

брой 2 (16)
февруари
2000

Workshop

Gamers'

BATTLE ZONE 2

FINAL FANTASY 8

BEST STRATEGIES ADD-ONS

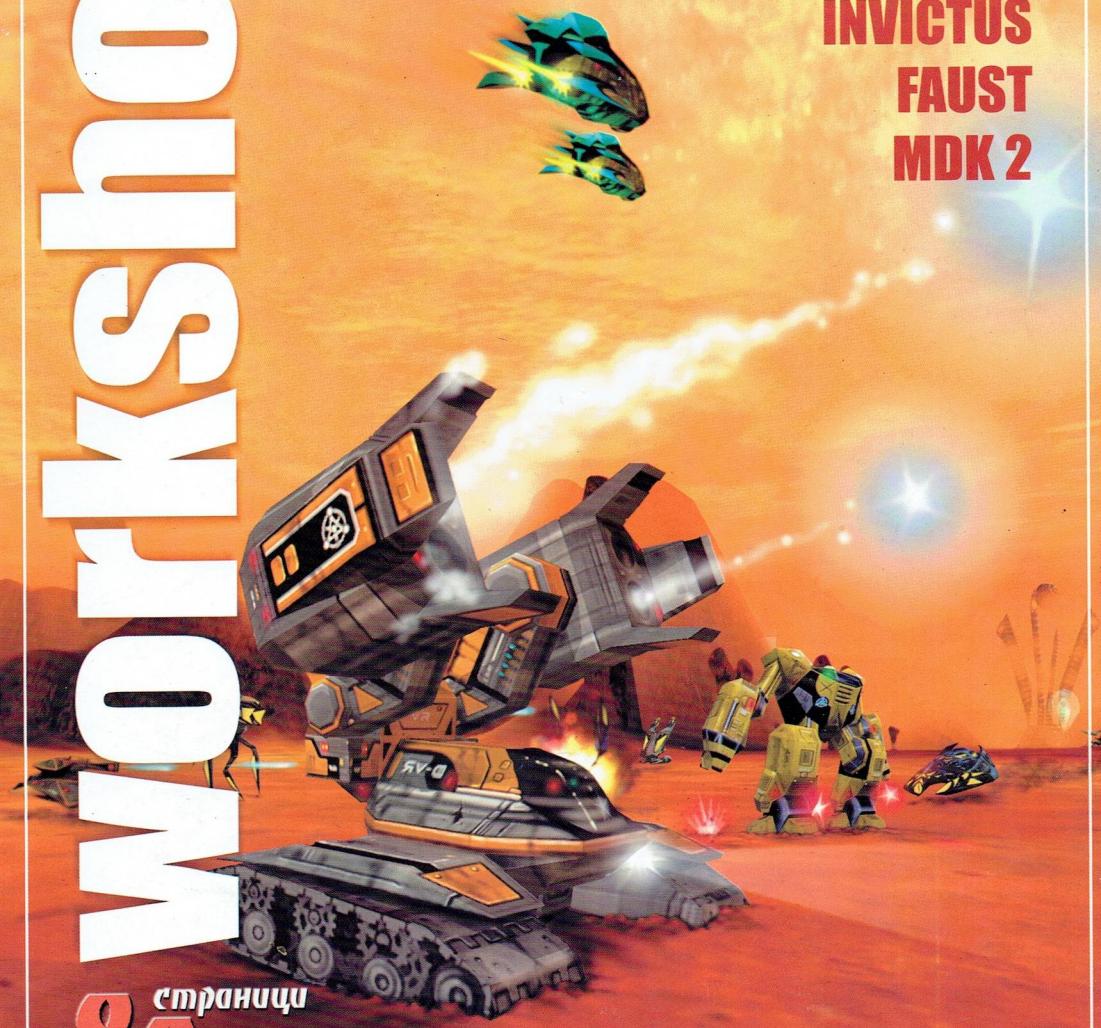
NFS: PORSCHE UNLEASHED

MIGHT & MAGIC 8

INVICTUS

FAUST

MDK 2



80 страници

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

www.workshop.netbg.com

STAR CRAFT™

уникалът на
уникална цена!



29\$
с ДДС



50бр. в кутия
2,30лв./бр.



26бр. CD-R + 16бр. CD-RW
15лв.



1CD-RW
8,5лв.

Цените са с ДДС

Кунторов ЕООД
Офис:
пл. Славейков №9
тел. 02/986-10-15
Магазини:
София: PC Mania
Бургас: "Мултимедия"
тел. 056/80-30-45

за количества отстъпки

Предварителен поглед:

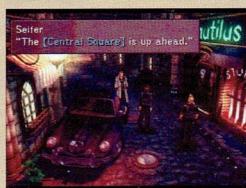
Kiss: Psycho Circus	16
C&C: Firestorm	18
HMM3:TSOD	20
Jagged Alliance 2: UB	21
MDK2	22
Might & Magic 8	25
Techno Mage	28
Invictus	30
Project Overdrive	32
Shadow Watch	34
NFS: Porsche Unleashed	37
Ground Control	40

ТЕСТОВЕ:

от KPAK на KPAK	43
Septerra Core	46
Earthworm Jim 3D	48
Battlezone 2	50
Faust	54
Renegade Racers	56

и още:

ХАРДУЕР	60
СОФТУЕР	64
Поща	68
Разказ(и) с неочекван край	70
Загадката на WorkShop	8
Интервюто на WorkShop	9

ИГРА на броя

Това е просто една лошо направена конверсия от Playstation на една сложна ролева игра, която ще има хит на компютърния пазар. И ще е жалко...

MDK 2

Сега Въпросът е: Е ли Възможно Сатаната, без да ще, да е направил услуга на Господ? Отговорът: Напълно Възможно!

Battlezone 2

Ако сте се Възхищавали на предшественика му и искате да запазите добрите спомени, не се гокосвайте до него. Всички останали, които се престрелят да се потопят във фантастичния и свят, може би ще видят бъдещето.

В от KPAK на KPAK:

Dracula Resurrection



Abomination

CHSL - България

Производство на компакт гукове. Бързо, качествено, коректно!
за компакти: тел. 02/967-29-32; 685-333



Един, смачкан на топка, лист хартия полетя към кошчето за боклуц, окачено на дръжката на прозореца. Изви се в изгелна парабола, сникъци се перфектно... и тутчина точно на ръба. Удари се отскочи, прехвърли пердза и попадна на подолу към улицата.

- Кумка бе колега, кумка се иска - не си ли гледал американски филми с клишарски лафобе - Всичко е в кумката. А та-каа - нямаме повече надраскани листове, събршиха. Хей, ама... Абе ти какво изхвърли току що бе, ще те пре...

То бе малко, тръмлесто същество, което бързаше да се скрие от дълъга. Страшен беше този дълъг - невъзможен ефир. Огромни топки Вода се разбиваха с тръпки около него. Мокеха да го убият. Не знаеше как е попаднал в този чужд свят, скроен, като че ли за исполнени. В който имаше тъндре много измерения. Това го плашеше. Тичаше чецистъс по странната побърхност. Бе изграден от нещо, което можеше да оприличи единствено на огромни грапави блоди, наредени равномерно една до друга. Двикаше се покрай, както то я нарече за себе си. Планината на Света - нищо по-небясно не можеше да си представи - място изиграващо отвесно нагоре и продължаващо и продължаващо... Съществото бори си мислеще, че може би тя обръща и замваря света като кумка: "Как се забирки в маяката" - пишеше се то. "Маякът Това е дело на майбонщик. Кой ли е? Ах, сама да го напиши..." Стинга до място, което предлагаше забав и посреща да си отбие. Внезапни мислата му замре, после трепна като уплашена птичка и улака, но, енергично - нещастно се задържа. Напредна се с ципата си сила и енергия, задрала с макулите си люрчеша и с едно последно, величаво за нейните машибаше усилие, се отмъска и уласко се разпърди във въздуха. На неин място съвместно вляти инстанции. Той задейства рефлексите и съществото се премърди спринчично през рамо. Нещо титанично се стопари на една изега разстояние от него. Беше... Беше... Беше... О Господи, беше Великански! Неописуемо. Краят му се бубеше на джанга горе, крачето поглежда на съществото не дотигаше.

Нечето се надигна - гладко, спокойно, с лекота, като го смая - раздъвих се и укасяваша скорост се понесе напред. После отново се стопари на земята, но вече бе даден. Съществото треперило неизкономирамо, очите му - гроздно облечени - трепкаше шабаха. Избърях се спахотен шум позънава звучите. По-скоро усели отмърдъкото видя как колосално количество материра премина някъде далеч Встрани от него. Гигантска вълна се надигна и се понесе към него. То отчаяно се вкопчи в някаква тръба, притисна се във, приличното на малка пещера, укритие. За часите Водата удари Встрани от него. То изскочи и побягна. Стинга до място, където Планината на Света съвръбаше. Всъщност не съвръбаше, ами просто отсечено завийаше, образувайки отстръб. Но си беше все така обмъсана. Реша си следва новата посока и пропъти във тръб. Дълъгът поутинка: "Как се измъжна отмукът?" - се чуеше съществото. Нерадостни мисли го наелзаха. Чувстваше, че скоро силите ще го напуснат, а гори не знаеше къде се намира, нито къде отива. Подчиняваше се на някакво неясно усещане за посока, на някакво предчувствие, което бе водено.

За малко да го изненадат. Доку нечие момъци сунтиме. Избръна се мылениенно и се оказа очи в очи с невидян черен зъбър. Излишно е да споменаваме, че беше голим. Всъщност огромен. Зъбърът го гледаше любопитно, но това явно не го задоволи, защото побърза да се прибухи. Съществото примири от ухас - чубовищната мудрица се улови във кръзовара му, закидиши Всичко останало, а то бе голямо едва колкото носа я. Ми преди да припадне от улака се хвърли напред, удари се в нещо и написа дълги блъкнести образувания. Вкопчи се в тях, така като бе се вкопчило в живота. Погубувама, че зъбърът го отнася на някъде, сънчина зъби и зачака събата си...

- Странна работа - същият лист е. Малко поомокрен, но е същият. Само дето е чисто бил. От улицата за Взех току що - няма и минута откад падна. По фалите, тук ми беше последните Варзиант - онкончательни. Сега ще тръбва да рисувам Всичко отново. Абе това куче къде се запиши, бе колега? Я го добеги туха, че да не стане като последния път, когато ню го дадаха на отговорно пазене и ние съвсем отговорно го изгубихме. Ей, Чично, ела туха момче, туха бързо... Чочо... Ах, ти скапана болонка...

Съществото - което, разбира се, беше едно малко, рисувано троиче, изпаднало при удара в тротоарните площи от белци лист - се пусна от опацата на Чично и се огледа. Точно пред него имаше нещо праъвъръзко, приятно дебело и лъскаво, което миришише на дом. Разчете надписа Workshop и доболно се усмихна. Да, най-после близо до дома.

Приближи се, надигна корицата и се промърка вътре. Избра си място, погли го с лапички, позабърса го от прахата, след което легна, счиши се, написа се към листа и се върна в своя прекрасен двумерен свят.

Здравейте приятели,

Вече се запознах се с малки плавник - нашият нов член в екипа. Съвръхважте перипетиите му докато мой ефир не бе ствъркан от - еднин Wig - крака на баша си, тоест Художника, който го нарисува; отпъхнате с облекчение когато, надигнатата от преминавания по улицата автомобил, Вода не успя да го удави; за да дочакате защастий край. Да той е вече с нас - че го видите на всички съдии по страничните, сонеч Ви по своеобразен начин в коя рубрика се намирате. Няма си име, засега е просто "Чромчето" и очаква своя кръстник. Наградите се да обикнате татка, както го обикнати и ние.

Сега ще запозная, макар и не толкова многословно, с новите кандидати за присъединяване към екипа на GW. Те са трима и за мое, пък и на колегите, удобоствоме, единим принадлежи към по-добрата половина на човечеството.

Да, той Всъщност е тя. Ще Ви я представя с псевдонима ю - по неин настояване - **Elexis**. Години, мерки и проче подробности няма да съобщаваме (засега), само че кака, че е от София и учи. Както и тя самата сподели - бих-миска искам да възприемат **Elexis**, единствено чрез статиите.

Втората фигура се именува Апостол Апостолов с никнаме **Chappy**. Той е от Карлово и е написал маса статии, които ние решиме, че можем да предоставим на Вниманието Ви. Западен съфист (В Интернет), той ще помага много отмукът настените за изигран качеството на списанието (стига да го обориме).

Третата линчест е Кристиан Антонов - **Stulk** от София. Западен фен и почитател на спортни симулатори, състезания и GTA2.

Всички много силно изльзваме фигури в негова посока, защото отговаря на тръбаше някой, който да общава по-добри игри и да може да даде компетентно мнение за тях. Но!

Дали те ще имат бъдещ в GW ще зависи шайло от Вас. Нашето мнение е нийшошко пред Вашето. Пишете ни как пренесвате ние новите кандидати. Единствено от Вашето одобрение зависи дали те ще останат и присъединят към екипа. В крайна сметка нали Вие си габате парите, за че четеете статиите им. Тезе уважим мнението Ви на 100%.

За този брой Ви готвим малка изненада - по-голям плакат. В момента, в който пиша редакционната страничка Все още не знам дали ти ще съществуваш. Награди се да стане. И за Бъдеще ще се опитваме доколкото ние позовавате силите да разнообразяваме с нещо ние интересно списанието. Бъдете нащрек, никога не ще можете да сте сигурни, какво ще намерите в следващия брой.

Freeman



ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Елете
В Нашето
Измерение!



Голямо здравстви от екипа
на "Виртуален Свят"!

През изминалата година работихме тежко и упорито, за да върбим жени, деца, добитък и покъщнина! Но (винаги има едно Но) резултатите от нашия тежък, но упорит труп са налице!

Три прекрасни зала с по 20 компютъра, климатични инсталации, закуски и безалкохолни напитки запалени геймъри. Две от залите са намират в София, а третата в Бургас. Знаем, че Вече Все повече хора имат собствени PC-та и никой можат да кажат - Е да, като си имам PC за какво ми е да ходя в зала?

Отворяването се крие в закодираното послание - 20 PC-ма в зала, наети линии 33,6, 100 мегабитова мрежа, 400 мегаърдиби "Intel" процесори, 19" инч - (хай, или по точно инспектор Длъжи) - ови монитори, саунг карти от "Creative", класови слушалки и мишки.

Клубовете работят 24 часа на ден и са Винаги на Ваше разположение!

Адреси те на залите са:

София: - ък "Младост" 1А бл. 509, задната част на блока (заг Вход А)

- бул. Драган Цанков №26 срещу Руско то посолство и парк хотел Москва

Бургас: - ул. Македония № 59 с лице към ул. "Гладстон" №-87

Нашата верига "Виртуален Свят" подкрепя уникална по рода си web страница. В която ще можете да намерите всякаявър сорт програми за download, игри, патчове за игри, статистики за най-добирите играчи в залите ни, информация за нас, вицове, и най-големия собствен

MP3 архив в България. Ще се работи ден и нощ (най-вече нощ) за да обслужваме Вашите заявки за музика, игри и програми. Единственото което трябва да направите е да отворите адрес WWW.VIRTUALWORLD.BG и да пишете!

А сега малко за новинките около нас!

На 25-ти март ще отвори Врати **новия ни клуб** в Бургас, който ще изглежда като малък нощен "сукъбус" за геймърското общество! Огромната зала ще се разпростира на площ **500 кв.м.** и ще Вклучва изграден салон с около **100 компютъра, интернет кафе с 150 места**, интернет провайдърство за град Бургас. Самата зала ще бъде закранвана с **128 kbps** гарантирани интернет само за нея! Климатична инсталация проектирана специално за помещението която гарантира Вашето приятно изхранване там.

Самото откриване ще е съпроводено с томбола с награден фонд от 500 нови лева.

Задачата за Вас геймърите - Колко ТОЧНО ще са компютрите в залата. Можете да участвате в томболата ни като ние пратиме е-мейл с притче си имена, възрастта си и града от който сте. За повече информация посетете нашия уебсайт - WWW.VIRTUALWORLD.BG

Надяваме се нашия проект да задоволи Вашите желания!

Малко лирично отклонение- Винаги съм си мечтал да видя такова нещо, да седя в зала с още 100 души и да им щърмя главите в Quake 3. Вярвам и Вие имате подобни мечти - е това сега става реалност. Затова имам да Ви кажа само още едно нещо - "Геймъри от всички клубове - United"



НОВИНИ

Най-голямата Верига компютърни клубове "Виртуален Свят" се готви да направи нещо, за което много геймери по света все още мечтаят. Нова MeTA-зала за компютърни игри. Тя ще се намира в Бургас и ще има побеже компютри от всяка група в страната. Бюджет им няма да съобщавам - това ще е в загадката, която Виртуален Свят ще ѝ отръбва. Залата ще е разположена на около 500 квадратни, ще има голямо кафе, ще предлага бърз Интернет (128kbs). Вътрешните дизайни ще са в покоритмен, на който ще забият гори и собственищите на Шератон, Лукс първа категория, но изцяло подчинен на геймърски дух. И разбира се, имати дефектчета като... хм, обслужващ персонал (Изееесееесееесеаха!!!)

Бъдещето на мултиплъйър се задава - обединение между хардуерните гиганти 3Com, Cisco, Sun Microsystems и други подгответи на Ethernet смарт-държи се да си подаде! Те говорят за 10-ГИГАБИТНА СЕЧУНДА!!! Което от своя страна означава скъп нов хардуер (поне в началото), край на всякакви застичания по време на мрекови игри и трансфер, способен да уяди гори на близо 1,000 кангудата га се избиват в Quake 3!!

Охлагдем спрастиме. Очакваната технология се масовоиздира чак през лятото на 2002 година. Това ще поближе положително също и на Високоскоростния Интернет трафик, особено при на-товарението Интернет мреки. Самата технология е разработена именно с тази цел. Но на нас, гравчите, само мисълта за десеткици гигабайта информация, която ще подпомага едни мултиплъйъри от ново поколение, е достатъчно за да ни хърьори в потрес.

Загадка се Alone In The Dark 4 - игра-тва, заложила основите на триизмерните приключения. Докато трите предишни серии залагаха на предварително рисувани декори и елементарни полигонни персонажи, то след на 4 години очакване, които биха изложили от хиляди други загадки да запълнят нишата на новото поколение съжан, че време га се хърьори презглъда в поредните приключения на детектив Кернъти. Те вече че ни бегат представени с нова графична изящество, с което ни гаряват последните хитови загадки. И докато Infogrames пазят Висчко в пълна майна, можете га се полубубите на картичките, които фирмата официално е пуснала.

http://headline.gamespot.com/news/00_02_07_pc_alone/screens.html?1

Да живеши в синката на Биви гени не е легло. А да работиш с такъв - истински коумари! Може би това е пръчката на Брант Рейнълдс, гейминг дизайнер на фирмата на Сиг Майер Firaxis да напусне поста си. Независимо от шума около името на Сиг, истината е, че Брант е гизандерър, чийто гений стои зад загадки като Alpha Centauri и Civilization II. Сега, оставаен сам, Майер

сигурно ще поеме сам разработката на бъдещите загадки на фирмата и сам да докажа високото мнение на фирмата сред феновете на стратегически игри. Това събитие ще сигурност има поблиje честимо и на бъдещите продукти на компанията. В частност спрямителят Sid Meier's Dinosaurs, игра, която или ще ни разкаже как са измири гигантските влечуги, или ще последва тихата съдба.

Които не печели от добри игри, печели от събъни дела! Комп. това е принципа, последван от добре известни гиганти настрой, чиито автобуси са побеже от програмистите. Компанията съди фирмите eGames, GT Interactive, Xtreme Games, MVP Software, Webfoot Technologies и Varcos Systems в това, че нарушават лицензите им над класическите загадки от онлайн каталог на фирмата. Настрой приключва праща над всички класики на Atari и поради това приводига до блокировка на ретроиграите Centipede, Asteroids и Missile Command со очакват текки глоби. А загадките, които че бъдат избедини изън проработка, Въклочват Intergalactic, Exterminator, 3D Astro Blaster, TetraMania Master, 3D Maze Man, Tunnel Blaster, UnderWorld, XTRIS, Patriot Command, Hemiroids, Brinklayer, 3D TetriMadness, Mac-Man, 3D Munch Man и 3D Munch Man II. Крайният резултат ще сигурност ще е паченен за играта на индустрия - ако Hasbro победи, класически игри от дамченото миниало ще носят винаги тежки етикет и пари ще ѝдат на печали и спечелени събъни дела.

Hasbro - Microsoft сред компютърни игри? Висчко е възможно!

Наскоро се появиха и първите на-пълно сериозни заекани с Hasbro Interactive по отношение на техните безконечни събъни дела. Новозарегистрираната фирма Masbro Ministracter (няма правоносни гръзки!) пусна на парада артиле Pole Position, Bombat и M-Bert (нак няма правоносни гръзки!!!) и с особен ентузијазъм очаква Hasbro да забие гело и срещу нея съпътства увереност, че не е възможно Hasbro да се преброя със стомищите съзадатели на клонове и Верси, базирани на класическите игри на Atari.

Загадка се новата преексплоатация на филмови лицензи от страна на Fox Interactive под називното Die Hard Trilogy 2: Live Las Vegas. Не, няма да има нови три филма "Умърд Трудно", но затова тък че имаме една нова игра с Брус Уилсъс за PC пред феървери. Интересен факт е, че играма, по подобие на WipeOut, ще съдържа реклами послания, този път във вода на морската енергийна напитка "WhoopAss", която ще съживява в роята на познатите ни колбички с "жъбот" за израчка.

С две думи - Брус за пореден път избива терористи, пие "WhoopAss" до пропад и отчаяно търси тоал... края на поредното нишо.

Мега-игранитъм Electronic Arts подготви мега-такън проект, който комага ще е мега-интересен 3D shooter, замеса с мега-невидимство название. Нищо за чудене, но след като гори Джей Уил-

сън, главният дизайнер на Blood 2, бе отмъкнат от лапите на Monolith, можем само да гадаем дали Blood 3 наистина ще е толкова добра, колкото очакваме до този момент. Улъсън, чиито база за мярк и улас, аз и гиб, бе тъй прекрасно замесена в ъбвите серии на Blood, явно щи го донесат едно мрачно завърше на EA в края на 2000-та година.

Договор между Take 2 Interactive като разпространител и Silicon Dreams като разработчик ни дава наредка, че играма Dogs Of War най-сетне ще види място в свят никъде в края на пролетта. Играата ще представява комбинация от непрестанен екивън в комплиект с тактическо планиране, може би нещо подобно на Всекизвестните Rainbow Six и Hidden & Dangerous. Този спорт игри стана особено популярен на поясъци, а Silicon Dreams ни обещават 35 единици, реалистични метафоролични условия и мрежа за осмина. А нещо друго? Рано е да си кажем...

Печалноизвестната със своя нрав фирмa ION Storm отсъвремени своя официален сайт с информация за играта Deus Ex на Уорън Спектър. Е, играта е почти готова, с изключение на малка част от сценарии и очаквания грандиозни. Сега се очаква играата да налезе в Beta-стадий на тестована и наистина да излезе на първоместие от него (за разлика от Diablo II).

Larian Studios, една нова компания - Ка, която дълго време ни измъчва със супертайни съ "Проект С", наш септи се сети да гае име на това свое отроче, при това с купон, синко конкуриращ този за избранието на Гейт и доколко аличи очаква просто поредния C++ компилатор. В шарен кутийки, играата се оказа рохла, при това с наистина многоизначителното заглавие "Divinity: Sword of Lies" (Божественост: Мечът на Лъжките). И мака, за играата ве се познава нещо, затова очакваше preview още в този, или в следващия Број.

Синкапур, източноазиатска островна държава, позната ни досега само със своята "жълта" техника, сега Вече ще познаваме и със своята драконовска антизеймърска политика. Явно на Бордът по Цензура ѝм Министерството на Културата на Синкапур, играите Half-Life и Висчко могат да тих, Въклочватно Counterstrike, са обявени за търворе изпълнени с насилие, независимо от Въздената функция на играата за защита на съзнателното на децата от кръб и Вискачки ужаси, и като такива - за незаконни.

Още от понеделникъвъркаван служители започват Голямата Чистка - от Висчко специализирани магазини за игри Half-Life ще изземат и унищожат пред ухажението по логите на пребачите. Сървърите, съставени от западени играчи, е неспособни да стори каквото и да е било, освен да отвори този уебсайт с наредката свидетелски геймъри от място си за свободата на къръв... изгражнато на Half-Life и Висчко съхранено с ня, га спечелят Битката си с безислената цензура



ра. И така, ако наистина сте съвсем гей-мър и не искате същата свобода да сполуите и любимата Ви особено кървава игра, например Quake 3 Arena, тук, в България, помните на сингапурските си събрата ето тук:

Р.С. След твърде седмици преследвания, небивал терор и цензура, с която правителството на Сингапур наложи забрана на прокат на играта на Half-Life и нейни допълнения по радиото и хъдъма "Хестомкос", групировка Opposing Force (само какво има с избрани) участва в се пребори с консервативите в своято правителство и забраната бе преименувана, а купувачи с цялото си завещание отново по рафтовете на специализирани магазини.

Gathering of Developers (GOD), обединеното на геосетки разработчици, дало импулс на играта *Age of Wonders*, обаче, чиято публикация наричана е кореекцией от франчайза *Phantagram*, наречена *Kingdom Under Fire* ("Апакумоно Крастмът"). Играта ще предлага възможност за динамични фентези стратегии в реално-время с разширени ролеви елементи в три специфични режими на игра - стратегия, ролева кампания, подобна на *Tzai* и онзи роул роуд режим. Две риси, обединените на Хората и Легиони, ще се събъქтят в небъкдан Воеен конфликт. Помагащи роля на една от седемте героя за всеки от време фракции ще са проправенни пъти през над седем ролеви мисии и 20 стратегически мисии. Играта ще предлага възможност да колокони картийните мозазагагани нюкавка представата - събор между стратегии с ролеви елементи като *Tzai* и бојзмът и разнообразието на *Age Of Wonders*.

Дамата която Боговете ни соменават между другото, е някъде през лятото. А Phantagram ни готвят и нова манга-роле-ва изненада - Shining Lore.

Злато, злато, защо викинги искаат злато, да блаа само хората, но че и цивилизациите имат играта Aliens vs. Predator? Заламтиха я за него, щом на бях съвсем бе обявено, че се появи Aliens vs. Predator Gold Edition. Новостите спримо призинала са поборени и по-малко базава графична система, малко нови нива във вид на "millennium add-on" (гейбът нови нива за всеки персонаж, три нови оръжия, нови рехими за музыкалният и твърд мечетанчото от хиляди слайдове и други записвания) и официално споделическо ръководство от издавателство Prima Publishing. Бисично това в нова опаковка и нова цена - 35 долара.

Въдицата е пусната, а на кукичката виси полумъртъв червей. Да има шарани наоколо?

Acclaim e Bizarre Creations обвиха нова, изпълнена с непрестанен екшън и креативни приключенички елементи, "стремляка", наричана Figh Fighters ("Космически бойци"). Известна тя обаче във всички не премиера да забавяше сърцата на залагащите сърца за края гейминги, а по скоро на любитещите на Весели и приятни времена. В които плюшени играчнику (точно шест на брой, при това наистина на плюшени, с различни умения и роля в общият цикъл) ще бъдат управявани от играчка, борбите се съоставят на гигантски арена с от оръдия срещу Всички плюшени на паст, завладяващи път различни събития, предимно във вид на плюшени мечета, камари и риби, заети с прочие.

Играта се разработва едновременно и за PC, и за Dreamcast, което ни гарантира наистина добра, пъстра и ведра графика на екрана. А това поколко положените изображения и неподравените детински идиотизми на заглавието ще ѝ допаднат, определено ще разберем през април, когато се

очаква Fur Fighters. Веднага щом излезе, ще и отделим място В "Ом Крак На Крак"!

Savedotъ подържа, че допълнението към Total Annihilation: Kingdoms, наречен The Iron Plague ("Кълвания Напаст") ще излезе през Март. Напастта няма да се състои само във скопо скотина единици, и във вид на нова раса, наречена Креон, която набляга побеже на техниката, откакто на магията, в определено неизразимчен спод. Нобът се изгражда, освен в упоменатата раса, и в 25 нови солдови и още мюнхърски карти, както и планираните "Кръстоменски Погод на Даррен", онлайн кооперативни реким, към които можете да се присъедините, ако имате настинка добра връзка, легални, както и амбиция да помогнете на Крал Даррен да се разправи със Зломът Външък и забияни (разбройки, след щасица спратеше). Шеши ги има preview на играти във виде брои, но тя е вече на пазара, така че очаквате темса ли в Следващата?

TalonSoft, известни в България като по-редствени съдълители на Военно-макнички игри, и което е по-важното, разпространители на нашата Tzar, обяви моделите си от колекция Пролет-Лят'о 2000, състоящи се засега от три нехитоби, но във нововъзражда залубия:

1) Flying Heroes ("Летящий герой") на Illusion Software's, кое е тримаркен екшън-игра. В които се упражнявате боици от четирица мира, ядещи оригинални хоби на летища срещу - от балоноподобни магически устроиства до драконоподобни същества. - В свят, напираш се на кюлотен на земята пъвбръхност: летища замъци, дуришакли, заседавати от магически сила и още много все в този дух. В играта очакват множеството на всички битки, а автогорите мъдреят, че са били инспирирани от ретро-заглавието "Dragon Strike", което е и училища Flying Heroes ще е наистина заинтригуващо замълбие.

— 2 —
Martian Gothic («Марсианска комотка») обещаща събре ужас и хумор в едно заглавие, м.е. нещо между Resident Evil и Space Quest. В което триумфират персонажи из предварителните ренегади окончани на Марс от далечната е. не током в далечната година 2019-а, че изследват нещастните събития около една внезапно изоставена марсианска база на NASA, която персоналът съзъвътътът възнесано е замързан и пребрътан в укусавяща гряз същество. Целта на притамата персонажка е да остави в трупа постно откъм замислено заглавие. Макар някои читатели да бъдат ухаснати, още по-макар развеселени от един юморично бебешки склон. Дадатам е края на април, но комай само TalonSoft ше има да си я чака.

3) Е, това кое то остана на Накрая, че ѝ заинтригува - War Monkeys ("Майчи-Вонцищ") е стратегия в реално време, обещаваща да ѝ върши по съмните на българската Tzar посреди то и отнесено на ролевите елементи. Иначе игратам ше е научно-фантастична и се кани да се конкурира Warcraft III по виден Bug. Silicon Dreams, нещастни определено немаймуниговодни разработчици, съмтат да започнат лъжено на масата маймунища, които ще си избягат помежду си с развалини, банини и портокали в стил "Donkey Kong", а на темп от мяк, раздавящи съмът хомо-саноции, м.е. трупаци с опит и умения, издръжливост и знания, а както знаем, тяхно е царството земно [надне ге, все пак ние сме хората, нали makal]. В крайна сметка, игратам ше се стреми за защемети по-майдунообразни те геймъри с нов прицисмерен ендъжин, изобразявани до 200 мащени едновременно на екрана и динамично управляеми на терен с размери до 25 квадратни километри. Дано само не ѝ праят на маймуни гро.

По-алтернативните маймуни от нас ще клатят В тракти със саундбака на Fatboy Slim, специално изгответи за играта, а някои са маймуни на име Чарльзът. Хестън смята да гариси маймунския си глас за благохот на играчите. Гланцоването са играли да ни накара да започнем банановата гимнастика от Юни 2000. Което не е много проломено, но всеки знае, че маймуните обичат да им е тропло.

[Усъвършенствана версия](#) на най-големия хит сред компютърните игри Deer Hunter ще се pojavi през март. Deer Hunter 3 Gold Edition ще добавя нови области за ловуване, нови еливи в 8 мяха, нови оръжия (на базата която токуто много искат), реагатор на гори, и още допълнителни оптически средства.

Sunstorm Interactive са Виновниците за това събитие. Линч! Линч!!!

Слухът е реалност! Gray Matter Interactive Studios, фирма с участието на таланти от Xatrix Entertainment (KingPin), официално обявиха, че наистина ще имат продължение на хита на Id Software от 1992-а година Wolfenstein 3-D, посветено на призрачните екшъни в криминалния свят, наречено *Return to Castle Wolfenstein*. Нищо просто няма да откриете, защото заглавието използва графична система на Q3, но няк автобирите ни обещават да запазят и разширят духа на оригиналата, като В.Ж. пак е мук, покрасив със Възксока, за да се спряти с новата стара хитлеристка на пасм.

След Quake 3 Arena, разпространите лице на Id Activision търсеха изява на гравирана мощ извън стандартната дигитална и явно това ще е първото отроче на Id отново, което ще предложи съсен сценарий с епикамера Q3A по отношение на графиката

Филмовата компания ADV Films в момента разработва нов филм по комиксът на игра, и ти не по коя е, а по... **SINTH**! Той няма, така **SINTH The Movie** се очаква да бъде издаден единствено за видео (е., значи на киното ще хима да е) и DVD, ако закупим филма чу получиме в подарък и самата игра. Ако това очарва, че никога няма да успеем да зърнете филма, посетете сайта, които ADV са пригответи за филма и ако ни груп, поне можем да зърнете едноръзбъд Синклер на живо в Нюокол предизвикателни кадри, разположени на сайта: <http://www.sinthermove.com>

Monolith Productions обявя, че фирмата, дъщерната на компанията LithTech Inc., която се занимава само с разширяването на едноименния графична система. За главният програмист, както ще бъде обявено, е назначен доктор Райчард Уитърс, прекарал 19 години на изследвания в Уискуотънския университет и 10 години на Микрософт. Сега това разделяне Monolith ще се концентрира предимно на разработките на новата версия на играта, а LithTech Inc. ще се занимава с поддръжката на старите версии.

Но не липват и клиенти, които га се полокоят да използват LitchTech в свояни игри. Освен очакваната KISS: Psycho Circus от Black Isle (Fallout, Planescape), от името на Interplay, закупиха лиценза Върху графичната система. Което не би трябвало да озадачава никого - може би към края на годината ще ни изненадат с Fallout 3D? Напълно възможно.

И Все пак е интересно как Monolith си измъкна доста умело от загубата на добивите след загубата на Майкъл Дъсолт, освен новния програмист по проекта. Вече част от екипа на Valve. А с последните си ходове Ве фирмата е на път наистина да ускори развието си на LithTech с още по-големи темпове.



Въпроси и отговори от Работилничката

Здравейте отново!

Някои се оплакват, че наградата от миналия брой е Quake 3 Arena, други само заради това ни писаха, но само един е честливец. А той е:

Пламен Динев от Пловдив!

НАГРАДАТА ТОЗИ ПЪТ Е ОРИГИНАЛЕН Planescape Torment ИЛИ Homeworld

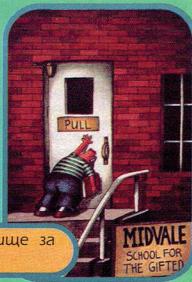
Мнозина от Вас наредиха загадката от миналия брой "елементарна". Така да бъде, ръководителят е хърърен, а нашият читател Никола Марчев ни изпрати и подхвърля глобъръсканица, за да видим каквото да се поизпомите малко. Условието на загадката:

Имаме 12 еднакво изглеждащи топки и Везна. Една от топките е фалшива. Целта е с три премервания да намерите фалшивата топка и да установите, дали тя е по-тежка или по-лека.

Пощайайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Турко" 34, Вх.2, ем.2
 за редакцията на сп. **Gamers' WorkShop**
 или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com



Годината е 1977. Младият Били Гейтс е задържан в Ню Мексико - наркомаии :)



Midvale - училище за
нагадени деца.



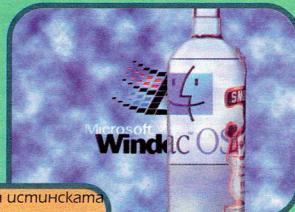
Марсиански хроники II



Електронна прасе -
касичка



Най-накрая тайната на Pentium 2
е разкрита!



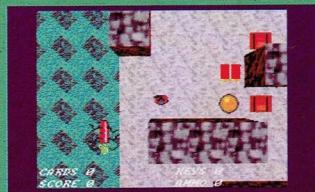
Smirnoff открива истинската
същност на Нещата



1. Разкажи нещо за себе си на читателите ни.

Казвам се Йордан Тусузов - и съм роден в София, живея в Шумен, а съм завършил СУИФИ (Софийски Университет по Информатика) във Великотърновски Университет.

2. Откога се занимаваш с програмиране? На какви езици програмираш?



Overruled

От 1989-ма, с Правец 8Д. Програмирал съм на Basic, Pascal, Assembler 6502, Assembler x86, Prolog, C, C++. Известно време се интересувах от AI и експерименти с системи, по-късно - от 1996-ма започнах да се занимавам с програмиране на компютърна графика.

В момента пиша на C и Assembler за x86, и основно използвам OpenGL като 3D API.

3. Какви игри си написал досега и получили ли си някакво признание за тях?

Ако изобщо може да се нарече игра нещо което се събира във 2000 байта - KIN е първата която получи известно разпространение - на нея вече сред програмистите участници в демо-партиста като Assembly, за които представяваше по-скоро професионален интерес. Играта е изцяло на Assembler за i286, работи в 256 цветен графичен режим и ползва мишка. Overruled също остана в този месец кръг, но по лобови причини. За нея отиде доста повече време и работа, отколкото за другите ми игри - но и тя се възприема като демо.

Void Runner стана наистина, макар че я написах за по-малко от месец (в което се включва и "level design"-а - последната фаза малко трудно се връща с елементарното ниво на дизайна на играта). Много ме учили голямият отзвук за нея - В началото се появи на сайтовете O'renGL.org, 3DFiles.com, Voodoextreme.com, Gamedev.net, Ingava.com. Поне и в Online изданията на немското списание CHIP (оценена с 4 от 5 възможни точки) и британското PCFormat (като pick of the day). В България беше обмеляната от PCMania.

4. Писал ли си нещо друго освен игри?

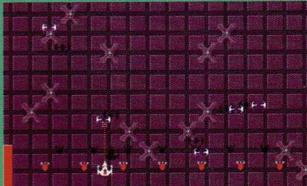
Известно време бях заблудян от математика на демо-сцената, после имах няколко опита за игри (които биха били несериозно изоставени, а може би просто не съм бил готов да се захвани с това). Пратил съм и друг софтуер, най-известният може би е Functor. Макар че е регистриран в много научни ресурси (и любими орепнгл.org :) - все пак това са езухарски математически софтуер, който трудно прилича на вниманието. Попадането му в top 50 на softseek.com е най-голямото му постижение :) Сега има нова версия (поддържаща екпорт във VRML свърз), но не очаквам бурен интерес към него - мой все пак е по-специализирана програма.

Одното имам и няколко макети на разработки - като практическото ръководство по OpenGL и "Реалистична виртуалност и OpenGL", както и няколко статии за техники в компютърната графика (<http://mordred.8m.com/reflect> и <http://mordred.8m.com/docs.htm>)

5. Заминал ли си се да направиш някаква по-мащабна игра? Ако да, каква по- точно?

В момента работя по един нов проект, заедно с още един програмист (за сеза). Това е multiplayer 3D стреляка. Но нямам нищо общо с Quake - просто една алтернативна игра. Игращата трийба да е доста по-грациозна от игрите които съм грабил до момента, и че се опитам да намерим някакво финансиране за разработката и. Интересен технически момент е, че моделите в играта са във VRML описание, което позволява да могат да се разглеждат директно от Internet browser-а (Известен плосът ако свалиши нов Level-pack да речем).

А това както бих искал да работя, е игра с параметрично описан свят (което да позволява вариации на сцени-



В Кин ще се превъплътиме в ... я съм

на материја. *(Между другото, имал съм вече такива предложния, но редица причини ме накараха да отказвам (поечено абсолютно независимо от мен - като родната къща да речем)).

7. Как е любимата ти компания/канал?

Много харесвам id Software. Любимите ми игри са DOOM и Quake. Също така харесвам Epic и гори Core. Последната заради TR1 - Въпреки мнозина извън, многое беше впечатлява на времето на старата ми DX4/100 система.

8. Колко игра получи големия известен според теб е имала калпави програмисти?

Ами Indy3D - просто са оставили ръцете (например), Engine-ът на Monolith също ме заби в земята - Blood2 евдя не заспа на компютъра ми ;| За Dark Forces не ми се говори... .

9. А коли добри?

Те вече не са толкова много, но пак е трудно да се изброят - продуктите на id, Epic, Blizzard, Parallax и гр. са просто по дефиниция добри. Quake е много добре направен. DOOM, Unreal, Descent, WarCraft, ReVolt също :)... A Wolf3D Бърви и на i286 (нещо което все още ме впечатлява).

10. Колко според теб е по-добре направеното заглавие

Koe според теб е по-добре направено Unreal Tournament или Quake III Arena ?

Играй съм само демотата и на свете игри - поне на мен побече ми харесва Q3A. Но определено и Unreal е сърдечо-мен. Все едно да избраши между Porsche и Ferrari - изборът просто е много труден, макар накрая да е Porsche :)

11. Личното ти ТОП10

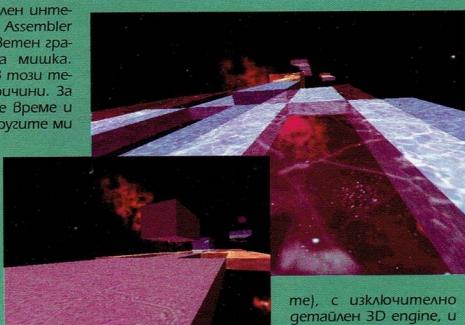
1. DOOM
2. Quake1
3. Q3A
4. Unreal
5. Quake2
6. Wolf3D
7. Descent
8. Chasm
9. Tomb Raider I
10. RollCage :)

12. Виждат ли си TZAR? Ако да, как-

Бо ти е мнението за нея?

Очевидно са хвърлили доста работа на нея, но искам да видя цялата игра. Не се познавам лично с програмистите на самия Tzar, но познавам други хора от Наемникот, които знам че са добри.

Рагвам се, че Вече има такава фирма в България - надявам се нямам да остане единствена !



Voidrunner ще намериме и на диска ни

ме), с изключително детайлрен 3D engine, и функционална кинематика на моделите - направо нищо не искаам :)

6. Ако те покаям за работещи в някаква компания като програмист, да пишеш игра, каква позиции би избрал?

В предишните интервюта си, може би бих искал да се занимавам с 3D engine-а. Но физическите модели, инверсната кинематика и т.н. също са много интерес-



След година в трепетно очакване и забистливи поlegи към пазара за конзоли, ТЯ ИЗЛЕЗЕ! Вече е на пазара и когато държите този брой в ръцете си, компютърната Версия на Final Fantasy VIII [буквалният превод е губисмен, затова че се спира на по-свободния - "Краина Фантазия"] ще е прогледана официално от разпространителите EIDOS.

Ако Вие не сте съблъскали с нея нека ѝ разкажа, какво ѝ очаква: завладяваш съжет, нова, още по-оригинална и сложна система за битки, донякъде подобрена графика и феноменални анимации. И не на последно място, онзи конзолен дух, който ни се налагаше да търпим в FF7. Може би не очаквате да кажа това? За съжаление, не всичко, което блести, е злато и това възхища, и за поредната Final Fantasy игра.

Но нека се опитаме да бъдем безпристрастни и проследим всеки егън от елементите на FF8, макар че някрай и старите почитатели на серията, и тези, които търпят че се запознаят с нея, сами да могат да решат дали FF8 е това, за което са мечтали или просто е перденият игра, с която могат да прекарат своято свободно време. А може дори и това да не решат

ИСТОРИЯТА

За разлика от западните ролеви серии, FF е ролева серия, за която последователността и приемствеността

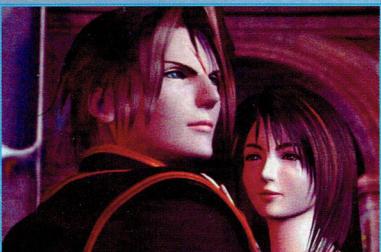
страничен бестселър.

Вие сте в ролята на 17-годишния Скуал Леонхарт, който се обучава в "Градините на Баламб" - военна академия. В която развива уменията си. Най-вече в боя с револвери-остриета (gun-blades). Животът му е текък. Възстанован не само от трудните занятия и

да се продаде на Злото. Сифер се среща с Идия, тя до гаряча със страшни сили и до превъръща в своя ясна ръка. Така е заложен големият сблъсък между двама велики мъже - имаци нещастство да живеят по едно и също време - за които свидетът се е окказал прекалено тесен.

В своято начинание Скуал не е сам. Негощи спътници са Реона (чаровна девойка, в която Скуал е влюбен, но това е друга история), оказала се водач на възможното спрещу тиранията - "Горските Бухали", майсторът по боини изкуства Зел Динч и присъединили се в последствие Лагуна Лоуре (боец и поет, които пръв прониква в замислените на Идия и оповестява опасността - той изиграва огромна роля в живота на Скуал). Пътят им преминава по следите от гибел и разруха. Водещи към Гамабанджи и крепостта на Идия, където ги очаква съещата смърт Вещица.

Следват хиляди битки, интриги и приключения в десетки градове,

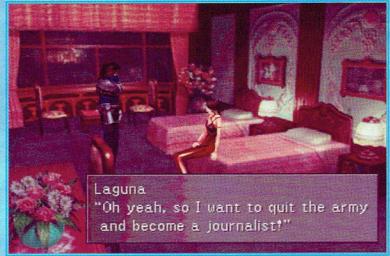


Скуал и Реона В началото на играта - егън типично японски романс. Честити свещи Валентини-сан! :)

ото по-трудни изпити, но и от Сифер Амази - жесток и бескоруплен кадем, блестящ във Всичко, но нетърпящ конкуренция. Сифер е готов да убие без никакво чувство, сътига лидерството му да бъде застрашено. В егън във въю между двамата, той наистина жесток блегът между очите на Скуал - блегът-предупреждение за това, което ще последва.

В това време над съвена е надвисната черна сянка. Мако - магическата енергия е на път да изчезне безвъзвратно и само най-извисените все още могат да си служат с нея. В този момент от Вековния си сън в света, останал почти без магьосници, се събужда Идия. Зловеща вещица от дрефово то, но можъцо магично минало. Тя решава да канализира цялата магична енергия и да изсмуче Жизнения Поток на Планетата. Идия се нуждае от суши, която да дари с мрачните си събръхи и която да обезчиши до такава степен, че всяка нейна сума, да бъде закон за магионентата. Президентът на Гамабанджи попада в мрежите ѝ и скоро коимарят започва - покарът на една грандиозна и гибелна бъдеща война е запален. Съединия на Гамабанджи град - Милосърдие е първата жертвата, но това е едва началото.

Тук Вие влизате в ролята си - Скуал е практикан на самобуйствената мисия да върне Идия там, откъдето е дошла. Славата, която го очаква при едноимулен успех се внува като нажежен палешник в сърцето на Сифер. Той е готов на Всичко да му попречи, гори



Laguna.

"Oh yeah, so I want to quit the army and become a journalist!"

Лагуна Лоуре не знае какво му е подгответила събдата и през какви премеждки ще мине заедно със Скуал

различни континентни и помайни кътчета, разпръснати по цялата планета. Ще узнете тайни, разкриващи пласт след пласт егън колосален заговор, прикрыт изад обикновените военни действия... Дали Идия е самото Зло и нищо повече? И каква роля играят "Градините на Баламб" във Всичко това? Нима на Скуал не му еписано да обрне и поглед назад - към мястото, от което произлизала?

Всичко това ще разберете от съвета на Final Fantasy 8 - това е една сблъсък между двама мъже, водени от професионални морал и изваряща омраза, едни сблъсък между две жени, ръководени от злост и обич, една великодолна приказка, която заставя да бъде разказана, една невероятна история, в която сме поканени да се включим и вие...

FINAL FA

Мистото, където Скуал учи, работи, живее и има
госта странни набици...

ностото на игровия свят, е нещо чуждо и непонятно. Съдете сами! FF7 се разбива в напълно различен свят от FF6, а пък във FF8 няма и следа от понятията мрачен киберън-град Мугард. Това ни най-макар не пречи историйта на играта да е дъгла, много по-дъгла отколкото място може да отиде, за да ви я опиша и затова няма и да се опитвам да само много накрамко ще Ви нахвърлям широките.

Каквото е характерно за японските RPG-та фабулата е сложна, заплетена и изъвънена с цинтри и влезлини обрати. Тя притежава такава психологическа дълбочина и философска същност, че на FF8 спокойно може да се напише 500-



БИТКИТЕ

Какво е една японска ролева игра, ако не история и безброй битки, прелепени в единно цяло? И какво е една Final Fantasy игра, ако не същото цяло, но с история с главно "И", и битки с главно "Б". А, като заговорим за битки, е просто задължително да споменем, че в FF8, подобно на предшественика си, те са на въвеждане. Дали изследвате различни запуснети грабове, тучни поляни, ъгъсти гори, планински райони и прочие нами значение - опасността бебне на въвеждане. Противниците са невероятно разнообразни, типични представители на Final Fantasy светеца - в играта преобоя около 150 създавания, а не бяха напуснат все още Вторият играрски град (общо са 4)...

Новите, които за пръв път се докосват до игра от серията, че изпитват почуда от стила, по който се провеждат битките. Той е същевременно походов, реалновременни и изцяло нереа-



Скуал в действие. Предполагам че не сте очарованы от графиката, но това там не е силата на FF8

ти и нейните Пазители (побратмари - за мяк по-късно), прибрана на кучинките пари и различните полезни предмети и - при късмет - и игрови карти (за мяк - още по-късно). Това, най-общо опisan, е стилът на всички битки в перидата.

Бързам да обявя, че игралият FF7 ще открият никакъв значимен различия във FF8 (героите вече не могат да сменят оръжиета си, персонажите нямат точки "мана", нямат призоваваните фантастични същества, не е необходимо да избирате различни брони и накути за Скуал и компания, защото такива също нямам...), които във върхината могат да се изтъкуват като недостатъци. Куп ице са отпаднали и вече ги нямам. Да видим какво обаче има на мякно

място.

ПАЗИТЕЛИТЕ

Преди малко стана дума за фантастичните същества (summon materia), които призовавахте във FF7. Това бяха разни божества, пойзваващи се с прекрасни анимации и нанасящи на противника страхотни щети. Днес, то вече присъстват в играта под формата на Пазители (GF) - еволюирал

превърнати се от бездушни заклинания в истински живи богове.

Те имат свои жизнени точки, свои точки опит, видят на нива, точки "обучение" (AP) и прочие. И не са за еднократна употреба. Освен това имат достъп променливи праъв. Много игра трябва да ми преди да научувате трайния път при използването им. Прекалено честото им използване е лошо и ги настраиват негативно към вас, но да забравите да призовете е още по-лошо. Най-важната крачка към това да използвате силите на Пазителяте е да се слееете с тях. Тоеам да ги изберете за ваши закрилници, а това става безумно лесно.

Щом "спечелите" стане факт, те могат да бъдат призовани на помощ. Това става с команда GF, при което, призоваващи Пазителя персонаж се "превръща" в самия него (т.е. неговите жизнени точки и името са заменят с тези на неговия Закрилник) и ако някой противник го атакува, точки зуби Пазителя, а не призоваващи го персонаж. Призоваването отнема определено, изобразено на екрана време, подобно на подготовката за удар, след което следва...



Специални ефекти и станини места ще Ви съпътстват по време на FF8 приключението Ви



Подушват неприятности.

истичен (което е напълно в реда на нещата за една манга-игра). Противници ви се намират от едната страна на бойното поле, героите ви - от другата. Всеки един от мяк има определена скорост на подгответка за удар, изразяваша се в поле, което чрезът бъде изпълнено докрай, съответните герой може да атакува, да извърши магия, да призове Пазител (за мяк по-късно), използва предмет или нещо друго. След което полето се изправя и започва да се изпълва отново, отбоявайки съкуните до следващия ход на дадения персонаж. Битките не завършват докато една от страниите не загуби позорно, или докато Вашите герои не избягат от противника си. Следва равномерно разпределение точките от опит между групата

на отбора, който е победил. Битките не завършват докато една от страниите не загуби позорно, или докато Вашите герои не избягат от противника си. Следва равномерно разпределение точките от опит между групата



Когато GF влязат в действие, става напълно Възможност

След което следва някое от най-грандиозните филмчета, които сте видяхме! Анимацията ще Ви оставят с отворена уста, съзряващи великолепни ефекти на екрана. За голямо съжаление обаче, анимациите за даден Пазител, са едини и същи. Колкото и красиви да са, те омъзват. В края сметка в най-тежките битки ще Ви се налага да призовавате близо 15-20 пъти различни Пазители и, отивайки любомото си пътище или прочитайки някоя статия от сутрешният Вестник, ще изтърпявате до болка Втръсналите, макар и генциано замислени, анимации. Както сигурно се досещате, те не могат да се спират...)

Фактът, че Пазителите губят жизнени точки, освен асоциаци за едни много ядосан на използванието го персонаж, покоркан и понабит Бог, който при следващия опит да бъде призован гори може да се обърне срещу групата





Ви, навлява и мисълата, че те могат да загинат. Да, могат, и гордо що ако това стане, защото губите ценни помощници!

Начин те да ми бъдат възстановени е вдигане на ниво. Към края на играта това вече е толкова трудно и бавно като изпълнение, че трябва много, ама много внимателно да "пазите" Пазителите си. А това изисква опит и маисторък, придобивани с времето - кога и как се започне призоваването, как да се отвлича вниманието на противниците по време на използването им и т.н.

Пазителите ще могат да изучават и умения. Не забравяйте - те са един вид самостоятелни персонажи. Когато понякога драстично помърчат, точките "обучение" те могат да изучат дадено умение.

Много е важно да разбияте Пазителите си максимално бързо, защото те не само, че ще атакуват по-добре и ще имат по-голяма търпимост към поднита си, но и ще изучават различни умения-команди, които персонажа, "слият" се с Пазителя, може да сложи в своите "лични команди".

Като същна дума за тези "лични команди", ще направи малко отклонение. Всеки един персонаж има 4 слота за геймспиръл, които може да извърши по време на битка - едно от тях е Винаги Амака, а в другите три слота можете да разпределите уменията-команди, които Пазителите ще дават, ако са ги зауличат. Ето няколко от тях - Draw (измукване на магия), Magic (употреба на магия), Item (използване на предмет по време на битка), Card (използване на картите по време на битка, за това също по-късно) и още много, ама много други... Само се досещате, че да се съобрази как от всячки тези умения, да склоните в общо 3-те слота за "лични команди" на всеки един персонаж, се иска мислене, което е способно да хъръкли

използвам?" - ще е най-честият въпрос. Само опитът и десетките преизграждане на безкрайните битки ще покаже.

Да се върнем на Пазителите. Някои техни умения представляват въобще магически знания или умения-ко-

[по Всяко време в битка], стига да имат необходимия брой заряди от нея. Зарядите в началото, са крайно недостатъчни и затова е добре да запазите на Пазителите.

Има два начина да се събият с магия и заряди - Draw Points, разъбрани от своята на Final Fantasy 8, и умението-команда Draw, което някои от Пазителите дават.

Draw Points представляват розови светлинки. Ако персонажа ще притежава умението-команда Draw списък с "лични команди", той зачува своята магия завинаги при докосването си към. Получава и определен начин на компютърски заряди за нея. Помните, че по традиция най-мощните заклинания са на никакви забутани места и не пропускат никој нищо по пътя си.

Умението-команда Draw служи да изсмучва магията от промийщите си по време на битка. Това е доста елементарно. Проблемът е, че имате само два слова за "измукани" магии. Ако вашият GF (Пазител) доражава това умение, словото ще достигнат до 10 броя. Особеността на този метод е, че събрали по време на битка магии, действват само спрям същия тип или подобни противници, от които са измукани.

манци, които да постявате в слово време с лични команди на героя. Най-интересното е, че има скрито технологично дърво - едно изучено умение дава възможност да се изучи друго, което до този момент не е фигурирало в менюто, изискващо още повече точки "обучение" и даващи още по-добри резултати.

В заключение: Пазителите очароват със своята инцидентност, с възможностите си за персонификация и технологичното дърво с умения, и могат разочароват със своята еднообразност. Използването им, колкото и да са краси и гениално замислени като изкуства, все пак са все едни и същи и въпреки че можете да се доберете до 16 Пазители (и минимум 3 скрити тауки), скъпата, покато всеки един от тях съвърши добре зачетените номера за пореден път, ще ѝ уморявява все повече и повече.

МАГИЯТА

Магията, както споменах, вече не е това, което беше или юко съм Виждал в западните ролеви игри. Не зная на мен ли така ми се струби или автомобилите настини се опитват да се върнат към началният резултат от неуспешната си серия FF Legends, където игралите (гори след десетки часове игра) не успяват да разберат защо дадена магия може да се използва, а друга не. Е, тук не е точно така, но е драстично трудно, за да ѝ откаже да използвате магията за щило и нещило, а само когато се наложи.

Вече знаете, че във FF 8 героите нямат магически точки. Но могат да изпълнят Всяка магия, която са научили



Магията Analyze ще разкрие характеристиките на враговете ви

Всекиго в ужас! Освен това има и два слота с команди за цялата група, за които предложение на края на играта Варират от 20 до 70, така че настъпва истински хаос. "Кое, кога и защо да

А сега искам да смелите следното: словото ще съм съвсема, а не във времето на изграждането на битка.

Бързам да успокоят този, които силно се разочаровава от сумите ми за липсата на брони във FF 8. Не, че ги няма - просто броните и всички допълнителни накити и прочие атрибути, тук са замествани с магии. Иначе казано, че използвате различни магии, за да повишавате качествата на персонажите си. Това са сила, ловкост, късмет и така нападък. За целта разполагате с 10 слова.

Могат да използвате магии и като бонус върху атаката (оръжието настини по-

запомнящо се).

FINAL FA



ти за цената на един заряд) и защитата (побършена устойчивост срещу магия от Всекакъв вид). Слотовете са от 2 до 6 за атаките и също толкова за защитния бонус. Плюс 10те за бонуси към основните качества... ала, на мен е трудно да го обясня, представяй си на Вас какво ще е да го разбереме. Един съвет: Тъй като е невъзможно (около не на върховите доспехи често изграва) да се опратиме с гравираното разпределение на магията по слотовете и да ги наложим правилният подход, оставяме компютъра да се справи сам. С опцията Auto, която доста интелигентно разполага наличните магии по съответните слотове в зависимост дали залагате на атаката, защитата или поборенето на качествата на героите си.

КАРТИТЕ

Като че ли не биха достатъчни тези промени, които направиха FF8 невъобразимо по-сложен и по-богат на възможности, а трябва да има и нещо друго - а именно игра с карти.

Гореупоменатата игра с карти е смесица между Magic: The Gathering, Tic-Tac-Toe и Othello. Подобно ненъж любителите на ролевите игри можеха да открият само в играта Might & Magic 7 под името Arcormage, но тук и дума не може да става за сърдечие. Картишите биват няколко вида - чубовища, босове, пазители, магии и прочее. Всяко чудовище, всяка магия, всеки персонаж, който



FF8 няма да се състои единствено из пръщаниците. Ще видите и малко цивилизация

ще срещнете, има съответно своя карта - нерядко кръста някъде на помада - но място. А все же можете да преизвикате почти всеки на дум-игра на карти, успехът от която е спечелването на дадена карта от тестимето на опонента, а загубата - загубването на една такава, обикновено най-добрата.

FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII

Макар и да прилича повече на мини-игра, с която играчите на FF8 да си разнообразяват времето между битките, това не е точно така. В дадени моменти ще срещате силни играчи, победата над които е задължител-



Ето как изглежда играта на карти. Не се притеснявайте след 30 часа ще ще стане ясно

на, за да продължите напред със самата игра. Затова първо нещо, което трябва да направите е да се насочите към съответния tutorial, който да ви обясни ардски заплетението и многообразният правилни.

Задължителни ли са съответните състезания от над 30 подправила, специфични за района в който се провежда дуела (град, държава, континент), така че ако гаден подход е учен в Баламб, той не ще е учен например в Галбадра или коели и да е друго място. Освен това в почи висчии гравии има и Майстори на Картишите, които за особено високи суми са готови да видоизменят местните правила във Ваша полза. За големи суми същите лица проявяват специални карти на босове, магии, пазители, гори и на персонажи - да, имат карти с Лика и качествата и на Вашите герои! Естествено тези премозящи карти, се спечеляват след много часове игра и търсение, но нима това не разпалва Вашето любопитство?

И ако това доведе до довело глабобол, само ще видим, че някои от Плизищите могат да раздадат уменето-команда Card, която използвана в битка, комбинирана с друго GF умение като Banish, Summon, Multiply и прочие, ще дават неимоверни възможности, на цената на загубата на съответната карта. Например комбинацията от команди Card-Summon, извършена върху карта-бос, ще дава възможността да го привървите за цялата битка на Ваша страна и съответно да изтрите навързо противниците си от лицето на земята.

За завършек относно тази допълнителна игра-виг-

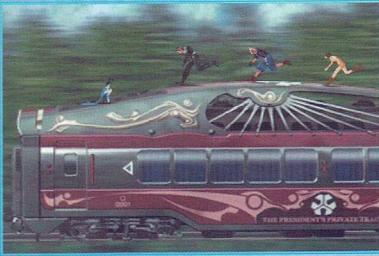
рама ще Ви дам другарски съвет - първото нещо, което трябва да сторите е да разучите tutorial-а. Ако трябва - дори наизуст! Просто няма как да научите и загубата ще е неминуема. А да Ви отнемат карта-бос, това е... нямам думи да го опишах... болка!

ИГРОВИ БАЛАНС

Японските ролеви игри, Винаги са били елементарни, по отношение на загадките. А също и стриктни, по отношение на свободата на действие. В самото начало. Това обаче, за моя учуда, не вако за FF8. Просто тези от Вас, които са играли предната част ще останат арди изненадани, при това неприятно, от това нови фактори - свобода и трудност!

И така, всички ние искаме свободата в компютърните игри, нали така? Да, но не и в японските ролеви игри. Точно на тях тази свобода не е присъща, а FF, в същото предни серии, строго внимаваше как въвежда играча в игрологията си. В FF7 например над 10-15 часа играчът се въвши с напълно правилната цел, Винаги има някой които да му помога пътно до него и чак след тези определени часове ге-роите се попадят в обширния свят извън началния град, вече готови за него. Това обаче не вако за FF8. "Градините на Баламб" са всичко друго, но не и приятно място, на което да започнете своята игра. Помощ наистина има - в лицето инструктор Кюстис Трепе - но пък него ще трябва да го намерите "Градините" е обширен град, из който гори е възможно и да се загубите на моменти. Обикновено из него, независимо че Скул Вече може да бяга, за различна от предшественика Клауд в FF7, изкивашите е арди изнербяци. Лишен също има, но огромното количество локации, които можете да посетите в началото, но на които не се случва и върши нищо са нещипчен елемент за една японска ролева игра.

Другият аспект е трудността. Да си призная, като човек изигра FF7, тя бе на търъре занесено ниво. Дори клочовите загадки, тези с време-ви ограничения, просто се решаваха от само себе си щом фаталният край на



И ще се Возите на Влакове... Макар и като че ли са забравили да си купите билет



FINAL FANTASY 8

Времето наближава. Е тук не е мака. Докато В FF7 да загинеш бе рабносилно на позор и краяна бедността на играча, в FF8 това ще е честичко явление. Например още в "Градините", в тренировъчната област, ще срещнете динозавър, който просто не може да бъде победен. И ако не се досетите, че от никои битки може да се избяга (не че

плач, радост, тъга или някакво хаотично клатене на главата, което е национален спорт. Разбира се лиците анимации липсват. Шо се отнася до дизайна им (особено този на чудовищата, който е потресаващ) обаче, аниматорите са си свършили работата. Индивидуалността на всеки един персонаж или противник е гарантirана не само от оригиналния му вид, но и от специфичните му реалистични движения.

Дизайнът на предварително рендериранието фонове и пейзажи е също впечатляващ. Няма да срещнете никојо еднократно на локации, която да няма някакъв анимиран детайл. Дизайнерите са постигнали впечатляващи ефекти, сливайки на моменти внезапно статичните пейзажи с вихрени филмчета. Няма да усетите никојо в един миг как играма плавно ще преминава в анимация.

Чуя се какво да кажа за филмчетата в играта, особено за бъдещото нишо, което е задължително да изглежда, и което съвържа част от историята. За тях малцина могат да намерят суми и да опишат подобаващо прелестта им! Просто трябва да ги видите, гори само това да ѝ остане за спомен от тази игра! Малко компютърни игри могат да предложат нещо подобно! Всъщност в момента не се сещам за никојо една. Само за сравнение - гледали ли сте началната анимация на бойната конзолна игра Tekken 3? Е, ако сте, тук всички филмчета са пори по-добри и от нея.

И с няколко думи ще обобщи - посредствена, но не и грозна, рендерирана в реално Време, графика и брилянтни, детайлни, и на моменти способни да ви изумят, предварително създадени локации - това е графиката на FF8. За клипчетата



Няма да имаме време да разглеждаме забележителностите - очаква ви работа

някой ще Ви обясни как!), че има да умирате и умирате... Иерархия на карти пък са истинското изпитание за ума и макияжата, а има промишленици. В раздълбнатото на играма, които са прекалено силни за моментното състояние на героите ви.

Сигурно ще се запишате защо съм пропускал свободата и трудността, тъй като цените са западните ролеви игри. Ами просто защото FF не е западна, а японска ролева игра! Феновете, изигравали FF7 ще бъдат достъпни от различията в тези две области. Аз самият, като играч, изиграл и доста от предишните серии, мога спокойно да заявлъjam, че игровия баланс в FF8 не е на нова равнища, на което бяха предшествениците му.

ГРАФИКАТА

Сега ще Ви помоля да забравите Drakan, Omnicron, Ultima IX и прочие красиби триизмерни игри в времето лице, излезли насъкло, и се концентрирате на факта, че FF8 е конверсия от Playstation, коязла, появила се на пазара през 1995 година. Графиката на FF8 е просто феноменална... Но за упоменания хардуер!

На PC-то Ви тя ще изглежда посрещвена. С типичните за конзолите малко полигони, но излъпани текстури. Макар и много по-детайлни от преди, героите не изглеждат особено красиби. Погръдъката на Direct3D само донякъде поборява положението. Не мога да похвали с нищо ръбатите модели - те са никојо са лоши, никојо добри. Не отричам, че на моменти те успешно се спряват с предаването на някакви емоции, но в много от случаите само ще гадаш какво се крие зад жестовете - смях,

задъхане, сълзи, сълзи, сълзи... Разбира се лиците анимации липсват. Шо се отнася до дизайна им (особено този на чудовищата, който е потресаващ) обаче, аниматорите са си свършили работата. Индивидуалността на всеки един персонаж или противник е гарантirана не само от оригиналния му вид, но и от специфичните му реалистични движения.



Нищо особено, просто много красиб screen shot...

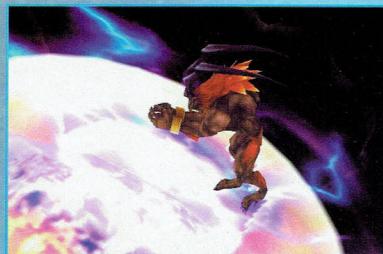
Вече казах всичко, което си струва да се каже - феноменални!

ЗВУКЪТ

Музиката в FF8 може да бъде описана с една-единствена думичка - MIDI!! Ужасявашо, но факт - музикалният съпровод, който в империя на истината е много удачен и приятен за слушане, не е дигитален. Което види по простовати мелодии, които макар добре за мислени, звучат ужасно на 10-доларовата "Жълта" звукова карта. Виж, ако поне имаше Waveable или SB Live!.. Особено последното, защото играма използва технологията SoundFonts, за



Подобни моменти са просто неизбежни за японските ролеви игри



Аууу - каза на пресипнал японски този субект

да достигне нивото на музиката от Playstation версията. Но за съжаление в България все още малцина могат да се похвалят с подобен хардуерен arsenal и поради това, технически дополнения музикалният съпровод ще ги разочарова. Мога да оправдая авторите - ако беше във вид на звукови пътеки, дисковете щяха да бъдат поне девет, - но нима не са чували за стандартиите MP3 или MOD... Изключение обаче има, и това е изучаването на филмчетата, което вече е дигитално и е на същото качествено ниво, на което са и самите филмчета.

Звуковите ефекти в играта също са

FINAL FA



ти за цената на един заряд) и защищата (повишена устойчивост спреди магии от Всякакъв вид). Слотовете са от 2 до 6 за атаки и също такова за защитни бонуси. Плюс 10-те за бонуси към основните качества... ала, на мен ми е трудно да го обясня, представям си на Вас какво ѝ е да го разберете. Един съвет: Тъй като е невъзможно (докато не нађете постъпично слово игра) да се опратите с правилното разпределение на магиите по слотовете и да наљвате правилни подход, оставете компютъра да се справи сам. С опцията Auto, която постъпва интелигентно разполага наличните магии по съответните слотове в зависимост дали запазите на атаката, защиятата или поборището на качествата на героите си.

KАРТИТЕ

Като че ли не бяха достъпътни тези промени, които направиха FF8 невъобразимо по-сложен и по-богат на възможности, а трябва да има и нещо друго - а именно игра с карти.

Гореупоменатата игра с карти е смесица между Magic: The Gathering, Tic-Tac-Toe и Othello. Подобно на много любителите на ролевите игри можеха да открият само в играта Might & Magic 7 под името Ascotage, но тук и сума не може да става за сравнение. Картишите биват няколко вида - чубовища, босове, пазители, магии и прочие. Всяка чубовища, всяка магия, всеки персонаж, които



FF8 няма да се състои единствено в броенето на пущаниците. Ще видите и малко цивилизация

ще срещнете, има съответно своя карта - нерядко крима някъде на постъпът - но място. А вие ще можете да предизвикате почти всеки на дуел-игра на карти, успехът от която е счелчването на дадена карта от тестето на опонента, а загубата - загубването на една макава, обикновено най-добрата.

FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII

Макар и да прилича повече на мини-игра, с която играчите на FF8 да си разнообразяват времето между битките, това не е точно така. В дадени моменти ще срещате силни играчи, победата над които е задължител-



Ето как изглежда играта на карти. Не се притеснявайте след 30 часа ще Ви стане ясно

на, за да продължите напред със самата игра. Затова първото нещо, което трябва да направите е да се насочите към съответния tutorial, който да Ви обясни азки заплетенините и многообразието на правила.

Задължително е да създадете ли? Ами защото правилата се състоят от над 30 подправила, специфични за района в които се провежда дуела (град, фрактива, континент), така че ако даден подход е учен в Баламб, то не ще е уден например в Галбадрия или което и да е друго място. Особен това в Б почили всички грабове има и Майстори на Картиите, които за особено високо суми са готови да видоизменят местните правила във Ваша полза. За големи суми същите лица правят специални карти на босове, магии, пазители, гори и на персонажи - да, има карти с луки и качествата и на Вашите герои! Естествено тези премъгъщи карти, се спечеляват след много часове игра и търсение, но нима това не разпалва Вашето любопитство?

И ако това доведе до е доведе глабово, само че Ви напомня, че някои от Пазителите могат да развият умение-команда Card, която използвана в битка, комбинирана с друго GF умение като Banish, Summon, Multiply и прочие, ще дават неимоверни възможности, на цената на загубата на съответната карта. Например комбинацията от команди Card+Summon, извършена върху карта-бос, ще дава възможността да го приведе до изчезване на цялата битка на Ваша страна и съответно да излезе на Найбръзко противниците си от лицето на земята.

За завършек относно тази допълнителна игра-в-

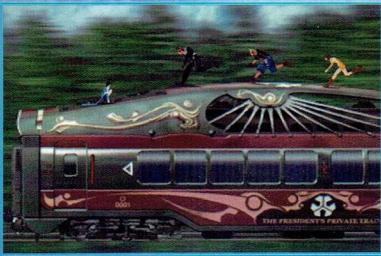
рама ще Ви дам другарс-ко съвет - първото нещо, което трябва да сторите е, да разучите tutorial-a. Ако трябва - дори наизус! Просто няма как да наложите и загубите Ви в неминуемото. А да ще отнемат карта-бос, това е... нямат суми да опишат... болка!

ИГРОВИ БАЛАНС

Японските ролеви игри, винаги са били елементарни, по отношение на загадките. А също и стриктни, но относение на свободата на действие в самото начало. Това обаче, за моя учуда, не важи за FF8. Просто тези от Вас, които са играли предната част ще останат азки изненадани, при това непрятно, от една нови фактора - свобода и трудност!

И така, всички ние искаме свобода в компютърните игри, нали така? Да, но не и в японските ролеви игри. Точно на тях тази свобода не е присъща, и FF, в своите предни серии, строго внимаваше как въвежда играта в игровия свят. В FF7 например над 10-15 часа играчът се движи с на пълно правилните цели, винаги има някои които да му помога пътно до него и чак след тези определени часове ге-роите се попаднат в обширния свят извън началния град. Вече готови за него. Това обаче не важи за FF8. "Градините на Баламб" са всичко друго, но не и приятно място, на което да започнете своята игра. Помощ наистина има - в лицето инструктор Кристен Трепе - но тъкъто него ще трябва да го намерите! "Градините" е обширен град, из който дори е възможно и да се загубите на моменни. Обикновено из него, независимо че Скул вече може да го за разлика от предшественика си Клауд в FF7, изживяването е азки изнервяло. Лишен съдържимат има, но огромното количество локации, които може да посетите в началото, но на които не се случва и бърши нищо са нещипчен елемент за една японска ролева игра.

Другият аспект е трудността. Да си призная, като човек изигра FF7, ти бя на търбъре занесено ниво. Дори ключовите загадки, тези с времеви ограничения, просто се решаваха от саме себе си щом фаталният край на



И ще се Возиме на Влакове... Макар и като че ли сме забравили да си купиме билет



автор: FREEMAN

KISS

Тънка е преградата между световете. Странни същества се разхождат зад нея и с лакома жажда гледат към нашия свят. Той ги прилича и те продължават с неистовите си опити да се поколят до него. Понякога успяват да го докоснат и оживяват в кошмарите ни. Но за повече силите им не стигат. Това е на път скоро да се промени...

Психо Циркус е врата между измеренията. Единственият вход към нашето измерение и към нас самите. Хижадолетия наред Старейшината пази входа. Той е комплексна личност, сътворена от четирима полу-богове. Те влязват на чецирите основни елементи: Вода, огън, земя и въздух, и влизат в Циркус като реални проекции на личностите си, наречени Абатари. Това са могъщи воини, със свръхчестименни сили и способности. Забелязахме ли Вече - липсва петият елемент - духа. Защо би той е отреден за никой друг?

Може би за Вас самите...

Непоправимо зло се е случило, състремата клемта е нарушена. Старейшината бива обезслепен от това и така се появява семето на бешещето училищце - Кошмарното Дете (*The Nightmare Child*). Някой тръбва да върне Старейшината на поста му, някой тръбва да възстанови силата на полу-боговете и да съхрани Троянът на Вселената на Доброто, преди Злото да е успяло да се раздели.

Кой ли ще е този някой, как мислите?

Преди да продължим с приключе-



сия 1. От фирмата обещават убийствена графика. Както видяхме към Psycho Circus е подгответо напълно сериозно, което не личи от залавянето.

Не един и две игри, опитани се вече да пробват, лансирали се единствено с бомбастичните имена в заглавията си, потънаха в кошмар за боклуц. Такива са Ed Hunter (за Iron Maiden), Queen: The Eye (за Queen), играма за Aerosmith също последва жалките им пример.

Това обаче, не е изсмукана от пръстите история за някакви музиканти, както много биха си помислили в началото. За основа служат мотиви от едноимените комики на Тод Макфарлейн, по които гори е имало доста популярен детски сериал, анимационен филм през 70-те години.

В него се е разказвало

за четирима мъгъвши герои - Всеки учкален със способностите си, които са пополявали Злото (което да успявали да измрежи на гостомътично да го магнат да го видят - хехе, майтапче).

Започвате играта



и нещо, няколко изречения за създателите на играта. Фирмата се казва Third Law Interactive и голяма част от екипа се състои от бивши служители на Ion Storm. Ще подгниша това без коментар - Да! Катаката тръбаше да излезе преди ма- ба време.

За нападама ѝ се използва модифициран Lithtech engine, Версия 1.5 (Sanity) и играта няма да прилича на познатите ни Shogo и Blood 2, правени на Ver-



като обикновен простосмъртен. Задачата Ви е да спрете разрушенията на мутантите, които са проекция на фантазията на Кошмарното Дете.

На всяка цена тръбва да предотвратите физически ракданс на Демето в нашата Вселена. (Според мен, може е просто друг начин да бъде обозначен Сатаната, който според Върбанията периодично се опитва да се пребълти физически в Нашата съвия. На всяко хижадолетие, както разправят. До края на това остава по-малко от година. Боррор, ау - страх)

Целта е да възстановите Старейшината, като върнете силите на четиримата полу-богове - хътира Beast King (в ролята Peter Criss), разбивача на гуши Star Bearer (Възулциран като Paul Stanley), възнесения Celestial (Ace Frehley) и дяволят Demon (кой друг ако не Gene Simmons?).

А това, ед божу, няма да е лесно. Ше тръбва да преодолите измерението на Всеки от мяж - Земя, Вода, Въздух и Огън - за да съберете специфичните предмети, които ще ни направят отново могъщи.

Действието ще премине през 5 нива, без да броим самия Циркус - четирите елементи и Накрайна Светът на Кошмарното Дете. Хубавото е, че световете са прекрасно инвидуализирани и унифицирани:

Светът на Водата (Star Bearer) ще бъде мягъл и мокър (примерно попомен на камебрала), отвсякъде ще Ви забият влагат.

Светът на Въздуха (Celestial) ще представява огромен каменен остров наред безкрайния космос.

Светът на Огъня (Demon) е подземен свят с нажекен суперчан въздух, много помощи от лава и експлозии.

Светът на Земята (Beast King) е прекрасен зелен свят - място където природата е надлежала над цивилизацията (примерно много обрасло зробице:-), като освен Вековните гори и поляни ще срещнете и останките на няколко града.

За света на Кошмарното Дете нямаме информация, но очаква да бъде нещо.. Кошмарно.

Предполагам, че още се чутише что за игра ще е в крайна сметка Kiss: Psycho Circus. Ами тя, разбира се, е екшън. Бих я приближил най-



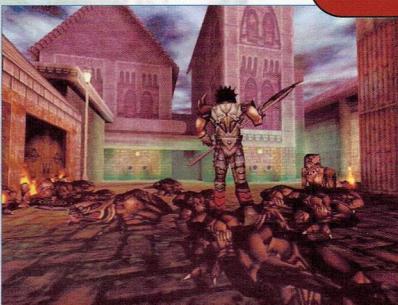
Близо до 3D Shooter-ите, макар че интригувашата история, разъръщаща се като едно увличащо приключение и многощо подсказки, които ще получавате в играта, за да се ориентирате в действието, ѝ придават лек нюанс на Quest. Казах само лек прикуп - НЕ, ТОВА НЯМА ДА БУДЕ КУЕСТ!!! Да не би никой да разбере погрешно.

В този смисъл курсорът също ще има извесната градивна роля. Той ще се променя в зависимост от това върху какъв предмет е попаднал и ще ви подсказва какъв трябва да направите - да дърните ръчка, да напинете бутон. С наглася-

вата, които ще имате в атакуват, а не толкова на механичните качества и способности. [Напук на всички менденции за усъвършенстване все повече на Изкуствения Интелект, от ТУ май са решили да ни върнат към зората на Екшиън. Наималкото странно решение, но шо видим] ИИ-то ще помага на задницата да се взаимодействват, за да нападат по-сполучливо и непрекъснато да въркват в напрежение. Представете си 20 Headless

малки насекомоподобни, с които на открито наистина няма да имате проблем, но прибавете и няколко Ballbuster - на Високо до вас обстрелят снайперистки, някой и друг Unipriscо с неговите хаотични, самонасочващи се към топлината ракети и ще разберете какъв е прекъврътането.

Научубадите е, че при цялата тази бъркотия от същества [ще ще случи да се бъмте с до 80 !!!] зага на екрана), обекти и ефекти

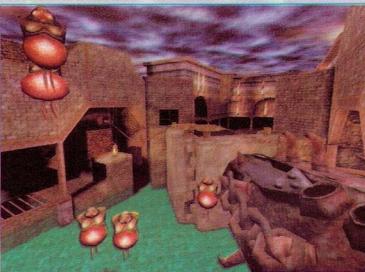
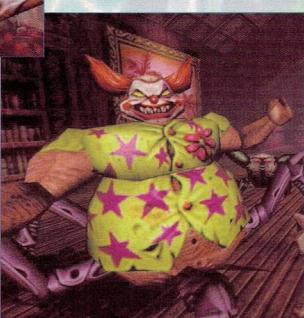


Първият попаднал ще е артефакт ще са рицарски ръкавици (gauntlets), които ще ви позволяват да използвате оръжията на Старейшината. После ще вземете ботушите (boots), които ще увоят силата и разстоянието на скоковете ви, после ще дойде колана (belt), които ще увеличат скоростта. Към края на играта ще намерите рицарската (toga armor), която много ще вдигне жизнените ви точки, наравнищите (shoulder plates) които драстично ще увеличат нараняването от Вас ще имате. Последният предмет ще биде маската - върховният символ на силата на Старейшината.

Оръжия:

За Всичко от нивата ще има специфично оръжие за близък бой - брадва (Axe) за Озън (номината на 4 от насекомите с един удар), лапа/ръкавица с шипове (Beast Claws) за Земя, светкавица (Proximity Lightning) дейстуващо непосредствено до горен за Въздух, и меч (Sword) за Вода. Отделно в края на Всичко ниво ще има и върхично супер-оръжие, което ще намерите, ако изпълните дадена задача. Тя са все още в разработка но засега са - Soul Lancer огромни копии на Beast King; Galaxian, магия причиняваща имплозия на Враговете на Celestial; Draco, портативна драконка седяща на раменете ви и бълваща огън в Demon; и способност да стреляте със смъртоносни лъчи през очите си в Star Bearer. В допълнение към това ще имате на разположение и арсенал от около 12 обикновени оръжия с детайлни анимации и пускат след стрелба. Таблица са: Zero Cannon, изстрелящо парчета лед; Magma Cannon, друго "горещо" оръжие, подобие на пушка (стреля по-точно и с побеже щели на близко разстояние); Scourge, камшик които има способността да парализира врага за известно време или тък да се използва заедно с куките (тун Quake2), намиращи се в няколко от нивата, за прехвърляне над препятствия.

Това е Всичко, което може да се каже за играта на побежен обем и смятам, че за сега е напълно достатъчно, за да ги заинтересуват и да ги накара да очакват още новинки около този интересен проект. И преди да забършите не-отговора на незададените ви въпроси - не играта няма да се избърча от музика на Kiss. Но при анимациите между нивата ще се пускат песни на групата за кеф на феновете, а полубоговете ("Кисарите") имат своя собствена музикална тема.



играта няма да бави (е, такива поне са уверението), защото с отдалечаването си от вас или тък при ръката нападено на кадрите за секунда, полигоните на гадините ще намаливат автоматично и изграждащите се във времето.

Предмети:

За да избегнете цялата тази страшо-вима паника ще са ви нюхни и страхобивни предмети и оръжия. Ще можете да се възползвате от специалните предмети на Старейшината, които са общо в

Бането на трудността в играта, вие въвънност ще регулирате именно количеството подсказки за действията. Известата ще има разхърланни данни за чудовищата, за куести ви, за това, какъв трябва да правите и как да ги атакувате. Тъй като различните оръжия ще имат различно дейстуващо среду различните гадини, ще е добре да се съобразявате с тези данни - нямаме смисъл в това да попадаш горекла срещу огнено създаване нали?

Което автоматично ще препраща към...

Врагове:

Побечето от гадните (общо на 25), като изключим босовете, представляват ненормални циркови артисти - демонични клууни, приличащи на надути балони и стрелящи срещу вас с отровен газ - убийте ги и те ще слякат и разлетят наколо; колесачки на едно коло с факли; страхобивни Acrobatic clown, дошли направо от кошмарите; Херкулес, чийто корем отблъсква и Въръха назад всеки изстрел или тък вместо ръка има орбиди... Както и разни насекомоподобни ларви стрелящи с главите си или отровни паякообразни, срещащи се в земите групи.

По сумите на самите автори, те са наблюдавали на огромния број на същес-



автор: GROOVE

COMMAND & CONQUER: firestorm

Hе знам за Вас, но като Ветеран на Command & Conquer серията, C&C: Tiberian Sun определено ме разочарова благодарение на крайно малките промени, които създателите от Westwood бяха сложили в играта. Въпреки това C&C: TS се продаде в милиони екземпляри и няколко сезмии подред стоя на чело на класацията на най-продаваните игри. Но това му каздам аз силата на наивка. В редакцията C&C: TS за 20-ата година се превърна в единственото заглавие, на което се борехме един срещу друг. От славното пропиляното време остана единствено поредният пропуснат срок за издаване на брой и изводът, че след като мулттиъръл битките в една игра спокойно могат да продължат над 3 часа, то тя просто не е добре направена. Независимо в какъв тираж се проработа.

Нека почитателите на C&C не се обиждат - съгласен съм, че играма си има своято достойност, но и проблемите в нея не са малко. В брой I) Whisper отрази мнението си, което съвпада с това на редакцията.

Patch-овете които излязаха трябваше да оправят недостатъците, а по някое време започна да се шушука и за add-on, наречен Command & Conquer: Firestorm. Излишно е да споменавам, че веднага започнахме да сирим информация за това, какво ще представлява той, но едва насъкоро успяхме да се доберем до повече подробности, които веднага споделяме с Вас. Ще започнем с историята. Действието в Command &

Сопутник: Firestorm се разбива след победата на GDI над войските на Кейн, които като обикновено е безследно изчезнал. GDI се чудят как да спре разпространението на тибериума на Земята, а докато намерят решение на проблема си преследват оставащите фракции на NOD. Междувременно Cabal - компютърът който командаше единиците на NOD в Tiberian Sun решава да наложи нов световен ред. Визията му за бъдещето на Земята като че ли не се покрива с предстявите както на GDI така и на NOD. Като за канак на Всичко, се оказва че прите-



Juggernaut на GDI трупа усилено experience, докато защищава родната база.

Всяка страна. Тя отново ще бъде поднесена под формата на FMV филмчета с общ трайност половин час. По време на мисиищите ще се запознаете с новите единици, които Westwood смятат, че ще освежат играта в мулттиъръл и ще предложат нови стратегически тактики и комбинации.

Ето го списъка на новобраниците, заедно с кратко описание на техните възможности и възможни употреби:

▪ **Mobile EMP:** GDI единица. Това е мобилната версия на кулата EMP Shockwave. Mobile EMP е с по-малък радиус, но със същото действие. След като се зареди, то изстреля снаряж, които успява да обезвреди всички защитни съоръжения на противници, както и сухопътните му механични войски. Представете си какъв е кортиран от въздушните

сили на GDI, които величествено приземяват Mobile EMP. Следва изстрел и с мощн въз ура, останалите войски се втурват напред. EMP-а, както и Mobile EMP-а ще изкарват подземните NOD единици на първото място.

▪ **Cyborg Reaper:** Тази NOD единица няма да я намерите в single player-а. И може би има защо. Сне



Първа (и последна) снимка на обещаващия фотограф. На преден план - Cyborg Reaper



жение от GDI Tacitus и промиворомата срещу тибериума не са на толкова сигурно място, колкото се е предполагало...

Останалата част от историята (която, съгласен съм, звучи доста интересно) ще разберете, като изиграете кампанията от 18 мисии - по 9 за



циалната възможност на Cyborg-a е да обвие в мрежата си трима пешки, като по този начин ги прави неуязвими за известно време. Това сладурение не е беззащитно - multi missile ще посети всяка механическа част на Врага, която влезе в полезрението му.

▪ **Limpet Drone:** Шпионин, който може да бъде използван и от двете страни. Това чудо се зарява в земята и чака да се прикачи към някоя механизирана част. След като я докона, то показва на играещия зрителното поле на единицата. Прекрасно допълнение към Вражки Harvester. Забравих ли да Ви кажа, че Drone-а ще забавя зловещо единицата, към която се е прикачи. Такмици, помислете дали този невинен шпионин не може да бъде използван да унищожи някоя сина едници...

▪ **Mobile War Factory:**

Ето нещо, което ще раздвижи малко играта. Мобилната фабрика за производство на механични единици ще раздава както NOD так и GDI. Помислете си, какво ще бъде удоволствието да разположите производствените мощности в близост до базата на Врага...

▪ **Mobile Stealth Generator:**

След като GDI ще се сдобият с Mobile EMP, логично е и NOD да са облагодетелствани с някоя блатинка. Тя е под формата на подвижен stealth генератор. Наистина, той няма да има същия обсег, като този на нормалния Stealth Generator, но пък няма да му бъде необходима допълнителна енергия, за да функционира. Добавете към това и подвижната фабрика и се получава идеалната комбинация за всяка ситуация.

▪ **Juggernaut:** Ето и отговорът на GDI на артилерията на NOD. Juggernaut-ът ще бъде модификация на Titan-а и ще може да бъде използван както при атака,

така и при защита. Отбележете си факта, че Juggernaut-а ще бъде доста неточен и ще може да нахаси щети повече на определен радиус отколкото на гадена единица.

▪ **Jumpjets:** Не е 100% сигурно (като между другото и всичко написано досега) дали тази промяна в статута на Jumpjet-овете на GDI ще бъде имплементирана, но ако това стане те ще състояние да откривам

най-накрая. Спомнете ли си visceroids?

Онези гадни гадни пълзящи по повърхността огњове, образувани от умиранието на войнини от отровните газове на химическата атака на NOD. Със сигурност са би направили ... да речем впечатление. А какво ще кажете за нещо много по-неприятно и още по-издръжливо от тях? Запознайте се с Tiberian Floater - продукт на лабораторията на NOD, който има

за цел да Ви отропи живота в мултилеър. Tiberian Floater-ът ще тормози както GDI така и NOD. Той има две атаки - генериращи на отровни газове (като тези от химическата ракета на NOD) и снабдяванието на избрани механизички жертв с електрически шокове, докато последната на Вземе да умре.

Последното нововъведение при Command & Conquer: Firestorm се нарича Global Domination и е по подобие на BoneYards на Cavedog. Идеята е горе-долу следната: Global Domination е поредица от Internet битки. Арената на бойните дейстия е Европа или Северна Америка.

Изграждате избраната на коя страна на конфликта да се присъединят. След като направите това те имат възможност да участвате в 1 на 1 или 2-ма на 2-ма в битки за една от четирите спорни зони през даден пе-



Не само флората, но и фауната е разнообразена в Command & Conquer: Firestorm. Вижте каква чудесна екологична зелена картина

cloak-натура NOD-ове.

▪ **Dropship:** Това е допълнителна опция на към GDI Upgrade Center. Тя ще позволява на GDI през определено време да поиска Dropship да пусне няколко пехотинци-ветерани на произволно място по картата. Полезно както по време на атака, така и за изследване на територии. Макар че, докато стигнеме до тази фаза, евентуално ще е останало много черно по картата Ви...

Май настъпват тежки времена за NOD. Още преди изброяните промени, GDI определиха са облагодетелстването групировка. В

момента са провеждани тестуването и балансирането на промените, така че те да не доведат до низвергането на NOD в мултилеър. Промените в гаметрай-я са съвършват с гореизброените единици. Единиците ветерани вече ще имат много по-големи бонуси към характеристиките си. Може да това НАИСТИНА ще Ви накара малко повече да пазите единиците си. Най-неприятната новост специално съм оставил за



Кандидат номер 1 за национална нова единица в играта - Mobile EMP (ако играете NOD естествено :)

риод. Печелят само печелившите. Идеята на Westwood е да започват начисто всеки 2-3 седмици, в зависимост от това, колко интензивно се развиват битки.

Помекока ли Ви лигате? Е за вийте си ги в хартийка и изчакайте до края на Март, когато по всяка вероятност Command & Conquer: Firestorm можествено ще се появи на пазара.





preview

HMM3: the shadow of death

strategy

strategy

автор: GROOVE

HEROES OF MIGHT & MAGIC III: the shadow of death

"Аарх!" Това бе последната реплика на Freeman преди да побели очи и да припадне с елегантно прегъване на коленете. Надвесихме се с над него на дадеката настъпил колега да се е пренесъл в един по-добър свят. Та той се хвърла за скрещо преди да каже "Аарх!". Може би най-накрая чудото е станало. След като се ни про-



След броени дни тази картина може да се мърди и на вашия компютър

Вървя с тромила в сутата и спряхуси в колата (или обратното), кой си га спомня тези добродини. Напразно! Freeman дишаше. При това някаква блаженска усмивка бе изплувала на лицето му. Е, чудеса не стават. Явно не ставаше толкова лесно. Мъчешки се да скрием едн от друг разочарованите си (еј, ама сме лице-ремп) изтъчахме до гардероба, за да вземем топора и да добършим делото. Но него го нямаше. Freeman го беше скрил някъде. Явно не ни беше писано да живеем като свободни хора. Смазани и обезверени се дотърхахме до компютъра му, за да видим, какво беше успяло да предизвика подобна реакция в сърцата на всички ни шеф.

"Аарх!" - чух се няколко последователни тупвания на пода. И на мен ми причерни. Следващото нещо, което видях, когато се свесих беше разпревържено лице на Freeman. "Aige, би маийну, ставай да пишеш! Няма аз да ти върша работата!" Явно нищо му нямаше.

Новината, която толкова раззвърнува всички в регионата бе появата на нов add-on към любимата на

всичца ни стратегия Heroes of Might & Magic III. Продължението ще се назира The Shadow of Death и ще бъде по-скоро някаква deluxe версия на HMM3, отколкото истински add-on. Което също не е зло, но ако искате да си купите HMM3, май ще е най-добре да изчакате малко, защото срещу някъдьтв лев в повече ще получите цял куп експри. HMM3: The Shadow of Death ще включва пълната Версия на Heroes 3 - The Restoration of Erathia плюс експри, добавени от Armageddon's Blade (гемек редактора на кампания и осмият драг).

И така както си му реда в нечии други страни, ще се наложи да си поговорим малко за историята. Действието се развива в една тъмна гора, където глътната герония трябва да донесе специален пакет с прородовълстия на Бендата си баща. Но гората зъмки от хищници и наистина вълчи. Кото то създи страна... опаа май нещо друго трябва да разказвам. Избиявам се. Та историята в HMM3: Shadow of Death се раз развива преди събитията от Restoration of Erathia. Армия от lug некромантър успява да събере възкръснати мъртвъци. С тяхна помощ той иска да събере артефакти с огромна сила. Ако той успее да се добере до тях, чрез комбинирането им ще успее да пръвично още по-силни реликви. Разбира

At last we have the ready artifact. You plan to use the new Drayka will now commence. Either your old master, is forcing! He has received word you became a Necromancer. When he finds out what your plans are with the artifact, he will be livid. Though he is so foul, he has spread word of your whereabouts. He has sent his forces to find you. You must act quickly. You simply want to take you off the face of the earth. On send a team of scouts ahead to report any information to you. Your journey to Drayka might have a difficult start.

Една от мисииите Ви в новата кампанията

се това не бива да се случва и ако пръвба да се вървя на The Restoration of Erathia жизнеродостното събитие просто не успява да се добере до действие-ността. Въпреки пребърарателната обреченост на играта, вие ще си играете кротко и спокойно и от време спринти на барикадата, докато сгъстните до happy end-а.

Мисиите Ви няма да бъдат разнообразни. Засега се знае, че ще Ви се наложи да играете ученик на могъщ магьосник, който по-вълче Варварството и иска да избяга от унищоженията и да задълбее в пустошта. В друга мисия пък ще Ви се наложи да намерите едн от гордостните артефакти.

И така в новата Версия на HMM3 ще имате 38 индивидуални сценарии както и изцяло нова група от 7 кампании. Прибавете към това и нови комбинации с артефакти и ще разберете радиостната тръпка и нетръпнието, с което очаквате HMM3: The Shadow of Death. За наша голяма радост никоје в играта не е променяно. Ом New World Computing са останали верни на златния принцип "Ако нещо не е разбалено, просто не го поправяй". Единствената разлика евидентно ще бъде възможността за настройване на нивото на сложност на кампанията - според някои новите в Armageddon's Blade били твърде трудни.

Както и да е, предполагам, че сте избрали или слушали достъпчиво за HMM3. Ако не го харесвате и новата част няма да Ви допадне. Иначе ще се присъедините към хората, които са наричавали червени кръгчета на датите от 20 март до 10 април, когато играта се очаква да излезе.





автор: SNAKE

JAGGED ALLIANCE 2: unfinished business

Скъли читатели, скъли колеги ги искам да Ви представя най-краската стаямия, съчинявана никога от премногословната ми натура. Благодарете на учебните ми задължения и на крайно оскъдната информация и се разбиваме докато е време 'щото не вървам прецедентът да се повтори скоро. А иначе това, за което ще Ви разкажа на тази страница (единствено число. Боже!) е expansion четири, както аз обичам да казвам, почти-скуъл на любимата ми походова стратегия. Преди да съм се впуснал в



ложени в база в съседната страна Тракона и от Вас се очаква да прескочите до там и да... абе знаете си работата. И като казвам Вие, имам предвид именно създаването от Вас в JA 2 бойна машина, получена на базата на оня извършен тест. Надявам се, че си пазите сейювите, защото на мен вече мистана гайдо задето си форматирах диска миналия месец. Такива работи. Пичовете от AIM ще трябва да си ги наемате отново докри и да са били в екипа Ви при пребъртането на играта, но промените в извирта и уменията им (да, правилно - и в цената) ще се проявят в UB. Ако си наимате сейюви или не сте играли JA 2 (апрон - още не се знае дали почти-скуъла ще изисква оригиналния диск) ще почват на чисто и ще Ви е по-трудничко.



подробности искам да Ви примишам, че играта, която е почти готова ОТНОВО си няма разпространител и може като нищо да станеме отново свидетели на фиестата, разиграла се около излизането на JA 2. Въщност гайтме да не дърпаме дядола за естествения телесен израстък, който може и да се окаже опашка и да видим каква недовършена работа сме оставили в Арулко. Действието въръща на нашата тайнствен боец именто там, защото над именско освободената страна, водена към просперитет от мъдрия си владетел Енрико Чивалори е надвършила нова опасност. Ricci Mining and Exploration, компанията, която е управявала минната индустрия в страната преди гражданская война си иска отново печелившия бизнес и заплашва да бомбардира Арулко, ако не си получи. Ракетите са разпо-

на Ваше разположение са 20 нови сектора (из които ще се наимкнеме на новости, като сняг, примерно), като този път геймплея е значително по-опростен и праволинеен - няма да събираме ресурси, да тренираме милиция, да освобождаваме градове и да се грижим за реномето си. Все пак авторите обещават няколко неочаквани обратчета, така че не се отпускате много. Редиците на AIM са увеличени с 10 нови наемници, а в арсеналът Ви могат да попаднат десет нови пушки, като отвратителният снайпер от оригиналната игра е оправдан.

Мултиплейър отново не е предвиден, но авторите обещават, че тукъв със сигурност ще присъства в третата серия. За там е запазена и сензационната за по-редицата новост - да може да надникнеме през очите на производител.



Волен наемник. Всеки, който си е мислел, че е добре скрит и си е отнесъл куршум в туквата, подведен от изометричната перспектива на камерата ще очути идеята. Въщност и в UB е по-мислено за този аспект от геймплея и подходящите скривалища ще бъдат отбележани на карта.

Това е всичко което моя милост и пичовете от SirTech можем да споделим с Вас за момента. Казах Ви, че ще бъда кратък. Повече в review-мо.



preview

MDK2

action

action

MDK 2

автор: FREEMAN

В последните една-две години се научих да се отнасям с леко пренебрежение към екшън игри, които нямат Мултилевер. Не знай как се случи. Може би мазусата на соло и отборни Deathmatch се оказа търпение си. Върно е и друго. Колкото и да се правеха опити, така и не създават из-

ми повърваме, но ще ѝ призная, че Все още продължавам да настърхвам при споменаването на забевните три букачки. MDK е една от най-революционните игри, които съм играл изобщо никога. Няма да ѝ отегчавам със становището си по въпроса. Вече съм го правил Веднъж [..], които е лобитоп може да прочете в един от старите ни броещи. Но бих могъл да пропоръкам на всеки, който никога не е видял MDK и обича Third Person - да се снабди с играта. Няма да остане разочарован - ниски системни изисквания, разкошна графика, разтърсващ хумор и геймплей.

А сега Вече се задава и MDK 2.

Ех, не знам българин или не, но има Господ и тои

Interplay, решават да дадат проекта за разработка на Bioware. Аргументите са железни: Shiny няма необходимия човешки ресурс покрай Messiah, Bioware го има. Даваме играта на Bioware. Готово.

Сега въпросът е: Е' ли възможно Саманта, без да ѝе, да е направил услуга на Господ?

Отговорът: Напълно възможно!

Да не забравяме, че заг Bioware Вече стои един пръвокласен продукт: Baldur's Gate. Да не забравимо също и че преди да започна да се прави на много учен, сигурно съм покрочил тук-таме по нещичко, и че във времето прекрасно зная отговарьот на въпроса (хех).

Да, MDK 2 ще бъде достоен наследник на дословен предшественик! Всички чистилици успели да се докоснат до играта, благодарение на излъгането за Dreamcast "бета", сън на раба на истеричната евфория. Оригинална, нестандартна, еволюционна... Всички суперлативи. Никой не пести похвалите си по отношение на малко странната, но величествена атмосфера, оставяща ги с усещането за очицвъл комики.

Ех, защо и аз не съм между тях. Жалко. Ще се напокли да се задорвим само с онова, което усъхме да изривем за играта. И така, да започваме:

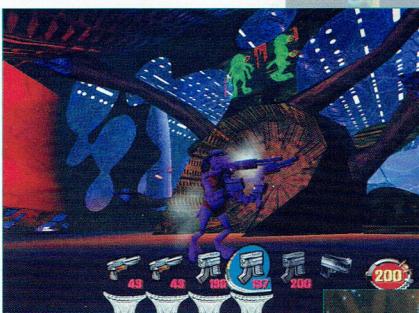
В официално обявеният план за действие на Bioware се казващо, че те нямат намерение да променят оригинална, която - по мнението им - бил на крачка от свършването, а само да

го НАДстроят. И то по начин, който ще им позволяи да направят именно таки последна крачка - като заложат на много по-силна история, като Вратар в играта още действащ персонажи, с които да играем, като добавят много нови оръжия и бонуси, като създават нас-оригинални нива и чудовища, прабени никога... и най-вече - като запазят типично за заглавието откъсан хумор и убийствен Геймплей.

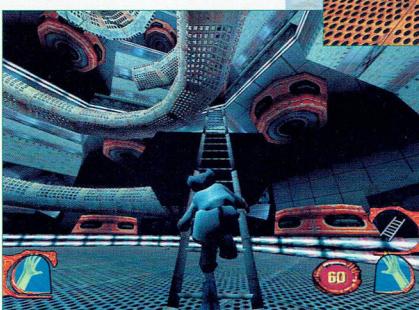
Да караме, тозава по тоя списък:

Историята на кратко (надълго и аз не я знам):

Помним, Stream Riders - Потокодезачите - избързанието, които странният професор д-р Хоукънс докара на Земята, докато се опитваше да извлече енергия от сълнчевите потоци, и когато се опитаха да разрушат скелета на планета с камастрафолен неуспех (ако сте успели да превърнете MDK,



рата, която да симулира, на що-годе приемимо ниво, човешко победение. Знам, че някои ще надагат Вие, но това само означава, че не мислят. Съвсем не омаловажавам Unreal, Half Life и останалите прекрасни заглавия - те достигнаха равнище, което наистина направи Single Player-а едно незабравимо изживяване, но никое от тях не създава на каквото принципно нови концепции за геймплея. Съвсем закономерно Мул-



тилърът забляга света. И мен в това число. Днес Все по-рядко излизат екшън игри, които пренебрегват тази опция. Сега ѝ ще разкажа за една такава. MDK 2. Допускам Вероятността да не

откликна на молбите ми. Какво, какво?.. Аха... Е, да естествено - и той е тук, може ли без Лукасий? Накъде без него? Има ли приказка, в която да няма зло? Така и в нашия случаи надувашме скъперната му миризмичка Във факта, че разработчици няма да са Shiny. Онеzi, чито фантазии роги този футуристичен, разкошен - и изумителен свят, и го насели с невиждано, великолепни съзидания ними да

предлагат същите гени и на следващото отрече.

БИЗНЕС!!! Това се нарича бизнс! Като притежатели на солиден процент в Shiny, по-известните напоследък, единствено като разпространители -



разбира се). И накрая оставиха костите си по ней.

Оказва се, че Врагът е само Временно отблъскнат. Потокоезачите се връщат по-силни и наложили отреби, вълнайки се по същия енергичен поток, открит от г-р Хоукинг. Този път те са решили да окончателно да сложат край на мази дребна планета. Кърт и шестокракото куче Макс [пономник на Професора] правят безупречни опити да предупредят доктора. Следва страховит сблъсък. Макс също изчезва. Когато по-късно Кърт се добира до полуразрушения и повреден "Джим Денди" от Професора и кучето няма и следа. Така той се завръща да го открие и спаси. За него въвеждащите и наши ускрена рабост, амаката на Земята се ръководи лично от императора Зизи Балуба и неговата гъснашка Шанън Шунг. Какво по-хубаво от това, питам? Мак се очертава едно прекрасно приключение! Самата история ще се отрази плавно като глава лук

- благодарение на междинните анимации. Само се надявам накрая да се смее, вмес-то да плачет.

**Новите герои пер-
сонажи** са Външност
някото от старите
неизбрани. С други думи
това е шестокрако,
роботизирано чудо на
генетичната мисъл -
Макс и самият професор
г-р Хоукинг.

Maks е успял да си download-не някакви
страховити бойни
програми и се е пре-
върнал в самото оли-
циетворение на унищо-
женето - масов кълп, шестлап Терми-
натор, бинаничен фълкокосмест Predator
от земен тип... изберете си сами опре-
делението. Освен това Макс е шур по ха-
ванските тури. Смешно ли ви е? Предст-
авяйте си този чешир... ъъ... край-
ника. Всеки съмна по едно огромно
пушкало, а от краичката на мудчата,
точно защо кучешката ъбъ биси една тъль-
ста димишка пура... "Аста на Вистна бей-
би!", Хм!!

Ако искате да се движите по-бързо,
просто свалите Maks на четири крака.
Макар че този бойната ѝ моц ще на-
малее наполовина или, иначе казано -
точно с две "лапи", ще можете да тър-
чите из нивата като... ами, като кути.
Освен Всичко останало, експлодирай
Maks е предвиден и реактивна раница,
с която да се рее във въздуха и да се из-
живява като Супермен, или по-скоро ка-
то Фалконер. Но и това, види се, е се-
сторио неостостъпчиво на гизаниерите
и те са разработили специална система
за автоматично насочване на стрелба-
та, от която експлодирано ще се ползва
отново нашият опашат разрушител.
Чуди се, както са тръгнали нещата, дали
В MDK 3 Макс няма да се визуализира на

екраните ни като космически аналог на
Броненосец Потъвомик..., но коли ли може
да каже до къде би могла да достигне
любовта към най-добрия приятел на чо-
века?

**"Лудият" г-р Флук Хоук-
инг** е истински предизви-
кателство към геймърска-
та фантазия. Най-шантажи-
ват персонаж, който може
да си представите. Мистър
Нестандарт-
ност обича да измисля не-
ща. В нивата, където це-
лизът арсенал на играта
няма да Ви помогне, тро-
ше успее да пробие с хит-
рост и изобретател-
ност. Ше може да комби-
нира Всевъзможни пред-
мети от Бита, създаващи
странни и генични
оръжия - ракетомет (Rocket Launcher) от тос-

каращите куршуми, с които ще може да
поразява задовете и загълите, грана-
ти отварящи миниатюрни черни дупки и ново наметало.

Както вече се подразбра, Всеки от пер-



сонажите ще има свое собствено изълч-
ване и ще предлага различен Геймплей -
Макс е директен и брутален с огромна
огнена ѳиш - Мистър Нестандарт и по-
тайн, дебнец от далеч лошите, г-р Хоук-
инг е интелигентен тук - с него ще Ви се
наложи да поупражните съвата съмъ-
кан в разрешаване на най-различни, гър-
ещи мозъка пъзели. За да се подчертаят
още повече различните стилове на игра са предвидени три различни му-
зикални вариации в зависимост от то-
ва с кого играете в Момента. ЕД звуци
ще се носят от тонколоните, естес-
твено.



тер, странна джаджа,
Вървяща изстрелятите
обратно към лопище и
много други. Много
маисторски този ще из-
ползва забукалите
го уреди - В едно от нивата ще измръси
Бравоете си с атомно ус-
троителство за изхвърляне
на листа (atomic leaf
blower) - Всичко може
да послужи на каузата
за масово изтръбле-
ние, доколи неща като
мазила против изгаря-
не и лукър. Доста усилия ще изисква по-
тапнатото и асоциирането Ви с изчанче-
ната мисъл. Пожелавам Ви къс-
мет, мися че ще Ви попрябба.

Кърт Хектник си е все същия, какъвто го
помним по предишната част. Запазил е
футуристичния си костюм, а също и
оръжията и разбира се - Въздушната "па-
рашут", макар този термин да отразя-
ва нищожна частичка от качествата на
този "акесор". Също ще може да става
невидим. Но ще се облажи и с някои но-
ви придобивки, като например рикоши-



В играта ще има 10 огромни нива, които
плавно ще следват историята. За
минаването на едно от тях ще отиват
по няколко часа. Всяко ниво ще започва с
въвеждаща анимация, която ще показва
в детайли целта и задачите и че дава
тон на Геймплея. Героят Всъщност едно
ниво е предварително определен. Идея-
та е, че за Всеки от героите са предвиди-
ни по 3 нива, а за последното 10-то
това само ще можете да изберете от кога
да преодолеете - от това ще зависи
каква ще е финалнатаBitmap, а и са



pre view

MDK 2

action

action

мият край. Действието започва на Земята, после се прехвърля на няколко космически кораба, преди да посемите избънзените нива, намиращи се в дру-



го измерение. Някои от нивата ще минавате повторно с друг герой и те вече ще са променени. Играта започва с Кърт, който намира и спасява Мак, после продължава с кучето и достига до подножието на своята кулинирана с Професора. В края на нивата, разбира се, Ви чакат босове.

В края на първото ниво например, кое то ще е разделено на 10 зони с различни препятствия за преодоляване, и кое то може да се стори доста познато на почитателите на MDK, тъй като е срещните с Ханс - огромният пилот на тунелокопачката. Възгръд-кът сладу логично би следвало притежава и възгръдки юморчета, ама, благодарение на нечия ирационална дизайнерска промисъл, ръчичите му всъщност биха могли да заместват 100-на кила тротил за взривяване. Всеки негов удар по подвърхността предизвиква истинско земетресение. Освен това Ханс има и пушкало, също създадено от синдрома на пропорционалността. О, улас - гордият Кърт, гордите Вие!

С мисъл и загриженост за добродърти Ви прекарвате и забава, дизайнерите са създали около 40 различни персонажа, между които 20 са Ви Браво. Те Варират от малките, групави и направо безобидни животинки, разхвърляни из нивата по скоро като отпускане и въсепие, до гигантските Бехемоти (Behemoths), които ще могат съвсем правдоподобно да Ви смачкат само с едно замахване, и ще съвлят 80% от Defense Ви при удар. Хе-хе, това последното беше маистан, ама май настинка ще трябва да се пребърнете в НММ* времето поколение, за да се справите с тези гиганти.

Най-често ще срещате стандартния избънзен Войник Доган (хаха). Доган

Боу е голям [това ще види ли вече учудва някого], зелен и има два типа атака - плазменни изстрели и гранати. Доколкото разбираам, това че ще е най-стресан, няма да го прафи и елементарен противник - той ще може бързо и свободно да се привъръти из пространството и да прави удивителни скокове, така че ще видите честичко...хм... изом-заг. Авторите обещават, че във втората част Враговете Ви ще се ориентират тактически по-добре в обстановката, и че Геймплейта ще бъ-

гада хукнат да видят тревога, дружи да започнат да стрелят, трети да видят съдържанието на победителят ще надуят, да видят как се изпълнят и така напътвът... Освен това създанието ще реагира различно при смяна на победителят ще и ще преценяват ситуацията, преди да го нападнат. Предвидени са много специални реакции, които да изтърват Възможността на изумление и възбудено учудване от зърната Ви. Както казах и в началото, играта ще ви потопи в океан от пръвокачествоен хумор (ох, дано) - пияни или танцуващи риби, говорещи зеленчуци, странни телепатични атаки, причиняващи газове на сътрахуватите Conheads [Учени лъви]; в резултат - първият избънзен и още стомпики побобни атракции. Най-убийните изненади и страничности ще бъдат добре замаскирани по нивата, и ще са награда за най-прозорливите и упоритите.

Играта се реализира върху новия мултиплатформен engine на BioWare - Омен, който се използва за създаването на Neverwinter nights (да която Вече писахме). Вокселите са отречени като технология и игращата ще бъде изградена изцяло от полигоны. Омен е много подходящ за пресъздаване на футистичната избънзеня обстановка. Благодарение на него околната среда е предадена великолепно. Предвидена е и някаква специална система за частици, от която не усях да разбера много. По-важно е, че тя ще реализира шокиращи ефекти, светлинни феери, дълъг, сняг и плавни анимации на геометрии, които са изцяло 3D обекти.

MDK 2 ще излезе за Dreamcast и PC. Прередимството на компютърния вариант са разделителните способности до 1600x1200 и 32 битов ъдят, а също и записването на произволно място, а не само между нивата. За PC, клавишиите ще бъдат изцяло преконфигурирани, разбира се. Очаква се системните изисквания да са звърхи (госкоро те бяха Pentium III 600, 32MB NT2, но сега са паднали).

Е, това е. Една от най-употребявани по мен думи бе "странна". Ако трябва само с една дума да се охарактеризира MDK 2 най- точно, то това ще е именно "странна". Мисля, че няма какво повече да добавя и не смятам Вече да прилагам по играта, но ми се ще пребида да забърша статията да се върна на начините си думи. Докато пишах, си припомнях постепенно MDK - нивата, гайдините, чубствата...

Как съм могъл изобщо да ги забравя толкова? Казвам Ви, ако MDK 2 покрие дюри на южните ми очаквания, не би съществувала мрежа, която да ме изкуши, когато тя ми попадне в ръчичките...



автор: GROOVE

MIGHT & MAGIC VIII

The Day of the Destroyer

Mина по-малко от година от излизането на MM7, а на хоризонта вече се задава осмата игра от легендарната поредица. Използвайки стария engine, познат ни от предишните две заглавия, новото приключение ще отведе играчите на едно непознато на феновете на поредицата място: дивият континент Jadame, населен предимно с представители на тъмните раси (Минотаври, Тролове, Тъмни Елфи и пр.). Този район е доста по-неизблизован от познатите ни вече Enroth и Erathia. Докато Enroth е под управление на кралската фамилията Ironsfist, а Erathia е разделена между Джуфумета, Елфи, Хора и Некроманска гилдия, то в Jadame цари полуандария. Храмът на Сънцето и Некроманска гилдия имат някакво пристствие на континента, но освен тях различни сформирани и организации диктуват законите както намерят за добре. Единственатаща, где организирани и дисциплинирана група от хора е Империята на Регнанските Пирати, за които сме чували в много от досегашните игри от поредицата.

Може би единствената връзка между различните раси и организации е търбовития и точно по този начин вие влизате в играта. Търбовци от Тъмните Елфи от Avlar Ви наемат да охранявате керван, които пътува за селото Blood Drop на Хората-Гущери, намиращо се на островите Dagger Wounds.

Това е сцената за преестествите приключения. Играта въвенно започва с анимация - майстърска фигура влеза в Ravenshore, голям град в центъра на Jadame. Той създава гигантски кристален монолит в центъра на града, които отваря четири междуопространствени портала в краищата на континента, които Всюд към измеренията на природните елементи - Земя, Вода, Огън и Вод. Както може да се доссетите от Богу до "затвори Неприятностите". В резултат на които есенцията на тези измерения се разпръсва из Jadame. Пророчите предречат, страхотен катаклизъм, когато есенциите



на четирите измерения се срещнат. Тези събития ще заварват на островите Dagger Wounds, Вие сте изпратени пред местни проблеми, които Възпрепятстват вършането Ви на континента. В близост до островите избухва Вулкан и разрушава сързвашите си с континенталната маса mostove. Вследствие на действието на вулкана от небето почти непрекъснато валят камъни, които допълнително ухеняват и без това неприятното положение. И сякаш това не стига, ами и Регнанските Пирати избират точно този момент за да атакуват острова.

Един, но какъв...

За разлика от предходните две заглавия от поредицата, в MM8 няма да създавате целия си отряд в началото, а само един герой. При това има и една друга промяна в сравнение с предишните две игри - тук раса и клас до голяма степен се пропорцират. Ше разберете какво имам предвид на следващите редове, където ще намерите кратко описание на новите раси/касаве плос няколко сумите за старите познаници Knight и Cleric - единствените човешки класове.

Рицар [Knight]: Тук няма кой знае какъв за казване. Позната единица от предходните заглавия. Основната задача на

рицаря е да удри здраво, докато врагът падне. Въпреки, че нямам грам магия в организма си, фактически че могат да носят всичката броня и да ползват всичко оръжие компенсира това. Без него всяка група е непълна. Защо? Ами защото и колкото магически токи да имате, те все някога ще съвршат и тозава ще

ви тръбва някой със здрава десница и чиста мисъл, които да Ви спаси загника и да Ви измъкне от кашата.

Лечител [Cleric]: Още един много-стар познатчик. Както знаем от предишните игри те имат достъп до магията от школите на Тялото, Ума и Духа. (Body, Mind и Spirit Magic) Те са и единствения клас, които може да





увсвои мощните магии на Светлината (Light Magic). Особен магическите си умения, Лечителите са и относително добри бойци, така че имате едно нещо, когато избирате героя си.

Тъмен Елф (Dark Elf): Ново лице. В света на Might&Magic, Тъмните Елфи са най-добрите търговци. За тях се говори, че могат да програмат почти всичко - от беззловезен парцал от колекцията на Елтън Джон до костм от козина на ужасния звъръ Бълбламер от Траал, при това на доста добра цена. Много добри стрелци, тези страници представители на елфите си имат и набор от специални умения, които няма да откриете в другите раси. Като са начали да споменат Glamour, което за определен интервал от време увеличава търговските умения на героя. Използвайте го преди да Влезете в магазин и на шансане от него сте багат и доволен (за разлика от собственика на магазина). В следствие на дългите си скитания из света Тъмните Елфи са развили много полезното умение Traveller's Bonus, което активира няколко магии (Feather Fall, Light и няколко други) единвременно, почти без да изразходва магически токи. Ако се спирате на тази раса, по време на Битка ще можете да използвате умението Blind. Засегнатите от него жертвии не могат да правят магии и да атакуват от разстояние, но действието му спира при близък бой. Ако напроту-

гостътъчно опит и достигнато определено ниво, на Ваше разположение ще е съмртоносното умение DarkFire Bolt, което проверява дали Врагът е по-устоен във Тъмна или Огнена магия, и го атакува с тази, на която е по-помаглив.

Минотавър (Minotaur): Три думи са достъпъчни за да се опишат минотавъра - голим, силен и леко напирящ сърце. Наистина тази раса може да се сравни с Варварите - вместо да разчитат на твърдика, видят ли противника, просто се спускат срещу него и го размазват. Както можете да се досетите, те са изключително съмртоносни с брадва в ръка. Не могат да носят шлемове, за което те се сърдят на жесните си половинки.

Трол (Troll): Три думи са достъпъчни да се опишат и Троловете - мощни, изключително издръжливи и мириращи по-зле от Минотаврите. Тази раса е просто кучина мускули, обуславяща огромната ѝ сила и издръжливост. Не могат да носят брони (особен

Leather Armor), но пък имат толкова много жизнени точки, че те не им и тръбват. Троловете притежават безкрайно ценниот умение Regeneration - с течение на времето жизнените им токи се възстановяват от самите си.

Вампир (Vampire): Ето ги и моите любимици. Тези създания притежават осъдени характеристики, които ги приближават максимално към универсални герои. Като добавка към това, с нарастване на нивото им, те получават достъп и към много ценни умения. Първото от тях е Life Drain - атака от разстояние, която нанася различно поражение. В зависимост от нивото на Вампира и лекуваща го с 1/3 от отнетите от жертвата жизнени токи. След това тръбва да споменем Charm, което е сходно на магията Charm, но е с много по-мощно действие и засега повече от един противник. Levitate пък позволява на героя да се спаси от удавяне, попочи лава или пък да избегне заложени по нода капани. При достигане на определено ниво, Вампирът се сдобива с най-мощното си умение - Mistform. Използвайки тази сила, кръвопиецът става абсолютно неуязвим за физи-

чески атаки.

Некромансер (Necromancer): Това е отговорът на Тъмна Страна на Aloк Скакуор ... ъ-въ-въ, такова, Лечителя! Некромансерът може да изучи магиите от Елементалните школи и е единственият Клас, който може да усвой изцяло Тъмната Магия.

Дракон (Dragon): О да! Правилно сте прочели - ДРАКОН. Въпреки че не можете да започнете с този клас от самото начало на играта, по време на приключението си ще намерите поне един, който да се присъедини към групата ви. Основното оръжие на гигантските гущери е въхът им, но освен него те има и собствен набор от специални умения, подобно на Тъмните Елфи и Вампирите. Първото е Fear, което моментално обръща по-слабите противници в бяг - след това тръбва само да нусятете в действие въхът си и готови Flame Blast е специална атака, която има действието на Fireball и поразява група от Вражески единици. Третото умение е Flight - кое то както се подразбира от името позволява на Дракона да полети. След достигане на определено ниво, този клас може да ползва т. нар Wing Buffet - доста полезна атака, която отбъръска противниците на голимо разстояние и им нанася поражение.

Така, сега да се Върнем на изложение то. Както вече, казах започвате само с един герой, но за смекчка на това брой на членовете на групата ви е разширен от четири на пет. Другари ще можете да наемате от една от геймър Adventurer's Guild в Йадаме, или пък ще ги срещате на различни места из континента по време на игра. Както казва дизайнерът James Dickinson "... това беше едно от нещата, които играчите искаха." Не само че така се се прави реверанс към по-старите игри от преброяваната, но и се усеща още по-силно Вървъката със серията Heroes of Might and Magic. 36 различни героя ще бъдат на Ваше разположение, като



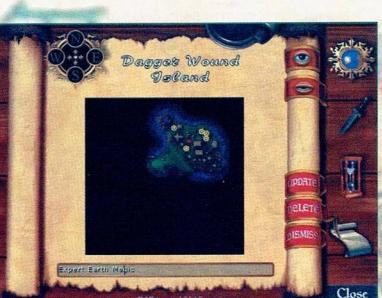


единствено ще трябва да се събралите с Валянитите места и надлежните Ви нужди. Можете да смените участниците в групата си когато пойдате, като освободените от Вас персонажи ще се връщат там откъде сте ги наели. Ако решите че отново имате нужда от тях без проблеми можете да ги наемете повторно.

Съединението прави Силата

За разлика от MM7, където трябва ще ги изберете да ги играете на страната на Доброто или Злото, в Day of the Destroyer е подхождено по нов начин. За да се предотврати Катаклизъм е необходимо обединение на различните общества, но както се доещества това е малко вероятно. Въпреки това, Вие ще имате възможност да влезете в коалиция с три от петте най- мощните общества на Йадаме - Драконите, Любите на Дракони, Лечителите от Храма на Същността, Некромансиерите от Некромансърската Г guildia и Минотаврите. По самите имена на гореизброените формации можете да заключите, че приятелство с един от тях означава Вражда с други. Направите ли избора си, той остава в сила до края на играта. Това означава, че ако се съюзите с Драконите, момчетата от групировката Dragon Hunters на падащия Charles Quixote (познат ни от MM7) ще Ви преследват неуморно доколо или Вие или те ще бъдат елиминирани до крак.

С течение на развитието на играта,



- за разлика от последните две заглавия от поредицата, където към края на играта задължително се стига до престрели с бластери [и това ядоса спрямо много фенове на серията]. В MM8 нещата ще стоят по по-друг начин. Dickinson каза "Искаме да не следваме пътя на предишните игри. Решихме да направим нещо различно". Какво ще бъде то, ще разберем много скоро. Няма никакви подробности около фабулатата на играта, но се знае със сигурност че ще има преработки към някои от по-старите заглавия от поредицата. Пичовете от NWC са създавани да обединят всички по-важни събития от света на Might and Magic и да ги систематизират в подходящ хронологичен ред. Тази информация ще бъде включена в MM8 под формата на книги, събития, документи, разкази и др. По този начин се цели засилване на чувството "бил съм там и съм го прекуя" у играча.

Няколко думи за известните на този етап промени в MM8 спрямо MM7. Магическите г guildia Вече са обединени - няма вече Водна Г guildia. Огнена Г guildia и т.н. В Day of the Destroyer ще намерите Г guildia на Елементите (магии за маговици), Г guildia на Личностите (заклинания за лещите) и по една Г guildia на Светлата и Тъмната Магия. Във тези г guildii ще се пребават абсолютно всички магии, така че края Вече на безцелен обичайски вътрешни на никојо заклинание. Тук е уместно да спомена, че има някои нови магии, а действието на никојо стари е променено. Например Levitate Вече може да се прави и в закрити пространства, което позволява преминаването на проломи или избягването на канали. На животинския фронт също могат да се отбележат нови лица - Nagas,

Unicorns, Lizardmen, Basilisks и Cyclops са само част от новобранищите. За да бъди или лошо Titan-ите са махнати от играта, но те ще имат достойни заместители. Доста промени има и в гатеряя на играта. Едно от най-досадните неща в предишните две заглавия беше малоумното победение на жителите на разните населени места, които препречваша всички пъти на играча. В MM8 този проблем е решен, раздикано, пък макар и странно - просто че можете да преминавате през местните населени същи места, които можете да минавате и през някои по-несвеществени обекти от забуйкалия ви свят, като креби, хрости и др. Предполага се, че Day of the Destroyer ще предлага някъде около 60-70 часа игра, което е приблизително по средата между побег от 00-те часа на MM6 и към 40-те часа на MM7.

Вече споменах, че MM8 използва стари engine, което означава че тя из-



глежда почти непроменена в графично отношение спрямо последните си два предшественика. Запазена е резолюцията от 640x480, но сега Вече интерфейсът е по-изчистен и има по-голяма екранна площ за самото деействие. Jon Van Canegham (създателя на Might and Magic) каза по-ногу използването на стария engine "най-важното в ролевите игри е гатеряя, а не графика". Това обаче съвсем не означава, че пичовете от NWC не смятат да прилагат допълнителен блъскът на великоколените си игри. Само преди две седмици бе официално обявено, че New World Computing са лицензиари на LithTech 2.0 платформата на Monolith за нуждите на следващите си игри. За тези от Вас които не са чули за LithTech 2.0 ще спомена, че това е 3D engine от най-ново поколение, които още не е напълно забършил със него се гори че ще бъде една крачка напред пред платформите на Quake 3 и Unreal Tournament. Остават Ви да си мечтаете.



Catherine и Roland Ironfist, които по това време прътуват към Enroth (където се развиава MM6) от Erathia (където се развиава MM7 и HOMM3) ще научат за Вашите проблеми от приборния си магъсън Xanthor и ще Ви предложат помощта си. Как обаче това ще окаже влияние на гатеряя ще видим след месец-два, като излезе играта.

Едно нещо обаче знаем със сигурност



автор: GROOVE

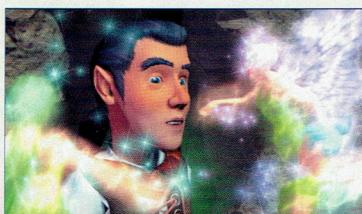
TECHNO MAGE

Дядо Сънчо зледко, ще ни разкажеш ли приказка?

Дече, оставете ме на мира. Искам да си почина.

Но ти обеща. Обеща, дядо. Ще си почваш по-късно.

Добре, любопиткото. Ще имате Вашата история. Но не от мези, които майка Ви ги чете всяка вечер преди да заспите. Ще Ви разкажа за историята на Мелвин. Човекът, който



Анимациите на играта изобщо не са за изхвърляне...

трябаше да спаси планетата си от гибел.

Дядо, а какво е заплашвало планетата?

По-спокойно дече. Ще стигна и до там. И така това се е случило много, много отдавна на планетата Гобос. В нея всичко бързло мирно и тихо. Хората си живеели спокойно и дните им минавали неусетно. Техническият прогрес бил основната на техния просперитет. Но и основата на тех-



Останте своята през които ще Ви се наложи да минете ще бъдат с коренено различна графика.

ните проблеми. Не знам как е стило, но изведнъж мирната страна била нападната от орди от демони и други изчадии, извирящи от земята гроб. Хората се отбранявали смело, но нападателите били твърде много. Накрая чрез героизъмът, което kostvilo живота на мнозина, жителите на Гобос успели да победят чудовищата.

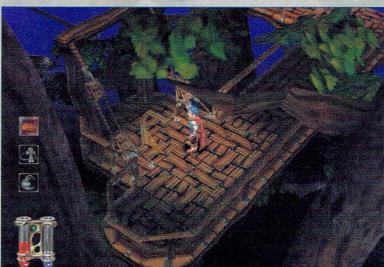
Те са отпратили към земните небра, откъдето дошли напастта. Но цена, която трябвало да платят, била огромна. Част от оцелелите вече не вярвали на техниката. Те се отрекли от нея и започнали да се занимават с изучаването на магията. Не след дълго се събрали с магически способности и напълно се отделили от останалите човеки. Нарекли себе си Мечтатели. Другите запазили в себе си жара към машината и посвещавали все по-вече време да разкрият нейните тайни. Затова станали известни като Технитеци. Двете групи се отнасяли приятелски една към друга, но съществувало нещо, което не се смесва кръвта на мащовиците и поклонниците на техника.

Но в любовта човек не се дължи от разума, а от сърцето. Нашим герой Мелвин е плод на спротив между Техник и Мечтател. Не може да се каже, че детството му е било щастливо. Той живеел при Мечтатели, но поради смесената си кръв не можел да прави толкова изкусто магии, както неговите Бърсътници. Жилаката на баща му пък го карала да разлюбва всичко, което има по-сложно устройство и с това си навличал гнева на по-старите Мечтатели. Но той не можел да спре побика на втората си природа - една част от него била техник. Единствен неговият Буйчо - Туист се смили над момъкът



За да може да излезе играта едновременно за Playstation и PC, мишката използва езиклона от управлението. Но мен ще ми липсва...

го завел в своята кула. Там Мелвин се научил да използва, където го научил на тайните на Друшите и на отбраните от корени и магически еликсири. Кошмарното минало вече започнало да избледнява в умовете на жителите на Гобос, когато нещо ужасно се случило. Изчадията на ада отново нападнали един от градобоите на Технитеци. Градът, в които работел



Текстурите са рисувани на ръка, но за разлика от многоото излезли наскоро Manga-изри, Sunflowers държат мястото отроче да има собствен облик

и башата на Мелвин. Паникъсан от лошите новини, Мечтателите отчаяно се опитвали да намерят обяснение на това нещастие. И намерили решение - обвинили Мелвин за всичко.

Но защо дядо? Какво им е направил?



Записването на играта ще става само на определени места. За огромно съжаление, особено в такива ситуации. Още една конзолна приумица на Sunflowers.

Дела мои, не Винаги човешките действия могат да се обяснят. Паниката Винаги е лош съветник, а хората Винаги са с страхували от непознатото, нестандартното, различното. То Винаги е било обвинявано за всички кризи. Но това е друга тема на разговор. Като пооптранете и ако гайд бой, съм още жив, ще си говорим на тази тема. Да се върнем на приказката. Мечтателите решили да освирят Мелбин. Присъдата щял да пронесе главния консул. Един ден преди процеса вуйчото на Мелбин - Туист го изгородил до смърт в кулата. Оттам го уптил към града на баща му. Страхувал се за 20 годишния младеж, чието бъдеще било обвito в несигурност. Мелбин отишъл в града на технически, когато не могли да попуснат покарашата причинени от брачевете заради разваления фонтан. Нашият герой успял да се справи със задачата и хората от благодарност помърсили баща му. Оказалось се, че той бил отвлечен. Мелбин решил да тръгне по следите му. Отправил се към дупката, откъдето били излезли чудовищата възоръжен с кама и ентусиазъм. Е, стига Ви толкова за днес, палавици.

Но дядо, спря точно на най-интересното място!

Да не съм чул и ъзък повече! Вече е време да подрема. Хензел, Гремел - ти чайтат да си играете. Като се събудя

ще добърша историята си. Дваме хляпета се сполагаха един друго и хукнаха през вратата. Прекосиха градинката и се отпразвиха към сърбото, което растеше досами оградата. Никой не знаеше колко старо бе то. Дърбото креще и голямата тайна на Хензел и Гремел - в кухата му съревнина те си бяха направили скрибалице. Разположиха се удобно, запалиха свещ, за да прогонят сумрака и се заспалиха.

Знаеш ли, Гремел, искаш ли да измислим всичко до край?

Хензел, но дядо Сълнчоглед-ко каза че утре ще каже всичко.

Гремел, не се втегляй! Хайде да си помнечем! И така, какво искаш да стане с Мелбин? Какви приключения да му измислим?

Ох, не знам Хензел, какво ще кажеш да намери лопата и да стигне Веднага до баща си.

Не, а искам в приказката Мелбин да се бие с много чудовища и да става все по-яй. Например да може да прави по-мощи магии или да нахана по-вече щеми. Освен това...

... да бъде умен. Да решава разни загадки, да пребържава напред.

Гремел, не ме прекъсвай! Да си твърди да бъде и любък. По пъти си ще има препятствия, урви, пропасти.

Зашо тък да му е необходимо да скча толкова много. Аз предполагам повече да му се налага да търси най-различни неща - ключове, ръчки, дръжки.

Уф, Гремел, това съвсем не звучи героично. Но какво тък. Нека бъде така. Мелбин ще тръбба едновременно да се бие, да решава загадки и да скча. Сега аз ще кажа какво ще се бие. Ще има огромен меч и много красави босови, изкрайки като истински оъни. Хензел, осъзнай сел към края на приказката Мелбин може и да си намери подобни неща, но в началото максимум да има някоя кама.

Добре де, но тък магии ще бъдат много мощи. Само че ще бъдат ограничени на брои. Да речем 8. И ще може да използва само по една на битка!

Добре, а аз ще измисля противниците. Като за начало те тръбва да са много. И най-различни. Освен това да са интелигентни, за да замръдят Мелбин максимално, но той Винаги тръбва да ги побеждава.

И да има скелети, демони, тролове... И паяци. Задължително тръбва да има паяци.

Супер идея! Един от главните опоненти на Мелбин ще бъде невероятно огромен паяк!

Хензел, а как Мелбин ще убие паяк?

Ами Все още не знам Гремел, но дядо Сълнчогледко със сигурност ще измисли нещо. Но нали Мелбин може да си слуши с машини и магия. Със сигурност тези му качества ще му помогнат по време на идлото му приключение.

Докато най-накрая не разбере, откъде



за да направят този паяк - един от босовете в играта, един от дизайнерите си е донесъл домашното животинче, за да му бъде направен motion-capturing и 3D моделиране

изваж цялото това зло и не унищожи източника му! Това е грандиозен край на нашата приказка.

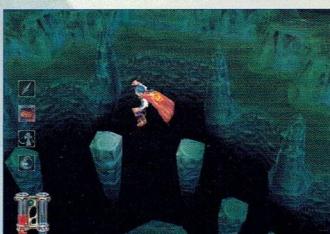
Гремел, а откъде да сме сигурни че



след тази битка Мелбин ще повиши нивото си. Системата за опит е малко по-различна, отколкото в типичните RPG-ти. Тук имам характеристики и цифрички. Просто разпрередяте точките, като прибавяйте към прогрес бара точките на разположение. За да се преодолеят "специализираните" на Мелбин в една насока - техника или магия, част от точките, които получава тои биват разпределени от играта.

Всички тези неща наистина съществуват в приказката.

Хензел, просто ще тръбва да изчакаме да излезем. Ще попитаме дядо Сълнчогледко, след като се настри и ще разберем. Домогава можем само да си мечтаем за неговата приказка.



Това е типичен представител на jump'n'run елементите в играта. Надявам се да не прекаляя с тях.



pre view

invictus

strategy/rpg

strategy/rpg

INVICTUS:

In The Shadows Of Olympus

автор: WHISPER

Eто една игра, за която почти никой не е чувал. Което е доста странно, като се има предвид, че тя се разработва не от кой да е, а от видни Ветерани в игралния бизнес, използвайки ръце са излезли залявия като Castles, Castles II, Conquest of the New World и Fallout. Играчка се казва Invictus

Богинята Атина, доволна от победата си над Посейдон, не се съвди да се хвали с успеха си. Както можеме да се досегаше, това въобще не се харесва на Бога на Моретата. Разигран от унижителено-то поведение и измамата (според него) на Атина, той и отпраща ново предизвикателство - да помогне на обикновен смъртник да се спреши с предизвикателствата на Посейдон. Морския Бог е толкова убеден в преъзходството си, че позволява на "жертвата" да ползва услугите на митологични герои (за тях по-нататък). Ами това е в общи линии. Естествено, играчът е в ролята на "жертвата". Богове - какво да ги правиш ...



и е амбициозен проект, базиран на гръцката митология и е много тясно свързан с Олимпийските "Одисея" и "Илиада". "Invictus" на латински означава "непобеден" и приближително това е идеята на играта. Играчът влиза в ролята на обикновен смъртник и покорявайки светът, създава на основата на Гръцко-Римската митология, трябва да стигне до статуса на Герой.

С две думи ще Ви разкажа предисторията. Действието започва почти Веднага след събитията, описани в "Одисеята".

Това е стратегия ...

За да изълните задачите си, трябва да си наемете войска и да сформирате армия. За наемането на бойци Ви трябват т.нр. Command Points, които определят качествата на еднини, които можете да използвате. Максимална брой еднини, които можете да използвате е 20. Това е относително малко за стратегическа игра, поне Във Blizzard са познати досега, но и Blizzard са се насочили към побежден gameplay. Идеята е че трябва да се грижите за войската

да си, да я развивате и да се стремите да я опазите. Няма Вече "пушено мясо", което да хвърлятето срещу Врага [някак да прави аналогия със зерговете?]. На Ваше разположение ще има около 30-тина различни митологични създания, от които ще можете да избирате бойците си. Както споменах колкото по-вече Command Points имате, толкова по-силни създания ще можете да наемате, но за някои от най-могъщите ще трябва да притежавате специални предмети/артефакти, които ще си набавяте след изпълнение на квестове или ще събирате от победени противници. Ето Ви няколко примерни единици, на които ще можете да разчитате по време на игра: Амазонки - свирели бойкини (хехе), удобни за всичките ситуации; Горгони - превръщат противниците в камък; Циклони - много силни в ръкопашния бой; Кентаври - отлични стрелци и т.н.

Другата основна сила Във Вашия отряг ще са героите. Десет митологични персонажи ще бъдат на Ваше разположение. Всеки един от тях има специални умения и способности, които ще обуславят и специфика на водене на сражения. Дали ще изберете Ахил, Орион, Херкулес,



Име: Иполома

Месторождение: Термодон, Земята на Амазонките
Родители: Арес (бация), Хармония (майка)
Специална екипировка: Коланът на Арес

Оръжие: Меч

Иполома е една от най-известните амазонки в гръцката митология. Царица на жените-бойци, тя е тяхното олицетворение - свирена, жестока и горда. Тя носи Коланът на Арес, неийния баща, който е символ на Властина сред амазонките. Специалната и сила е възможността да изстреля огнени кълба от мяча си. Те поразяват по шест проминишки еднини, като насят огромно поражение, често причиняващо моментална смърт. Иполома е воин, който отстъпва само на Ахил и Херкулес по мощ, а специално и умение е едно от най-силните.



Електра или някои от останали - те ще зависи от вашите предпочтения и от начина ви на игра. Всеки герой ще е доста-



тъчно силен, за да се справи с малка група противници. Освен естествените си умения, героите ще могат да трупат Божествени Точки, чрез които в дадени моменти ще "молят" божествата си за благословия, която най-често ще е под формата на светълвици, я на земетресение, я на огнен дъжд. Божествените Точки се направяват с течение на Времето, така че ще трябва да преценявате кога да използвате специалните умения на героите си и кога да ги спестите.

Ето ви примерен портрет на една от героните, която ще срещнете в Invictus - Иполита, царицата на амазонките.



... и RPG

Макар и голяма част от геймплей-я да носи духа на стратегия, като цяло фабулата и развието са в сценария ще бъдат с откровен ролев пръв-курс. За да напредвате в играта ще ви се налага да се срещате и разговаряте с много NPC-та (уп-

равлявани от компютъра персонажи). Те ще ви дават полезна информация, както и ще ви възлагат задачи, срещу изпълнението на които ще получавате различни награди. Ситуациите, които възникват пред вас няма да бъдат едностранични и винаги ще предлагат повече от едно възможно решение. Нещо повече - от подхода ви към задачен проблем ще се определя и понятието разбиране на сценария.

Играта ще използва специално разработен engine, който ще съчетава полигоны и Вокели с цел по-качество, демайнерско и бързо

изобразяване на обекти и пейзажи. Доколко ще упътят все още не е ясно - досега всички Вокелски игри се оказаха по-малко или по-голямо разочарование. Надявам се това да не се случи и тази игра, тъй като в нея има потенциал (не че в другите нямаше). Дизайнърите обещават свободно движение на камерата, мозъчен zoom (както то самите търсят ще можете да видите зеницата на Циклопа) и изключително плавно действие на екрана. Терените, върху които ще се водят битките ще са изключително разнообразни и което е по-съществено - деформирани. Освен това Buga на терена и различните негови елементи (гори, реки и др.) ще оказват влияние върху движението, атаката и защитата на различните единици. Ще можете да контролирате поведението на бойците ви - дали да са агресивни или пък да са с по-защитно поведение, дали да гонят врага до край или да останат на място след като го обрнат в бяг и др. Освен това на Ваше разположение ще има и формации

- V-образна, права линия, колона, война колона, кръг и др., като е представена възможност вие сами да създавате формации ако прецените, че наличните не вършат работа.

Както си му е редом в една роля игра и тук има множество специални предмети, отвари и оръдия, с които ще можете да екипирате бойците си. Такива са например Златната Ябълка, която възстановява жизнените точки; Панacea, лекуваща отровени единици; Миномащърска Брадва, нанасяща огромни поражения на противника и много други.

По всичко личи, че Invictus има потенциал да стане (не)малък хит, като за това особено мн-



го ще допринесе и възможността за игра в мрежа. Предвижда се опции за игра на до 4 човека по Интернет, локална мрежа и модем. Има идея играчите да могат да използват при игра в мрежа създадените и разбити вече единици от single-play-я. Датата за излизане на това заглавие не е конкретизирана, но то се очаква някъде към края на февруари и началото на март.





PROJECT: Overdrive

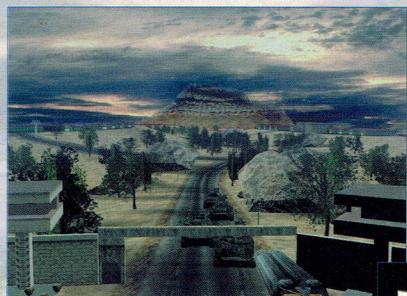
автор: WHISPER

Kръвосмешенията между жанровете са много популярни през последните години-всे. Комбинациите между роеви и екшън игри, между куестове и екивъни, между екивъни и стратегии - вече очевидно нищо свалто не е останало. Дори и това което на пръв поглед изглеждаше невъзможно, а и неразумно стана - преди няколко месеца излезе играта Redline, която ако не се лъжа беше първия представител на новата порода First Person Shooter / Arcade Racer. И въпреки, че това заглавие не беше лошо, все пак не успя да нахвърли който и да бил от офиса. Веднъж положение основите, други фирми решиха да се възползват от все още неизпълнената пазарна ниша. Вече разлагахме амбициозния

проект на tandem Digital Anvil - Microsoft, носещ звучното име Loose Cannon, а сега ще хърълим еднооко на еще една игра, която иска да се наимести редовно до текката артилерия на Веднъжъщиия Бил Гейтс. Става дума за Project Overdrive на неизвестната руска фирма Vestiges в екив с известната руска фирма Buka Entertainment. Тъй като Redline се води малко или много първоначалник в този нов жанр, малко или много сърдивината между всяко ново заглавие и тази игра ще са неизбежни. И тук веднага искам да направя пръвата съпоставка - за разлика от фитуристичният свят на Redline, действието в РО ще се развива в наши дни, в нашето до-

болка познато ежедневие.

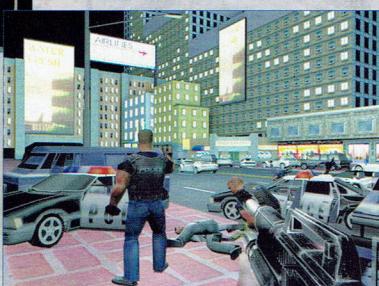
Но да почваме по същество. Както казах по-горе Project Overdrive е смесица между FPS и Quake 1/2/3 и състезателна игра ала Пугачова, опаа, пародия на Midtown Racer. Изразът е в ролята на бивш замворник, който



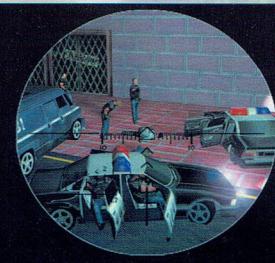
може що е напуснал "светата обител" и сега е изпратен пред действителността само с няколко долара, осигуриeni от Чичо Сам. Както видяхме, играта макар и да е руска фирма, пренася действието във Външите, въпреки че вие ще видите от следващите редове, че сценария е някак си реално отражение на съвременната руска действителност. И така, вие сте сам, свободен и азки амбициозен. Следващата стъпка е логична - да се върнете там, откъдето сте дошли, а именно в мрачния свят на престъпността. Но там нещата доста са се променили откакто вие отдохнете на "ночишка". Нови лица водят шоуто, налагайки нови правила. Това праби леко невъзможно въръщането ви в подземния свят - сега там сте никой. Остава само един начин - да започнете от нула и отново да си пробуете път до върховете. Останяли си се понякога с разрушения пред годините опит и на някои и други познати, които все още ви дължат услуги, вие се впускате в смъртоносна напредвала.

Задачата Ви е Project Overdrive е

да напреднете по юерархическата стъпбица на престъпния свят, а в света на РО това може да стане по няколко начина. Една на братушиките, че са се селили да предложат избор на играчите - това придава много повече дълбочина на едно заглавие. Значи имате два пъти, по които можете да тръгнете - или ще работите самостоително, като наемник, или че се присъедините към някоя от вече оформените банди. В началото ще започнете с сребрина задачки, вариращи от пренасяне на стока от едно място на друго до убийство на някоя неубога личност. Постепенно ще преминавате към по-сложни и машабни операции - ограничение на отпределени хора, обири на банки или елиминиране на водач на противниковата групировка.



Момчетата от Vestiges са замислили да предоставят доста свобода в ръцете на играта. Ето ви едно примерче докъде приближително ще се простира тази свобода на действието. Да речем имате задача да отидете до някакъв паркинг, откъдето да вземете стока и да я закарате в някакъв хотел. Тъй като мисията обикновено ще са за време, да тръгнете дотам или с използване градски транспорт не е много разумно. Ако имате достатъчно пари, може да си купите кола и с нея да сървите работата. Или ѝ просто да отидете някъде, да гостувате първата и да я зарежете. Това последното изглежда на-логично (все пак сте престъпник). Само трябва да внимавате докато "придобива



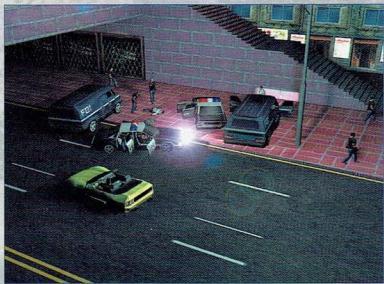


те" новата собственост да не ѝ забележи никой, защото членгатата ще дотърчам на секундата. Ако все пак това стане, можете да се опитате да им избягате, когато не би трябвало да е много трудно в големия град. А може просто да ги застрелят и да прорублят с изпълнението на задачата си. Всеки Ваше действие ще Богу до определени последствия - положителни и отрицателни, така че ще трябва добре



да преценявате постъпките си. Изхода от всяка мисия ще определи както следващите Ви задачи, така и положението Ви в престъпния свят. С изключение на някои ключови мисии, всички останали ще се генерират от играта в зависимост от Вашите действия и резултатите от тях.

Както споменах по-горе, екшън ще съмва сред урбанистичен пейзаж, където вие няма да сте единствените живи душа. Коли ще се движат по улиците, пешеходци ще щакат по тротоарите - както Всеки нормален голям град, така и този ще бъде пълен с "живот". Обикновено тук на пребегнат план излизат един малък проблем - В компютърните игри "пълен с живот" и "голям град" често водят до системни изисквания от порядъка на P2 400 и нагоре, много памет на видеокартина и още побече на дисято. Да, но братушките кабат друго - ако имате P2 300 ще можете да играете нормално, а ако имате P2 450 - нямаете никакви грижи. Получавате гладка и детайлна графика,



която, върно, не може да се сърви на с мази на Quake 3 или unreal Tournament, но тук е на рабна ноза с много други игри. Имайки преизвеждането, като разлика от много други заглавия, в Project Overdrive в геймплейността ще можете, ако искаш, да пребродите зрада от край до край. Според създавателите от Vestige ако решиме да смигнеме пеша на

единия край на града до грузия, ще Ви трябват 7 часа!

Както си му е редът в големия град ще се разгуби райони с небостъргачи, офис-сгради, предградия с изрисувани стени и полуразрушени сгради, индустритски обекти и т.н. Въобще ще има огромно разнообразие в заобиколяванията на свят, като че да не ще докучава докато се пребивавате от едно място към друго. На пейзажа ще можете да се наслаждавате в ед-

наква степен както от прозорците на колата, така и когато сте извън нея.

Запъти се във времето.
За да подсигурим потребностите на играта, пичовете от Vestiges са разработили досега впечатляващ engine. Самия замисъл изисква често преминаване от закрити към открити местности, което обикновено изисква досега зараждане. Руснащите и тук ни изненадват, като смело твърдят, че при тях това преминаване ще е безпроблемно, което значи без време, за да

реждане на новата местност. Това същото Важи и при движението по града - Всичко е едно огромно и динамично цяло. Интересен подход е избран за изобразяването на Вътрешността ни сградите. В зависимост от това в какъв район се намираме, при Влизане в сграда, engine-a ще генерира необходимите обекти, които трябва да образуват ин-



скорошт. А ако нък стрелят, куките моментално ще долетят за да видят "К'во става туха бе, замува-мамата". А ако вие сте все още с оръжие в ръка когато ме пристигнат, е по-хубаво да сме готови да го използвате относно или нък да сте азки бързи. Иначе още гвайсем години на топло и чакате да излезете втората част на играта.

Засега няма да Ви разказвам за скелетната анимация, за Всичките 3D ефекти, наблюдавани в engine-a, за смяната на деня с нощта, за огромното разнообразие от преобозни средства и оръжия, които можете да използвате, за multiplayer опции, за кланетата на сръбци в Косово и мн.

Знам, че Всичко казано дотук звучи прекалено хубаво, за да е Вирно, но времето ще покаже до колко *Vestiges* и *Buka* ще изпълнят със съвръжание моите думи. Досега сме били свидетели на прекалено много игри, които обещават едва ли не място в Рая, а в крайна сметка налице е само парашата болка отмаз.



SHADOW WATCH

автор: Chappy

Преди няколко дни, докато спокойно си сърфирах из Нет-а, с едно приятелче подхванихме спор на тема: Бъдещето на фантастичните игри в края на сезашиното и през



наближаващото трето хилядолетие. Приятелят ми защитаваше 3D темата горещо, споменавайки неща за отмирание, технологична революция, милиарди полигона, скелети (или комай скелетни системи и анимации)... не помня още какво, защото тогава вече не го слушах. Бях вперил поглед в екрана, оглушав и ослепяв за действителността. Ариите на приятеля ми останаха на стомпици светлинини години зад мен.

Облегнах се назад в креслото си, усмихнах се многоизначително на Все още непреклонено с темата събеседник, която явно го озадачи, и му посочих Shadow Watch ("Сенчеста Страка"), най-новото заславие на Red Storm Publishing. Бях открил това, с кое то да защитя темата си, а именно, че прекрасният рисуван комикс и сърдечествените геймплей могат да съживят всичко ли не. Е приятелю, на това тук обаче, евба ли ще си съвикаш!

ГРАФИКАТА

Започнах с графиката, затова и ще продължа с нея. Веднага ще кажа, че тя тук и не се опитва да играе по правилата на съвременните комикс-ви серии, които са богати на цветове, детайли и движение, преувеличени форми на персонажите, сюрреали-

зъм и прочие. Комиксият стил на Shadow Watch ще е нещо напълно различно от гореописаното и ще представява цялостна реминисценция (отвъд от чуждо творение) на рисуващите серии от началото на века, примери за който са Супермен, Бамбин, Флаш Гордън, Човекът Паяк и други. Определено няма да откриете великденски модернистичен стил на гени като Алекс Рос, Джо Меглор или Джо Мълър (чието творение е и плаката на Quake 3 Arena от број 1/2000). Ще се срещнеме с изчистени цветове, видими контури и много пообикновени налег необикновени супергерои, отколкото сме свикнали да ни предлагат в последно време. Според Ричард Кейс - гла-

вашите серии от началото на века, примери за който са Супермен, Бамбин, Флаш Гордън, Човекът Паяк и други. Определено няма да откриете великденски модернистичен стил на гени като Алекс Рос, Джо Меглор или Джо Мълър (чието творение е и плаката на Quake 3 Arena от број 1/2000). Ще се срещнеме с изчистени цветове, видими контури и много пообикновени налег необикновени супергерои, отколкото сме свикнали да ни предлагат в последно време. Според Ричард Кейс - гла-



вен дизайнер на Shadow Watch (художник и сценарист на комиксова серия от миналото - Doom Patrol, Sandman, Spiderman), романтичният комикс стил на рисуване от началото на века заложен в играта не е никакво рисковано действие, а на първо място логична насока. Брифинйт ще си измисля във вид на комикс, героите ще разговарят с добре познатите ни "балони", а игровата среда перфектно ще отзовава на стила на персонажите.

Шефовете на Red Storm не само не правят опит да ограничат ремаркодизайна на комикси, но и го насячват да се откажат напълно на магията на старите рисувани серии при изработката на играта. С надеждата, че оригиналният външен стил ще я изигне над 3D-рендираните тактически игри.

И с право! Именито комиксът, рисуваната графика, носталгичният опрос-

мен стил - ето това ме шокира, грабна ме и ме накара да обърна внимание на Shadow Watch. Вървам, че това ще се случи не само с рецензиентите, а и с потребителятите, разделили ги с 50 долара най-малкото за това да видят какво Външността има вънре - и няма да събркат! Любопитството им ще бъде възнаградено добре - с една блестяща тактическа игра. Но нека видим първо що за игра е, а после отсъдим - има ли тактика там някъде или не...

ИГРАТА

Shadow Watch е походова тактическа игра!

Историята ѝ се развива 7 години напред в бъдещето, когато мащабен проект за строек на международна космическа станция се е провалил насърко с гръм и тръсък. Корпорацията - огромна

мултинационална компания - продължава да работи по този проект. Но някой иска да я провали. Отново Тъкмо тук е и нашата роля: като член на екипа за сигурност вие ще се опитате да премахнете саботажите. Сешате ли се, какво ще очаква?

Играта залага на Всичко това, което изграждат на тактически походови игри са харесали в Заглавия като X-COM и Jagged Alliance 2, обогатявайки го с ново рөлея игра. Действието ще се развива в три части, свързано в Рио Де Жанейро, Хонг Конг и - ето това вече ме удари здраво в земята! - Байконур. Най-сетне някой ще направи една политически коректна игра, която да не превърне руснациите в потенциални врагове по рождение, а техните космодруми - в запустели гробища за радиоактивни отпадъци!



Доброто хрумване тук е, че трите кампании ще са напълно случайно генериирани. В това число отдельни



мисии и гори NPC-тата! Не само това ами и стартоватама ви позиции ще забивати от Формулата! Сами няма да знаете при започването, в коя кампания ще бъдете захвърлени най-напред и с коя мисии ще Ви се наложи да се съправите



първо. Явно е, че целта на фирмата е да направи игра, която да се превърне за тактическите походи ви във форма, която е Fallout за ролевите игри - свобода, разнообразие и невероятна преизгражданост!

Мисиите ще притежават качеството "разнообразие" в изобилие. Очакват Ви много разговори с NPC-та (полицаи, събранието на барбади, богати персони с чисти дрехи, но марсни ръце, войници и много други, дори свещеници), от които Вашите герои ще получават по нюкова нова мисия, отвеждаща ги, на свой ред, до следващите персонажи, които търсят Ви, че нямате никаква работа и имате свои собствени хрумвания относно организацията на свободното Ви време и... Ви нахърват с подредната тихина си задача, която ще Ви отведе до погредното NPC В играта, кое... Така до припадък. Попаднати в този замърен цикъл, който - на пръв поглед - като че ли нямате никаква връзка със задачата Ви да спасите от пробал еднограндиозен космически проект, ще преминете през много битки и прелепствия. Сръдване на сгради или опазването им, спасяване на заложници или отблъкане на таеква, незаконни (!?) деяности - от обикновени кражби до солидни обици, както и битки с най-разнообразни противници - това са само малка част от нещата, които ще се наложат да вършите.

Картиите на мисиите ще са малки, лесни за прouчване и няма да ухасват с размери и мястоима атмосфера като тези в последвалите продължения на X-COM. Дори че са много приятни за посещение - нощни клубчета, ресторани, мрачни лаборатории, отдавна запустели квартири не много приятни за

постоянно пребиваване квартали и проче. Всяка сграда от мисиите ще можете да използвате от три (за по-малките "ударчета") до шест (за по-сложните мисии) комбик-боева в походски стил.

Тези шест персонажа ще имат своите специфични умения (които подобряват по време на игра), а също така и негоспати. Подобно на Fallout, всяко място деействие ще се оценява с action points (точки "действие" - кой колко може да действа на даден ход), като различата между отмечените герои в новото на този показател е осезаема.

Ето ги и самите тях:

Стрелачът - Водач на групата. С много висок морал и много action points. Картчницата му със заглушител

казва Всичко, което той иска да чуят вразобите му.

Мечокът - Едно от ония едири "момичета", чиято лушка и чиято амака тип "берсеркер" може да Ви накара да си го запасите единствено за бой и заплашване на NPC-та с по-слаби сърца.

Лили - С отлични умения в ръкопашния



бой. Добър шпионин, към бойните си умения прибавя и пистолет със заглушител.

Генадий - Интелигентна личност, специализирана във тактическата част - сканиране на сгради за потенциални противници, залагане на послушвателни устройства и проче галавери.

Мая - Добър снайперист с точно и още по-точни знания по медицина.

Рафаел - Не е художник, нито костюмограф-чинджак, но се справя добре с гранатите, бил ли те бомби, газови, присипвателни и проче. Малко Время могат да му се опрат.

Развивато на тези шест персонажа ще следва напълно стила и духа на ролевите игри. Трупа юп,

те ще видят нива. За всяко ниво имат action points, ще получавате и по една точка, която да разпределите сред уменията на героя си - общо девет на брой. Въпросите уменията са изградени много интересно във вид на разклонено дърво, така че не можете да имате повече точки по да-



дене умение, ако това над (или по-скоро под) него в юрархията няма повече или точно толкова. В дадени моменти от играта някои персонажи могат да придобият и нови умения, заемащи по-голяшото им с място въвърбината дървовидна структура. Може би се помислите, че Red Storm спокойно можеха да си направят една прекрасна ролева игра и щяха да бъдат наистина възхвалявани за това, ако просто на генералните момичета от тази фирма не им се искаше и още нещо, а именно

ТАТИКАТА

А сега нека затворим очи и забравим за Всичко ролево, случайно генерирано и проче, което изчезне до тук, и се оставим тактическата част да ни понесе по своите приятни, хладки, спокойни Боги. Геймплей, както е замислен, ще напомня олекомена Версия на X-COM и Jagged Alliance 2 - във ви-



крайльтни камъкъ в жанра. Подобно по скоро на X-COM обаче, всяко бягане,



стреляне, клякане, лекуване, защита от стрелба и прочие действия ще струва action points. Но за обмисляне на действията си и изготвяне на стратегия ще имате достатъчно Време, през което никой няма да ви притеснява. Това е мястото да спомени и за никоя от специалните умения - Алии ще може да настаси удар с голи ръце срещу само една (1) точка "дейтъбие", а Мая ще лекува на същата уничтожена цена. Ще има и други трикчета, плачещи да бъдат отворени по Време на игра. Това си е направо "живот на аванта" и ако се възползвате умело от тези умения, животът на Сенчестата Страха ще ви се стори печен.

В почетено мисии целта ви ще е да убивате - по чисто Fallout-ски начин - с проценки на успеваемост на атаката. Влияние ще оказват разстоянието, положението на противника, а и това на стреляния ще персонал и др. Ще има умения, които - при правилно разбиране - ще видите там, че проценят до приятни за играта равнища.

И сега изненадата - в Shadow Watch няма жизнени точки. Те са заменени от 4 физиологични степени на здраве и увреденост: здрав, леко поодран - отмук-отмук, ранен, почти мъртъв. Поне според мен това е много ценно нововъведение. Означава край на сухата математика. История с картечница ще може да рани и убие. Удар с ръка ще може да понеси някого или да го рани, а базука, хммм... евба ли има какво да се каже занейните ефекти при точно нанесен удар. Като добавим и факта, че във всяко едино състояние след първото, персоналът или неговият противник има занижени стойности за никоя умения и съответно полу-мъртъв противник с точно 1 точка "живот", които се точно съмрт наоколо, няма да срециште.



Със сериозен принос към играта ще бъде и моралът. Стрепсът, ужасът, страхът от Внезапна смърт - всичко това включава крайници, свиба сърцето, а стомахът се опит-

ва да Върне осъбдната закуска, която сте му поднесли преди около час. Това ще се отнася за героята от Shadow Watch, разбира се, но Red Storm здраво са започали да наподобят реалния живот. В това отношение, пък бил то и в комикса опаковка.

"Преморализацията" ;), от друга страна пък, ще води до комични резултати, при които персонажите получават побечи точки "дейтъбие" от обикновено за няколко хода, но след това ги очаква истинска преумора до края на Битката.

Е, как е, помекоха ли поредните лизи? Треперят ли Ви ръцете? Мечтаете ли да се докоснете до отряда на Стрелца и ако не спасите онай проекта космическа станция, поне га се позабавлявате истински?

Е, успокойте се, защото следват

НЕДОСТАЩИТЕ

Първо, играма, по моя лична пре-



ченка, ще е бавна. Доста бавна. Очертава се Битките да траят продължително Време, и ако бяха само те, щяхме да говорим за 100-150 часа из-вън Време. Но тук имаме ролеви елементи, въвеждане с карта, разговори с NPC-та... все се наложи да умножим темп часове на няколко пъти.

Второ, графиката е доста претрупана - всичките стомици предмети, цялата прозрачност на стени и обекти на екрана, зад които ще се намират Вашите пътници и т.н. В един момент ще получите главоболие. Поради ретро-комикс стила, цветовата гама, която изражда игривия свят и всеки един обект в него, е доста ограничена, а обекти като стени, врати и прозорци напръво се сливат в едно, чрез преливане именно на тази ограничена цветова гама. Да не говорим за огромното разнообразие от обекти, прикриващи се един други - понякога че е нужно да спрете дей-

ствието и да огледате всеки пиксел на екрана част от какво представля-



ява. Един от малкото недостатъци на графичния стил на играта обаче е същевременно предимство за играча. Обектите, които Вашите персонази могат да вземат и използват, са обвити в задължителния комиксъв черен контур, което ако не ги прави много приятни за наблюдаване, то поне откриването им е едно от най-лесните неща в играта!

ФИНАЛНИ СЛОВА

Като за финал на тази статия ще спомена, че феновете на Fallout ще срамат феновете на Shadow Watch глъбно заради подобните битки и засилената ролева част с прекрасните генератори, а за феновете на X-COM е просто безсмислено да споменаваме колко щастливи ще останам. Колкото до тези, които предпочитат Jagged Alliance 2... това е друга рабата, тях ги чака много скоро нов add-on, но и те биха могли да се попотят в света на Сенчестата Страх. Тактика в Битките ще бъде великолепна - нито труудна, нито лесна, и ще носи истинско удоволствие. Намерена е златната среда, от която многоизна се нуждаеха, гори и тези, които по принцип не играят такива игри именно от страх да не загубят игри мен самия).

Да не говорим за ролевите елементи, които ще трябва да надминат Fallout. Е, Fallout можеше да се изиграва и по десет пъти заради великолепната си здрава потенциал, а Shadow Watch отворя на всичко че се генерира всеки път на нова сметка. Кое според Вас е да предпочтите?

Преценките ще оставят на Вас, но ако обичате комиксите, при това смарти комики, ако искате да се попотите в една брилиантна игра, избрали този графичен стил за своя визия ви бих препоръчал да се заинтересувате от Shadow Watch, когато излезе през Април 2000.



автор: CHAPPY

THE NEED for SPEED 5

Porsche Unleashed

Aз скоро Electronic Arts Все по-често набавяха същата ми, превърщадки ги в коимири. Колкото по-близка ставаше премиерата на NFS 5, толкова по-силно тревогата се вкопчаваше в душата ми. Защо ли? Ами защото трудно се пишат смислени статии за подобни игри, защото е адски мъчно да кажеш нещо ново и по-различно от белегто сърдечие със старите Версии. Не, не че мразя EA, но ненавиждам пословичната им "нужда от скорост", стремежът час по-скоро да си изстреля на пазара по-редното заглавие. И преди още фено-вете да се наслагят на последното, EA вече им пробутва следващото, а после и следващото, и всичко това само с една-единичка цел - да се изстисква от потребителя всеки долар, който може да бъде изстискан. С носталгия си сломням Времената когато бедните рецензенти като мен не се чудеха как да кажат за дадена игра повече от това, което ти има да предложи - Времената, когато игрище на EA - били те футболни, баскетболни симулации или ралима - не бяха клише-та, имаха свое собствено лице и индивидуалност, и най-важното - не излизаха по 2-3 на година!



И така скъпи приятели и почитатели на емоциите от високите скорости, задава се Need For Speed: Porsche Unleashed! Както указва и заглавието това е игра на EA и Porsche за автомобилите "Порше" и това, което те могат да намътвят на най-различни писти.



Така, волно ще управлявате всяко автомобило чудо, излязло от конвейера на германския автомобилен завод от далечната 1948 до най-новите модели, дефилирани през мината година, и тази година по специализираните изложения - или общо казано ще можете да изберате между цели 80 (!!!) различни автомобила - това ще е най-богатият набор от автомобили, предлаган от което и да е разлагане. Ще се поклащате в модел "Роудстър 356", та чак до скоростните 959 и 911 GT3, забранени в Съверна Америка. Ще бъде включена гори и серията автомобили Le Mans.

Логично изненадващо: след като мака или иначе ще се състезавате само с Порше, доколко ще се чувствате като в Порше? С цел максимален реализъм дизайнериите на EA са прекарали няколко месеца в централата на автомобилния концерн в Шутгарт, фирмения музей и пистата Нюрбургринг, където са изпитвани новите модели десетилетия наред. EA гори получават достъп до схеми, данни и спецификации за модели, които са появиха премиерно едва преди месец (Януари '2000), при това, специално за новия модел "996 Турбо", близо осем месеца преди официалната му премиера. EA разполагат с данните, които са им нюхоми, за да го предложат в тази игра!!! Този път геймърите определено ще изпребвратят барбосите и далеч преди тях ще се качат, Макар и Виртуално, в бъдещето "бебче" на Порше. А това, във вид на лиценз, вече е избрало скъпо, да бъде прошилено за едно постредствено проръжение, и NFS5, като че ли, няма да е такъвъв Създателите обещават нивото на реализъм да е потресащо. Новият графичен енджен на играта не само ще предлага четири степени на физически взаимодействия, но и ще позволява всяка зума на автомобила ви да има различен поведенчески модел, в зависимост от скоростта и положението, което заема, и повърхността, на която се намира.

Освен това, благодарение на него, всеки автомобил ще бъде изобразен на екрана с повече от 7000 полигона, зумите вече ще се въртят, а няма да представляват постредствени "спрайтове". Но за това ще стане дума по-нататък в статията. Важното извод сега е, че в новото заглавие на NFS думичката реализъм че се изписва с гласно "Р".

Нека въледаме в режимите, които играта ще ни предложи. Те са три: Quick Races (Бързи Състезания), Factory Driver (Фирмен тестови шо-



Ако сте обрънали внимание, започнали същият в миналото време. Защо ще разберете в следващите редове. Прочетете ги и ще съзнаете, че скоро щи очаква среща с, хи побече, хи по-малко, от най-добрия автомобил симулатор правен досега.



на "Порше".

Quick Races е най-семпъл - каране през гравия по всички писти с всичките коли. Все "Порше", докато финиширате. Единственото разнообразяване на този "постничък" геймплей предлага възможността да избирате някои от условията в състезанието - като например това забършилият последен да се елиминира от следващите награди и т.н.

Factory Driver. В режим на тестеща шофьор, ще изпитвате колите на концерна в нещо като малки мисии, напомнящи ни отчасти начинния тест на подмолния шофьор от Driver. Например склони, ограничения във времето и наказания за всяка немарковост от тила "огъване на каросерията след съблъсък с хуманоиден обект, тип "журналист".

В някои от най-интересните мисии ще наложите да защитавате честта на Порше пред жадните поиздеватели на журналистите и присътващите свидетели на фотоапаратите, промоциращи най-новия модел на фамозната автомобилна компания. Ше трябва да се покажете истински виртуози, да се превъплътите в коката и ехеди нещо на един от тези скъполоватени щастливици, които получават невероятно много пари (наблягам на думичките "невероятно" и "много") за възбудните си изпитвания зад Волана, караш супер коли на автото (иметали ли сте за своите спортивни модели "Порше 911 Turbo" с номер, на който са изписани инициалите Ви...

елате и си го заслужете!), а сигурно и с никака гонина руса мащаба-фотомодел в нея. - местивайте шофьори. За Вас не знам, но си мисля, че това ще е място трънил в път към багатството и славата...

Porsche Evolution. В този режим ще бъде даден реален шанс да прекийдете бългосъдийската история на "Порше". Започвайки с първия модел през 1948-ма година, вие си закупувате коли (все от един и същ производител, назовайки които и заплашвате входни такси за участие в най-различни състезания, които можете да спечелите и да успеете капитулите Ви ще нарастват. С времето (хронологически достоверно) ще се появяват новите модели Порше. При наличие на достатъчен број зелени хартийки ще можете да си закупите всеки нов автомобилен шедовър излязъл от производствени хале в Шутцард, при това на истинската им цена. Да не говорим, че ще можете да парчиште различни части с цел да поправите, усъвършенствате или подобрите състезателния си "кон". А те ще над 700 (!!!) броя. Практически целият фабричен каталог на "Порше" ще е във Вашите ръце и не само, за да го разлеквате, но и за да използвате по предназначение.

Колкото до старите Ви автомобили, ако не си прогадате щом закупите нови, те няма просто да изчезнат, а мирно и тихо ще трупват прах в гаража Ви, като след време ще се превърнат в колекционерски предмети с неизменно нарастваща цена. Така че след десетки... не, стотици... пак не - след десетки стотици (т.е. хиляди) часове игра, ако имате необходимия хъс, възможности и търпение, ще сте виртуален пилот-легенда, при това милиардер, досягнал дълбока страст, чийто гараж е изпълен с анимации, но какви анимации само - метал и зума, наявящи спомени за славни времена, храброст и непрекъснат риск за живота, победи и крах, борба за десетата на секундата...

За Вас не знам, на това, за което Ви говорих до този момент, е милиони пъти по-ценено от което и да е поборение в графиката, в звука, в която и да е бил мултимедиен манипулатор. Както сами можахме да се убедиме, игровият потенциал на заглавието ще Ви гарантима много, ама много време, прекарано зад Волана - в мисии пред публика, битка за първото място в различни състезания на множество писти - и най-вече - очакването в съответното меню да се появи



някак нова част или, дай Боже, нов автомобил. А какво да кажем за невероятното разнообразие сред тях - истинска прелест, която ще привлече към екрана всички любители на рали-матата!

Графиката на играта пък е другата изненада, която EA ни поднасят. Нов ендъжин, при това не преработен, а започнат от самото начало - макар и нещо от Electronic Arts не бих очаквал! Покървало! Много работи, както вече споменах, е хърмения в насока поборение на реализъм и визуалната представа. Израма, поне на представените ни картички, изглежда невероятно! Щепите не само че се отразяват на външния вид на колата, но ще възействват и на победенето ѝ върху тракето. Отново имаме приемлив избор на камери, които ще разкриват прелестите на автомобилите пред нас. Нито то на детайлите ще Ви изненада - вратите ще могат да бъдат отваряни и затваряни, багажникът също (гори да се откочат и падат след определен



но ниво повреда на автомобила), а състоянието на спойлерите ще оказва влияние на победенето на колата... За боря на полигоналите Вече казах. Наихубавото е това, че нереални металлически проблясъци, които съществувате бронират на автомобилите в предишните заглавия ще бъдат премахнати. Камерата ще Ви First Person ще реагира адекватно на състременятия на пътя - реализъмът е доведен до същественство. Дори ще можете да видите ръцете си (не теми които масирано скриват стрелките на клавиатурата) как въртят Волана и превключват скорос-





тите.

Ами крастотите на бъфън? ЕА най-сем-не ще заповядат на [почти] Всички спрайтите да напуснат игроворота простиранство! Почти пълна трииз-мерност, при това на ниво, конкурираща най-новите триизмерни екшъни. И само оставете колата да пост-ре някъде и погледнете нагоре - не към тавана, а към небето... NFS5 ще има динамично небе с триизмерни облаци. Виждали сте как това става в Quake 3,али? Е, и тук ще е също-то или поне от EA искаат да им поби-твама. Но се обещава и невероятна динамичност - подглеждате ята от птици, Въртящо, които клачат дър-ветата, насрещно движение, прибигдащи пешеходци...

Стигахме и до трасетата, а те咩 също търпят променени, че може въобще да се объркате, ко-гато играта излезе - "та за Need For Speed ли играят"? И така, до-викдане, затворени писти! Но бъ-тие също са много, ама много от от-ворени, с начало и край. Първоначално ще са дебет на брой, а ако ги минете успешно, после ще се появят и още. Истинските съ-тезания ще са на открита терри-тория, по различни пътища, с членета (каде без тях!!!) и насрещ-но движение по платното. Обърна-то е голямо внимание на алтерна-тивните пътища. Например в едно от сътезанията можете да се проб-вате по задържаните германски ма-гистрани (където ограничение на ско-ростта няма) или градското движе-ние (където макар обаче има, както има и членета). В друго трасе на крайморски терен ще ще се предложи възможността да си карате спокой-но по основния път или напрък по запустите докобе, където пътеките криволичат, а скоростта се вдигат трубо. С две суми - няма да има безкраина свобода на действие, но ще има истинско разнообразие между алтернативните пътища, които може да изберете!

Коренно различното в NFS: Porsche Unleashed е изхвърлянето на split-screen режима, т.е. на играта за

всичва на една машина. Това може да не се хареса на мнозина, но отбележвам, че изоб-разяването на гъва автомобила "Порше", всеки един със своите динамично промени-ви 7,000 полигона, и гъва вели-колепни (макар и идентични) свята, при това на една ма-шина, е краини непосино за хардуера на огромна част от играчите! Може би това е жертвата, която ЕА трябва-ше да сторят, за да не ни пос-тавят пред съвршен факт - "Ъпгрейдва или само чети-



то NFS ще направи глобален забой и ще ни върне назад към оригиналния NFS, към симулацията - нещата ще са много по-реалистични, а преклена-та динамика и дубите скорости явно ще останат на заден план. Разочарование за мнозина, но и изненада за мен самия, при това приятната явно някой в ЕА се е пробудил от съ-тожището на български денариум и е осмислил бъдещето на известна-та поредица.

И Всички ние, любителите на ав-томобилини симулации, сме му благо-дарни за това! Need For Speed: Porsche Unleashed! се очаква да е най-добратата рали-симуация за първата половина на новата година, а защо не и за цялата макабал! Играта излек-да идеална по Всички показвани и гори това, което се говори за графи-



стии на Gamer's Workshop!"

Но затова пък играта блесчи по отноше-ние игра по Интернет. Като своеобразно тамагочи ще можете да си отглеждате пилот в режима "Porsche Evolution" и да се изпра-вите срещу семе групи проприетника в Мрежата. Освен това се очаква да можете да вкарвате своя снимка и да я добавите като пилот, като докато играете в мрежа, на екрана ще се вижда ухилената фи-зиономия на този, който води в сътезанието. Нещо неприметно, ако тази снимка не е именно твоята. В мултплеъра ще може да поемете ролята и на членета (Въели са си EA поука от Test Drive 6, виждам аааз...) и да пречите на останалите играчи да достигнат финала първи (или въвърбъ).

В крайна сметка е адски тру-до да се каже дали Porsche Unleashed е въвчиност NFS5, след като ЕА казва Motor City за неофициално издание, а мнозина дълго време отрича-ха че макар като номера-ция и на High Stakes. Което явно няма никакво значение, но всеч и на номерацията не може да се върва, поне за хро-нологично сравнение. Макар High Stakes да бе малка крачка напред в екшъни посоката и просто леко допълнение към славата на NFS3 (с добавката на кариерата и шутите, ко-то колите могат да поемат),

като и звука да не се окаже напълно върно, то играта потенциал е гос-тимично основание NFS5 да получи короната, поне временно. Докато дойде NFS6.

В заключение ми се иска да изрека и молим ви да: дано този път ЕА ни оставят спокойно да дойдем Porsche Unleashed! Иначе появата на BMW Unleashed, Mercedes Unleashed, Lada Unleashed, Trabant Unleashed и други подобни заглавия, без добра подсигура във вид на кумия аспи-ри и наистина добро заплащане, би хърърило всеки рецензент в тиха лу-гост.





pre view

ground control

strategy

strategy

GROUND CONTROL

автор: WHISPER

Aзълги години най-уважаваната от мен компания за компютърни игри беше Sierra. След това започнаха реорганизации, промените, разцепването. В крайна сметка едно от най-славните имена в игралната индустрия постепенно се превърна в посмешнице с недомислените си постъпъци и излизашите с неговия шампа престепенно глупави игри. Времената се промениха, много нови разработчици излязоха на пазара и аз бях томатно отписал Sierra от списъка на "можещите" фирми. И този разход изведък стана чудото - "старата госпожа" набледи в мини-Ренесанс! За добър или за лошо, възхода на Sierra вече се съврза не толкова с производството, колкото с разпространението на качествени заглавия. Благодарение на мъдри управленски решения, беше дадено рамо на маги фирмии като Valve Software, Relic Entertainment, Troika Games, Massive Entertainment и други. Първите две въобще показвах какво могат - Half-Life се превърна в легенда, а Homeworld положи основите на новото поколение стратегии. А следващите страници ще видите какво може да очакваме от друг от новобранците - шведската фирма Massive Entertainment, а в следващите брои ще хъръмим еднооко и на първата игра на Tim Cain, създателя на Fallout и съзашел шеф на перспективния разработчик Troika Games.

Бързо се пренасяме в Бъдещето. Годината е 2419. Населението на планетата вече не е разделено от държавни граници. Вместо това човечеството се е отдало на гла лазера - от едната страна са прикрепенищите на мегакорпорацията (аман Вечел) Crayter, а от друга последователите на религиозната секта Order of the New Dawn. Природните ресурси на Земята са пред томално изчерване и ти постепенно започва да се превръща в безполезна скала, обикновяно около сълнцето. И въвеждат страни знатят, че този който пръв на мери нов източник на ресурси ще има предимство пред конкурентната си. Вследствие на това и въвеждат изграждането на изследователски съоръжения, които почти едновременно

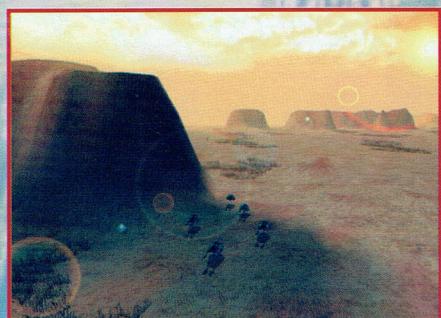
достигат до далечната планета Krig 7B, която е с атмосфера и минерален състав, идентични с тези на Земята. Моментално са сформирани колонизиращи отряди, на които е поставена една единствена задача - осигуряване на томален контрол върху планетата.

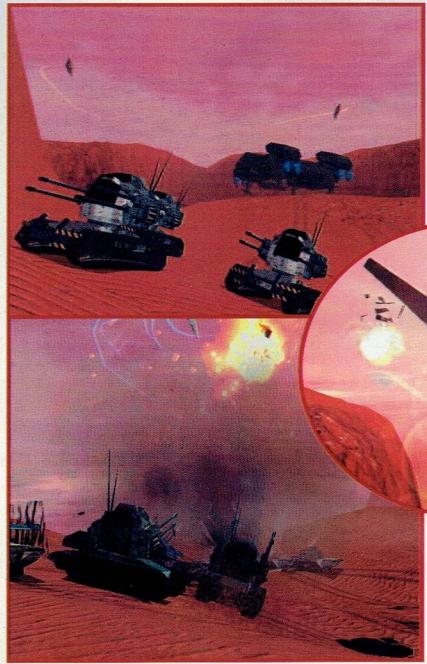
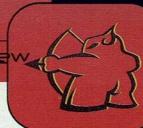
Някъде на това място игра рег на играчът

[Вие] да поеме нещата в своя ръце. По ваш избор влизате в ролята на Сапа Паркър, маор на служба в Слагун Industries, или пък се превъръщате в Джаред Фрост, якок в сектата Order of the New Dawn.

Всяка една от въвеждати кампании ще се състои от 15 мисии, като задачите и целите, които ще трябва да изпълнявате ще бъдат много и различни. В едно интервю преди няколко месеца президентът на Massive 2-и Martin Walisz заяви, че за всяка една от страници ще има по минимум 15 различни единици, но оттогава май бројката се е увеличила. Като започнем от ходилките и тежките танкове, и достигнем до футуристични летящи машини, разнообразието във войските изглежда доста голямо. Всяка една единица ще има по няколко специални слота, в които ще могат

да се монтират различни оръжия или устройствата с цел пригаждане на армията към нуждите ѝ. Така например ще можете на някои от ходилките да дадете гаубици за засилване на озидавата им мощ, на част от танковете да монтирате екраниращи генератори, които да скриват от бражеските погледи и т.н. Както се досещате обаче, нещата не са толкова прости колкото изглеждат - добавянето на по-добро въоръжение ще увеличава обхват и мощта на атаката, но ще намали скоростта на движението и вероятността на близкото и близкото бронята. От друга страна ако изберете по-бърз и силен двигател ще осигурите на дадена единица по-добра маневреност и по-висока скорост на придвижване по терена, но за сметка на озидавата мощ и защитната обвивка. И това не е всичко! Някои (или всички) ваши войски ще имат по една или повече специални атаки с ограничени амунции, които ще бъдат различни за различните класове войски. Както става модерно напоследък, ще пренасяте оцелелите единици от една мисия в друга, като с течение на времето то ще трупат опит и ще стават по-точни и по-бързи. Правилното екипирание и подбиране на армията ѝ ще е от ключово значение за крайни резултати от мисиите. Ако например трябва да нападнете десант в блатистата местност, бъгатата и ходилките ще бъдат доста неефективни и тромави, докато ходилките и танковете ще имат никакви проблеми. Както си му е редът, дизайнерите са се сетили да включат компло-





търен асистент, който да Ви помага в избора на екипировка и войска.

За да прилагат повече индивидуалност на единиците, момчетата от Massive са пребудили за всеки клас достъп на брой разнообразни отговори и реплики. Макар и много фирми да не го осъзнават, този начин дреен елемент на джедрау-я има огромно значение за цялостното удоволствие от играта. Едва ли има някои играч, на който не му е писчало да чува "affirmative" или "moving out" в продължение на часове/дни/седмици/месеци/години! Шведските дизайнери дори са решили да отнемат една крачка по-нататък - те смятат да добавят специален AI скрипт, който да контролира т.н. "situational feedback." На прост български това означава, че единиците ще бък изпаднат вняк от предварително зададените от програмистите ситуации, ще се обръщат със съвет или мнение към Вас! Така например ако попаднат под силен вражески обстрел, Вашите пехотинци ще се разкремият за подкрепления или ще помолят за заповед за отстъпление.

За разлика от повечето от познатите ни стратегии в реално време, в Ground Control няма ресурси. Създателите на играта са искали да пресъздават максимално реалистично едно виртуално бойно поле. Както отбеля-

зва г-н Walfriz по време на истинска битка никой няма време да спрои сгради, да отваря рафинерии и т.н. - просто разполагаш армиите си и се впускат в битката. Единствени структури в Ground Control ще бъдат радиарните кули, както и няколко защищатни и

и противовъздушни установки.

Тъй като основната цел на играта е създаването на преподобства за мащабни и интензивни сражения, особено внимание е обръщано на интерфейса и контрола на камера-

та. Подобно на Homeworld, основната цел на пичовете от Massive е ръководите всички действия само чрез мишката. Това важи за управлението на войските Ви, екипиранието им, разполагането им на бойното поле в различни формации, в това число движението и позиционирането на камерата. Нека фактът, че интерфейсът ще бъде максимално отворен не Ви подвежда относно "въльчината" на стратегическия елемент в Ground Control. Играта има амбиции да бъде една от най-математически ориентирани - тези залавя, излизати досега. За тази цел ще бъдат въведени някои новости в джедрау-я, като например присъствието на бойното поле на Command APC (Armored Personnel Carrier - транспортна единица). Това е нещо като подвижен команден щаб, във който се намирате Вие (израчът), представени от Сара Паркър или Джаред Фрост в зависимост от страната на която играете. Тази единица ще израе исклучително ключова роля в играта. Освен че може да предизвика пехотинци през полеви сраженията, има идея ранените пешачи да могат да се лекуват до

както са на борда на APC-то. Ако загубите команда единица по време на игра, започвате мисията отначало. Друга съществена новост в играта е въвеждането на "friendly fire". Това ще даде до съвсем нов начин на игра, поради специфичността на този нов елемент. Ако досега можете скопийно да хвърляте единиците си на пътя на изстрелите на Вашите поддържащи сили, то в Ground Control това може да Ви струва много, да не кажа Всичко. Ако в разгара на битката пехотинците Ви минат пред оръдията на приятелски танкове, не трябва да се чудите че Ви учат части от пешачите да хвърчат из бойното поле. Вашите войски ще бъдат достатъчно интелигентни, за да не стрелят по приятелски единици по собствено хрумване, но не трябва да разчитате на това по време на окаженото сражение.

Но на последне място сред нововъведенията трябва да споменам липсата на "fog of war". Въпреки че всеки почитател на стратегии е свикнал до степен на безразличие с "мъгла", шведите са решили че в време и този аспект да отстъпят място на по-реалистично решение. В случаи това е т.н. "line of sight". Как да разбираем това? Ами много просто - ще видите противниковите единици само тогава, когато са в зрителния Ви обхват. Това значи, че можете да обхождате цялата карта, но няма да откриете Врага, докато той не попадне в зрителното Ви поле. Същото условие ще важи и за управяването от компютъра войски - докато изкуствения интелект не отчете Вражеска единица във



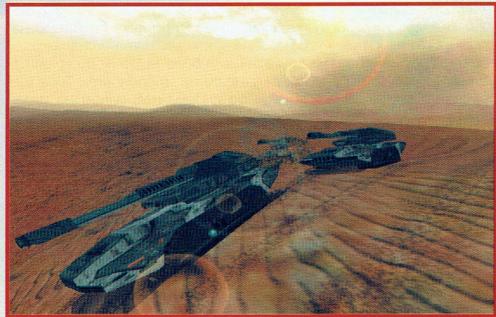


preview

ground control

strategy

strategy



Видимия обсега на някоя от единици-
те си, той няма да знае къде се нами-
рате Вие. Този нов аспект на
геймплей ще привлече до доведе до
съвсем нов подход при изпълнението
на мисииите - Вече попаднатите в
действителност ще играе огромна
роля. Благодарение на изключителния
engine, разработен от шведските
програмисти, гори такава "гребо-
лив" като сянка на някоя Ваша въз-
душна единица може да разкрие мес-
тоположението Ви, ако противни-
кът Ви е достатъчно наблюдателен.
А предполагам се досещате какво
става след това.

Както сами ще видите от снимките
на тези страници, в графично отно-
шение играта изглежда неко казано
впечатляващо. Когато за пръв път
се сблъскат с това заславие, в главата
ми съвсем небълно се зароди аналогия
със Homeworld. В последствие се оказа,
че общите неща между двата игри
са много повече, отколкото можех
да предполагам.

Бойните дей-
ствия ще се развиват в условията на
изключително разнообразна околна
среда. Заснежени арктически регио-
ни, степи, напукани вулканични
местности, планински неравни те-
рени, тропически гори и гъба Вида
пустини ще подлагат на изпитание
тактическите Ви умения на главноком-
андваш. Всеки един обект от заби-
калията Ви свят ще е изграден 3D моде-
лиран и изключително детайлрен.
Поради естеството на различните ме-
тари ще има области, който ще бъ-
дат непроходими за Вашите и Вра-
жеските войски. От друга страна ще
има и стратегически места, които ще осигуряват огромно та-
тическо преимущество на разполо-
жените върху тях армии. Както си му
е редом напиращите се на възпише-
ние единици ще имат преимущество
на пълнешите по склона противници.
Спират дотук с механическата
част. Повече подробности ще има
след като тръбваме играта.

Както си му е редът в една съвремен-
на стратегия, и в Ground Control е определено подобаващо място на иг-
рата в мрежа. Предвижда се поддръжка на до 8 човека при игра в мре-
жа или по Интернет. Освен стандартния deathmatch, още няколко ре-
жими на multiplayer са замислени. Еди-
ния от тях е класическия capture-the-
flag, както и т. нар. Flag-Zone, който по същество прилича много на
Dominion от Unreal Tournament - има-
т гаден брой места, върху които е разположен флаг, като целта е
да се завземат и опазят по-голяма
част от територията за определено
време. Засега няма информация за
возможността за кооперативна игра,
но предполагам че до излизането на
GC и тази много популярна опция ще
бъде вклучена.

С нетърпение ще очакваме премиера-
та на това многообещаващо засла-
вие от калабоза на Sierra.

НЕ ВИ ЛИ ОМРЪЗНАХА ЕДНИ И СЪЩИ ПРОТИВНИЦИ...
ИЛИ ПРОСТО НЯМА КОЙ ДА ВИ СЕ ОПРЕ...
ПРЕМЕРЕТЕ СИЛИТЕ СИ:

тествайте новия TZAR сървър
www.headoff.com

и още: STARCRAFT; QUAKE; SIN; HALF-LIFE; AGE OF KINGS.....



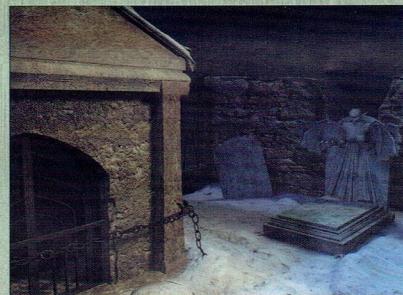
автор: GROOVE

производител и разпространител: Canal+ & France Telecom

DRACULA RESURRECTION

Kато за начало на статията, ще изкопирам безразни Snake и ще видам едно въпросче без заден фон (колегата изигре "Кума Лиса"-та, така че не се оплаквайте). "Какво е общото между Франсис Форд Копола и Франс Телеком? Никой спомена ли Варна? Не? А точно това е един от верните отговори. Защото във филма "Дракула" на известния режисьор глъбните герой слизе във Влада от Варна. Гарата представлява порутена къщурка, а наоколо кой знае защо се извисяват плахини. От море и помен няма. Съмнението ми относно ИСТИНСКОТО географско положение на нашата "морска столица" се засилиха още повече, когато в играта Dracula Resurrection глъбните герой слезе от Влада във Варна, която обаче се нарише в Румъния, пародия Трансильвания. И така оставам на Вас мози пародии - нашите скъпи сътъчественици (и между другото ребностни читатели) живят във външтвен живот! Но това е тема на друг разговор. Нашата цел е да разберем, какво правите вие във Варна. Външността сте по дирите на жена си, която преди 7 години е била ухапана от Вампир. Успели сте да убийте никак си кръвопиеца и раните на жената се замварили. Но не задълго. "Дявото зъве" със страшна сила жена Ви и един ден тя просто се изнася от апартамента Ви в Лондон и се отправя към Трансильвания. Пот-точно към замъка на Дракула. За разлика от 90% от мъжете, вие не се възрадвате от внезапното спонтането на щастие, ами хуквате презгледава след обваниръсалата си половина. Интродукцията съвърши и Ви захвърля пред странноприемницата "Короната". Омъкнати пътник следват малко, но за

сметка на това елементарни загадки, доста анимации и около 4-5 часа игра. Колко? Само 4-5 часа! Ами съжалявам, че съм човекът, който трябва да Ви го



каже, но за да преъртимите Dracula Resurrection (които се разпростира на 2 диска) Ви е необходимо точно толкова време. Големият препъни камък в играта Външността е откриването на никакви предмети, с които можете да боравите, или мястото, където трябва да го сложите, а не решаването на никакви хитри глъбовлъсканции. Като съм започнал с недостатъците на играта, нека бъда изчерпателен до край. Наред с абсолютната праболонееност че се наслаждавате на интерфейс, който макар и интуитивен ще бъдеубиещ на не една и две мозъчни клемки. Какво имате предвид - никој от предметите

в играта са с размери от 10 на 10 пиксела и курсора промени формата си само тогда, когато Фортуната е насочила ръката Ви точно там. Поглеждането на нещата под пръвият ъзъл и следенето на "скрити" места са свърме Ви основни деяности, които ще бъдат Вашите постоянни спътници. В играта няма и субтитри - не че са Ви необходими. В общо трийте разговори в играта не е необходимо да напрягате слух чак толкова много. Dracula Resurrection е и ушибително лесна игра. Не мога да се сетя за момент, който да ме е затрупвал за победа от 2-3 минути.

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Video Card

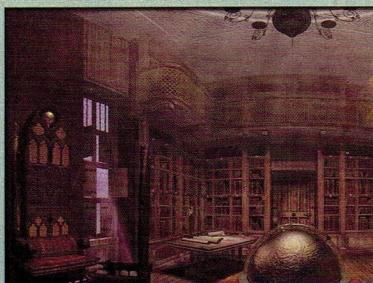
От другата страна на медала са графиката и музиката. Аучи си, че мултимедийната част на играта е правена от хора, които си имат време-даване с телевизията. Анимациите са много, много добри, а камерата е направлена от ръката на професионалист - няма начин да я събръкнеме. Всички те използват engine-a на играта VR, който е дело на Phoenix. Качеството им може да съпариши гори и на FMV сцените от Tomb Raider: The Last Revelation. Макар и потопено застинала Вашата обкръжаваща среда (която е 3D рендерирана) изглежда адски



добре и детайлна. Особена похвала за-лукват героите в играта, които са изобразени по едни фантастични начин - никой досега не е правил толкова подобна физиономия на персонаж. Музиката е въздейтваша, а говорът в играта е достатъчно ясен и разбираем. Сред положителните черти на играта може да се отбележи и простия интерфейс, който прилича на този на 7th Guest - с различата че тук можем да гледаме във всички посоки.

Разбира се, всичко това не опръвава слабия геймплей на играта. Dracula Resurrection не е гайдава, което ще запомните с нещо. Това е игра, която може да Ви заеме свободния следобед, но не очаквате нищо повече от нея. А можеше да се направи много по-добро приключение по Дракула.. Явно за по-добри емоции на Вампирска тема ще наложи да се употребяват на ролевата игра Vampire: The Masquerade.

Оценка: 65%





автор: CHAPPY

ABOMINATION

произвеждател **Hothouse Productions** разпространител: **Eidos Interactive**

CELERON 200, 32MB RAM, DirectX 6.1

По принцип фирмите, които правят лоши игри, имат добри пазарни специалисти, иначе не би ги имало. Работата на тези пазарни специалисти е да изследват пазара, следят за никоя - ахах! - съставена задълго празна нишичка и ето - тази фирма, чиито игри се играят само от бета-тестерите (а ние знаем, че на тях за това измезане се заплаща в зелено) изстрелят поредната глупост, очаквайки ние, глупашите, които че-тим "Ом Крак На Крак", да си я купим. Язвък за добриите им намерени!

И така, фирмата е Hothouse (спомнятие си Gangsters, нали?), нишата е - мактически екиъни, а играма се нарча Abomination: The Nemesis Project (Омвръщане: Проект "Немезида") - прекрасно заглавие, напълно описващо "чуствата", които ще изпитате, докато играете, не, докато сте принудени да се научите да играете тази игра. Защото като всяко заглавие на Hothouse и тук сме принудени да бъдем измезани от ужасен интерфейс (този тъкъм много по-ужасен), слаба графика (е, не всички ще какат мака), хаотичен tutorial и игрово по-меню, които ще се наложи да търсите под електронен микроскоп. Но както и да е тази стания посвещавам на това да ѝ спася от грешката да се сбогувам с този посрещнат екиън... добре де, мактически екиън.

Историята на играта е по принцип приемлива. В близкото бъдеще неизвестна зараза мори хората избирателно, а останалите мутират. В разни неописуеми създавания, родили се от болници умове на дизайнерите и художниците на Hothouse. Съвсътът, който познаваме, е унищожен. Мутантите дотолкова се възгордяват от

мястото си на върха на екологичната пирамида, т.е. като нови Владемари на планетата, че си измислят своя религия, наричат себе си Вървачи, и си създават един много познат от една превъзстановена стратегическа игра артефакт - Лопушинята (The Brood). Само че настъпва си имат теб (ако все още си тук, четепки, естествено!), за да

ра. Те са толкови семли и неприятни налег, че Веднага щом се запознает с тях, ще забравите имената им.

Още искаме командоси? Че откъде HotHouse ще им намери още командоси, разберете, това е малка фирма, прави лоши игри... На слаб бюджет е... Шестнадесет са Вашите герои и ще трябва да бъдате на тях ден и нощ.

Самата игра представява мактически екиън по подобие от една страна на X-COM: Apocalypse и Jagged Alliance 2, но направена напълно безобразно. Тоесть, ще трябва да управлявате еки от четирима - само толкови - командоси от предложените ви от едни мрачни, изпълнени с ужас и каква ли не гостост... случаино-генерирани градове, изградени от над 250,000 графични елементи!!! За това - поклон пред генератора на картички на HotHouse - да биха обаче 25,000, но наистина красиво нарисувани! Защото графика, смята да търсят, не е нищо особено (макар и да е сред пълновсъветите на играти) - мя съзидатична, в стил Fallout, няма никакво хардуерно ускорение (никой може да си отържат, други не...) и не на последно място, е нищо ново под сълзите. Може гори да ѝ отврати, ако сте търбъте придири-чи.

Конкото до случаеността, автотрите говорят за 1.2 miliona комбинации, нещо което никто се наемаш да изчисляват, нито тъкъб сърдяло душата на който и да е играл. Самите брифинги на купа мисии, които Ви предсътят, съвържат думичките "убийба", "убиване", "убит" и т.н. В търбъде оглавято количеството - мисии са просто са еднообразни - премини през всички точки по плана и избий всичко, което те амакува си този случаино-генерирани град - агски мотивиращо! Да не споменавам, че ако преигравате дадена мисия няма нужда да си спомняте кое къде как е славило - всички бонуси (във вид на оръжия и муниции за тях) са безразборно разхъръляни, а Вашата цел обикновено е да ги откриете максимално бързо. Е, ако се сприте, ще има и малко история, колкото да не се откажете напълно от мазохизма като хоби.

А защо ли? Защото игричката е доста трудна и не само HotHouse са



04.05

поемеш управлението на Генерал Генерал и неговите 16 подчинени суперкомандоси, общо зовачи себе си супер-тлен проект "Немезида", за който обаче се оказва, че всички знаят Немезида, както тъкън вие знаете, е богиня на отмъщението, и нашите суперкомандоси са наследили определено неиния нрав. А никой от тях (точно по-добри от мене) и разни други неща като психи сили, направо взети от комиксите - Пиро, чиито психически умения водят до внезапно самозапалване на противника; Док е просто един супердоктор, Вязъл сигурно с въръшки сред суперколектива; Пепелянката може да отклонява изстрели чрез психичен щит (ех-ех, Snake, Визмай пример); Нинджата си е просто един нинджак, попаден агент и разузнавач, който дори може да става невидим, и накрая моята любимка - Стомана - чиято кокка ѝ сръбче е изработена от трикли лята стомана, така че е малко трудно да бъде засегната (физически или психически); и т.н. Останалите осем тъкър са си смартарните брутални типове, тренирани Вероятно в Косово и Чечня, които ни предлагат във всяка мактическа иг-



02:30



били доста бедни и ограничени, но такава събра следва и бюджета на проект "Немезида". Арсеналът им е просто гряз да се изброява - отсмете в най-ближкия оръжеен магазин, сигурно ще ѝ предложат побечи "играчки" за убийство. От друга страна, Въвлящите явно са напутили доста парички покрай религиозния си култ и имат просто "бетонно" въръзане. Някои промишленици ще ѝ изнесат от карта, прости... гряз, за мяр! Е, да, ама са тъпички, горките... Например автомобилите, разхърълени от гряза, според авторите на играта, са странно защо търсят лесно вървиши. Така че ако минете за єдин от мята, изчакате паплача да се нареди на опашка от дружата ѹ страна и стреляте в автомобила от почетно разстояние - боал! Да живеят автомобилите!

А сега за тъплотата - тя следва и вашите четири мениджъри неизменно на всяка съде. Вирно е, че можете да налагате показателя им "агресивност" по Всеко Време, но показателя "тъплота" не можете, а той е с най-високи стойности! Те не само че не бият и не се бият с промишленици, които фактически биха бил способни да видят със собствените си очи, но

избили до єдин за неизпълнение на заповеди, но какво да се прави, наши са последната надежда на човечеството! Според моралните им дозми те трябва първо да изпълнят своята моментна задача, за да се застапят със следватшата, разбирај - първо отиди при зъбяра а после бягай от него! А битките са тъй бързи, смъртта избива тъй скоро, че ако не напуснете Космоса, а гълъба бутон на клавиатурата Ви - предварително, сте обречени на мъртвено съмрт. Слава Богу, има го току-що упоменатия бутон за спиране на действието, по време на което можете да я изпърте (играта) от търсия си диск, или ако не сте толкова краен, да зададете нови директиви на своите пистолети, които те отново няма да последват. При това ще очаква интерфейс, довърш наляво от Ага, за да Вземе гръденца Ви и я отнесе в Осмия Кръг (там, където се кърпят потребители на игрите на HotHouse) за вечни изтезания. Прилича на дополонък компютър 486/40 с видеобутони набъдесто клавиатура. Но вие сте печени играчи, ще се справите! Аз както и да се опитвам всичко на "Бързо Преобръдане" попадах. Но и това не ме откажа от този мазохизъм. Разтърсих се, в състояние на пауза, за възможност да съхраня крехкото здравословно състояние на моите четири боеца на търсия си диск. Хмм, за Вас не знам, но аз не успях да се запиша по време на тези тъй отвъдни мисии. Ах? Иде не сме успели? Амили, не може да е единичен случай, сигурно просто не може...

А къде без мултимедиев - бил тоят детмач или кооперативен? Може да поемете!

или 2 суперкомандоса с още толкова в ръцете на своя приятел да покажате някои номера на зарязаните (това гори е по-лесно, защото в самостоятелен режим играта иска направо да наподоби Многорък Шиви-Ва с мишка във всяка єдна от мята). Има и детмач, които обаче в случая не е никак интересен - смъртта на Вашите агенти просто не дотства особено удоволствие в режимите "Аренад", "Владей Знамето" и "Запази Позицията". Но какво да се прави - в крайна сметка истинските играчи залагат на специализираните командоси и докато

то пробват играта с приятели, никой не искаше да изостави Доктора и Стомана от екипа си, а тъпите бойци просто биваха игнорирани. Обобщено - като изключително кооперативния режим, мултимедиев тук е по задължение.

Може би трябваше да кажа нещо и за музиката още в самото начало. Е, тя е ЕДИНСТВЕНО БУДУЩЕ НЕЦО В ТАЗИ ОТВАРИТЕЛНА ИГРА!!! Великолепен индустрислен рок ще очаквате... докато не играете мисии, където ще очаква какофония от изстри и предсъмртни възгласи. Приемете Abomination поне за єдин, кратък, но споменестен музикален гиск. И това е нещо...

И така - да приключвам с това съмюзъмчване - какво Въсъдност открих в тази игра? Нищо повече от което и да е друго заглавие на HotHouse, гори по-малко. Открих обаче прекрасно подбрано заглавие - свъсъм точно са го науликали, горките - наистина изпитахи ОТВРАЩЕНИЕ!!!!! Отвращение от комансосите, съкаш от комиксите от 30-те години са ги крали, отвращение от мисиите, съкаш са ги измисляни и мята с генератор, отвращение от битките, отвращение от интерфеяса...

А сега и нещо не тъй-отврътително, като например трик, как да си доставите безкрайни мунции и гранати в словата игра и така набързо да се отврътите от това заглавие. Това става чрез експлоатацията на по-редния отврътителен бъг в играта. Влезте в режим Multiplayer и съдържите играта, независимо каква и дали въобще сте в мрежа, там ще откриете опция за безкрайност на мунциищите. Включете я. Започнете мулти-играта и едната след това я прекъснете. Заредете си сега записана солова игра и стреляйте на Воля в последващите мисии - мунциищите ще ѝ бъдат безкрайни, гранатите също, така че ги използвайте. Това, за съжаление е просто бъг (а не недокументирана функция, както казват някои) и ще се наложи да го правите всеки път, щом покълваете да започнете из градобоеите на Abomination.



и изненадващо понякога решават да избият от някоя безпомощна слуз, или пък да атакуват яростно няколко десетки загубени зомби - за последен път през крачкия си игрози живот. Така че следете ги, грижете се за мята като гурзурица над съвсите гургуличета, защото иначе єще єди се изтърка търсия гиск от непрестанно рестартиране. А това вече не е някаква макумка, това е мъчение за играч!!!

Какво споменаха, играта е макумически екшини, но тактика практически няма. Просто загради некавървна система за битки и Вихренски екшини, при това в реално време (нешто, което хич вече не е свръхмодерно). И така - Вашите командоси не єди слушат! Ако наистина бих тежен пълководец бих ги





SEPTERRA CORE

abTop: don Pepino

Гледам значи, напоследък в редакцията се носят едни въвзвишени мисли и такива едни засуучунали. И хъръмът набисоко. Опитах да хвана една-две ама... ядец. Много са бързи. Нагли. И АРОГАНТИ! Сега и гледам как кръжат лениво, току под тавана, далеч изъян обсега му. Мутим-рат в странни и причуилви форми и образуват изречения. По някое време нагоре щркъва нечия мисловна функция и замъквува информацията. Ту към Freeman или Groove, ту към Whisper, точно сега пък, една спретната колонка отпраща през стенащата към Лозенец. По зигзаго-змиеобразната траектория познавам на къде отиват.

Мразим ги тия мисли - мислите на дружите! От тях съмриха на елегантност, финес и много-оза смил. Надирвам ѝ за фунистите, обаче за прокламиращите имество нагоре, тя забища право в неменетия от 2 седмици мокем. Ау, каква глупост само: низки и болни твари задирчват с кални, подковани ботушки по стенищата на мозъка ни. Втори опит - ох, зози път е кошчето за Бокукл - неизхърляно и старательно напълвано с крак от не знам колко си време.

Аааааа, Взе да ми причернява пред очите. Взе да ми писва, по дяволите. А мака - и пердмето ми падна! Ха сега да ви видя - умниши ние! Класна



RPG! След FF8 това е следващата из-
ценка в тази насока. Основната раз-
лика е, че тук е наблюдано на рису-
ванията пейзажи и персонажи.

Историята, както във Всички манга RPG-та, които съм играл, е сложна, сълга и изпълнена с неочаквани обрати.

В началото бе намеренето

Създалите сътвърди Сенперра по следния начин: В центъра поставил ядро, прес което минавала гигантска ос. На оста нанизал 7 континента подредени като черупки едни над други. [Който е най-отгоре си изхвърля букушите Върху свещите. Те използват, което могат и сътвърдват собствената си боклучава научно-техническа революция]. После Създалите чукнали с магическия си прътка по оста и континентите се завртели. Но Върменето им се създала енергия, която прониквала на всички ѝ. Който умел да я съхранява и използва, ставал могъщ. Но механичната култура също не спряла. Били конструирани машини, които използвали ефективно енергията на ядрото чрез специален генератор.

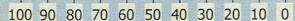
После дожде раздорът...

Падналият серафим (ангел със седем
Кръла) Гемма покелал Септерра за
себе си. Повел той демоничните си
армии, за да я завладее. Пътъм за-
бърсал със себе си тамуцираната бо-
зия на любовта Кира. Тогава съза-
тели пратили своя син Мардук, ама не
да пропадне собствената си кръв за си-
новете и дъщерите човешки, а тази
се Гемма.

на Гемма.
Мардук събрал 7 армии от 7-те континенти и тръгнал да дира гвореца, в който се бил укрепил Гемма. Противно на очакванията, послед-

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard



ният не използвал Кира по предназначение. Затворил я в тъмница и нищо чудно, че злобната женаща ми отмъсттила - направила някакъв фокус с огледалото и на небосвода грейнали звезди. Мардук видял знаха и ... Абе добрите победили и на бързи Гемма в кучи съз.

А най-накрая порокът завладял свете-

Глас от народа: "Ајде бе, ти цигала историја ли је ни разказваш?" Бам! Тоги су до учица - много брзо се скри. Та мака-а... според предањето, Венчјук на сто године континентиме се подгрдјат мака, че сљунчевата светлинка да проникне до јарото. Тогава те се отварјају и разкривају патните си. Само же за тоба бил



необходим ключ. Ключът бил раздelen на две и скрит. Пророчеството гласяло, че в момент на голяма опасност, ключът можел да бъде открит и щал да помогне за спасението на света. Съветът на Септерра.

Започваш игра на от континент N2. Дребни проблеми с кмета, с по-малкият му брат и няколко спечелвания с местната фауна. Появяват се бойни кораби на Избраниите (така се наричат обитавателите на континент N1). Те са на най-високото технологическо равнище. Едното от тях – лорд Доскаас е решил да поизбърза с пророчествата и да предизвика предсказанията катаклизъм през следствие. Той построи огромни лещи, чрез които смята да прокара светлина между континентите и да освети ядрото. Постепенно прогоните се разкрива цялата история и се забъркваш до уши в хода на събитията.

Ти си симпатично момиче на чие



литература им се приискало, а? Ще правим само стойностни неща, тъй ли - Вагабонти с Вагабонти! И аз мога такал А?! Видите ли? А ѿт Бабуун! Извъзазам! (се схваша със зъби)

Сенгерра! Свемът тр-р-р-репер-р-р-
ру! СЕНТЕРРА - тронот на японски
крачата - най много 38 номер. Манга



Майа от K2 (континерен N2) със силно изострено чувство за спрavedливост.

Глас от народа: "Смуга с тия жени, бе! Те не стават за тези работи! Пък и аз не съм.....а-а-арх! Ха-ха-а! После ще отива да му взема скалпа.



Преди да са го огложили термитозаврите.

Още в началото събираш компания: едни хакер-пънкар и думашкото му куче-робот. По време на играта имаш възможност да вземаш различни членове в екипа. За да е определено вземането им, автогорите са направили така, че някои неща не можеш да направиш без новия герой. Интересно е следното: новите герои се присъединяват на различни етапи от играта, имат различни показватели и влизат ниво с различен брой точки опит, но въпреки това



никога няма да усетиш, че си по-слаб при замяната на герой 18-то ниво с друг само от 10-то. Всеки персонаж си има специфични бонуси и умения срещу различните противници. Например Grub - хакера-пънкар има много слаб удар с тияга, но срещу механични противници само опитай да приложиш нелогичното "REPAIR". Роботите от групата ти пък са устойчиви на всичките мутации, които драскат, лаят, мячат и ритат.

Докато играеш ще можеш да модифицират оръжията на герояте, бронищите им, ядрените генератори [на тези, които са подзамък], обувките и специалния уред. Най-лесният начин да видиш дали даден предмет ти върши работа е просто да позиционираш маркера върху него. Ако предметът увеличава някак показа-

тел то последния светва в зелено, ако го намалява - в червено. Екипировката и предметите си купуваш от магазина. Въпреки че там влизат само прими от героите ти, можеш да накупиш подходящо оборудване за всички, защото в менюто за покупко-продажба имаш полег върху екипировката на Всеки един от мяк. Едно предупреждение! Внимавай с продажбите! По-добре попретрупай инвентар, отколкото да се лишиш от някой ценен предмет. Пари винаги има достатъчно. Лошото е, че не можеш да бъдеш сигурен дали не правиш нещо направо отървани на герояте си. Има и друг алтернативен начин за "купуване" - кражба. Кучето-робот и ловец на награди прибавят описи. Просто купи каквото ти трябва, направи SAVE и опитай кражба. Ако кражбата ти се удали - не прекалявай! Когато отидеш следващия път да купуваш от жестоко обрадения продавач, ще бъдеш неприятно изненадан. Ако те хванат в кражба по-добре Load-Вайт-дейстбиye, което промича изумително бързо - за чест на играта.

Обикновено тиловашката част от тайфуната чака някъде по континента, на който се намираш. Екипрай Всички, внимателно избери бойната троица и бягай да бъхаш противника.

Битката се провежда на ходобе. Пост всеки портрем на герояте ти има макла скала разделена на 3 равни части. Червена линия започва да запълва скалата с различна скорост в зависимост от показателя SPEED за свомътвания персонаж. всяка нова запълнена третина ти дава възможност да използваш все по-мошни и разнообразни атаки. "Спира времето" с кликване върху портрема на героя, с който искаш да атакуваши и избираш свомътвания атака.

Някои атаки изискват ядрена енергия, която е общ за всички и е показвана със синя линия в горната част на екрана. В играта имаш още едно мощно оръжие: картиите на събата. Те също изискват ядрена енергия. Най-интересни са комбинациите от 2 карти. Например комбинирането на картата за призоваване и картата на елемента на огъня извиква триглавия змей Ороборо, който обсипва противника с огън и жупел в краката анимация. А комбинацията от защитен кръг и елемента на въздуха създава красиц защищен кръг срещу въздушни магии.

В битките има елемент на случаеност: бойците пропускат или удара им става slab.

Босовете се побеждават с хитрие. Обикновено на второто-третомахо преизграждане се усеща каква да бъде макулата за водене на бой.

Записвай често и именован сейфовете с подходящи имена, за да се съществат от кое място е записа.

И тук изненава нещо, което ми нап-

рави неприятно впечатление. Когато бях в града на ловците на награди (bounty hunters), слушах и се върнах с космически кораб обратно на К3 без да съм съвршил почти нищо в града. След няколкочасова игра промух, че за нищо на света не мога да напусна К3. Защо ли? Защото, когато се качих на редовния транспорт там тръгваше анимация след, която следващие още по-безмислены битка завършваща със смъртта на героя ми. Лошото в случая е, че автоматично са предвидили задължената улица, но не са ти дали възможност да излезеш от затрудненото положение. Дори и да съществува макава,



то тя не си струва многочасовото обиколяне съпроводено със скучни и лесни битки. Дори за най-дребното нещо трябва да четеш по няколко пъти Всичко, което можат да тикажат NPC-тата, да имаш слонска памет и тръпнение на ход на предпирел око-олбестък пътешествие.

Играта като цяло е много-о-ого, мно-о-ого дълга. Ако си изтеглиши пътеводителя от мрежата, то тя става просто мно-о-о-ого дълга и не толкова досадна. Искаш ли да израеш докато излезе Septerra Core2 не ползвай никаква помощ.



Време е да спомена музиката-много-добра, но до края на играта писва. Звучите също са на ниво. Системните изисквания - ниски. Във Всеки случай играта не иска 3D ускорител.

Мумилър ли? Е, очевие от народ - може и да съм доживял до края на играта, ама съм си все още с Всички. Бам! Този ще го оставя на лешоядите - сториха ми се доста изпоставили напоследък.



review

Earthworm Jim 3D

action

EARTHWORM JIM 3D

автор: Groove

Бих могъл да започна тази статия ето така:

"Напоследък манията Всичко трета част на игрите да излеза в 3D започна да обхваща обезпокоително количеството производители. Никак си никой от тях не иска да пропустие промърката истината, че не Всичко може да бъде направено в трите измерения. Че прибавянето на 3D няма да учетвори прогреса на играта ако мя усети да изгуби голема част от геймърната атмосфера. Че модата не може да се приложи спрямо всички.

И след като никои заглавия успяха успешно да сторят прехода към 3D

jumpt'r'run-a (които съм превърнал многоократно с удоволствие) да се пусне токува посрещнат трети. Наречете ме мегенерат, враг на ново-въвежданията, но щях да бъда хиляди пъти по-щастлив, ако Earthworm Jim 3D си беше геймърен."

И въвежданията основната ми идея е, че Earthworm Jim 3D просто не е това, което можеше да се очаква от него. Earthworm Jim Винаги е бил маймунчийски и безумно оригинална игра. Проспектите ми ако греша, но с изключение на MDK, не съм видял много заглавия, които да се усели да комбинират тези две качества заедно с 3D полегъвърхъната. С други думи задачата пред дизайнерите е билла много по-тежка, отколкото на която и да е било друга игра. И те просто не са успели да се справят достатъчно добре с нея. [омбеле- жете си думата "достатъчно"]. Мисля че е крайно време да спра с общите приказки и да започна да ви разкажам по-вече подробности за самата игра.

Вързката между крабешкия рог и червеите е доста широка застъпена. В перорацията за земния червей Джим. Последната от тях не е от крибка канона, като този път Всичко промича прекалено брутално. Джим е буквально премазан от краба, приземил се отгоре му и в момента се намира в болница, забулен от най-големите си ... (секунда нервно напрежение) ... приятели, които се опитват да го свестят. Но героичния червей е в кома и положението му не върви към подобрене. В неговия мозък (това вече е странно, по биология не са ни разправили за такива чудеса по пълзящите гадини) цари истинска какафония и само ВИЕ сме човекът тъй де червят, които ще успеет да оправи нещата и да гигне Джим на крака. За целта е необходимо да се прочистят всички сектори из аකъла на Джим и да се съберат безцен-

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron 300, 64MB RAM, 3D Videocard



Die you мизерна твар! Умири! Умири! Умири!

(Rayman 3D) крайно време бе да видим и краха на едно подобно начинание. Не оспорям логиката на предишното изречение, но зато проблемът трябва да стане точно с Earthworm Jim."

Или така

"След близи проучването на социологическа агенция "Трол-16" в редакцията, където биха инвестирани 100% от присъствиците в нея лица се установиха следните няколко факти: Earthworm Jim 2 е велика игра. Earthworm Jim 1 е още по-велика игра. Earthworm Jim 3D е разочаровавшата игра. След като донесе слава и пари на създателите си Shiny, третата част от приключението на червей-супермен се очаква да поднесе на Interplay единствено ядово. Защото е много жалко, след две прекрасни

ните мраморни топчета на познатието и ... златни крабешки витамини (предупредих Ви за крабешката следа, която ще Ви преследва по време на цялата игра). В началото започвате с паметта, след това преминавате през щастлието, страхът и фантазия-



Внимавай! Триглава тъща зад гърба!

та. Честно казано стигнал съм до страхът и нямам намерение да се терзя побеже. Ето и никои от дободите ми:

1. Играта е еднообразна. Ако сте играли предишните две версии на играта, със сигурност сте забелязали че нивата се различават значително едно от друго. Подобно разнообразие в Earthworm Jim 3D просто няма. Нивата са еднотипни, макар и да се различават по графичното си изпълнение. Целта Ви е да застреляте нещо, след което да напуснете никакво друго нещо и цялото това упражнение повторено няколко пъти.



Приоритет срещу техниката - свиня срещу манк



Без изключение. Което вече е сериозен повод за небоядисво. При преминаването си към 3D Джим е успял да зауби прословутума си спол, с който правеше чудеса от храброст, както и всичките си комични движение. Това е още по-сериозен повод за небоядисвото.

По време на мисииите ще имате и някакви под куестове, от които ще спечелите допълнително вime, а същите те предствляват НЯКАВО разнообразие. Например ловият вие, ще видите, че вие сте избранника, за което се е говорило в старинните книги и че трябва да отстреляте картофите на истината, за да изпълните написаното. Вие нарамвате пушка от грахови зърна и тръгвате да пръскате туквите на бъдещия чипс.

В началото изобщо не бях на подобно мнение. Същко си иззледжаше много добре, а нивото със първия бос - старият враг на Jim - PsyCrew ме накара да побързам, че нивата ще стават все по-добри и по-добри, но уви. Не ми бешеписано да играя мечтания Earthworm Jim 3D...

2. Камерата е отвратителна

Не стигат проблемите, подобно обрисувани в точка 1, но в Earthworm Jim 3D ще имате възможност да се борите (точно така, да се борите) с една просто фамозна отвратителна камера. В играта са предвидени цели четири клауда за управление на камерата и въпреки тях резултатите са повече от обезкуражаващи. Тъкмо бях решил, че проблемът с постојано изместявашата се камера най-накрая е отпаднал, когато бях шокиран от неизвестността на алгоритъма, отговорящ за операторското майсторство на VIS Interactive. Понижайте няколко часа и ще ме разберете. Понти непрекъснато камерата ще се връти на наляво-ту надясно като се опитва да суми и без това разбърканници ви веселият апарат. Особено красива е сцената, при която вишият любим чиревът успява да се укрие зад някои каишон, а вие все едно че гледате през някоя от камерите за сигурност в магазин. Използването на гореспоменатите 4 клади помага само в 50% от случаите. В другите ще ви се наложи да се разходите наляво-надясно и набирашките се върху Tab-a (чиято идея е да поставите камерата точно зад главата на Джим) с надеждата, че това чудо ще проработи. Само можете да се доссетите и какво глабоболие можете да си покарате, докато се опитате да паднете на точно определено място. Това е меко казано трудно. И като стана сума за това, мисля че вече е време да ви представя и последният основен недостатък на Джим.

3. Играта е труда

Може би не съм най-печеният играч на jump'n'run-ове в света, но все пак не съм скакал със света ръце - преценявам

се че съм в златната среда. Въпреки това играта на Earthworm Jim съсъсем не бе това приятно изживяване, както бе при Rayman 3D. В играта има моменти, където то Вас се искат много бързи и движения и отлично премерени скокове. Освен това месата, където ще паднете при неуспех при извършване на гореспоменатите действия съсъсем не е безобидно. В общия случай ще успеете да умрете или сериозно да намалите кръвта си преди да се подгответе за нов скок. Нивата с Босовете заслужават специално внимание. Там целта е да съберете 100-те сини монети, разбръзани по терена. Там се намират и три курушума, които ще използвате срещу врага. Можете да събирате до две от цените амуниции. Същото вако и за врага. Когато вие ще учите, че олека с 10 монети, които се разхърчат от терена. Когато Вас ще спомените подобна участ - живъттът намалва с 10, а вищите резерви с 5. При събирането на едно от топче кръвта ви се увеличава с 1. Бъсты доста добре се справят със събирането на куршумите, а вие сте яхнали едно прасе, което се управлява меко казано трудно (е, нали не сте забравили камерата). Дори когато ще успеете да намерите оптималния метод на игра последните няколко монети се вищат ажки трудно и в крайна сметка битките продължават многошо гълло време. Въпреки това със сигурност ще има и играчи, на които ще им допадне играта. За какво си заслужава да изигравате Earthworm Jim 3D?

1. Чувството за хумор

Извратеното чувство за хумор от претърпяли известни видоизменения, но в краина сметка заглавия като "Are you hungry tonight?" и "Barn to be wild" би трябвало красноречиво за стила на играта. Ако това не ви е достатъчно, погледнете странния изглед на нивата в Earthworm Jim. Освен това Earthworm Jim 3D е единствената игра, където основната ви цел е да се доберете до златни вишина, да се върбоядвате крали на красавичките, които щял да бъде превърнат в част от ултимативния бургер, да изстрелявате хладилници и прочие забавления. Да не забравяме супер-секретната мисия, в която трябва да върнеме откраднатите долни гащи на генерала. В играта ще успеете да намерите гафи с почти всички типично американски фетиши. Репликата, която ми обра точките бе: "May the sauce be with you!". Мисия че пребъдът е излишен :). В Earthworm Jim 3D ще намерите и най-странныят ар-

сенал в света, в който има кокошка стреляща яйца или тък сатъри, които се връщат като бумеранги, или вече сломенатите шушулки с гръб.

2. Звучите и музиката

Докато изглежда Earthworm Jim 3D ще ѝ съпровождат меза яки аудио тракове. През првите нива ще ви залее вълна от здрав рокенрол, които ще бъде последван от инфантинни детски мелодии. Неко жентълментът глас на Джим, който по невнимание отново сме тошли в реката от разтопена мазнина ще огласи със свояте треки смятата ви. Освен това възгласи като "Worm Power" и (мое любимо) "Groovel" разнообразяват фонта от шракащи щипци и възгласи на враговете.

Но вие птички пролет не правите Според мен проблемите на Earthworm Jim 3D са доста повече отколко е необходимо. Прегледах си статията и установих, че вие съм написал 2 страници. Срамота! Само за да покажа, колко посредствена игра са успели да пуснат Interplay на пазара. А за шефъвър като Rayman 3D отглеждат едва половин страници. Явно повече ме бива да откриjam негомислици, отколко да хвляя добриите идеи. И като съм сума за недостатъци - според мен най-голямият проблем на Earthworm Jim 3D е че shiny изобщо не са участвали в изработката на това заглавие. От мене толкова.



И вие си пускат в нагорещеното оlio и вие ще изкорите като попарени :)





review

Battlezone 2

3D action

BATTLEZONE 2

3D action

Здравейте, казвам се Elexis. Е, това не е истинското ми име, разбира се, но В нашия - геймърския свят - пък имена, според мен, е по-важен. Най-малкото заради това, че за разлика от другото, това име, всеки сам може да си го избере, без да задоболява нещии чужди виджани, относно това каква комбинация от символи (прекъснато звучи) ще представя личността му в обществото и какво ще изразяват те, а само свояте собствени. Харесвам геометрията, харесвам името и звученето му и смятам, че то отразява същността много по-цялостно от онова, с която родителите ми са ме кръстили. Смятам освен това този звук да е задължителен - и Ви моля да ме извините ако ѝ отеждавам - тъй като все още масово се счита, че играите са, евти ли не, западна мъжка територия и за нас няма място там. Е, граци, мисля че ѝ чака изненада. И ако вече можете да ми простите, че все още дишам и да прегъхвачам факта, че една жена...ах, добре де момиче, ще пишем за любимата Ви състезания, нека преминем към същността на състезания.

Признавам с греха, че не съм играла първата Battlezone. Осъзнавам и огромното негативно значение на този факт, тъй като няма да мога да направя сравнение между двумето игри. Затова си позволих да се разброят от "канапащимите" по Въпроса.

Всебобщото мнение е, че прораждението е далеч под очакванията на всички, че феновете на оригиналната (условно ще от нарека така) Battlezone считат новия проект за пълен провал.

Как се аргументират? С по-слаба история, с липсата на ония сълъбочина, с която се отличавала оригиналната игра,

с недобър изкуствен интелект... Дали са прави ще разберете по-нататък, но сега бих искал да споделя някои свои мисли:

Както се оказва Battlezone е била една от ония игри, които Всички специалисти са оценили високо, но тя въпреки



Ранното пролетно слънце пробива есенният мъгла и слага началото на летния ден, но скоро ще настъпи зимата на нашето неволство и ще им разкажем играта на свинете гадини.



След малко APC-тата ще излетят. Следваща спирка - Вражеска база. В търбусите си те носят десетки ракетометчици, които ще пометат сградите на противника. Ако кацинат...Апроло, забелязвате ли капчиците дълъг по стъклото?

това е реализирана много слаби продажби и е останала Встрани от вниманието на повечето играчи. Е, такива премиера, при има много и един от най-типичните, освен Battlezone, е System Shock.

Може би се е появила прекалено рано и геймърите още не са били "урели" за подобна революционност? Не знам, но всичко това ме навежда на извода, че е търбъре възможното повечето от вас изобщо да не са играли Battlezone и следвато го не са толкова критични към недостатъците на Battlezone 2. Ще се опра на това съждение и въоръжена с него ще продължа напатък.

Какъв представлява Battlezone 2?

Това е една от най-странныите компилации на жанрове, която сме видяли. Тя

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

РАЗУМИНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

CELERON 300, 64MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

съчетава в себе си Симулатор, First Person Shooter (FPS) и стратегия в реално време (RTS). Играта е разделена на мисии, разигравани на няколко планети, от което произискват и специфичните климатични условия, уникалните перенести и пешади във всяка една от тях. Това до голяма степен спомага и атмосферата в играта периодично да се променя и играчът да не се чувства отмечен от еднообразно изглеждащи околности. Самите мисии като замисъл са доста разнообразни, поставянето за разрешаване задачи и проблеми са най-различни - Веднъж да охранявате базата, друг пут да разрушите Вражеската, да спасите някого, да предотвратите определено събитие, да конвоирате не-

що и т.н.

Очевидно е, че идеята на авторите, е била, всички те да изискват различни подходи. Това, за съжаление, не им се е отдало. По-голямата част от играта може да минете с един същ алгоритъм по поведение, с един и същ начин на дейстствие, с един и съща стратегия. Другият упрек, говорещи за мисии, е че търбъре голям брой от тях са пребивати до бдат обувачища. Играта няма приличен Tutorial. Възможно няма никакъв Tutorial и това сериозно я осакатява. Ако пренебрегнете този факт като незначителен, ще ви се нало-



жи да се примирите и с обстоятелството, че първите 5-6 (от общо 17) мисии на практика не са никакви мисии, а малко по-напудрен тренажор.

Накакъв лек щедъл за егото предоставя замисълът на създателите да започнат играта като най-обикновен офицерче с чин лейтенант и с напредването ѝ да се изиграте в йерархията все повече. Това споменавам само мимоходом, по-скоро като дребничка подправчца, която добива едно мненичко, едва долювамо сплитче към общото ухиение на ястиято, но иначе каквото с нея, макар и без нея.

И така, започнах като казах, че Battlezone 2 съчетава елементи на Симулатор, FPS и RTS.

Как се съчетават ли? Нека си представим една Ваша база: Разпънати сме Recycler-a върху терена и той е положил основата на базата ви, произвели сме в него 2-3 Scavenger-a (работомък) и сме ги разставили върху земерата с биометал, откъдето те момачат скрап (сурдинами), произвели сме и Constructor (строител), около базата сме разположили и няколко побивки стрелкови кули, които също сме произвели в Recycler-a. Така. Какво следва по-нататък?

Следва разбивие, естествено. Враговете наливат непрестанно и вие едва съмвate да отблъсквате атаките им. Засега кулищите ви помагат, но много скоро те просто няма да са достатъчни. Ще трябва да сприте сгради и да произвеждате бойни единици. Как ще стане това? Преди да обясня, те се спра на начина на управление. В играта е реализиран твърд наричания "интерактивен" курсор. Когато курсорът ви се спре на дадена единица или сграда, той става актичен и с написане на Space-a вие извеждате на екрана менюто с възможностите на избрания обект. Те са обозначени с цифрички. Ако искате сградата или единицата да направи нещо по възможностите, изброяни в менюто, просто напишете съответната цифра. Например за всички единици под номер "1" в менюто стои заповедта "Follow me". Ако напишете "1"

те ще ѝ последват. Но можете да им заповядате да сстоят на едно място и да пазят периметъра, да атакуват, да отидат до някоя наблюдационна точка или гори да се репацкират. Освен "интракт и външният" курсор, играта ви предоставя и друг начин да командвате нещата, които стават за командаване, защото за да работите с курсора ви е необходимо пръкт визуален контакт с обекта, а не винаги ще имате възможност за това. Управлението от разстояние също става лесно. В горния край на екрана



След малко този Guardian ще остане без пилот. Мога да полетя и с планиране да се приземя директно в него и после... С техническите камъни - по техническите камъни - по техническите глави.

ко то с пример. Тя значи ще се развишите. Имаме началния минимум. За да се чувстваме спокойни трябва да построим поне една голяма кула (Gun Tower) на входа на базата. За целта Строителят първо трябва да построи Енергийен Генератор (Power) - около Recycler-a - избираме от менюто му Build, появява се следващо меню с възможности споделени за строек, от тях са харесваме нашата и с курсора посочваме къде точно по терена искаме да бъде изградена - ако плътна се оцвети в зелено, значи нищо не ни спира, напискаме отново Space и Строителят се отпраща напада, за да си съврши работата. После следва строек на Команден Бункер (Relay Bunker) - където си поискаме по картаата - и най-сетне около него можем да изградим и няколко Кула. Вече можем да поемем във - кули са безумно лъки, но разбира се, гръжките ви не са съвршили. Трябва да построите и другите сгради.

А сега си представете, че сте някъде далеч от базата си, наблюдавате изградени малък пост с Relay Bunker и две Кули. Трябва да построите някаква сграда, но нямаме време, възможност или желание да се връщаме в базата, за да посочиме мястото, на което Строителят да я материализира. Какво правите? Много просто, излизате от машината (Пропуснах ли да спомена, че играта се играе основно като симулатор - т.е. от Вътрешността на някоя бойна единица. Да? Ами тогава сега се ребаншиват - през повечето време вие управявате "хубър" Tank, Scout, Bike..., или нещо друго, което има броня, въвежи се бързо и стреля за страх) и играта преминава в режим на FPS. Влизате в Relay Bunker, прикачвате съвсем компактна конзола и... играта става RTS. От там ще можете да управявате абсолютно всички свои единици, да им указвате задачи и поведение, евти ли не, да минете мисията, стоещи на едно място - пред конзолата. Идва времето да ви запозная и със самите режими на игра.



Пот за защитата на Gun Tower-ите Строителят необсъждан строи поредната сграда.

под формата на малки иконки са обозначени наличните ви единици и активни сгради (имам предвид сгради, които могат нещо да произвеждат). Имаме десет слота, които можете да попълните с "лонгити" - от F1 до F10, но на един слот бихте могли да прикачете повече от една "лонгит". Сградите пък са обозначени с цифри.

Нам и с к а т е някакъв клавиш и активизираме менюто на съответната сграда, единица или група единици (ако са повече от една на един слот). Но да се върнем на базата и да онагледим всич-





нямам думи. Виждате ли ги тия бели кичури - от него са Заприличах на Злобара Де Мон от "101 далманчинци", Мънтините да го Вземат.

1. Симулятор:

Едно от нещата, които най-много ценя и заради които Винаги ще споменавам с добро Battlezone 2, е спомънетът за онова фантастично усещане за реалистичност, карато в душата ми да разшифтуват времето на експоза, докато - настапила се в кокпита на някой от бойните машини - тръчах народу-нагору. Не зная, може би защото по природа съм силно емоционална, или пък поради някаква друга причина, но управяването на тези машини и битките ми гостиваха такова удоволствие, към кваквото за пръв път уста да ме направи спирчастата езба Син. В зависимост от машината, която управяваше в момента, че имаше един или повече види стрелба, на които по желания да превърнат в зависимост от ситуацията. Тук има един важен момент - прехърлянето от една машина в друга. Това съвсем като напускането на своята собствена и заподибването на пилота, който управлява групата да напусне неизвестата, след коеч просто влизаш в нея. В едно от изчезванията спомените, че в суматошното режим къде управяваше нещо, коещо има броня, бъвка се бързо и стреля за спрахи. Е, малко преувеличих тозава - има един робот, на който бих се качала доброволно само под спрахи от попадане в арабски харем (разбривайки го както щеше:-)). Walker - Върно, има броня и стреля не за спрахи, ами ЗА СТРАХ!!! Обаче е токомова муден, токомова грудно подвижен и неизможден за управление, че... абе, са. Заприличах на Злобата Де Мон от "101 даламининци", мдтните го до Вземат.



Мете на мушка пилота на бражеската консерва и да го пратите да провери съществува ли прераждане. Така цяла промишлена линия може да се окаче обезвредена бързо и на нищожна цена. Естествено, че можете да заемете мястото във всяка от "осиромелите" Бра-
жки "менекени" - това е най-бързият начин относно да се събърнете с нещо, което може да влезе.

2. FPS:

В играта много често ще ѝ се налага да играете "пешеходец". Поне толкова често, колкото ще участвате в танка или нещо по-скоро... (нали се съсемаме). Когато това ще случи вие ще умирате във него, а бивашите кампанийски бискои горе и почвате бавно да падате. През този Време можете да планирате и да насочвате полета си. Извин бойната си "колесница" вие сте "агди" бавни и неподвижни, освен това сме "бебънко" креки и лесни за убиране. Затова е предвидена реактивна раница, благодарение на която ще можете да се издигнете отново и да разлепите планинари огромно разстояние. Нещо ще можете да използвате само бебънък, после ще пръбда да я преразредите (просто като влезете в никое возило или контролния панел на Gun Tower или Relay Bunker). Но, не си мислете, че този реквизит на игра е бесценно. Дори напротив. Поломяната мисии са мини краченици. На търъвът място, благодарение на дадените Ви от природата краченици, ще можете да се катерите по планините като кози - нещо, което е невъзможно за която га е машина. И сега изба голямата експира, но преди това да каша нещо, което може да се подразбърда от по-горните ми обяснения, а може и да не е се: Всяка една машиннария се нуждае от никоя, за да е активна. Когато сте врежки на FPS вие разполагате със снайпер. С него бихте могли да застанете на хъкче по-надалечко, да вземате пратиме да провери съществува ли прераждане. Така иляя противниковата линия наистина. Естествено, ще можете да заемете мястото във всяка от "осиромашите" брава събития с нещо, което може да бози.

3. RTS

Този режим наистина съществува и за всеки ще излежда досуци като една съвсем нормална, при това добре изпълнена, 3D стратегия, но на практика е почти неизползвана. Силен ще съмнявам, че някой ще се лиши от удоволствието на 3D екипаж на скемата на стратегията. Освен това и самата игра няма да ба налачи или да изисква на всяка цена използването му. Все пак, от Време на Време, ще пръбда да се възползвате от удобството, което възъвъртането на този начин на игра предоставя. Особено ако играете в Мултиспълър - нещо, в което се съмнявам, но не защото играта не я бива, а защото може да се играе само по Интернет (поне момия Версия не успя да я изпроверям в локална мрежа), а при нашите Бързи и скоростни, познайтни... Докато сте врежки на RTS много по-лесно можете да командвате и дислокирате войските си. Добрая ориентация, по-мащабният полегъвър възможността симулация и възможността за бръзото Вземане на решения са основните предимства на този режим. Особено облекчение че почувствате, когато Ви се наложи да сгроите или да разположите бойните си групи по едно и също време на две различни - отдалечени едно от друго места по картата - и наблюдо имате Relay Bunker.

Е, наядвам се принципите на игра. Вече
да са озирани като свидетелства на събрани-
ната съзнателно ю и да сме придобили
поне нат-обща представа как се играят.
Ако ли не, последните снимки и мек-
твомбите под тях. От тук напатък ще
говорим за елементите на играта, за
нейните силни и слаби страни и ще се
опитаме да направим отговор върху то-
смия: Струва ли си човек да похарчи пари на
игри, които са свързани с Battlezone?

ГРАФИКА

Имах щастливо да изиграя Battlezone 2 на компютъра на брат ми, а той има една съществена отлика с моя - Matrox G400Max. Ох, просто не знам какво да вижда. С Включени всички експри

Battlezone 2 е убиец на малки деса (с неукреплена още нервна система). Прекрасен! В него нямам да видиме най-разпръсквателните мекстури, макар те да са разкошни, но общото впечатление е такова, че в един момент с изчудване съзнатавате, че експресът на мысъла ѝ е дерайлиран някъде около тридесетия кадър от играта и сега просто седите и зяпите екрана опитвайки се да се възобъдите. В ролята на избаден от Богаташа, Богатството от цвятове и форми, разкошно рендерирани обекти, рескипарираща детайлност са едва няколко от качествата, които издават Battlezone 2 в графично отношение.

В днешно време е по-трудно да намериш игра с кофти звуци, отколкото обралното. Затова и за звуките обикновено няма какво толкова да се каже, но все пак те са неделими част от една игра и оказват влияние върху атмосферата ѝ. Онова, което би могло да се очаква от звука в Battlezone 2, той го притежава. Аз едва съм изчезнал ритъму там изстрели, експлозии, бучене на гравитации, засоваше по радиото и проче околну шумове. Нищо съвръх и нищо, кое то да дразни. Но тук музикант е друго нещо. Само един недостатък ми дава изтънка и това е еднообразността ѝ. Има няколко разкошни фрагменти, но те много скоро почват да се повтарят. Във



3. RTS

Този режим наистина съществува и за всеки би изглеждал досч като една съвсем нормална, при това добре изпълнена, 3D стратегия, но на практика е почти неизползваема. Силно се съмнявам, че никой би се лиши от уважението на 3D екипа за сметка на спротивника. Освен това и самата игра няма да има налагат или да изисква на всяка цена използването му. Все пак, от време на време, ще трябва да се възползвате от употребяваното, което възниква на този начин на игра преоброятава. Особено ако играете в Мумтилеръ - нещо, в което се съмнявам, но не защото играта не я бива, а защото може да се играе само по Инернет (поне момия Версия не успя да я изпроверям в локална мрежа), а при нашите Връзки и скорости, познай... Докато сте в редик на RTS много по-лесно можете да командавате и дислокирате войските си. Добраят ориентация, по-мащабният полегъвър и целият на място ситуация и взаимността за бързо вземане на решения са основните предимства на този режим. Особено облекчение ще почувствувате, когато ще се наложи да строите или да разположите бойните си групи по едно и също време на две различни - отдалечени едно от друго места по картата - и наблюдавате Relay Bunker.



Този робот ще бъде рециклиран за отвръщането място за бойните единици. А пък аз съм се настанила удобно в кокпита на трофеен хуъръв танк.

Всяко друго отношение за нея могат да се изкажат само суперлативи.

ИНТЕРФЕЙС

За него вече стана сума, но твърдо ще наблюда на следното: Интерфейсът е организиран много професионално, авторите са събрали работата перфектно. Сама останах ученена, колко хитро и удачно е решено изпълнението на толкова много и разнообразни функции. Колкото и да не ми се искаше да трябва да спомена Вечните илюзии от употреба думичка - илюзият. Смятам, че няма нужда да ѝ отегчавам с подробности. Никой, който реши да играе Battlezone 2 няма да срещне проблеми с управлението на Визорите си, с издаване на заповеди на останалите бойни машини, с построяването на каквото и да било или пък с недостатъчно информация, пречеса му да се ориентира в събитията. Проблемите ще ѝ дойдат от друго място - от...

ИИ

Да се чете Икустмън Июот. Така нареденият Икустмън Интелект напълно се пропокрива с този на брат ми. Което ще рече, че втората дума от словосочетанието липства. Но да оставим разговорите за домашните любимици и да видим как прави Battlezone 2 толкова уласен. Да възмем собствените ѝ единици. Понякога, без никаква видима причина, те упорито отказват да забележат Врага. Изпаднали в състояние катамарично, то го инкориграт катеморично... и препскокано злякат "Как турчин бесеней над бащино им огнище". Но това не винаги е най-лъшото. То настъпва когато им загадате опцията "Attack". Няма предвиден никакъв алгоритъм, който да прогони зората резултатите от геймбъйта на консуматори. Ну то такъв, че изчислява шансовете им и да реализира атакувателен начин на атака. Те са готови да се втурнат срещу многократно превъзходящи до противник, без оглед на самоубийствеността на подобно действие. И се бият до смърт. Камика-затета. Един съвет: Не правете големи арми - всеки опит за масирана атака над промъникоха база ще завърши трагично - единиците ѝ ще се избиват едни други по-спуснато отколкото това ще прави Врагът. Като в амок те изтребват всичко, което застане на пътя им.

ду тях и Врага - дори и това да сте вие самите или други ваши единици. За nulla време можете да изгубите цяла войска. Но не си мислете, че това ще предизвика обрат в играта. Ако сте достигнали до тази фаза, да сте заблагодели достатъчно ресурси, за да можете спокойно да строите войски, да сте видели на няколко Куки, които да ви пазят клучовите позиции, няма сила, която да ви пропричи да спечелите мисията. Всъщност има, но за това след малко. Враговете също са прихванали от Вируса на СПИН (Сингром на Придобита Интелектуална Недостатъчност). Значи, ако компютърът е решил, че съществува един единствен път към базата ѝ нищо не може да го забие. В промишленото, ние че цялата останала карта е на разположение. Единствено, което трябва да упражнеме да направим съдебре Gun Tower на пътя ѝ и с неговите набези е свършено. Той ще се опита упорито да минаша оттам, независимо че упорито няма да успее. Никаква идея за заобиколие или нещо подобно.

В заключение: Не съм виждала екшън с по-безобразен Икустмън Интелект. Трагедия С това плавно преминаваме и към...

ГЕЙМПЛЕЙ

Какъв би следвало да бъде Геймплея, когато ИИ е скапан? Ами, разочарован в едно добро определение. Не че не се кефих на играта докато я играх, но уважавамо ѝ извън от самия замисъл, от добрата физика и



Това е Вражеският еквивалент на Gun Tower - TESLA Tower. След малко мощно електрическо изправление ще ме изпрати в отвъдното.

не на последно място от прекрасната графика, гармоничните пейзажи и добрия звук. Но самият екшън е скучноват, лихварен и... как да кажа - "безекшън". Липса динамиката. Добре все пак, че мисията са разнообразни и понякога се "въдейт" в движение. Освен това компютърът играе нечестно - Веднъж бях забелязала ресурси, а той пробляваше да бъльва войска. А не беше Коле-

га? Никакъв Диго Мраз не се виждаше наблизо. Е-е, това наистина ме въбесява. Не на последно място извад проблемите със скриптовете (алгоритмите за геймстия). По-гора казах, че Въръкът превъзходството си понякога може да не успее да мине играта. Ами да, може да се случи - никога от скриптовете се активира еднствено ако минете през дадена навигационна точка. Ако не го направите, гори Всичко останала да е изпълнено, мисията не съвръща. И такива примери не са един или два, за да мащим с ръка! Поради същата причина можете да забележите Враговете си да дремят някъде по картата, просто чакайки определена събитие да се случи, за да се забейт. В това летаргично състояние могат да прекарат и до края на мисията; Ами този пази там никакъв си път, това че аз помилам в момента базата ѝ изобщо не го бърка. Скандално Ами Pathfindering-ът Виждате, да речем, Service Truck (Ремонтирвър) да ви поправи кораба и той, естествено, решава, че най-добре е да мине направо през центъра на Вражеската база. Излишно ли е



Най-мудрото, тромаво и грозно метаморфично чудовище на фон на едно от най-красивите природни явления

да споменавам тогава, че така и не го дочаквам? Ако към това добавим и оплакванията на феновете на оригиналната игра, че в стремежа си да опростят играта създадели са я направили например прости и съпогребали стратегическите елементи (които явно в първата част е заемал значително по-централно място) до логичния завършек на статията: Много, много по-поменен е погубен в Battlezone 2. Ако сте възхищавали на предшественика му и искате да запазите добрия спомен, не се докосвайте до нея. Всички останали, които се пресършат да се помнят ѝ във фантастичния ѝ свят, може да ѝ видят бдещето. Но екшън като цяло. А за с останали с надеждата и улобището, че то деолети на крилата на Battlezone 2. Тази игра заслужава това!



FAUST

FAUST

автор: GROOVE

Това е историята на един увеселителен парк. Всъщност на нещо много повече. Dreamland (името на атракциона) е само арената, върху която ще се разиграят събития на седем души. Седем човека, свързани с Dreamland, които са направили своя избор по време на живота си. И сега очакват присъдата си. Нагоре ги очаква блаженство, надолу изтезания. Вратата към мъките или щастствето е заключена. А вие държите ключа.

Заповядайте, Марселус Фауст. Дължността Ви на пазач на тази Вече разлагаша се съборетина, наричана никога "Земята на Мечтите". Ви прави идеалният арбитър на нашия малък стоп. Задачите Ви е проста. От Вас се иска единствено да разлегате събития на спорните седем души, да разберете, какъв се е случил и да ги донесете намерените доказателства. Естествено, не можете да промените нищо. Всичко Вече се случило и вие ще станете ням свидетел на никој от най-интересните истории, които Животът е разказал през последните няколко десетилетия тук. Не Ви ли близки Възможността да се разровите в тайните на седем от жителите на този парк? Да видите Dreamland през различни етапи от неговото съществуване? Знаеш си, че все съгласите. Не, не ми обяснявайте защо. За мен думите Ви нямат значение. Аз ЗНАМ истинската причина. Последвайте ме. Отмук моля.



"Външният вид и набора. Двете истински проклятия за разума. Колко неща са останали скрити за очите на човека, просто защото той различа единствено на мяк?"

Жребият Вече е хърлен и вие се озовавате пред фургона на сиамските близначки Али и Джо. Привете! Впечатления от играта, като че ли няма да Ви накарат да се влюбите моментално във Faust. Начинът Ви на игра е изграден върху популярния Metroidvania "Метод на Сферите". Ето какъв представлява той: Героят, през чиито очи Вие наблюдавате Всичко, стои на определено място (една от сферите). Той може да се върти на 360 градуса, да свърши пълното към земята или да лежи на място - това е така наречената free look. Имате Възможност да отидете само там, където са предвидили авторите. Например ако сте в гората не можете да тръгнете на посоки сред дърветата, а ще Ви се наложи да тръгнете наляво или надясно. Отмук до словосъчетания като "линейност на действието" и "ограничаване на свободата" разстоянието на е кой знае колко. Защото си спомням не за една и във игри, където ми се искало да отидя до дадено място, да изследвам нещо, но просто никой не е предвидил подобна възможност и аз не ща пропълкам на татам, нахътваме то подканя курсора. Зарадост, този проб-

лем във Faust почти е елиминиран. Повъртайте ми - няма да изпитате непреодолимо желание да посетите дадено място, до което няма да имате достъп. Просто играта е построена по такъв начин, че ще се чувствате свободен да правите това, което желаете. Що се отнася до линейността - тя си е заплена от самото начало. Все пак всички събития Вече са случили в миналото. Те са заровени в миналото и Вашата цел е да ги доберете до същната им и да разберете истината. А тя е че Всяка една от тези седем души еносител на едни от седемте съмртни гръжа. Демонът се опитва да използва мястото слабости и да кара да сключат договор. Нека условията му, какъв и реакцията на избранищите да останат тайна докато не изиграете играта.

Но във Faust има други проблеми. Единият от тях са бъзбовете. На един-ва пъти по време на игра вих успях да направя нещо, което е предвидено да бъде свършено по-късно (например да махна папата на едни прозорец). Прекрасно, но се смигаше до момента, когато моето действие трябва да предизвика някакъв резултат (от дулката да блъкне светлина), а нишо не става-

ше. Момах се няколко часа поред, докато накрая не ми се наложи да на-меря решение на играта. Там прочетох, какъв е последователността на действията и Всичко стана. Но все пак - голим пропуск от страна на Cgou. Другият недостатък на играта са някои труднооткриваеми предмети. Те по нищо не се различават от неизобразимите таекви и ако не сте с орлов погled като Cherry просто ще пропуснете да Вземете някой предмет и естествено не след два глаа време ще "забиме".

Основните предимства на Faust са атмосферата, която играта успява да създаде и философската същност на играта. Тя притекива бъзбочина, която не съм срещал досега. Не знам, как да Ви предам посланието, които Cgou създал във Всяка една от седемте съби. Не виждам начин и да Ви обясня по какъв начин тези хора преплитат събитие си една с друга. Накрая ще разберете, че сте участвали в слободяването на едни пъзел, като сте наместили частите една след друга и най-накрая сте получили една завършена картина. Изкушавам се да Ви разкажа една от историиите, които ще разберете по време на играта, но ясно съзнавам, че това е сигурен начин да Ви отне-

РАЗУМИНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200, 32MB RAM, 2MB Videocard



Я да видим сега. Ако смесим това, оново и третото, какво ще се получи?

ма 1/7 от удоволствието от Faust. Затова че се възпроизвежда и че се наричава перто, то да е събудило поне любопитството Ви.

Съюз с избрали да ви запознаят с живота на седемте души по един достъпен начин. Вие се размобвате из напълно беззодните им домове и преминете, които вие докосвате или разглеждате "съдържат". В себе си реплики на премеждателите си или част от историята на персонажа, която представява отдельна анимация. Разбира се, за да достигнете до дъното на историите, ще ви са наложи да решите не една и две загадки. Звучи доста плоско написано така, но има от какво да се изненадате, докато играете Faust. Загадките, както и хрумванията на гизантите не са еднообразни и няма да скучаете, докато се опитвате да прорвите напрек. Освен това глобоЛъсканицището, пред които ще се изправите, ще бъдат достатъчно логични (а в

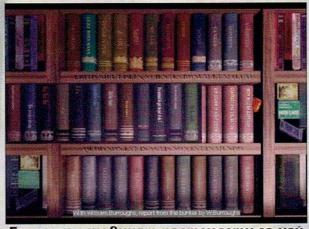


Ще се запознаете с Калиника - рускияма шишка в Увеселителния парк

повечето случаи и лесни, но само при условие, че сте наясно какво се иска от Вас), така че с тях можат да се справят и начинаещите в жанра приключение. Все пак се сещам за едно особено подла глобоЛъсканица - имаме десетина книги и трябва да ги подремите така, че първите им думи да образуват изречение. Поради особеностите на интерфейса тази задача хич не е лесна, гори и да се досетите какво трябва да бъде написано.

Някога мука би трябвало да се включи и абзаца за графиката и звуците на играта. Той би трябвало да звучи

горе-долу така: Графиката на Faust се характеризира с изцяло 3D рендерирани обекти, които в повечето случаи са неподвижни. Макар и да са включени няколко анимации, като например отварянето и затварянето на чекмедже или врати, трептежето на свещ - усещането за статичност остава. Анимациите в играта са много и добре направени. Те служат за въведение в дадения епизод, разказват историята на персонажа или просто представят въздействията на демона за живота Вселената и всичко останало. Но графичната част на играта направлява в съврнение със звуковата ѝ макара. Към играта има цял



Ето го и основният пременяемт за най-гадка загадка в цялата игра

саундтрек, който дори може да си го купите от дистрибутора на Юнивърсъл Мюзик за България. В него участват звезди като... Предлагам, че повечето от Вас имат организическа неподобност към физирана музика или в краен случай не са очарованни от стила. Въпреки това музикалният фон на Faust има голям шанс да Ви допадне. Просто допълва атмосферата по един прекрасен начин. Говорят е кристално ясен. Звучите на околната среда също не са пренебрежими. Въпреки че не виждат какво побче може да си иска в аудио гледна точка от приключенска игра от типа на Faust.

Както вече сте забелязали, Faust е едно малко по-различно приключение. Интелиектуалното удоволствие, което изпитах след като изиграх и четириме диска, бе опиляващо като буталка добре отлежало каберне-соубийон. Променящо настроението като приятната мисъл, минала през главата Ви за само за секунда, но мигновено оцвътила съвсем обстановка. Неочаквано като Вестма, че Gamers' Workshop отново е излязъл напреди. За всичко това моза го кажа само едно: Благодаря! Далеч съм от мисълта, че тази игра се хареса на абсолютно всички любители на приключението, но определено ще допадне на по-възрастните макари, както и на философи настроението личности.



аксесоари

WORKSHOP

оторизиран
дилър на

ПУЛСАР



RENEGADE RACERS

автор: SLURK

Hапоследък като че ли някаква странна конспирация е тълзвала сред производителите на компютърни игри. Някаква странна тенденция си пробива път. Не знай как, как и къде е взел решението, че на пазара трябва да се появят нов жанр, но той вече е факт - неприменениоците, симпатични, разтнуващи душата гемски играчки са тук и упорито си пробиват път. А един ден, кой знае... може да изместят гори и кланицата Quake.

Re-Volt не бе първият, но стана най-яркият представител на тази група и звездата му ярко блесна на небосклона. Скоро след това наизгрърхаха и други звезди - коя по-ярка, коя не толкова и днес вече цяло съзнание разбва почитателите на тази нова вълна.

В тази статия ще видим как запозната с един от новоявилите се пременения за короната, имащи наглостта да осорват лидерството на досегашния крал на игрите с гемски колички.

Този начинник се нарича Renegade Racers.

Веднага искам да уточня, че ще опишам максимално да избегна превърнатето на статията в сравнение между Renegade Racers и Re-Volt, но да се избегнат напълно сравненията не би било възможно.

Така, че да започнем с първото - и тук имаме работа с малки машинки. Може да се спори доколко те са малки, но факт е, че можат да се вземат в шена - или поне макар да се изпечатление създава от играта.

И преди да сте отървали на друга страница защото Вие занимавате с глупости (което си е чиста проба лична



Още започваме, зайци, пригответе си, тоест стегнете си коланите...

100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

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



Както не Веднъж съм казвал, лудите далеч не са на свършване. никой не е на свършване мене ако питате, особено феновете на Боб Марли

общада) да Взема да Ви разкажа що чудо е тази игра.

За разлика от статиите на Whisper тук няма да Ви знамявам с разни фабули, предистории и прочее уводи, щото Renegade Racers има не повече фабула от OILLA или Need For Speed. Което ще рече някаква. Както е заподозрял вече

Всеки читател, че-годе достъпчиво интелигенчен, за да е наясно с това коя ръка е лява (и че следвашата път когато пак я бутне в алвардия с парирането ще се раздели и с палец), в играта ще са би предоставени разни возила, които аз от тук насетне ще наричам играчки. Въпросните возила обаче, за разлика от много други игри не са подредени по технически показатели. Ако сте някакви мегаманияци на тема технически детайли, ще побързам да ви разочаровам, защото единствените технически детайли в играта са изчертвани с конфигурирането на кочетката и налягането височината на звука. За разлика от Re-Volt, тук всяка кола си има специфичен шофьор, които водачи на превозни МПС-ти биват представяни от кратки видеокличета. За разлика от гореспоменатия месо-преработвателен комбинант, тук водачите на возилата са представени в далеч по-приятелска светлина, и приличат по-скоро на грущачетата Ви по площадка за игра, а не като хората, които ще обстрелят с различни видове оръжия. Всички те мащо като карикатури на реални типове хора. Например може да избирате между някакъв армейски генерал, Франкенщайн, полу-пиян

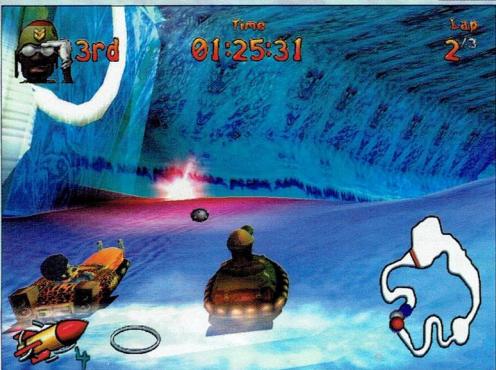


рунск и прочее ненадеждни натури. За начало не е зле, като се има предвид, че другите персонажи Варират между Вещица, съмнителен бизнесмен и Въръл фен на боб Марли. За какво става сума обаче все пак, че попита редовия ганкокладе?

За разлика от Re-Volt тук няма да караше така любимите на Freemian колички с батерия от 1.5V и дистанционно управление (и на мен са любими, признавам си без бой), а ше се возите на играчки които подобно на родометре от Star Wars Episode I Racer, се носят над водата. В случая те са зверски неманеврени, но от друга страна и асъци забавни. В тази своя си муност, защото приличат на малки памети, а всички знаем колко са забавни малките памети.

Тези от Вас, които са играли на Re-Volt и имат удоволствието да играят на Renegade Racers, няма начин да не забележат сходството. В графично отношение, защото (ако Вероятно основателно подозирам) играите се възползват от един и същ engine. Въвенно основното гостомийство на RR е водата. Човек би казал, че е превнес с motion capturing :-). Вънничките са точно като в лабиринтен канал, самата Вода е кристална като по рекламираните камалози на Карабите. Ше ще иска да бъркнете В монитора и да си топнете ръцете.

За да е пълна феерията, Вашата играчка, бричка, hover-че - или там както ще го наречете - успява да създа-



Огън! Не на Вас Бе, аз трябваше да стрелям... Пазете се и от мините, за да не видите звезди посрещ бял ден



Лелееее, май ще ми се видят патици посрещ зима...

де такова забихряне, че заг Вас се носят водни пари. Това, разбира се, е добре - пречи на изродите отзад. Но не чак толкова, колкото ми се щеше. За мое огромно съжаление айтортите са решили да не затрудняват изоставящите, като са намалили летящата назад Вода далеч под минималното желателно количество. Но все пак играата е замислена така че да може да се играе на Banshee без особено проблеми, което показва, че в тази идей разум има.

По начинък В темата ни очакват и търкалящите се по нивата аналоги на reVolts (да, бе за бонусчетата гобоя) от едноименната игра. Те отново са радост за окото. Приличат на огромни кубове от желе, което уви не се клати от вибрации, макар че, ако сте на нелошо количество търър алкохол играта излежда далеч по-развигана :-). Както може да се предположи лидерството на Re-Volt на пазара, както и по-ранното му излизане, са обусловили тук рег предмети, които далеч не излеждат непознати на заклетия геймър. Аналогът на батерията мози път под формата на допълнително свидетелство, което е със също така краткотрайно, но забързващо действие. Альчът по-разявящ съседа ви по кола в гореупоменатата игра не е

забравен и тук, само че е променен в пасиен такъв и то във вид на щит - единствената му функция е да ви предпазва от лите ракети на още по-злите им податели. Изненадите със заимстванието (абе към заимствани бе брат - напротив са си крадени - бел.ред) предмети обаче не спират дотук, защото - както знаем - подаръци щи има за всички от юрите, а изненадите от дълбокия чулвал никога не съвршват. За самонасочващите се ракети може да се каже, че гори дизайна им е изкопиран едно към едно. Единствената принципна разлика е, че тук излита една звездишка, а не снаряд. Обаче, за да не е съвсем нагла кражбата, айтортите явно са се часовали доста дълго за да измислят нещо свързано и лично по мое мнение са въкарали в играта една от най-красящите за възхвал на идея под формата на нещо като жизнени точки. Да именно. Не случайно по пистите са разъвръзани навсякъде аптечки. Това е още един от power-ups, с които може да се сдобиете. Нещо по-интересно: в играта е представена и опция за алтернативна стрелба. Това промишно на здравата логика (камена в Blood2, UT, Half-Life), далеч не значи, че оръжието с което в момента сте със соблини стреля добно по-многошо. Напротив - това просто е слот за още едно оръжие. Така например може докато обстрелявате с ракети нещастни



Балсаму и мъглата, трябваше да си купя аспиратор



ка, имал нещастие то да Ви изпревари, може да Включите допълнителните гъвгатели и докато то се Върти отчаян, да Вземете центните секунди преднина. Между другото тук забавянето в следствие попадане на мина (Все пак карате ъвърт Вода, без мини не може), уредване от ракета и проче е реализирано далеч по-възбудващо от описаното в Re-Volt (Уууу - бел.ред). Наглавата на Вашето човече започват да се Върят патета, Все едно на глъвата му е паднал 5 тонен бетонен блок от 8 тона :-). Това разбира се, пропължава кратко (около 3 секунди). Едно от дружите възможни наказания е временно сплескване на Възлото. След още три секунди всичко си е наред и Все отново шурмуват глъвомбет.

А, да - смело гребейки с пълни шепти от кошничата с ижеи на Re-Volt, менютата в RR са реализирани, използвайки се engine-a на играта. Самите менюта предлагат няколко различни опции на игра - Arcade, Party, Quick Race, High Record race.

За Arcade нямам какво може да обяснявам - 32 състезания, в които първото място е побеждо от желателно. Хитър обаче е начинът, по който автортите са се спасили от пометие над редактора на писти - просто са добавили към основната цел допълнителни задачи. Реализи 32-те състезания са реализирани на четири писти. Един път обаче трябва да събираме снежни човечици, друг път пляжни тошки, да забършим състезанието под определен време лимит и така нататък. Така едно и също ниво бива използвано многохратно с малки изменения, като просто се променят допълнителните Ви задачи - основната е, разбира се, да победите.

Quick Race е една добра възможност да се запознаете с пистите, и поради крайно ограниченията им бројка там отначало има само една. Нямайте гръжи, тази писта участва в близо 40% от всички състезания. Самите писти далеч не са трудни. Едно дъве минавания по тях и вече сте почти майстори. В Party режима имате униканния шанс, ако машината Ви го позволява, да се бърскате с още до трима Вами (не)приятели. Разбира се, мащаба игра може да бъде само едно добро поклонение, защото Всеки коятто е играл на един компютър Mortal Kombat с прищепа знае, че гори и 8 кончета да са нужни, Всеки компютър извърха под този

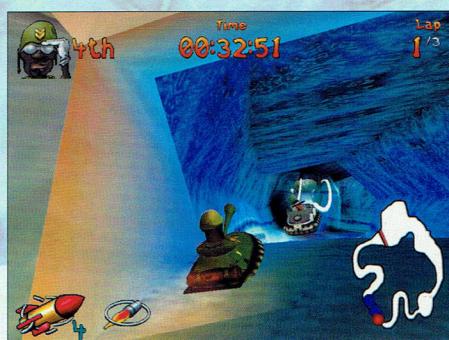
своеобразен flood. Като връх на недомисленото опция за multiplayer няма. Нямало би програмистите са решили, че начин да се Включатът със клавиатури и гъвгатели е към една машина има, за да може да прерасне скучния single в ожесточен multiplayer гъвгобой. Само че не са залупени на начин. Аз също не успях да измисля начин това да стане, Въпреки че успях да размажа съсега отпоре, като по поканих у нас да джитнем малко и му дадох да разбере (на по-гадните кончета естествено). Играата далеч не вървеше както бих искал, но беше играема.

И понеже, тъй и тъй съм се размъръкал, да добърши: Възмутително е игра излязла в края на 2000 година да има видеомърът с такъв възмутително качество - като на игра, излязла преди поне 5 години.

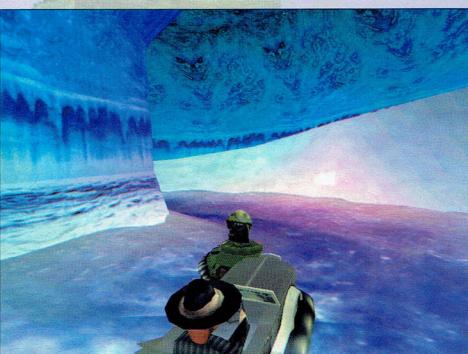
По-нататък: Ако човек реши да бъде гребенай ще открие търбре много недомислици и неща, които успяват ще му докарат нервен пристъп или сърдечна атака. Колкото до последното... хм, абе има едно добърче дето си разкарва кучето в парка до нас..., ама айде - това е друга тема.

Та на въпроса - каква е тази мячна Вода в коритото от лед бе хора? Съни възмутя изригна в мен на едно ниво, когато трябваше да си пазя кръвта да не слиза под 15%. Всичко чудесно, прекрасно ниво, карам си аз и към во видя - настрема трупи, широки колкото целия плувателен канал. Само благодарение на сърдечествените си способности успявам да мина между куките и точно се разбивам как съм излязъл търпомътът върбо. Когато забелязвам как извънърък почва да мига кръвта. Кийлам! Оказва се че гори на почитително разстояние от бънера пак не можа да се размина небредим. След милион преизгравания, разбира се този проблем беше дебънке, но защо трябва да го има, питам? Следващото ми грандиозно оплакване е от музиката. Та е в CD-Audio, чудесно, прекрасно, най-накрая чист звук, но защо по гъяволите трябва да спира точно по време на полюбимата състезание? "Толкова е вълнливана на парчето, мързи ни да го направим да се побърта, докато съврши пистата. Какво да се прави, съжалваме мили играчи, но нямаме време и желание да дойдему срещу това проблема." - почти официално изказване от фирмата производител. Като се абстрактрам от унизъците на критика, която теглиха на горката игричка, може и да се окаже, че играта си е супер! Нямам какво да се лъжем, играят отпътува госта сериозно предизвикателство към прекия си конкурент - Re-Volt. (Малко, към току що, бе, колеги - предизвикателство ли чух? Като това да излязат на бън и да се разберат като мъже, нали? Голи до кръста, на гъба метра разстояние, един от друг се плюват. Или с по едно плауново перо - зъделичката се до посинчване и задушаване от смех. Какво предизвикателство бе? Re-Volt RULZZZ Беееее!!! - бел.

Freeman... Една минута по-късно: Това последното да не се взима под внимание, Freeman току що отлетя на Юг - бел.ред) графиката е най-силната коз в ръцете на това отроче на болни, но трябво мислещи мозъци, музиката е във села и жижнерадостна, и макар да не е агресивната индустрия на QIILA, все пак допринася за пълно постягане в играта. Самите геймплей са бълкаш от оригинални, макар и малко използвателни ижеи, които само чакат да ги видиште. И макар че вече далеч не съм на 13 години, аз лично страшно се изкафих на тази игра. Не за друго, а защото тя е свъзгадена, за да гокосне демското у всеки. Демското, което никога не умира. Пробвайт, за да ми повърваште.



Готови за стрелба...

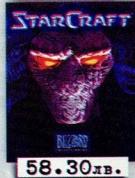


Опааа, това ми опърли задника. Ще видиш ти, само да имаш късмета да ме задминеш, задник тъкъв!

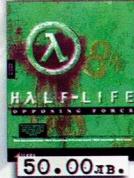
Купете
хитовете на **MULTIPLAYER**
Blizzard и **Sierra**
от единствения оторизиран дистрибутор за страната



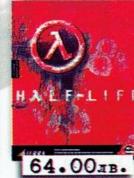
45.00 лв.



58.30 лв.



50.00 лв.



64.00 лв.



36.70 лв.

+ **най-новите хитове на SIERRA**



64.00 лв.



64.00 лв.



64.00 лв.

от създателите на CAESAR III

най-истинският полицейски екшън

"Стратегическа игра на годината"
COMPUTER GAMING WORLD

"Най-добра стратегия в реално време за 1999г."
CNET GAMECENTER

"Най-добра PC игра за 1999г."
FUTURE GAMES NETWORK

Две поредни години
"Най-добра игра
на шоуто"
EZ EXPO

МАГАЗИНИ

София

бул. "Цар Борис III" 21

(02) 954 9811

София

(02) 954 9811

София

ул. "Екзарх Йосиф" 51

(02) 832 635

София

(02) 983 5801

София

бул. "П. Евтимий" 86

(02) 951 6772

София

бул. "Витоша" 61

(02) 882 025

София

НДХ

Магазин "ПОЛИСАУД"

(02) 981 15 25

БАРНА

ул. "Райко Жинзифов" 14

(052) 607 974

БЯЛА ГРДА

(052) 235 560

БУЛГАРСКА РЕПУБЛИКА

бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2

(056) 800 109

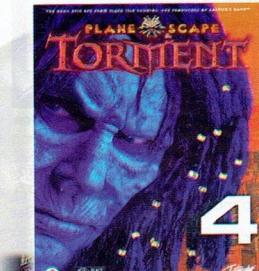
Всички посочени цени са без ДДС.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

Най-добрата RPG
игра за 1999г.

От продуцентите на Baldur's Gate и Fallout 2.
Играта ползва Bioware Infinite Engine използван
и в Baldur's Gate.

4 ДИСКА



ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...



AMD ATHLON

В последните няколко броя ставаше дума за дълни платки, базирани на схемен набор Intel и изобщо не се спомена и дума за AMD. Поради огромния брой Ваши писма, задаващи различни въпроси относно новият ѝ процесор - Athlon, ето Ви и информацията, която успях да събера за него. Надявам се, че ще Ви бъде полезна.

Борбата между двесте фирми започна още през 1993г., когато Advanced Microprocessors Devices започна разработването на процесори, които да са конкурентно способни на Intel. И наистина, фирмата успя да се наложи на пазара като вторият най-серииозен играч на пазара, но до скоро и дума не можеше да става за деброниране на Intel. Първите опити в това направление бе процесорът K6-2, който по всеобщо мнение можеше да се сравнява по производителност с Pentium II на еквивалентни честоти. Въпреки това, той не успя да увличи значително позициите на AMD, защото Intel преминаха на Slot 1 и не след дълго пуснаха ебтиния Celeron с кеш, който успя да доведе не малко ядове на компанията. Финансовите резултати на компанията през последните няколко тримесечия бяха отрицателни. AMD реши да промени стратегията си, която включваше предлагането на процесори със производителност равна или по-висока от тази на конкурентите им от Intel при точно установен спред в чената (т.е. имаше точно определен процент, който процесорите на AMD трябваша да бъдат по-евтини от тези на Intel). Най-новият модел на компанията - Athlon се стреми към друга пазарна ниша - на системите от Висок клас. Athlon не е бил замислян като ебтин процесор така че ако очаквате ниски цени ще останете неприятно изненадани от цената му. Причината за тази стъпка на AMD са гъв. Първата е, че те искат да направят най-бързия x86 процесор на пазара, с което да привлекат нови клиенти, които досега са използвали Pentium III(III). Едно евентуално преориентиране на професионалистите към Athlon, ще се отрази благотворно на продажбите и пазарния дял. Освен това при процесорите от Висок клас печалбата е много по-голяма. Но дотук Всичко си ставаше в сферата на добритите пожелания...

ПРЕДИМСТВА

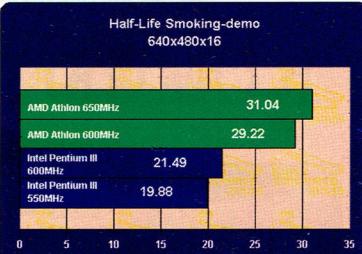
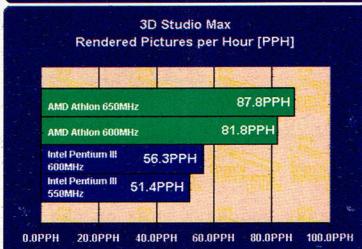
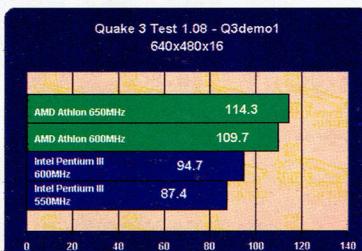
След като AMD пусна Athlon на пазара през месец август 1999г. стана ясно, че оптимизът на AMD не е бил направен. Първият модел на 500MHz достигна около 20% по-висока производителност от тази на Pentium III-500 (тук не съства дума за Coppermine). Как бе достигната подобна разлика? Ще спомен съвсем накратко някои от основните предимства на Athlon спрямо Pentium III.

1. Кеш от първо ниво (L1 Cache)

Размерът на L1 кеша при Athlon е 64 KB. Това е 4 пъти, повтарям пъти повече, отколкото в обикновения Pentium III. Като се има предвид, че кешът служи за буферизиране на данни, тази разлика се отразява и на производителността на системата.

2. Execution Ports

Друг основен момент при работата на процесора е начинът, по който то изпълнява инструкциите, зададени от софтуера. При Pentium III за това се грижат 11 паралелно работещи единици. При Athlon те са повече, при това използват по-сложен и ефективен алгоритъм за изпълняване на непоредни инструкции (out-of-order). След като те се обработват операциите биват изпращани към така наречените execution ports (в свободен превод канали за изпълнение).



Резултатите от сравнението между AMD Athlon и Pentium III на 600MHz. AMD убедително води.

нене). При Pentium III execution ports са 5, а при Athlon 9. Това означава, че процесорът на Intel може да изпълнява по 5 инструкции на цикъл, докато този на AMD цели 9!

3. По-добро FPU

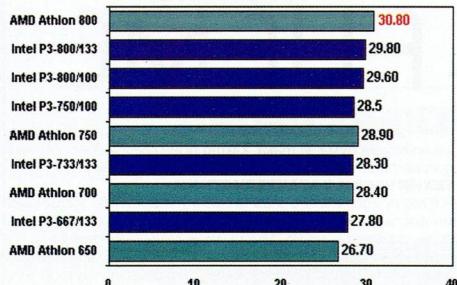
Разкощорено, съкращението FPU означава floating point unit т.е. това е частта от процесора, която отговаря за операциите с плаваща запетая. Познатите, които приложението на мирамат най-голяма полза от FPU-то? Програми за рендеринг, като 3D Studio MAX и игри (най-вече Quake-о-образън). Ще видите, че при сравнението между Athlon 500 и Pentium III 500 разлика изобщо не е малка. Друг е въпросът при сравнение от Buga Athlon vs. Coppermine при игри, оптимизирани за SSE, като Quake III: Arena, например.

4. Slot A

Както предполагат знаете, Athlon се закрепва Върху шина, която прилича на Slot 1 на Pentium II. Тя се нарича Slot A и не е съвместима със Slot 1. Slot A използва протокола на DEC



ZD Content Creation 2000



При сравнението между Athlon и Coppermine нещата изглеждат малко по-различно. Athlon е с едни гърди напред при бизнес приложенията

Alpha "EV6". Честотата, на която EV6 работи е 100MHz, но самата шина може да трансферира информация и при 800MHz и при ниската точка на цикъл, така че технически погледнато скоростта се удавява и става 200MHz.

И НЯКОИ НЕДОСТАТЪЦИ

Athlon щеше да бъде най-добрият процесор на пазара, ако не беше една негова слабост. Кешът от Второ ниво не е интегриран on-die ами е изнесен извън ядрото на процесора при това функционира на половината от честотата на CPU-то. При 700MHz Athlon бе достигната границата на скоростта при кеш паметта - 350MHz. Затова следващите два процесора на 750 и 800MHz използват технологията K75. При нея L2 кеша работи в съотношени 2:5 т.е. при 750MHz обата версии на Athlon, скоростта му е 300MHz.

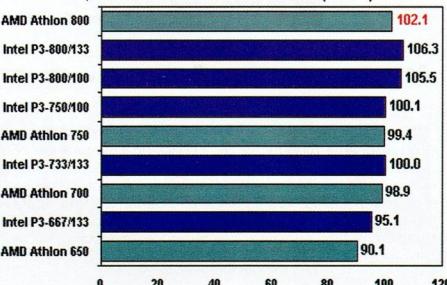
Освен това Athlon е като един малък реактор - изискванията му към захранването съвсем не са малки, да не говорим че из Интернет има проблеми с повишаване на температурата. Проблемите се заболяват при "изуването" на процесора на половина честота. При преминаването към 0.18 микронна технология това ще бъде коригирано, но дотогава имайте предвид, че около 300 Вата захранване са една добра застраховка срещу забиване на системата ви.

Друг проблем при Athlon е хардуерната му несъвместимост с Pentium III(III). Става дума за това, че Athlon се нуждае от коренно различна дървена платка от Pentium. Затова, ако В искате да направите upgrade на Athlon, ще е необходимо да смените и дървната платка. Но това е само част от цялата история. За момента дървните платки за Athlon не поддържат AGP4x, 133MHz SDRAM... Решението на този проблем Вероятно ще се нарече Via KX-133, която В скоро време ще се появи на пазара.

БЪДЕЩЕТО

За последно, предлагам да наденем розовите очила и да погледнем в плановете на AMD за 2000-ната година. За в

Quake III: Arena Demo001 640 x 480 x 16 (Fastest)



А когато се пусне игра, оптимизирана за SSE, каквато е Quake III Arena, нещата се обръщат в полза на Coppermine. Въпреки това трябва да споменем, че при горния тест GeForce 256 при AMD системата е била принудително склонена в режим AGP1x, докато при Pentium III е работила нормално - AGP4x

Бъдеще фирмата предвижда качване на L2 кеша към чипа и по този начин се елиминира необходимостта от Slot A (алтернативата на Slot 1). Скоро ще очаква чиповете да преминат от алюминиеви към медни връзки. Предвиждана е Версия на Athlon, както за Slot A, така и за Socket A. Желаящите да закупят AMD ще имат избор между:

Thunderbird - Процесорът ще използва 0.18-микронна технология, а ядрото му ще бъде K75. Скоростта на L2 кеша ще бъде на тази на процесора, т.е. място на on-die, като при това нейният размер най-вероятно ще остане 512KB. Очаква се резултатите от тази промяна да бъдат

няколко милиона транзиистора в повече, както и значително увеличение на производителността. Thunderbird ще бъде насочен към пазара на работни станции от ниско ниво и настольни компютри. Ще се предлагат Версии за Slot A и Socket A.

Spitfire - Това ще

очаква да бъде Celeron еквивалент на AMD. Процесорът ще разполага с по-малко L2 кеш памет, най-вероятно около 256KB. Други разлики спрямо Thunderbird няма да има. Spitfire е насочен към настольните системи от нисък клас.

Mustang - Athlon супер-тежка камегория. Очаква се процесорът да разполага с до 2MB кеш памет от Второ ниво. От AMD съобщават, че той ще има "подобрено ядро", но засега от фирмата не са имели повече подробности. Mustang ще е ориентиран към работните станции от Висок клас.

P.S. Един ден преди списанието да излезе на печат, AMD демонстрира на International Solid-State Circuits Conference най-новият модел на компанията - Athlon на 1100MHz, който работи BEZ специално охлаждане. Процесорът е изработен във Fab 30 в Дрезден и е с on-die L2 кеш памет и медни връзки, произведен по 0.18 микронна технология. Явно AMD ще удари жестоко Intel много по-скоро, отколкото очакваш...



**FUCKU
FUCKME** автор: GROOVE

hardware

Следващите николко дни са напълно сериозни!

Ако намерите текстовете със секуларно съърдъжание обикновено и на кърната ви платка, морални устои, моя споделение да четете по-нататък. Вътрешне ще намерите запознани с думи и изрази, които няма да оцените като приемими, за свояте разбирачки благодарим Ви предварително. Пожелаваме Ви приятно четене на останалата част от списанието.

Fuck You Fuck Me

www.fufme.com

Интернет, като че ли е на път изцяло да замени отношенията между хората. Типичен пример за това са чатовете. Там всичко може да наподобява истинския живот - сърдни, приятелства, съвки, войни, примирия ... цяла палитра от чувствата. При това положение, защо да комуницирам със "външни" свят? По Интернет е по-безопасно (там не чуямя ръце, защото си бил отворен, максимум да те пронам, баннат, кукнат и прочие реструктивни мерки), тъкъм можеш да се представиш за всеки... Вече има хора, които по цял ден видят в Мрежата, говорят със себе-подобни и не щат да си подадат носа на външни. Но тук, неминуемо, възниква проблемът с дълго П. Има физиологични нужди, които Мрежата, като че ли не може да заборави. Специализираните сайтове не решават този набоял проблем, а само способстват неговото разпространение. И непрекъснато попретищели на Интернет нещо ксантино се питат: "А не можем ли да се ... матовама ..."? На мята явно им е неудобно, затова аз ще го кажа: "А не можем ли да правим секс по Интернет?" "Можем" - отговарят му производителите на Виртуални идемове и костюми и му показват последния модел. "Той е уникатен, гори ще бъде много по-хубаво отколкото наянявие." Малко етикетче свързано върху на прекрасната кутия указва цената. Тя е меко казано шокираща - имам няколко идеи как може да бъде похарчена петцифренна сума в долари (просто ми я дайте и ще останате учудени колко бързо се спрявя) и Виртуален шлем с костюм, като че ли не влизаш в мята. Това може би е и причината за появлата на Fuck You Fuck Me (или накратко



FUFME). Това са само догадки. Истинската причина ще бъде защо извини обична във времето.

Не знам как болен мозък е решил да направи подобен хардуер. Нямам ни най-малка представа, защо. Факт е, че следните, хмм, устройства наистина съществуват - сайтыт не е никакъв майстор със света. Колкото и да не ис-

кате да ми повярвате. Но вие така и още не знаете за какво става дума. И така, както поне следва в моите хардуерни статии (този лад вече се изтърка), следват

ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

FUFME представява 5,25 инчово устройство (като големи флони, CD или чекмедже), което се проработа в голям модел - за жени и мъже. Мисля, че и сами ще успеете да се сентите за различите в проектирането. FUFME за мъже е далеч по нивоно и излеквачащата част - само едно кърло отворче :). Вижте снимките и ще видите ясно. И така да приемем, че сте си инсталарили чудото Върху CD-Roma. Как точно действа FUFME? Влизате в Мрежата и със специалния софтуер, изваждате започвате сесия. Вашата FUFME половина се появява и остава сама да си го сложите/пъхнете (в зависимост от пола и предпочитанията):. След това всяко Ваше движение ще се предаде на партньора Ви посредством Интернет. Голямо шоу. Държда отбележа, че нежната половина на човечеството е в много неудобна позиция. За мъжете няма да бъде

такъв проблем да си налади PC-то, за да осъществява виртуален полов контакт, но при



жените положението е във вид на същото. На картичките това се вижда с невъроятено очко. В рекламираната брошура твърдят, че устройството става и за любителите на орална (представете си, как ще бихте се чувствали ::))) и анална любов. За мъжете с нежни души не е помислено, но ако се съберат достатъчно писма, вероятно ще се изкарат версии за гейдове и лезбики Интернет маниаки. И всичко това само на цена от 499\$ парчето. 1 година гаранция. Оферта, на която не можете да устоите!

Почувствете, разработили продукта, препоръчват и използвато го на презервативи по време на акта. Според тях причините са от санитарно естество, но помислете

при прекомерна употреба, какво става с модула на FUFME предназначен за мъже???

По отношение на Internet изискванията - 14.4 модем ще бъде напълно достатъчен. Не се знае какво става, когато извеждат трансферът по Интернет се затваря и как ще се компенсира за бавните пътища. Още по-малко искам да коментирам производствията при

пълното на линията, но това със сигурност са рисковете на професията. Същото важи и при внезапно спиране на тока, при употреба на ureda от мъже - това не е CD-Rom, че да има опции за аварийно изваждане...





Първи Български Интернет Магазин

www.bgstore.com

- Игри
- Книги
- Компютър
- Софтуер
- Аксесоари

- Плащане при доставка
- Ули с дебитни карти



стоките са в наличност и се доставят от книжарници Компютърен свят
Варна ул. Райко Жинзифов 14 тел. 607 974, ул.Иван Рилски 31 тел. 607 973

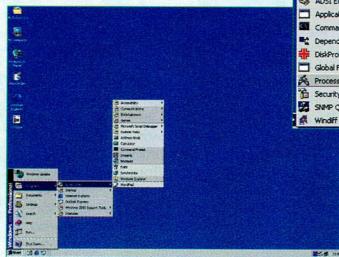


СОФТУЕР

Най-накрая дойде Моментът. Благодарение на слабия период на компютърните игри - почти нищо стойностно не излезе този месец, най-накрая избълскваната месец наред рубрика Software Ви е бил свят. Честно казано, имаше идее тя да се помешава на диска (по подобие на филмовите и видео прегледи на *Snake*), но мисля че ще бъде най-добре тя да бъде в списанието. Какво смятате вие по Въпроса? - На диска или в списанието или в небитието? Очакваме отговори на този Въпрос.

Windows 2000 PRO

За Windows 2000 се изписа толкова много, че ако не сте прекарали последните няколко години в Неизвестна пещера в Родопите, надали не знаете за какво става дума. Но вата операционна система би трябвало да комбинира сигурността и многогодечния режим



Интерфейсът на Windows 2000 Professional не се различава много от този на Win '98

на NT с удобния и лесен интерфейс на Windows 98. Какво точно се е получило - все още не мога да видя кака със сигурност. Но ще споделя с Вас впечатленията си от няколкото дни, които прекарах с Windows 2000 Professional и резултатите от месеците, които направих.

Първо няколко Всъщимелини слова по отношение на системните изисквания на Windows 2000 professional. Не знам дали си спомняте, но преди няколко години Microsoft гордо съобщиха, че Windows '95 ще тръгне на 386DX40 с 8MB Ram. И той наистина тръгна. Е, не съмаше за работа, но някак с Windows '95 се инсталираше на подобна конфигурация. Същото нещо можеме да очакваме, ако качим Windows 2000 на машина с Pentium процесор и 64MB Ram (минималните изисквания според Microsoft). Не само че ще чакате повече от час и половина за 600MB-овата инсталация, но и е хубаво да се отбележе до близката закусвала да хапнате нещо или да

отпуснете изопнатите до краен предел нерви докато го чакате да се доконфигурира. Всички тези хубави приказки биха за добра събъсем отговорно да заявя, че е меко казано неразумно да си инсталирате Windows 2000 professional на машина, която няма поне 96MB Ram и Celeron 333A. Операционната система ще работи и с 64MB Ram, но бавно, много бавно. Но 128MB Ram дава не са оптимумът на Windows 2000. Заделязда се значително забързване на системата след слагането на 196MB Ram и 256MB Ram. Това е, Quake 3 пасти да яде - Windows 2000 professional изисква от системата ви ажку много.

Като стана дума за инсталация - при мен тя премина безпроблемно, но имам приятели, които след инсталация на Windows 2000 що носихме до къщи след 24-часа на Quake в близкия гейм клуб. Съвсем бяха пощърканли горките и само мълвяхаха: "Бил &%#!@%" (не е леко да ти се скапе целият хард диск, съчувстваш им). Въвъншно не са малко хората, които просто обявиха



Интерфейсът на Windows 2000 Professional не се различава много от този на Win '98



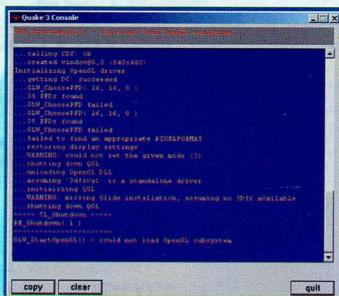
Control Panel-ът на NT е заменен с този на Windows '98, но нека това не ще заблуждава - NT-версията Всъщност проличава като пуснете Administrator Tools

Windows 2000 за Проблемът 2000, който ни заплашва. Други пък обясняха цифрата 2000 в заглавието

като броят нови бъгове добавени от малкините на Microsoft.

А сега сериозно. Windows 2000 Professional е основан изцяло върху кога на Windows NT. Какво означава това? Освен зловещи системни изисквания и много по-кадрено написана и вървяща система. Защото разликата между NT и Windows '98 е няколко камиона "булбачки". NT Версията е с клас на своя събрат, но пък ограниченията поддръжка на игри и по-трудното поддръжане на системата прогонват сърдечното сърдечното изпитание от нея. Дали и Windows 2000 Professional продължава пътя на конфронтацията?

От игрите, които се опитах да пусна под Windows 2000 Professional, нямаше никакви проблеми със съвместимостта (с малки изключения).



Липсата на драйвери - проблем номер 1 за играча, тръгнал да си качва Windows 2000

По форумите, чиято тема бе Windows 2000, имаше оплаквания, че някои заглавия не тръгват под системата, но Windows NT Версията им опръвжа тази проблем. Докук всичко е добре, но ако случине, по някаква причина игра изисква DirectX 7, забравете да я пуснете. Тя изобщо няма да тръгне. Проблеми със съвместимостта няма, но няма и DirectX 7 за Windows 2000 :). Така че ако искаме да играем Earthworm Jim 3D, например, ще видим наложи си инсталирате и Windows 9x. Друг проблем е качеството на драйверите (за този момент ще се спре



по-подробно след малко). Компютър, който служеше за опитно здание, беше екипиран с Intel740. Под Windows 2000 картата работеше по-добре, поддържаше по-високи режими на опресняване, но когато пуснах Unreal Tournament в OpenGL режим, положението излезе извън контрол. Мишката се влечеше и след половин час напукачване, успях да щракна върху бутона Change и да променя Video режима. В Direct3D играта вървеше спиносно, но когато пуснах High Quality Textures започнаха да се появяват разни едноцветни четириъгълници. Май не е необходимо да видите какви проблеми имаше.

Друг проблем при Windows 2000 представлява недостатъчната поддръжка на хардуера.

Само ще видите, че когато пуснах Windows 2000 на системата със софтуерен modem Rockwell HSF и ISA звукова карта (в случаи Turtle Beach System 2000), тези две устройства изобщо не успях да тръгнат под новата операционна система. Направо търсих драйвери в сайта на Microsoft и на производителите - "отникога надежда Взорът не видя". Подобна незадоволна съдба очаква и други по-стари устройства, като изобщо не се знае, дали в скоро време те ще бъдат включени в поддръжката от Windows 2000 хардуер. Да не говорим за положението CD-R. Лично аз пробах да пусна няколко записвачки под Windows 2000, но без особен успех - наред определена скорост на записане изгаряха CD-то. Но има и добри новини.

За разлика от NT, Windows 2000 е Plug'n'Play, което означава, че всички R'n'R устройства ще се инсталират безпроблемно на него. Освен това се поддържа и USB стандартът, както и опцията "hot swap" - да свалите или сложите USB устройство по време на работа.

Освен това стабилността на Windows 2000 е добре поддържана. При проведените от мен тестове на новата операционна система, тя се показва мъжка и заби само 1-2 пъти. При подобни гейстиви Windows '98 SE веднага се предаде и показва синия екран. Пробойните в сигурността в NT са закърпени и за момента Windows 2000 е и най-сигурната Windows, която е правен никога (временно, може би :). Ако досега сте ползвали само Windows '9x какъв забележите и значително, пардон ЗНАЧИТЕЛНО подобре на multitasking-a. Много отдавна се знае, че Windows NT е ис-

тинската многозадачна система, а Windows '98 много трудно може да се нарече така. При проведените тестове предимството на Windows 2000 над '98 версията бяха огромни. Опитах нещо съвсем простичко - копирах на файлове от един хард диск на друг (2GB) като Win98та съвреще. При Windows 2000 нямаше никакванс на звука...

Има още много (и хубави) неща, които могат да се кажат за новата операционна система, но по-голямата част от тях нямат никаква допирна точка с игрите. А нашата цел е да погледнем Windows 2000 именно през очите на човек, който използва компютъра си за забавление. Защото побореният интерфейс, възможността за по-голям контрол върху И ако трябва да извлече няколко обобщение на написаното досега, то би трябвало да звучи горе-долу така:

Windows 2000 е най-стабилната и сигурна операционна система на Microsoft, появяла се до сега, но високите изисквания към компютъра, недостатъчната поддръжка на хардуера и липсата на поддръжка на DirectX 7 я правят неподходяща за играчите. Поне засега...

PowerArchiver 2000 5.1

След като Ви загубих времето с Windows 2000, злоупотребата с възможното търпение предстлавята с PowerArchiver 2000. "Какво толкова? Архиватор като архиватор?" ще си кажат по-превесните. И ще са прави. PowerArchiver 2000 е една стандартна програма за компресиране и декомпресиране на файлове. Само че притежава една много важна черта - програма е freeware, т.е. абсолютно безплатна. Не само че на първо място ще можете да си я ползвате, но и няма непрекъснато да ви съобщава, че нейният пробен период, че е хубаво да се регистрирате ... изобщо няма да Ви занимава с глупости. Добавете към това и някои интересни възможности в нея и ще разберете защо тази програма е намерила постоянно място на дисковете ни и се опише в списанието.

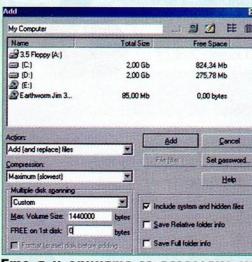
Една от най-добрите новини около PowerArchiver 2000 се нарича multiple disk spanning м.е. ще можете да "нацепите" архива си на няколко части с определен от вас размер. Знам, че дисковете вече е почти низвергната форма на пренос на данни, но със сигурност Вие се налагало да съберете един 2MB архив на 1,44MB дисковете.

Второто предимство се със-

тои във факта, че PowerArchiver 2000 има пълна вградена поддръжка на форматите: ZIP, CAB, LHA, TAR, TAR.GZ и VH, както и може да различате и дезархивира следните типове файлове: RAR, ARJ, ARC, ACE, ZOO, UUE и XHE. Повече от това, здраве на кажи.

Но това не е всичко. От морбата с възможности, които избут с PowerArchiver 2000 ще Ви запозная с още три. Първата е зададете опцията архив, като току-що сте получили по електронната поща или сте свалили от някой уеб-сайт с Вашата любима анти вирусна програма.

Другата екстра към PowerArchiver 2000 се появява, кога-



Ето я и опцията за разделение на даден архив на няколко тома

то отворите архив, в който фигурира install.exe или setup.exe. Тогава програмата учимбо Ви пита, дали не искате направо да инсталirate продукта, заместо първо да я де-



Choose "New" to create or "Open" to open an archive.

PowerArchiver 5.1 - бърз, удобен,

функционален и най-вече безплатен!

зархивирате в дадена директория и оттам да пуснете изпълнения файл. И последно, но не на последно място избут възможността да разглеждате support TXT, RTF, BMP, ICO, WMF, EMF и JPG файлове с вградения в PowerArchiver viewer.



Доста се колебаех, преди да започна да пиша тази статия. Защо ли? Защото сравняванията между голям софтуерни продукта от подобен клас всеч вече е почти неизвъзможно. Единствено се дава сравнение Corel Draw с Adobe Illustrator и съвсем друго програми за прележдане на файлове от ранга на ACDSee и Irfanview. Защото техническите версии излизат горе-долу всеки месец. Ако конкуренцията е успяла да изумиси някакво нововъведение - в следващата ребизия на дружата ще бъде включена опция с подобна функция. Ето че няколко съвместни примера: IrfanView бе първата програма, с която можеше да се разглеждат анимирани GIF файлове. Познайте какъв се появява ACDSee 2.32? След това IrfanView 3.07 въвежда модул на plug-in обем. Същата опция вече я има и в ACDSee 3.0. В същата тази версия 3.0 са въведени и опции за редактиране на яркостсма/контраст/цветността и прочие характеристики на картичката, което пък съществува още от старата DOS програма PlayView. Затова наместо да се спускам във файла за обяснения, ще вам дам файловите формати, които ще можете програмите поддържат, ще ви запозная с резултатите от проведените тестове

Сколько см?

Irfanview постмата малко по-добри резултати от ACDSee [при отваряне на 30MB файл, разликата бе около секунда]. Това се дължи най-вече на различните начини, по които същите програми обработват файлът. Докато Irfanview отваря файла така, че той да се събере на екрана ви, то ACDSee ви показва истинския му размер. След смекчаването, което увеличите здравия картички в Irfanview, скролни-

рането става много по-бавно, отколкото в ACDSee.

Качество

Единственят недостатък на ACDSee по отношение на качеството на образа бе при преглеждането на файлове в CMYK. Проблемът си осмисля и при новата Версия, но ако си мислите, че ACDSee се справя лошо - по-добре погледнете, какви са Върши *lrganview*.j. Като цяло ACDSee изкарва по-качествените образи.

Поддержанные Форматы

Известни програми поддръжат разглеждане на над 40 типа файлове. При това не само на картички, а и музика (MP3, Wav, Mod, Mid) и видео (MOV, AVI, MPG). Разнообразието на поддръжаните формати

ще намерите към дъска. Единственият формат, който липсва в ACSEd и има някакво реално приложение се нарича CLP (clipboard file). От друга страна Irfanview не може да се роби из ZIP и LHA архиви, така че нещата горе-долу се изравняват.

Редактиране на образа

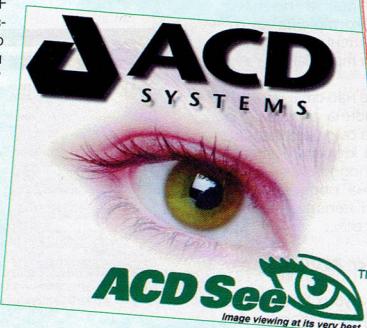
Както е тръгнало, скоро ACDSee и Irfanview могат да се превърнат в мощно средство за редактиране на картини. Наред с най-стандартните опции като яркост/контраст, Вече се забелязват Blur, Levels, Emboss, Button и прочие. Благодарение на plug-in Irfanview гору момага се използваат известните филтри Filter Factory за Photoshop. Честно казано съм впечатлен от бързината и качеството на изпълнението. Макар че едва ли програмите ще стават за препечатна подготвка :)

Конвертиране и
www поддръжка

Цена

малко Основното предимство на Ifanview е, че е напълно безплатно! Можем да си го ползваме колкото искаме - няма никакви проблеми. От друга страна ACDSee си е shareware с 30-дневен изплатителен срок. След него започват да се появяват разни съобщения, които напомнят на неплатилите, че е крайно време да оплатят около 50 долара.

Е, стига толкова съм ви занимавал с гвата продукта. Irfanview и ACDSee си имат своите предимства и недостатъци, но е факт, че това са обе от най-убийчивите и Бързи програми за разглеждане (а вече и прослушване) на файлове. Убедете се сами и гвата програми са пусна-



IrfanView Ви дава моментално preview на всички BMP-та





ти на гъска към списанието.

MusicMatch Jukebox 4.5027

Мнозина от Вас сигурно знаят, какво точно прави тази изключително удобна програма. Досега тя бе използвана предимно за пребърдане на музикални компакт гъскобе в MP3-та. Програмата се справя със задачата с изключително успешно и наред с Audio Catalyst е една от най-популярните софтуери, които се използват за подобни дейности.

Recorder



Основната (и най-сложна) част на MusicMatch Jukebox е неговия Recorder. Той Ви позволява да записвате CD-audio гъскобе като MP3-та. Имате на разположение най-различни опции за качеството на MP3 формата. Можете да ги запишете на 128 или 160kbps, но ако държите звука от аудио компакт гъска и от направленият файл да бъде с почти същото качество най-добре използвайте опцията VBR (variable bit rate). Когато тя е включена Вашият bit rate зависи от характеристиките на звука, който в момента се записва. Той непрекъснато се променя. Например ако песента започва с интродукция, иззвирена на китара или глас и поради тази причина диапазонът на звука е малък, тозава bit rate-ът на който се кодира MP3-то ще бъде около 90-128kbps (в зависимост от процентните, които сте задали). Когато се включат повече инструменти, bit-rate-а се повишава и може да достигне до 256kbps.

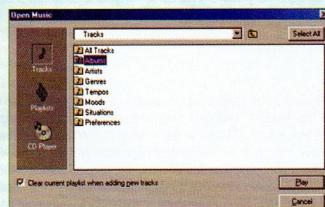
Самият процес на извлечане на аудиотраковете се извършва посредством технологията Digital Audio Extraction (DAE). При MusicMatch Jukebox 4.5027 докато тече записването, програмата Ви показва скоростта с която става това, както и progress bar-а отбелязва със жълти осцилиращи линии проблемите, които е имало CD-то при четене.

Player

Единственото предимство на player-а на MusicMatch Jukebox, кое то можа да се смята, е стабилността на работата. При Variable Bit Rate, Winamp забива при прослушване на първичка песни. За сметка на това Player-а на MusicMatch Jukebox замества повечко ресурси...

Playlist

За разлика от Winamp, Kjofol и Sonique, чиито playlist е нещо много трудно управляемо (възможно слу чай) или направо кошмарно, в MusicMatch Jukebox този елемент е направен почти перфектно. В нача-



База Данных с песнями Ви

лото си правите нова музикална библиотека и след това добавявате файловете Ви с нея. Програмата разчита техния ID3 индекс, където се съхранява името на автора, албумът, стила на песента. Цялата информация се записва под формата на база данни. Тя може да сортира MP3-тата Ви по стил, автор, албум, при което създаването на playlist става по-много лесен начин.

КомТрейд
Всичко за компютрите!

Voodoo • nVidia • Matrox

SONY • CTX • ADI • MAG

Canon • HP • UMAX

Quantum • IBM • Maxtor

при покупки над 200\$
бесплатен Gamers' WorkShop

<div style="position: absolute; left: 0; top: 0; width: 100%; height: 100



Здравейте и поздрави от Варна.

...Ще използвам момента да ударя и една кримка. На няколко пъти (но точно вдва) срещах думата "порно". Например в статията за Driver в по предната страница брой (беше нещо от рода, че телевизора Вече бил безопасен след като спрели да дават порно по него). Но че съм моралски (такива работи дават тук по кабела - няма да казвам откъде знам), но все пак Workshop си е нарочно списане и се чете от 10 до 100 години. Не защищавам правата на 10 годишните (не отдаваше Вече си гледки такива образованите филмчета). Думата ми е за по-възрастници, които може да хърътят някое око в списанието на детето и а... каква индига. Затова ако е възможно следващия път щом Вие наложи да правите асоциации с късните филми да използвате думи като "еротика", "образователен", "медицински" филми и прочие. Иначе списанието е СУПЕР!!! Само ако можеха да изпратят във Варна малки почесче списания без диск, че много моя приятели не успяват да си го купуват, защото 5 лева не е много, но за бедния студент е достатъчно.

Асен Иванов

XHM: прав си. Трябва да помислим за родителите и да ги предпазим от неочакван шок или дори нещо по-серозно. Чудя се да ги даме да не им пропорчаме образоването беседа с 10 годишните си деца, като ги им отвори очите за големия лош (Доколкото лошо може да бъде **порно**)... Абе как ще е лошо бе, негей така, знаеш ли колко е хубаво... Хм, тък като те гледам знаеш, май - вие там във Варна, по какъв начин Кума вища гледаше... ама, айде няма да казваш откъде знам! свят, за да си смущи, че при сълзите с думичката **порно**, например - няма да получат текли емоционални тръби и трайни психични увреждания. Иначе предположението е уместно и че с опитам (поне до колкото зависи от мен) да го имам преобраз. Което очевидно, че ще си подгответе със Snape. Не, няма какво да си говоря - той ще го прочете тук. Е, считай Въпроса за уреден.

Я да видим сега, употребявам... Колко?... Да, употребихме цели 4 пъти думичката **порно**. Тък, възност май станаха 5. Моли се никой родител да не отървне на писмата, че...

Колкото до списанието без диск - в този брой има реклама на една Варненска книжарница "Компютърен свят" - вижте адреса, там Варненици ще могат да намерят GW без диск с много по-голяма вероятност, защото лично го зареждаме със списания.

Freeman

Здравейте,

Принудих се да купя списанието с диск, Въпреки че Върху него няма никак, което да ме интересува (освен може би демото на Thief2, което си го бях изтегли Вече, и което BTW най-вероятно ще върви на P4, но не и на средносъстистически геймърски компютър в България) и трябва да ви кажа, че съм разочарован.

Първо половината списание е описана в изцяло неенужни статии за изри, които никой не игра, а другата половина почти не ме интересува. Жалко. И лека полека с комерсиализирате отвратително. Какво е това на загадка корицата бе? Добре, че като е в скрапката списанието, плаката превидливо скрива каквото трябва, но честна дума, отвратен съм...

...Ами ако що го от Вик и те да пускат реклама, канализацията на София ли ще изпомаса омаза? Не моза да го разбера това...
...Възностът как трябва да бъда изпол обектизиен. Всички игри, които сме споменали са интересни по своему, но аз не намерих почти нищо по свой вкус (освен Planescape, но то ми е неподходящо с 4-те си диска - това са 40 лева в кран на крашичата, и Ultima 9). Аз съм Биновен, знам. Това не прави списанието лошо. Така е. Както казах, изказвам личното си мнение. И затова ще ѝ попитам нещо: Какво намират хората в 3D shooter-ите? Мисля че това са възможно най-тъпите игри, в тях няма нищо смислено...

...За Tzaz сеза. Корицата изглежда много добре, никой не може да отрече. Но не мислите ли, че покреплявате с нея. Знам, че е в "първата" българска игра, но я играх и трябва да ви кажа, че тя е в най-добрия случаи - оригинирана. Краино време е да понамериме темплото - възехме Вече да се побързяме. В PC мания статията е изключително точна и обективна, добре е да я погледнеме... Иво от Варна.

Здравей Иво,

Възностът ти си си отговорил на една голяма част от Въпросите си. Това само показва тезата ми, че стига да оставиш човек доста-тълько дълго да говори, то много скоро ще започне сам себе си да опроверга. В този смисъл, за мен бе голямо удоволствие да се насладя на твойя монолог. И на лъжката ти съм на мисълта ти. Но все пак... Да игрите - прекрасно си казал - всеки има собствено мнение. Аз например смятам, че подбражме най-интересното, което можахме. Писахме и за световните RPG заглавия илези напоследък явно, че това са игри, които те интересуват. И пак си прав - ти си си Биновен. Не забий си на нас игриете да излизат на 1 гулд или пък да могат да си изграждат на 386-ци. Същото обяснение мога да ги дам и за 3D shooter-ите - въпрос на Вкус. Но ще ти обяснявам все пак. Ами приеми, че някои хора се развиват като, че изпускат гарата, че разтоварват. Или просто харесват динамиката и напрежението. Ти например ще отиши ли да гледаш в киното война и мир. Осъбени души, Ходене по мъките. Май не - никак, че са стойностни филми, че са класика и са признати за изкуство. Защото са трудни за симилане, защото са тежки и напотвдват емоции. Обаче за Матрицата ще си сред търбите, или за някой екшън. Ще погълнат жадно субкултура и лъжи къмеш, ще търсят очите, а после ще обясняват колко невъзможното е било с този филм (които Възностът е пропут с толкова кинешта, че се чуха дали не съм го гледал и преди, по време на алкохолен демарум). Боже Господи, за каква война и мир ти приказваш - въс вече не могат да ви накарат едно време Разделено да излагате, а ето това е филм. Адроп да попиташ: А какви книги четете ту и притежавате ту? Живота стана повърхностен, прятател. В този динамичен свят, хората имат нужда от емоционално разтоварване - 3D shooter-ите да предлагат. Е, не е само това причината, разбира се. Както Вече е стана дума - въпрос на Вкус.

Да, бихме сложили реклама на Вик. Ако я плаят. Ти лично какво би предпоечел - няколко тълсти пълна на корицата или лиска на корицата, поради лиска и на списание. Рекламите изхранват изганизма, с тях ние оцеляваме. И ако наистина не стапнем много скоро комерсиални, каквото Вече ни обвиняваш, че сме, можем да стапнем много мъртви (метафорично, разбира се). А за Tzaz. Ако наистина мислиш така, значи не си разбрали нищо от статията, а още по-малко от играта, няма каква идея какво конструира създаването на една такава игра и изобщо не си очели каква непослушна работа да съвршили тези няколко момчета, които я съзdroаха. В статията на Alex има толкова компетентност, колкото не би могъл да намериши в чиято PC мания взета на куп. Един съвет - отдели побеч време на играта. Малко е движичка кампанията, но с упоритост Всичко се постига. Разучи ги детайлни, обръни внимание на всеки елемент и наред с някои грандиозни близове, ще откриеш толкова много блестящи идии, колкото в момента изобщо не предполагаш. Да не говорим, че пиратската Версия, която си играл няма да има нищо общо с Версията, която ще излезе в Шатите, а надявам се и у нас.

Freeman

Здравейте Изроду!!!

Това писмо е написано на 26.01.00 година и има за цел да ви покаже някои греки (много ще се зарадвам ако ги отривате в следващите броеве), иначе списанието горе-долу е жестоко.

Грека #1 - абе момиче, нали не сме толкова тъпи, че пишеме статии от по няколко страници. Поразширете ги малко. Например от 3 страници хубава статия не става (В повечето случаи, затова от 3 например 5. Нямам да срещаме.

Грека #2 - не пишеме само за GAMES. Включете и някога дрога страница страница за SOFTWARE и HARDWARE. Ама не от порядъка на 1-2 страници както правите Вие, а от порядъка на 5-6 листа. Понеже такива като мене не са по интересуват сами игрище, а и програмите, и компонентите за PC-та, които излазят почти всяка седмица. Тогава сигурно ще си повишите и възрастовата граница на читателите, които са на не повече от 20 години (Just like me and my friends).

Грека #3 се отнася относно дисковете. Те са доста боядисани, но нека програмите в тях са повече вместо киповете във всички други макарки издавани. Също така нямам да отмака и от Викия някои и друг CRACK или PATCH. Макар тази грека да не е кой знае колко значима.

За Грека #4 още не съм се сетил, но като открия и няя ще ѝ убедя (бъдете сигури в това)...

...Ако искате още някои съвети можеме само да ми пратите Е-тай-че. Ше се постараам да ви намеря някои курс.



zazel

Здравей, и Идеал на мъжко съвършенство :-).

Както се каза: Когато не се научи от гръцките си е обречен да ги повтори и ние ще си вземем бележка.

Но! Каква е дефиницията за грешка в нашия случай сега? Ами доста разтеглива. Защото всичко отново опира до личните Виусове и прогнозитания, а за да установим дали наистина си прав ще трябва да поръчаме социологическо проучване. Но да караша поред.

Първо: правилно си предположил - чак толкова тълни не сме. Можем да ги пишем тия статии по 5 страници и... го правим. Убеден си сигурно. Ами приятелю, текста на една наша 3 странична статия бил запълнал поне 5 страници. В някое друго списание (имена няма да споменавам). Но тук Въпросът не опира в това, а тали на Всички ще им хареса - най-вирно не. Ако обрънем поглед към "Светлият пример" на западните ни колеги ще установим, че там повече от страница чист текст (оствен в изключителни случаи - за игра на броя и т.н.) много трудно можете да намерите. Инфоето е сбито, силно компресирано, в таблицен стил. Това е и бъдещето на компютърните списания в Бъгария [някои вече го правят]. Но дотогава има още време.

Второ: отдавна се каним да разширим рутиратка за Hardware и Software и в този брой правим първият си опит. Не е чак 5-6 листа, но поне в 3 страници (което горе-долу пак толкова прави). За нас това е огромен скок. Абс ще я видиме, ние тази Възрастова граница, тъй да знаеш...

Трето: приятели. В предния брой пуснахме около 150-200 MB програми. Колко още искаш? Ние сме геймърско списание - трябва да се занимаваме приоритетно с демота и филмчета за игрите. Пък и съм убеден, че много хора не биха се съгласили с теб. Но това е без значение на фонта на новия диск. В който има маса - все хубави - програмки. Награвдам се да ти хареса.

Каквото до кусурите - давай, ние винаги сме настъпка за Вашите желания. Пък и нали трябва да направим съвършеното геймърско списание.

Freeman

...И такаааа. Сега искам да отправя малко критики към списанието: 1. В последния брой имаше просто посадни правописни грешки. Знам, че не можете да се оправявате с Всичко, за да излизате на време, но тия грешки са просто тълни.

2. Постараяте се да пишете малко по-къс статии. Убеден съм, че на всеки ме ще иска да чете романи от по 6-7 страници, ти било и то да укажаш интересна ари [аз лично не съм от тях, но на някои други им прави впечатление].

3. Ами то мащабе лоши неща нямаше. Но даке и с тях списанието е супер. И наистина не разбираш защо пък интерфеъса на груска е лош. Според мен си е много cool.

Верен фен: CybD3vIL от Добрич

Здравстват земляк.

В този брой само критикуваме, а твоите са най-скромни, като че ли. Не го споменавам като упрек. Огнази ме Господ.

Аүдже сега, как сме тълни. Твоят правописни грешки, но щом те са тълни, каквото трябва да сме ние. Аз бих на реклами на недоглеждане, недостиг на време, умора, лягах на редактор и т.н. Ще се опитвам в бъдеще да намаля, но няма да стане отведнъжък.

По втория пункт, май най-добре ще бъде да ѝ съвръха с Azazel. Да обсъдите нещата. Както казах вече небезъжък - всички има Виусове. Проблемът е, че ние няма как да сме сигури в правилността на кое-то и да е от решението си, затова ще следваме инстинктите си. Много погравди във Всички геймъри в Добрич и най-вече на посещаващите клуба Top Gun.

Freeman

Вчера бях в София и забелязах, че е излязъл новия брой. Попутах на няколко РЕЛ-а, но пропадах като тъбръджа, че имат само с диск. Вискам си, айде ще си го купя като се върна във Варна на съртичата. Днес излизам и буквально съм обикновен половината град, на всичките щи... пропадвам тъбръджа, че са го събрали и го пропадат само с диск. Е, КАК ДА НЕ ИЗКУФЕЕ ЧОВЕК БЕ????!!!! Гледам ма щичите и ма лъжат "Ми то съврши без диск". Как ще е съвршило като в София е излязъл евба

Вчера-ониден

Пребедено ясно ми е, че държите ку... искам да удариате по-голяма пе-чалба, ама на никакъв кора инфомо на груска не им е необходимо... Не знам от кого забийс, но много би могъл да нападнеш нещо. И защо не пише на корицата какви са ви главните теми? Това никога не е било. Моя гравираме мерки или за съжаление ще загубите доста читатели.

Здравей,

Голямо тръчане падна, трябва да ти кажа. За около седмица редакцията остана самотна и обезлюдена. Защото всички се вътврдихме да взимаме мерки. И с гордост трябва да отбележа забележителни успехи, които постигнахме в това начинание. Всичките мерки на токома ми хор, как окажахме от изтъщене. То не бяха манекени, калъри, канадците фолк-вести [инфо]. Бъдещи актриси или пък просто хубави продавачки в някой магазин. Whisper пък, който напоследък нещо чич не е на кеф. Всичката на никакъв огромен незър пред Шератон. Вчера го погребахме. С почети - окза се африканският атапче от Нурия. Виждам и Презентента. Хм, добре, че на време увдържахме Whisper, иначе...

Е, братко, след толкота Всички мерки, вече се надявам на луд успех. Но, на проблема: Имаме огромно желание да правим побече списание без гиск, но ние отпечатваме точно толкова, колкото фирмите разпространители на печатни издания ни заявят. Имаме съразговори, но много разпространители категорично отказват гори да правят списания без гиск. Търбредци, че никако тръсне се за него. Наистина мисля, че голяма част от продавачите по сергиите са те излагали, но не за това, което си мислиши. Според мен те изобщо са никакви тараби списания, но не са искали да създават впечатление за незадореност.

За корицата приемам упрека, но в миналия брой просто сърце не ни даваше да я развалиме с надписи.

Награвдам се да не сме те иззубили като читатели.

Freeman

Здравстват работодатели от работоплатничката!!!

Новия брой е СУПЕР!!! А пък със статията за Baldur's Gate 2... разбихме ме. Доста се награвдиха на пишете за нея, чещо ми писна да се робя в Инет. Не, че не мога да намеря материали, но друго си е да го прочетеш на РОДЕН език със скрийптове, с някои и други лаф, хубаво оформено - Всичко както трябва. Но! Защо трябва да има "но"? Както винаги има доста очевидни грешки в списанието - още очевидната са разменените таблици с weaponите на Q3-area и Unreal. Не че е никакъв особен проблем, но оставай кофти Впечатление - абе забележи съм че, докато често правите ОЧЕВАДНИ грешки. На време спрацица на Ultima 9, отворе какво да види - пише "3d shooter:half-life opposing force". Изнача има малко правописни грешки (наистина малко в сравнение с предишните бреове)...

...Е, това е засега, че Tzar-ят че чакал Обооооо, семти се: ТОТАЛНО НЕ СЪМ СГЛАСЕН, че Ало на юнитите в нея, но време на дваждищие, е добре. Напротив - ужасен е сравнение с АОК. Нека Alexill не го взаима на въввръхте, но като имаш 10 кораба, направо можеш да се побиркаш, ако искаш да ги накара да отидат ТОЧНО на определено място: то не са забъбоки, не са вървания нааз - направо Их. И съхълътните - ако тръгнете със атака - са отпад - в сравнение с формациите и бойния строй в АОК е цяла мъка.

Чао: UltraAsi

Привет,

Прав си за гафовете. Не е лесно да се правят подобни ОЧЕВАДНИ грешки, ама Верниък като мъжкин чальма, после става лесно. Много мисъл стои зад тези гафове, приятелю. Е, дойде време да си приземим хитрите преди да сте ни разконспирирали. Имета е проста - правиш един златен гар, хората го забелязват, поне го здупват и после мащат с ръка. Верниък като мащат с ръка на това, за другите - хийдите гребни бъчата гори и не правят въпрос. Дем' се Вика - клин, клин изшибва Takruka, тауктука!

Цо се отнася до бъговете в Tzar, не съм най-компетентният да ги коментирам и затова ще замъльча, но ще предам забележките ти на Alex.

Чао: Freeman



packa's

packa's

разказ с неочакван край

Вековен миг!

**Светът е война, а аз съм войник
такъв и ще бъда до последния миг,
до последния ден, до последния звяр
такъв е законът, такъв е и "TZAR".**

автор: Евгений Николов Тенев

Hощта бавно се спусна над замъка в долината, където сега кипеше живот. Задържат се показваха една по една на необикновена дамечка зад плащаницата. Селяните, наобиколили склада останаликите посланици си за денонощия, търсеха едно по едно, катък при камък. Оттук гору моза излебешка гризка востре, с която извирват всичко. Това са последните запаси - други вече няма. От мястото на поста ми, долината се разкриваше пред мен с цялото си красота. В този момент възжаха само законите на природата, като сякаш усещаш какви се случи тази вечер. На зелената морава, точно под хълма, все още се намираха доспехи и оръжия от последния бой, забити и разхвърлини безразборно. С ушиите си все още чувах писъци и възможе на войниците, които оставиха мястото си гинят в пристига. Дано никой да запомни тези хора, които предизвикаха живота си в ръцете на смъртта. В името на своя народ.

Коняк нервно изпърхът под мен. Гризката - цял ден бяха на едно място, за да пазят поста си. Ех, остраряват вече, щом и доспехите му влеза да напекват. Сега и кобътът няма да може да ми помогне. Не избръкът побежи. Не моза. Но няма как.

Залезът стана кърваво червен. Такава утре ще е и земята - кървава. Чвера ск实用ите се върнаха и казаха, че наблизява орда от загуби, които според мята не можем да спрем. Малко останаликите живи след настъпил на майстрие - никојко конника, никојко мага, никојко стрелеца - последните пазители на пътищата ѝ. Купището пред замъка отчера горят, а работници за поправка не смигат. Ще се мре ли утре, господи?

Стиснах зърната дъръжката на меча, прехапах устни и заплаках... Не избръкът побежи. Няма за кога да се срамувам, никога пред кого, единствените ми приятели са прелепан през кръста. Пред него ли да се срамувам? Като ледам и нездигам цялото погърмяне от кръвта, като се разляя вчера. Каква битка бе сам! И каква изба настъпва. (From a battle I come, to a battle I ride). Дали же преокрия утрешната красата на залеза със собствените си очи, или ще я изпратя, с безгълътният поглед на Вятъра, които разнася душите на мъртвите? Не знам.

От отрещания храм се приближава никой - конник... от нашите. Ех. Опак не можа да позна точно кой...

- Драконите, драконите избват...

Това е Оруин - поизглед по глаза, че е той. Казва за драконите. ПО ДЯЛОВИТЕ, знаеш си, че жълтите си дрънчилки очи ще нападнат с дракони!

Обърнах глава към Магисцката кула и видях как десет мага от нашиите, все още мегдитират. Диabol ги вземе с тези скапани магии. Ако вместо маляра зърна кула имаше един... НЕ, това вече няма значение. Оруин тръгна към мен. Виждам, че иска да ми каже нещо.

- Дименсин, застани пред кулите с другите войници, за да спечелим време за маговете. Те трябва да успеят да направят магии си. Иначе сме загубени.

- И без това сме вече мъртви, Оруин. Не виждаш ли какво става? И въз промъкът на толкова да бяхме, пак не бихме ги спрели. Бягай в замъка друже, ако нещо остане - ще е тво.

- Но Колкото побежи сме пред кулите - толкова по-голям шанс имаме. Върви приятеле, а аз ще изваждам друзите.

С бърз шаг пружнах към укреплението, към което се бяха запътили всички останаликите. Там имаше плененици с една ръка, в която държала нещо, а копие; имаше конници без брони; стрелци със тогда; пешаци без оръжие - и всички искаха само едно - да ослелят... поне до следвашия бой. За това си мечташе всеки войник. Там, където застанаха имаше още конници, които чакаха първата вълна врагове. Останахах, че сме първите, които ще паднат в боя,

всички го знаеха, но въпреки всичко все още въздах плам в очите им, който гореше и превъзлама.

Погледнах отново към маговете - никаква разлика. Силнието от червени лъчи все още кръжише над всеки един от мята. По гъвълите им няма успеем, времето е много малко.

И тогава ги видяхме - в един миг всички летящи твари прелетяха през хълма и се озоваха пред нас. Но защо тези дракони летят такъв ниско? Едва ли е защото ще вали... Нямам значение.

- НАПРЕД, В АТАКА-А - извика някой и втора покана не чакахме - сънчискаме по-крепко оръжията и се втурнахме напред в самуобийствена атака. А те бяха много. Адският огън на драконите изпепеливаше всичко по пътя си, докато загърхне и последното "а-а" от вика ни. Битката бе на живот и смърт. Но като че ли смъртта бе по-близо. Докато се опитваш да се върнеш в един дракон, видях Оруин да се зарадва с нови подкрепления откъм замъка. Погоди късно, отколкото никога - помислих си тогава. Между подкрепленията имаше стрелци, чиито лъкове бяха огромни, а стрелите им - смъртоносни. Останаликите конници се присъединиха към мен и усъхахме със свалени дракони. Останаха още две дузини. Драконите се впуснаха да трошат кулите и това до голяма степен ни помогна да се спрем да се изправим откъм замъка. Погоди късно, отколкото никога - помислих си тогава. Всички селяни оставиха разбомата си и се втурнаха да поправят кулите - засега добре се спряхаха. Стрелците забихаха мощните си стрели в огромното тухливице на най-близката от мята, а през това време още два с предсмъртни вик полетяха към земята. За миг ентузиазъм нахлу в кръвта ми и започнах да се бия с още по-голяма настърбеност (на това май му викат "Level Up"). Гледката на славяните дракони ми даваше още по-голяма надежда, че всичко може да съврши добре. Но поглед към небето ми бе достатъчен, за да ме върне в реалността. След никојко минути окостенят под усети как жизнените ми силни започват да се покачват, обирнаха се и видях гъвъвата лечителни да лекуват и останаликите на бойното поле възди. Вече се усещаше превъзходство от наша страна и малко от отбрана преминахме в настъпление. Шом лечителите приложиха си нас, се възложиха и те в боя. А помощта им бе побеже от необходима. Малко останаликите дракони се обирнаха в баг, но далекобойните стрелци не се затрудниха много в свалянето им.

Всичко утихна - нямаше го вече шумът от крилатата на драконите, не се чуваха и писъкливият им крикъс. Единствено, което чуваха бе тупенето на собственото си сърце, което едва съръкаха да не изскочи от върдите им. Олегах се. За битката напомняха само дожарящите трупобой на драконите и излепените дъръжки около бойното поле. Тръбата бе изгубила зеления си блясък - черната кръв на възгори се в бяла оцветявши в черно. Но като че ли тата и отива побеже. На тази светлина всичко това изглеждаше като огромен черен рубин, който сега сякаш държава в ръцете си. Тези, които бяхме в състояние да се съвържим с устремихме към ранените си другари, за да им помогнем с каквото можем. Магьосниците естествено не си мърднаха пръста за това, а се отмеглиха в кулата си за да си почнат.

- Много години съм войник, Дименсин, - каза ми Оруин запъхтян - но толкова в битка, за първи път участвам.

- Побеже се разбих, че си я надръжих, друже. Всеки може да стане част от толкова битка - но не всеки може да оцелее. А и добрийте нали знаеш, че винаги побеждавам.

В този миг Оруин се обирна към един селянин и му извика:

- Ей ти, донеси една бъчва чира за войниците да отпразнуват победата. И си го съвржай, че винаги побеждавам.

Че ме боли главата.



- Купите отдавна са поправени милорд, навярно друго смущава слухът Ви.

- Добре де, махай се. И побързай с бирама.

Тъкмо носеше бъчвата, когато земята съкаш се разтрепе и агски вий изпълни долината.

- Дано да е заметрещение, Дименсин.

Един от очите стрелци, които споменаха преди малко се изкачи на над - високата кула и се влега в хоризонта.

- От север - извика той - еничери - и то много.

- Какво? - Оруин слезе от коня си и се запъти към кулата. - Това не може да е върно. Вчера убихме много от тях. Мислех, че нямам побече силы. Всички по местата си, ВЕДНАТА.

Мъжоносните приготвиха мазищите си - мози прт вече по-бързо и се присъединиха към нас. Лечимите застанаха на безопасна дистанция зад купите и зачакаха моментът, сякаш да се върнат. Легион еничари изпълни хоризонта пред нас и за нещастие същите се скри окончателно зад църквата. Нощта настъпва.

- Боже да е с нас - прекръсти се Оруин и се влега в нашествието.

С умиление слушах как поповете от камеградалата редяха благословии една след друга в чест на нашия бой, за миг гори забрали къде съм, но въкум на Ори ме спресна:

СЕГА!

И за кой ли път днес мечт ми се издигна във въздуха и съсече първия неприятел, със Всички си. Този път битката бе по-равностоена - тези поне не летят, но за сметка на това са стопции. Стрелците и купите помагаха с каквото можеха, но бих по-бесилни срещу тези твари. Всичко щеше да бъде много добре, ако не бяха дошли и камагулумите им, които набързо възляха сметката на Всичко, що бе от къмбъ. Мъжоносните викаха ледени съвѣтици една

след друга, обсипваха врага с огън и за щастие успях да спрат камагулумите. В това време с кръв на лицето си Оруин летеше между тях и се сееше смърт на навсякъде. Ние бяхме по-силният, а те ни пребъзиждаха по брои. Тогава всички чухме радиостен вън откъм камагулума и всички знаехме какво означава това.

- Кръстоносци!.. казах на себе си и продължих да налагам един еничар с меча си.

Нови надежди нахлуха във Венитие ни и силите ни се удвояха. Още щом Войните с кръст върху ризниците си се възложиха в Бог, успяхме смут в рециите на невернищите. Аз победих кръстоносците като центъра на бойното поле, където бях останалите от нас. Вече с последни сили. Удоволствието бе да гледам как тези майстори на меч сечаха наред. Съкаш всички един от тях бе ясната ръка на съмртта, съкаш за това бяха родени, а и може би настини на е така. Щом и последният еничар падна от коня си, всички Войни се събрахме на едно и тръгнахме напред съкаш към самия Дубъ. Никой от нас не отрони нито дума докато не стигнахме до замъка на майсторите. Тогава Оруин каза:

- Сега Вече няма кой да ни спре.

• • •

- Да, дядо разкажи ми и друга приказка.

- Добре, добре, донеси си книжката.

- Не, не такава. Искам пак истинска приказка.

- Истинска?

- Да! Кажи ми сега за баба, като е била млада.

- Ех, добре. Слушай внимателно:

Та значи имала едно време момиченце на име Лара Крофт...

МАКСИМУМ

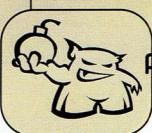
На корицата:

Синди Крофорд - красива и предприемчивица

- **Антонио Бандерас и Мелани Грифит** за чара на простите неща с уникални снимки от текния дом в Испания.
- **Оскар де ла Рента:** разходка из апартамента на модния дизайнер на Парк Авеню в Ню Йорк.
- **LIFESTYLE: Дженифър Лопес** - "Животът ми пролича на торнадо"
- **МОДА** - Вълшебни съчетания на мохер и коприна.
- **Чашите** - благородни съдове за благородни напитки.
- **Под знака на Свети Валентин:** Седем български двойки споделят за любовта.
- **На обед с граф Дракула** или бумът на тематичните ресторани.
- **Не само манекени:** Как да изглеждаме добре на снимки.
- **Парфюмите** - Вълшебна химия в краси в флакон.
- **SEX:** любов под знака на автомобила.
- **Удоволствието от масажа.**

СПИСАНИЕ ЗА МОДЕРЕН ЖИВОТ





разказ с твърде неочекван край

Събуди се-е-е-е... Събуди се-е-е-е... Събуди се-е-е-е... СТАНИ, СЪБУДИ СЕ ВЕЧЕЕЕЕЕ!!!

Ласкалият шепот изви в дрезгав, заповеден вой. С подвига опашка Тъмнината неохотно, но чевърсто напусна зенищите му и с шум на разпрана грива се отмеку възлите. Някъде в сивата обвивка на мъзка миниатюрни биомокобе оживаха, разбихиха се и се забълскаха неориентирано, размножиха се светкачично, огледаха се игриво и трескало се втвърдиха да разбият нервите. Сърцето плахко пропърхъ и с неистост върви с опита да разбихи хъстата, застояла, кишава кръв. Още Веднъж сърдечния мускул се изду в агония и още Веднъж полусърцаната субстанция едва помръзна. После пак, и пак, и пак... удар след удар, докато червеният кръзобратор на живота отново закипя във Вените, донасящи със себе си болката на Възкресиенето. Като Височаша господарка ти безцеремонно нахму, стръвно втиващи зъби в оголените нерви на всеки орган. Виталността се надигна, съби пестници и мошно забълска по съсухрената обвивка на ентропията, опитвайки се да я изтласка от тялото. Пробивнали сухожилия и мъртви - превърнали се в прах - тъканни, се размърдиха оживели. Изпълниха се с нова сила, изопнаха се, възбрънали младежката си еластичност. Клетки редегерираха с улакваща скрости. Мускули се издуха под изсущената и огрублена кожа с цвят на мухисъл пергамент. Мизобе по-кисно и тя самата вече се променяше, придобивайки жизненост и мекота. Отново бе жив. Внимателно отвори очи. Погледът му пребяга по потъналата в прах и тиншина гробница. Дробобети му бълбо поеха застомила въздух и суха кашлица разкаса гърдиите му.

- Кой си ту? Защо ме побиха? - Гласът му застъръга като скукра. Прокаша се. - Къде си, покажи сел?

Не получи отговор. Хвана се за ръбовете на саркофага и с рязко движение се изстреля нагоре. Излемя през отвора и се спропали по гръб в проходяка - беше поднесен десетиметрови прекарани в неподвижност. Ставиши му прокърцаха, когато - бързо като съмртва - се претърколи и изправи, а острата болка в кръста евти не го свали отново на земята. Съкаш нажекена лава, жив огън го бълсна, замачка го, премина през него, сваляйки пътната от костите. Кървави съзи се процедиха през свитите му кълки. Смисна зъби и някак успя да удави хлиповете си в гръб животински реб.

- Ти, ти, ти. Възхитителен! Великолепно изпълнение - за току ѝ ожийло замъби, искал да кажа. Да не се надига човек. Но какво ще кажеш да престанем вече с клонагада да се заловим за работам, а? Нямам време за губене!

Изправи гръб. Напук на треперещите колена и разъзвашите по слазми. Ъгълчетата на устната му се вкамениха.

- Не правя бизнес с непознати - урагани от болка го връхлихата - още по-малко със страхливци, които крият лице то си.

И тогава се случи невъзможното, гласът задейства някакви ценитърчета, нещо в него силно се озънда и с пукот се скърши, а болката, многочакано усилена, почнала свита. Заптица в агония. После с брутална винедостъпна възчино съврши. Все още трепереш, дочу черния кукот на непознатия. Можеше да се захлъне, че Гласът прокопа мъничко тунелче в черепа му, достигна мозъка и бавно разшири дулката, после постапа вътре няколко километра динамит, забоде фитила и зачака усмихнато с пръст на запалката.

- Хайде, хайде стига. Искам да сме приятели. Дължиши ми живот, когейсъм те задължава да ми се изձължиши. Бих могъл и да те върна там, откъдето току ѝ че те измъкнах, разбира това нали?

Потръпна, спомен за лава опари съзнанието му. Избълска мази мисъл и се озърна препразниливо. "Къде си се сбрая, по дяволите? Жалък пълх!" Не можеше да определи посоката, от която гласът долиташе. Той му го обгръща - изваде като че ли от Всъкъде, ту говореша направо в главата му. "Фокусчета, а?" Знаеше, че е въпрос на психика, беше се научил да контролира и Владее емоциите си. Отрано бе превърнал скръбта и несгодите, текките трудности и непреодолимите препятствия в накованя, върху които ежедневно разливаше иллюзии си и малаше по тях докато ги превърна в суроно обективност. Омгав на бе застапана срещу самия себе си, бе променяла ръка и бе измръди другия. Бе единен. Бе поданник на необходиомостта и не призначавше друга сила способна да ръководи живота му. Не се подгабаваше на Внушения и самозаблуди. И все пак сега изведнъж се почувства слаб. Мальк. Оголен и незащищен.

Не беше далеч от истината: дрехите му се разлагаха, скъпите висечи на зрони парцали. Обърна го ступу. Реши, че сега е най-добре да се примиря:

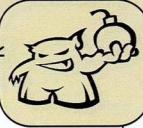
- Добре! Ше бъде по твоята. Имам дълг и ще се изплатя. Но се покажи, искал да те видя, знаеш че си тук!

Сух, дребен смях се надигна - съкаш каменна лавина се срути и затрополи по стенинте на гробницата. Пробъръжи възло. Той стоеше и търпеливо чакаше. Подобни трикове не му пращаха впечатление от няколко десетиметри насам.

- Какво знаеш ти, дребно човече? Какво изобщо би могъл да знаеш? До къде достига познанието ти?... Аа, но искаш да научиш... Да! Виждам че искаш. Е, добре тогава, слушай...

Крачеш с твърди и уверени крачки в нощта. Спокойно, равномерно, с онази безметежна грация и скорост, която отличава хищника, нямащ естествени Врагове в своята територия. Старомодна шапка с широка периферия, нахуленна ниско над очите, поплатиши лицето му в мека сянка и скриваше остриите скули и орловите му черти. Също отглеждът, незнайно как, простираше в червено. Малко-то хора, с които се разминаваше, боязливи се отвръваха, наперените месмни бабаими предпочитаха да се залягат дружески по подминаваша, майките притървиха по пътното до себе си дечета. Потънал в мисли, той не бе белязващ суетната около себе си, машинено се спусна по елеваторните стълби и наблизе в дебрите на суб-метрото. Гигантски подземен купол, лабиринт от пещи като Горঙев Възел под Града. За направата му, преди повече от 30 години, бяха докарани писъчни червеи от Аракис. Някъде, далеч горе, тащат се губеще - сияещ, окъпан в светлина. Неонът го обви в прозрачност, хвана потока на профучаваща влак, които ги пренасяше във външните копчета, широкия колан и вдама огромни кобура, приломили пушките с рязана цев. Остро изсвирване на спирачки. Сен-нат той скочи в спрелия вагон.

"Светът скоро ще загине. Неподозирана опасност зап



лашва човечеството." - му бе казал гласът.

Влякът плавно помегли. Той седна в пневматичното кресло, поптина в обоятията на ергономичната седалка. Загледа се в прелипашата на външни ноши. Отляво се тючеше озомерен, вероятно километричен, надпис. Дори и при тази Висока скорост не бе трудно да се разчете - беше някаква реклама: КОРПОРАЦИЯ "ХАДЕС" - НИЕ ЩЕ ДОКАРАМЕ РАЙ ПРИ ВАС... ПО-СКОРО ОТКЛОКОТО ПРЕДПОЛАГАТЕ. Х-м, дъвусмислено, спор да няма. Навъсъси се, гласът му бе разказал за тези реклами. Целият свят бе засипан с тях. Мултинационалната корпорация "Хадес" бе Водеща в почти всички сфери на промишлеността, върховите технологии и изследователската дейност. Постепенно, с годините, от дребна фирмичка в Южен Кондогур, занимаваща се с патенти, тя израснала в световен гигант с влияние в политиката. По пътя си нагоре "Хадес" просто прегазила софтуерния колос "MacroThroat", пускан в лазара безплатната операционна система "Kerpetzi", с превъзходяща неколократно производителност и стабилност при работа. За броени месеци тя изместила своя конкурент и го изпратила в забвение. Дори и спешно мобилизираното екип от скъоплатени фжалджи не успяло да помогне. После дошъл редът и на "Casa Loli" и "MacDonec", скоро след това Вече нямало и кой нафукало да призовава "Let's make things better". Хадес мачкал всичко. Онова, което не можеше да смича, купуваш. Успел да премахне антипръстовия закон, нахранил глувашите в Третия свят, днес Вече въртеше на пръста си Световната Смокова Борса и Владееше пазара на акции, отпускати заеми на пръввестелта, правеще гаренки. Разгада мистериите на българските ласосе. "Програмано" АД, отговарящ за развлечелната секция в корпорация "Хадес", купил преди година Хай-Файловата Кула и построи около нея (крийдали я за околния свят) най-голямото Вариете в центъра на Мария. Напоследък извеждат на програмата бил кан-кан в изпълнение на сестрите послушници от Оргена на майка Телеса, под съпровода на Мигел Чаксъм(Пял)-Паксъм(Бял)&Фамилия и техния хим "Losh".

Днес "Хадес" Вече Владееше ежедневието на хората - перали, печки, маси, столове, електрически крушки, обзаведане за баня, охранителни системи, гаражни Врати, хляб, полуфабрикати... - Всичко произведено в някой от безчетните клонове на финансова конгломерат. И разбира се рекламите заливаха потребите:

- Рубодобивни компании "Харон" - С "ХАРОН" КЪМ ЕДНО ПО-СВЕТЛО БЪДЕЩЕ В МИНИТЕ!

- Бюра за запознанства "Цербер" - НИЕ СТОИМ НА ПЪТЯ НА ВАШЕТО ШАСТИЕ!

- Верига луксозни публични домове "Aug" - ПРИ НАС ЩЕ СЪВРШИТЕ ПО-БЪРЗО!

- Клиники "Танатос" - НИЕ ЩЕ ГРАБНЕМ СЪРЦЕТО ВИ!...

Колкото вече се раздроби "Хадес", толкова повече се променил светът. Променили се и хората. Някаква демонична аура обгръщала все по-пълно хомосапиенсите. Днес, гори децата вече не биха същите. Нито тук игрите им. Конкордийският "Плутон" - част от "Хадес" - насърчи купил големите фирми за производство на детски играчки и веднага наел Уенди и Пързли Адамс за технически консултанти. Така, скоро на пазара се появили пръвите миниатюрни гилотини с рекламираното лого: "ИГРАТА БЕЗ ЗАЛОГ Е СКУЧНА. КОЙ ЧЕ Е ПОСОБВРАЗИТЕЛ - ТОЗИ, КОЙТО ДЪРЖИ ВЪЖЕНЦЕТО ИЛИ ТОЗИ, КОЙТО ТРЪБА БЪРЗО ДА СИ ДРЪПНЕ РЪКАТА?" Не забъсняха и електрическите столчета, комплекти "Млад Хумик" с пълен набор от известни киселини, "Млад Хирур" и т.н. После, по предложение на Сряда, дойде и Времето когато към всяка играчка тръпнешлото детенце получаваше безплатно и по едно сладко беличко мишиче, за изрите си.

"Е, това Вече е прекалено" - скръзна със зъби той. Много неща му бе разказал гласът и колкото повече научаваше,

толкова по-малко му харесваше.

"Зад "Хадес" стоят сили, за които хората са в неведение. Зли сили, със страховита мощ. Те тласкат света към разруха и събоелица. Трябва да ги спреш. Ти можеш, имаш опит в това, правил си за Вече. Но знаи - това ще е битката на живота ти. Не си се изправя срещу по-могъщ противник..."

Влякът намали и той спокойно се изправи. Наблизяващите следващата спирка, тук тръбаше да слезе. Имаше среща.

"Планът на Злото е налязъл в завършващата си фаза, но не е късно да го спрем. Все още има няколко неизпълнени точки от конспекта. В това е нашият шанс. Войната е твоя, но някои от битките ще са на далечни фронтове и ще трябва да ги проведе друг.Ще имаш нужда от помощници..."

Вратите се отвориха с тиха Въздушка. Той слезе, спря и се огледа, на стомана метра блестеше десетсметровата холограмна реклама, която търсеше: "ХАДЕС" - РАНО ИЛИ КЪСНО ВСЕКИ ИДВА ПРИ НАС! Не забеляза никой около него, но човекът можеше да се е притикал в чулката на стемата. Насочи се напад.

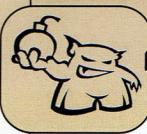
"Съществуват дреян артефакт, скрит в отдавна изчезнал храм. Храмът се е намирал в днешните Пустини на Земи. Злото го търси. Ако попадне в ръцете му, то ще придобие нужната мощ, за да унищожи света. Има човек, който може да го изтребари.Ще се срещнем с него! Пострай се да бъдеш убедителен!"

Само няколко крачки го деляха от рекламирата, когато някакъв шум заг колоната в ляво по накара да застине за миг, изострил сетивата си. Извърна се точно навреме, за да погледне в лицето на 45-калибровата Смърт надничаша от дулото на огромен лъскав "Магнум", паркиран на сваинча от окото му. Една ръка по-назад забеляза красибо женско лице и чифт тъмни огледала, от където до зяпата гъвчиниците негови във видинка. Какви ли очи се креха зад тях? Той знаеше какви, познаваша тези очи, никога не би могъл да ги забрави. Видя как една прелестна уста започна да оформя изненадано "О", когато бе разпознат.

- Благодаря, но не си падам по сладоледа - успя само да промълви...

Вече петнайсетина минути висеше под скапаната рекла и започваше да се изнервя.

"Какво ми става по дяволите, като че ли някой ми е виновен, затето подгрих." Нещо се случваше напоследък с всички. Странна нервност и раздразнение обхващаше хората и това се отразяваше дори на нея. Дали не се дължеше на запомлянето? Изхърли въпросите от съзнанието си и се сърдяготе върху престоящата среща. Гласът по телефона я бе убедил, че е въжно, но въсъщност не ѝ каза нищо конкретно. Имаше нещо в тая работа, което я глажеше. Нагушавше неща знато. Интуицията ѝ подсказваше, че ще се забърка в неприятности. Полегна часовника си, броени секунди оставяха до уговорения час и тя нямаше намерение да чака и минутка повече. Не се виждаше никак. Реши да си тръгне. В този миг в станицата наляззе влякът и бавно намали. Погледът ѝ пробяга по вагоните и видя как в един от тях се наедини Смоката фигура на мъж. Той притегли вниманието ѝ със силата на черна лунка. Начинът, по който здраво съмества на краката си, осанката, шапката и дългото кожено палто, силата която го обгръщаща я напрегнаха. Влякът спря и той слезе - с грациите на леопард. Но как бе възможно гранитът да се движи по подобен начин, мъжът изглеждаше монолитен и твърд като скала. Преди още да се огледа, тя Световнично скочи зад близката колона и здраво сгъна пистолетите. Не, не влярваше в това - имаше само един човек, само един мъж.



които можеше да изльчва смърт по подобен начин. И този мъж бе отбъдна мъртвът. Лично го бе погребала и го бе зачеркната от живота си забвяни. Такива като него Вече не се раждаха. Каквото ставаше тук, по дяволите! О, да, имаше нещо гнило, знаеше си. Дланите ѝ обляжиха. Чакаше. Чуваше стъпките му, отекваша в ритъма на сърцето ѝ. Приближаваше се, тя спря да дишаш. Ето, Вече е почти до нея... А сега се изравнява... Изскочи с насочен пистолет, пръстът ѝ наметна спуска. Бе преценила гистантината перфектно, приземи се до него по-бърза и тиха от мыса, но той Вече се бе извърнал и я гледаше. Машинално регистрира факта и не позволи на удивлението да я разсее. Влезда се в лицето му и засен в шока я върхлемаха сломени:

Лежеше по корем, притисната в мрака зад трежката и напрягнат поглед да проследи вратовете си. Вече нямаше амуниции, каквото бе имала под ръка го бе използвала. Оставаше ѝ само да се притисне в укритието си и да чака. Ако имаше късмет основната група гадове щеше да я подмине, а един-двама в ръкопашна скватка щеше да се спреши. Шумът зад нея я накара да се избрънне. Никаква сянка се кашереша по трежката. Тя се втурна към нея и силно я изрима, но не чу гори и сън. Танцюранският продължъл да се кашери и тя отново го почери с един шут, този път с цялата си сила. Мърсникът за малко да се изпусне, но със сетни сили достигна до ръба и се прекъръби при нея. Очите му проблясват в червено. Тя сподади вика си, сънска зъби и успея вкус на гума в устата си. Без да изгаде и звук чудовището се спусна върху тъ. Това ѝ донесе много, успея топла влага под себе си и нададе реб.

Изведнък блесна светлинка, в стаята се втурнаха разтревожените губернантки:

- Каквото става тук? Ах, малки нехранимайковци, пак ли тормозите Лара.

Две топли ръце се протегнаха и я прислакаха. Други две ръце измъкнаха от коша нападателя ѝ, тупнаха го по задника и го отнесоха нанякъде, но изгарящите му очи я преследваха години наред.

- Ш-ши, небеди да плачеш миличко. Хайде, сега ще ти сменим памперса...

Той се усмихна насреща ѝ.

- ...Благодаря, но не си падам по сладоледа...

- Ти?! - Прекъсна го тя - Нали си мъртвъ, по дяволите! Не, нико дума, гори не си помисли да проговоряш.

Направи във крачки назад без да го изпуска от поглед, пистолетът сочеще точно в окото му.

- Искам да видя ръцете ти заеднага. Така. Сега на колене. Искам една причина, за да не ти пръсна мозъка на сънкудата. Искам обяснение за това, кой си ту, дявол да те вземе, защо си се обляяъл в тези дрехи и защо си си сложил червени, фосфоресциращи лещи. Веднага!

Той проговори. Нисък, спокoen глас, изпълен с метални стружки.

- Помниши ли оазис Вечер, Лара - когато тримата с Дюк се напрягахме в стрийтъйз бара и той решил собственоръчно да разклами онова, кое то според него стрийтъйзорките хич не клатеха добре. А по-късно... в хотелската стая ние двамата... хм, се сещах се. Погъсъте памплонки и блузата нямаше нищо. Още в гемската градина бях любопитен какво толкова криеш.

Тя го гледаше потресено. Усмната ѝ попрепери:

- Наистина си mul... Но, какъ? Нали сама замворих Вратата на гробницата. Бях единствената на погребението ти. Нали самата аз те застрелях, за Бога?

- Бих могъл да обясня, ако ми позволиш да стана. Едва ли това е най-подходящото място за подобни разговори. Каквото ще кажеш да си намерим някое спокойно мястече

където да поговорим?

Тя свали пистолета, изглежда го с прогължителен, безизразен, неподвижен поглед. Най-накрая се размърда, мушка "Магнум"-а в кобур под мишиницата и видяла ципа на коженото си яке.

- Океи, хайде да се разкараем оттук. Имам апартамент наблизо, купих го наскоро. Само през две преки е. Той се налигна без видимо усилие, сякаш планетарното притегляне не го дейсваше. После във въздуха на метростанцията. Вървях в мъчане. На малки паркинг отвън бе паркирано тъмносиньо возило. Приближаването ми вратише му се отвориха като крилати на огромен бърмбар. Тя седна зад Волана. Той се отпусна в седалката до нея. Погледна я, никога нямаше да му омръзе да я гледа.

- Аз също не разбираам някои неща. Прекарах 70 години в онова забравено от Бога гробище. Седемдесет години, Ала, а ти не си се променила и си все така млада!

Рязкото потегляне до отвървъри назад. Хм, май още му се сърдеше и май все така обичаше високите скорости. Той се подсмихна.

- Никой ли не е ти е казвал, колко е неучтиво да подхващащи тема за възрастта пред жена? - Да, все още му се сърдеше, Вече бе сигурен. После тя проблязи почти жизнеродностно - Помниши оазиса на пиратиша в превъгрешето на Царския проход, точно на прага на Монашеската Пустиня, нали? Оная, дето разправяха, че я пазело проклятието на предците, което изразидало пълната на "осемлишите се да наблюдават в забранените дебри на утробата ѝ" - Тя изсмити памета на уличните разказвачи - Никой не се завръщаше. Е, аз се завръщах... 68 години напред в бъдещето. Сигурно и с другите е било така. Не знам. Представи ли си колко бяха набързали банките ми сметки само? Всяко зло за добро - както казваше Окоинът ми. Господ да се смили над душата му. Пристигнахме.

Озоваха се пред най-чудовищната и крехка на вид сграда, която някога бе видял. Покрият ѝ се зубеше в облаци.

- Последните три етажа са мои. Стига се със скоростния асансьор отвън. Нямам друг начин, но предпочитам да е така, хайде.

Влязоха, тя написна кончето и огромният сребрист куршум полетя в прозрачната си цев към небесата...

Когато прекърчи праца, съмъкна с елегантен жест якето, свали кобурите и ги метна на близкото канапе, манипулирано с бледо кремава кожа. После потъна в необятните дълбини на "апартамента" си. Минута по-късно отново се появи. С две чаши, бутилка Вино в кофичка с лед и около стотина килограма деликатесни ястия, поставени върху подвънка масичка. Античка, доколкото можеше да приеми. Избуха масичката помежду им, наля още от виното в чашиите, въз едната и я променя към него:

- За срещата ни след толкова много години. И за чудесата в живота.

Калеб докосна чашата си внейдата и отми. Виното бе великолепно - като вкуса на съществуването. Лара Крофт се прости с плъзващото върху магнитното поле кресло, кръстоса крака и посегна към една Божествено ухажащ омар.

- Погодни изживяваният винаги ми отваряят апетит. Е, каквото чакаш още, разправяй!

Продължава в следващия брой...

Този разказ наистина е с твърде неочакван край. Никой в редакцията, дори и този, които го пише, няма ни най-малка представа как ще завърши той. Предлагаме Ви да се включите в купона със свои собствени предложения и идеи, относно продължението и завършвачката му. Очакваме Ви!

Workshop

[the best place for gamers]

Gamers'

GW clan:

Александър Александров - ALEX III

Александър Баналов - Snake

Ангел Видев - Chopper

Дани Димитров - Freeman

Илиян Илиев - Whitepig

Красимир Семерджиков - Evil Yeti

Юлиян Кандев - Groove

сътрудници:

Лъчо Радков - Кмета

Don Pepino

за контакти:

тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

Internet:

www.workshop.netbg.com

workshop@mail.netbg.com

workshop@mail.hedsoft.com

Print by **ДЕЛА+** 032/ 624 742 www.deltaplus.net



SSSSPEED



NetBG

9744260 9744261

www.netbg.com

дебитната карта на Банка ДСК



тъ се грижи
за вашите пари