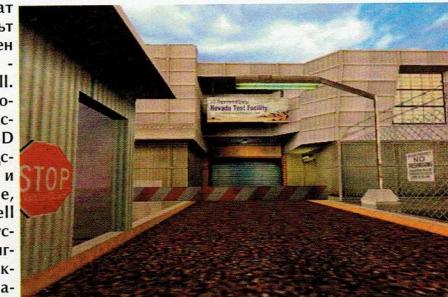
за конверсия от една платформа в друга - просто всичко започва от начало. И благодарение на изключително лесната работа с Unreal, екипа на 3D Realms в момента е с няколко месеца по-напред с материала, отколкото би бил ако се привържаха към старата платформа.

Засега информацията, отпусната от производителите, е меко казано скъдна.

ни още от Duke 1. Този път злият доктор е подсигурен от тайното си оръжие - Bombshell. Между другото този персонаж ще бъде предвиден да участва в друг проект на 3D Realms, който в последствие бе прекратен. Както и на страната на лошите. НО КОЙ МОЖЕ ДА УСТОИ НА ЧАРА НА DUKE! Нашият герой успява да привлече на своя страна "чаровната" бомба и двамата повеждат битка срещу Dr. Proton. Съвсем в реда на нещата се зараждат конфликти

между двамата герои - Duke решава, че Bombshell е лесбийка, шом не го карасва, а тя го смята за самодоволен скапанник. Естествено, във Bergas Duke няма да пропусне да посети стриптиз бара. Да, стриптизорите отново са налице поради засиления интерес на 14 годишните първични перверзици. И вече са много "по-достъпни" от преди. Някои от другите "екстри", за които научихме, е например възможността да използват различни видове сълнчеви очила, като интерфейстът ще се променя в зависимост от тях. Също така ще можете да комуникирате с персонажите, които ще срещате в играта, което ще помага за развитието на фабулата. Като част от играта са предвидени мини-игри, по-скоро специални нива, като например преследване по магистрала в third-person перспектива, където Duke ще тръбва да прескача от едно превозно средство на друго, като отвръща на огъня на преследватчите си.

За оръжията в играта се предполага присъствието на chaingun, rocketlauncher, shotgun с прикачен фенер (а ла Navy) и, естествено, ужасявящия Rittnik на Смъртта... Между другото, от 3D Realms



са решили да направят допитване до изграчите, относно кои оръжия да бъдат запазени и кои не. Похвално!

В момента Царят на Екшина е гол, но много скоро той ще влезе в новите си дрехи. И когато прожекторите блеснат и Duke се огледа в новата си среда, една фраза ще разтърси света: "Damn, I'm looking good!"

TNN outdoors pro hunter

производител: DreamForge

разпространител: ASC Games

жанр: hunting simulation

дата на излизане: когато стане! ? # @

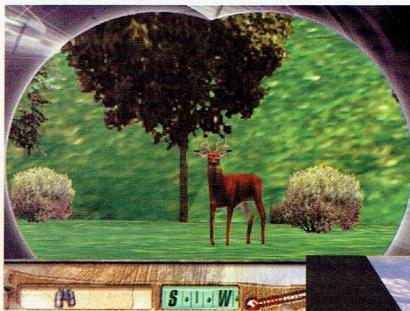
[www: www.ascgames.com](http://www.ascgames.com)

Hищо не може да се доближи ни на юнта до спиращия дъх и утряващ пулса приток на адреналин, който изпитваме, когато се промъкваме през гъстата и мрачна гора, с пушка предметната на рамо и перо, мъжествено стърчаща от такето ни. Кулминациите настъпват в онзи миг, носещ обаянието на инфаркта, когато пред нас се изправи най-ужасяващият и душесмразяващ противник, най-злостното и кръвожадно създание, родено от болната фантазия на някои недоразвит гений и домогнало се по незнан начин до компютърния еcran

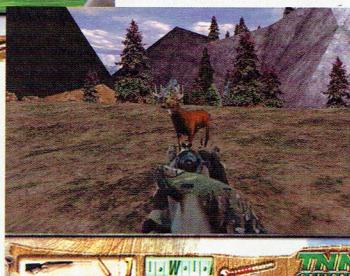


настника в старчески дом, се наложиха като абсолютни хитове, като незаслужено изместиха на по-заден план добри игри, създадени с много желания, средства и къртовски труд. Но да не се отклонявам прекалено от темата. Май за Unreal нещо си говорехме... Аха, та ASC Games и DreamForge са решили да оправят и този проблем, като ще използват платформата на Unreal за създаването на истинска 3D околнна среда, изпълнена с живот и движение. Едва когато видите 3D рендървана пуйка, заек или катерица, ще разберете какво значи страх.

След дълго умиване в редакцията решиме, че най-популярни ще бъдат опциище за One-On-One спрещу катерица и див гълъб, Capture the Feather, Fuck-the-Deer и Frag-the-Goose. Нашият съвет към всички любители на 3D екишън - забравете Quake, Quake II, Quake III (нищо, че не изляза; тя докато се довлече до харда ми на него вече ще властва USA Inside-Out Turbo Ultra Logic Cyber Tech Bug Hunter Pro), SiN, Blood II и другите ментета!!! На сцената излизат най-въръщато 3D в света - TNN Outdoors Pro Hunter.



(ако, по ангелите, стана с цензура и Комисията по защита на душевния мир): Дивата патица (Aix sponsa). Съдейки по страхотния бум на игри от сектора "Love and Ribolove", на гражданините на "най-великата нация в света" май им е доскучало (разбий "ги е дошубяло") да стрелят по противници, които - Боже оази, що за нагости! - отвръщат на огъня. Съвсем логично бе огромната им енергия да бъде насочена към по-миролюбиви и природо-съобразни занимания - лов на диви животни. Това, само по себе си, въобще не е лошо, освен за гореупоменатите диви животни - Дивата патица (Aix sponsa) и другарите й по оръжие. Проблемът е във факта, че игри със ужасяващ геймплей, графичен engine от каменната епоха и як екишън, сравним само с сутрешната гим-



Девет на брой врагове ще ви дебнат по време на игра на TNN Outdoors Pro Hunter: дребен дивеч - заек, пъдпъдък (о, ужас), катерица; едър дивеч - елен, лос, дива пуйка; прелепти птици - патица, гъска и демонът на небесата - дивият гълъб. Всяка една от гадините ще има собствен AI scripting, който

ще отговаря на поведението ѝ от реалния свят. Ще има и т. нар. "hit regions" - места, където, ако нанесете директно попадение, сваляте животинката от раз (главата, сърцето и т.н.), което ще изиска точно прицелване.

Специално ще бъде разработена система "Active Wildlife Environment", която да променя условията около вас - климат, температура, време (дъжд, сняг, град, армагедон), състоянието на почвата (киша, засушаване и др.). За пишман авджините е предвиден богат арсенал - двуцевки, наддърви, попми, арабети и др., като използването на оптически мерници е по избор. Че дори и виртуално ловджийско куче са предвидими хората. Ще може да го използвате да надушавате или да изкарвате жертвите. А сега идва най-веселото. TNN Outdoors ще има multiplayer, но все още се пазят в тайна възможностите варианти на игра. След дълго умиване в редакцията решиме, че най-популярни ще бъдат опциище за One-On-One спрещу катерица и див гълъб, Capture the Feather, Fuck-the-Deer и Frag-the-Goose. Нашият съвет към всички любители на 3D екишън - забравете Quake, Quake II, Quake III (нищо, че не изляза;





богат избор
цени
без
конкуренция



магазин за компютри и аксесоари



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

Между другото,

Ние (Gamers' WorkShop) сме първите в света, които научиха подробности за първия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата "G.U.B.S.". Заплени нами от светския пример на пичовете от Хемимонт, те са решили да ударят у земята други голямопопулярни игралища - 3D екшънът. Идеята е след като TZAR сма же конкуренцията при стратегиите, момчетата от "G.U.B.S." да лансираят на пазара продукт, базиран на изияло нов 3D engine, с работно име DURAK, който да стане най-доброто нещо, излизало някога под клавиши на български програмист, дизайнер и прочие гени - Върчуъл Хлебарка Екстърнейнътър (Виртуален Убиец на Хлебарки за неговорещите английски). В началото идеята била да се ползва engine-а на Unreal, но едва след като платили лиценза и започнаха работа, нашите момчета открили купищата недостатъци. В следствие на това те запретнали ръкови и решили да покажат на света, че ето 3D engine. Един от най-впечатляващите аспекти на този продукт ще е арсеналът, с който ще разполагате - Чехъл, Джаланка, Мокър Пешкир, Съннат Вестник са само

част от огневата мощ, която ще предложи играта. Всички оръжия ще имат алтернативна стрелба - например ако използвате Чехъл и при условия, че сте намерили втори такъв (т.е. целият комплект), щом настинете Alt ще атакувате с Чифт Чехъл (по един Чехъл във всяка ръка). При абсолютна скрепност се разработва най-мощното оръжие в играта. Единственото, което се знае за него на този етап е, че то ще е звуково. Все пак, специално за нашите читатели, услыхахме да се докопаме до .WAV файл, съдържащ работен вариант на звука на оръжието. Това, което чухме бе приблизително "Ше ви е.. майката, копленца нещастия". За алтернативна стрелба на това оръжие се говори, че ще е унищожителната Плюнка. Играта ще е насочена към средната класа с цел обединяване на нациите - историята е доказала, че когато сме изправени пред общий враг, сме непобедими. Системните изисквания са повече от скромни - минимум 40 KB.M боксонария, баня, тоалетна с активна мокрина, като се осигурява поддръжка на тераса/балкон. Втога идеята играта да е само мултплеър, като за целта ще бъде осигурен мощн сървър, разположен някъде из Студентски град. Единственото условие за ползване на сървъра (участие в т. нар. Иг-

ри по стълбището, или Ladder games, както им казват USA-ци) е успешно преминаване на квалификациите. Те самите ще се провеждат по места, като доказателство за успешно минаване на мисията ще бъдат определяни брой трупове на противници, които трябва да се представят на Пазача на Съдъбниците.

В следващите броеве на списанието очаквайте повече информация за това уникално заглавие!

Това е материалият, който може би трябваше да носи щемпела "Закърнели неврони" за този брой, но поради обективни причини (платформата на Unreal е гениалната ми комбинативност), реших да съчетая очевидното с неиз-анihilator бежкото - е воїла, ето ви резултат. Не съдете прекалено строго, аз съм ловджия (по душа), но предпочитаното от мен място за ловуване са Deathmatch карти на SiN, а любимият ми дивеч е Freeman (Бог да пази chaingun-а му от ръжда).



X-COM: Alliance

производител: MicroProse

разпространител: MicroProse

жанр: strategy/3D shooter

дата на излизане: когато стане!#@

www.microprose.com

След разочарованието, поднесено ни от X-COM Interceptor (а и от X-Files), феновете на поредицата заеха обратнителна позиция към всички отклонения от стратегическия аспект на игра. Въпреки подводните камъни, Microsoft решава да поемат нов риск с преориентиране на поредицата към... 3D екшън. Този



на пръв поглед странен ход възьността си има съвсем логично обяснение според Microprose. Те твърдят, че почитателите на поредицата от доста време са чакали подобно нещо и са готови за новия продукт. John Broomhal обяснява новата идея: "Още от излизането на X-COM UFO Defense, феновете искаха едно-единствено нещо: да се срецират лице-в-грозно лице с гнусните ефекти пришъпци и да им наричат скапаните задници. Но нашата идея не е да правим игра от типа "X-COM среща Quake", затова и взлагаме толкова много време и усилия (а и средства) в модифициране на engine-а на Unreal. Крайната цел е създаването на оригинална игра, достойна да носи името X-COM."

Microsoft нямал намерение да изоставят изометричния походов стратегически стил на игра с управление на няколко единици. Според тях играта има достатъчно потенциал, за да може да се реализира като идея в различни жанрове.

Е от това, кое то е видно на този етап от развитието на играта, момчетата май ще се окажат прави. X-COM Alliance е first-person екшън, основан на управлението на екипи (като Terra Nova, Rainbow Six). Повечето от

познатите ни от досегашните X-COM-ове елементи са налице: сформирането на екипи, избора на въоръжение, управлението на базите, psi-тренинга и научно-изследователската дейност присъства, макар и в по-опростена форма. В основата на

начинанието, ще трябва да се съюзите с някои от извънземните. По време на всяка мисия ще си имате точно определени цели, като от това, колко добре или зле се справляте с поставените ви задачи, че се определя и колко добре или зле ще можете

да управявате изследователската дейност, psi-тренинга и другите екстри.

Вашите бойци ще бъдат разполагани на определени места в началото на мисийте, като може да ги управлявате или поотделно, или като екип. С определени команди ще можете да контролирате дви-



играта е управлението и стратегическото разполагане на до четири бойци (един, който вие управлявате и още трима авари). Действията ще се развиват на различни нива, като мисийте са извадени от контекста на поредицата: Sectoid-ски разузнавателни кораби, Ascidian-ски бази, планетата-майка на Sectoid-ите, катастрофиран на астероид транспортен кораб. Ще трябва да се грижите и за защитата на вашата база, която както вече знаете доста често е в хищния поглед на крълооките изроди. Фабулата ще се разкрива постепенно, с течение на мисийте. Alliance започва малко след края на оригиналния X-COM. Вие сте начело на отряд, пътуващ към Cydonia. Поладете в черна дупка, която отклонява кораба от предназначения маршрут. В един краен момент се оказвате изтичани на надред извънземна война. Вашият отряда от ветерани ще трябва да проникне в корабите на пришъпци и обстойно да ги изследва, за да откриете път към къщи. За да успеете в

женето и стрелбата им. От Microsoft обещават, че това ще става доста лесно. Чрез използването на 2D карта ще можете да окажете обходни точки и местности за патруиране на вашите единици, което трябва допълнително да улесни контрола върху тях. 2D картата може да бъде наложена върху 3D перспективата. По този начин ще можете да следите движението на бойците ви или на мини-скенера, или чрез активирането на камери за наблюдаващи всеки един от тях. Така чрез комбинация от hot-keys, заповеди и указане на обходни точки ще можете да координирате атаките си.

Добрият scripting на Unreal, в комбинация с Trooper AI на Microsoft, ще ни дава възможност да укажем на дадена наша единица да отиде до определено място в нивото, да се справи в изпречилите се пропинки и да остане да охранява заетата позиция. Ако вашите бойци имат достатъчно високи psi-способности, ще можете да ги "обсебвате", за да улеснете изпълнението някоя заплетена мисия.

Ако всичко върви по план и Microsoft изпълни поетите обещания, нищо чудно тази игра да се окаже един от големите хитове на 1999 година.

DEUS EX

производител: ION Storm

разпространител: GT Interactive

жанр: action RPG

дата на излизане: когато стане! ? # @

www: www.ionstorm.com

Одната е 2052 и светът се превърнал в опасно място, където властва хаос. Терористи безнаказано убиват хиляди; жертвите на болестите, наркотиците и глобалното замърсяване са дори повече. Световните икономики са на ръба на краха, а пропастта между ужасно богатите и отчаяно бедните е с размера на Тихия Океан. Сякаш това не стига, ами и на преден план



излиза и древна конспирация, целяща завладяването на света. Пипалата ѝ се подават от сенките и постепенно започват да проникват на най-високо ниво. Никой не подозира за тяхното съществуване. Никой не вие сте единственият, който е в състояние да спре конспираторите и да предотврати техните намерения. Но живеете в свят, където лъжите и предателствата са на мода, нищо не е такова, каквото изглежда и цели нации могат да се обрнат срещу вас само под влиянието на една дума. За да успеете в начинанието си, ще трябва да пропътувате глобуса в търсене на информация, да развиете уменията си, да изградите мрежа от поддръжници и помощници. Ще трябва да преценявате, кога потайността и стратегическото планиране са по-важни от грубата сила. И всеки път, когато сметнете, че сте решили някоя загадка или различили някоя интрига, ще се появят нови, по-заплетени мистерии. Не ще можете да прецените, на кого да се доверите, кои са приятели, кои са замесени в конспирация и кои са невинни. Ако въобще има невинни

Това е "интрито" на един от най-амбициозните проекти на 1999 година. Начело на екипа, работещ над това заглавие, е не кой да е, а Warren Spector - човекът, на когото дължим Ultima Underworld, Ultima VI и VII (втора част), както и невероятната System Shock. Само неговото присъствие е достатъчен залог за успех, но Warren събра около себе си група талантливи хора, почти всички от които са минали през Origin през един или друг етап от развитието си. Тази информация ви я предоставям с единствената цел да ви покажа, че "ION Storm и ролева игра" не е никакво недоразумение.

Както вече ви е станало ясно, действието в играта се развива в нюхиалистично бъдеще. Вие сте в ролята на агента J.C. Denton, работещ за антитерористичната организация UNATCO. J.C. и брат му Paul са пръвите хора, на които са направениnano-подобрения, засилващи възприятията, силата, скоростта и др. В света на Deus Ex биотехнологичните подобрения не са рядкост, но хората, които се възползват от тях, са синонимизирани от техните събрата. Това евентуално ще има отношение към начина ви на игра.

Няма да срещнете чудовища, няма да използвате магия. Дори места, които ще посетите, ще са извадени от реалния свят. Няма много инфо за тази игралните локации, но това, което успяхме да научим, е, че



ще ви неете из Хонг Конг, Вашингтон, Ню Йорк, Тадж Махал и небезизвестната Area 51. Като потенциални места на действие се спрягат Париж и по конкретно Айфеловата кула, Лондон (метрото), Ниу Орлеан и др. Идеята на г-н Spector е да създаде игра, която да комбинира first-person екшън със сериозен roleplaying и увлекателен сценарий. Стремежа на дизайнерите и програмистите е да използват мошта да платформата на Unreal, за да осигурят на играча пълна свобода на действие. Всичко се прави така, че за всеки проблем/загадка да има по няколко възможни решения. Това от своя страна е немека задача. Както казва Steve Powers, дизайнер, "в продължение на няколко месеца описваме всички възможни подходи към загадките от играта. Сера създаваме картите, предметите, разговорите и вторичните персонажи, необходими за подсигуряването на всички решения." Всичко това означава едно нещо - тази игра ще е като огледало на самия вас. Начинът, по-който ще се развива действието, ще се определя изцяло от вас - всяко ваше решение ще е от огромно значение и в никакъв по-късен етап ще ви се наложи да понесете последствията от него. Ако искате много екшън, ще го получите с тонове, но ще ако искате да пропуснете този елемент, просто трябва да не размахвате оръжието си насам-натам. Deus Ex съма ще се настрои към вашия стил; ще има ЧЕТИРИ различни завършка, всеки от които ще е в зависимост от стила ви на игра, от съюзниците с който сте се сдобили и др. Всеки от тях ще представя света по различен начин - в един ще стане райско място, в друг ще е адска дупка. И всичко това в зависимост от вашите действия. В крайна сметка никой не може да ви нака-



ра да сте Героя от приказките!

До голяма степен казаното по-горе ще важи и в микро-мащаб - например в отношенията ви с NPC-тата. Между другото ще имате възможност да разговаряте с всеки един от срещнатите от вас персонажи, като от поведението ви спрямо тях и от насоката и начина на водене на разговора ще се определя тяхното отношение към вас. Самите NPC-та ще имат собствени поведенчески модели. Агресивен подход към някои персонажи означава, че те въобще няма да разговарят с вас, а дори е възможно да се намесят местните власти. Освен това те ще показват "характер" и в много други аспекти - например при видът на труп може да изпаднат в ужас, може да избият, да ви нападнат, или пък да ви поздравят! Заобикалящата ви среда също ще оказва влияние върху взаимоотношенията ви с NPC-тата. Например някои звуци като стрелба, приближаващи се стъпки и др. ще ги разсейват, докато говорят с вас!

А що се отнася до другия аспект на интерактивността - взаимоотношението със заобикалящата ви неодушевена среда, доста сериозно се работи и по този въпрос. Ако страйтът по прозорец той може да се счупи, може само да се напука, а може и да остане непокънат ако е бил дидран. Всички предмети ще имат "ударни точки", което ще определя и състоянието им при оказване на каквато и да е форма на сила върху тях. Ще може например да вземете стол от апартамента ви на втория етаж в Париж и да го захвърлите срещу прозореца. Столът ще строши прозореца и ще полети към земята. В момента на удара с повърхността той може да се разлети на трески, но може и да остане цял. Просто всичко ще изглежда толкова истинско, колкото успеят да го направят момчетата на Warren Spectre.

Вашата персонаж ще се развива през цялата игра. В началото на Deus Ex, когато ще трябва да избирате героя си, идята е да се предложат като вариант двета пола и различни раси. Доколко това ще стане ще покаже бъдещето, но поне звучи доста интересно. С течение на играта ще избирате в каква насока ще се усъвършенствана J.C. Може да заложите на имплементиране на нови биотехнологии в него, а може и на усъвършенстване на тези, които вече имате. Същото важи и за уменията, които може да научи или да доразвива.

Може би ще се запитате, защо нищо не споменаваме за оръжието в играта? Ами просто защитавате все още няма капка информация за тях. Но знаем, че ще имате инвентар, които ще има определен капацитет. Това ще предполага сериозни компромиси по отношение на това, кои предмети и оръжия ще взимате и кои ще изхвърлите. И едва ли трябва да ви обяснявам, че това ще оказва сериозно влияние върху играта.

Whisper

news

Civilization II и Hexen II по MSN Gaming Zone

Microsoft обяви, че Civilization II: Multiplayer Gold Edition и Hexen II вече ще бъдат част от игрите, поддържащи MSN Gaming Zone. Това ще засили още повече интереса към он-лайн сървърите на Microsoft, които отчитат по 22 000 единновременни игри в никовите часове (макар и огромна част от тях да са на Hearts).

RollerCoaster Tycoon

Hasbro Interactive обяви, че поредната игра от серията Tycoon - Rollercoaster Tycoon ще излезе през пръвата четвърт на 1999 година. Разработката е поверена на Крис Сойер (Transport Tycoon, Theme Park). Играта ще бъде нещо като хибрид между двете заглавия. Ще се наложи да конструирате, тествате, изоръжавате влакчета на ужасите, както и да купувате земя, акции и т.н. Очаква се играта да бъде предназначена за широк кръг потребители (от закоравели геймъри, до възрастни играчи). Както се досещате, ще ви се наложи да изградите своя еквивалент на парка-мечта на всеки любител на адреналина. Играта има огромен потенциал и веднага щом излезе достатъчно интересна информация за RollerCoaster Tycoon ще напишем отделна статия за нея.

Navy SEALS ще използват системата на Unreal

Yosemite Entertainment съобщи, че е закупила лиценз за използването на движка на Unreal в бъдещите си проекти. Първият от тях, които ще използва от тази придобивка, се нарича Navy Seals и ще бъде тактическа симулация. Играта ще се основава на опита на бившия тюлен Ричард Марчинко, чийто книга са бест селъри. Navy Seal ще ви даде възможност да екипирате всички членове на вашата група, да задавате задачи на подчинените си, да трупате опит и т.н. Та това е и последното отроче на Unreal, но тъй като тя излезе сравнително късно, Whisper така и не сколаса да я прикрие към статията си. Или просто го мързеше, а Whisper-e?

WEREWOLF

the apocalypse

производител: DreamForge

разпространител: ASC Games

жанр: third person shooter

дата на излизане: когато стане!# @

www: www.ascgames.com

Всички обичаме върколаките (всеки по свой начин естествено), но, предполагам че се съгласите, че те са едни от най-опенраниите твари, които се отнася до присъствието им в компютърният свят. Не говоря за случаите на въмъкване на някоя подобна гадина в ролева игра из-



между 349, че и повече други грешки на природата. Имам в предвид върколака/върколака да е/са водещата/водещите фигура/фигури, че защо и цялата игра да е пропита от неговото/тяхното присъствие. Gabriel Knight 2 постави основите по блестящ начин. Оставаше само някой да открие потенциала на любимия ни "ужас". Очевидно подобни богунепристойни мисли са минали и през главниците на момчетата от DreamForge, тъй като те се подгответ да наваксат пропуските. А Werewolf: The Apocalypse има всички предпоставки да ни осигури доста продължителна инсомния. Целта на производителя DreamForge и разпространителя ASC Games е да създадат увлекателна екшън-игра в света на Werewolf - една от най-големите ролеви вселени, наред с AD&D, Planescape и др. Фабулата се врти около борбата на 13-те племена на Garou (върколаките) срещу злите сили на Wyrm - омъщетворения на Разрушението. Битката се води за спасението на Gaia - нещо като божество, закрилящо света. Вие ще управявате Ryan, потомък на най-мощното някога племе -The White Howlers.

Народът на Ryan направил огромна саможертва, за да спаси света от The Wyrm - всички от племето жертвани душите си. Светът бил спасен, но White Howlers заплатили висока цена и попаднали под властва на злото. Оттогава те станали The Black Spiral Dancers - най-омразните сред върколаките и заклети врагове на останалите 13 племена на луната.

Ше имате възможност да играете в три различни форми: като човек (Homid), като върколак (Crinos) и като вълк (Lupus). От оригиналната идея отпаднали две форми с цел олекотяване на gameplay-я - полу-човек (Glabro) и полу-вълк (Hispo). Всяка една от формите ще предлага различни начини на взаимоизменение на забикаляща ви свет. Някои загадки, например, ще изискват за силено



обоняние, докато при други ще видят ви тръбва остра слух. Битките ще играят огромна роля в играта, като естествено начин на водене на бой ще се определя от моментното ви състояние. За всеки от трите форми на битие, които ще ви предложи играта, ще има характерни "средства за унищожение". Като човек ще можете да се използвате от най-новите постижения на оръжейната промишленост, но предполагам се досещате, че под формата на вълк ще ви е малко трудно да разнасяте, а още по-малко и да използвате chaingun или rocketlauncher. Голяма роля в играта е отделена и на магията, по-конкретно раздел "Шаманска заклинания". Но може би най-интересният аспект на Werewolf: The Apocalypse ще е воденето на ръкопашен



бой (по-скоро лапопашен бой) с нокти и зъби под формата на разнообразни движения и удари/захапки.

Това обаче, което предизвиква най-голям интерес (поне у мен), е самия факт, че в основата на играта е залегнала трансформацията от човек към вълк. И тъй като това е "лючът към палатката," в DreamForge доста сериозно са се заеми с граждането на система за морфинг в платформата на Unreal. "Не можеш да бъдеш върколак, без да се превърнеш в такъв" със завидна прозорливост отбележа Travis Williams от ASC Games (и един от създателите на вселената на Werewolf). И продължава "Ще виждате хора и животни да се трансформират пред очите ви. Без оптични излюзии, подменяне на текстури и др. подобни - създанията от играта ще се променят по всички закони на ... променянето". И тъй като играчите ще искат да се насладят на собствената си мутация (нямат предвид пубертута), сериозно внимание се обръща и на third-person перспектива, а на Tomb Raider (и на мен мисля да споменавам това заглавие, ама като е най-известното на хората, няма как).

Доста интересни ще бъдат и местата, където ще се развива действието в играта - по улиците на Лондон, из дебрите на Амазонските гори, в хитро изработен лабиринт и ... в правото черво на гигантски червей! Ако и вие усетите съкращаване на лицеите ви мускули под формата на злорада усмивка, значи сме на една вълна. Това ще е първо подобно ниво в историята на компютърните игри и дори само заради него ще си заслужава чакането.



KLINGON HONOUR GUARD

производител: MicroProse

разпространител: MicroProse

жанр: 3D shooter

www: www.microprose.com

Явлението да се правят игри по на-
шумели филми в последните няколко
години придоби епидемични
размери. В повечето случаи се разчита
главно на филмовото заглавие, за да се
осъществява продажбата. Не едно и две заг-
лавия бяха брутално осакатени от жадни
за бързи печалби компании. Същата
участ споделя и Star Trek. Какви ли не



живота е съвсем реална.
Симулацията внесапо бива
 прекъсната и нашият
 герой разбира, че нещо не
 е наред. Оказва се, че в
 покоите на канцлер е из-
 бухната бомба и той е се-
 риозно наранен, а няколко
 от членовете на екипа му
 са убити. Получавате запо-
 вед от Корек - главният
 учител във военното учи-
 лище и шеф на стражата -
 да се заемете със случая и
 да откриете атентаторите,
 както и мозъка, стоящ зад



служби - така
наречените
Honour Guard. Те осъ-
ществяват ох-
раната на вис-
шия консул и на
самия
канцлер на
кингонската
империя -
Гуорон. Няма
по-висока
чест от тази.
Реализирани-
то на мечтата
минава през



покушението. Задачата ви е да из-
требите виновните, за да възстано-
вите честта на канцлерския дом. В
изпълнение на мисията ще обико-
лите много места, ще обходите га-
лактика, ще се сблъскате с поми-
тически интриги, ще научите тайна-
та на едно поддо предателство и ще
победите стотици врагове. Ако оце-
деете...

долнотробни игрички се пръкнаха,
експлоатирайки грандиозната кос-
мическа сага. Феновете на Star
Trek най-вероятно са си изхвърляли
PC-тата на боклука при някоя близ-
ка среща от третия вид с жалките
софтуетни скудоумия. За жалост
всичко в игралната индустрия, спързано с фамозния сериал, може
да се охарактеризира с две един-
ствени думи - посредственост и бе-
зидейност. Досега...

Klingons Honour Guards слага край
на тази печална тенденция. Използ-
вайки engine-a на Unreal, момчетата
от MicroProse изкараха на пазара
игра, достойна за вниманието на
геймърското братство, въздишащо
по 3D тупаките. Ще бъде твърде преси-
лено да се каже, че тя ще издуха конку-
рентните заглавия, но определено заслу-
жава вниманието ви. В KHG вие сте пре-
вилплатени в ролята на млад воин, чиято
зветна мечта е да постъпи в секретните

тежките изпитания и безжалостните из-
пития във военното училище. Играта зап-
очва с поредния изпит, който героят
Дърхи - виртуална симулация в подзем-
ните катакомби, при която животоза-
щитните системи са изключени и опас-
ността от наранявания и дори загуба на



невъзможни задачи и провалът е нещо, което не се допуска или коментира. Ми-
сийте са доволно разнообразни - те ще
ви отведат до затворническа колония, до
Андориански пръстен за контрабанда и
много други места. Веднага бързат да ви

кажа, че първите няколко нива са доста разочаровавши. Гореспоменатата тренировъчна мисия е убийствено скучна и еднообразна, но дори тя подсказва, че играта ще е всичко друго, само не е лесна. Враговете се прикриват, превърват се странично в опитите си да избият изстремите ви и да ви объркат, придвижват се бързо и стрелят точно. Невниманието се наказва автоматично. Второто ниво прехвърля във сърцето на някакво клингонско поселище, чиято постна клингонска архитектура не провокира с нищо съзаденото вече впечатление. След трета мисия, обаче, нивата стават все по-добри и все по-трудни. Играта постепенно разкрива истинската си прелест, за да достигнете и до първото големо предизвикателство – планетата затвор на Андорианците. В продължение на няколко ни-

ниво на интерактивност почти сигурно ще видите сами. Сега намерите магнитни ботуши и скафандр, докато сте на космическите кораби, че имате униканата възможност да се разходите по корпуса в открития космос. Кефът е страхотен, но най-якото преживяване е ходенето по стени и тавани! Лудо е братя! Освен това, по този начин ще посетите места, до които инак не можете да стигнете – тъй наречени тайници. Там ще намерите ценни предмети и оръжия. Нима да ви отегчавам с повече подробности за нивата – не сме малки, ще си ги видите сами. Сега няколко думи и за врага. През по-голямата част от играта ще се сблъсквате със съюзнически – нали все пак разкриват заговор. Те като не ми са най-безбдните. Друга раса, с която ще си имате работа, е Андорианска. Хуманоидни са и умират сравнително лесно. Понататък в градацията идват Ноусианците – яки, гроздни, мощни и смъртоносни създания. Те жадуват за кръвта ви. И най-гадните колемета – Ледиците. Мистериозна и странна невидима раса, която допълнително ще ви втори живота. Могат да генерират и нацилизират електрическа енергия, оформящи от нея самонасочвани съклобвидни мышни (или поне нещо близко до това), които ще преследват и задългите. Много е лесно да ги напразнизи човек. Сблъскате ли се с него подобно, най-доброто, което можете да направите.



задългъвши ви. Играта ще ви срещне и с множество футуристични представители на животински свят и чудовища, щъквани както по суща така и под вода. Гмуркайки се в едно от нивата, се оказват лице в лице с грозната картина, представляваща безбройното ято риби с неидентифициран произход, които като че ли чакаха само мен. Следващите двайсетина минути протекоха в гмуркане и избиване на плуваша напаст без видим ефект. Оказа се, че така мога да си откарам и двайсетина дни, ако не претрапа майката. Без да се опитвам да издигам незаслужено играта, ще ви кажа, че тук-там авторите явно са били осенени от въдъхновение. Бавно и полека достигахме и до момента, който всеки почитател на тупанка чака с нетърпение – оръжието. А те са точно копие на оръжието, застъпени и във фима. Виждал съм и по-добри, и по-лоши. Маниаките на тема Quake сигурно ще преценят, че те не са така добре балансириани, както в любимия им 3D shooter и това би било самата истиня. Още не съм срещал игра, която да размахва Quake в това отношение и именно това е един от основните показатели, които поставят от трона в царството на multiplayer-a. Един от недостатъците на KHG е липсата на критичен удар с "огнестрелните" оръжия, което ще рече, че е все едно, дали ще простирайте врага в крака или главата. Това обаче, при по-големия клас чифтета, е без значение, тъй като е все едно, къде ще го улучите и докато дали изобщо ще го улучите, стига изстрелят ви да е в достатъчна близост с противника. За разлика от Blood II, тук няма да можете да разчленявате скафандрите, като им откъсвате разни части от тялото, и това е много жалко. Момчетата от Microsoft изоставят от тенденциите и в друго отношение. Не зная дали са чували, но в S1N ще можете да избивате оръжието от ръцете на врага, ако той не го направи преди това разбира се. Една прекрасна опция, която не е намерила място в KHG. Всяко оръжие, без едно, има алтернативна стrelba. Недостатък тук е, че при алтернативни оръжията се презареждат, което понякога изисква



ва вие ще се опитвате да организирате бунт, а въображението на създателите постепенно ще накара косата ви да настърхне и студените тръпки на страх и напрежението ще подхванат лудешкия си танц по гръбнака ви. Все пак KHG не е толкова кървава, както никаки свои конкуренти в жанра, да не говорим, че прелестната графика и свежите цветове предизвикват играта от тъгостната и мрачна атмосфера на Quake, да речем. Но за това – по-надолу! Безспорният талант и въображение на дизайнерите се разкриват във външната сила на играта, където е съсредоточен и най-добрият дизайн. Фабулата ви прехвърля от кораб на кораб, за да научите най-накрая грозната тайна, стояща зад покушението. Ще се качите на Андорианска пиратска товарна фрегата, а великолепните ѝ зам и отразявящата подове ще ви сияят с пределста си. Много красота ви очаква и в Battle Cruiser-a :), където свръхтехнологията и клингонската стомана са си дали среща, за да се роди една неповторима атмосфера. Високото

вите, е да локализирате мястото, от което ви атакуват – следва отстъпление зад ником и обстрелване на околността с всички налични средства. Докато съм на темата за враговете, да не пропусна да спомена, че гадовете имат непривилегии, като да не са материализират като че ли от нищото и най-неочаквано да се появяват



точно толкова време, колкото да умрете. Имам и една друга забележка - амунициите не са добре балансираны - търди



много оръжия използват един и същи амуниции. По този начин, стреляки с едно от тях, хабите амунициите и за другите. Ето ги и самите оръжия: Daktagh (нок - можете да нанесете критичен удар; в алтернативен режим го хвърляте); Disruptor pistol (пазмен пистолет, който се самозарежда; в алтернативен режим изстрява по-мощен заряд); Disruptor rifle (автоматично оръжие, кое то изстрява същите заряди като пистолета, но с по-голяма скорост; алтернативният режим е аналогичен); Assault disruptor (изстрява доста мощн заряд от енергия с неустановен произход - все пак никога не съм бил фен на Star Trek; в алтернативен режим и при по-близко разстояние разлага враговете); Spinclaw (изхвърля въртящ се диск, който разфасова врага - захапе ли, няма измъкване. Няма алтернативна стрела); Grenade launcher (традиционното - изхвърля гранати, токома ми е неприятно това оръжие, че дори не помня каква му е алтернативната стрела); Rocket launcher (много яка машина - изстрява снаряди с огромна скорост и точност - най-добрият Rocket launcher, който съм виждал никога; в алтернативен режим снарядът е самонапоиващ се, но ако няма враг, познайте срещу кого ще се насочи); Sithhar (любимото ми пушкало - скорострено, далекобойно, с предизвикваща супория по-развиваща сила и точност; в алтернативен режим изстрява цял пълнител концентрирани съмри - питайте Whisper за това). Хубавото тук е, че при смийна на режимиите на стрелба не се изисква презареждане; Particle cannon (най-мощната гърмялка, изстрява кълбо червена плазма с огромен splash damage - всичко живо мре! Гледайте, да не сте в близост - недостатъкът е, че между натискането на спуска и изстряла минава време, колкото да закусиш. В алтернатив изхвърля граната, която след известно време се издижа,

извирива се и създава гравитационно поле, придвижващо всичко към себе си - следва...бум!), Battleth (другото хладно оръже в играта, примица на огромен полумесец; наиска огромен damage. В алтернатив се хвърля. Има критичен удар, ако сте достатъчно добри).

AI. Създателите твърдят, че следват традициите на Unreal в тази насока, но лично аз съм (съсем) малко скептично настроен към подобно изявление. Вече споменах за триковете, които враговете прилагат, за да ви затруднят. Освен тях могат да се преструват на умрели, да отстъпват, а после отново да нападнат, прикриват се, но все пак KHG не е точно Unreal. Още съсем мненико старание е трябвало да се вложи. За сметка на това обаче, най-високото ниво на трудност е меко казано ... трудно!

Графика. Това е Unreal engine, приятели - каквото и да очаквате научавайки това, ще го получите в малко по-големи дози. Достигнете до по-напредните нива на играта, убийте някъя натегач в открытия космос, насладете се на кръгата, която реалистично се понася в пространството, погледнете поне веднъж небето в някое от "открийте" нива и аз нямам нужда да ви обяснявам каквото и да е. Цена на великолепие, обаче, е 3D ускорите!!!



Sound. Играта е доволно озвучена. Музиката прекрасно допълня атмосферата - всяка сцена има своя звуков фон. Дискотеката в едно от нивата прекрасно ще ви илюстрира това.

Ще разберете, че освен неприятелите, които срещате, и вас са ви благословили с гласни струни. KHG е един много добре балансирана игра и звуковите ефекти съм доказват подобно твърдение.

Multiplayer. Доста добър. Има няколко прекрасни нива за Deathmatch. Оръжията дават възможност за динамично развитие на интригата. Прословутият проблем с презареждането е неприятен, но бързо се свиква. За по-неамбициозни и незадобри играчи той внася дори и хумористичен елемент. Приятно допълнение е екстра, да се правиш на умрял (кливиша F). Играчки с Whisper, неведнъж съм се чудил, как така изведнъж се появява зад гърба ми, при положение, че току що съм минал и не съм забелязал никого. Проблема ми, едва когато с периферното си зрение видях, как един от труповете се надига от земята. Първонач-

което си помислих обаче, бе, че лудата гъбка е намерила някакъв начин да превърши мъртвите в зомби. По-късно, нещомънно дебийсал, той ми разказа, как веднъж съм висял повече от минута, дебнейки отпоре му. Има и няколко други екстра, но тях ще си откриете сами.

Gameplay. Честно казано, "Клингоните" надминават Unreal по удобството, което ми доставиха. В тях има повече динамика, повече град за изтребление, няма ги повече досадните битки "тет а тет" (или опе-опе) и безкраиното обикайли-



не из пусти нива. Може би Unreal е за по-зрели играчи. От друга страна пък, предвидената предсказуемост на играта понякога ме караше да я изоставям отечен. Най-общо казано - KHG предоставя една добра възможност за разпускане и за прекарване на няколко приятни часа пред компютъра и да искрено ви съветвам да не я изпускате.

Freeman

минимална конфигурация

Win95/98 \ P166MMX
32 MB ram \ 1MB PCI video
16 bit sound card

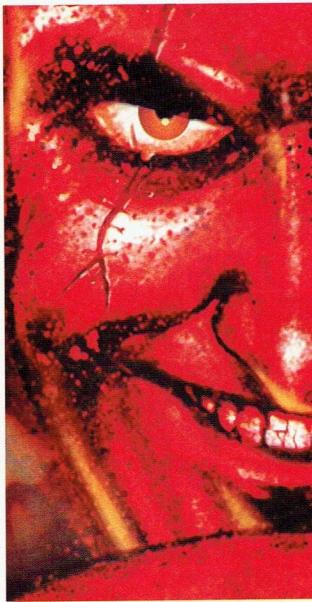
ние тествахме на:

Win98 \ Celeron300A \ 64 MB ram
Voodoo I \ 32x CD-ROM \ AWE64



графика	7	9	9
звук	6	8	8
AI	8	8,5	8,5
multiplayer	8	8,5	8
gameplay	8	8,5	8
присъдата	8	8,5	8

CARMAGEDDON 2



производител: Stainless Software

разпространител: SCI & Interplay

жанр: action racing

www.interplay.com

и псевдонаима JJ. Но стига съм ви занимавал с неволите си, нека преминем към играта.

Продължението, което се появява на пазара на култовия автомобилен екшън, определено е под очакванията ми ... (чат) Я гледай ... какво си имаме тук ... драскачът Freeman пише статийка. Кой го оставя тога дебил да лее "мисми", се чудя. В това списание със специален конкурс ли ги избират, бе. Всички - един дол дренки. Ами вие к'во се пулите срещу тия тъпачки? Нямайте ли съм какво друго да си играете, вместо да четете разни дивотии. Я да го видим, какви ги е надроби тоя нещастник. ЦИНИЧЕН СЪМ БИА!!! Циничен съм, гениален съм, истински съм ... велик съм. Някой да има нещо против? Сера ще ви ясняня картийката ... Carmageddon II е най-якото нещо, което сум играл никога. Толкова КРЪВ!!! Обичам кръвта, обичам да газя скапанциите, обичам да виждам как хърват парчетата от телата им, обичам... (чат)

Мисля, че си забравих хапчетата, пичове. Всяка сутрин жена ми ги слага в джоба, понеже съм много разсъзен. Направо не мога да си представя, как се е случило. Когато преди 6 години, след почти успешния ми опит относно да полетя като Батман, ме заведоха (насила) при психиатъра, "специалистът" установи, че дълската ми определено хлоха. Точната диагноза беше ШИЗОФРЕНИЯ в напреднал стадий. Лекуваха ме, натъпкаха ме с какви ли не химикали ... по едно време вече си мисах, че ако дъхна срещу никого ще го отровя. Когато ме пуснаха от 4-ти километър вече бях пооправен, но трябва редовно да си пия хапчета. Нещо доста почва да ми се размира погледа ... страхувам се, че ще получа криза, а в момента съм сам в редакцията. Това, само по себе си, не е трагично ... от втория етаж няма да се пребия, знам го от опит, още повече, че се научих как да обуздавам пристъпите ... лошото е, че според приятелите ми второто ми аз съвсем не може да се нарече лицерпрятано. Създало, което се пръвка от иначе светла ми личност, е (ако разправят) олицетворение на чистия цинизъм. Освен кървясалия поглед, дивакът обладава

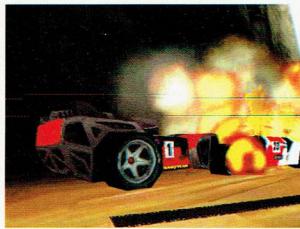
някои са доста добри, десетина доста хитри бонусчета ... като това да превръщаш пешеходците в разни мутанти, с огромни глави, с тела като клечки или пък като кубове, да придобиваши временна неуязвимост (границата) и пр. Съперниците вече са лет. Доста попроменини са и самите коли. EAGLE-ът на Max е още по- футуристичен, но не чак толкова, че да ми спре дъха, а що се отнася до противниците, и там са постыпни интересни нововъведения. Някои доста точни попадения, като електрокара с гилотината, огромният, няколко-тонен камион, колата с



перките и др., правят добро впечатление, но едва ли ще спасят играта.

Single player: Нищо, ама нищо ново под сънцето ... в смисъл на "революционно ново". Малкото добавки, които са направени, са предимно неудачни. Авторите са се опитали да обогатят обстановката с допълнителен живот. Освен обичайните хора и крави по картата витаят и кучета, елеи... Поне по моето скромно мнение динамиката на играта съвсем не е съща, атмосферата е вече по-хорисана, постериана, повече съобразена с цензура. Кое направи Carmageddon толкова обичана, освен подвижността и маневреността на колата? Не е фабулата ... опредено! Както в първата, така и във втората част тя е никаква, или, както обича да се изразява Groove ... яко тъло! Кръвта ... ето какво! Макар, че JJ говори за кръв, когато се аргументира за любовта си към тази игра, трябва да ви кажа, че тя далеч не е в тия промишлени количества, както беше в първия Carmageddon, и той прекрасно знае това - най-вероятно то е направил, за да ме дразни. Кое беше най-якото преживяване след това, да унищожиш врага ... да прегазиш пешеходец, да видиш, как прелестно се разхърчат върху членести от тялото, и той пълосъс сред локва кръв. След това да минеш върху му отно-





во... и после пак, и пак, и пак... завръташ се отпоре му и всеки път кървавата каша се разраства и слага все повече, а гумите чертаят червената картина на сляпата ярост, която те е обзела. Нищо такова не се случва в новата версия. Телата остават цели, а когато ги удариш, рикошират от бронята като площен играчки ... няма разезнаване, няма купчини кайма на пътя ... сбогом кеф... (чат)

Опа, "пак сме тук". Мразя го това копеле ... откак взе да ги пие тих химии, съвсем се схванаха. Я-а-а, гледай го хитреца ... светлата личност Freeman ... налива възновение направо от бутика "Метакса" 5 звезди и мези стафици. Пфу! Е-ех мизерна твар, да можех да ти видя сметката... Така си и мислех ... тъпото парче плюю, сине помия. Ами скапан, ами екстрите? Защо некадърникът не е написал нищо за пружината, с която можеш да разлескаш мазните натегачи по пейзажа, за бонусите, позволяващи да отскочиш във въздуха и да изместваш мини по преследващите те мърляни. Егати прасето... О-ох, ами визла тая Метаксичка... Вижте к'воя, не сте ми изобщо симпатични, ама тоя торен бръмбар го мразя и в червата. Ще ви отпусне още малко информация, ама спрете да ми се пуйте тъло. В Carmageddon II има 40 вида возила, от които можете да карате 20, десет различни ландшафта (околности), всяка от които с по 3 писти. Някои от областите включват: Сметище, Атище (самолетите ще излитат и кацат докато се състезават), Писта за Индианаполис, Олимпийско скиорско селце, Каменоломна, Dare Devil Stunt писта и панарн, Пустиня, руини на град след атомна бомба и легендарният Биковете Близнаки (Twin Shrieks). Едно чудесно забавление за цялото семейство... ХА-ХА, момент да гълътна... колко още може да се желае? Физическите за-

кони отново са в сила - дори повече, отколкото в първата част. Когато се удариш с колата някъде, това ѝ се отразява, и е превъзходно визуално онагледено ... дори и за вас, сигурно е ясно, че с квадратни гуми се кара трудно. Пешеходите вече не са двуизмерни картички, а са 3D изградени (от полигони) обекти. Освен това, новото е, че колите ще могат да се разцепват на две, а части от тях да отхвърчат и да засягат други обекти ... например някой тыл и смотан карък, шеметлеещ наоколо. Ей, т'ва е страшно ... Метаксата и стафиците имат предвид. Ама да видите, как се молят горките копелации (пешеходите де). Не-за-бра-ви-мо!!! Но, не-е няма пощада - няма. Аз съз Batman бе брато и идрам с Batmobile ... ще



газя, ще мачкам, майката щеви разплача гадове-е-е! Дръжте ме-е-е-е-ще-литна-а-а-а-а-а!!!

А тъй, стафиците съвршили, (хълъ) ама то... на тоя етап вечи... ня'знач... (чат) Ох, каква глава ме цепи. А-ха, ясно - бутниката призна, няма тъмно, езика надредяли. Ще взема да се обяди на жената да донесе хапчетата и да приложивам, че като гледам на какъв етап е JJ, следващият като то се свести, може и да си пира храната в Пирогов. Общо взето, колкото и да съм учден, той е поизчерпал темата.

Това, което тежка е, че много скоро вече дори няма да си спомням за Carmageddon II. В сингъл плъръя се промъкна някакъв опит за разнообразие, които е повече от печален. Има нива, в които си сам и трябва да изпълниш някаква мисия за време ... да унищожиш сателитни чинии, разположени по покритите на сгради, да откриеш и избиеш мутации зомбита, да направиш определен брой обиколки на трасе и пр. Рядко игра ме е вбесявала толкова ... щях от страха клавиатурата ... тъло, тъло, тъло, ТЪЛО! Никаква динамика, безкрайно изнерв-



ящо, скучно и най-важното ... никакво мърдане напред, преди да минеш тъпото соло-ниво. Как създателите не са проумели, че достойнствата на играта се крият съвсем другаде. За да не претпувам съвсем статията, все пак ще се спра с няколко думи на основните елементи, характеризиращи всяка игра:

Графика: Почти никакви забележки. В сравнение с първата част е доста подобрен. Колите, хората, сградите, уличните стълбове ... всичко е 3D обекти с добра детайлност. Прекрасно впечатление правят трошачите се витрини, огромните рекламни постери, някои от които дават добър отговор на въпроса: защо на запад катастрофите, причинени от зазяпали се шофьори, са толкова много.

Интерфейс: Промените, настъпили и в този показател, са само в положителна насока. Оставяйки на страната въвеждащите менюта, на играния еcran се появява малко прозорче, което показва на играча близката околност на картата. Макар в началото то да създава леко неудобство, понеже е в средата на екрана, много скоро се свиква и е от голяма полза. За бългрейдане на мощността, бронята и атаката не е необходимо да се отива в централното меню. За това са предвидени клавиши и може да се извърши по време на игра. Голямо удоволствие ми достави възможността да Replay-вам някои красиви моменти от геройчните си подвизи. За селебюбива душница като мен



това е страшна екстра.

Саунд: Тук някакви кой знае какви промени не са настъпили. Ръмжене на двигатели, свистене на гуми, животински звуци, писъци ... обичайните неща. Готине е, когато някой нещастен, омаломощен и отчаян пешеходец коленичи пред теб и започне да се дам.

AI: Има леки подобрения. В известен смисъл пешаците са станали по-хитри и повратливи. Што се отнася до поведението на съперниците, за това ще стане дума малко по-надолу.

Gameplay: Carmageddon II е типичен пример за игра, която е усъвършенствана във всичко останало, но не е помислено достатъчно за Gameplay-а. Всички (инче хубави) нововъведения едва ли са достатъчни да компенсират съспирания Gameplay. Все пак признавам, че в някои нива удоволствието, което изпитах, почти ме накара да се откажа от критичното си настроение и добре че бях те, иначе съвсем щях да се вискаша. Џ е писал за спазените физически закони ... това още повече е влошило нещата ... в първата част колата можеше да върви по отвесни стени, беше доста устойчива върху неравности и здраво заплеваше на пътя. Вече забрави! За да се катериши нагоре,

нямащ доблестта да приеме предизвикателството, а това е дразнещо. Някои от нивата са неоправдано огромни и с пре-калената си усложненост адски изнерват.

Представете си, че противника се е обърнал някъде по височините, а за да се стигне до него е необходимо да се мине по криволимпич път с много превърнатости, и на всичкото от горе накрая трабва да се изстреляте като

остане един скъп спомен, а точно този трофей ще заеми най-хубавото място на стената, която съм запазил за моя любим приятел и колега. Самите нива за мултиплъър са добре подбрани и позволяват страхотен екшън и динамика, особено ако се включват повече хора. Голяма тръпка е, но до време. Тук николко дни направо луднахме, когато дойде обаче SIN-а..., но това е друга тема за разговор. Ако тръбва да кажа няколко думи за финал, тие са по-скоро някаква епитафия, защото с Carmageddon II в мен умря една голяма надежда и една голяма мечта да

разкрия нови хоризонти на удоволствието. Дали прекалените очаквания и масираната реклама не ми скроха този лош номер? Написах статията, изхождайки от личните си пристрастия и впечатления. Ако нямам база за сравнение, Carmageddon II сигурно щеше да ме размаже. В този смисъл - всеки, който не е играл първата игра, сигурно адски ще хареса продължението, но не и аз. Да ли съм прекалено несправедлив? Ще прецените сами, ако решите да се сдобиете с нея... От мен толкова!...

Ех, копел'нце, ей с-се' ми пада. Анг-гня ... ухъ-ухъреми му гу-л-л...емити наденици, а, г..., г..., г..., г...леми учуквания, а? Си'а щи кака маърьнико, ши ми оплови той игра-тай-най..., най-хуба'ата игра. Ч...чак-кай дъ отвя прозорица. Аз щи кака . б, ать. Си'а ши виши кон... (хъы)... А'съм Бат-ма-а-а-а-а, твой-ть кока-а-а-а!!! Аятя-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а...

Freeman



ще трябва да откриеш специалния бонус, който ти го позволява, да не говорим за това, че теренът вече е станал още по-рефен, а колата даече по-неустойчива. Ще се обръщаш по-често, отколкото би бил приятно. Сега ... някой може да каже, че новото поведение на съперниците (почти не те закачат, ако не ги атакуваш, но за сметка на това стават доста злобни, когато го направиш) е горино, но и това може да се спори. Много често се налага да се разхождаш от картата като бензин в преследване на някой страховиц,

дължких, докато не стигнаш до стена в дъното му. Обрънах се, и преструвкай се, като прокинах и пусвах неповратливоста на колата, зачаках Whisper, който, надушин лесната плячка, си носеше към мен. Миг преди да ме натресе подскочки нагоре, а злополучният камикадзе се сплеска в стената отзад. За по сигурно му вкарах и няколко мини ... когато е за приятели, никога не се скъпя. Това ще



минималистична конфигурация		
Win95/98 \ P200 32 MB ram \ 4x CD-ROM 2MB PCI Video \ 16bit Sound card		
ни тестъвахме на:		
Win98 \ Celeron300A \ 64 MB ram Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64		
графика	8	9
звук	6	7
AI	5	6
multiplayer	8	7,5
gameplay	7	7,5
приятел	7	7,5

GRIM FANDANGO™



(Денят на Мъртвите), отбелязва всяка година на втори ноември.

Точно този факт привлича неповторима атмосфера на приключението. Нашият герой е Manuel "Manny" Calavera - щатен служител в Департамента на Смъртта. Дължностната му характеристика е доста кратка - "Жетвар на Душа" - един от "тези", които са благодарствието на хората след края на земния им път. Въсъщност работата му е по-скоро на туристически агент - той пътува до Света на Живите, където с "ужасяващата" си съзвама Кося разкъсва тленната обивка на човек и пренася душата му в офиса си в Департамента на Смъртта. В любопитния "живот след смъртта", пресъздаден от Grim

пен разочарованни - колкото и да е добра дадена игра, тя никога не може да ни предложи това, кое то чиновниците са се заклели, че ще ни поднесе.

Grim Fandango - най-новото заглавие на Lucas Arts - е онази десета игра, която, не само че изпълнява поетите обещания, но дори ги и надхвърля. И ако трябва само с едно изречение да охарактеризирам Grim-a, то без никакви увръщания и уговорки ще бъде "НАЙ-ДОБРОТО

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА 1998 ГОДИНА! ТОЧКА".

За тези от вас, които не се вълнуват много от квестове, горното изречение би трябвало да е достатъчно за обогатяване на общата ви култура. А на останалите ще предложа едно пътешествие в Земята на Мъртвите. Не съм сигурен дали го споменаха в предварителният поглед преди николко броя (имал доста къса памет), но целият сюжет на тази игра е заимстван от Мексиканския празник Dia de Los Muertos

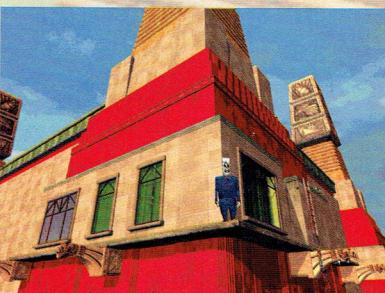
производител: Lucas Arts

разпространител: Lucas Arts

жанр: adventure

www: www.lucasart.com

Вигралния бизнес изненадите не са толкова много, колкото бихме искали. Маркетинговите отдели на фирмите в областа на развлеченията софтвер се грижат за информираността на потенциалните купувачи и в общи линии почти всичко, което си заслужава да се знае за дадено заглавие, е известно много преди то да излезе на пазара. А когато играта е вече факт, единственото, което ни въннува е, дали тя ще ни даде цялата плъзда от наслади и удоволствия, обещани ни в аванс. И в девет от десет случая оставаме в по-голяма или по-малка сте-





Fandango, всяка душа може да прекоси Земята на Мъртвите и да достигне Царството на Вечния Покой. Но в зависимост от това, що за човек сте бил, това пътешествие може да стане по няколко начина и да продължи от четири минути до четири години. Страната на Мъртвите е доста ужасно място - човешките души могат да бъдат побубени, унищожени и дори ... убити! Пътуването през тази долина на Сълзите и Ужаса е доста страховито и много от поелите по пътя пеша никога не достигат до целия си. Затова е хубаво да бъдете добър приживе - така ще гарантирате удобен транспорт до Земята на Вечния покой - чрез спортна кола, кораб или, ако сте били светец (или поне близо до това състояние), ще се предлага най-доброто - билет за Експрес № 9, най-луксозният и бързо прекосяване на Страната на Мъртвите! Тук е мястото да спомена нещо и за съдбата на Mappu - поради прегрешения по време на "живия" си период, той е принуден да отработи правото си на пътешествие до "Райските" порти. За целта трябва да набере определен брой пър-

вокласни "пътници" (водили праведен живот). Лошият късмет на нашия герой го преследва и сега - никой от неговите "клиенти" не сумява да заслужи каквато и да е било транспорт до заветната земя, камо ли билет за № 9 - Mappu винаги попада на бедни грешници, които в най-добрият случай могат да се класират за бастун. А

това в никакъв случай не прави добро впечатление на Don Copal (шеф), което от своя страна предопределя размера на комисионната (или липсата на такава). Но едва когато г-н Calavera решава да се опълчи

срещу съдбата си и изпърварва конкурента си Domingo Hurley (чрез недолат почтени средства) към смъртното легло на нов клиент - светец, в главата му се зараждат подозрения за корупция в Департамента на Смъртта. Mercedes Colomar е водила съвършен живот в Света на Живите и по-всичко личи, че тя ще е пър-



вият му клиент, заслужил билет за № 9. Но проверката в компютъра показва, че няма билет на името на г-н Colomar. Започващото от този момент разследване ще се превърне в приключение спасяване на душата й и на всички онеправдани души, разпръснати из Земята на Смъртта, пра-дължаваща четири години.



За да се опише графиката на играта могат да се използват само суперлативи. Външността прекрасната визия си има съвсем логично обяснение: простите форми. Скелетите, макар че пресъздават човешки образи, не изискват абсурдните количества полигона, необходими за изобразяването на "реално изглеждащи" хора в другите 3D игри. (В Grim Fandango персонажите са изградени, като след това върху тях са нанесени "костите", без това да окаже влияние върху качеството на образа.) Аз спадам към онези хора, които предпочитат опростени анимации, пасващи на цялостната картина, пред 3D такива, които се опитват да бъдат суперреалистични, но поради ограниченията я на хардуера, я на софтуера, не успяват. Макар и да носи духа на film noir, в тази игра има богатство на цветове и образи, липсващо у почти всички конкурентни заглавия (че дори и в игрите от другите жанрове). И трябва да видите, че и без 3D ускорение, играта изглежда потресаващо красива на добрия стар Virge. Тук искам да вметна и факта, че това е едно от малкото заглавия, където оригиналността е потърсена и в самата атмосфера и облик на приключението. Начинът, по който са въмъкнати мотиви от културата (по-скоро архитектурата) на Ацтеките и Майите, е просто невероятен. Нека не ви прозвучи пресислено, но това е най-красиво изглеждащо-





то приключение, което никога е намирало място на харда ми. А суперлативите са още по-заслужени след огромното графично разочарование, което бе за мен *Mysteries of the Sith*. Шапки долу пред екипа от дизайнери за отлично свършена работа и великолепния вкус!

Това, което, наред с графиката, в действителност вдъхва живот на една прекрасна история, е звукът. А той в *Grim Fandango* е просто фантастичен. Няма да чуете нито едно "изкуствено" изпълнение през цялата игра. Тук особено искам да изтькана заслугите на озвучаващия Manny Calavera актьор Tony Plana. Това е най-доброто пресъздаване на звуков образ на компютърен герой след това на Tim Curry в първата част на приключението на Gabriel Knight. По страхотен начин са въмъкнати характеристи мексикански думички, като "carnal", "hirole", "jefe" и др., които доизграждат латино-атмосферата в играта. Музикалният фон на *Grim Fandango* е феноменален, простиращ се от класически mariachi до джаз, като допълва и дори подсила прекрасното впечатление, създадено от останалите елементи.

Откъсвайки се от установените канони (за чието изграждане са спомогнали самите те), Lucas Arts са използвали нестандартен интерфейс. Цялото управление е повърно на клавиатурата, което в началото може да ви се стори странно и неуместно, но всъщност е изключи-

чително просто и удобно. В общи линии целият интерфейс се свежда до управлението на Manny. Има един клавиш за разговор/използване/разглеждане, и един за взимане на предметите. Когато Manny забележи даден обект или персонаж, който го интересува, главата му ще се завърти в съответната посока, като по този начин ще ви даде нишан за действие. Всеки от предметите, които ще съберете в играта, има възможност да бъде използван сам по себе си или заедно с нещо

вин час походка в стил "току що ми правих лоботомия" ще овладеете тънкостите на движението на Мъртвите. Но горе-



заобикалящата ви среда. Играта може да се играе в два режима: Character Relative, при който управлявате Manny по стандартния начин, описан по-горе;

и Camera Relative, където движенията на Manny се определят от разположението на камерата. В тази област са и някои от забележките ми към играта. Първо, за да стигнете до нужният ви предмет от инвентара,

ще е трябва да преминете през останалите, което в даден момент създава малко до-



то, що ви препоръчвам да не пускате режим Camera Relative - прекалено сте млади за толкова болка. Докато играех се сетих и за много удобната карта от *Monkey Island*, която спомняше обиколяното на сам-натам. Макар и разстоянието в *Grim Fandango* да не са много големи, малко е досада-



но да се клатушкаш по познатите места по няколко пъти, докато търсиш решение на поредната загадка.



садно. Другото нещо, което ми направи впечатление, е привличането на Manny. Докато свикнете с управлението на героя може доста да се поизнервите. Неведнъж ми се случи да правя невероятни кръгове и пируети, пред които момичетата на Нешка Робева изглеждат като сумо-балерини. Но това не е болка за умиране и след поло-





А след като споменах и загадките, може би ще е хубаво да кажа и няколко думи за трудността на играта. Абсолютно всички "проблеми" си имат логично решение, но

следствието вързка в абсолютно всички загадки. Това, което ще видите през ума, след като решите някой проблем след неколкочасово мъчение, ще бъде "Как може да съм толкова прост, че да не се сетя", а не "Как, по дяволите, трябваше това да се сетя за това". Поради линейното развитие на сценария (нещо характерно за този жанр), играят няма голям шанс за повторно преиграване, но това определено не може да се определи като недостатък, тъй като в зависимост от степента на развитие на мозъчната ви кора Grim

Fandango. За тези, които не са забравили златните години на куестовете, това ще бъде като мили спомен и надежда за



поправяне, но това определено не може да се определи като недостатък, тъй като в зависимост от степента на

развитие на мозъчната ви кора Grim



на моменти логиката е доста тънка. Това от своя страна ще доведе до употребата (при по слабохарактерните) на стария и изпитан метод "използвай всичко-от-инвентара-си върху всичко-пред-очите-

Fandango ще ви предложи между 40 и 70 часа игра. А това, трябва да ви кажа, е повече от достатъчно, като се вземе предвид факта, че всяка една минута в Света на Мъртвите ще остане за дълго в главата ви.

За край ще спомена, че Grim Fandango е невероятно постижение, смесващо в себе си елементи на хумор, съспенс и дори чист ужас. А това е нещо, защото персонаж Manny е герой в традицията на Богарт - Макар и не е совершен, но човек на честта (нищо чудно, че първата ми асоциация, след като поиграх известно време, беше с "Казабланка"). Макар и да се докосва до моралната мърсотия на корумпирания си колега, той се стреми да остане чист. Той и "мъртвите" му събрата изглеждат по "живи" от всички компютърни герои, показвали се на моя монитор. А малкото недостатъци в играта, са такива, които не бихте забелязали, ако играта имаше по-серийни проблеми. Те по никакъв начин не могат да сложат дори малко петънце върху невероятното приключение, наречено Grim

подобно светло бъдещето. А за тези,

които не са играли истинско приключение, това е идеалното начало, разкриващо цялата прелест на този жанр.

Whisper

МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ

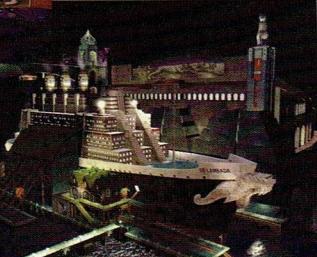
Win95/98 \ DirectX6 \ P133
32 MB ram \ 4x CD-ROM
2MB PCI Video \ 16bit Sound card
100 MB Hard disk space

НИЕ ТЕСТВАХМЕ НА:

Win98 \ P166 \ 32 MB ram
S3 Virge 4MB \ 24x CD-ROM \ SB16



ти" и така докато се изчерпат предметите, които носите или докато решите проблема. Ако сте ветеран в куестовете, загадките няма да ви се сторят "чак толкова трудни", но като цяло играта не е от най-лесните. Чух някои коментари, че загадките били много трудни и дори нелогични. Според мен няма почва за такива приказки. Има си причинно-



ГРАФИКА	9	10	10
ЗВУК	10	10	10
AI	-	-	-
MULTIPLAYER	-	-	-
GAMEPLAY	9	9	9
ПРИСЪДЕДА	9	9.5	9.5

NEED FOR SPEED III

Връщате се тичешком в къщи от работилници/училище/детска градина, пускате шайгата и се размазвате на удобния стол. Ето, вече и Windows-a зареди. Поставяте диска в CD-ROM-а и награбвате клавиатурата. Време е за Need for Speed III. Потапяте се в друга вселена.

*Let's speed on speed
And wheels on wheels*

Звучите от песента на Billy Idol още звучат в главата ми, след като седнах зад волана. Усещането че съм си въвън не изпълва и ми носи спокойствие. 3...2...1... СТАРТ. Оглушителният шум на ревещия мотор, миризмата на бензин - това ме опиянява. Газ. Скоростта се повишава стрепчагба. Ландшафта около мен се сменя. Скалисти планини, безлюдни градове, гори. Всичко отминава, само за да се върне след няколко минути. Минути на напрежение и умора. Докато всичко съврши. И след това наново. На друго място, в друг свет. Времето ту е дъждобено, ту сънчево. То не може да попречи на нас, състезателите. Ние продължаваме своя път. Писта след писта. Пристигаме от едно място на друго, преследваме, дебем... Важна е целта. Нищо друго не е от значение.

Тук правилата за движение не важат. Броят са единствено резултатите. Всеки състезател е браг. Всеки прийом е прием. Всяка грешка се наказва. Сирените на помошта не ни дават мира. Ето едн в момента се опитва да ме настигне. Засича ме. Има и преграда! Неееееее.....

Speed, speed, give me what I need



Дааа, състезанията с коли придобиха голяма известност още от зората на компютърните игри. Тук задължително трябва да споменем класика като Deathtrack. Едно от най-кръвожадните игри създавани някога с перфектна за времето си графика реализирана в EGA режим (бях използваван и 16-те цвята :). Колко коли съм потрошил на Deathtrack-a, един аз си знам (а най-вероятно и неофициалният синдикат на пострадалите компютърни возила). Този клон в развитието на състезанията с коли получи своето достойно продължение с

производител: Electronic Arts

разпространител: Electronic Arts

жанр: car race/action

www: www.nfs3.com



Quarantine, а след това и с Carmageddon. А той от своя страна... ама къде се отпlesнах, нали ще пиша за Need for Speed III? Край с кървищата. Тях ги четете в пропитите с насилие статии на Freeman :)

Така. По-миролюбивите играчи имаха възможност да покажат бързината на своите рефлекси на другата легенда по онова време - Test Drive. Първата версия на играта бе нещо революционно по онова време - красиви векторни графики, които имитираха някакво примитивни 3D. Излизно е да казвам, че след нея се появиха не малко ралита, но те като че ли не предлагаха абсолютно нищо ново. Живец в тази насока бе излизането на Quarcally, но то не донесе на широките геймърски маси новата култура на игри. И тогава се появи Need for Speed. Предимно ориентирана към любитеите на сините усещания, тя скоро стана тотален хит на пазара. Там се предлагаше нещо, което досега липсваше на любитеите на миролюбивите състезания - адреналин. В NFS имаше солидна доза екшън, която, по всички начини, се хареса на потребителите. Като всяка успешна идея, тя си имаше продължение. Последва NFS II и NFS II SE, но те не представяваха кой-знае колко голям интерес. Нищо от концепцията на играта не се е променило.

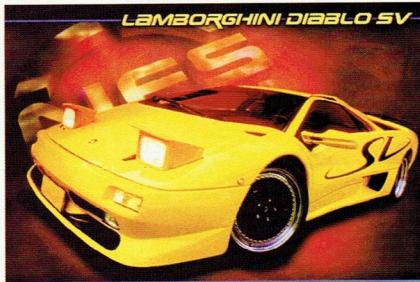
Само графиките и колите (NFS SE поддържа въздейсците 3D ускорител), във втората част съществуват проблемите от първата - липсата на реализъм и незначителната роля на полицията (на можеше да се сравнява с вашата ламя на четирини колела). Все пак големият брой екстри и скрити възможности на втората версия присъедини още манипуляции на тема скорост към армията от почитатели на NFS. Но ако и третата част се окажеше без никакви подобрения, имаше огромна опасност Electronic Arts да бъдат неприятно изненадани от слабите продажби. Явно на екипа, разработващ NFS III,

е споменато нещо по въпроса с подходящия заплашителен тон, защото играта е напълно различна.

Първото, което ми направи впечатление, бе совершенният дизайн. Още от сега държа да ви кажа, че играта е наистина изпълнена от графична гледна точка (с едно-единствено изключение, за което ще стане дума малко по-нататък в статията). Колите, терените, мостовете, сградите - всичко това е направено само с една цел - да достави истинско удоволствие за окото. Те са изцяло покрити с текстури и имат многообразни детайли. Специални ефекти като дима от ауспуха, плясъка, който се разлива, след като сте профучали през него, светлината, хъръляща от лампите на тунели - на всичко това ще имате възможност да се насладите по време на състезанията. Ако включите климатичните условия и ви се случи да карате през нощта на дъжд,



това ще допълни представата ви за графичния облик на играта. Цялата тази красота си има своята цена. Ако си мислите, че този път ще се разминете без 3D-ускорител, жестоко сте с изългали. Без него играта просто отказва да тръне. За предпочитане е да сте горд притежател на Voodoo (II). Други съвместими ускорители са Riva и ATI, както и карти, оборудвани с Intel 740 или Matrox G200. Тук е необходимо да се направят няколко уточнения към хардуерните изисквания. Играте ще тръгне и на Permedia II



(орязаната ю версия - на картата де, не на играта - се продава тук за около 50 долара), но с известни "екстри". Например колата ви ще стане изцяло огледална и ландшафтът, покрай който минавате, ще се оглежда в нея. Друга неприятност с тази видеокарта ще имате при някои специални ефекти, при светкавици и сълнчевите лъчи. При някои от моделите видеокарти на Riva, също ще можете да се насладите на изцяло огледално визуално.

Останалата част от системата ви също трябва да е на необходимото ниво, дори нещо повече. Чувствам как започвам да се треса от възмущение. Много спорове се разгорях за средите на играчите, дали производителите на хардуер нямат тайна договорка с производителите на развлечателен софтуер. Платки с невероятни допреди само една година възможности вече се смятат за нещо съвсем нормално и напират място в графата минималини, а не пропорционални изисквания. Need for Speed III е една от първите игри, които успяха да вдигнат доста високо летата на системните изисквания. За всички, които желаят да изпитат пълно удоволствие от играта, се препоръчва Pentium II - 266, но това съвсем не е оптималната конфигурация. Pentium II - 400 е нещо като система, предназначена за Need for Speed III. Звучи доста нагло, като се има предвид начинът, по който се изчертава графика. В далечината тя е изобразена с минимално количество детайли. С наблизяването на колата се увеличват и подробностите на пейзажа около вас, докато не се получи накрая изцяло детайлна картина. Това спестява в максимална степен работата на процесора. Впреки това, тя направо се влечи на по-слабите машини, което може да означава само едно-

единствено нещо - играта е безспорно неоптимизирана.

Да се върнем на облица на Need for Speed III. Недостатъкът на играта в графично отношение, за който споменавах по-рано, е комбинирането на двуизмерни с триизмерни графични обекти. Какво имам предвид ли? Ами представете си следната картина - карата е изцяло от писта, която се вие из пустиня. Разбира се, около вас пристъпват шубрари, кактуси и други представители на местната флора. Опитвате се

да смачкате един храст. За ваше огромно учаудване забелязвате как преминавате през него като през въздух. Спирате веднага и обръщате, за да разгадаете мистерията. Оказва се, че храстът е ни повече, ни по-малко двуизмерно изображение, подобно на картонен декор. А аз си мислях, че времето до DOOM отдавна е отминало. Фактът е още по-фрапиращ, като се има предвид нивото и качеството на останалата триизмерна картина и претенциите на дизайнърите от Electronic Arts.

Като съм тръгнал да споменавам минусите на играта, поне да бъда докрай обективен. Реалистичността определено не може да се каже, че е сината страна на Need for Speed III. Тя е по-голяма от тази на предишни версии, но продължава да бъде на ниско ниво. Когато за път път седна зад волана на една от колите на тази игра, се запитах дали този змей няма антигравитационно поле. Човек придобива усещането, че возилото му лети няколко сантиметра над земята - изобщо липсва усещането за допир със земята. Положението не се подобрява от следните, които гумите ви оставят по пътя, когато вземате рязко някой завой или използвате ръчната спирачка. С това горе-долу се свиква. Но какво ще кажете за следното? В играта някои обекти явно са направени от материал, за който думата разрушение е чужда. Типичен представител на тази страна нараса са кактусите. Ако ще и с 230 километра в час да се опитате да ги изкорените, обречени сте на

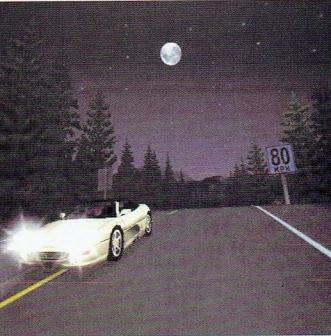
неуспех (тук сигурно са се намесили активисти от Greenpeace). Уличните лампи могат да се похават със същите възхитителни качества (зашо не ги сложат по българските улици?). За разлика от тях, пътните знаци не са нишо повече от скамки по вашия път, които безпроблемно гравират. Неща, които лично мен не успях да ме хвърлят в луд възторг.

Мисля, че вече е крайно време да се спрем и на положителните страни на играта. Освен хубава графика, тя предлага страхотен геймплей. Просто засега няма състезания с коли, което по динамика да се доближи до Need for Speed III. Явно атмосферата много трудно може да бъде постигната. Липсата на реализъм не пречи играта да се раздара на огромен успех. Прекалено доброто пресъздаване на реалността дори си има



свойте недостатъци.. Типичен пример за това е Grand Prix Legend, която е двоярски реалистична и тъкмо заради това болидът ви (ако може тази брамка да се нарече така) е невъзможно труден за управление и развали удоволствието от играта.

Усещанието за скорост и мощ неизменно ще ви изпъльва, когато сядате зад волана на колата. Музиката ще допринесе в значителна степен за настроението ви, докато карате, и ви гарантирам, че няма да усетите как времето прелита около вас. Дали от радиото ще се лее здрав хард-рок или някое по-модично парче е без значение - всички те ус





пяват да създадат една много приятна атмосфера за състезание по пътища. Коментарите на говорителя по всяко едно време могат да ви бъдат от полза. С помощта на клавиците от 1 до 9 ще имате възможност да научите повече информация относно позицията си спрямо състезателите, моментната скорост и така нататък. Всички реплики са записани с изключително високо качество.

Въобще, че музикална гедна точка игра на твърди критики.

Другото голямо предимство на Need for Speed III са неговите писти. Те са направени направо гениално. В началото няма да имате достъп до всяка една от тях. Чак когато спечелите определен вид игра на дадена трудност, ще ви бъдат предоставени нови предизвикателства. На всяка една

добен принцип, както при пистите - спечелете състезанията с наличните таратайки (ех, и аз да си имах една такава в гаража...) и тогава получите нови. В началото изборът ви най-вероятно ще се спре на Lamborghini Diablo, но по-нататък ще се радвате и на други чудовища. За да не ви писнат едни и същи коли, ще имате възможност да изтеглите нови машини от Интернет. Точно както направиха Cavedog с Total Annihilation.

Ролята на полициите в играта е много по-голяма. Доброувестни полици са ви преследват непрекъснато из вашите приключения. Изключителното в случая е, че изкуственият им интелект е на едно много добро равнище. Те си обменят информация един с друг относно координатите ви. Изврат си на помощ, правят засади и преграждат пътя ви. Тъй като по някаква шастливка случайност (тук явно пръст има самата Фортуна) радиото ви е настроено на тяхната честота, нерядко ще

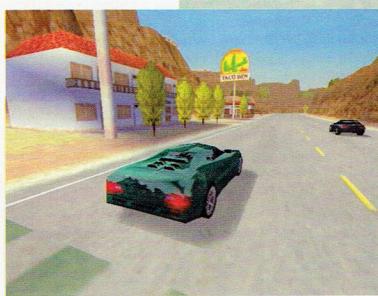


платно! Така или иначе, ще ви се наложи да свикнете с тях, иначе...

Мултплейърът на Need for Speed III не е лош. Но не е и нищо особено. Тук до голяма степен липсва тръпката да прескачи противника си и да му покажеш, къде зимува Бил Гейтс, тъй де, раците. Лично аз съм малко разочарован от тази част на играта. Очаквах дамечки повече. Мултплейърът на Need for Speed III е в километри от този на Carmageddon II. Там вече става големият въргъл. Но за това в същата тази кървава статия на Freeman.

На любителите на състезанията с коли тази игра ще допадне. Вероятно те вече досътатко са играли на нея. На всички останали, които са оборудвани подобаващо за съвсъм със системни изисквания на Need for Speed III, силно препоръчвам да я вземат. Страхотния геймплей, добро музикално оформление и красивите графики са най-силните козове на играта. Тя я правят най-доброто в своя клас и сега-засега не се очаква нещо подобно на него.

Groove



успеете да осуетите заляянето си... И отново мога да изразя възхищението си от чудесното актьорско изпълнение. Гоненето и надхирянето с полициите си е истинска тръпка. Ако толкова търъдо сте решили, че правилиятък за движение по пътищата е нещо различно от totally не нужна хартия за подлапки, то на вас ви е предоставена и друга възможност. Застанете от другата страна на барикадата и вийте колко е лесен по-

лицейският живот. Проблемът при гоненията ви са самите нарушители. Те не биха могли да се нарекат особено съвестни. Когато се появите зад тях с надута сирена, изобщо не спират, а яко настъпват педала на газта. Ще ви се наложи да ги притеснете натисно, ако искате да закачите скалповете им... бъльите им на колана си. Станете полицай и ще разберете каква досада представляват всички тези коли в настъпното

от тях има различни хитринки, които да ви спестят така ценните секунди. Съкратен път през дадена местност, спестяване на някой друг завой или никаква друга подлост спрямо останалите в състезанието - отбивките от правия път чакат само да ги откриете. Съществуват и цели алтернативни пътища, по които можете да минете. Разнообразието в играта по този показател е впечатляващо. Същото важи и за колите. При тях важи по-

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX 5 \ P166
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \ 16bit Sound card

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
предиследа	7	9	7.5



SPELLCROSS



SpellCross е походова стратегия. Знам, знам какво някои веднага ще започнат да обясняват: този жанр замира, много рядко се намира хубава игра от този сорт, всичко се е изчеправо, бъдещето е на реалното време и какво ли още не. Аз също бях до голяма степен съгласен с тези твърдения. Когато видях съобщението на някоя форма, че прави походова стратегия, която не е продължение на утвърдено заглавие, аз си помислих: "Тези момчета или са гениани, или много глупави!" В крайна сметка хубавите стратегии от този тип се боят на пръстите на едната ми ръка: Worms, Heroes Of Might & Magic, Civilization, Jagged Alliance и НЯКОИ Генерали. И тогава ми попадна Spellcross. Пусках съмсън между другото в 9 часа сутринта и следващото нещо което забелязах след няколко минути бе, че вече е 2.30 следобед и аз съм зверски гладен. Такова нещо много отдавна не ми се бе случвало. Честно!

И така, да започнем отначало. Spellcross е походова стратегия. Тя прилича най-много на Fantasy General, макар че трудно може да бъде квалифицирана като нейно копие. Наистина, не са много замените от нея, но има и огромно количество нововъведения, които правят Spellcross едно интересно заглавие.

ИСТОРИЯТА

След като хиляди години наред магията е спяла в недрата на земята, тя изведнъж бива извлечена от незнайна сила. Никой не знае откъде идва тя. Нейното име - "Другата Страна" кара някои учени да смятат, че силите на врага са дошли от паралелен на нашата свят. Каквато и да е родината на наществниците, проблемът се стъпва в това, че те съвсем не искат да изиграт партия бридж (или в края сметка някои и друга игра на Starcraft) с домакините. Тяхната цел е унищожение. Безмилостни групи от орки



производител: Cauldron

разпространител: SCI

жанр: turn-based strategy

www: www.cauldron.sk

и всячища паника летящи същества опустошават градове и села. Отначало отделните страни се опитват да решат проблема локално, но така и не успяват да се справят със заплахата. Там, където биват отблъснати орките, идват елфи, магобосици и старинни оръжия, свещи смърт. Отбраната на човечеството е парализирана. Врагът знае във всяка един битка, къде е слабото място на хората, и го използва. Магията върши и други ужасяващи дела. Мъртвите се надигат от гробовете си. Техният писък е в състояние да паникъси и най-смелите. Изглежда че всички са обречени.

Остапите от човешките войски, заедно с най-добре учени, се съзврзват в Световен Съюз. Неговата цел - да спаси човечеството от магическата гежк. Както казват някои хора, съдбата на цялата Земя зависи от вас (защо ли звучи толкова познато?). Вашата цел е да докажете, че сте достатъчно кадърен, за да можете да бъдете главнокомандващ. Битката между световете започва с нова сила. И, разбира се, вие сте точно в центъра на събитията.

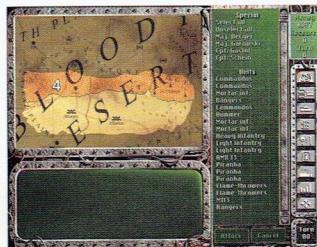
НАЧАЛОТО

След това прекрасно въведение в обстановката, вие бивате извършен направо на бойното поле. Нямая как, животът е тежък и вие ще сте един от първите, които ще забележите това. Ако благородизму сте избрали сложността на играта да е "начинаещ", а не "експерт", нямая да имате абсолютно никакви проблеми с минаването на първата мисия (все пак синоним препоръчвам да изберете второто ниво на сложност). Интерфейсът е лесен и интуитивен, и бързо ще свикнете с него. Основните концепции на играта можете да разберете в обучаващите мисии към Spellcross. Те са направени и за всички, които са на вие със стратегите, но са решили да съборят играча.

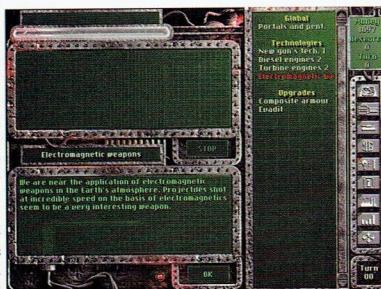
След като минете първата мисия (не забравяйте да си приберете командосите от Дървеното заграждение скрито в гората), пред вас ще се появии и другото лице на Spellcross.

То е не по-малко важно от първото.

Де факто, играта е разделена на два вида стратегии - военна и икономическа. И двете са на ходове. Във всяка една от тях ви се налага да използвате различни умения - на пълководец и икономист. Тук не може да се осланят единствено на вашите качества на бойното поле. Това направих аз първия път, когато пусних Spellcross. Просто не обрънах достатъчно внимание на науката. Наистина, стигнах далеч, но по едно време просто врагът имаше създаващо предимство. Каквито и тактики да прилагам, хората ми измираха като муки. По-късно се оказа, че ако се разу-



чат необходимите технологии, пехотата щеше да е много по-сина и с по-добра защищата. Танковете ми можеха да бъдат по-маневрени и да нанасят повече щети. Но всичко това стана втория път...



ИЗОБРЕТЕНИЯ

Играта е разделена на няколко нива. Всяко едно от тях се състои от определен брой райони. За да преминете през тях, трябва да минете всички (или почти всички) под-карти. Ще ви бъдат възлагани най-различни условия за победа, но все пак преобъ



ладава заповедта "Унищожи врага и напусни!". Всеки район е източник на ресурси. Колкото повече сте завлезли, толкова ще се увеличи притокът на пари и ще отдеявате по-големи суми за изобретения. Новостта тук е, че районите ви дават ресурси само за определен брой ходове. След това се счита, че той се е изчерпал и вие скоро ще останете без средства, ако не предпримете решителни мерки. Задачата ви се усложнява допълнително, когато врагът напада непрекъснато новозавладените територии. Ако не дай си Боже ги загубите, очакват ви тежки моменти. Както вече споменах, науката игра има много важна роля в Spellcross, така че и не си помисляйте да изоставате назад. В едно от менюта ще видите, какво имате възможност да изследвате. Стремете се преди последната битка на всяко ниво да не ви е остало нищо за откриване. Иначе скоро ще забележите как изоставате непрекъснато с материала. В Spellcross ви е поставена дилема - наука или пари. Всеки 3 единици капитал се развиват на 1 изследователска единица. А пари ще ви трябва за какво ли не, така че прецянявайте сами.

Дървото на науките е добре разработено. Например, вие трябва да разучите Орките, след това тяхното поделение Ка-Орки, за да имате възможност да направите жилетки, които да предпазят вашите войници от тяхните удари. Ако откриете Големите..., но стига толкова съм писал, оставам на вас да разберете.

Новите подобряния, които изобретявате, трябва да бдат сложени на всяка една ваша единица поотделно. Процесът, освен здрави нерви (към края на играта), изисква и доста пари. На всичко отгоре, частите ви в процес на осъвременяване ще бдат в наличност няколко хода. Така че не гьрей-



двайте всички едновременно. По това време може и да ви атакуват и тогава няма да има с какво да се защитавате. Имате изобретения, които повишават някои от характеристиките на вашите войски, но намаляват други. Пример за това е подобрена броня на танковете, която увеличава тяхната защита, но те стават по-тромави. Най-голяма ползата като че ли ви носят новите оръжия, които разучавате. Електромагнетизъмът определено е наука, която много ще ви помогне. Нека се спрем по-подробно на

ВОЕННИТЕ ЕДИНИЦИ

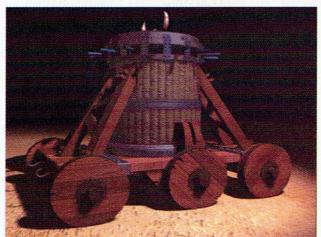
Сигурно сте забелязали, че дотук говоря единствено за юнити (unit - англ. военна част) на Съюза. Нищде не споменавам бойните единици от другата страна на барикадата. 100% съм сигурен, че някои от вас потриват довольно ръце и си мислят, какви разрушения сред хората ще предизвикат с мощните оръжия на материнските същества. Тези патроти чакаат непръ廉洁 на изненада - играта може да се играе единствено от страната на Световния Съюз. Нямаете никакъв шанс да бъдете пъкъвводец на орди от орки, харпи и магобясници. За мое най-голямо съжаление в Spellcross липсва и модул за игра по модем, мрежа и Интернет, така че, както казва поета, "Надежда всяка тутка оставате". Е, в крайна сметка и хората не са чак толкова противни (!!)

Бойните единици са разпределени в три основни категории - леки, тежки и летящи. Цялата ви пехота, както и някои от кампаниите, се боят към първата. По-масивните транспортери (съвсем не знам какъв е смисъла да се наричат така, след като не могат да пренесат и един войник), танкове и подобни запълват втората категория. За третата лесно може да се доссетите. Поради това разделение, вашите бойни единици насят различно количество щети на трите вида войски. Например огнехвъргачите са дълъги и ефективни срещу леката артилерия и пехотата на врага, но по обяснението на Нютон причини, никак си летящите гадинки са недостатъци за тях. Други видове юнити могат да разбиват тежката артилерия на врага, но така и да не успят да се справят сами с леката. Това нововъведение прави комбинирането на военниите ви части съществено за крайния ви успех. В крайна сметка, никак не са малко игрите, където имаше една су-



пер-единица, която само и единствено биваше използвана. Друга просто си не ви трябваше. В Spellcross сте обречен на неуспешни при такава недалновидна тактика. Дори и джина (hummer), който е на ваше разположение от самото начало на играта, ще ви върши хубава работа дosta време.

Освен изброяните дотук три характеристики, вашите войски се отличават и по защитата си, обсег, кръгозор, точки за ход и т.н. Едно до най-големите предимства на Spellcross при военниите единици е възможността да ги наименувате и взимате по-нататък в мисии (както аз си кръстих един танк Chopper), тоест ще можете да ги персонализирате. По този начин, ако ще бъде разрушен танк, няма да изгубите само бездущното возило, ами и Chopper (вече усещам злобния му поглед върху ми!). Наистина ще ми бъде много място за него, като се има предвид, че беше стигнал 8-о ниво! Да,



всяка отделна единица си има опит. При убиването на враговете им, те ще трутат точки. Когато достигне определено количество от тях, тя преминава в ново ниво. Увеличават се основните ѝ характеристики, а това носи след себе си големи изгоди - по-трудно ще бъде на врага да паникъса единица-ветеран, защитата и атаката се повишава. Всяка единица има различна граница за преминаване на следващо ниво. При военни части, които насят повече щети (например войните с базуките), тя е дosta завишена. Различен е и ценоразпъсть за убитите врагове. Едно е да убиеш група орки, а съвсем друго - да се саморазправиш с покварените ефи. Една от най-големите дадавери в това отношение са възкръсните мъртвци. Някои от моите приятели много протестираха срещу тези същества. Наистина





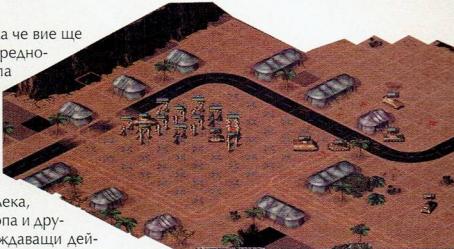
на, те не са чак толкова лицеприятни, но пък са като разходящи се касички с опит. Щифрите, които получавате от тях, са в пъти повече отколкото взимате при убийството на другите. Някои специални части на врага носят невероятно количество опит. Пример за това е зловещият Дреанор (с него трябва да се справите в третата мисия).

Забравих да ви кажа, че вие като главнокомандващ също придобивате опит, докато печелите битка след битка. При повишаване на вашия ранг, вие ще можете да контролирате повече войскови части и команданди. Ето, че вече става дума и за другото голямо подобрене в Spellcross - команданди. Те са едини от най-полезните единици в играта, макар това да не е очевидно в началото на Spellcross. За да използвате вашите команданди, вие трябва да ги поставите в йерархичната стъблица. Те могат да командват определено количество войски (зависи от техния ранг). Ако по време на битка някой от вашите команданди се понесе към Валхала, очакват вие големи неприятности. От друга страна, когато се повиши нивото на единицата-предводител на отряда, се увеличават и характеристиките на останалите.

Не се съмнявайте, че врагът ще се опитва всички да убие вашите ръководни кадри. Така че трябва добре да ги пазите. От друга страна е добре те да бъдат близо до военни действия, за да се обучават и да се

изкачат в йерархията. Така че вие ще бъдете изправени пред поредното триумфално изпитание от типа Should I stay or should I go?

Където има война и битки, има и жертви. Когато войските ви се бият срещу врага, определена част от тях гушва босилека, ритва камбаната, хвърля топа и други подобни нежизненутръждаващи действия. Колкото е по-голяма защитата на ва-



чиативата да напада. Поради огромното предимство на окопаната войска, никой няма и да се помръдне от местата си. Което би представявало проблем .

Гореспоменатата тактика проработи в първите няколко мисии. Тъкмо започнаха с отчегаван и тогава се появиха възкръснатите мъртвци. В момента, в който навлязоха в покърнението на мята войска и нада доха своите бойни викове, окопаните ми части се разбягаха като пици. Зомбитата повториха упражнението още веднъж и след това изляхах непобедимата ми армия. Много неприятно... Добре че имаше Load.

За малко да забравя... Последното нововъведение в Spellcross, с което ще ви запозная, е системата за записване и зареждане по време на битка. Виждах съм хора, които се записват на 3D екшните след всеки убит и след като превърят играта на някоя по-голяма сложност, започват да се хвалят наяво и надясно какво са направили. Подобна ситуация съм виждал и при не малко стратегии. При походовите стратегии положението може да стане още по-лошо - местене на войска - запис, атакуване на единица - запис, изследване на картата - запис - и така до безкрайност. Ако тези, според мен, псевдодиграчи попаднат на Spellcross, ще имат големи проблеми. Създателите на играта ви позволяват точно десет записвания на битката по време на мисия. Нито един повече. Опция, която лично на мен ужасно много ми допадна, поради гореспоменатите причини.

ОСТАНАЛОТО

Когато за първи път пуснах Spellcross и видях интродукцията, си казах, че тук са наблъгнали здраво на графиката. След това заредих и самата игра и останах като треснат. Къде отидаха красотите от преди някол



шата единица, толкова по-трудно ще му бъде на неприятеля. В повечето случаи не всички засегнати умират. Те се боят за ранени, които могат да бъдат излечувани още на бойното поле. Това ви струва точките на ход на ададента единица. Отбележете си, че войските ви не се попълват автоматично след всяка битка. Трябва да бъдат наети нови хора, а това струва пари и време. Поради тази причина, планирайте си внимателно тактика, и няма да ви се налага да давате непрекъснато пари за нови попълнения. За да намалеят (или съвсем да изчезнат) загубите ви, е измислена опцията окопаване. Ако вашата войска си стои на едно и също място и не прави нищо няколко търпа подред, тя ще започне автоматично да се окопава. Когато войската ви е така защитена, ударите и изстрелите на врага ще ги риняват. Затова

тактиката в началото на играта ще бъвеше от ясна - оставяйте някъде цялата си войска (за предпочитане на някой хълм) и изследвате картата с джипа. Където забележите враг, заведжете го към засадата. Дори и да ви удари няколко пъти, вие няма да имате практически загуби. Окопаната единица получава огромно предимство. Точно тази особеност на играта направо я лишава от опцията мултплеър. Никой от дветата играчи няма да има ини-





ко минути? Защо всичко е толкова зелено и гроздно? Не, това не е горски лесничай, това е Spellcross в разделителна способност 640 на 480 точки. Когато пуснах играта в режим 1024 на 768 точки, тя придоби съвсем различен облик. Това е гоределната червена лампа, която трябва да светне в главите на притежателите на 14 инчови монитори. На тях подобна разделителна способност доста ще затрудни играча, който ще се наложи да се взира в екрана, за да види добра.

При 15 инчовите монитори положението е дамач по-розов (особено ако сте пипали настройката на цветовете). Въпреки това, с какътво и да е монитор да разполагате, препоръчвам в тази разделителна способност, тъй като явно за нея е предназначена и самата игра. В оценката за графика съм взел предвид именно това, кое то виждам на 1024 на 768 точки.

Играта е в така-наречената изометрична (2,5 измерна) перспектива, която е нещо като стандарт при подобни стратегии на ходове. Терент е красиво направен, използвани са модерни технологии за неговото създаване, за да се пресъздаде реалистично релеф. Той играе голяма роля в определянето на вашата стратегия, тъй като тук важи правило, че единицата, която е на по-голяма надморска височина, има

по-голям обсег и

на-

на с я по-големи

шети. Освен това, ако вие сте в самото подножие на хълм, съществата, които се наливат горе, могат и да не ви забележат. Допълнение към релефа са горите, които са непреодолимо препятствие за всички ваши колесни единици. Те трябва да вървят по пътя. Дърветата пречат и на вицомоста на вашата пехота, и понякога трябва да извирват сложни маневри, за да унищожите укрития се зад тях враг. Иначе еднообразният ландшафт става помакро скучен с помощта на различни украси - къщи, бъчви, хора, набучени на коло, и други маловажни подробности. Самите военни части са плавно и добре анимирани. Човек не остава с впечатлението, че те се движат над земята, като че ли имат антигравитационни устройства. Производителите на играта са постарали особено много при раздвижването на фантастичните същества. Удоволствие за окото е да погледнете харпия в атака. Макар и рядко, по време на мисиите се появяват анимации.

За разлика от графичния облик на играта, Spellcross ме разочарова в музикално отношение. Звуковите ефекти са максимално еднообразни. Воените ви единици се отзовават с една или максимум две реплики, когато бъдат избрани. Когато имате 5 единици войскови части и ги местите непрекъснато по някоя по-голяма карта, най-много да се изнервите от едни и същи подвижания. Страшни и чудни цифрови ефекти - забравете! При наличието на толкова много гори, можеха да сложат поне няколко гласове на птички и други животни, вие не вътър и др. Разликата в това отношение с Ceaser III, например, е потресаваща. Музиката наистина не е лоша, но е далеч от шедъврите, които напоследък гляят ухото на играча. Често казано, след 1-вото ниво, просто си пуснах



MP3-та - бяха далеч по-разнообразни.

Производител на играта е фирмата Cauldrone. Лично на мен ти ми бе напълно непознат и като потърсях в Интернет нещо относно нея, се оказа, че това са словаци! Това е дебютант им игра и по всячко личи, че тя ще има голямо бъдеще, ако продължава в същия дух. Това показва още едно нещо - в момента малките компании са носителите на прогреса в компютърните игри. Големите мастодонти могат да направят един куп игри с перфектна графика, музика и ефекти, но щом като тя не си нищо ново на играча, едва ли може да разчита на много добри продажби. Освен това страните от Източна Европа започват да се намесват активно в този печеливш бизнес. Миниляят брой проучвоте за руския Rage of Mages, а както знаете и в Бъгария в момента се работи по проект, който има всички изгледи да извоюва на създателите си слава (и пари!). Става дума за Tzar: The Burden of the Crown, която всички в редакцията очакваме с голямо нетърпение.

Groove

минимална конфигурация

DOS \ i486 DX2/66
16 MB ram \ 4x CD-ROM
1MB PCI Video \ 16bit Sound card
80 MB Hard disk space

ниче тествахме на:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64



графика	5	6	8
звук	2	3	4
AI	5	6	7
multi player	-	-	-
gameplay	3	6	8
приследата	4	5	8

The Revenge of the Toys

производител: Piranha Interactive
разпространител: Piranha Interactive
жанр: arcade
www: www.piranha.com

Kак да си загубим времето на работното място? За някои този риторичен! Ами със злобни детмачове на Starcraft, разбира се! Но ако не сте в мрежа или колегите ви смятат за несерийен и самите те "не могат да се приният на детското равнище, за да играят някакви си игри"? Друг проблем може да се окаже шефът ви, който е прочел по различни списания, че игрите намаляват с 15 процента (!!!) работоспособността на служителите и е наложил драконовски мерки за тяхното изкореняване (нещо като хан Крум и лозята, но малко по-различно). Е, тогава убирането на времето става голям проблем. Естествено, безполезната дейност трябва да бъде свързана с играенето на компютърна игра. Съмнявам се, че някой ще стои да разглежда програми като Word и Excel и ще открива техни недокументирани възможности през свободното си време. Играта не бива да бъде силно впечатляваща и да не изисква особено големи усилия да се разучи. Типичен пример - Solitaire и Minesweeper. Недостатъци - Minesweeper те кара да мислиш (дейност, която не от любите занимания на вида homo sapiens), а Solitaire е връдено непоносима на всички, които не обичат картите. Компромисно решение е Hearts, но тази игра не може да се играе дълго време. А в крайна сметка всички те писват.

Появява се нуждата от забавление за няколко минути дневно, което да не е особено ангажиращо. Аз също съм имал



моменти, когато не ми се е играло нещо сериозно и времеемко, а съм нямал нищо свързано под ръка. Lucas Arts се опитах да запълнят тази пазарна ниша с две страшилица - Indiana Jones Desktop Adventures и Yoda Stories.

Играйте пожъхаха - феноменален успех. Милиарди продадени копия, опашки по специализираните магазини, бой за дискове, манията бе обхванала целия свят. И тогава ръководните кадри на Lucas се събудиха и малко предизвико погледнаха статистиката с продажбите и тестовете по списанията и се хванаха за главата. Целта на Indiana Jones Desktop Adventures и Yoda Stories бе да бъдат наречени Solitaire-killer, т.е. да подменят скучния пасианис на Microsoft, но тези две игри бяха значително по-ужасни от Solitaire, което в интерес на истината доста трудно се постига. Но те успях! В две поредни игри! Таланти

Пиша тези редове и не се опитвам да прикрия отвращението си към двете издънки на Lucas Arts. Тази фирма е една от любимите ми в бранша и аз не мога да си затварям очите пред подобни дивотии. Малко след излизането на

Yoda Stories никому-невизвестната Cyclops Software изаде The Revenge of the Toys. За разлика от гореспоменатите заглавия, това определено има голям потенциал. Честно казано, в началото възнамерявах да напиша малко по-обширна статия, която да преглежда няколко игри като Lode Runner II, MS Arcade Pinball, ноeto

какво се оказа: Bonkheads е прекалено глупава и еднообразна, за да бъде отделено никакво внимание, Microsoft Arcade

Pinball в сегашното си състояние трудно може да бъде сложена в графата "разни" (и в която и да е друга категория), а Lode Runner II е игра-трепач (почти като вафла "Морени"). Тоест нито една не бе подходяща да се прибави към подобна статия. За Lode Runner II си има специален преглед, а останалите просто са изнервнати. Затова изборът се сведе до The Revenge of The Toys и Bonkheads.

Какво въщност представлява The Revenge of The Toys? Това е компилация от девет малки игрички, които имат единствено за цел да ви развлекат (и евентуално изнервят и ядосат). Те са много елементарни и разчитат на рефлексите ви, а не наблигат на мисленето ви. Въпреки това са достатъчно интересни, за да можете да ги пускате отново и отново. Ето и тяхното кратко представяне:

Kung Fu Coffee

В средата на екрана се появява плешиво човече с малки смешни очица, облечено в грозден костюм. Това сътвие. В едната



ръка държите чаша кафе, от която си пийвате от време на време. Нека невинният ви вид не ви заблуджа - вие притежавате черен колан по чупене на различни неща - клавиатури, монитори, столове и дини. Гореспоменатите предмети летят към вас и вие с перфектни кунг-фу удари ще се налага да ги пропрате на земята. За всеки пропуск ви се отнема една, така че внимавайте с ръцете и краката. Когато все пак успеете да понатрупвате малко точки, вешите започват да летят по-бързо, а към 23-тата вече са като ракети. След няколко пропуска на маляват точките ви, а оттам и скоростта



на предметите. Така че винаги ще има някаква пределна скорост, до която ще успявате да се справите с летящите хардуер и офис оборудване. Перфектната занимавка, докато пияте сутрешното си кафе.

Ricochet

Тази игра е малко обръкваща. Целта ви е да опазите едно топче да не излезе извън определен от вас квадрат. За целта разполагате с две двойки пъзгачи, които се движат успоредно един с друг. При всяки сблъсък на топчето с пъзгачите ви се появява по една част от фоновия пъзел. С помощта на мишена ще имате възможност да стреляте по топчето и, ако го уцелите, се появяват няколко елемента от картината. Ако пропуснете, ще разрушите част от това, което сте създали. Отстреляването на топчето е задължително, тъй като след няколко рикошета то набира добра голяма скорост и остава въпрос



на време, кога ще ви се измъкне. Когато приключите картина, преминавате на ново ниво, като задачата ви е по-сложна - топчето е по-своенравно, а наказанията за неточна стрела - по-големи.

Shooting Gallery

Зашо да даваме луди пари да ходим по стрелбища, когато можем да надучим и родния desktop? Shooting Gallery ни предлага чудесна възможност да упражним мерника върху разни интересни предмети - пилета, ради, саксии, колони и други подобни. Целта е да опушкате всички вещи, които създателите на играта ви подхвърлят. Разполагате с пушкало последен модел, с лазерно насочване, чито изстрили направо размазват цели-



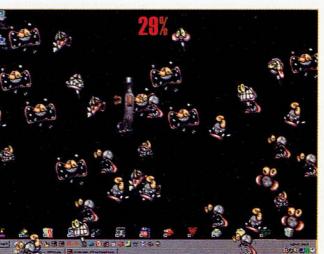
те ви по екрана. При неуспешен опит да уцелите предметите, на монитора ви цвъфа гроздна дупка. Първоначално ви се подават по една цел, след това по две, а накрая става весело, когато стигнете до три вещи във въздуха едновременно. Изисквания: добре смазана и отлично работеща мишка и кръвожадни потребители. Всички те бяха изпълнени в нашия малък и анархичен колектив и се впуснахме да се състезаваме, кой ще изкара повече точки (с изключение на Freeman, който през това време биваше размазан на Klingon: Honor Guard).

Fishing

Лично аз не съм запален рибар и затова така и не успях да разгадая смисъла на тази игра. Той се състои в това, да изловите рибите, които плуват из водите на вашия хард диск. Те са от най-различен

вид и калибръ. Хитът на заведението е специален модел костна риба, която явно е скелет на някое плувашо същество, отказало да покаже лицето си. Упорито се носят клоки, че ако занесете подобна риба на Вопе Дракони, те ще започнат да се множат два пъти повече, но това са непотвърдени слухове*. (* Не се притеснявайте, ако не сте разбрали това изречение. То е предназначено за почитателите на Heroes of Might & Magic II). Самият процес на ловене на риба е прост - избирате си примамка - от апетитно изглеждащ червей до скъсана обувка - и се опитвате да метнете там, където се движат кръчета по водата. Ако успеете, повторяйте упражнението отново.

Nail'em



Fishing не успя да грабне вниманието ми, но тази игра определено ме закова пред екрана за доста време. Идеята ѝ е простира (като на всички останали), но изпълнението е гениално. Пред вас е пълен екран с разходящи се пирони, а вашата цел е да ги заковете на място. Проблемите ви идват оттам, че целите ви не се движат по никаква определена траектория, т.е. са напълно хаотични. Така че не се учувайте, ако един пирон извърши внезапна маневра, тъкмо когато сте решили да го заковате за екрана. Удоволствието от зашиването на поредната жертва идва от специфичния звук, който тя издава и нейния нещастен погled (да, пироните са с очи). Едно от най-добрите средства да се освободите от стреса.

Basketball

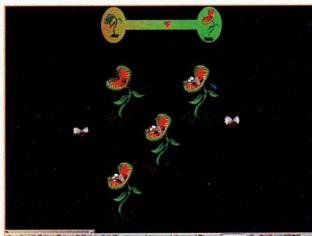
Тази игра е предназначена за по-спортно настроените от вас. Във вашите ръце се оказва баскетболна топка, която трябва да вкарвате в движещ се кош. Упражнението може да се стори на някой доста сложно, тъкмо като трябва да съобразяват няколко неща - времето за стигане на топката до таблото, скоростта с която последното се движи и размера на коша. Ако успеете да вкарвате две топки подред, попадате на второ ниво. Там задачата ви

се усложнява - променят се скоростта и размерът на коша. Освен това трябва да бъдете точни три пъти подред. Лично за мен, тази игра ме изнерви най-много от изредените до тук.



Venus Flytrap

Запознайте се с новото си домашно растение. До е красиво, учитиво и месоядно. За храна му служат многобройните мухи, които кръжат наоколо. От време на време те кацат в отровната паст на вашето растение и цялата ви е бързо да накарате чудовището ви да си я затвори. Задачата ви се усложнява от факта, че растението непрекъснато се нуждае от храна, а мухите се плашат от вас. Трябва малко да отдалечите курсора от храненика си, за да имат усиления ви желания резултат. Когато успявате да захранвате растението с определен брой мухи, изнинка второ и пригответе ви тутакси се удвоват. Макси-



мумът растения е 5. Аз лично стигах пряко сили до четири и едното след това веднага умря, поради липса на храна.

Debugger

Бъговете в Windows '95 хич не са малко. Те направо са навсякъде из тази програма. Тук ще имате възможност да изчистите някои от тях. Вие сте в ролята на огромно насекомоядно, метално същество, което със своя език унищожава различните бъгове. Вие бивате преследвани от бавноподвижна и непобедима единица наречена Бил Гейтс (според апокрифната документация на играта). Вие умирате веднага, щом ти ви докосне и бъговете

на Windows ще продължат вечно.

Monster Factory

Тук ще можете да си слюбявате различни чудовища по ваш образ и подобие и да ги пускате да се бият едно с друго. Комбинирайте кентавър, дракон и варварин и го сблъскайте с някое друго творение на кабинет Франкенщайн (не на кабинет Неврохирургия). Тук дори има опция за мултплеър.

Действието на всичките игри се развива върху вашето работно поле. Независимо, какво има там, Revenge of the Toys го префасонира по свой образ и подобие. Друга особеност на тази игра е голямата степен на вманичаване при някои индивиди. Типичен пример за това е



Whisper, който веднага, щом видя Shooting Gallery, направо залепна за компютъра и не се олепи оттам, докато не постигна 27/30, като разби всички въждения на Chopper до го мине. Не си и помисляйте да гледате часовника на Windows-а, докато играете The Revenge of the Toys. Играта спира всякаако друго опресняване на екрана и времето също спира.

Графиката е доста прилично направена и е удовољствие да разглежда цялата фауна на Fishing, например. Звуците не отстъпват на графичната част. Музиката като цяло отсъства, но дигиталните ефекти, като крясъците на плешивото същество, чупещо чаркации, или звуцът на забиването на пироните, са едни от най-забавните неща, които съм чувал за последните няколко месеца.

Bonkheads

Играли ли сте Mario Bros? Не съществува с колички, което придоби толкова голяма популярност при конзолите, а оригинална. Ако отговорът е не, нямаша да се притеснявате. Не сте изпушнали нещо невероятно. А и играта е доста стара - когато тя излезе, масовият компютър все обеща PC/XT. Mario Bros представяващо платформен екшън, където задачата на главния герой бе да убие всички гадини, които се изисват отгоре дури. За целта той не разполагаше с никак-

во оръжие - можеше единствено да повдигне плочката, по която пъзяха нашествениците и по този начин да ги обрне. Ако всичко стане много напечено, имаше една специална плочка, която като твараше всички движещи се гадини. Клавишите за игра биха само три - наляво, надясно и скок. Елементарно и въпреки (или може би поради) това - гениално.

Bonkheads е Mario Bros във VGA режим



и с някои незначителни подобрения в играта. Тя е далеч по-разнообразна от предшественика си. Гадините в нея са повече и по-трудни за убиване. Прибавени са и бонуси, които са скрити в определени плочки. Сред тях са: допълнителен живот, забавяне на противника, точки и др. Специалната плочка вече е кръстена "динамит". Предвидена е и допълнителна придобивка от типа бързи, смели и дебели - бос, с когото ще трябва да се занимавате всяко боже ниво. Конструкцията на различните светове е



разнообразна и предлага нови и нови конфигурации на плочките, както и различни условия, като земно притегляне например. Въпреки това не очаквайте това да е играта на вашиите мечти. Тя е прекалено елементарна, за да ви послужи за нещо повече от начин да прекараате още половин час пред монитора. Може би това е била и целта на създателите на играта. Във вечната ми ранглистка Bonkheads е заета 534-о място.

Groove

LODE RUNNER II

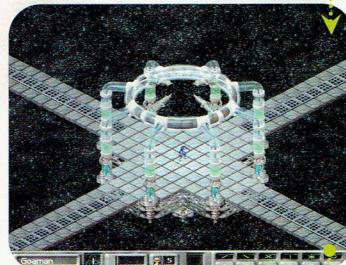
производител: Presage Software

разпространител: GT Interactive

жанр: arcade

www: www.presage.com

A а хънх машината на времето и се пренесем години назад. Тогава, когато хълбът беше 30 стотинки и как беше... хипитата се събираха на Попа. По нова време на днешен ред стояха 8-битовите компютри, а игрите за тях изобщо не бяха толкова разпространени. Само няколко се бяха преброрили да бъдат признати за големи



хитове и всеки си имаше по едно копие от всяка. Една от тях безспорно се казва Lode Runner. Гениална по своя смисъл и изпълнение, тя предоставяше на играта 150 нива, пълни с динамика. Разбира се, играта бе пренесена за PC/XT/AT от Broderbund, където също се радваше на голям успех. Минаха години, компютрите станаха много по-бързи и ако някой решеше да си пусне Lode Runner на 486, що очакваше голяма изненада - човечетата се движиха със скорост, близка до тази на светлината и Lode Runner бе напълно негодна за игра. Преди известно време съдбата се смили над тъпата почитатели неуморимия бегач, махна с възшебната си пръчка и на неизвестната фирма Presage й хрумна идеята да направи Lode Runner с осъвременени графики. Sierra беше разпространител на Lode Runner: The Legend Returns. Концепцията си остана същата - открадни златните кючета, избягай на стражата и се махай по новоловицата се стълба. Бяха въведени още няколко момента, като бомбът например, но нищо чак толкова иновационно.

Междувременно всичко започна да пълни в трите измерения. Днес няма да се учуди и ако някой ми представи Sokoban 3D (идея, върху която дизайнерите на игрите наистина трябва добре да се позамислят). Помисли си, че дори лобиймият на всички Indiana

LODE RUNNER II



Jones ще се превърне в нещо подобно на Tomb Raider, а новата версия на Prince of Persia ще бъде в също толкова измерения. При цлото това многообразие от 3D-та имам един въпрос с повишена трудност за вас. От онния, за който трябва да се обаждате на импулсови телевизии.

Lode Runner II се развива в:

1. Три измерения
2. Две измерения
3. Едно измерение

За отговорилите правилно - ГОЛЕМИ, БЕЗПРЕЦЕНДЕНТНИ награди!!! Пратете вашите отговори на въпроса на адрес 3dloderunner@workshop.bg! Само 24 импулса в минута!

Все пак да се върнем на играта. Какво може да означава прибавянето на още едно измерение в игра от заквасата на Lode Runner? Безкрайно много нови възможности и ... по-сложно управление. Първите няколко часа, докато играят втората версия на Lode Runner, приличат на някаква обезглавена муха. Хаотични мили опити да направи нещо неведънък оставяха в недоумение моите преседачи, но това не ми помагаше много-много. Въщност, бях с опит да си предизвикам клавишите. Голяма грешка, която просто не ви и трябва



да повторяте. Оставете ги, както са си. Другият съвет, който ще ви дам, е още отначалото да изберете advanced опции - така или иначе с течение на игра просто ще ви се наложи да използвате четири клавиша заместо един. Съществуват много места, където, ако не сте достатъчно бързи, ще споделите съдбата на Боряна от "Изворът на Белонгата", тоест ще бъдете позорно заиздани.



Свиквате отсега с по-сложните изкопни процедури.

Lode Runner II не се състои само и единствено от копаене. Героят ви ще трябва да прави какви ли не акробатики - да скочи от стълби, да виси от въжета и други подобни занимания. Да не говорим, че ще се наложи и да бягат от стражите, които ви преследват. Въпреки това не трябва да оставате с впечатлението, че Lode Runner II е аркейд игра. Тя се доближава повече до логически загадки. Наистина доста ще трябва да си напрегнете силите клетки, за да измислите, как да измъкнете четирите златни кючета в ниво като Four Tests. Там ще осъзнате тъжна истина, че в Lode Runner II, освен копаене надолу, има и капане настрихи. Върху това нововъведение се основават голяма част от загадките в играта.

НИВАТА ◀

Нивата в Lode Runner винаги са били произведение на изкуството. Още си спомням 8-битовата версия на играта, с нейните замъци, кораби, надписи... Lode Runner: The Legend Returns също предлагаше на играта много предизвикателства. Но нищо не може да се сравнява с това, което ви очаква във втората версия. Трите измерения коренно са променили начинът, по който нивата са конструирани. Те са невероятно красиви и изпълнени до последния детайл. Пирамиди, постройки, модели на старинни къщи - всичко това е сътворено от гениалните, според мен, дизайнери от



Presage. Нивата са разделени в пет свята - Jungle, Gear World, Mona Lisa, Wacky и Industrial, като всеки от тях е в коренно различен стил. Освен всичко друго, световете са степенувани и по сложност. На начинаше щите препоръчвам да започнат с Jungle.

► ПАЗАЧИ И ДРУГ ИНВЕНТАР ◀

Както и в предишните издания на Lode Runner, тук вие също ще бъдете гонен от пазителите на златните кючета. Една от най-големите загадки в областа на компютърните игри вече е разкрита. Оказва се, че мистериозните ценители на вашия скайл са най-обикновени монаси. Кой знае защо, тези иначе богобоязливи хора са засели с трудната (а и опасна) задача да опазят скъпвящата от вашия безძърен Джоб. Монасите са разделени в три ордена. Този на сините роби се състои от слепи и глухи пазители на реда, които обикновено по строго определен маршрут. Те ще ли ще представляват като и да е проблем.

Трудно биват засидани, но веднъж ако убият син монах, на негово място не ида нов. Пулпурините монаси ви преследват по-целенасочено, но не са особено интелигентни. Истинското предизвикателство представлява божия човек в черни одежди. Те са доста изобретателни и хитри, така че ще си имат немалко главоболия с тях. Изкуствният интелект в играта е на добро равнище. Макар и монасите, които ви гонят, да се ориентират по координатите ви по нивото, а не неговата специфика, те си вършат постоянно добавашо добре работата. Например не си мислете, че ако изкопаете дупка пред вас, монахът няма да я забиши.

За да се справите с преследвачите ви, ще разполагате и с най-различни специални предмети. Главното място сред тях заемат бомбите. Те изгарят основна роля в летач-мутиплейъра на Lode Runner II, където, ако се съберат 6 човека на едно ниво, игратата започва да примица малко на Atomic Bomberman (една от любимите ми). Те биват 6 различни вида - всяка действа в някои от трите координати. Използването им е истинско изкуство и ще ви са наложи доста да се поупражнявате, докато достигнете която прилично ниво на боравене с ек-

сплодивите. В мисиите за един играч бомбите също нерядко ще бъдат ключът към решаването на нивото. Второстепенните предмети ви носят различни изгоди. Ако вземете кана с газ, обхватът на бомбите ви се увеличава. Плахжата топка ви прави непобедим и всява ужас във вашите преследвачи (нещо като обръщането на ролите в класика като Pacman). Възможностите ви същем не се изчерпват дотам. Не са много игрите, в които можете да се превърнете в част от дизайна на нивото, но Lode Runner е една от тях. Също като имате възможност да се преоблечете като преследвачите си и да се смесите с тях.

► МУТИПЛЕЙЪР ◀

Вече споменаха няколко думи за мутиплейър в Lode Runner II. Той може да се определи само с една дума - КУПОН. На българите много ни харесват игри от типа "пребий другарче". Lode Runner II е игра, която дава възможност на участниците да



разкрият своята тъмна половина и да успят да създадат безброй подости и направят капани на противника. Има и опция за кооперативна игра, но тя като че ли е по-безинтересна.

► РЕДАКТОР НА НИВА ◀

Редакторът за нива, който вървя заедно с Lode Runner II, е добре направен. Той е един от малкото, които предлагат опции като copy and paste, например. Но това ще бъдат единствено първоначалните ви впечатления. Ако тръгнете да правите ниво на Lode Runner II, по-добре първо си набавете Лексотан (лекарство за отпускане на нерви). Скролването на по-големите нива е явно и лишено от умалена карта за ориентиране, невъзможността да се провери на какво вертикално равнище сте и други "непредвидени в документацията екстри" могат да ви изкарат извън нерви и да имате синото желание да извийте нечий врат.

Ще се убедите, че е адски трудно да направите добро ниво. Не само поради гореспоменатите възможности



или по-скоро невъзможности на редактора. За да бъде красиво нивото, трябва добре да поддредите многообразните декоративни елементи. А за да бъде добре изпълнено, е необходимо да сте играли играта порядъчно дълго време.

► ЗАКЛЮЧЕНИЕ ◀

Lode Runner II е платформен екшън, който лесно се играе, но трудно се става добър на него. Перфектен дизайн, красива графика (която съм сигурен, няма да остане и след една година), отлични дигитални ефекти и музикално оформление ги правят потенциален хит. Логическите загадки при единничната версия на Lode Runner II и купонът, който мутиплейърът предлага на всички, са в състояние да ви залепят пред монитора за доста часове. Впреки това игра е доста сложна и не се препоръчва на начинаещи в занаята "Геймър".

Groove

МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ

Win95/98 \ P90
16 MB ram \ 2x CD-ROM
1MB PCI Video \ 16bit Sound card
43 MB Hard disk space

НИЕ ТЕСТВАХМЕ НА:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	8	9
звук	8	8
AI	7	7
multi player	7	8
gameplay	7	7
приставка	7,5	8



ENEMY INFESTATION

производител: Ripcord Games
разпространител: Ripcord Games
жанр: real time strategy
www: www.ripcordgames.com

Вземете си листче и моливче и си направете списък с характеристиките, които според вас имат по-ниски от тези прилагани в текста списъци. Останалият 1% са извънземни. (Кратко обръщение специално за единичен профент: Господи извънземни. Вие сте разкрайни! Можете бързо-бързо да си опаковате багажа и да отивате да досаждате по другите планети! Ако все още се съмнявате във вашата расова принадлежност, попълнете теста от брой 22 на списание "Егзист" и истината ще лъсне наяве :).

противни, гнусни, зелени, слузести, нападателни, отвратителни, омразни, ... 99% от вас имат поне две от тези прилагани в текста списъци. Останалият 1% са извънземни. (Кратко обръщение специално за единичен профент: Господи извънземни. Вие сте разкрайни! Можете бързо-бързо да си опаковате багажа и да отивате да досаждате по другите планети! Ако все още се съмнявате във вашата расова принадлежност, попълнете теста от брой 22 на списание "Егзист" и истината ще лъсне наяве :).



За останалите 99%: Явно заглавия като X-Files и "Видеов" II" са затвърдили отрицателната ни оценка за извънземната форма на живот. А компютърните игри са сред най-големите аlien-о-фиби. Лично аз си спомням за ужасно малко игри, където братята ни по разум не са били изтилпосани като убийци на човечеството или потенциална заплаха за съществуването на последните. Едното Infestation нямая да подобри картишката. Ама никак!

ИСТОРИЯТА НА ИГРАТА

Далечното бъдеще. 22-и век. Човечеството вече е овладяло пътуването из космоса и безброй кораби излитат от космическата база на Земята - Луната. Тяхната цел - да намерят планети, години за обитаване. Хиляди авантюристи предпочитат големите награди, които Правителството дава и прекарват жи-

вота си във върсene. Както се досещате, проблемите с безразборната Колумбова дейност не закъсняват. На незнайна планета е зарязан един от членовете на подобен екип. В началото проблеми нямая - в Космоса вирусът е в латентно състояние. Но, при завръщането си на Земята, той влиза в странна симбиоза с иначе безвредни за човека бактерии и се създава ужасяваща болест. Новопоявилата се многоклетъчна система притежава някаква примитивна форма на интелект, който го прави опасен. Вирусът мутира и непрекъснато сменя пътя, по който атакува организма. Науката е бесилна. Тя дори не може да установи начините, по които новата напаст покосява ежед-

като се намери лек за болестта. Всичко ще потъне в криогенен сън. Проблемът е, че решението ще бъде временно. До няколко години трябва да бъде намерена ваксина, иначе или всичко ще замръзе, или куполът ще се разпадне и кошмарът ще продължи.

В същото време се обучават хората, от които зависи съдбата на цялото човечество - ако успят да намерят помощ - всички са



невно милиони. Смята се, че части от разазата са във въздух и всички жители на Земята са вирусопронесители. Остава всички елементи от сложния пъзел на вируса да се съберат в един индивид и ...2 Всичко прилича на гигантска игра на руска рулетка. Сами че спечелиши няма да има. Правителството скрива от населението истинската причина за претъпканите болници и могри. То обявява, че има грипна епидемия в особено големи размери. Въпреки това паниката давно сграбчила сърцата на хората. Сектисти възобновяват своята дейност и проповядват, че това е божието наказание за това, че човечеството е забравило създателя си. Тяхната членска маса непрекъснато нараства. Сред тях се срещат и имена на изъкнати личности от висшето общество. Появяват се първите масови самоубийства. Положението става нетърпимо.

В същото време група учени работят по гигантски, невиждан до момента проект. Целта им е да изведат в орбита огромно съръжение, което да покрие Земята със огромен леден купол - да замрази цялата планета, до-

спасени, иначе трябва да продължат рата на друга планета. В орбита край Луната кръжи само един кораб, чийто екипаж със сигурност не е могъл да бъде зарязан. Те се обучават от най-добри експерти и се специализират в различни области. Когато са подгответи, те тръгват към звездата система, където са били забелязани следи от интелигентни форми на живот - Orion. Извънземните са единствената надежда. За пръв път човечеството се придвиждава до момента на някакът помощ. И го очаква неприятна измена...

След толкова много приказки, ще трабва да направи едно признание. Това, което досега чуето съсем не е историята на играта (всичко е плод на моето развинтило воображение). Разбира се, у някои от вас вече се е надига спрavedлив гняв. Защо тогава трябваше да го пишеш цялото това нещо? - ще запитат те. Ами заради идеята, заради статията. Поставяте се на мое място. Как, по дяволите, да напишаш, че в Enemy Infestation умното, миролюбиво настроено и адски добродетелно човечество изведньж се на твърда на враждебна форма на живот, която напада кораба на исследователите на една планета. Та това е толкова изъркано, че направо ме е срам, че някой си е помислил да прави игра по ТОЗИ сценарий. В половината стратегии в реално време присъства този мотив - човечеството срещу извънземните. Вече и в триизмерните екшънни има повече идея от подобни блудджаки. Вземете



зашемен от играта, както и да е, обещавам да бъде честен от тук та чак до края на статията.

За разлика от историята на Enemy Infestation, реализацията ѝ е повече от интересна. Въпреки че е стратегия в реално време и че действието се развива в изометрична перспектива, тя се отличава коренно от стандарта, създаден от класики в жанра като Dune II и Warcraft. Играта може да се срещне единствено с частта на X-COM, където вие изпълнявате различни мисии. Не, това не е повторение на философията на X-COM: Apocalypre, където, ако включите опцията за борба с извънземните в реално време, си очакваш неприятни мигове. Там извънземните от грижатично време овършваха всичките ви сили, преди да успеете да се огледате. Опитът на създателите на Enemy Infestation да пресъздадат битка в реално време е далеч по-успешен. Играта е направена доста превидикателна и със сигурност ще ви заинтригува.

Ако изберете опцията single player, ще имате на ваша разположение около 40 мисии, в които да покажете на извънземните изчадия, че човечеството е доминиращата раса. Трудността в тях постепенно се увеличава, а и задачите, които трябва да изпълнете, са най-различни. Те съсъм не се изнерврат с условието "избий всички извънземни". В една мисия може да имате и пет задачи за изпълнение. Например: изгаси пожара, спаси командира, запази го жив, избий извънземните и повикай подкрепления. Една от първите ви задачи ще бъде да хванете биолога си, който с един огромен сътър (сигурно взет от Butcher-а в Diablo) трябва да направи дисекция на ..., но да не издавам всичко. В никаки случаи ще ваки правилото "Бързият и мрътвият" или, както се пееше в една стара песен, "Be quick or be dead". Дали ще ви бъде зададен времеви лимит за изпълнението на дадена задача или ще трябва да спасите някой, преди той да се пренесе в един по-добър свет, свободен от извънземни, е безразлично. Ако се оправяте достатъчно бързо, ще ви бъде по-лесно с мисии. Например, в началото някои твари представляват абсолютно безо-

бидни какавиди, от които след време ще се излюпят гадините. Ако успеете да ги намерите, преди да са нарояли, задачата ви се улеснява многострочно.

В multiplayer мисиите са само десетина. Освен с ограничения си брой, те имат и друг недостатък - тук няма да имате възможност да се биете срещу някой ваш познат. Единствената опция е cooperative. Но това не са единствените недостатъци на тази част от играта. Честно казано, не съм във възторг от мултиплейър. Той ми се стори доста труден, освен ако хората, с които играете, не са в една и съща стая. Просто ви е необходима



идеална координация, за да направите някоя съвместна акция срещу извънземните. А това е почти невъзможно за постигане, ако трябва да си комуникирате писмено.

В отделните мисии ще разполагате и с различен брой хора и роботи. Мисия, че вечно е време да споменем нещо за персонажите, които ще ви помогнат да преминете през ад в Enemy Infestation. Героите ви притежават нещо много ценно - характер. Репликтите им не са безизразните - "Да, сър", "Разбрах" и подобни глупости. В Enemy Infestation преди всяка мисия ще се насладите на кратък диалог между тях. С течение на времето ще разберете кой какъв характер има. Един е импулсивен, друг страховит и такатък. Репликтите, с които те ще реагират, са най-разнообразни. Не липсват отговори от сорта на "Не мога да ги понасям тези извънземни. Искам да ги избия до крак!". Злобничко Хората ви дори могат да

мър - морят, ако ги управлявате некъдърно. Въпреки това характеристика на хората ви като морал липсва. Дори и да са излезли подумърти от съблъсъка с наществениците, те безропотно ще се хърят в следващата битка. Паникъсването би било една доста полезна черта, но за съжаление не е предвидено от създателите на играта.

Персонажите ви притежават и уникатни параметри като атака, защита, живот и сила. Тези качества зависят главно от професията на вашия човек/робот. Не може да се сравнява силата и атаката на военен и доктор, например. За сметка на това, войниците не стават за нищо друго, освен за битки с извънземните. Тук стигаме до втората основна особеност на вашите части. Всички те са специалисти в дадена област (може би с изключение на работоготова, която не става за абсолютно нищо. По-добре го застrelяйте в самото начало, за да не се мъчи). Например ще си имате специалист касоразбивач... тъй че, човек, който се оправя с електронните клечалки. Тя (ромът е поверена на жената) е единственият квалифициран кайдър, който може да заключи и отключва вратите между различните отсеки в базата ви. А те са голямата пречка между вас и тъпата извънземни. Ако случайно я загубите, очакват ви големи неприятности. Не по-малко ценна е и медицинската сестра (някак си не ми излягаха достъпчиво квалифицирана за доктор). Тя ще изправи на крак всички неини "комеги-по-неволя", изгубили съзнание. Въобще, ако искате да продължавате напред, ще ви е необходим всеки един от вашия екип. Планирайте тактиката си разумно. Никога не оставяйте част от екипажа си беззащитен. Току-виж някое огромно и също толкова гладко извънземно решило да си направи хот-дог от тях. Моят съвет е да си разпределите хората по групи, които да могат да посрещнат неприятеля достойно. За целта те трябва да са въоръжени, иначе ви очаква позорна загуба. По принцип хората ви доста трудно умират. Те просто изгубват съзнание от ударите на извънземните. Оттук нататък започва да налага техния Life Force. Когато той съврши, човекът ви е безвъзвратно загубен за каузата



та. Изгубилите съзнание можете да лекувате по няколко начина - първият вече го спомехахме - с помощта на медицинския персонал. Другият вариант е някой доброволец да хавае припадания за крака и да го довлечи (както нашите прадеди са правили с булките си) до някой уред за възстановяване (наречен по незнайни причини medical bed).

Оръжията са основните пособия, с които ще унищожавате извънземните. Създателите на играта са напрегнати въображението си и са представили на играча цяла плеяда от средства за избиране на гадинките. Дори най-обикновените предмети като пожаросители и спрейове за коса се превръщат



в първи приятел на екстрематора. Както е казал поета - "Всяко дърво пушка, всеки камък бомба!"

Оръжията ви биват основно два вида - автоматично-презареждащи и такива за "еднократна" употреба. Вторият тип могат да бъдат заредени, но за това са ви необходими специални устройства. Те се намират относително рядко, а и не можете да ги вземете със себе си. Всеки път, когато изразходвате амуницията на подобно оръжие, ще трябва да отидете до стаята, където се намира зареждащото устройство. Което си е достатъчно и времеменка процедура. Освен това персонажите ви могат да насамт само по едно оръжие. Когато свършат амунициите, те започват да се бият с юмруци.

От друга страна вторият тип оръжия са доста мощни. Едно от най-унищожителните сред тях е ракетоизстрелятър. Ще имате право на три опита, за да видите неговия ефект, но повярвайте ми, че ще бъдете впечат-

лени. Използвайте го само от големо разстояние, иначе виящият герой що пострада. Някои оръжия, като дистанционно управление и гореспоменатите спрей за коса, отблъскват извънземните на благоприятно разстояние (обикновено колкото бира Астика).

В първите мисии ще се оправяте идеално с оръжиета, които имате под ръка. Ситуацията се влошава с течение на времето. Гадините стават все по-големи и зли и много по-трудни за убийване. Тогава идва на помощътъргейдът. Той може да бъде извършен единствено от хората, които имат подобна специалност (research weapon) и на точно определени места. Например, за да подобрите качествата на химическите оръжия, трябва да влезнете в лаборатория с необходимото оборудване (обикновено се пази от тонове извънземни). Не се плашете, ако не разпознавате оръжиета в игра - по време на мисиите ще намерите



средства за унищожение на извънземни с тъй или иначе неустановен произход и действие. За да прецените, каква щети то налага, най-добре го дайте на човека, който отговаря за изследването на оръжиета. Понякога ефекта от новите ви придобивки може да има обратен ефект. Например един препарат за убийване на насекоми просто умножава виящите врагове. Но това са рисковете на професията...

ИНТЕРФЕЙС И ГРАФИКА

Интерфейсът в Enemy Infestation е удобен и предлага на играчия възможности бързо и ефективно да управлява частите си. Предвидени са опции като групиране на персонажите ви, както и задаване на тяхното поведение. По подразбиране сините ви единици като войниците атакуват извънземните, а слабите - се крият. Не правете грешката да сложите най-добрите си оръжия в ръцете на хора, чиято единствена цел щом видят извънземно, е да хукнат на юмките и да се скрият под някоя маса. Обмислете внимателно какво смятате да правите.

Графиката в играта ни направи много добро впечатление. Тя е реализирана в разделителна способност 800 на 600 точки и нейни основни козове са детайлите. Дизайнерите на играта са постарали да вкрап-

огромно количество елементи, които да допънят възможноста и да го направят по-реалистичен. Благодарение на тази любов към детайлите, играта изглежда много добре.

Движенятията на извънземните са извънредно реалистични. Използвани е технологията моушън-кепчъринг при тяхното изработване :). Вашите герои са изобразени много сполучливо (припадат особено грациозно) и не създават впечатлението, че краката им са дървени.

Музикалното оформление също е на ниво. Дигиталните ефекти не им отстъпват. Вече споменавах за репликите, с които непрекъснато ще бъдете засипвани. Експлозите, отварянето и затварянето на вратите също са изпълнени. Звуките на ръмжаци извънземни са такива, че са стряскали един и два пъти, докато изследвам базата. Тук е мястото да се спомене звуцът, който апаратът за възстановяване издава, когато е съвршил работата си. Той прилича подозрително много на зъвненето на микровълнова печка, която подсказва, че онзи денешна ви вечеря е претопена. Сигурно извънземните таят същите мисии спрямо вашите хора.

Като цяло Enemy Infestation е една много добра стратегия в реално време. За всебъща радост на целия екип на списанието, тя предлага нещо ново на играча - не е пърдення клонинг, а нещо оригинално. Машар и да има някои пропуски и дребни недостатъци, горещо ви препоръвам да я изиграете. Но само кампанията в single player. Мултиплейърът на Enemy Infestation не би могъл никога да замести някой детмар на Starcraft или 3D-екшън.

Groove

МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ

Win95/98 \ P166
32 MB ram \ 4x CD-ROM
2MB PCI Video \ 16bit Sound card
100MB Hard disk space

НИЕ ТЕСТВАХМЕ НА:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64



графика	8	8	8,5
звук	8	9	8
AI	8	7	8
multiplayer	6	4	4
gameplay	8	9	9
ПРИСЪДЕДА	8	8	8

VIGILANCE



производител: Sega Soft

разпространител: Sega Soft

жанр: action

www: www.vigilance.com

За Vigilance на Sega Soft май се каза всичко още преди тя да излезе. Предполагам, повечето от вас са видели демото на играта. А ако имате време-дадаване с Интернет, сигурно са ви направили впечатление тоновете реклами по различни сайтове. Е, аз съм просто човек и за пореден (и последен, надавам се) път наивната ми душница попадна

в клопката на злото, наречено Маркетинг.

Впечатлението ми от демото бяха отрицателни, но сметаха, че повечето

проблеми на играта ще бъдат коригирани в крайния вариант. Та в момента, в който получих диска, със смесени чувства се заех с инсталацирането. Първото нещо, което ми направи впечатление, бе, че Install-ът иска 650 MB място на твърдия диск. Ни повече, ни помалко! Запубликован час да освобождавам мяста на харда и след много компромиси и нецензури реплики към Sega Soft, успях да я инсталiram. Подозрението вече пускаше кънки в душницата ми. Щом се появиха малко от факта, че половината ми "D"-устройство го няма, пуснах и самата игра. Какво стана след това, не съм много сигурен, но изпаднах в транс по едно време, за да забавя метаболизма, докато играта зареди.

Е, накрая тръгна и аз се подгответих да се потопя в света на Vigilance. Малко допълнителна информация - вие сте агент на S.I.O.N. (Special Intelligence Operations Network) - организация, която е последната и единствена защита от заплахата на тероризъм. Толкова е секретна тази групировка, че дори ЦРУ не подозира за нейното съществуване. Въобще, вие сте много, ама много потайни. Седалището на S.I.O.N. се намира на нефтина платформа, ненадея си от Пасифика.

Преди всяка една от мисиите ще имате възможност да избирате един от осемте налични агенти, който ще представлява вашето алтер-его в играта. Всеки един от тях има по едно или две специални умения, които може да ви помогнат по време на мисията, но може и въобще да не влязат в употреба. Процесът на подбор на герой прилича на лошо ор-

ганизирана лотария. Тий като нямаете никаква представа, какво ви очаква при следващата задача, вие сте в ситуацията на човек, който трябва да си купи котка в чул.

Както и да е, започнах първата мисия - базата е в нападнат от терористи и трябва да се намесите вие! Като се вземе предвид, колко секретна организация сте, май не им беше много трудно на лошите да ви открият! А това е най-малкият абсурд, на който ще се наложите във Vigilance. Правете си сметка, какво ще ви очаква за в бъдеще. Трябва още отсега да ви спомена, че вие явно имате някои свръхестествени способности. Те не са споменати в ръководството на играта, но ... само приграйте няколко минути и ще установите няколко крайно интересни феномена. Първо, ще можете да стрелате през стени. Нова супер-гениална опция, която е безძона от мултитеилър (при положение, че намерите още двама маюмчици, които са достатъчно неориентирани, че да искат да играят ТОЧНО на Vigilance; дори и само DOOM да са виждали, вашата задача ще бъде доста труда). Втората особеност, която също ще бъде мега-хит при игра в мрежа, е обхвата на стрелбата ви. Вие можете да си спърчините единствено с Робин Худ по точност и обсег. Дори вашият враг да отстои на няколко километра от вас, трябва само да го видите и ще може да го свалите с един-единствен куршум. А ако не го виждате (да кажем в е черни дрехи и се слива с обстановката), но знаете че там има някой, просто разтворете си мерника насам-натам. Стане ли зелен, копелотенце е мъртво. Но хайде да не откривам всички тайни във Vigilance.

Този екшън предлага на играча три унифицирани перспективи - два third-person-а (близък и по-близък) и един first-person. Всяка една от тази си има своите унифицирани недостатъци. Например, ако играете във first-person, не можете да клякате! Трябва да преминете в third-person, за да направите тази сложна маневра. Невероятно, но факт!

За сметка на това си имате 27 оръжия. Те са най-разнообразни, като дизайна им върви от ужасен към ужасен. А за изстремите не ми се говори, че ако започна, ще ме забоят пръстите. Оръжието ви във first-person е гледка, която няма да видите всеки ден. Ракетите, които летят към вас, ще ви убиват ... от смъх. То не е графична (не)мощ, то не е чудо.

Графиката на Vigilance е някакво недора-



зумение. Ако аз съм пръснал толкова пари за създаването на платформа, предлагаща "реалностна, фотографистична графика", каквато трябва да бъде AnyChannel на Sega и това е крайният резултат, то за програмистите, харчили ми парите, ще е най-добре още отсега да си подадат документите в най-близкото бюро по труда. Или да си запаят парцел два на два. ... Просто не мога да намеря думи, с които да опиша гротеската, която ще се разкрие пред вас след пускането на Vigilance. По-добре вижте няколко специално подбрани снимки. Те са повече от показателни.

След като с кански усилия сте изминали някакъв етап от мисията, решавате, че е хубаво да се запишете, за да не ви се налагат пак да се пърбите отначало. Излизате в главното меню, както си му е редът, и ... тук е мястото на една думичка от три букви, символизираща от край време мъжествеността. Е, точно

така ще се чувствате, след като установите, че целият ви прогрес до този момент е безвъзвратно загубен и ще трябва да започнете от начало. Защото опцията Save няма да намерите. Ше може да запишвате как чокат като скот завършите дадена мисия.

Гениално, а?

Предполагам, че вече съвсем ви е писано да четете за Vigilance, защото на мен определено ми писна да лиша за нея. Ако някой ви я предложи и вземе да ви обяснява, колко е жестока и велика, пратете го при нас в офиса да му разпищем медицинското. Просто в тази игра има толкова много дупки, че ако я сравним с Швейцарско сирене, ще я направим комплимент. Все пак не мога да не призна едно нещо на Vigilance - тя ни убеди, че творческото слабоумие е световен факт, с който трябва да се събрашиваме. В част на нальба на Sega Soft откриваме и наградата "Гъба на брой" (тя на заслужава дори нашите оценки!), като решихме, че едва ли има по-достойна игра, която да е "Първата".

Grooper - отчаяна шайка гъбари

МОНИТОРУ

Сценарий за реклама на производител на монитори

Очен кабинет. Лекарят с ослепително бяла престишка и пълно бойно снаряжение. Кабинетът е стично обзаведен с най-различни медицински списания по масата. Луминесцентните лампи осветяват модерната апаратура за диагностика. Отromна палма е поставена и до дъбовото бюро, зад което стои самият доктор. Приветно излеждаща секретарка въвежда новия пациент - момче на десетина-дванайсет години, с майка си. Детето е с огромни очи и гледа леко объркано. Очите му шарят из кабинета и веднага се спират на компютъра върху бюрото.

Лекарят: (с професионален тон): Какво мога да направя за вас?

Майката: (загрижено): Ами детето ми отново се опълка, че не може да види ясно.

Лекарят: Нека го прегледам.

...след петнайсет минути...

Лекарят: Мисля, че откъси къде се крие проблемът. Трябва да увеличим диоптрите на сина Ви с още един.

Майката: какъв детето (шастлива): Видя ли, няма нищо страшно. Какво токомка - още един диоптър. Та ние си имаме вече седем!

Лекарят: (поучително): Не е така! Трябва да се вземат мерки, за да се прекрати този процес.

Майката: Знам, докторе, но разбирайте ли, с тези компютри...

Лекарят: Ето къде се крие решението на проблема. Какъв монитор имате?

Майката: Ами аз не разбирам дотокъ...

Детето (прекъсвайки я): Ами 14" <име на фирмата-конкурент> с <изброяват се характеристиките>.

Лекарят: Но това е недопустимо. Вие разрушавате зрението си! Чували ли сте за мониторите на <името на фирмата-рекламодател>?

Майката: (объркана): Да, но не са ли всячки единакви?

Лекарят: (възмутен): Естествено, че не са. (помуква с нокът върху един монитор) Има голяма разлика между различните модели монитори. Вижте следния експеримент. Ще пуснем вашето дете пред монитор на <името на фирмата-рекламодател> и друг монитор за два часа и ще забележите разликата.

...някакъм час по-късно...

Майката (възмущена): Невероятно! Очите на детето ми не се зачервиха изобщо!

Лекарят (пръжестуващ): Това е така, защото използваше монитор на <името на фирмата-рекламодател>. Ето видяхте ли!

Майката: Да, още сега ще купя на детето от този вид монитори.

Детето (подскочка радостно на юко): Мамо, мамо, вече нямам дълъгичелни диоптри.

На телевизионния еcran се показва монитора на <името на фирмата-рекламодател> и се появява съобщението "За да запазите очите на вас и вашето съкровище."

Както обича да казва Freeman, минутка мълчание.



Шегата настраана, но като всеки уважаваш себе си играч, вие сигурно прекарвате поне по няколко часа на ден пред компютъра. Това включва висенето пред вашия монитор същото количество време. Знаете ли, каква доза радиация получавате? Ако имате поддръка гейзеров брояч, проверете полето около вашия монитор. Ще останете неприятно изненадани. Ама много неприятно. Наистина! Откритието ще отговори на някои въпроси - защо повечето

няколко минути дневно. Дори и сега да не мислите така, след няколко години ще бъдете на това мнение. Когато купувате компютър или имате възможност да направите така мечтаният ъгрейд, сетете се за тези редове. Заснува си да си вземете по-слаба конфигурация с наистина добър монитор, отколкото да правите обратното. Поради няколко причини.

Първата - основна - очите ви. Вече споменах за това и в момента се повтарям, но само защото се мъча да видим какрам да разберете колко важни са те. Те не струват 15-20 долара. И поне засега не е измислен начин да си сложите нови, когато старите се похабят.

Втора - парите. Имате ли представа колко е сложно да си продадете на старо монитор? Първо, че срещнете огромна съпротива от страна на компютърните фирми. В повечето случаи няма да видите добра цена за остатърлата ви компютърна част. Поради факта, че мониторът е една от най-трудно обновимите компоненти в една машина, ще трябва да планирате покупката му внимателно. Това си е инвестиция за няколко години. През това време останалите части



чатери са високи над метър и осемдесет (друго си е да имате Чернобил близо до вас), защо котаркът ви абсолютно категорично отказва да спи в близост до монитора и обяснява крайно любопитния факт, че отскоро сте започнали да светите в тъмното и вече не ви е нужна нощна лампа. При това положение, познайте какво има най-голямо значение в една компютърна конфигурация? Не, не е процесорът. И дългото не е. Още по-макар твърдия диск.

Мониторът.

Колкото и парадоксално да звучи това на някои, той трябва да бъде най-важната част за вас. Защото дори и Windows '95 да зарежда 20 секунди по-бързо, ако вашият супермощен компютър е с ужасяващ монитор, скоро ще имате щастливо да посетите лекаря от гореспомената реклама. А очите ви са нещо, далеч по-важно от

ти на компютъра ви ще се обезсият в пъти - хубавият мониторът не.

Трето - удоволствието, което ще изпитате от една добра картина не бива ни малко да се подценява.

Как да си избира правилния монитор?

Първо трябва да се уточни размерът на вашата бъдеща придобивка. Често казано, 14-инчовите монитори са изживели свое време. Разликата в цените между 14 и 15 инчовите модели се е стопила до няколко десетки долара. Поради тази причина в "западните страни" въпростът вече е 15 или 17 инча (да не говорим, че се увеличава дялът на 19 инчовите монитори, но както се казва, "Мълкни сърце..."). Производителите имплементират най-новите технологии в монитори с размери от 15 инча нагоре. Това е световна тенденция. Никъде не можете да видите 14-инчов монитор с TCO '95. В Бъгария всеки долар в повече е от значение. И това е големият проблем. 17 инчовите монитори са лукс не само за редовия играч, а и за по-заможните сред тази клас.

Дори някой да се съгласи да даде малко повече пари за четвърта дълга платка, мониторът обикновено е само един - ProView. А той, честно казано е един от най-лошите избори.

Насокоро се шегувахме, че ще стартира нов рентгенов кабинет, съставен единично и същевно.

Бъдещето е плоско...

Само то ProView монитори. Те бъват доста-
тъчно радиадиация.

Ето че спигнахме и до сложния въпрос за марката монитор. Проблемът е, че не мога да ви пропорчам една фирма-производи-
тел и да кажа - ето това е най-доброто.



Sony Trinitron

Всяка компания си има своите модели, предназначени за различни пазари. В България нерядко се намират монитори, които са били произведени пред повече от 2 години. Те, естествено, са морално остарели, но на българския пазар се продават като топъл хляб. Типичен пример - мониторите CTX, които преди няколко месеца от Art Systems. Все пак, колкото и общо да звучи, има основно три типа модели - от висок клас или професионалисти, среден клас и нисък (поскоро низък клас). Последният има типично представители Kumage, FairView, ProView. НЕ ГИ КУПУВАЙТЕ! Те не представляват интерес за вас, освен ако не сте решили да си отворите гореспоменатия рентген. Средният клас е най-добрият избор за вас. Сред тях спадат Sampo, KFC, LG, Belinea, AOC, Daewoo. Добри думи могат да се кажат за Belinea, но само ако се гледаме в топ моделите им и тези, които имат сертификат TCO '95. Някои от тях попадат и в графата професионални. С по-скромни характеристики са LG, а като един от най-изгодните монитори по отношение цена/качество е моделът AOC 15El/Gt+.

Високият клас е върхът на сладоледа. Те носят логото на TCO '95 на себе си (шведски стандарт за радиационни емисии, вредни вещества и т.н.). Това са моделите на фирмите като Nokia (едини от най-реномираните в света), Samsung, SONY, Nanao, ADI, CTX, ViewSonic, NEC.

Засега масовият монитор е с катодна търба (CRT). В момента се ражда новата тенденция в тази област - плоските екрани (TFT). Техни преимущества са намаления размер и по-конкавният и ясен образ. Освен това при тях не съществува проблема с опресняването на екрана (виж карте Опресняване). Единственият проблем е тяхната цена. За момента тя се движи около 800 долара, което до голяма степен ограничава кръга на лоботомията. Но бъдещето е плоско...

Groove

Опресняване на екрана

Информацията, която видеокартата подава към монитора, трябва непрекъснато да се обновява. Това става десетки пъти в секунда. Когато броят опреснявания за една секунда е по-малък или равен на 60, окото усети смяната на кадрите и много лесно се уморява. Установено е, че са необходими поне 75 обновявания, за да може да не започнат да ни "текат" очите след продължителна работа пред монитора. Препоръчва се стойности от 85 пъти нагоре. Опресняването на екрана се измерва в Hz. Когато за даден монитор пише, че поддържа до 1280/1024@85Hz това означава, че той поддържа разделятелна способност до 1280 на 1024 точки при 85 обновявания в секунда. Какво ви е необходимо, за да постигнете прилично опресняване на екрана - добър монитор, видеокарта с мощен DAC (digital-to-analog convertor) и ... работещи драйвери за видеоконтролера. Както става в комуническия ад - обикновено все нещо лисва. Но тако-
ко неща, то поне две от тях ги няма. Всичко е въпрос старателен подбор и на мъни-
ко късмет.

40 скоростни CD-ROM-ове

Нуждата от по-голяма скорост май не е подгонила единствено маниаките на The Need For Speed. Фирма Toshiba обви, че е пусната в производство 40 скоростно CD-ROM устройство XM-6401B. Никой не знае, за какво точно би бил трябвало токома бърз CD-ROM, но ето и някои от неговите характеристики - SCSI-2 интерфейс, максимален трансфер от 6MB/сек., 512KB кеш и време за достъп около 80ms. За да не остане по-назад Pioneer също обвие 40 скоростно устройство. То ще бъде има с 256KB кеш, но че използва нови технологии на Pioneer за безшумна работа и ще има време на достъп около 60ms. Устройството е на половината на височината на нормалните CD-ROM-ове и се предлага както със SCSI, така и с IDE интерфейс.



ADI 5P

Hydra Beast на Hercules

На Comdex бе показана новият видеоускорител на Hercules, базиран на чипа на S3 - Savage3D. Hydra Beast е 128 битов двумизлен ускорител комбиниран с Direct3D взаимо-
действие, които използват последната технология, използвани от DirectX6. Това съвсем не е винаги в новата видеокарта. По взаимо-
действията тя може да се конкурира единствено с ATI All-in-Wonder. Карта включва TV-Out, Video Capture, TV-Tuner, Software DVD и т.н. Цената не надвишава 200 долара.

Voodoo III на Comdex

Най-новият схемен набор на Voodoo - Voodoo III ще е представен на Comdex. Очаква се тя отново да се превърне в етап на скорост за следващата година.

Производителността на една Voodoo III карта, ще бъде около два пъти по-висока от тази на Voodoo II-SLI ускорител. (Voodoo II-SLI представлява две паралелно работещи Voodoo II карти). Тя ще има възможност да генерира над 7 милиона триълъвника в секунда, като използва капацитета си от 100 милиарда операции в сек. Другата голяма новина около Voodoo III е че чипът ще бъде предлаган в две версии - Voodoo III 2000 и Voodoo III 3000. Voodoo II 3000 ще бъде допълнителна карта към вашия видеоконтролер. Voodoo II 2000 ще съвместим в себе си 2D и 3D ускорител. Карта ще разполага с 350MHz DAC, който ще поддържа разделятелна способност 2048x1536 на 75Hz. Тя ще представлява 128 битов ускорител. Като 2D производителност тя ще се сравнява с това на най-бързите карти, които в момента са на пазара.

Одъваждат Връзка

ПИСМО

Здравейте "по-големи от Годзила, по-велики от Blizzard, по-страшни от MasterGames погледнали се в огледалото, по-коварни от GameManiak-а писал за StarCraft към тъпите фенове на MasterGames и най-прекрасните геймъри от любимото ни списание (и най-накрая да спомена your magazine's name) Gamers' Workshop. Може би забелязахте, че написах "любимото ни..." - това е така, защото ще пиша не само от мое име, но и от името на много мои приятели от един компютърен клуб в Бургас. Нека ви кажа една случка от днес. Отивам със един приятел в същия този клуб (за уточнение той се казва ComputerGameNet за съкращение CGN). Бяхме се сбрали няколко души около един компютър и we was installing демото на Blood2: The Chosen (тя със Sin и StarCraft са the best) и по едно време някънага повдигна въпроса "Kое списани на български пазар е най-хубаво". И из веднага застанах зад ... притаете дъх ... че зад кое може да застана - естествено, че зад вас (по-големи от Годзила, по-велики ...)

Но както се очаква веднага един стана и заяви, че MasterGames уж било най-най. Та той даже не си беше затворил устата, когато върл фен на GW го попита да каже едно нещо, в което MG е по-добър от GW. И той каза, че на диска към списанието на MG има картички на игрите и това му бе единствения коз. И тъй като в компютърния клуб ги има всичките списани веднага започнаха сравнението. Та той като горд човечец първо изтъкна, че няма рубрика Fan's Page in GW (негово писъмце бе публикувано в MG-последния брой 7-ако желаете да знаете за кого става въпрос вижте на 34 стр. най-горе в яво - Живко Иванов Антонов. Тя той бе заклетия маstryгеймър. Няма да уточнявам подробности, но искам да знаете, че в целия компютърен клуб той единствен бе за MG. За Bookings от 20 persona в клуба 1-за Mg; 10-за GW; и останалите не си купуваха списания. Например аз си купувам всички списания освен Игромания, за което вече два броя не си харчи парите защото ... е много евтино. И така не ми се сърдете, че им пълна гушата, но нали искам да знам всичко от света на компютърните игри (за допълнение живея уж в центъра на Бургас, но така е в България - няма телефони, следва няма Интернет, следва вие сте единствената ни непрекъръвна връзка към света), но и само така мога да направя обективна оценка Who is the best?

КЛАСАЦИЯТА МИ:

1.GAMERS' WORKSHOP

1.5.Topgames

2.PC MANIQ

3.незадача заради неконкурентоспособност

4.master games (забележете малките букви)

.....

5.Игромания

Ако съм събркал нещо, изпийте една бира от мене, но пък ако ли не - едно уйски. Спорът между нас продължи половин час, през който стано такава лудница, че нормалните хоризонти не можаха да се чуют. От този разговор (по точно кавга) научих едно - има доста търдоглави хора. Та какво щях да казвам за

диска... аха моля ви направете някакво картонче на дисковете към списанието, че няма где да ги съхранявам. Мога също да кажа, че следи от началото Gamers' Workshop и Topgames и заключението ми е - you are not only the best in Bulgaria, Europe, Planet Earth, Sun's System and you are the best in the very galactic.

Извинявам се - много писах (вие казахте пишете ни!), но ако знаехте какво ви чака нямаше и да си го помисляте). Не казах всичко, което желаех но ще ви изпратя останалото по-късно. Искам само да знаете, че в Бургас можете да намерите най-голям процент Gamers'Workshop-и в цялата страна.

Щях да забравя: изкрено ваш (заклет) геймър от *Бургас Драгомир Георгиев (ByteMan)*.

отговор

Драго, както ще видиш по нататък, писмото ти се оказа от особена важност. Благодаря ти за всички хубави думи и за застъпничеството. Някои хора наистина са по-търдоглави, от колкото е здравословно. Но това не е важно. По важно за нас е не да няма никой който не ни харесва, а да има някой, който го прави. За хора като теб колегите ми (най-вече) и аз (доста по-малко) работим понякога до изнемога. Ще направим всичко възможно, за да запазим първото място в класацията. Засега поне опасност от рокади няма. Вероятно няма да се появим със картонена опаковка скоро. Не зная от къде Master-ите са докопали тая екстра (признавам - и на мен ми харесва), но поне на тоя етап нещата ще останат каквито са си. Нали и те трябва в нещо да ни превъзхождат в края на краишата. Остани и все такъв заклет фен на GW, а ние ще се помърчим никога да не те подведем. Много поздрави на приятелите ти и на Бургас!!!

ПИСМО

...MIDNIGHT е... Всичко живо спи, дори PENTIUMA, изтощен от жестокото товарене, видеокартата шушука на дъното какви ли здрави светове ще се наложи да рендира, а HD-а леко пристъргва, сякаш омръзнало му това монотонно вътрешне, нарушащо спокойствието му, впреки че с всички сили "реве" да му пусна нещо по-яко за да се развърти както подобава. Да събере очите и обере точките на всички останали I/O устройства...

Сега когато всичко е толкова притихнало, с изключение на музиката, с носталгия си спомням за "онова" време, откогато имам компютърът... Всъщност компютър ВИНАГИ съм имал - още от втори клас "Правец 82" стана неизменна част от мебелировката във ваши... Когато бях в 3-ти клас, ако въобще някой искаше да ми се опре на LODERUNNER 1 и 2, KARATEKA, SNAKE BYTE... можех просто с детска усмивка да го пратя по "дяволите"... Дори сега за своите 22 години смятам, че има още толкова много неща, които трябва да се видят... Годините минаваха... XT, ...386, ...486, PENTIUM, Р MMX, Р2... едва ли скоро ще приключи, сигурно ще си остана "геймърчето" от ония детски години, което пръмеше по германците във "WOLFENSTEIN", докато отвън децицата си играеха на "стражари и алаши". Ще ви разкрия една малка тайна, нещо като "моята малка тайна", ако е възможно да се нарече тайна. То е по-точно моята малка неосяществена мечта. Да, МЕЧТА, впреки че никак си нещата сами по себе си изглеждат прекалено прости...

Когато кололада на 3D SHOOTER-а се развъртя през 1992 г., а станах (и все още оставам) абсолютен почитател на този тип жанр. Да, да, "WOLFENSTEIN 3D"...

По "ония" временца тази игрица ми беше бръкнала в джигера и си правеше от него такива миксажи, че дори сега все още чувствам разбръканата си анатомия... Още си спомням как плахо поглеждах от юлите докато отивах до тоалетната, готов да посрещна предизвикателства на внезапно изчукан фашист... Тази игра гълтна почти година от живота ми - сякаш я въртях безброй пъти, наслаждавах се и толерам, нали разбираш - фен и половина... После дойде "DOOM 1" и сякаш мечта и реалност се сблъскаха и слъжа в един уникател принос на неограничена виртуална фантазия..., НО... По-късна разбрък, че има продължение на така прословувата WOLF 3D - "Spear Of Destiny" и точно в това може би е цялата "трагедия" - НЕ МОЖАХ да си намеря и изиграй, а зная че Я ИМА... Сякаш някаква празнина е останала оттогава в мен и едва ли може да се запълни, дори сега, когато се очакват такива хитове като "DUKE NUKE FOREVER", "QUAKE 3" и т.н. и т.н., а "UNREAL" е вече PEANOUST..., но просто нищо не може да се сравни с това да наляпчеш с оловошибаните немски задници... (Логично е, че в момента "COMMANDOS" е сред приоритетите ми)!

Знам какво ще си помислите - че съм мъръдана, че съм заспала още през '93-та, че искам ОНОВА, при условие че има ТОВА, че... и още много "че"! НЕ, човеке, днешните хитове също адски ме кефят, придават несрваними атмосфера и не са ми чужди... (Тук някой би ме прекъсна с: "Ами играй си тях тогава!"), ...но просто WOLF-а си остава нещо ПЪРВО, самото НАЧАЛО, като "първата ЧИКИЯ", "първия ПЪТ" или "първата ЛЮБОВ" - каквото и да правиш, където и да идеш - те ще останат завинаги възпоминанията като нещо, което те е тласкало към това което си сега или което си искал да бъдеш, дори по пътя да го оществиш. Нещо, на което си се настисна, но искаш да го повториш в друга светлина. Може графиката (в сравнение с днешните) да е тъпа, музиката да е като от стар джубокс..., но ТРЪПКАТА, хора, ТРЪПКАТА си остава да ДЕН ДНЕШЕН! Това чувствам и ще продължавам да си я търся тази игра, дори след 5 години да я намеря (т.е. изрива от някакви архиви), ще я изиграм съвършено удоволствие, дори да имам ТРИ "VOODOO 2" на дъното, които да драфтат от безочуваното ми пренебрежение към тях... Ще си я намеря, мамка му!

Това е моята малка мечта или както казва великият наш поет Христо Смирненски:

"За въздух жадни са юрдите,
очите молят светлина,
един конник една мечта
гори и се топи в душите
и през съзи и кървав гнет
през ужас на мрак студен
разбунен викърми навред:
"Да бъде ден! ДА БЪДЕ ДЕН!"

Това е, остава надеждата, а докато тя се превърне в Реалност, ще продължавам да тормозя поредния 3-изнервен екшън, с чувството че изървашъм благородния дела...

Желая Ви все така да бъдете СМЪРТ ЗА КОНКУРЕНЦИЯТА, защото СТЕ и това ГО ЦЕНА от все сърце. Пишете и ни кефете - вярвам във всички ВАС!

До следващия брой!!! Вече го очаквам...

BYE и поздрави от Radnevo State... оп-п-п... City!!!
Ваш заклет ФЕН: ИВО (от провинцията): 01:10 h.

отговор

Най-подходящия коментар в случая би бил мълчанието. Онова мъчане, което същества потреса и преклонението пред гениалното, благодаря ти приятелю, БЛАГОДАРЯ ти!!! Приеми дълбокият ми поклон!!! За искреността, заради трепета и онова дълбоко чувство, което се заражда някъде там в дълбините на душата, и за което поне аз нямам име. Нямай човек, който да произнесе нещо грозно, ако то идва направо от сърцето. Трогнати сме, че ни даря с откровението си. Надявам се, че ще ми простиш - малко съм попромени тук-там писмото ти и доста го скъратих, но ако го бях оставил "в реални граници" първо: нямаше да ни стигне мястото и второ: конкуренцията щеше да ни обвини в тенденциозност. Не желая повече да скверни с приказки този полет на въдхновението, до който ни позволи да се докоснем. Когато сметнеш, че си готов пиши ни пак.

Freeman

ПИСМО

Здравейте образи!!!

Знаете ли, че пиша писмо за първи път, на което и да е списание. Е, не, че не съм искал, ама и аз като вас играя по цял ден, пък и като се има предвид, че сладам към групата на учащите игроманици... ами нямам време... Сега по същество - днес отново (за кой ли път вече?) се обзаведох с вашето бебие Gamers Workshop (ама с доста зор). Тук в моето провинциално градче бройките на Gamers Workshop буквально се броят на пръсти... , а ние църковците по клавиатури сме малко повече. Пред РЕП-а обикновено става едно голямо месе и спора в него (мелето, търкала, кечка, бой) в последствие се решава в единствената играчна зала на едно турниче по StarCraft (не ви буделак). Винаги става така. Защо не вземете да се погрижите и за тия, които са извън големите и мърсни градове. Аз обаче, ви пиша, за да ви кажа колко много се кефя когато чета GW. Направо изпадам в никакво много странно състояние - нещо като "сатори" - състояние много близко до усещането, че неправилно са те поръсили с амониева семирита или друг вид изкуствена тор (да ме извиняват "Каналето"). Ако всички вие бяхте 21 годишни манекени щях да изкреша: I love Freeman, Choper, Whisper, Undertaker и всички остани. Да ама не сте и затова ще мина само с ОБОЖАВАМ ви (истината ви говоря). Виждате, знаете че вашата работа не е лесна - не мога да си представя как в днешните времена и то в Бъгария да се направи такова суперско списание. Затова в никакъв случай не бих ви критиковал - само едно нещо: статията за Оникрон. Трябва да дочете време, за да прочета впечатленията на Freeman относно демото. Е, това е само дреболийка, нали така?!?... Писнало ми е от подхвърляния "Ти си много тъп щом седиш пред PC-то!". Спрях да им обръщам внимание след продължително лечение с медицински спирт (+ Sprite). Чудотворния цар научих от юнския ви брой... Р.с. Ей пичове, знаете ли колко мозъчни клетки си заминаха докато надраскам всичко това!?? Мисля си (когато мога) - що не спра да предизвика мед. спирт (+ Sprite) - май почна да ми се изостря зренето (нали така Freeman).

Чао!

Ростислав Сашев - Alien
гр.Разград

отговор

Ростиславе, не можеш да си представиш дори, колко сме доволни, че сме те накарали да направиш тази първа крачка към изключително здравословното комуникариране с нас. Виждам, че медицински спирт (+ Sprite) ти е помогнал да преодолееш липсата на разбиране от забиклящите те непосветени в магията на игрите нещастници. Продължавай с лекарството - скоро ще станеш като опре, брато. Хич да не ти пукя. Ако ти тръгваш рецепта на още някой подобен цар, само свирни. За веднъж можеш да си спестиш мелето пред РЕП, освен ако не ти прави кеф. Абонаментът е точно за това. Колкото до "сатори"-то, след този брой най-вероятно вашите ще те посадят в градината като зеленчук - толкова е як, че поне месец ще левитиращ на половин метър над земята изпаднал в блажена нирвана. Всички сме потънали в скръб, че съдбата ни е скрила този номер да ни подхвърля в лапите на живота в този неблагодатен мъжки облик. Тук вече коментираме евентуално по една от ония (нали се сещаш операции?)... ама, я, аз по-добре да се откажа, че жената жив ще ме одере. Както и да е - ще го преживея някак. Ще сме щастливи да ни пишиш пак. До нови срещи!

Freeman

ПИСМО

(Феновееееел! Недайтеееел! Нееее! НЕ ТРЯБВА да настигате никви западни колепета!) Само това не! И така сте си добре. Да хората от "... си разбират от работата))! Те ЗНАЯТ! И вие нямате никакво право да ги упреквате!))))))) Тяхното списание ..." е мястото на туристи))) То и за друго не става! FEN-O-MEN-CHETA сте вий!))) ... иначе не му пuka колко са дисковете! Важното е квото има там да е яко гориноoooo!). Аз още не съм ги скива дисковете деj щото само след първата страница изпадам в еуфория и просто човек трябва да напише нещо))))

Кефя ви се full-max колепета!))) Винце и Водка forever! Ж-хубавото място за офис! Е в някъде дето има подразделение на "БАЙ ГЕНЧО". Абе сега нещо муз мням - само жени, коли и компове са ми в главата! Аре като ми доде пак, ще ви напиша ебаси дългия e-mail))).

Vasil 123 J

отговор

Приятелю, Господ да те покажи. С Винце и Водка forever до сто години, че и отгоре. Честно казано, мислех да отворя под раздел "Избрано от Васко" обаче пусто опустяло къде съм навсяк по-старите ти e-mail-и... То, в тая редакция как ли човек да открие нещо напоследък. Откак последната секретарка дори не изчака да се doobлече, а се омете с червеното ми Ферари и лаптопа под мишница, оставяйки ме наслам с трипера, гузнатата съвест и хаоса в редакцията, не мисля ни за жени, ни за коли, ни за компютри. Преди това да ти се случи и на теб - избий всичките глупости от главата. Пич! Я, най-добре вземи да ни напишеш ебаси дългия e-mail. Или музата ти е напуснала за винаги...?

Freeman

ПИСМО

А ето и едно писмо от далечна и братска Русия. Електронната поща ще е на английски. Ето и неговия превод:

Здравейте от Workshop,

Пиша ви от Русия. Не знам дали това е добре или лошо (има се предвид живеещето в Русия, бел авт.) , но както и да е. Въсъщност, говоря и български, но не съм сигурна, дали ще успеете да прочетете пощата ми, ако я напиша с кирилски шрифт. Бях в България това лято и купих вашето списание. То направи живота ми по-добър през онези дни. Наистина е добро, имам предвид начинът, по който е направено и написано.

Тук, в Русия, си имаме доста списания, които са специализирани в областа на компютърните игри, но аз бях много радостна да намеря българско издание от този тип, което наистина си струва парите, защото така или иначе съм във вашата страна.

Още веднъж ви благодаря и искам да си купя новите броеве от вашето списание (единствената дума на български в цялото списание). Ленора.

отговор

Здравей, Ленора,

Радвам се, че вече сме известни и зад граница. Русия, както се казва, е едно добро начало за нашата международна експанзия :). Оценяваме високо комплементите, която си ни направила, тъй като имаш възможност да сравняваш нашето творение с това на руските ни колеги. Явно сме на ниво (ей, скромността пак ме е подгонила) По отношение на получаването на списанието в Русия, работим по въпроса. Засега ще се разпространяваме локално (викте абордамента) в България.

Groove

ПИСМО

Hi guys,
Смятах да ви напиша нещо супер дълго, ама си викам - засти хора сте, едва ли ви е до четене на някой луд геймър, та ща компресирам май-а... малко...

Та прво - закъснението - струваше си, наистина. По време на чакането се принудих да купя конкуренцията и повече нямам да повторя грешката си, но не това е важно, а че сте направили пак нещо над другите.

Двата диска много ми допаднаха - ако питате мен предпочитам тях пред 64-те страници. Ще бъде хубаво ако включвате по някой MP3 от саундтрек на някоя игра или нещо подобно музикално (ама в MP3 формат).

Друго - бях ви писал как още да разширите секцията хардуерни изискванията) и мога само да кажа, че сте го направили по най-добрия начин!!!

Най-ми допадна обаче секцията, Hardware - супер сте се представили там. Ако може за въдеще да я направите по-голяма, ще бъде хубаво.

А и в предпоследния брой бяхте включили списък на игрите, които са излезли и които предстоят да излизат и ако може да продължите традицията след брой, два .

За сега само това

Georgi

отговор

Здравствате,

Както може би виждаш и в този брой сме малко попрескошли мъньничко сроковете, но какво да се прави. Надяваме се скоро да канализираме процеса, но кой знае. Като гледам, какви заглавия ще излизат - не ми се мисли, кога ще имаме време за писане.

Специални благодарности за високата оценка на рубриката Hardware))). Ще бъда много доволен, ако ти и останалите читатели ми изпратите вашите предложения за теми в нея. Ако имате и някакви хардуерни проблеми, също можете да пишете на електронната поща на изданието. Не обещавам, че ще успея да отговоря на всички, но със сигурност ще помогна на някого.

Ами това е за сега. Като напишеш по-дълго писмо, тогава повече

Groove

ПИСМО

Ще пуснем малък откъс от e-mail-а на нашия читател User 7.

" pri prirovo prelistvane (shte ima 10ki takiva) vijdam:

korica: !!! nov dizain, SSSSSSSSSSSSSSSSuper

??? edi kakvo si PC, az imam po dobra oferta

uvod: vuzdilishka po sluchai (Da vi e chestit) novia broi, malko (oshte moje)

zlich po razbirachite po " ", RIP

Moje da ste typi, m'a ste I grozni (e aide stiga chetki)"

отговор

Ще съкратя официалностите, но очевидно, доста смях

падна след като четехме пощата. Благодарности за откриванията. Надявам се с този брой да сме ти изпълнили някой (а защо не и всичките)) желания. TZAR излязъде по-добре от всяко и ако всичко върви наред, за следващия брой ще имате ДЕМОТО!!!!!! Ще чакаме нова поща от теб (при това с голям интерес)!

ПИСМО

Welcome to the HELL сачми от Workshop-a. Пише Ви PROTOSSMAN, най-големият фен на MASTERSGAMES. Причината, поради която "оплювате" MG във всеки Ваш брой, е че те Ви издухаха отдавна като "циуна" японско крайбрежие". Наистина са допуснали големи грешки при StarCraft, и вие се нахърляте да ги оплювате, като муха на мед. Защо? Защото, както казах ви издухаха и продължават да правят това.

На Вас най-много Ви подхожда "Невменяеми неврони". "Неврохирургията страда от липса на пзинти и сега му е момента да се излекувате. "Невменяеми"? Ами толкова сте се пристрастими да оплювате MG, че хич не гледате своята "Грешка на природата". Добре, написахте за техните грешки, ама нали сте "невменяеми" допълните и свои измислици: "Lair-a е "необходимо ако искаш да превърнеш Creep Colony в Spore Colony, както и да подобриш Zergisk в Ultralisk. Вторите се превръщат в ракети". Няколко пъти прочетох NO EXIT за Zerg-ите, но уви, никъде не срещнах точно това (Ваше дълъгнение). От тук следва, че мога да Ви обвиня, че сте "nevmenyemi ubityci"-заради медицината - XA-XA-XA-XA... олигофрени.

Единственото хубаво нещо, което сте направили, от както сте митуриали в "Невменяеми неврони" е турнира за StarCraft. Опа, но кои са отишли на този турнир - само Ваши фенове - читатели. Но нали знаете, че който чете простачини, рано или късно става... простак. Не, че искам да обидя Вашите фенове. Някои от тях са ми приятели. За да създадете Вашата "Грешка на природата" са нужни простачи (снимките на последната страница на Вашите мутри, са чисто олицетворение), а който чете простачини - става простак.

От снимката на "шампионите" от броя пред окоумир и се струва, че момчето с очилата носи 4-diоптър, но след се е взирал в белите надписи на статията на OMICKRON - пак от този брой, сега сигурно се разходка като... кътица.

Защо Ви е нужно след всяка рецензия да пишете и максималните изисквания? Ох! Шаяд забравя, че сте превърнали Вашите фенове в... простачи. Ами кодове за игри няма ли да напишете, или смятате, че Вашите читатели са вражки?

Минутка мълчание.....

PROTOSSMAN

24.11.1998 год.

БУРГАС

отговор

На това писмо ще отговоря по два начина. Единият е цивилизованият добронамерен начин, по който би трябвало хората да се отнасят към себеподобните си, а другият е начинът, който повече пасва на душевната ми постройка и . И тъй:

Уважаеми Живко, когото започнахме да пишем "Невроните", никой от нас не хранеше илюзии относно това, че на всички ще се хареса подобна статия, никой дори и за миг не се е надявал, че всички ще ни разберат правилно. Ето сега отново ще обясня мотивите ни. В България списанията в нашия бранч не могат да разчитат на реклама... единствения начин да се избива разходите и да се реализира печалба е от цената на самото списание. За това и тя е толкова висока... в нашия случай шест, в случая с MG... седем хиляди лева. Срещу парите, които читателите дават, те трябва да получат обективна, правдива и добре поднесена информация. Недопустимо е за такива мета заглавия като StarCraft и Hellfire да се подхожда с подобна стряскаща некомпетентност. Ние не се плашим от конкуренция, будистката мъдрост гласи: "Благослови врага си, той ти дава възможност да растеш". В проськовия e-mail, който Боци цитира доста тенденциозно и който беше в същност отговор на негов предишнен юмър нас пишеще ако не се лъжа (цитирам по памет), че им пожелавам да бъдат онази конкуренция, която заслужаваме и която ни е необходима. Пожелавах им също така да вземат да се стегнат, защото в противен случай "ще ги издухаме, като цунами японско крайбрежие". Никакви заплахи или нещо от този род... просто добронамерена забележка в шеговит стил. Пионовете обаче явно са решили да извлекат и никакви дивиденди от цялата история. Както виждам в последния си брой те са отбелзали значителен напредък, все ми се струва, че им направихме услуга като ги накарахме да внимават повече. Толкова по този въпрос. Признавам грешката си при цитирането на въпросния пасаж... въпръш е става дума за това, че Evolution Chamber-e е необходим за превързването на Creep Colony в Spore Colony, но не този елемент от статията всъщност критикувам. Извинявай, че не ти си спрещал все пак някъде Ultralisk, който да е превърнат в ракета, сега съвсем нявъзмутимо и безпрекословно всичките ти забележки. Вероятно си бил доста разстроен, за да наречеш простачи читателите ни, някои от които, както сам признаваш, са ти приятели. Всеки, който има такъв самоотвержен почитател е за завиждане, жалко, че не ни общаш и нас толкова. Подминавам коментара ти относно мутрите ни на последната страница. Сега за турнира. По псевдонима ти виждам, че си почитател на StarCraft. Имаше и играчи от Бургас, които се представиха повече от достойно, ако познаваш някой от тях попитай го какви са впечатленията. Позови ми от облекча, обаче, че забележката ти относно единиците от победителите (Ники) е най-малкото неучтиво... това е един много приятен и симпатичен герой, който заедно с колегата си заслужено е грабна титлата. И като поседно... някъде в списанието няма рецензия, под която да са изброени МАКСИМАЛНИТЕ изисквания. Остани със здраве и приятни мигове пред компютъра!

А сега ето ги и думите, които изгарят като живи въглени съзнатието ми:

Здравей или по-точно заболел непрокопански! Господ най-сетне че юлиовите ми как ми трябваше една такава малоумна жертва като теб, да за изпуна парата. Добре отиши в отбора на губешите. Ти да не си хванал глукома (това за сведение на тъланари като теб е "перде") или съвсем си се сдухал от четенето на MG. Какъв диоптър ти е необходим, за да видиш скапалите бъгове в статията на любимиците си. Много добре се подразбира от идиотското ти писмо чии читатели са простачи! Какъв си те нещастник, какво си се наду като балон с той бомбастичен прокър PROTOSSMAN. Защо не дойдеш, за да ти нариша задника момчето с 4-te диоптъра. Дори и да си сляп като къртица едва ли ще му отнеме повече от 8-9 минути. Да не говорим, че има и доста други кандидати... нали знаеш... онзи дето ги наричаш простачи. До мен в момента има един мераклия, който така ти е набрад, че после поне година няма да можеш да си седнес на пъз!!! (ако той самият се изразява). Можеш да го видиш на страниците на предишния брой... симпатията от Fallout-a. Чудя се поради каква "грешка на природата" си спръкна, за да разнасяш вонията си из този иначе така прекрасен град. Приятче - нямаш идея с кого си се захвашал, за теб живота от тук нататък е NO EXIT. Чудя се дали приятелите ти (ако сега все още имаш такива) не се разходват около теб с противогази. Що не се прекръстяха на ULTRAROCKET или MISSILSK, за да си в тон с MG, штут такъв? Нима си мислиш, че можеш да се наречеш Геймър и да скимтиш, че в списанието ни няма кодове. То е ориентирано главно към ИГРАЧИТЕ, смотрано!!! Чети си любимото MG и не проплай повече до GW, потръпвай от погнуса, че списанието, заради което превърваше ношите си в дни попада и в твоите скверни ръчници. Колкото до Omikron - когато търсиш и експериментираш, вместо да позваш готов модел, грешките са неминуеми, но това е нещо... което недорасляк като теб едва ли може да разбере. Вземи се гръмни, а ние ще дойдем да плюем на гроба ти, прасе такова. Тук на омразата отвръщаме с омраза. Ако някога ти дойде ума в главата, заповядай пак... че те посрещнем с отворени обятия, защото и в двета варианта на отговора сме искрени (шизофренията яко ни е дружила... нали сме НЕВМЕНЯЕМИ). Договора си спести епилептичните напълните да ни пишеш. Следващия път няма да съм толкова доброжелателно настроен...

SSSSPEED



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

АБОНАМЕНТ
kam N. 1213 3 месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел. (02) 9806829, 971 3081, 700490

WORKSHOP ^{издател}
^{GAMERS'} "баев" еоог

редакционна 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

разпространител

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

специални благодарности на
красимир семерджиев - yeti

e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



декември '99
gamers' workshop