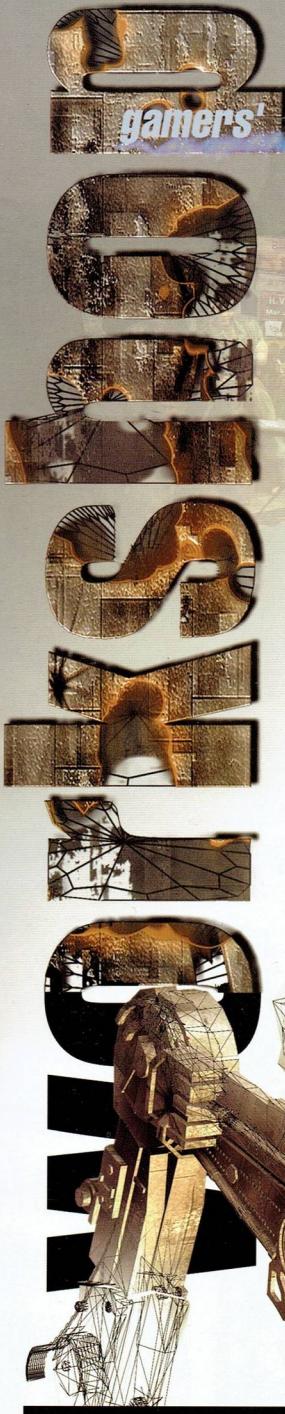


**FORGE
COMMANDER
SOLDIER
of FORTUNE**

DIABLO 2

**MESSIAH
THIEF 2**

NFS5



Брой 18, април 2000г. цена със CD 4,9лв. без CD 2,4лв.





Първи Български Интернет Магазин

www.bgstore.com

- Игри
- Книги
- Компютър
- Софтуер
- Аксесоари

- Плащане при доставка
- Уплати с дебитни карти



стоките са в наличност и се доставят от книжарница Компютърен свят
Варна ул. Райко Жинзифов 14 тел. 607 974, ул. Цвят Ансанов 31 тел. 607 973

Предварителен поглед:

Diablo 2 BETA	16
Diablo El Plagiato	19
Divinity: Sword of Lies	21
Evolva	24
Legends of Might&Magic 27	
The Real Neverending Story 30	
Commandos 2	32
Icewind Dale	34
Picassio	36

ТЕСТОВЕ:

Force Commander	10
от КРАК на КРАК	38
Agartha	40
Rollcage 2	42
Messiah	44
NFS5: Porsche Unleashed	48
Majesty	51
HMM3: The Shadow of Death	54
Soldier of Fortune	56
Thief 2	60
Beetle Buggin'	64

и още:

ХАРДУЕР	66
СОФТУЕР	68
Поща	70
Разказ с неочекван край	72
Пари по Интернет	74
Загадката на WorkShop	8
Интервюто на WorkShop	9

Force Commander

LucasArts най-сетне излязоха от ямата на безидееността, В която така дълго бяха заседнали, и изкараха на лазара Игра. От нея направо извират оригинални идеи, и най-важното - атмосфера.

Messiah

Какво се получава в краина сметка? Божествена игра с адски проблеми. За радост доброто е повече от лошото, но Messiah можеше да се превърне в това, което MDK вече е станал - етапон за оригиналност и професионално съвършена работа.

Soldier of Fortune

Докосват ли душите ми някакъв демон във Вас, разъзвфа ли в душата Ви Нуката и Жакдата? Засърбяват ли Ви ръцете, можете ли да почувствате силата на емоцията, която ме владее докато пиша?

В от КРАК на КРАК:

Die Hard 2

Demise

Desperados

**CHSL - България**

Производство на компакт гускове. Бързо, качествено, коректно!

за контакти: тел. 02/967-29-32; 685-333



Привет скъпи приятели,

Благодарим на всички, които ни писаха! Писмата обикновено ни дават добър стимул за работа. Смея да се надявам, че в броя, който ще го видите в ръце сме се справили добре и че отново ще получим писма с мнението ви по въпроса. Синко ни вълнува как приемате новия дизайн на кориците в минаващ и настоящия брой, както и опитите ни да вървим промяна и в дизайна на вътрешността (и по-конкретно играата на броя). Интересува ни всичко, което ви дразни, и което смятате, че можем да променим за добром на Gamers' Workshop. Надявам се не сте се помислили, след реакцията ми на "post"-та от минаващ брой, че сме глухи за Вашите препоръки и забележки. Не се притеснявайте да ни критикувате и да ни посочвате греховете. Нямам да се скривам от малко конструктивна критика. Един дребен мързел, за чието име, както обикновено, не се сещам беше казал: "Ако искаш да отмасбиш Врага си, хвали го!" Тъй че не се чувстваме неудобно и да ни хвалим. Моля Ви! Имате отчаяваща нужда да отмасбиме. Вече като тръмънци в центъра и около НДК, пенсионерите си използват канцерчетата. Малко неубедично е някак. Оня ден както си се разхождаме из Зоопарка с Groove, шафка пазач изведнъж му се нахвърли и го заръпка на нянък. Не хипопотам бил заприщил. Абе минаха се не минаха пет минути и мен ме позахах. Докато им обясня, че не съм слон, а просто бирата от обяд ми е дошла в побег и природата спешно ми е пратила зъб, на който от хигиената съвреждането е трибовало да отпиха на секундата, се озовах зад решетките. Пазачите доволни потръхаха ръце: "Тъборец слон! Едни бизнеша за разбръзнат сега, конеке!"... Както и да е, да забравим това - не искам да се оплаквам. Нямам да ѝ занимавам с невъзможното на екипа.

Всички искама да разберем някои наистина важни неща - какви стапни харесвате, чието стапни харесвате, защо точно неговите/нейните стапни харесвате най-много, защо не харесвате/нейните стапни не можеше да търпите? Ние нямаме как да се ориентираме в тези неща, без да ги споделите с нас. Например, дали този забележкият улюк към прекалена литератураност, не ѝ изненада вече търпите много? Дали стапът ни е разбързан (особено за по-младите ни читатели)? Нося ли стапите ни информативни и достъпници ли ѝ са тези изображения? Усладите ли да придобиеме добра представа за дадена игра от ребото, направено в списанието, или смятате, че се отвлече с несъществени неща? ПИШИТЕ за всичко, което мислите, че ТРЯБВА да знаем.

Днес с постес научих, че любимото ми списание "PC Accelerator" преустановява съществуването си. Обяснението? Може би прекалена експарност? Неразбираемостъ?... Не се знае! Но е факт - едно превъзходно издание спира да излиза.

Не ми се чете и с нас да се случи същото един ден. Затова - обръщам се към всички, които не са безразлични към Gamers' Workshop. Към всички, които могат да ни помогнат с мнението си - да го спорят. Колкото и маловажен да ви се струва този жест, МОЛЯ ВИ, направете го. Дори и никога досега да не ѝ е хрумвало да ни пишате или сте намерили какви ли не извинения за да не го направите.

Вървач, че вие сте най-добриите фенове, които едно издание може да си покаже. Наистина! Доказвали сти на го небеднък. Направете го отново. Защото не бихме искали да ви разочароваме, защото ни интересува какво мислите и имаме Волята да се опишате да ги дадете това, което бихте поискали от нас.

В минаващ брой създавах на тази страница да се отпълна с някакви нелепи философствания, с които досадих на маса народ. Но ако все пак сте чели и сте успели да вънкнете в несъвършения ми брътвач, може би ще спомните за кръстопътя, за който ѝ говорих.

Приемете, че в момента се намирате точно там и се чудим в коя посока да поемем.

Бихте могли да ни помогнете при избора. Нека заедно да решим това.

Задварям темата с нареджата, че молбата ми ще получи отговор. Особено от онези смари-стари фенове, с които толкова отговаряне не сме се чували.

Както ще забележите, в този брой липсва пощата. Не, нямам да закриваме пази рубрика. Просто поради липса на организация, поради липса на време и ред други причини не успяхме да я подгответим. Може би там ще настъпи все как някакъв ред ако колекцията Elexis се съгласи да я възди или поне да помага. Дори и там да се случи обаче, юбителски сузи, че всяко едно писмо адре-

сирано до конкретен член на екипа ще стигне до него. И докато сме на темата за писмата ето едно любопитно, кое то се изкушавам да споделя с вас:

Драги приятели,

Признавам, че не съм геймър, но си купих Вашето списание заради програмите на диска. Добри са, но ми направи неприятно впечатление прекалено голямото място, отдалено на сатанизма, насилието и порнографията, както в тях, така и в самото списание.

Вашите читатели са тинеи/фърви, които сега се оформят като личности и това определено не е пътят, по който могат да станат отговорни и морални хора. В това отношение отговорността Ви е голяма и се надявам, че я съзнавате, а не злоупотребявате с нея на печалба.

**Приятно посрещане на Великденските празници!
С поздрав,
Архимандрит ...**

Задрави простото уважение нямам да цитирам името на Въпросното духовно лице.

Още повече, че то наистина повдигна някои въпроси в мен. Най-вече този за отговорността ни. Далеч съм от мысъла да се подговарям на едно толкова елементарно вънчение. Не възжал и от оглеждано да гле образа на Сатаната, но все пак, Вероятно, наистина носим отговорност. И в името на тази идея сега ще поясня някои неща.

Ние сме атеисти. Отказваме да приемем съществуването на Господ и по същата тази причина отхвърляме и Дявола. Боравим със теми понятия еднинствено като художествени образи и категории. Не ни интересува религиозните пристрастия на хората и много слабо ни вълнуват фанатичните налычи на този или онзи. Религията е догма. И като всяка догма оковава дух и свободата на човека. Лишава го от правото сам да определя моралните си категории и напръчва със силата на заплахата своято твърдка.

Не се става Вървачът от нас. Но също толкова категорично, колкото отхвърляме религията, признаваме съществуването на добро и зло. И знаем как да направим разликата, защото сърцата ни имат етиката за това.

И нямаме нужда от Бог, за да изкремим в сърцата си: Не Убийайл! Не Крадайл...

Нямаме нужда и от други идеи, в това число и от Саманата, чумата да го трънне таман!

Хм, темата за прелюбодеистванието ще я пропусна...:-)

Taka. А сега за отговорността: Мисля, че в списанието няма нищо, от което да се срамуваме. То не насяда姐 за насилие или порнография. Ние пишем за една изкуствена, виртуална дейностност, в която човек се попада, забавлява се, изразхвърля емоции и която накрая напуска, за да се върне в реалността, починявайки се на законите ѝ.

Това, че са разstreлбани и разбъркал разни пиксели из екрана не те прави патологичен сериен убиец. Ако има човек, който до такава степен е пребърти, че да пренесе насилието в живота, то ние не бихме могли да го спасим гори и ако през ред низкехме цитати от Новия или Стария Завет.

А сега някои съобщения:

1. Специални благодарности на Иван Стоичеки (Squall) на 19 години от Варна. Създаделият на този убийствен плакат на Force Commander, който виждате. Един малък виртуален на 3D Studio Max, се разхожда по небето на морската ни столица, гост-гост. Както можем да се убедим и от 3D моделът на корицата, а и от самият напуска, малък лантън на Sqwall е неоспорим. За нас остава единствено съжалението, че не живее в София, за да можем по-активно да са сътрудничим, ни и надеждата, че това нямаме да е последната му проява на страничните на списанието.

2. Gamers' Workshop търси странър и дизайнер, Владеещ Photoshop и Quark Xpress, с опит в предпечатната подготовка.

3. Gamers' Workshop продължава да набира сътрудници с добра литературна култура, които да го възрастят успешно в екипа. За предпочитане е това да са хора с високи изисквания към нещата, които пишат.

Приятно четене и не забравяйте, че очакваме писмата Ви...

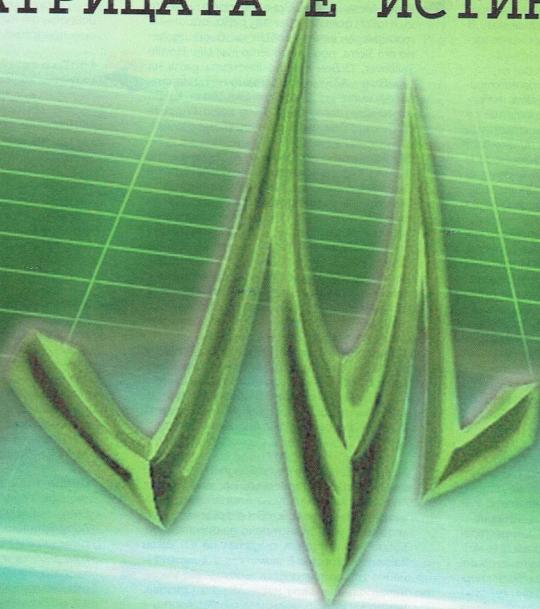
Freeman

МАТРИЦАТА

Internet & Game Club

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

НИЕ НЕ СМЕ ВИРТУАЛНИ...
МАТРИЦАТА Е ИСТИНСКА.



www-mazx.net

Едате в най-големия клуб (размерът има значение!) -

9" СТХ монитори, PII 500 MHz, 128 MB RAM, TNT2 Ultra 32 MB, Интернет по наета линия от ProLink, скенер, принтер, климатик, напумку. Какво повече... Невероятни цени.

Новините са подобрани от **CHAPPY**

НОВИНИ

На 20 Април отвори Врати нај-големият клуб за компютърни игри и Интернет в София - "Митропол". Любителите на игрите и Интернета (ако им разполага с Бисоколаческия Бръзка от ProLink) ще могат да се караш на кой от 30 компютъра на седнач. Всичко, какво ще обсипваме - изрекете малочично в списанието и се убедете със собствените си очи.

Найкоу геймъри просто не могат да се откажат от любимата си игра, гори и в Космоса. Известната пред май мисионета година събака STS-96 на NASA, но сумите на космонавта Даниел Барри, е носена в себе си и копие на играта Starcraft. Е, събитията от интернет на самата игра не се случват наистина, но затова този модъв е единствената игра, която е обикнова свема 153 пъти и изминал около 8 милиона километра. Сега този паметен командирски е на път в офиса на Blizzard като знак за неините заслужени постижения.

Crave Entertainment обявява новата си стратегия в реално време Battle Realms, разработвана от Liquid Software. Играта ще се развида в двете пътища на страната на изграждането съльне, където ни очакват самураи, индици и гори зебри-войници и Въртолети. Играта, подобно на Warcraft III ще е със синен роевий уклон, западащи побеждат на оригинални сценарии, откакто на стартните канони на жанра. Всичко това ще е претъпкено с невероятна детайлност в едни стратегически кохети, извличачки най-добри от конкуренцията и обогавайки се с редица новоиздадени - селанти, че имат рабочен план за всеки ден. Всичните се обучават в манастири, трупащи си, взаимоизбръснати екологично-бранша система от ресурси, особено значение на терена в битките. И още много, в стила и с пропорции на мащаба жанра.

Кога ще води този чубък все още не се знае, но се говори за пролетта на 2011 година.

Funcom, разработчиците на новата част от приключенска игра [пътешествието] The Longest Journey, обявиха, че са намерили разпространител на Европа в лицето на Empire Interactive, която ще издава играта в Англия, Германия, Франция, Дания, Швеция и Норвегия. Все още се чакат разпространители, които разделят за "умираща жанр". А приумиряващия вид на главната герояния Епир Райн, склонките заради, 50-те персонажи, 160-те локации и 30-те минути анимация явно ще изразят положението на романа в представянето успех на амбициозното заглавие.

Добриите игри никога не загиват, дори по-тежката на погредствената графика. Strategy First обявиха, че се заемат с реална лизащата на фентъзи стратегическата игра Disciples II, продължение на Disciples: The Sacred Lands, която можем да очакваме през есента. Империята, Планинските кланове, легиона на Проклятието и Немървите щурат се съблъсват в нов конфликт много скоро, а за нас остава само да чакаме новата 16-битова 800x600 графика, нови над 200 героя и още по-заплетени сценарии.

Очаквайт представяне на този потенциален хит в близките броеде.

VALKYRIE Studios, създателите на мандроделвата игра Septerra Core: Legacy of the Creator, търсят разпространители за новите си игри. И понеже Valkyrie Studios е разположена с много приказни, Valkyrie Studios разлагат въвеждащите си планове. А те са замяната си кодови:

1) Nephilim - Едъкън с текъв ролеви улов и непрестанен екви.

2) Betty - Ровеща игра в триадищите на Septerra Core.

3) Witch - Екън и стратегия в трето място - страници миш-маш в условията на готически кошмар.

4) Aria - Ролево приключение, развиращо се в обширен детайлният свят и поменувано начало на многоизвестната серия.

Ние искаме да им Ви правим! А Вие?

Black Mesa - ново разкриване преди Half-Life 2! Нова допълнение за революционния триадицерен екън Half-life ще бъде издавано от Sierra, под заглавието Half-life: Hostile Takeover. Особен предполагаемата игра на издаване - Август 2000 - нищо не напуска официални разработчици Valve. Какво ни съмътът този път? Слагам Ви думите Opposing Force, можем да очакваме Всичко!

Любопитно, но факт - Американските Военни наземни части използват играта Delta Force 2 като тренировчен софтуер за системата Land Warrior. Въртуална среда за трениране на бойци с специални части. Това извънение ще бъде официално от Novalogic, чиято дъщерна фирма Novalogic Systems въвежда във военни тренировъчни софтуери. Доскоро използваните специални симулатори ясно са опъвали доста Военни блокчета на Съединените Шати, за да пригответат до този ход.

Можем единствено да се радваме на успеха на Novalogic, доколкото само Военният биха имали машини, на които Delta Force 2 не би кършило изображението си. Все още не се знае и дали в специалната "Военна" версия на DF2 ще има cheat кодове...

За едни свеми, за други браво! ID Software издава своя отговорен по маркетинга Айън Кен, която напуска компанията с наследства да създава собствена фрма и, в последствие, успи единстvenо да оглави влюбени ласки едните създават на ID, Джон Кармак, за когото в момента е женена. На него място обаче доста по-трайно мислещите от фирмата наеха Марти Стампън, чиято картира е започната от Activision и е едно от имената, които Всичко за по-често заповядат да се чуват в Бранса. А и няма опасност да последва примера на Айън Кен.

Всички гигант 3dfx обявява, че закупува основния дял на една от по-малките си конкуренти - GigaPixel Corp., разположена в Санта Клара, Калифорния. С това ново попълнение под шапката на 3dfx покорите, 3dfx се сънчава с елитен екън за разработка на 3D технологии, с които именно GigaPixel е известна. В ръцете на им попада за разработвана на GigaPixel, специално разработена за мобилни машини с никоопрөребление на енергия. С това 3dfx ще разшири кръгозора си и камата са продукти, които преглада, а и би се събра с коз, неоценени на пазара за конзоли и мобилни

решения.

И да беше само това! Агресивната политика на 3dfx включи и новата развойна система на Intrinsic Graphics, предназначена за изграждане на Виртуални сгради. Платформата на Intrinsic ще поддържа съединението и боеците Vooboo програми, както и очакваната серия видеоскоростни Rambard, която да замести "чертата машина". Най-интересното в тази графична платформа е че съвържа възможности и ефекти, които засега не се поддържат от никой масов видеокарт. Но с подкрепата на 3dfx те ще бъдат разкривани от боещата гама на производителя. С две думи - изрити, базирана на платформата Intrinsic Graphics, които се произвеждат сега, с всяко ново поколение видеокарти ще са във все по-красиви и по-детайлини.

И сега, мислите ли са 3dfx са загубили войната от NVIDIA? Последните съобщения все предполагат...

LithTech Inc. с гордост заявиха, че първите клиенти, които закупуват графични им платформи с модул за изграждане на Виртуални свемове, са Real.com. Използвайки LithTech, Real.com ще позволяят изграждането на Виртуални свемени за развлечения и разтвори в реално време.

Иззамелиме на Военни стратегии Sharpnel Games обявиха, че ща публикуват манковата симулация Steel Beasts. Играта е почти готова и ще бъде представена за дупликация до 15 юни, а обявлената дата на излизане ще бъде през юли или най-късно август.

В случаи, че гледките в Soldier Of Fortune ще струват слаби в сравнение с болото във изображението, същуро ще са зарадвани на новината, че пакетът програми за разработка на софтуер (SDK), с който да направите нови нива, оръжия, кинесени и промивници е готов за download от официалния сайт на играма. Това ще помърдено и от главният програмист Рик Джонсън. Браво! Скоро Soft Of ще се изде по превъзно си MOD-ове и други допълнения.

Ultima 9 има всички шансове да бъде последната серия от легендарната поредица. След 15 години работа в ролята на самият Lord Brittanis, Никър Гарпом, един от съддателите на Origin ще решение да напусне компанията и да създава своя, нова фирма за разработване на игри. Има шансове имената му да бъде разработчик и на Ultima 10, но Вероятността Гарпом да има време-недовъг с западащата Origin е особено малка. Това ще има да попреи на Origin да поддържа своята Ultima Online, новостартираната Ultima Online 2, както и легенния проект Ultima Online 3, неизвестно от съхранението на 20 работни места в от欠缺ие на on-line игри, на синъл-плеър фронта на Brittanis заедно се своя спреайдъл Властищни.

Следствие нещата при "съддателите на свемове" ще върват от по-изле. Дочуват се слухове за прократване на работата на проекта като "Wing Commander 6" и "Privateer 3". Дочуват се слухове за още 30-ти професионалисти, които ще пребягат да търсят нова работа.



Канадският разработчик Strategy First наско-ро опроверга пълните слухове, че художни-ка, чито дебя биха прерисуват ръчно рису-вани илюстрации на герои и "чубища" в Disciples: Sacred Lands, Лампrik Ламбърт е сме-нен и играта ще съ забави за 2011 година. Е, това не е така! Strategy First пуснаха на своя сайт цял куп нови илюстрации на Ламбърт, изобразяващи нобите "зворове" в Disciples II: Dark Prophecy, която можем да очакваме през есената тази година. ***

Новозададеният разработчик на игроуб софтуер Kinesoft, в чиите редици работят майстори от EA и MicroProse обявява-ти с които се зетима и с които ще се представят в началото на следващата година - Magelords и Crimson Order.

Magelords е типично фентъзи предложе-ние за любители на стратегии. Исто-рията се развива в началото на Четвъртата Ера, когато, пред кошмар хората облягват ма-гизма, пререщащи загърбничите и тайните в средство за постигане на лични амбиции. Или поне на тези, събрани със залетите им, събра-ши арми от немъртви с забележани мечта да освърстят прединачия Арагордено! Исто-рията не блески в нико-еги епик, но зато-ва тук ще се облечва сълна стратегия със со-луид роли и прилук.

Crimson Order еънда промивоположност на предишното заливие. Играта ще Ви помогне в едното футистичен свят, през годините 2583-та, когато земите по света на Водач на отбранителни отряд, който трябва да за-щищат междуулките от човешка цивилиза-ция, заливана от зловещите извънземни, зови-щи се Тан Кар. Тук на преценен план отново не е Бананите: история, а тактически мисии, които ще изпълнявате, а графичните прелес-ти трябва да ги ви блечатим, че ги забравя-тите за фактора "сценарий и история на игра-та". Дано успеят, иначе лошо им се пише!

След като NVIDIA направи "правилния избор" и със съюз с Microsoft за бщесъюза конзола X-Box, неизбежно и 3dfx да се "блъскат" с някой от гигантите в компютърната индустрия. В ру-чая съдба сума за Intel, с които 3dfx подговара договор за взаимно използване на патентите. Скоемо деликатно в IT индустрията намаха с едно, защото като част от договора 3dfx прекратиха делото си срещу Real 3D, техно-логия, приобретена от Intel пред миналата година. Активите на 3dfx са убъдени неимоверно. Очак-ванието Rampage Videocardокори, с по-дру на говоримо на 3dfx, ще използват технологии на Intel за разработка на чипчетите, което е силен удар върху лидерските позиции на "диги-ничните" NVIDIA. ***

Нов ED екшън се завада на хоризонта, с мно-гозначителното заливие Gore (на инг. език думата е синоним на "блод", т.e. кръв). За (не)частите не става сума за цара-блъзнак на Blood, а подгответоим от 4D Rulers, разработчици от Небраска, приключват в през време-то и простирането. Но по-добро на Daikatana, различните епизоди що се отнасят на най-неочаквани места - срещувате съвата Земя, последвана от постапокалиптични видения на родната ни планета и много други, за да се състие до финала на извънземна планета, от която произлизат всички злени за главния ге-рой. Никак не звучи обещаващо, но при екви-нити вънжка в графиката, а тя е над средното ниво.

Все още не е известна дата на излизане, макар продукта да е в напреднал стадий на разработка. ***

Успехът на популярната модификация за Half-Life Counter-Strike довеже до особеното внимание от страна на Valve, които обявиха, че ще поддържат разработката на модификацията, която в момента се намира в Beta стадий и версия 0.6.1. Counter-Strike стана една от най-

успешните модификации поради факта, че предлагат на Half-Life феновете нов набор от оръжия и възможности, разнообразни мисии, въвличащи спасители таука, поръчкови убийства, обезвреждане на бомби и какво ли още не.

Академията за Интерактивни Изкуства и Наука обявиха финалистите, които на изложе-нието E3 в Лос Анджелис ще се борят за годиш-ните награди за Интерактивни Достижения. Събитието ще се проведе на 11-ти маи и ще бъде водено от креативната Марин Шорт, които ще забавлява избрания публиката докато 29 игри от 29 категории се борят за една от забележителните статуетки на Академията, аналог на Оскарите за филмово изкуство.

Ето и кратки списък на номинираните заради в най-осторожните категории:

ИГРА НА ГОДИНАТА: AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS, DONKEY KONG 64, POKEMON YELLOW, SOUL CALIBUR, THE SIMS AND UNREAL TOURNAMENT

КОМПЮТЪРНА ИГРА НА ГОДИНАТА: AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KING, COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN, HOMeworld, ROILERCOASTER TUESDAY AND UNREAL TOURNAMENT

КОНЗОЛНА ИГРА НА ГОДИНАТА: CRAZY TAXI, DONKEY KONG 64, DRIVER, GRAN TURISMO 2, POKEMON YELLOW, SOUL CALIBUR AND TONY HAWK'S PRO-SKATER

ONLINE ИГРА НА ГОДИНАТА: ASHERON'S CALL, EVERQUEST, GET THE PICTURE, POP-TARTS POP TRIVIA AND WORDO

Аказава, че побеже чеरвей няма да има!! Е, су-журно мащина подвирява на Team 17 модата, защото сезона на Балкан останали изненадани от загадванията се Worms World Party, която ще притеква многочленно новоизвестен и, как-то е правилно в този сорт игри, че е насочен на главно към забавления в мрежа или по ин-тернет. Играта ще излезе едновременно за PC и Dreamcast и обещава да е перфектна раз-творбада мрежка игра със много разнообразие на режими на игра и пътешествия.

Ето и част от обещанието: нови режи-ми на игра Worms, Fortress, Fortress, Bully и Gollath; поддръжка на играта между шестима по Интер-нет; Интернет базиран игри рееками и над 40 мисии, следвани глобален "че-рвен" склон; познатите Deathmatch и Boss нива, нови игри от рода на Night-Flight и Super-Rope, графика, съобразена с "международността" на конфли-кта между чеरвеите; разширени tutorial, билбо-текс и информация за всички оръжия, които на своя ред ще са много побече от преди (не че и този не бяха много); нов турнирски режим, дефинирано не само на имена, тимови флагове и звукови ефекти, но и на национални кампани и какво ли още не: Worms Net, а... знае-те за какво! и накрая, но не и маловажно, нап-редък в графичното и здълбоко представяне на играта.

Задава се невиждан купон Нищо че е пъ-лен с чеरвеи... ***

Shiny Entertainment и разпространителят Interplay обявиха новото заливие на "блес-тищите" - Sacrifice! Играта ще бъде демонстри-рана на E3, а доводата че са отмеката и ин-формация ласи, че имаме рабата с RPG/Стра-тегия. В ролята на магъз майстор, подчинен на един от петте Бога, съставлящи пантеона на фантастична Всемира, че се наложи да се борите срещу извънземни на останалите Че-тирима, за да възстановите мощта на своя Единствен. Всичко това върху 3D, с не-въроятни епични битки, огромен динамичен ландшафт, състоящ се от стотии хиляди полигона, и пълна от магии и заклинания, из-ползвани срещу над 55 невероятни създания. Играта обещава да предложи и уникатен на своята лекота на използване редактор, с който юзър да се раздигнат съществуваша и създават нови мисии и сцени кампании.

Играта ще бъде представена в Лос Андже-ли, след което ще Ви ги представим подробно и на страниците на списанието. Колкото до

присъствието на Sacrifice в Интернет, скоро ще бъде отворен и сайта на играта, от кой-то да получите многоцветни картички и ин-формации. <http://www.sacrifice.net>

Monkey Island 4 на E3!!!! Или както се каза: слухът ще оказа реалност, за пореден път. Ако от LucasArts пръвъръчат така, скоро няма да имаме нужда от официални новини - слухът ще бъде достовъртен... Но все пак важно е, че след съдбите на обичайни про дажби на последното приключение на LEC, Grim Fandango, компанията не изнебърва на своите фенове-ветерани и им предлага ново при-ключението на картичките отстрани.

Това, кое то знае засега се изчерпва в следното - Monkey Island 4 ще има, Гаубъръ ще забърне върху 3D, по-добро на колегата си Саймън ще е поставен на училище рендери-рана и динамична сърда, за разлика от Grim Fandango, която залага на превърнато създаването декори. Интересното е обаче, че и двете игри използват една и съща графична платформа! Каквото ще излезе накрая Все още не се знае. Лечък се забърча, както си му е реда, с нови злени, които нашия гръбълър пират трайба да пограби, но дали склоните ще е на нивото на предишните 3 серии не се знае. Все пак Тим Шафър отговаря не е в екана на ком-паният!

Последна роза над надгробната плоча на куеста и началото на малък ренесанс - Бис-ки забърса от това какво ще видим на E3 и след това. А за какво да доба? "Thiver Me Shimmers"... Ола, май беше обратното... ***

За Върховен или не, но им хора в Blizzard които са добили от успеха на фирмата. Смът Хедълън, дизайнер, чието име струе не само за игрите Diablo I и II, но и хата на Sega Sonic the Hedgehog, лъвични амбиции и нереализираните идеи са наследени на колективния дух и духа създаващия фирмата за разработ-ка на игра Full-On Animation Company. По по-добре на Джон Ромеро и Смът завърши след ос-тавките си "Ще покажа на хората нещо, ко-то не са виждали досега". Дано е да прави!

Инче Хедълън не си пръв си създаваш го Наполи Фей, 15-годишен Ветеран в разра-ботката на игроуб софтуер, и боб Смайл, спе-циалист по 3D анимация и модерлане. Фир-мата му Вече наброява шестима професиона-листи, напуснали съвместно гиганти като Virgin, Sega, Sony, Blizzard, Electronic Arts и Maxis. Все още нещо не се знае какво тази "Великолеп-на шесторка" ще напада, но ѝкъс засега в из-вестно, че е 3D и че използва платформата LiteTech 2.0. Нищо чуждо, шо още отсека се носят слухове и за Diablo 3D... ***

Буквално дни на десет събъдимето на го-дината" - изложението E3 показва всички съз-датели излагат нов-найнови са продукции! Или понти всички. Изненада в случаи се нарча 3D Realms, които напаки на всички очаквания има да представят игробо дено на Duke Nukem Forever. Нещо побече, играта гори нима да бъде показвана като видеозапис, да не говорим, че нима да бъде и рекламиран!!! Не-напразно пръвъръчена от никоя на Duke Nukem: Waiting Forever. Дюк ѝкън нима да излезе и така година, осъбен ако това е не поредна "шамар" Върху потребите от маркетингово-вън отмята на фирмата на Джордж Брусър.

Още една новоизградена звезда в Бранша, фирмата 7 Studios, създавана от eko-Westwood програмисти и дизайнери, се събира с ново по-вълнение - генналият Джордж Колинс, създава-тел на игриете BattleZone и BattleZone II за Activision. Задено, 7 Studios се зоват да изкара на пазара игра Legion, 3D ролева стратегия подобна на очакваната Warcraft III и която трябва да излезе на пазара на пазара в началото на след-ващата година.



ВъпросЧето на РаботоМИлничката

Здравейте скъпи наши читатели :)

Напук на Всички традиции ще започнем с отговора на националата, а на по-минималната загадка. Защото, както някои наблюдателите считат читатели са забелязали - В предишния број бе допуснато малка техническа грешка при Въвеждането на решението (м.е. решенията да го скрят не много успешно). Ето го в неговия най-изчистен и малък по обем вариант. Извиняваме се за неудобството.

Легендата: X - незнайна монка; И - истинска монка, Т - монка, която се е намирала в по-лека кучинчика.

И-бо Телене: XXXX и XXXX (ако давете купчинки са рабини решението е елементарно. Разглеждаме случая когато фалшивата монка е сред осемте)

И-бо Телене Т А И и Т Т А.

Ако Т А И = Т Т А, тозава мерим останалите А и А. Ако са равни последната монка от ТТТА кучинчика е фалшивата.

Ако Т А И > Т Т А или Т от ТАИ е по-тежка, или А от ТТА е по-

Ако Т А И < Т Т А или А от ТАИ е по-лека или едно от давете Т от ТТА е по-тежко.

Сега вече можем да преминем и към отговора на предишната загадка, който ако съдим по писмата, който ни пращате е бил като гълъбка Въздух за Вашите мозъчни клетки след изтезанието с топките:

Въпросът, който трябва да зададете е: "Какво ще ми отговори другарят ти, ако го попитам това ли е пътят за Рая". Мисля, че няма смисъл да обяснявам логиката.

След крайно интересното разбъркане, изгубване и наново написване на билечетата промче тегленето на печелившия, което мина под знака на пълната анархия. След като перушицата се слегна окървавената трипътска ръка на Whisper сърдеше картонче със следното име:

AdrianKa Paki от Самоков.

Останалите да не се отчайват, царва нов месец и нова загадка. Този път тя е наистина оригинална и както стана вече традиция, отново е предложена от читател на списанието. Ето я и ней:

Намирате се пред стая, в която има три крушки. На стената до Вас са сложени три ключа - Всеки един от мяк управлява една крушка. Целта Ви е само с едно влизане в стаята да разберете, кой ключ, коя крушка управлява. Стаята е без прозорци, с плътни стени и вие нямате рентгеново зрение. Можете да опрерирате с ключовете, колкото с искате.

Напрежнете малко нестандардното си мислене и ще разберете, че задачата има отговор!

Пращайте отговорите си на адрес:
**София 1000, ул. "Турко" 34, 8х.2, ет.2
 за редакцията на сп. Gamers' Workshop**
 или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com





Поради липса на желещи за слава и пари, които да бъдат интервюирани от Gamers' Workshop, се наложи да направим радикални промени на тази страница. Което от своя страна избира от нафилами една добре забравена идея. Става дума за тестове, които са изгответи от цели институт психология по поръчка на списанието "Gamers' Workshop". Първият тест ще устаночи вашата пригодност за оцеляване в света на компютърните игри. На тази тематика са разработени серии тестове - този е AI Моя заграждане приленко отворите си и си запишайте на бял лист хартия. Този тест е с цел да разкрие никои ханни черти от характера и само може да ви помогне. НЕ НЕБОДИМА ДА СЕ САМОЗАЛЪГВАТЕ. Желаете ви успешно попълване!

1. Намидете се в гората. Вековни стволове са изправили снага и могъщите им клони покъзват спънчевата светлина. Необикновено студено е. Вътрешните зловещи трепери в хранулите на дърветата. В сумрака проблясват две червени очи. В памото си държате любимица си пистолет с калънера насочване, подгответе на ба баба ви, а в скока ви се вързала морков. Какво правите?

A1 Вадите пистолет и гледате точката на лазера да попадне между очите на гашигата (зашот това несъмнено е Върколак). След което закривате очи и тръгвате със скок върху морковта. Така се, ако от хареса, милишкото същество (зашот това несъмнено е никой живъчай) сизурно ще ви гаде да го погасите и да му помакнате ушите.

B1 Не знаете как точно сте се озовали на това място, нито къде имате намерение да установите, какъв предствършава притечелите на червеничите очи. Обръщате се такмично на 180 градуса и се отдалечавате, мананаките си (ама тихук) никоя небрежна мелодия.

G1 Изкривявате: "Умирай избързенегоди", отхвървате Върхът на морковта, броите до три и до хъръвите по посока на очите. Морковът е замаскиран утрамповано грозде грозде.

2. Гробницата на Агун не е най-прятаното място за изкарване на уикенд, но гълътът Ви зове там. Намидете се в така наречената "Стая на стопте смърти". Любно място на хилги кангурат гравитации и пищани археологи. Точно досами Вас има каменен пиесетап, на който се мърди никаква загадка с грубо огъвана рингове. Вие:

A1 Прекарате слобеда в разгадаване на сложните комбинации и след като сте напълно сигури, че знаете какво правите помествате ринговете в прафината според Вас конфигурации.

B1 Чудите се, кое ли дете е искало да играе на това зловещ място, та са мыстрои катерушки. Въртеки неясните съмнения, които множеството кости пораждат във вас, вие тръгвате към най-близката купчина, за да разберете кое е бил този добър човек.

B1 Пренесятете парите, които са в плащата да отидетеruk и реалистичен рок да се пребрътите в един от онези скелети и решавате, че коката ви е по-честна на никакви си там Ващинтонови.

G1 Прокарате ръка по пиещата и сърдъжната апаратура, имплантирани в пръстите Ви, регистрира механизмите, които зад-

важда разположението на ринговете след кое то се секунда разгадавате секрета.

3. Виенчам. Пролъжвате дълъг Ви кара да си мислите, че този ден Господ е решил да побори рекорда, поставен по време на Потопа. Към Вас се приближава тичача фигура на мъж, който държи пушка В ръцете си. Вие:

A1 Задръжате автоматата и стреляте, докато блягащият мъж не замъза на швейцарско сирене. Вопросът можете да зададете и по-късно.

B1 Разпознавате Вашия съученик Гохо, блягащият автомат и тръгвате към него, за да го посрещнете с братска прегръдка сред Връбдебо настремния Виенчам. Искате да му разкажете за токомаха много неща!

B1 Очевидно е, че човекът бяга от нещо и след като е готов да се измъки на Вашите обстрели, значи настична има сериозна причина да пребива твой. Митите обтурбуването на рамо и побързате с вся сила и вие.

G1 Слагате инфарчертеник синхронизиране бинокли, които регистрират профила и обозначителните белези на блягащия промтвник. От информацията вземате решенията да го екипирате жертвата или да го допуснете да се доближи до следващия периметър.

G1 Влажното подземие Ви обвръща с нетривиала ръка и меч +9 to all +15% resistance to poison Вие отврътате Врата, откъдето изведнък наизискват хуманоидоподобни същества със сопи и щитове. Излекват ягоди. Вие:

A1 Спускате се в Битката, като подвързите фалшата, да осленице част от съдържанията. Османите се опитвате да посочите с мяси си и Винчамите, дали няма да изпънат никоя мащабна прремет.

B1 Опинвате се да се разберете с тях с помощта на езика на жестовете. Показвате им, че искате да живеите В мир и гори им предлагате място като знак на Вашата дружба. Имтегилентни хоре сме, нямам начин да не се разберем.

B1 Моментално хъръвате фалшата, таче че всичко да пърне в непроледна тъмнина. Тък като съществата са хуманоидни се надяват на някакъ добре разбърто и тощо зрене и под прикритието на нощта се изпървате яко

G1 Вдигате меча и напускате аварийскиот ом от ефеса на меча, откъдето избухва нервопарализиращ газ. Пред малко сте успели да погълнете противоработа, таче да останвате незасегнат от смъртта се около Вас отробен облак.

5. Времето на решителната Битка в доши. Ващите части са залеи стратегически добри позиции на Върха на хъмъ, но се оказва, че Врагът е доста по-многообразен от очакваното. Вие:

A1 Прилоквате силите на промтвника малко по-малко, като се надявате ограничения Изкуствен Интелект да ни зарее блокпът, когато сте му скроили

B1 Решавате, че този Война е безсмислена и тръгвате към строените редици на промтвника с разбит флаг, тъй като решени са изгладили това недоразумение. Естествено сте сам и небъръчен - добрата дипломация изисква да покажете добре към партньора.

B1 Отнемате смъртното наказание за въртърство. Вземате първият Войник от стория и го пребивате генерал, разжалвате се до обикновен пешак, след което дезертирате колкото се може по-брзо.

G1 Извиквате специалните подкрепления на секретната радиостанция и когато новите сили пристигнат слизвате Врага

6. Побикани сте от собственик на елитна фирма, която дава автомобили под наем. В гарата са се настанили терористи, които са взели заложници и искат 3 милиона долара откуп. Целта на Вашата група е да обезвредите престъпниците без човешки жертвии. Вие:

A1 Разполагате снайперистите си по къмбови места, след което побекгаме останалите от групата към тунела, които са открили, че да изненадате терористите във връб.

B1 Решавате да се размините срещу заложниците, като обяснявате на терористите за Вашата боязъл ляя в Америка и как при никаква побобна ситуация, тя би дала много побече че пари, за да ги спаси.

B1 Тъй като не надуввате непосредствената заплаха за собствените си оцеляване, започвате да премисляте ситуацията. След време решавате, че е необходимо да си създадете шаб от които да командвате бойните гейтвоя. Назначавате бвата от най-добритите си бойци за ваши секретари, а останалите ги оставяте да те се оправят, както намерите за добре.

G1 Изваждате скенера и научавате точното разположение на терористите. След което раздавате координатите на подчинените си, заедно със специални тапи за уни. В уговорния час издавате съръхувъков сигнал, които да извади временно престъпниците от спря.

ОТГОВОРИ НА ТЕСТА

Ако имате три или повече отговора А Вие сте модел на Виртуално съвршенство. Прекрасен играч - смел, решителен, съобразителен все пак, не сте ли малко краен? И безкрупнен? Прекрасно адаптиран към света на компютърните игри, сърцето Ви се пребърка в парче скла. А на вънката птички греят сълнцето пее ... изобщо живьтът си тече. Там има и други хора - от път и кръв, не са на компютърния екран. Защо не вземете да се запознавате с тях. Може и да ги хареса.

Ако имате три или повече отговора Б Вие сте олигофрени. Недоразумение на природата. Дори и да докажете по почтената за Вас 18 години възраст, това ще се дължи на никакъв супер щастливото стечение на обстоятелства. Чубството Ви за самосъхранение е умрало от срам, като е видяло с кого си има работа, таче че Вашата по детски невинна душа е склонна на Всички възможни изтълпявания. Опасен сте както за себе си, таче и за хората около Вас, а за никакъв степен на пригодност в компютърната съвт и сума на мозък да става.

Ако имате три или повече отговора В Бум, ха-ха. Спомняхте ли се? Вашата съвта душичка само чака най-малкия знак, за да търпи да бъга от опасността. Поради никаква странна причина, Вие притежавате стабилни логически схеми, които мотивират по едн прекрасен начин Вашето победение. Ако не Ви хджаха непрекъснато зъбра, хората гори можеха да имат никаква полза от Вас. Ка то цяло сте приложен от към свeta на компютърните игри, но както малко Волята има, че ще бъдете далеч по-добър хандигатор на виртуалния съвт.

Ако имате три или повече отговора Г Съвтете си хайде очицата и се поглезднете в огледалото. Надявате се, че имате побобен рудиментарен уред в кицата си. Гаден измамник. Вие изглеждате единствено с чист кобод. Такъ сте и в реалния свят. Несъспособен да се изправите сам срещу проблемите си. Вие Ви се криете и очаквате никой друг да ги опари живота. По-добре се озънайте сега, изхърълете техниката и започнете отначало.

F RCE COMMANDER

автор: ALEX III

Проверявам пощенската кутия на
Брен Тантор.
Имате 1 ново съобщение.

От: Отдел "Набори", окапационен корпус на Имперския боен флот <Набори@ОКорпус.Флот.ИМП>

До: Брен Тантор

Относно: Флотската академия на негово Величества император Палпартин

Запишете се в имперската флотска академия. Станете офицер. Станете част от Новия ред в галактиката. Станете мъж!

Щом успешно положите изпитите си за лейтенант от окапационния корпус на флота, ще получите възможността да ръководите наземни бойни операции срещу Врагобетие на галактическата империя. Престъпници, контрабандисти и бунтовници, свещеници във войните в галактиката треперят при вид на блестящата броня на имперскиите щурмовци. А защо щурмовците ще съществуват? Вие - от холограмски си комиджент пост на борда на моята звезден разрушител подгответе ви за обхващащо цялото бойно поле, и ще направлявате всяка стъпка на Войниците с бел шлемове. Команден център, защитни кули, щурмоваци и неуязвими бойни машини - при един щастъчно ще напуснат скопийната орбита и от хангара на звездния разрушител ще се спускат във времето на яростната битка. Вие ще направлявате тежката ръка на Властвата и ще установявате Новия ред в горещи пустини, състри функции и ледена пустота - без да напускате креслото си пред холограмския команден център. Наг Вс ще стои само императорт и Висшестоящите офицери. В краката Ви ще бъде галактиката.

Решете се сега. Запишете се въвеждат!

За споделки и подаване на документи пишете на адрес Набори@ОКорпус.Флот.ИМП

Съставяне на отговор:

От: Брен Тантор
До: Отдел "Набори", окапационен корпус на Имперския боен флот <Набори@ОКорпус.Флот.ИМП>

Относно: Молба за

приемане във Флотската академия

Аз, Брен Тантор, моля да бъде разгледана молбата ми за приемане като кадет в Н.В. император Палпартин Флотска академия в направление "Наземни операции". Надявам се при разглеждането на кандидатурата ми да бъде взето предвид възглата и Варна служба на баша ми в имперския флот, както и трагичната му смърт по време на акция.

Брен Тантор

Р.С. Прикрепени към тази молба изпращам попълнени всички необходими формулари.

Отговорът изпратен.

Имате 0 нови съобщения.

"Свободно, кадем. Седни, нека поговорим.

Познавах баша ти. Той беше много горд с теб и брат ти и често разказваше колко умело се справиш със забавните симулации - стратегии в реално време. Може би не знаеш, но чист от тях се използват тук. В академията, за начално обучение, баша ти беше сигурен, че сутрин ден ще поемеш по него във път, и ето, че е бил прав. Обезлажам се, че искаш час по-скоро да научиш какво е да седиш в командния център на истинска наземна операция. Добре, ще ти разкажа какво да очакваш. Всичност няма да е много различно от изритите, с които си сблъснал... Само че Всичко ще се случва наистина.

Какво е главното в една стратегия в реално време? Точно така, събрахането на супоруби и пребръщането им в

боен потенциал. Операциите, които ти ще водиш, обаче, ще продължават минути, понякога - часове, и няма да има време да се развива спонтанство, да се добиват ресурси, да се строят бойни машини и да се обучават войници. Не, не едва да се мръщиши. Повъртай ми, няма да е ни по-лесно... Макар физически нищо да не се добива и строи на бойното поле, ще има една характеристика, на която можеш да гледаш като на "ресурс".



макар тя по никакъв начин да не е свързана с "добиване" и "създаване", а единствено с теб - това е добрието на Висшестоящите офицери към начин на ти на водене на битката. То се измерва в командни точки, или КТ за кратко. КТ са храна и вода за офицера от окапационния корпус, нещо повече

- те са неговото оръжие.

Единственият начин да се показват нови войски на полето на битката, е те да бъдат свалени с транспортен кораб от звездния разрушител в орбита. Единственият начин да получиш разрешение за свалне на тези войски, е да имаш необходимия брой КТ, и да си готов да ги "изхарчиши" за подкреплението, което ти трябва. Да, точно така, КТ служат като валута, само че покриват и обучени войници и мъжки бойни машини, а с нея се купува смъртта на Врагобетие.

Одкога получаваш КТ? Ами, първо, в началото на Всички операции флотът ти отпускат определен брой КТ като



кредит. Унищожаването на неприятеля носи нови КТ, както и изпълнението на задачите, които команда ви има поставили за мисията. Освен това в някои мисии на картата ще има специални обекти - най-често сгради, владеенето на които носи търър "приход" на КТ с течение на времето.

Сигурен съм, че можеш да си представиш колко променя това правилата. Например, в обикновените RTS да укрепиш базата си и да чакаш Врага да напада е безпрецедентно, защото в края сметка Владеенето на ресурсите по бойното поле е ключът към победата, и човек трябва да Богу битка за всяко находище на сурдини и за всяка удобна позиция. Тук обаче можеш да избегнеш сълнца за защита и само да отблъскаш неприятелските атаки. С всеки унищожен Враг ще получаваш КТ и ще ставаш по-силен. Така всичните на успеха могат да намекат на твоя страна - докато на станеш достатъчно силен, за да напесеш съкрушителен удар на своя ред.

Не се страхувай, че ако свалиш бойни единици от гаден тип на полето на битката, те могат да съврътат - флотът има големи запаси, и не започва акция, без да ги попълни. Това обаче има и обратна страна.

Окупационният корпус не води машабни битки и воини, а светкавични ефективни операции. Затова в някой момент под командването ти не могат да се намерят повече

от 60 единици - вой-

ници, бойни машини или защитни кули. Впрочем, сам че се убедиш, че управлението на търъре здрави, вие че подчинени има сериозни недостатъци. Като оставим настрана трудностите при даването на заповеди, голямото количество единици носи относително нисък, но постоянно разход на КТ, като бързо ще те постави в неизгодно положение пред висшестоящите офицери и ще направи невъзможното искачването на подкрепления. Никако суми за сградите... Разбира се, няма да можеш да създаш нови постройки по време на битката. Основните видове сгради обаче са модулни, и могат да се покриват от склада на разрушителя в орбита. При спускането им основните им се вкопават в земята, и вече няма да можеш да ги местиши. Внимателно избираш местата на защитните кули, често умелото им разполагане решава изхода на следващите битки... Да, и още нещо. Това не е игра, и противни-

към ще се опитва да те уязви по всеки възможен начин. Внимавай къде ще запоядаш на транспортните кораби да се привземят. Често неопитните командири се опитват да стоварят кули или войски в средата на разоръщената битка, в резултат на което губят транспортните кораби заедно с товара. Това е признак на некомпетентност, затова отпускането на нов транспорт струва огромно количество КТ.

Друг нов елемент за теб ще бъде необходимостта да поставиш охрана в сградите си. Точно така, в противен случай противникът може да ги заблуди с помощта на пехота. Предполагам, можеш да го десетиш какво се случва, ако командиният ти център попадне във Вражески ръб? Губиш Връзка с разрушителя в орбита, а това означава, че няма да можеш да съблизи побежда подкрепления, поне докато не си върнеш командиния център. Във всяка постройка има място за определен брой пехотинци. Когато са вътре, те не могат да участват в битката на навън, но ако противникът Възра съвърши въздушна сградата, те ще трябва да съправят с охраната.

А сега за бойните единици... Да, по усмихката ти разбираам, че тази тема живо те интересува.



С нещърпните очакваш да разбереш как да сееш съмрт сред рецидивите на Враговете на империята?

Има три типа войски - абиация, пехота и наземни бойни машини. Ще имаш



бойни единици - изтребители и бомбардировачи. Първите са бързи и малобрени, и са по-ефективни срещу пехота. Бомбардировачите са бавни, но по-здрави. Те са еднакво съмръсноносни за пехота и бойни машини, но средствата за противовъздушна отбрана (ПВО) на противника се спряват с тях с лекота.

Штурмовиците са гръбнака на окупационния корпус. Те са унверсални и могат да се използват в големи групи - подкрепленията им штурмовици струват малко КТ. Единствено с тяхна помощ можеш да заблудиш противнически сгради. Имат голяма недостатък - не извъркат на масиран обстрел, и се придвижват бавно. Тук на помощь идват разнообразни бойни машини и ездилини животни - леки въздушни спидери, тийгри, бронетранспортьори, всъеходите от серията AT. Всички те могат да превозят штурмовици, и са бързи, здрави и дават по-голяма огнева мощ на пехотата. Няма проблем да се спират на всички тях, тъкмо и ти сигурно си виждаш холограмите им. Това ми напомня - ще ти се наложи да съвършиш с управлението на холограмската проекция. Триизмерният обraz отначало ще те обвърза - ще трябва да разглежда части от бойното поле от различен ъгъл и при различно увеличение, за да се ориентираш правилно в ситуацията. Пъкътно обаче ще се убедиш, че интерфейсът на холограмската команден център е удобен. Ще можеш да огледаш бойното поле на практика през очите на всички от подчинените ти.

Освен това, ще трябва да съвършиш с реалните пропорции на обектите - все пак ще виждаш картина на истински бойни действия, а не изкривените, непропорционални символични образи, генериращи от въглеродна компютърна игра. Сградите са десетки пъти по-големи от хората, а някои от бойните машини имат наистина монументални раз-

мери. Трябва да видиш отблизо бронирания транспортен въздухход (AT-AT), за да повърваш в мошта му.

Противницият? Каквото и да е официалното становище, В момента оккупационният корпус има един враг - бунтовническият съюз. В откъртия битка техническите сили биха загубили бързо и окончателно, затова те водят партизанска война. Страхувай се от суперации, в които бунтовниците имат локално надмощие! Силите им ще постигнат победа без да понесат загуби, защото бойните им машини използват дефлекторни щитове, които могат да поемат голяма част от щемите без истинска вреда за защитната машина. До времето на следващата битка щитът ще се е възстановил, и ще трябва да го унищожаваш отново. Иначе, като цяло бунтовническите единици са по-здрави, но много по-скъ-

се отказват, щом видят възможността да влезат в бой. Успех!"

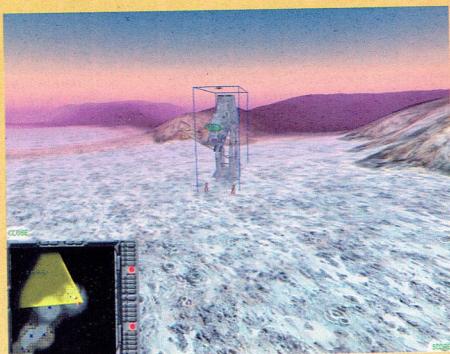
Как Ви се струва? Искаме ли вече да влезем в коката на Брен Тантор?

LucasArts най-сетне излязаха от ямата на безидееността, в която така дълго бяха заседнали, и изкараха на пазара Игра. От нея направо избират оригинални идеи, и най-важното - атмосфера. Дизайнериите са подхождали много пестеливо към добавянето на нови елементи към света.

И ние са пейсътът в максимално отворен, единиците са съвсем малко на брой, като почти всички са ни познати от филмите на Лукас. Force Commander представява допълнение към Междузвездните Войни - същата Вселена, в която много вниманието са добавени няколко новести, но събътвания по познатия начин. И най-важното - всичко е като истинско.

Никъде не личи явен компромис между геймплея и реалистичната игра. Това спомага на стратегия в реалния време, на която 3D графиката помага, а не пречи. Трябва да видиш от гледната точка на Вражеските пехотинци нападенията на имперски AT-AT (това са същите четириръчни грамади, които изравняват със земята бунтовническата база на Хол в част на филма). Без да го правиш претрупан,

във Force Commander са добавени клавиочни детайли на много подходящи места. Да вземем за пример същите AT-AT. Те могат да стрелят с бластери, точно като във филма. Имат "специална способност" - изстребват лъчи с огромна разпростирана сила по единична цел и въздушна, при което командирът на машината казва "Targeting with maximum firepower"



Бунтовнически пехотинци и спидери атакуват имперски AT-AT. Ток скоро ще се строполи на земята със забързани крака



път... Освен това, те, разбира се, нямат машина от класа на AT-AT. Външността им има "убийството", че ти скоро ще знаеш побече от мен за тактика и стратегията на наземните битки. Няма да ти досаждам побече. Само помни - баща ти често го казваше - ние сме войници, не убийни. Не нападаме, ако не ни предизвикат, но не

с суми, взети направо от Междузвездни Войни. Бунтовническите спидери могат да омотават краката на AT-AT за помощта на задния харун (това отнобо е "специална способност"). Бунтовниците имат и един вид пехотинци, които могат по примера на Лок Скайуокър да се захвачат за корема на четириръчната бойна машина, да проникнат вътре и да я забият. Всички единици имат по няколко записани реплики, които изговарят при подходящ случай. Вниманието към детайлите е стигнало гори дотам, че репликите на AT-AT са различни в случаите, които ги командват имперски войници и бунтовници. В последния случай явно си личи неуважеността на никоя при управление на непознатата машина ("Идват, съръъъ, веднага щом намеря управлението", "Кога ли беше спусъкът?", и пр.). В играта няма нико да е единица или "специална способност", които да може просто така да се махне или промени (въвеждането, сещам се за една - т.н. Dewback Trooper. Аз не можах да намеря смислено приложение на тази иначе безумно скъла единица, но в случая съм склонен да отгатвам това по-скоро на собствената си тълпата, откол-



кото на дизайна на играта. Всичко останало е търсъде внимателно налагано, за да има такова очевидно изключване). Тогава? Дали в момента ѝдърка в ръцете си най-великата стратегия от времето на Помона?

Уби, не. Както обикновено, малките камъчета (почти) прекратяват колата. Force Commander има няколко гребни, но изключително досадни недостатъци. Първият е историята. Доколкото има, тя е плоска и същата с бели кончи така, че да прекара играча през Всички важни моменти от трите филма (става дума за IV, V и VI епизод) - търсенето на C3PO и R2D2 на Татуин, разрушаването на луните на Ябин след разрушаването на Звездата на смъртта I, разгрома на бунтовническата база на Хом (там за пръв път командват AT-AT), построяването на защитния генератор на Звездата на смъртта II на Ендор, и последващото му унищожаване от бунтовниците. Няма да отрели кампания за империята и за бунтовниците - винаги започват като имперски лейтенанти, и тъкмо когато сте станали генерал от имперския флот, нещата се обръщат

и се налага да дезертират при бунтовниците. Там пак започват от

нулато и трябва да израздите доверие към себе си на нова сметка. Мисията, както е мисията,

които най-близо следват конкретни събития от филмите, са

най-скучни и изкуствени.

НИ.

Някой може да каже: какво е това, инсанска по-

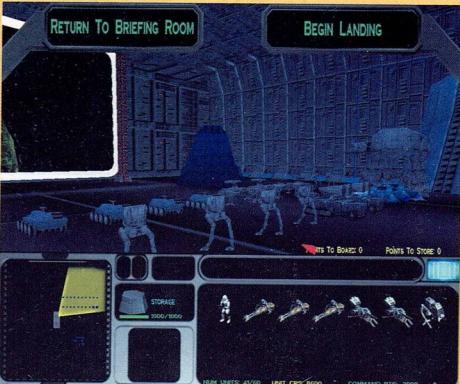
след това излизат от сграда или транспорт - престават да са част от която и да е група за бърз избор, и трябва заново да им се зададе степен на агресивност. Надегът това не е голяма беда, но за игра с темпото на Force Commander такива пропуски са недопустими. Често се случва човек да напотвари на бронетранспортьора си група пехотинци плюс медицински гроуп. Изкарва ги настред битката, и очаква те сами да се приближат до Врага за да го обстрелят, а мединският гроуп да ходи с

тях и да ги лекува в движение. Да, но шоу ги изкарват, те по подразбиране са в състояние "охрана", което значи, че няма да се отдалечат без заповед от текущото си място. Дройтът също няма да лекува никого по свой почин - за целта трябва да му се зададе "агресивно" поведение. Следователно, сега трябва да изберете (само с мишката) Всички пехотинци и гроупа, и да наснете F1, за да станат ти "агресивни". Всичко това трябва да се случи под бражката си, а междувременно ще се появят още поне три мисии.

Където намесата Ви е наложителна.

Името на най-черният дявол на играта обаче е "trathinding". Готов съм да прегърна факта, че единиците частично минават една през друга, сътига да си напират добре път дотам, където искам да ги закарам. Те обаче не се спряват с извършването на гореспоменатото елементарно действие, при това проблемите се появяват на къс разстояние, а не на дълги. Единиците

не се сещат да дават на заден ход, или в краен случай да върнат настрихи - те се опитват първо да се завърнат по посока на движението, и след това да потеглят нападам. Не е необходимо голяма фантазия, за да си представи човек ситуация, при която една продълговата единица да не може да извърши действие в този ред. Жалка е гледката на мозъците AT-AT, които внезапно се превръщат в поразен от



Изглед от хангара на Звезден разрушител. Прега да започнете приземяването на Вонките за поредната мисия, що можете да изберете коя от гостежашите си Ветерани да Вземете отново, и коя да запазите за следващите мисии. Опитът на единиците Ви често решава във Ваша полза битките, особено ако сте активирали "Бързействите" им.

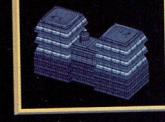
паралич четирикрат братовчед на Майкъл Джексън, опитваш се да изпълни лунна походка настрихи с предвидиме и задните си крака независимо в промивоположни посоки. Нямам суми да изразя възмущението си от работата на програмистите в Ronin Entertainment над този аспект на Force Commander.

Да сме га се разберем. Според мен играта е страхотна. Не ѝ достигат няколко милиона, за да я нарека с сумите "епохална", "култова" и прочие превъзходни степени. Графиката е много красива, звуковите - прекрасни музикала - забележителна, интерфейсът удобен, атмосферата - неподправима. Всички ми забележки (с изключение на тази за историята, но тя не е по същество) може да се окажат невалидни още щом излезе следващият патч. И тогава изобщо няма да си спестя хвалебствените суми. Засега ще и класифицирам като "игра, която всеки уважаващ себя си любител на стратегиите в реално време трябва да изпълни".



пулярност на една стратегия в реално време се дължи на възможността за игра в мрежа. Тук ще видим ред на другите недостатъци на играта. Първо, в общата игра могат да участват не повече от четирима души, т.е. понятието "машинна отбрана битка" е несъвместимо с Force Commander. Това обаче все още е незначителна слабост. На сериозните проблеми са свързани с реализацията на самия геймплей. Единият е фактът, че единиците "забравят" състоянието си, ако влязат

IMPERIAL FORCES

 <p>Command Center Команден център. Основната сграда на имперската база. Към нея могат да се добият пристройки.</p>	 <p>Landing Platform Платформа за приземяване. Служи като база за бойната авиация.</p>	 <p>AT-ST (All Terrain Scout Transport) Основното предназначение на AT-ST е атака на противниковите позиции и бойни машини. Бърз и маневрен, може да превози десант от двама штурмовачи.</p>
 <p>Air Control Въздушен контрол (пристройка). Позволява извикването на платформата за приземяване.</p>	 <p>Repair Bay Ремонтен док. Бойните машини могат да се поправят на ней.</p>	 <p>AT-AT (All Terrain Armored Transport) Най-изразителна и мощна единица в играма. Може да превози до шест пехотинци. Специална способност: Изстрел с невероятна поразителна сила.</p>
 <p>Auxiliary Control Допълнителен контрол (пристройка). В него се активираят поборенията (upgrades) на единиците.</p>	 <p>Probot Разузнавателен робот. Единственото му предназначение да ѝ известява за местоположението на врага. Специална способност: скенер с дълъг обсег.</p>	 <p>TR-SD (Tracked Shield Disabler) С един изстрел сваля щит с производна мощност, но не може да нанесе други поражения. Здрав, но с малък обсег. Специална способност: за кратко "замразява" единица без щит.</p>
 <p>Turret Control Контрол на защитните кули (пристройка). Позволява съвместно на защитните кули и автомат. им управление.</p>	 <p>Stormtrooper Штурмовак. Ако сте гледали филма, знаете какво могат да правят. Специална способност: застъпватящ изстрел.</p>	 <p>Speeder Bike Летящ мотоциклет. Бърз и маневрен, може да превози до двама штурмовачи.</p>
 <p>Anti-Air Turret Зенитна кула.</p>	 <p>Heavy Artillery По-ефективна версия на самодействаща артилерийска установка. Съвръзността за пехотата така, както AT-AT - за всичко османало, но с трупа почти колкото него.</p>	 <p>TR-MB (Tracked Mobile Base) Вертикална подвижна база. Може да вози до шестима пехотинци. С нея помощник може да свали пехотинците на работо на бойното поле, а не само в близост до командния си център.</p>
 <p>Anti-Infantry Turret Противопехотна кула.</p>	 <p>Dewback Trooper Дълбок. Едното живо, на седлото му има монтиран противопехотен блaster. Трябва да го яди штурмовак.</p>	 <p>Tydirian Ferry Shuttle Транспортна съдовка. Може да достави шестима штурмовачи в произволна точка от полето на битката, спрямвайки също на противника.</p>
 <p>Anti-Vehicle Turret Противоманкова кула.</p>	 <p>AT-PT (All Terrain Personal Transport) Персонален транспортен вездеход. Лека и бърза бойна машина, съвръзноста за бражеската пехота.</p>	 <p>TIE (Twin Ion Engine) Fighter Имперски изстребител. Едмин, бърз и еднакъво неефективен спрям също пехота, бойни машини и авиация.</p>
 <p>Fixed Artillery Turret Стационарна артилерийска установка. Има огромен обсег и е много ефективна спрям също големи струпвания на пехота.</p>	 <p>Troop Carrier Може да превози до шестима штурмовачи и има слаб противоманков блaster с малък обсег. Скоростта му го прави удобен за бързи десанти.</p>	 <p>TIE Bomber Имперски бомбардировач. Носи до 36 бомби, които може да изстрелят с уничожителен ефект върху всеки противник.</p>
 <p>Hospital Болница. В нея можете да лекувате штурмовачите си.</p>	 <p>Mobile Artillery Самодействаща артилерийска установка. Голям обсег, слаби поражения. Трябва да се раздвижи, преди да открие огън.</p>	

REBEL FORCES



Communication Center

Комуникационен център. Сърцето на Всеки бунтовнически лагер.



Technology Center

Технологичен център. В него се активират поборението (upgrades) на единиците.



Airfield

Летище. Тук се разполагат бунтовническите изстребители.



Anti-Air Turret

Зенитна кула.



Anti-Infantry Turret

Противопехотна кула.



Anti-Vehicle Turret

Противоманкова кула.



Shield Generator

Генератор на щит. Всички пристроящи сгради и единици в обсега на генератора получават дефл. щит, екивалентен на половината от нормалната си здравина. Най-добрата за защита срещу на бунтовници. Пробиваат го поставите до него някой превоз AT-AT.



Trooper

Пехотинец. Поглът от шурмовици. Специална способност: защеметяваш изстрел.



Infiltrator

Командос. Превъзходно се справя с вражеска пехота - виж и избърши срата. Може да превзема имперски AT-ST и AT-AT.



Medical Droid 2-1C

Медицински дроид. Може да лекува пехотинците.



Hover Tank T1B

Танк на Въздушна база. Проходим като транспорт, ефективен срещу пехота, той е и единственият средство на ПВО в армията на бунтовници.



Repair Droid "Beans" 47-B

Ремонтиращ дроид. Може да поправи срата и машини на боевото поле.



Hover Transport

Транспорт на Въздушна база. Превозда до шестима пехотинци, има слаб блокираща сила и може да преминава през реки и лава. Голям и бавен.



Heavy Trooper

Тежък пехотинец. Поглът от обикновения пехотинец, изненадващо ефективен срещу бойни машини, но тежък. Въоръжение му пречи в битка с шурмовици. Специална способност: балистична граната, предназначена за уничожаване на небронирани цели.



Swoop Bike

Въздушен мотопед. За разлика от имперския си екивivalent, може да носи само един пътник.



Attack Tank T3B

Основната единица на бунтовници. Здрав и съмночен за бойни машини. Спец. способност: замът от три управляеми ракети с огън обсег, които са много ефикасни срещу противодводници.



TR-MB (Tracked Mobile Base)
Верижна подвижна база. Може да вози до шестима пехотинци. С нея може да свалите подкрепленията направо на боевото поле, а не само в близост до командния си център.



Scanner Jammer
Засилвател на сканери. Маскира близките единици от погледа и сензорите на Врага. Спец. способност: сканиране на произволно отдалече област от терена.



Airspeeder

Въздушен спидер. Малко побърът от имперския истребител. Спец. способност: заден харун, с чиято помощ може да се отнемат краката на AT-AT.



Y-Wing Fighter

Истребител с Уобразен профил. Шумови самолети, ефективен срещу пехота, срата и бойни машини. Здрав и бавен, носи до 18 бомби. Спец. способност: за кратко "замразява" бронирана единица.

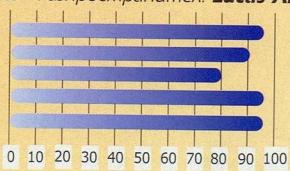


Mobile Proton Torpedo Launcher

Подвижна пусковка установка за протонни торпеди. За разлика от имперските артилерии, той никма нужда да се разтърва, за да стреля. Големи поражения срещу пехота и срата. Спец. способност: може да поставят мина.

Производител: **Lucas Arts** Разпространител: **Lucas Arts** Интернет: focom.lucasarts.com

Графика:	95%
Звук:	90%
ИИ:	80%
Gameplay:	95%
ОбЩО:	95%



разумни минимални изисквания:

CPU: Celeron 366

RAM: 64MB Ram

Video: Intel740



PREVIEW

DIABLO 2 БЕТА

action/RPG

автор: WHISPER

DIABLO 2 БЕТА

Вече е 6 часа сумрънта. След три часа трайба да съм на работа. Е има три часа да доспя време - има доспа вода да изтече дотогава. Трайба да се концентрирам върху належащите проблеми - инвентара ми е пълен, нямам healing potions, а ТЕ са много. Town portal, скок назад и вече съм в града. Чувствам се по-спокоен - ще продам "стоката", ще поправя Въоръжението, купувам обвързите и... обратно. Остават само някакви с 40 000 точки до 18-то ниво! Нима да мигна, докато не ги напрупам! А ням за мигна, първата ще видим...

Предполагам това ще звучи познато. Да, за Diablo уде реч. Само че в името фигурират римски цифри и допълнението е "battle.net beta". От петък вечер (07.04) до днес (14.04) сънят ми беше да свободно и с него се срещахме изключително редко. Не че това беше лошо, но от време на време създавахме проблеми, особено къде край на гореспоменатия период. Но който е играл Diablo ще разбере. Въвежност, можу що получих просветление, каквото човек получава само тогава, когато че сумрешната песен (в такива моменти звучи като Вод) на птиците, а небето вече не е толкова тъмно, колкото беше последния път когато хърчили поглед през прозореца (преди 7 или 8 часа... Въвежност има ли някакво значение). Като изключил II-ката играча си е почти същата! Да върно е, че има нови герои, предмети със слотове, в които можете да слагате скъпоценни камъни и да променяте качествата им, портали към отдалечните

нища, които спестяват преминаването през цялата игра отново и отново, и още стомина поборения спрямо оригинал, които правят играта изключително богата и увлекателна. Но удобството, качеството на геймър-плъз, начина на трупане на пари, опит, предмети, показатели - всичко това си е непроменено. Никакв глас заговоря в мен "Добре де, Diablo II нова игра ли е, или е просто преработено Diablo"? "Има ли нещо ново, което аз и моето Въображение да не сме срещнали в първата игра?" Тези и още



първо време, бетата е по-дълга от първото Diablo, което ме навежда на мисълта, че крайният Вариант на играта ще е няколко пъти по-голям от оригинална. Тук искам само да напада една уговорка: тъй като бетата е направена само за игра в battle.net, а ние се намираме в БЪЛГАРИЯ, то съвсем нормално е наличието на доспа голям път по време на игра, Вариант от 600 до 14 000 милисекунди. Това що казах, тъй като поради тази причина някои от Влечематията, които съм например могат да се окажат немочни. В началото си избрах герой. Всички те път персонаж са включени в бетата и са достъпни за игра. Избрах нето на който и да е от тях е по-лесвано от краката, но много ефектна анимация, която е нещо като представяне на героя. След това въвеждаме името му и сме готови.

Действието започва от Rogue Encampment - малък лагер, които играе ролята на Tristram от предната игра. Това е мястото, където ще купуваме, пребъдаме и поправяме предметите си и откъдето ще получавате квестове. Първото нещо, което видната граби Влечематие е относително грозната графика. Разделителната способност е 640X480, а цветовата палитра съжаляв е само с 256 нюанса (гори не смя да си по помисли, но май е факт). Образите излежват малко безформени и доспа пикселизирани, като да речем тяхка подобности като лица, емблеми, и проне не са особено отчетливи. Терена излежда доспа постмен, като и тук се забелязва липса на



руги подобни въпроси започват да се бълскат като свободни електрони в безчубствената ми вече глава.

Отговорът е много прост - НА КОД МУ ПЛУКА! Макар и да изненаваждам на Веруломо си, че раздъбочишите на игра, трябва да се стремят към свежи идеи и оригинални решения в създаването от тях продукти, точно в този момент съм на друго мнение. Оригиналността не е фактор и Diablo II е показващество за това! За да не губя повече време, че ще нахървлям набрзо Влечематията си от бетата. Като за начало ще спомена, че в нея е включен целият Act I от играта. По обем и иг-





демайли. На пръв поглед играта изглежда почти като предшественика си, но с различни че тук всички обраци са по-големи. Ефекта е таърт, съкш на 3D игра стие приближили камерата към земята. Предполагам, че замисълът е бил игрчан да се почувства по-вътрешно в действието, но всъщност това доста ограничава видимата част от терена, която определяне е доста неприятно. Задържте странно много наподобяват оризона, но това в никакъв случай не може да се каже че е лошо.

След като получим първия си куест, а те са общо шест в Act I, се отправяме към неизвестното. Тук трябва да спомена една много полезна новост - ако нюкои от NPC-тата (турбийвиани от компютъра персонали) има информация за Вас, то над главата му с появява обвивка във вид на юла съветливо удвивана. Така се сплеснява обикновено и търсено на човека, който трябва да Ви каже нещо. И така, моят Варварин с тежка и бавна крачка се отпраща към изхода на лагера, когато се сетим че в DIll може да се тичат. След бърза проверка в Options устаноувих че може да си избера клавиш за тичане, или пък да възпроизвядам аутога. Направих второто и бегом се впуснах в непознатите земи около лагера. Веднага на очи се наблюдава един євр индикатор в долния ляв ъгъл на екрана, които след бърза инспекция се оказа показвател за умората. Всеки един от персонажите има определено количество точки на насивния показалец Издръжливост (Stamina). От него се определя колко дълго може да тича или да се бие горе без почивка. Както можеме да се доссетиме, колкото побежче токмоха по-добре. Не мога да твърдя със сигурност, но ми се струва че различните персонажи има различна скорост на движение, съответно на тичане. Останах с Впечатлението, че Варваринът е най-бавен, докато амазонката и паладинът са най-бързи. Допълнително фактор "скорост" може да се променя чрез намирането на подходящи ботуши (faster walk/run).

Срещама с първите противници за-

вършва бързо и кърваво. Воденото на битки е по познатия ни от оригиналата начин - с левия бутон на мишката удрийте/стреляте, а на десния може да прикрепим нюкои от специалните умения. Всъщност и на двета бутона може да разположим по някое от специалните умения, като след изчертване на маната, която ги "захрънва", те започват да действат като нормална атака.

С изключение на скелетите и зомбите всички други твари в играта са нови, като дара и старите познаници са с нови анимации. Тук трябва да отбележа, че и нюкои от промивищите могат да тичат, при това доста бързо, така че хубаво е да имате едно на ум. Впреки че това е бета, "непостоянният" изкуствен интелект на единиците прави блечанение. Има моменти, в които имате чувство че човек направлява против-



ните им редици, толкова правилно и синхронно ще атакуват. Но има и моменти, когато съкш "мозъка" сти и всички действат на първични рефлекси.

Нюбама в играта са доста обширни и всеки път се генерират по различен начин. Единствения начин да не Ви се налага отново и отново да преминавате огромни разстояния, е да откриете намаляващите се на всяка ниво телепорти. Това е нов елемент в играта, които ще позволява "пренасяне" между лагера и съответното място, нещо като town portal.

Нюкоо думи за интерфейса на играта. Погодно на първата игра, той е доста удобен и интуитивен. Единствената сериозна забележка на този етап е стария проблем с подражанието на инвентара. От Blizzard биха обещали че ще обърнат се-

риозно внимание на този проблем, но в бетата то е все още налице. Дори при почти празен инвентар Взетите от земята предмети често се разполагат на много странны места, така че затрудняват подгребата и се налага редовно вие да се занимавате с това. Макар и по-голяма част от времето да играех сам, все пак отдалеч известно време и на колективното начало. Идеята беше да се види как дејствието новата система за търговия, как струва борса със разпределението на наструната опия и т.н. Значи щом Влеземе в никоя игра, с напискането на клавиш R, излизат м.нр. Party Screen. На него можете да видите колко и какви игри са имащи в момента в играта. Ако те не Ви предложат да се присъедините като (на Party Screen- има бутонче Invite), вие можете да съвршите мази работи. Ако бъдете притиснати в екана, в горния ляв ъгъл на екрана ще видите прортретите на Вашите груди, като над тях стоят индикаторите за здравето им. Когато играете заедно, опитайте природом съвместната в бой.

Нюбама се разпределя поравно, но само в случаи че сте в определен обхват един от друг. Не си мислете, че можете да се присъедините към никоя група и скопийко да се излегнете на полянката в лагера, докато другите се погърят в подземията.

Търсването с други играчи става по следния начин: напускате с мишката върху съответния герой, при което на неговия монитор се изпълва обвивка с него. Ако той се съгласи (а може и да откаже), се отваря "търговски екран", на който излизат всички инвентар от същия и ги правят пълни, разположени едно над друго. Това е търговската площ, като долното поле е вашето, а горното на другата страна. Във вашето поле разполагате нещата които предлагате, а в полето на другия игра той ще предложи неговите предмети. Чрез писане слизате до никакво решение след което оставате в търговската площ само мези неща които ще разменяте. След това напускате OK на вашия екран и ако и той напусне OK на него вия, транзакцията се осъществява.





Просто и ясно.

Както се и очакваше PK (Player Killers) си има и винаги ще има. Хубавото обаче е, че гори да ѝ убият, не могат да ѝ задигнат предимущите без ваше разрешение. Освен това за да може никой да ѝ нападне, той трябва първо да обийчи че е върху бъдни настремия спрямо Вас (Бутонна Hostile на Party Screen-а). Това може да стане само в здрава, тъкмо че отпада възможността за подли амаки, при които никой се присъединява към Вас като приятел и избегнеш ѝ всички ножа. Тук с гордост искам да отбележа че Вечните имат едно ухо от PK - една амазонка 18-то ниво със звучното име Armageddon падна покосена от въглене ми брадви.

Макар, че прекараха повече

време играещи съсварина, успях да напрупам впечатления и да останалите класове в играта. За разлика от предишната игра, където Магьосника доминираше играта, тук на "ърбо четеши" излезжда е постигнат по-голям ба-

ланс между персонажите, макар че то да е трудно да се преценят отсега. В бетата са достъпни само начините умния от възки "клон" на герояте, така че не се знае в крайния вариант как ще стоят нещата. От моя опит досега, може би най-балансираните герои е Падаинът, докато определено най-интересни и нестандартиран в Некромансерът. Не можем да си представим какво удоволствие е да си призовете няколко скелета-бойци, няколко скелета-стрелици и няколко скелета-магьосници и да тръгнете на разходка из нивата!

Няма да наблюдавам в подробности за герояте, това ще направим след няколко месеца когато излезе цялата версия.

Че тази игра ще е абсолютен хит е ясно - по този въпрос ще мненият няма. И още едно нещо е ясно - Diablo II бавно и сигурно ще зълва стомпци часове от съвестния ми живот. Те ще се прибавят към онези стомпци

часове, които предшественика му успя да ми отнеме. Изъявите на мътното ми съзнание излъчва като призрачен кораб още един въпрос "Какъв е смисълът човек да иззуби 200 часа в игра, за да види до 25 то ли Майкънщата с има на жена му, респективно приятелката му?" Отговорът е "Няма смисъл". Той нито че стане по-силен, нито по-възпитан, нито по-богат, нито по-сръчен. Няма да стане по-добър човек, нито ще отслабне или тък поумнее. Няма да е допринесът с нищо към света, нито тък ще е научил нещо, с което да помогне на себе си. Той просто ще бъде 200 часа по-стар и много, много уморен.

Но за нямат нищо против, с удоволствие ще захвърля още няколкотин час в не особена оригинална, заимствана от предшественика си и не предоставяща ни нищо кой знае колко ново, при това с ниска разделителна способност, трябва нарече на Diablo II.

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: CHAPPY

Diablo el Plagiato

"Всичко ново е добре забравено старо."

Едва ли има друга сенменция, която го върхува този голям бранч от компютърни игри, като този за Windows, зловещото, но признавано от мнозина за "оригинално", творение на Бил Гейтс. А колко от вас знаят, че почти всички основополагащи идии, залегнали в Windows са откраднати наготово от Mac OS и OS/2? Ами Mac OS? Колко от вас знаят например, че иконичният интерфейс е измислен в офисите на Rank Xerox?

Но да не се отклоняваме. Тази статия е за Diablo. Всепризнатата култова ролева игра на Blizzard, която от издаването си в началото на 97-а година до този момент се играе от хиляди геймъри по целия свят и която изигра не малка роля за Ренесанса на ролевия жанр. Но, за съжаление, в тази статия ще стане въпрос за някои факти около тази игра, които могат да променят или морозлега във ѝнчент от Blizzard, или Ѹвърт на тази статия. Факти, които не са до дознанието и на хиляди рецензенти на игри, от българските, пишещи за някой лев, до западните, получаващи за хвалебствията си хиляди в зелено.

Затова вниманието! Ако смятате че сладате към онази група геймъри-традиционалисти, за които Quake е най-добрият екипън, StarCraft най-добрата стратегия, а Diablo най-добрата ролева игра, очаквай Ѹв ѿл! Усещаш как в този момент гори мяят колега Whisper си точи брадвати +2, хърляйки му гневни полези. Но рано или късно, истината трябва да излезе на ѿйтво, а именно...

А именно, че DIABLO КАТО ЗАМИСЪЛ НЕ Е ВЪОБЩЕ ОРИГИНАЛНА ИГРА! Diablo е и нишо друго освен една "посредствена" ролева игра от жанра, наречан Rogue-Like Role-Playing Games!

Какво Всъщност прави

Diablo добри игри, нещо повече, култови за цело поколение ролеви маниаки? Графиката? Едва ли, гори през 97-а година имаше игри, които излеждаха по-красиво. А изометричната изгреве бе наложен от десетки други игри, в това число хитовете като Crusader и Ultima 8, посредствени класики като Immortal и проче... Музиката? Никакъм мелодии в Diablo евклиди са коз, който би вманикал никого. Действието? В реално време? Diablo не е първата ролева игра, в която действието се развива по този начин. Или мултимедиите? Може би, може би...

Истината е, че Diablo спече-

ли сърцата на играчите със своята концепция. Именно генериращите се подземии, огромното количество противници, плеядата от оръжия и брони с различни качества, артефакти, скритите тайни и развитието на персонажа в епични пропорции бяха козовете, които Diablo носеше в ръката си. Козове, които донесаха на Blizzard големите печалби...

Козове, покрити с прах, сбъти от поредното комерсиално "пране на идии". Затова всичко това - генерирано на подземия, случайните куестове, предметите с магически способности, стотиците противници и проче - всичко това е измислено още в далечната 1980-година, когато за системите VAX се ражда играта Rogue, роднодачника на едният жанр, скрит из дебрите на Internet, от който Blizzard черпиат с пълни шепи както преди, така и сега, за новата Втора част на играта.

ИСТОРИЯТА

Годината

е 1980-а. Майкъл Той и Глен Уичман, студенти в университета Сантъ Круз, Калифорния, решават да създадат игра, която да доспива у добърствите гори на самите тях. Уичман кръваша отрочето "Rogue" Бийджеи Въвънбен от първата текстова приключенска игра "Adventure". Но за разлика от първоначалника на куеста, Rogue е пълно-графична игра, в която играчът управлява крадец, спускащ се въвънчите на Подземието на Обреченността. Нивата се генерират случајно и няма лимит на броя им - подземието е безкрайно. Целта - да се открие амулета на Йендор и да се изнесе от изпълнението с чудовища подземия. В играта има над 100 чудовища, 90 оръжия и близо 50 заклинания.

Rogue

Бързо се превръща в мания сред университетските съреди. През 1983-а година Робърт Алан Коин от университета в Оклакома създава нова игра на основата на Rogue. Задаващето на играта е "Moria", върхновено от творчествата на Толкин. Целта на играта била да се достигне и унищожи зловещото създание Балрог. Идеята на Робърт била да се добиши и "нулево" ниво - град, изпълнен с най-различни магазини - за оръжия и брони, храна, магически събътици и книги. Самите подземия становат още по-големи и необитани. Играта предлага около 400 чудовища, 250 оръжия и над 120 заклинания. Което е много повече от Diablo I. "Moria" била и първа

та rogue-like игра, която се разпространява с безплатен сорс код.

И докато тези игри били доста постни откъм сценарий, един невзрачен Rogue-клон набирал сили. През 1985-а година излизва Hack, създадена от Джей Фенлансън, Кенъ Удлен, Майл Том и Джон Лейн. През 1987-а година играта е преписана и изцяло под името NetHack. Играта е "римейк" на Rogue, но изпълнен с неизправен хумор, разклонени подземия и хиляди нови възможности, както и грандиозен финал. Самата игра била първата която предлагала съкуестове. Това е първата игра, предложила възможността играта да се възпроизведе във всичко едно от 1000-та чудовища и да използва неговите способности. Последната Версия на играта от Януари 2000 съдържа около 7,000 здравия, 10,000 предмета и около 250 нива за изследване.

Но може би най-амбициозния проект в жанра е стартнал през 1991-а година. Алекс Кънърън и Анди Астранд, с помощта на студенти от университета в Ъоркъп създават разширят клон на играта "Moria", наречен "Angband". Прераждането на старата игра става с неочаквани размахи. Системата за създаване на подземия, чудовища и артефакти позволява в ден днешен най-новите Версии на Angband да предлагат над 20,000 чудовища, "безкраен" брой генерирани предмети с близо 400 дефиниции на качествата, религиозен пантеон, най-много нулево ниво-град със възможност за изпълнение с различни подземия и гробове (спомнете си част от обещанието за Diablo 2) и неизбройко количество новобъдения. Играта позволява модулно разширение на съкуестове, като до момента са написани от фенове над 50,000. Играта е и първата, която позволява използване на кода за разработка на собствени "Angband"-базирани игри и досега се разработват над 67 варианта, най-вестините от които са ZAngband, CthulhuAngband и PernAndband.

Заболя ли Ви глазата? Напълно възможно. Разказаха Ви всичко това, за да сърдитите тези "касаци" (образно казано, NetHack и вариантиите на Angband се разработват до ден днешен и излизат средно с по 7-10 нови Версии месечно) с количеството "зеймпли" което Diablo предлага, а и кое то Diablo 2 ще предложи. Безкрайните генериращи подземия се появяват още в Rogue, нивото-град в Moria, артефактите с качества и героите - в Angband. И всичко това, събрано на



куп, облечено в комерсиална грека и издадено през 1997-а година.

Да, това е Вашето любимо Diablo!

Целта на тази статия обаче не е да плюе по игра, която е класика в жанра (комерсиалния жанр естествено!), положила началото на своеобразен тип ролеви игри (срещу комерсиалните макува), която е любима на мнозина и която, независимо от тази статия, ще продължи да им бъде любима. Но истината трябва да се знае.

А тя е - наиместо да чакаме 3 години Diablo и да пусваме Blizzard, защо не си свалиме от Интернет најкога от тези близо 100 безплатни rogue-like ролеви игри, които съвържат в себе си десетки пъти повече геймплей от лъскавия им събрат???

"Ами защото ние не...," те кажете вие. Да знам! Ама сеза знае!

ОТКЪДЕ ДА ГИ ВЗЕМЕМ:

Основният нормал за rogue-like ролеви игри се нарича Roguelike News. Това е националният каталог на този жанр и непрекъснато се осъвременява с новости от този, скрит в Мрежата, ролеви свят. Освен новини за нови Версии (а не минава и седмица без куп нови издавани), сайтът съвържа Връзки към всички известни игри от този тип, както и видеоизложени фонд със статии от професионални програмисти на RLRPG игри, за които се знае, че е бил използвания като избор за готови алгоритми от програмистите на Blizzard при разработката на Diablo и нещо повече на скорошно продължение. Можете да го използвате и вие, ако желаете да създадете најкой личен "убиец на Diablo". Адресът е:
<http://www.skoardy.demon.co.uk/rnews/>

Ако искате тък да се срещнете със "на живо" с програмисти и фенове на RLRPG игри, можете да посетите официалните канали за този род игри по IRC в каналите #Angband на сървър irc.ethernet.org, които е специализиран за Angband и нещо повече варианти, както и по-общия канал #roguelike на сървър irc.pfnet.org.

ПРЕДИМСТВА И НЕДОСТАТЪЦИ

Сега когато знаете за съществуването на "наутикливо пазената игрова мащба в Интернет" можете да се нахърстите да си свалите игри. Лицензни права ли? Първото предимство на всички RLRPG игри е, че за разлика от Diablo, са безлицензи. Напълно безплатни. Толкова безплатни, че често изват и със изходници, които също са безплатни. Коечко тук на своя ред щоги до ново предимство - огромно количество програмисти бълват непрекъснато нови и нови

версии. Забравете за Diablo 1, 2, 3 и прочие. Тук няма продължения, а развитие на игрите. Защо е продължение с не 200, а 300 "нови" чудовища (Diablo 1 и 2), когато към съществуващите 9,000 осемдесет фена на играта могат да добавят още 1,000 (PernAngband 3.0 и 3.2). И обикновено игрите се разширяват с мынъчесна скорост - нови версии за никои игри излизат почти през ден!

Последните предимства на RLRPG игри те са технически и платформенна независимост. И така, колко мислите "таки" игра с 20,000 чудовища, милиони артефакти, безкрайни подземии и игрален свят с размери около 60,000 квадратни километра? Не, сериозното ZAngband 2.3.5 (към излизане на статията тази версия ще е заменена от поне 5-6 други) е с обем 1,9 мегабайта. Или 1900 килобайта, както предполагате. И може да си свалите версии за DOS, Windows, Linux, Amiga, OS/2, BeOS, EROS, FreeBSD, Macintosh...

Игва рег и на недостатъци.

Първо, тези игри са или мекомюти (несъвършена графика), или имат елементарна графика. 3D ускорение? Забравете Въобще думата 3D, очакващи Ви нещо на много по-ниско, на почти прimitивно ниво. Просто защото тези игри са правят от програмисти (обикновено един), но не и художници; правят се безплатно от ентузиазъм, а не за печалби; целта е не естетическа красота, а убийствен геймплей. По принцип всяка една от тези игри спокойно може да се нарече "убиец на Diablo" по възможности и потенциал. Но не и по отношение на графика и звук. Тук те са на едно архаично ниво (макар да има изключени с по-добро графично състояние), с което или ще трябва да се примириете, или ще Ви попуснете и отврътне от една наистина блъскав жанр. Затова тук трябват до една и на 386 с 8 мегабайта памет. Никой да е промти това?

Следваштим недостатъци е мятачна сложност. Тук думата "превъртане" не съществува. Игрището са алтернативни, а не комерсиални - което води до размисъл, че изискват много повече тактически знания и умения, отколкото, което и да е друго RPG заглавие. В никој една от тези игри във вашият персонаж няма да е по-силен и от най-слабия "бос". Напротив в тези игри е на основата на постостоянство (може да разширявате герояте си с десетиметия, във десетки насока - мутации, умения, нива, трупани на магически артефакти), тактическите ходове (игрите не са в реално време, а походови) и умениято използване на меча и магията, както и бързите болтушки щом стане напечено. И все пак пробвате - макар да не Ви се отпадне това никога. Шом започнете, нямаш опция Load. (бел. авт. - прочетете сега статията на Whisper за Diablo II В брой 14-ти и повтаряме текста за т.н. опция Hardcore Gamer -

да вие се струва познато, т.е. изглаждано/изменено?) Героят Ви е мъртъв за Винаги - това налага преразлеждане на никои смилове игра, изградени на основата на Diablo.

ЛЪЖИ И ИЗМАМИ

Има наядо слухове, които може да Ви откажат от RLRPG игрище още от самото начало. На първо място това е походовото действие и липсата на екшън. Често ще благородите, че действие в повечето игри е походово, а екшън става когато на 76-то ниво свещението например наяко Върховен Змей на Хаос... А има и RLRPG игри в реално време, като најочевидният пример е Ugotto, започната през 1995 година, 2 години преди хита на Blizzard, и която излъчва 1:1 кама Diablo (изометричен вид, град с магазини, безкрайни подземии и т.н.). Вижте я и тозава и последната Ви иллюзия за оригиналност ще отмире.

На второ място ще откриете, че защото RLRPG игри нямат мумифилър. Да, побежете нямат, но има макува, които са създадени предимно за мумифилър. Ще отбележа MultiHack за LAN игра и MUDHack и JavaRogue за Internet-базирана игра. Отново подчертавам, те са безплатни, както като софтуер, мака и като игра на сървърите.

НАЙМЕСТО ФИНАЛ

Мисля, че не съм казал една хилядна от това, което може да се каже за жанра "rogue-like role-playing games", а и не е необходимо. Ако тази статия Ви е заразила, ако URL Връзката към сайта Ви е привлекла и речете Ви сърдят да изпитвате едно по-различно, по-истинско Diablo-подобно (чак ме е срам да съм да кажа така) приключение, тези игри са за Вас. За никой, които търси Игра, а не Визията, това ще остане и постянното забавление, непрекъснато развиране се с темпове, на които от Blizzard могат само да забъкнат. А за работещите по Linux, MacOs или OS/2 - единствено спасение от скуката.

Поне докато не излезе Diablo II. Защото никой хора са просто традиционалисти. За тях Quake е най-добрия екшън, StarCraft най-доброма стратегия, а Diablo най-доброма ролева игра. Тях на какво ново можеш да научиш?

P.S.: Ако по лошо стечението на обстоятелствата нямате достъп до Интернет - на диска в дигитория OTHERS/RLRPG съм Ви призовавам коктейл от последните (стримо издаването на този брой) версии на любимите ми "rogue-like" игри. Без желание за изчерпателност в избора, заложете на тях, преди да решите да се захващате ли с тази "временубка" или не...



автор: SNAKE

DIVINITY: Sword of Lies

Находка на пещерата висеше избеляла от сълнцето кожа, която леко трепеше покоснатам от ефирните пръсти на хладния, упринен Вятър. Когато я отмествах от пътя си, до обновянето ми достигна острата и сладнкава миризма на разложение. Неръжданите и прекрачни в сумрака. Край скалните стени се издигаха етажерки, бегъл поглед към чисто рафтите ме убеди, че не бих желал да загъбочавам познатията си относно какво точно е складирано там пророчицата. Ускорих крачка и се насочих към Бледото съншито в дъното на пещерата. Огньят ъвно бе неспособен да се пребори с пълнотомства на сънките, които с всяка изминала секунда съкращаваха поредицата сантиметри от кръга светлина, образуващ сърцето купчината горящи съчки. Тя стоеше точно на ръба му, силует открайващ се в мрака със своята странна и неестествена чернота, почерна от черното. Само очите и мяко проблясваща под крачулата на наметката му. Опразнили светлината на пълнотата, помислих с надежда.

- Той ме изправи - казах, спреснат от звука на собствения си глас, заглушил за момент монотонното припукване на храненция се огън - Зандъръл. Великият маг. Аз съм...

- Негоят чирак. - дългът ѝ изпълъжия като бич - Знам. Намери си място и седни.

Направих го.

- Той... изпраща ме на гости при своя приятел, херцога на замъка Стормфист, но ми казва първо да гоѓда при Вас, защото...

Мълчакът, загледан в плавните движения на ръцете ѝ. Пламъците на оърън лумнаха с нова сила сред ройк от искри и мракът отстъпи стреснато. Чак сега забелязах петте карти, подредени на пода пред мен във формата на правилен кръст. Кокалестият ѝ пръст посочи най-горната. Заговори тихо:



- Древно пророчество е на път да се събъде - ръката ѝ се насочи към лявата карта - назрява Война между маговете и Вещиците - лявата - расовата омраза между хо-

ра, джуджета и елфи се разгаря с нова сила - долната - орките се стягат за поход, пеци са бойните си песни...

Първото ѝ се заби в средната карта:

- Това тук, млади човече, е Хаосът, а това - в ръцете и се почи нова карта, която се стваря върху другите със сила и тръсък, съкаш не бе от хартия, а от камък - си ту!

След кратка пауза добави:

- Колкото до херцога - той Вече е мъртъв. Само че още не го знае...

Така започва епичната история на Божественост: Меч на Лъжите, чийто завръшък за момента е известен единствено на програмистите от белгийската фирма Larian Studios, поредните премененици за титлата "Автори на най-доброто RPG на 2000-та година". Успехът им се вижда доста съмнителен при задавашата се конкуренция, но нека да не избръзвам с преценките и да видим какви козове кръе в ръкава си Divinity. И така, логичният въпрос като начело е "кои съм за в цялата тази работата?", а логичният отговор за RPG-феновете в никакъв случай ня се ограничава с простиците "чиракът на Зандъръл". В началото на играта ѝ се предлага да изберете един от четиримата герои, с все още неизясняни харacterистики, като срамно малкото брой на персонажите е компенсиран от оригиналната система за разбището им. В Divinity традиционната система за използване на токчите за опит (experience) е леко модифицирана. Всяко умение, с което си определена "цена". Например, за да научите добрия стар pick-pocket ще ви трябва някакъв минимум съръчност (dexterity) плюс 400 точки опит. Така че ако си изберете това умение и имате нужната съръчност в момента, в които заработите 400 точки опит ще получите и умението. В играта ще има и някои умения, които ще изискват наличието на други умения, за да могат да бъдат разучени. Умението само по себе също ще си има ниво, което ще нарасне в зависимост от това колко често го практикувате (при отдельните магии, нарастванието на това умение ще доведе гори до промяна в ефекта им и визуалния им облик). Ако вземате тази система като нещо подобно на технологичните гръбчета от стратегиите, а токчите опит като Ваш основен ресурс, няма да сте далеч от истината.

Уменията ще бъдат обединени в четири основни класа - Умения свързани с бронята, Умения свързани с оръжието, Умения свързани с магията и общи умения. Ако прегледате горните редове ѝ видите, че съм употребил думата "умение" поне десетина пъти, което ми напомня за Вие убедомя, че в Divinity наистина ще има адски много умения - като се започне от стандартните нека като "идентифициране на чубодъщце" и се слизне до тясно специализирани добитки от сорт на "тичане с оръжие за две ръце".

Стильът на играта е определен от авторите ѝ като кръстоска между точното обмисляне на всяко действие, характерно за Baldur's Gate и свемкаческия екип на Diablo. С други думи битките ще се провеждат



PREVIEW

DIVINITY: SWORD OF LIES

RPC

RPC

В реално време, като по Всяко Време ще имате възможност да си пуснете паузата и да зададете серия от команди, които ще бъдат изпълнени след като я изключите. Арсеналът Ви ще включва стандартните фентъзи - аксесоарчета (обикънък на героя Ви ще се променя в зависимост от това с какво е екипиран, а оръжието и бронята ще се изновят с времето, но тези екстри вече ги има почти във всяко RPG), а магическата Ви книжка, чието съхранение все още е в търбре ранен стадий на разработка ще включва над 20 магии, които също ще се разучават на принципа на технологичното дърво.

Менажерията, срещу която ще ги използвате за момента се състои все още от стари RPG-познаници като орки, пазици и скелети, но далеч по-интересното в случая е това, което се крие във виртуалните им мозчета. От Larian Studios обещават феноменален AI и понеже знаете, че моя милост избрала да се обвърза с побобни търфари, изречените месеци преди играта да е попаднала в CD Rom а mi ще дам сумата на главния дизайнер на Divinity Свен Винке:

Divinity: SOL има четири нива на AI - индивидуален AI в битка, индивидуален AI извън битка, групов AI извън битка и групов AI в битка. Ще обясня с един пример: Група скелети пазят подземие. Някой от тях патруираят, докато други налягдват отделни съкровища. По никакво време един от скелетите забелязва израча, чието мотиви да влезе в обичното им подземие са търбре прозорачни. Скелетът изтича при групачетата си и те решават да организират засада. Нищо неподозиращият играч попада в блокадата и бива засубеклен от скелети. Те всички се нахвърлят отгоре му и когато той атакува първия попаднал пред погледа му,



с изненада забелязва, че не-мъртвата гадина се отрива наизад, избягвайки удара, докато другите го нападат в гръб. Когато възмутеният играч се обръща към друг скелет, отпеллиялото се, се връща, а новата потенциална жертва подлю се дръпва. Да познаем как забърква тази история. В този пример патруиращите скелети използват комбинация от групов и индивидуален AI извън битка. Засадата и последвалото я заобиколяване на напраника са пример за групов AI в битка, а подите отръпвания - за индивидуален AI в битка. Като разделяте нещата по този начин имате възможност да създавате търбре интересно поведение за врагите и NPC-тата, което ще доведе до крайно интересен геймплей.

Чудовищата не атакуват никога, защото атаката забива от богат набор обстоятелств, а когато го правят няма да се сблъскат просто като пушечно месо за трупане на опит. Нека да се върнем към при-



мера със скелетите. Не-мъртвите могат да решат да приложат на напраника друг гаден трик. Когато играчът се приближи до ѝзочникът, то ще започнат да стрелят по него със стрели, прииждайки го да потърси укритие в посоката на една отворена клетка. Когато то се набута вътре, един от скелетите, които се е прикрило до момента ще скочи и ще дрънне ръчката, затваряща клетката. Нека да познаем как забърща и тази истома.

Какво да вижда, освен че ако нещата в Мечта на Лъжките настини стоят по този начин трябва сега да забравим за добрама стара система "пиши си поущение - лупай здръво - пак си пиши поущение". Светът в който ще се развива действието е много канзано голям - за момента обхваща 14 000 екрана в резолюция 640 x 480. Запитан кой са игрите, оказали my най-вероятно влияние при работата над Вождственост, Винке отвръща, че ще се отнася до оформянето на света и неговата детайлност и за дълбочината и заплетеността на сюжета, основан във хновието му е бил шефъвърът на Ричард Гериът - Ultima. Целта на авторите е била да създадат Вселена, която да изглежда колкото е възможно по жив и истински, и да предлага на играча множество различни и реалистични неща за практиче, множество различни и реалистични начини да бъдат направени и множество различни и реалистични последции от направяватата им.

Бекът обект от играта ще може да бъде използван по няколко различни начини (ох, писна ми да го пиша), както и да бъде използван заедно с други предмети. Пак ще прибъзня до примирите на Винке. Представете си, че по никакво време докато кромичко си израй





10



кате, трепкаме си малокалибрени гаечета и трупаме опитче, изведнък налятите на огромен, зъл и грозен дъвер, който има повече hit points от Господ и очевидно не съзнава належащата Ви нукда да преминете по моста, който пази. Единствената потенциална полза от пряката конфронтация е, че ако светът случайно влезе, че оцелее след всички гостии споменати в началото, по някое време някой може да се сели да Ви види паметник. Защото обаче до бой може и да не се стигне, защото преди няколко дни сте с набарали от някоге колчан претърпан със стрели и шишени с отрова. С хищна усмивка чуквате пауза и намазвате стрелите си отровбата. Сега шансовете Ви са малко по добри. Докато се приближавате към дъвера, за да се прицелите по-добре, fog of war-а се раз无可вса и пред погледа Ви се разкрива лазерът на дъвера, със спретнатата му колбка, лехичката с домакини, няколкото оглазани юзовишки скелети и кромък кърцено на огън казанче с неизвестно, но явно хранилище, съъръжание. Което разкрива пред Вас нов вариант за десктопът. Можете възреки всичко да съъзловите от лъка си и да се надявате, че отровата в кървта на дъвера ще си каже думата преди той да е скъсъл разстоянието до Вас достатъчно за да Ви напушка канчето, но можете и да отложите леко мерника си и с робинхуобовска точност да пратите една отровна стрела във вечерията на пазач на моста. После Ви остава само да се кротнете някъде и да го измакате да се напапка.

Друг пример за това доколко жив и интерактивен ще бъде святът на *Divinity*, ако идеше на Bioware & Co се реализират в чист вид. Разхокдате се значи из една великолепно изглеждаща горичка, наоколо няма нищо за трепане обаче на Вас хич не Ви е скучно, защото всяка една крачка из ония 14 000 екрана забива в сеп-



Вата Ви някоя нова визуална наслада. Вътърът поклаща фунчата, а флората притичва и прелича край Вас, спресната и необръщаща вниманието на присъствието Ви. По някое време един храсталак реалистично се раздвиква и от него изскочка лукава бледа зачче, "Е*** съм го и у реализма", мислите си Вие и на гушата Ви става хубабо, като си помислите докъде е стигнал технологическият прогрес и какви светли бъдници очакват човечеството. Само една нищожна частичка от мозъка Ви се опитва да насочи мислите Ви в друга посока, но Вече е малко късничко да се вслушате в гласа ѝ. Храстите отново се раздвикват, ама този път се раздръсват яко, и от тях изскочва това, от което е бягало защо. Срещате за миг пренесенящия поглед на две непримото южни очи, докато мъзкът зад тях се чуди дали повечето мръвка по Вас си струва усилията по прегръзването на бронирано сърло. Каквото и да е



решението на възяра, ъбдете сигурни, че вече ще гледате с други очи на шафашата флора и фауна. С очите на човек, който се намира сред тях, а не ги гледа на монитор.

"**А какво точно виждаме там?**" е въпросът, който отваря въпроса за графиката. "Ми виждат скрийновете" е отговорът. Добрата новина е че играте ще поддръжте DirectDraw, Direct 3D, Glide и MMX, но ще върви на "нормални" системи. Лошата е, че се дочуба слух, че Все още неуточнените системни изисквания ще бъдат зверски.

Интерфейсът обещава да бъде елементарен за използване и ще включва обща панела единичният които ще показва инвентара на играта, които от своя страна за удобство ще бъде разделен на няколко секции, а втория ще показва с какво е екипирован и как това променят статистиките на героя му. От Larian се запричат, че игратът няма да напусне стадионто преди да се убеди, че Всеки ще може да разчиши перфектно интерфеца за по-малко от две минути, което за нашите географски ширини, ъбдете книжката към играто често е недостижим лукс, си е направо прекрасна новина.

На дежурния въпрос ще има ли *Divinity: SOL* мултплеър? Съвен отговаря с "да". Въпреки че за момента не е ясно дали той ще върви съвърочната версия на играта или ще бъде по-късно във вид на patch или add on. Така или иначе Божествената игра е създадена с епизоди, които със сигурност ще бъде използван отново - за други игри или продължения на тази, като желанието на Larian Studios е да съзгатат нова и уникатна играчка вселена, към която геймърите да искат да се върнат отново и отново. **Амин.**



abTop: Freeman

EVOLVA

Летял си Веднъж Пoетът из Космоса. И си поезирал. Сам-самчи^х в малки обимстен кораб, се лутал във Ва-кумната пустота, оббит от спокойствието. И скуча. Много време било минало откак напуснал улота на родната планета в търсене на Възখошението и приключението там, където по принцип е най-нелогично да бъдат търсени. Във всички Космос. Както ба до грабвши - поем. И, за да затърси Влечението на всеки, решил да засъди време и да го понаблюдава малко, нашият човек взел и така се замолил, че накрай, съвсем отчаян, оставил корабчето на автопилот, наимрал се в хамка. Виждал блажено крака и се отдал на беззметежно поезиране. Системите на фрagedиката били самодържавища се, а, както е известно, поеимите не са пригрижби към останалите условия, щом могат спокойно да си пишат поезийката. Дори фактът, че трябвало отново и отново да пие тома, обкоето организми му, неведнъж вече, бил сметнан за целесъобразно да се обособи (е, малко преработено, разбира се) не нарушавал цушенето на мъхармония...

В това мяжко, мъчително състояние, го заварваме и ние - като събрах последните си молекули Воля, за да не закрещи от спаститното съ желание ("Ох, каквашо и га е - гори розовозба, моля те Господи - само да е Музал"). Поечът поезирал съ страшна сила, за да отключи мислите си от Музите. И тъй, винаги изпълнявай фразата твой: дари ими и изведенък...

Бързо включил радиото и със звучен силистренски акцент и много, много надежда в гласа възкликанал:

"Извините моля, извините

Правити ли там ми... (нук! - статично електричество)

Имати ли сочни хубавиц



Пищно меки и с големи ци... [нук, нук! - как същото?]!"
След дълъг мълчаниен и мъчително пращане, отговор се чуло
мърморение, после някакъв преграждан лас на забален шопски-
междугодиатически му обигнат, че - не, хубавищите са абсолю-
тен "най" на тази пленета, по гъвгълите; че възнощност на само
нимя хубавици, ами нима каквото и да било свидетелство от женс-
ки рог, и че всеки един от многострадалните членове [на об-
ществството] дейтуе в година да се откаже на необуздана Въз-
призоводствена бейност гори и с купчина фърба, стига да е си
зурен, че някъде в нея се спомнява женска усънница. Човекът
му заразилъв как от космическото пространство долепти
някъвът паразит, който покася Въжка женска твар, а в това
време Поещтът по гледал пред иломонитарите и с изненада
установил, че не е единствението на орбитата. Наоколо уничо-
мъждували сигналните светлинчи на десетки небози събрата
по събра. За финал събеседникът му го убедомил, че паразитът
се разпространял и по други планети, и че проблемът се прев-
ръщал в глобален за човечеството и живота изобщо. Накрая
майко ухилено и с много, много надежда дрезгаво гласично
попитала: "Е, на ти, нежнощуко, оти не слейши при назе, бе?"
"Ед да починеш, ём и с 'оря да се видиш. Русичък си нали?..."
Поещт приярно изкачилъвъръзка. Хм, както излежало,
настапвали текмек дни за братството на спранившествия по-
тест. Май липсата на Мудъ, нямало да се окаже основният и не-
проблем. Поещт с мъка си представилъвъдешото общество
- презръдко каноните на мускетарството: "Един за всички,
всички за един". И в ролята на единица - поетът. Самият той!
Ухар!

А, не! Тя нямала да я бъде. На угрозата трябвало да се сложи край! И мой пристъпил към действие. Решил, че трябва да смахне морално Паразита с поезия. Силата на Словото...

Тук ще прекъсна историята. Ако сте любопитни да научите края, ще се наложи да изиграете играта. А дали мой ще е "хепи" или няма да можеме да си седнеме на задника ще зависи само от вас...





Честим Първи Април! Когато четеим тази статия той вече ще е останал в миналото, но за мен е актуелен защото ми се случва днес - докато пиша. Съмнявам се да сте с хванали, но ми беше приятно да си измисля тази история, която (признаявам си греха), макар и с лек циничен принос - колкото и да Ви е странно - има нещо общо с действителната. Общото е в свеществуването на паразит. В "истинската" Evolva този заразата и буквално унищожава цели планети. Яйцата му се носят из Космоса вътресне на все нови и нови жервби. Паразитът е истински бич за живота. Освен това е и интелигентен. Когато се настани на някое хубаво мястенце, той започва да възпроизвежда от околната биосфера Пазители. Орги - легиони от ужасиващи чудовища, без собствена Воля и истински за самосъхранение, чиято единственна цел е да го защитят ако се наложи. След като се подсигури, Паразитът започ-



Ва да смиля планетата.

Ще се наложи да го спреме! За целта че се пребългатите в роята на четирина, така наречени - Гено-Ловци (Geno-Hunters). Това са народно създавени войни, които могат да абсорбират (усвояват), укупа ДНК и да променят събитие гени, свободно нен. С прости думи - могат да мутят. Ако абсорбиратът същество в притечкало някаква екстра, качествено или оръдие, което не е физурирано в списъка със способностите Ви, то Вие ще можеме да го усвояим. Както сигурно се досещате, евтили някой ще се съгласи да бъде абсорбран току-так. Тъй че на Вашите любви на гени ще се налага да бъдат доста убедителни. В диагона с потенциалните си донори, те ще въвратят целия си арсенал от личен чар и изльзване под формата на разкъсвачи нокти, картечни откоси, огнени струи и прочие тръбъри арматури, за които се стана дума по-късно. Когато приключите с "убеждането", донорите Ви вече ще са се разфасовали от умиление. За Вас все остава само да "изумите" генетната субстанция от късметите пътят на доколо.

Ами това е. Враът е ясен. "Наш"те и те. Остава само да кажем: "Начало!"

Начало

Evolva е особена игра. Една от най-особените, които съм видял. Ще се опитам да Ви я опиша: Тя много странно се лута между 3D екшън, Тактика и дори Приключение (Quest). И всичко това е оплетено и скрепено с ролеви елементи и заемки. А сега малко по-обширно:

Поемате контрола над чети-



рите си "смъртоносни оръдия" по следния начин - управлявате само единото от тях, останалите Ви следват наясък. Когато се сблъсквате с врагове те автоматично се възпроизват в мялото и обикновено се спряват галеч по-добре от Вас. Перспективите ви са трето лице - като в стангардните Third Person Actions. На основния екран следите управлявания от Вас боец, а от малките прозорчета, наредени като лента в долната му част, придобивате представа какво Вижда Всеки един от останалите. Също така можете да следите нивото на жизнеността, количеството на напруряни генетични материали, енергията на оръжието... прозорчето на управявания персонаж никъде не пребръща в компас, показващ посоките, данци за задачите, наличност на организчен материал за хапване в района... Всеки един момент можете да се прехърдите от

връх до връх, като се използвате си върху някой от другите. Елементарно - посредством клавишите от F1 до F4.

Предоставя-

на Ви е възможност да отдавате няколко прости магии заподести на не-контролираните персонажи - "Почакай", "Охранявай района" и прочие. Ако влезете в "команден режим" (Tab) на екрана Ви се появява чуствителен курсор, който променя цвета си в зависимост от това върху какъв попада. Ако е зелен, можете да придвижвате гено-лобата до мястото, ако е червен той ще атакува, ако е син, то това означава, че там има материал за абсорбиране.

Безспорно най-интригуващия

момент в играта са мутациите. Когато поизпратите генетичен материал можете да отворите менюто с мутации и да започнете с промените. Те промичат в няколко посока. Едната е оръжието, другата е основните характеристики, а третата усъвършава на ново оръдие или умене-ние от враговете си.

Характерното тук е, че за разлика от много други игри, в Evolva промените не промичат само в положителна посока. Много рядко ще Ви се случи да по-вийдите с една мутация всичките си показватели. Мутациите обикновено представляват някаква комбинация. Например поизвивате качеството на някое от оръжиета си, но намалявате на друго. Или пък всичките характеристики на всичките си оръдия, но намалявате тези на уменията си - като например броня, скорост, скок, невидимост и прочие.

По сумите на автортите възможните комбинации в играта ще са око-



ло 1,5 милиарда!!!

Изключително временно ще бъде да оставите някои от уменията Ви да закърнят за сметка на развието на оръжието. Ако занемарите скоростта, за



роят ще се влачи евба-евба, ако не е достатъчно отскоклив, на местата, където трябва да се прескочи някоя пропаст, той ще остане на другия бряг, ако няма броня ще умира много бързо... Ще се цикъва добре премислите при побората на мутациита и неведнъж ще ѝ се налага да се откажвате от мяк в даден момент или

вено Вторият тип стрелба произвежда по-мощен удар и нанася повече щети (Flame, Spore), съсметка на далекобойността или пък увличава броя на едновременно изстреляните амунции (Sprike). Пълно описание на оръжието и уменията ще направим когато играте се появят на пазара, но отсега мога да ѝ кажа, че някои от мяк са много хитрички. Например лекаквите крака, благодарение, на които ще можете да се задържате върху Всичките по-върхности - бих бил хубаво да спреме точно на ръба на някоя пропаст, а враговете, които ще гонят по петите да нямат този късмет, нали така? А те, априто като се заговорихме за врагове, ще са около 10-тина типа мяк по-щета видя от местната фауна. Във всичките видове и форми - от "обикновени" паяци до огромни чудовища с краини неустанен пропуск. Ако сте достатъчно умни ще можете

тесто да доведете събитията до съблъсък между слугите на Парасита и местната фауна. Това ще Вие спести много нервостоми и загуби на здраве, а накрая така и инчата ще можете да оберете "урок" [зеноматериала].

Моќе ще най-голямата похвалава авторите на играта за заслужената им преликраса Pathfinding [алгоритъм за намиране на път] на Вашите герои и добрият ИИ, който ръководи противниците ѝ и неутралните персонажи.

Личните mi. Впечатления от демото са Великолепни, особено що се отнася до Pathfinding-а. Просто е различаващо удоволствие да оставите групата на кебе, да се отдалечите през няколко пропasti, след кое то да ги побийкаш и да наблюдаваш приближаването на останалиите. Винаги избирам най-кращата път, а скоковете им са толкова брзинти и красиви, че Веднъж засъмках около половина час да им се кефи. Колкото до ИИ... Вместо да действат според скриптове или правила от срока "ако - то", неутралните същества ще имат заможени няколко природни инстинкти и модели на победение, базирани на неявна логика.

Това ще направи реакцията им естественна и те ще могат да се налягат като геймсплеята на играч. ИМ-то на противниците ще е на малко по друг принцип - подчинен на работата в екип. Тоесть що покупате някои самотен паяк, след малко не го ще видите уврежност и морал ще спаднат, той ще отбръзга на място и започва да си тръпи подкрепления. Ако си напари група, курящът му ще се върне и той ще ги забързе на последното място където ѝ ѝ вижда,

търсейки отмъщение. Нагивам се Вас Веднъж да ѝ няма там. Изобщо колективни ИИ е много високо равнище. Наш-често във вариантът на атаката ще застават слабищите. Тяхната цел ще е да ѝ занимават и ако могат да ѝ поизточат от къръбичата. Ше ѝ следват екстремни бойци, а в ар-еигарда са спредиците и камапулумите. Тази мактика е наистина размазаваша и ще ѝ се наложи да откриете промиводбъстъмие. Въвеждането на RTS похвълти в 3D Екшън е една приятна новост. Освен това настъпеността им не ще познава граници. Ти няма да ѝ оставиш и ще ѝ преследват докато не ѝ избиеш.

Но най-голямия мяк на Evolva, поне според мен, се съвържа в атмосфера, която създава. В тази странност и не-земност, която спира от екрана. Човек наистина се чувства като попаднал в един друг свят. Кестумите създават мяка необходимото чувство за "органичност". Външността играча просто е поставена под знака на органичността. В Evolva също всички душа. Аuthorите обещават теренът да е деликатен, а болшинството от обектите по него да са уничожими или да може да се взимодейства с мяк (лега се разломва, скалите се рушат, растенията също), ефектите от оръжието ще пулсираат и трептят. Богата се разлисква и вънчички се втурват по по-върхността ѹ...

Играта ще има и чудесни специални ефекти, звук и музика. Тя ще поизбие ЕАХ стандартите (приоритетен звук), като звучите ще се изменят когато "Боите" на мутации или промяните размера си. А и ребят на някое ергоработарско изображение ще е доста по-различен от този на по-грабен му сърдник. Въпреки доникъде еднаквите им качестви, умения и външен вид. Нивата ще са 12 и на всяко ще изпълняват по няколко мисии. За Мултиплъър са



пък се появи необходимост изведнъж да мутирате в посока, която досега сте пренебрегвали.

Мутацииите пряко ще влияят върху външния вид на мяк - върху формата и цвета ѝ. [Да, точно така - Вие не сте розови, сладички, лукавки човеченца! Сега е моментът да ги кажа, че външността ѝ в Evolva е наистина хуманоидна, но само толкова. Вие изобщо не приличате на хора (не, че някоя досега сте приличали -)]. Пък скоро ще изляжате така, както бихме изляздали ако човечеството бе еволюирало по гинозаври, а не от мамуни]. Така че от Време на Време ще прихващате не само от чуждите способности, но и я нюанши на мякото по мялото, я някое мускулче в повече, я различна пигментация или естествена броня. Така ще наблюдавате постепенно израстване на горите си и тихната промяна на външността. Мануалът в случая е използвателно на морфин-техники за промяната на Войнищите ѝ. Така например сменяйки оръжието си ще видите как те направо "израстват" от мялото на ген-лобеца, кое то е доста красиво. Ще забележите Войнищите ѝ да са издувани и съвнати, разтегнати и избивани по уникатен начин, докато им се оформят различните части. На теория телата им са разделени на 8 секции, като всяка се преброява ладно и неизвъсично от останалите. Така се придобива и чувството за ограничност и на практика се вижда еволюцията.

Ето ѝ и оръжието: Claw (Лапа), Flame (Огненръскачка), Spikes (Кармечница), Spores (Орбие), Spider ("Паяко-генератор"), Electricity (Мълчия), Mucus (Слиз), Gene Disruptor (Генетичен Разстройвател).

Умения: Invisibility (хехе, а сега да види Ви, де :-). Shield (?), Armor (?), Jump (?), Speed (юх, англичаните им извънха съвсем) и Stickyfoot (Лекави крака). Всички оръжия ще имат на глава Вида използване, като за целта ще трябва да ги почакате докато се заредят достатъчно. Обикно-



предвидени около 9 карти с различни размери и за 8 човека...

Толковът за Evolva на този етап.

Останете със спасителите и в следващите стапни. А докато чакате появата на игра, можете да се откажете на малко поезиране. Не бреши, шък и може да ѝ попъръбва един ден, кой знае? Силата на Словото и мака намащък... нали се сещате?...



автор: WHISPER

Legends of Might & Magic

Следващите редове са за всички почитатели на игрите в света на Might and Magic. Преди около месец бе обявена нова игра от познатата ни вселена, но тогава не беше изнесена почти никаква информация, освен това че тази игра ще "революционизира легендарната серия". Това естествено възбуди нашето любопитство и след продължително "разузнаване" успяхме да съберем за Вас наличната до този момент информация за Legends of Might and Magic (за кратко LOMM).

Както начало искам да направя едно уточнение и едно-две свободни. Първо: LOMM **не** е Might and Magic IX. Дебютата игра от ролевата поредица е в много начлен етап на разработване и ще промени доста облика на поредицата, но тя е съвсем отделен продукт и не трябва да се бърка с Legends. Второ: със сигурност се знае че има Heroes of Might and Magic 4, като разработката на играта е все още на етап "дизайн и изграждане на концепции". Казвам това, защото знам колко популярна е тази част от игрите Might and Magic. Трето: Legends **не** е продължение на недомислена Crusaders of Might and Magic (тази игра не е дело на NWC).

следващите им продукти.

Legends ще бъде екшън ролева игра, членствателно ще се развива във всички святове от вселената на Might and Magic. За разлика от познатите ни досега игри от серията MM, в Legends акцентът ще пада повече на екшъна, но и ролевия елемент ще бъде доста силен. Засега се говори че играчите ще могат да избират от шест различни класа, без самите те да са упоменати. Знае се само че всеки от тях ще бъде специфичен и доста балансиран с оглед на факта че игра ще се играе съвсем с един герой. Legends ще предложи на геймърите доста сериозна single-player кампания, като на този етап няма подробности около историята. Единствено което се знае, е че някакъв луд е открил тайната на нормалите между световете на Might and Magic и иска да ги контролира за собствените си нужди. Целта на играчите е да намерят четири древни артефакта, които ще му помогнат да спре меракийците за господар на света на MM. Това, което е специфично за играта е изключителните multiplayer възможности, които ще има това заглавие. По Инternет или в локална мрежа, играчите ще могат да се кооперират за съвместна игра или пък да премерят силите си един срещу друг в специални deathmatch модули. Тук трябва да отбележа, че целият свят ще бъде разделен на отделни модули, като игра-

чиците им продуктуват. Възможните наименования са Enroth (Heroes 1 и MM6), Varn (MM 1), Xeen (MM 3 до 5) и много други. Освен това ще има и един свързан нов свят, който ще е основата и на НОММ 4 и MM 9.



Тъй като играта ще използва "true 3D" engine, който ще ренерира изградени от полигона образи, вече няма да има познатите ни сцени на "масови лежема" от последните три MM заглавия. Вече ще е доста трудно да се изобразяват по 30-40 създавания едновременно на екрана, но башата на поредицата Jon Van Canehem каза че той и екипа му ще направят всичко, което е по силите им да запазят масовия характер на битките. Другия "недостатък" на новия engine е, че няма да има толкова голямо разнообразие на създавания, както досега. Напоследък близо съвърхали до Викинга по близо 100-150 различни създавания в игрите от поредицата MM, но в Legends те ще някъде между 50-60. Проблемът тук е чисто технически - моделирането и ренерирането на по-вече единици ще отнеме прекалено много време и в крайна сметка няма да се изплати, ако играта се забави няколко месеца заради това. По същата причина не всички познати ни магии от серията ще бъдат вклучени в новата игра. Голяма част от тях ще видим в Legends, но които искат да се наследят на целия арсенал ще трябва да го търсят в MM9 и НОММ4.

Ами това е засега. Очаквайте през следващите месеци нови подробности около Legends of Might and Magic.



Така, сега по същество. Legends of Might and Magic ще е първата игра на NWC, които ще използва новия LithTech 2.0 engine на Monolith. Както споменавах в статията за MM8, New World са лицензиари на платформата и тя ще е основата на много от

чайният ще има пълна свобода на избор - ще можете да посещавате която свят си скамте в каквато решите последователност. За играчите предишните игри сигурно ще е приятно да научат, че всички стари светове ще бъдат вклучени в Legends. Так



PREVIEW

MECHWARRIOR 4

simulation

автор: Alex III

MechWarrior 4

Aндре дошли във Вселената BattleTech. Надявам се, че предстоящото ѝ посещение ще бъде приятно и развлекателно, и ще ѝ направя да се връщате често. Моментът, вие не сте сигури за какво става дума? Позовете да ѝ опишат, къде ще се озовете.

Светът, каквото би могъл да изглежда след повече от хиляда години. Човечеството е заселило множеството звездни системи. По времето, за което говорим, бушува война между световете от Вътрешната сфера, и Кланове-

оръжията и боеприпасите им, да се добавят охлаждачи радиатори и реактивни двигатели за отскок (jump jets), да се промени търът и количеството на бронята. Тежат от 15-на до 80 тона, могат да товарят оръдия с различни калибri, разни видове енергийни оръжия и управляеми ракети. Пригодени са за използване при всички условия - в горещите Недра на планетите, сред ледени пустини, даже на безвъздушната повърхност на астероиди и космически кора-

боината срещу агресорите, да спечелят всички битки и да освободят планетата си.

"Ама защо точно аз?" може да попита никой. На това съдълелите на играна отвръщат: защото в MechWarrior 4 можете да сърфвате по мрежата (или ги



ме. Битките се решават от мозъците "мекове" (mechs) - бронирани бойни машини с висока проходимост и страховито въоръжение. Побежето от тях са антропоморфни - в смисъл, че имат по гъва крака, гъва горни краинки прикрепени към торс, който е подвижен в кръста, а на мястото на главата се намира кабината на пилота. Те се движат на четири класа - леки, средни, тежки и штурмови, предназначени за изпълнението на различни задачи - от промъръкане през бражка територии с цел разузнаване, до изравняване на неприятелски укрепления със земята. Имат модулна конструкция и конфигурацията им лесно може да се променя в зависимост от конкретната мисия - да се сменят

бци, защо се спира толкова погребно на мековете? Защото в свeta на MechWarrior 4 тези машини решават събитията на планетите. И в бъдещата игра зад управлението им ще стойте вие.

За историята, в която ще бъдете въвлечени, се знае малко. В третата част на играта вие се биеме на страната на планетите от Вътрешната сфера, и (съвсем логично) този етап от войната приключва с пълен разгром за Клановете. В началото на новото си приключение се забръщате на родната си планета, предвкусвайки заслужения отрихи. Естествено, събитията се развиват в нежелана посока (в смисъл, че още дълго ще можем само да си представим почибата) - забървате свeta си обсаден, дома си - разрушен, а семейството си - избито. Тук поемате събитията в ръце... Трябва да побежете

жи джойстика, или разглобявате клаудиуматерият и играе главната роля. Той трябва да побълства Въйнсмита си. Иерата се връща към корените си, към един свят, където MechWarrior-ът не е просто войник сред редовете на безчетна армия. В очите на хората той изглежда като рицар в блестящата си 15-метрова броня, и погледите им са насочени към него с надеждата да ги изведе от бедата. Поредната си мисия той не получава от неизличен глас зад кадър, а анализира необходимостите на ситуацията и решава кога, къде и как да уади. Сам поема грижата за подгръждана на бойните машини и за екипажите им.

Това е концепцията в основата на новата игра от свeta на BattleTech. Ако сте играли първия MechWarrior (от непознанието времена, когато 16-ичната графика беше новост), сигурно ще видите аналогията с бъдещия продукт на Microsoft. Къде



човечите думи при дизайна на кампанията ще бъдат "свобода" и "правдоподобност" (Той Microsoft ли каза?). По време на играта ще трябва да намерите приятелите си от едно време, за да си набавите информация от мяк, и на бъдата на наученото да планирате възможните мисии (Ама истината ли Microsoft?). Кампанията ще има силно нелинейна структура, като разчита на събитията, броят на мисиите и гори завършват на играта ще бъдат във ваши ръ... (Не може да ми се ечуло, чух името Microsoft) Е, това Вече е не възможно. Истината е, MechWarrior 4 се продуктира от Microsoft. Фирмата на гн Гейтс закупи права на вселената BattleTech още минимална година, и насъкко обяви първите заглавия, които ще я използват - преди всичко на настоящата

Ви - сървента, скали, сгради, развалини - битките Вече няма да се развиват сред еднообразна пустош. Предвидени са множество ландшафти - пустини, арктически равнини, гори и градобе - в мяк наистина ще получавате мощта на бойната си машина и интерактивността на играта. Ще можете да срупвате сгради и да ги наблогувате как се разлагат сред облаци прах, да газите коли и да чуите сървента.

Изкуственото интелигент

(да чукнем на дърво) ще бъде на високо ниво. Програмираните имат богати наблюдения на играта на хора в мрежа, и смятат да "учат" компютърът да прилага успешните тактики. Внезапни атаки, приближаване на зиг-заг, точна стрелба отдалече или кръкене около противника - "интелигентът" на нековете ще избира най-подходящия за случая подход. Активателите за отскок също няма да останат извън употреба. С мякна помощ работите ще могат да висят на място, да прескачат каньони или хълмо-

ват на линията на огъня на дружарите си, ще изразходват внимателно ограничение си по боеприпаси, ще се грижат за изразходването на изцялваната топлинна... С други думи, трябва да очакваме противници, четко сърдъжане в голема степен да наподобява човешките реакции. И ще бъдем много разочарованци, ако за пореден път обещанията се окажат празни думи.

Автоморите

на MechWarrior 4 поставят силно ударищие върху играта в мрежа. Ще може да се създават dedicated сървъри (по подобие на тези в Quake, например) за произволен брой играчи. На тях ще може да се играят различни типове отборни и индивидуални игри - deathmatch, king of the hill, capture the flag, както и някои инициативи. Правилата ще може да се променят, за да бъде интересна играта както за ветерани, така и за новащите - ще има опции за безкраини боеприпаси, по-лесно управление, да не се отчитат топлинните ефекти (те са един от основните проблеми на начинаещите - всеки даден изстрел или понесен удар от оръжие во-



та статия и MechCommander 2. В екипа за разработка влизат част от старите програмисти от FASA Interactive (ме са правили MW3), заедно с Ветерани от Времето на първата част на играта. Явни са усилията на Microsoft да установят трайно присъствието си на пазара за забавен софтуер - даке и в неговършения си вид играта изглежда впечатляващо, а обещанията се леят като река.

Енджинът на MechWarrior 4 е написан изцяло на наново. Архитектурата му е насочена към играта в мрежа. Реализирана е система за симулация на ефекти от частици - на снимките можете да видите експлозии, енергийните лъчи и съмните следи на ракетите, които се изобразяват с нейна помощ. Специално внимание е обрънато на терена в мисиите - на картите ще има пръскани обекти, които да приговарат реалистичността на обкръжението

Ви, да избияват ракети или с ритник да пробват гулка в кабината Ви със страхосхимата маневра "съмрт отгоре". Враговете ще имат различни нива на опитност, и в зависимост от мяк ще се представят по-добре или по-ло. Освен това, те ще имат "настроение" - ако уничожите много танкове за кратко време, дружарите на убитите може да тръгнат да бият от Вас, ако нанесете поражения по всички части от тялото на атакувания Ви неприятел, той ще стане видимо по-предпазлив при опитите си да се приближи към Вас. Съществените ви потоци ще имат индивидуални характеристики - например, за разузнавателна мисия наистина ще си изберете за придвижител човек, който добре управлява леки машини, и се спряти със сензорите. Както враговете, така и съюзниците ще имат "разбрират" от формации, ще се движат интелигентно, няма да застра-

ди до заграждане на машината Ви, и в крайна сметка - до аварийно изключване или гори върви, и т.н. Ще има и редактор за карти. Той ще узържи многократно времето, което MechWarrior 4 ще може да задържи външният вид на играта в мрежа.

Как Ви звучи?

Чето в този случай има голяма вероятност на коледа да сърдим в речете си продукт, който да притежава всички описаны положителни качества. Работата е там, че с това заглавие Microsoft се опитва да завоюва позиции на пазар с голяма конкуренция. Единственият и щанс е да създаде добра игра (и да преведе традиционната си реклами кампания, разбира се). Ето защо аз с нетърпение ще чакам края на годината.



PREVIEW

THE REAL NEVERENDING STORY

PPPPP

adventure

автор: CHAPPY

The Real Neverending Story

Змии, влезли се в пръстен, с очи от червени рубини, влизи в теб. Дибла на инкрустации, мемал върху бебешка тънка корица на огромен том, между и с покълвани страници. Малцина могат да отворят - само тези с чисти и смели сърца и буйна и непознаваща предели фантазия. И когато тези малцини, откриващи се от съвтомата на днешното общество, преместят тежките корици и изухват слоя праж на мъсто между страниците, ще открият нещо побече от история. Нещо побече от поредната приказка за смели бойци и красави принеси - не, не не ще открият само това, те ще открият себе си. Защото това е една история без начало и край, тъй като никат начало и края човешката добромът, фантазия, смелост и вяра в добромът. Една своеобразна "приказка без край".

Няма как мнозина от Вас не се сетят за свързаните серии на детското фентъзи със съвместилни качества "Приказка без край". Тези съвместни филмчета бяха базирани върху едноименната книга (за *Възрастни!!!*) на Майкъл Енд, немски психолоз и философ. Неговото произведение "Приказка без край" се превърна в бестселър за особено кратък период от появяването му през 1979-а година, издаден е в над 6,5 милиона броя по целия свят до момента. Както се случва в Бигаги, за Холидей книжата на Майкъл е просто златна мина. Творение, което киноиндустрията да осакати и лизи от замисъл. Резултатът е, че филмите нямат нищо общо с атмосферата на книгата, а самият Майкъл остава жестоко засегнат от подобряването с произведението и си отказва право на Върху книжата си за трети филм. С това се слага и край на "Приказка без край".

Докато в компютърния бранч имаше някои жалки опити за прехвърляне на филмите *Във вид* на аркадни заглавия с ужасен вид и нулей играри по потенциал, наредкога "Приказка без край" да намери достойно място във фирмата на играря и вселена на умиарат. Немската фирма-разработчик *Discreet Monsters* (ама само како име са избрали - преди всичко е "Потапиши Чудовища"), базирана в Мюнхен, явно със състъп от точно 35 покривни фена на книгата на поклонния вече Майкъл Енд, за да съзрем с нещо толкова рисковано - да създадат ИСТИНСКАТА "Приказка без край"! При това с много трудности и уговорки. Обез-

верена от възможността да се направи нещо достойно за името "Приказка без край", Върховицата на Енд инейните адвокати бранят въгло време правата на книгата от каквото и да е посегателство, което обаче не отказало *Discreet Monsters* да продължат с преводите и да обещават какво ли не (*Във вид на качеството и количеството пари!*) докато най-накрая се стигнало до споразу-

не ще е поредната експлоатация, а интерпретация на книгата. Извършена с почит, съзнателност и любов към оригинал. Психологическият елемент на книгата в играта ще бъде запазен и Всичко ще бъде така, както е написано черно на бяло от автора, плъз естествено напълни новия скелет. Отново ще се попоптим в света на Фантазия, свят на вълшебството и странни същества, които го наследяват. Но не тази Фантазия, която филмите наследиха в ума ни. Ще срещнем истинската Фантазия, ще говорим с истинските ѝ обитатели - Фалкор, белите дракон на късмета, символ на надеждата; Императорицата Дете, невинната непорочност; Гур, Върколакът - хескотомата, агресивната натура у Всеки от нас; Гая, Принцесата на Мрака - носителка на злостта, любата, омразата и типично "женско" зло; Нишото - страхът от неизвестното, хаотичната разрушителна сила, и може би проекция на самата Смърт. Както забелязахме, отклоних се от стандартното описание на персонажите, за да ѝ покажа истински замисъл на психология и философ Майкъл Енд, създаваий Фантазия и "Приказка без край". А именно да въплъти в една фантастична история Всеки една човешка черта и страх и да ги победи чрез героя си Амрею, чиято роля ще пребда по поемет.

Като втори и трети коз, то-ва праща да са еднотипни и дълбочинни. Играта ще е възла и измъл нелинейна. Много труд ще трябва да положим, за да я изиграете, много загадки да решите, с много персонажи да разговаряте. Нека цифрите говорят сами. Grim Fandango има около 3.500 реда текста. TRNES ще има над 10.000! Игровата вселена е замислена огромна и разнообразна, но строго заложена в рамките на оригиналното произведение. Подобно на Ultima ще имате пълна свобода на движение. Невероятният обещаван енжин, използван от създавателите на TRNES, ще направи Всичко възможно да се почувствува уютно в един огромен животен свят. *Discreet Monsters* ни обещават и огромни деталини открови простиранства, и затворени такива, Всичко това без нотки на "Loading..." където и да е било. За разработката на графичната система са опитали с 3D, а наименоването MonsterEngine, както и удачно са е, сигурно ще иска чудовищни ресурси. Както и да е, дано да гатама на излизане на играта ние Всички имаме GeForce 256 B



мение и започнатият вече проект бил заключен.

И така, *The Real Neverending Story* ("Истинската приказка без край" или TRNES за по-кратко), ще бъде приключенска игра с малко екшън за пръбус, изцяло в триизмерен режим, отворе на Всичко и в реално време, която ще се поизвърши през есената и се очаква да предложи някои новости в приключеническия жанр, същевременно изигравай модерната напоследък нелинейност на нови висоти.

Като първи коз на играта, съмият аз, като фен на книгата, бих отбелзялнейната "истинност". Не, това



своя компютър.

Фантазия ще е разделена на пет области - но щом няма да има "Loading", то деленето ще е относително - Вищите зори, Блатото на Тьзата, Призрачните земи, Загадъчните Селения на Южния Оракул и естествено Кулата на Мечтите на Империцата Дете. Всички тези земи ще имат обикновене като Амрео, главният герой на Фантазия - мал, дрилапо облечен момък с загадъчен пламък в погледа, търпъда походка и храбро самоотвержено сърце. Този доблестен маладец ще използва острая си ум за да решава всички загадки, които ще пропечат пътя му. Неговото сърце ще плени не само красавата девойка с благородническа кръв, но и по-неблагородните обитатели на Фантазия. А късия му меч ще му помога в битката срещу своя немезис Гуар и ар-

разговора. А единото не е равнозначно на другото. Амрео може да изпитва обич към никого - то ще как ще изрази във всемирно нещо. Да не говорим, че никой емоционални опции изчезват веднага щом те напуснат главния герой спрямо даден персонаж. Например ако изведнъж напразни никого не ще има опции за приятелски разговор с него. Всяка Ваша изразена емоция ще се отразява实在на на тоба как дадението персонаж ще се отнеси спрямо Ваша герой във въдеоигра. Всеки персонаж може да Ви помогне, да се уплаши и избега, да Ви изляже или просто да Ви подмине високоларно. Това се дължи на факта, че, без тоба да се явява ролева игра. Всеки един житие на Фантазия ще има своя качествена като репутацията Ви спрямо него, интелигентност, склонност към помощ или алатки, обич или омраза, морал,umor и т.н. Тези качества са скрити от играта, променят се динамично в реално време и забавят от тоба как взаимодействвате с него.

Петият коз ще бъдат задачите и загадките, които ще можете да изпълнявате и решавате. Те ще са напълно логични и няма да са там. В играта, само и само за да има. А задачите, които мнозина персонажи ще Ви възложат, ще бъдат едки много. При това Discrete Monsters обещават нещо напълно ново - еластична съюзница линия. По всяко време играча ще Ви дава свобода да се заемете в никак страничен quest, но щом те Ви дадат много, наредят се на опака и Ви обличат винишането, играт на тях реши, че прекалено застрявате основбата си цел. В резултат персонажите ще спрат временно да Ви занимават със събитие с работи, може дори да се откажат от помощта Ви, т.е. да забързат интерес от Вашата помощ и дори да се спряят отвеждък сами. Вършатки ще елегантно обратно към основбата Ви че - а тя ще е, както се досещате, да спасите Фантазия и Империцата Дете от лапите на Нищото.

Шестиият коз на играта ще са звуковите ефекти и музиката. Спомняте ли си онази мелодия, темата от вдъхновялата се от филма, която бе изпълнена с неизправен геройски и уникатен прилепчивост към слух на зрителя? Не само тя ще ѝ посрещне в самото начало на играта, но и очаквате много останали, все в този живнерадостен дух. Явно Discrete Monsters имат добри композитори! А отзивачуването ще бъде доста над средното ниво, с уникатни изразителни



хинемезис Нищото. Колкото и банално да зучи, нека не забравиме, че фърбочината не ще в общия замисъл, а в самата съжетна линия и психологическия уклон. Авторите обещават да ни накарат не само да се възрастим в екрана, но и в самите себе си.

Четвъртият коз - взаимодействието с персонажите, за която споменах. Ще провеждате дълги разговори със срецаните по пътя Ви странници, при това в един абсолютно оригинален стил - обещават им емоционално-близуна система на водене на разговорите. Та какво може да значи това? Това ще означава, че вместо да избирате из набор от различни реплики, ще избирате чувствата, които ще Ви ръководят в

гласобое с перфектен акцент. От филма Всичко пак е възможно - персонажите в играта Всичко пак ще говорят с гласобоеите на изпълнителите от вдъхновялата им филма.

А бъдещето на "Приказката без край" според производителите е предрешено още от момзи ранен етап - пълен успех! Отсега се планират във продължения, докато самата TRNES ще още гори не е излязла от стадия на изработка. Интересно. Като седми коз бих гори посочил прекомерната амбиция на разработвателите на играта колектив...

И най-накрая, за да завърши темата първоначална информация с нещо полезно, ще си позволя да Ви дам съвет да ги изкачете или не това заслабие. Първо, приемете възрастта си и дали не сте загубили онази Воля детска фантазия в бъдещи нощи, прекарани над Quake и други кървави заглавия, която играят и ускъкват. Трябва да харесвате и нестандартните приключъчески игри с нерядко плащаща сърца свобода и неминейност. Ако сте наивни или на леките пръвопренеци заглавия, тук съйт ще Ви се завие. А и, комай забравих, да имате наистина добра машина "Приказката", ще е безкомпромисна към хардуера, който ще използва, за да онагледи Фантазия на Вашите монитори.

А иначе и В самото начало и в самия край - дали ще има, зависи само от Вас - ще Ви посрещнат змии, влезли в чудата пръстен, с очи от червени рубини. Искрящи и съблъсъки като бездържани пропасти, насочени към Вас, наблюдаващи Ви, съзиращи Вашата душа... Един съйт отвъд нормалното и обикновеното, зовящ се Фантазия...



PREVIEW

COMMANDOS 2

strategy

автор: SNAKE

Commandos 2

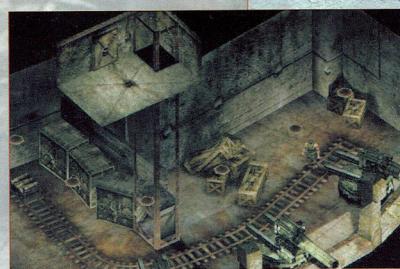
Испанският народ освен цяла сърдия готовни пички, някои особено оригинални игри за това какво да сториш на ближния си и родата му до гроба коляно и десета ключница, ако така нещо на Вълреки, гениалното откритие, че опразването на краини не е единственото практическо приложение на бикобет и един филм, в който е отпратен специален поздрав към помощта ми на Българският народ (вж. "Живи пътът" на Педро Алмодовар) е дал на света и една от надизвестните стратегии в реално време. Бих започнал да пиша "от най-оригиналните", но се сетих, че играта да забързши игра около малка група бойци с уникатни умения, които благодарение на последните изтрепват врага в количеството, което би застрелило Рамбо, трудно би могла да се нарече нова. Което не пречи в Commandos: Behind Enemy Lines и експанзията Beyond The Call Of Duty тази игра е разработена по толкова интересен и хитър начин, че на никой да не му хръмне думата "плъзгачество". Както беше казал Стивън Кинг - всички основни теми вече са разработени, тъй че малкият се крие в умението да ги разработиш по малък начин, че да накараши хората да си мислят, че ги виждат за седе. А пичовете от Pyro Studios без съмнение са арски талантиви.

В случаи че сте прекарали последните две години от живота си в затвора или сте бил на полярна експедиция и не сте станали свидетели на Commandos-маневрите ще ми се наложи да ги обясня за какво става сума. Някъде по време на Втората Световна Пререканче, отпоначало след като някакъв тип с демодориани мустачки пренесли с бира в една кръгла, е създаден специален, интернационален отряд от супер-бойци - споменатите в заглавието командоси. Те биват изпращани на места със стратегическо значение, за да забият в мята кинката на Съюзническите войски и да се отпремят светкавично, преди врага да се е опомни от уада. В много случаи именно действието на тези - според играча шестимата - смели мъже са прещегнати разбоя на битките между огромни армии. Шестимата пичове в Commandos бяха - както следва - зелената барема Джеи "Мънка" МакХейл, който може да изтрепе с голи ръце цяло поделение,

стига да е закусил добре; невероятния шофьор Сиг "Газация" Пъркинс, който не може да управлява само космическа съвалка и то "щото по онова време е нямало; морският пехотинец Джеймс "Пъркинс" Блекууд, за когото се подозира, че може да пиши под Бога, Вълреки че това още не е доказано; Томас "Айъм" Хенкок, който определя прокора си в момента, в който в ръцете му попаднат експлозии; снайперистът Сър Франсис Т. "Хероиз" Уайдридж, чието място око никога не е било виждано, защото оптическият мерник непрестанно е залепен за него и шипонинът Рене "Призрачния" Дюшам, който може да се маскира като родната му мафия и няма да поизнае. Честта да играете с целия този колоритен екип ще се предлага какъв края на Behind Enemy Lines, а до момента се налага да разчитате на услугите само на тези командоси, които автогорите

роите и доста мащабните и сложни нива. Трудността бе допълнително забавена от факта, че за разлика от повечето подобни игри тук съпротива на командос означаваща провал, защото не разполагате с листа с очаквани да се въръчат в екипа ви наемници, а господства в черно честично на вестяваша редиците ви, понеже екипът тече в реално време и освен бърз ум се искаха и бързи рефлекси за да извледате финална анимация.

Толкова за предшественика. Време е да видим какво ни очаква през зимата на



тази година, когато играма, на която са посветени тридесет страници, трябва да се появи на пазара.

Новите участници

Три нови персонажа ще обединят сили с мърсната половина-дунава в името на съюзническата победа. Това са майсторът-крадец Пол "Свирепин" (?) Толедо (просперира хубавото занаятче), Наташа, за която още не е уточнено майстор на какво е и безименното куче (ако ще вика "Бау" за гласуван за името Маркус).

Новите умения

Свирепият ще разполага със стандартния арсенал от хитринки, присъщи на хората от занаята, като работа с шепци и неизбежното промъръване. Кунчето (за което автогорите споделят, че било арски сладко) ще може да изпълнява задачи, с които човек не би могъл да се справи, както и да пренася различни предмети от един командос



го друг. Действията на каката за момента май е мащина гори за Руго-маниите, но така или иначе наличието на женски персонаж може само да освежи геймплея. И команодисме...

В Commandos 2 са чуту отчаяните писъци на играчите, установили, че от добре обучените им войни само маринецът може да плува и никой освен шофьора не знае за какво служи новата кръглотка нещо с клаксона. Идущото разпределение на уменията, което занижаваше значително реалистичността и наистина свеждаше играта да нивото на логически пъзел е преработено и в силукула всички персонажи ще могат да изпълняват простички задачи като шофиране и плаване, като просто нима да бъдат еднакво опитни в тях. Това значително ще увличи възможностите на бандитите за действие в мисии.

Освен това екипът Ви ще разполага с много нови умения, някои от които (като хърълянето на нюкобе, например) все още не са дозаровъщени.Ще можете да започвате на хората си да влизат в сгради, да се целят през прозорци, да се карат и да скочат (от мост в река, от кулима на лодка, като второръто е особено опасно), да прескачат огради и да се придвижват по опънати въжета.

Най-сетне ще разполагате с инвентар, както и с възможността да предавате предмети от един командос на друг, което значи, че вече не само съпътства може да взема бомби и на шпиони на нима да му се налага бинаги да си краде униформата сам. (Помня една палава мисия в Commandos, където трябва да прочисти с маринца цяла немска база и след това да се върне полюбив карта наиза, за да докарат с лодката шпионина, която трябва тържествен да си вземе униформата от един простор.)

Мисии

Ще бъдат съзадесет на брои, но от Руго успокояват стреснатите от макия им брои, че за изиграването им ще трябва по-малко от 60 - 70 часа. Въпреки че играта ще бъде значително по-лесна от почти невъзможния си за изиграване предшественик. Освен в Централна и Северна Европа, действието ще възходи и до Азия и то точно до различни локации в Китай и Япония. В новата игра ще има мисии, които ще ви правят да помогнете на Съюзническите войски на фронта и да се включите в ма-съвърката, както и такива, в които ще трябва да защищавате някой град от Вражеска инвазия. Очакват ни и губе посещения на останали в историята на войната забележителности - затворническият лагер Colditz и мостът на река Kwai.

Графиката

Однозначно ще бъде в

2D със старателна изометрична пресектива на камера, като последната вече ще може да бъде въртена, за да покаже бойното поле от всички възможни ъгли. Автоматите не са искали да пополнят герояте си в модерния, ускорен характер оноските на прите измерения, защото това не би им позволило да създават толкова детайлна околна среда и толкова висока степен на интерактивност. А докосналите се до Commandos 2 тръбват, че играта наистина изглежда изумително бори и при разрешителна способност от 640 x 480 (По този повод се доказват някои странни слухове, че шест по четири е любимата разделителна способност на Водещия дизайнер на проекта Гонзо Суарез и играта ще се играе нащ добре именно така. Въпреки че са преведени резолюции до 1024 x 768. Странни работи.). Однозначно ще разполагате с възможността да следите действието на всеки един от хората си на отредено екраниче (което сега - при наличието на огромни интериори на по няколко етажа - е особено полезно), както и с карта на местността.

Изкуственият интелект

Естествено, създателите на играта, каквато е че ѝ бъде феноменален, но аз не смятам да се обвързвам с побожно търърение преди да се захвана с писането на review-то. В тази графа

ще видите каква е разлика за други интересни новости. Например вече ще можете да командвате с помощта на специален интерфейс действието на полу-самостоятелните съюзнически войници, на чиято помощ ще разчитате от време на време. Ще можете да им указвате къде да патруират, както и местата, които трябва да пазят, като по този начин могат да се организират много ефективни загради за шабабите. И докато тези временно съюзници ще реагират адекватно според състоянието обстоятелства, контролът над командосите отново е възложил във ваши ръце, подобно на пръвата серия. Авторовата философия, че контролът над кълчобите фигури не трябва да бъде отнеман от играча на никакви обстоятелства е меко казано странна, защото споменаването за самотния немец, който може да изтрепе целия си екип (чиято единственна реакция са отлаганията на подопечните му колко лоша са ранени) само защото кабелът на мишката Ви се е отпел някъде. Все още са доста болезнени.

Да се поговорим за новината, че изометричната вече са така изчислени, че на враговете Ви ще им трябва точно толкова време да извадят оръжието си и да се прицелят, колкото и на вас, така че първият изстрел вече няма да е задължителен.

Както се казва - ще поживеем ще видим. А лично съм склонен да вярвам в умението на испанците да ни сервирамат поредния си голям хит, тъй че не ми остава друго освен да покажа на конкурентите здравия си соjones.





PREVIEW

ICEWIND DALE

RPG

автор: WHISPER

ICEWIND DALE

Мисля че Вече не е необходимо да представим Black Isle Studios. След неброятните Fallout, Fallout 2, Baldur's Gate и преди няколко месеца Planescape: Torment, Black Isle се утвърдиха като водещи разработчици на епични ролеви игри. И ето че на хоризонта се задава поредното заглавие със щампата на фирмата (есмествено Във Вселената на Forgotten Realms) със звучното заглавие Icewind Dale. За разлика от Baldur's Gate, където ударението беше поставено Върху фабулата и взаимоотношенията между персонажите, то в новата игра акцента ще бъде Върху действието. Идеята на пичовете от Black Isle е била да се създаде динамичен gameplay, където играчът да се бие много и да убива много. Това го споменавам като предупреждение, тъй като ако някой очаква Baldur's Gate, но в нова обстановка, ще остане изълган.

Icewind Dale (за кратко IWD), подобно на Planescape, ще използва Infinity Engine. В чийто възможности се убедихме преди две години с излизането на BG. Въпреки че IWD е с доста кратък производствен цикъл (до този момент е минала около година от началото на проекта), момчетата от Black Isle са се покрили да внесат нужните промени в engine-a, с оглед на потребностите им. Ако сте играли Planescape: Torment ще имате представа какъвто може да очаквате от IWD, с тази разлика, че размера на персонажите ще бъдат по-малки (каквите беше в Baldur-a). Друга сериозна промяна в графични отношения е по-високата разделителна способност, при която ще може да се играе - 800x600. За съжаление вига на геометрие ще остане непроменен - те остават такива, каквито ги помним от Baldur's Gate. За сметка на това обаче персонажите ще имат изцяло нови портрети, които изглеждат страхотно. Наш-хубавата новина обаче е, че момчетата от Black Isle са се попростили да влячат в играта по-едрите обитатели на Forgotten Realms. Докато в Baldur's Gate наш-голямата твар (единствената колима твар в този рег на мисли) беше Wyvern-а, то в IWD ще има доста голямо разнообразие от доста едри създания, но за тях малко по-късно. И тук, както и при Baldur's 2 е обърнато много сериозно внимание на алгоритмите за движение на персонажите. Вече вместо да обикалят цялата карта, героите от задните редици, ако трябва да се придвижат напред, просто ще избутват настанини тези пред тях и ще минават. Както споменах по-горе, основната цел на момчетата от Black Isle е играта да е колкото се може по-динамична, и за тази цел скоростта на движение на персонажите е увеличена с 40%. Това освен че ускори действието, ще доведе и до намаляване до поносими граници на времето за досадното обиколение на открытиите местности. За разлика от предишните игри на Black Isle, в IWD не започвате с един герой, а създавате цялата си група още в началото на играта. На разположение на играта ще бъдат познатите от Baldur's Gate раси и класове. По време на игра няма да можете да сменяте героите си - с каквата група сте започнали, с такава ще завършите приключението. По пътя си ще срещате доста NPC-та (управлявани от компютъра персонажи), никои от които ще се присъединяват към Вас, но тях вие няма да можете да ги контролирате. Тяхното победение ще бъ





де предварително зададено от програмистите, и Всеки един от тях след постигане на определена цел ще изоставя групата Ви. Голям плюс на *Icewind Dale* е Бисоката граница на опита, който може да напушпат героите. Таванът е малко над 1.8 милиона точки. А това означава ни повече, ни по-малко от следното: бойците (fighters) ще могат да видят до 15-то ниво, ренджърите (rangers), паладините (paladins), маъзоциите (wizards) и друидите (druids) до 14-то; лещипелите (clerics) до 15-то, а кралиците (thieves) и бащодовете (bards) до 18-то. Както видите това е доста повече от това, което предлагаше *Baldur's Gate + Tales of the Sword Coast*, а това означава и със също по-различно усещане на играта. Вседостояние на по-високия таван на опита, както лечителите, така и маъзоциите ще имат достъп до най-мощните Магии за класовете си - съответно от 7-то и от 9-то ниво. Особен това паладините и ренджърите също ще могат да развиат магическите способности, което в BG беше невъзможно. В IWD ще има около 30 магии повече от BG, като част от тях видят хме в Planescape, но друга част ще бъдат реализирани за пръв път.

Пак за разлика от BG, където можете да специализирате в групи оръжия - га речем брадви, къси мечове, дълги мечове и т.н. - то в IWD вече тази специализация ще става за конкретен вид оръжие - га речем long sword, bastard sword, scimitar и т.н.

Бавно и полека стигнеме и до противниците Ви. Момчетата от Black Isle гордо изтъкват, че в играта ще намерят място повече от 70 различни вида създания, золяма част от които досега не са излизали на място свят. Естествено ще има Скелети, Зомби, Ори и Гоблини. В края на краишата каква е ролята им в играта без тях? Но вече ще видим троилове, гигантски бръмбари, ледени великанни и много, много други.

Освен това разработчиците твърдят че различните групи ще имат и различно ниво на интелигентност. Така например троиловете са доста неорганизирани и обикновено насам нападат по единично, което доста улеснява и без това тежката задача за тяхното елиминиране. От друга страна хората-гущери (lizardmen) са с доста по-страница племенна структура, което пък от своя страна превръща относително лесните противници в доста сериозно препятствие. Те ще стоят на пост, ще патруират из територията си, ще атакуват на групи и т.н. Нещо повече - момчетата от Black Isle са възможни един дробелия, които ще окаже доста золямо впечатление върху начина на игра - създават също в IWD (или оне по-членителните от тях) ще обръщат вниманието на намерени трупове. Това означава, че ако Вие убийте някой от хората-гущери и някой от патруилите се настъкне на мялото, цялата орда/село/банда ще се види на тях.

След успехите си на фронта на соловата игра, момчетата от Black Isle се надяват да пробият и в multiplayer-a. Много от промените в gameplay-я и другите елементи на играта са проектирани и от тази гледна точка. Идеята е *Icewind Dale* да стане комбинация от *Baldur's Gate* и *Diablo*. Доколко обаче това ще стане, ще разберем след около два месеца, когато играта трябва да излезе по магазините.

Бел. Ред. : И тъй като остана малко място, а няма какво повече да кажем ще Ви разкажа един кратък щифт: Авама програмисти и техния шеф любят риба. ИзВеднъж, в мрежите им се хваша златната риба.

- Не убивайте - промърмори тя. -Ще изпълня по едно желание на всеки єдин от Вас.

Единият си покълел Вила на Хабаште и след секунда изчезнал. Вторият програмист решил да отиде в Антарктика - далеч от цивилизацията и компютрите. Накрая щошъл редът и на шефа им. Бил се почесал по главата и рекъл: "Абе я ги върни тези гвамата, защото имат да оправят Windows-a." Мухахахахаха



PREVIEW

PICASSIO

Thief Simulation

автор: GROOVE

PICASSIO

Kакво правите, ако имате спрочитана идея, която в момента не можете да осъществите? Следвате я нееднократно от къщичката на съзнателни си и започвате да чакате. Дебнате за възможността, една част от Вас краещи и иска да излезе от мястото си към лека. Гайдо, нали?

Но тък като то вие се оттегля реален шанс да реализирате проекта си, уважавате го е във пръв по-голям-



мо. Точно това са направили и човечите от Promethean Design. Идеята за Picasso се родила през 1996 година, но тогава тя е била търсъре напредничачка, за да бъде асимилирана от нещастните щанди. Тогава е имало достатъчно изчислителна мощ, която да позволи Picasso да е това, което от Promethean Design са искали да бъде. През тези вече четири години, те са чакали технически прогрес да доведе нещата до момента, в който откроено им ще видят светът. И са мислили. Добавили са детайли, обогатили са история, запълвали са проекта до обширно изтъкване. Сами можете да се доссетите, че резултатът няма как да разочарова.

За момента Picasso е супер-неизвестно заглавие в компютърния свят, но ако това, което успях да разбера от разговорите ми с Руси Рич е вярно, ситуацията ще се промени в най-скоро време. Спират с неодържимите и започват с частта от историята, която го Рич поклаща да разкрие пред мен.

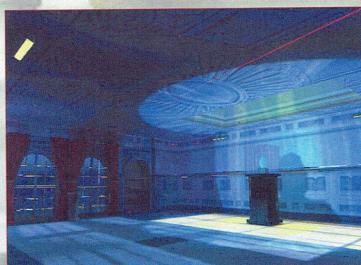
В Picasso интригата ще се развива около облоза между двамата колекционери на произведения на изкуството. Всеки от тях търси,

богатата колекция от противника си. Залогът е голям, а листът с правилата на съревнованието вече дожаря в камината. Вие сте най-добрият краед в околността и на Вас се пада честта да се поразходите по най-големите музеи в света и да ги облечите от гръцките събрани с опазването на никои от шедьоврите си. Историята има потенциал, като от Promethean Design обещават няколко обръщания момента в съществата линия. Допълнете и допълнителни интриги около всеки един от предметите, с които трябва да събърете работодателя си и ще получите престава за кавго става въвърхът в Picasso. В играта ще има 12 локации (сгради), където да разыщите съвсите възможности. Никои от тях ще бъдат копии на известни музеи по света, други от тях ще бъдат родени изцяло от въображението на дизайнерите. Още не е уточнен броят на мисии - най-вероятно в една сграда ще ви се наложи да откриете 2 или дори 3 предмета. Това няма да поближе на разнообразието в играта, като музеите и къщите в Picasso ще бъдат огромни и ще разломате в различни части от тях.

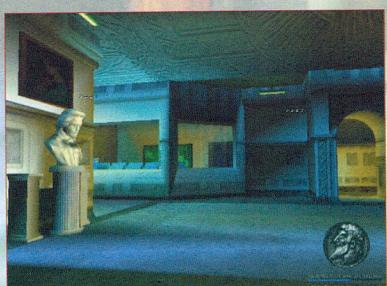
В началото на всяка мисия ще ви бъде дадена информация за предмета, който трябва, както и 3D модел на сградата, в която ще трябва да проникнете. Започвате пред обекта и прътвата ви цел е да се въмъкнете вътре в него. Това може да бъде направено по различни начини. Забравете за вратите, те са само за алатърите. В никои от мисиите ще ви се наложи да лазите като хлебарка по

стените на музея, в друга ще си склоните маската за подводно дишане и ще се топнете в близкия извън, за да стигнете до тръбите. Звучи интересно, затова след като можете да влезете в обекта от няколко точки, то пътят ще до целта ще бъде изпъстрен различни капани. Системата за сигурност ще бъде дено изцяло на Promethean Design и ще създава никои "изключително оригинални капани". Г-н Рич не поклаща да спомене никои по-специфични неприятни новини за начинанието крадци. Със сигурност ще трябва да обезвреждате алармни инсталации, лазери, камери

Мисия че е крайно време да ви запознаят с вашата светла личност. Като ребъранс към по-нежната половина от човечеството, Promethean Design



са ви дали възможността да изберете пола на Вашия краед. Независимо дали сте мъж или жена, вие ще разполагате с никои наистина впечатляващи характеристики. Няма да можете да лягате във въздуха или да местите предмети само с поглед, но ще ще бъдете много по-сръчни и издръжливи от средносъматрическия гражданин. В играта са представени много специални движения, които ще можете да извършвате чрез натискане на бутона Action в подобряваща момента. В края сметка основното ще предизвика в вашата способност да изберете потайни. И бързи. Всяка една мисия има време, за което трябва да сте съвършили работата и да си оберете крушиште. За да преодолеете препятствията вие разполагате с наистина вънушителен инвентар. Преди да започна да ви давам подробности около никои от вашите оръдия на труда, нека ще припомня че вие сте професионалист, който живее в едн модерен свет. Нали не виразвате че ще използвате очила за инфрачервени лъчи? Пое-





ро той ще бъде екипиран с Thermal Imaging Glasses - последният кръск на модата при военниите която освъртва обстановката и следи за изчезването от обектите температура. Друга същест-

щициелце, ако искаме да ги свалиме безшумно. Тук идва една малка уловка - никой пазач ще бъда клоширащ, други дебели... За по-едните екземпляри ще се наложи да използвате побежъч уловища. Веществото иначе само сте го нарвали да се прозине. Стреличките ще действат на бързо при небоязниките си. Пазачите изобщо няма да са лесна плътка, тъй като през по-голямата част от времето ще се размотват наляво-надясно. Никой от тях ще притежава силно изострен слух и ще се усъмняват в при над-макия шум. Други ще разчитат на нещо като шесто чувство (на това на Брус Уилс). За да ги отстраним от Вашата особа, можем да използвате nois grenade (зрната, която предизвиква шум) или генератор на холограмна сянка. Докато пазачите

вена част от Вашия инвентар ще бъде цифровия звуков индикатор, който ще Ви указва откъде идват звуките, които чувате. Изобщо звуците ще играе реалността в играта. Подобно на Thief 2 и тук ще можете да послушвате вратите и двери да долепнат ухо доベンниционалните шахти, за да можете да придобиете по-добра представа за ситуацията. За да съществува някаква приемственост с не толкова high-tech колегите Ви (например Гарет) ще имате на разположение и араблен. Сложете му харун на Накраин и ще може да ги използвате, за да прекосите зоните пространства над главите на пазачите (точно като Тарзан). Ако пък инсталаторите кука ще се изкачат по Въхкето до горните етажи. Последният елемент от инвентара Ви, който ще опиша в този параграф е наш-обикновената съвърба (Orbit, без засек съвърх на ябълка, ако трябва да бъдеш по-точни). Нали си спомняте, за охранителните камери? Като стапа сума на този тип техника - Вие също ще имате възможност да поставяйте сбои "он-о" (по подобие на това на Blood 2) за сградата. Те ще Ви предупреждават за изваждането на неприятности.

Преодоление няколко изречения споменават сумата пазач. Това е и първата категория Ваши проприетици в играта. Я да видим какво имате срещу тях - барака, пушка с рязана цев, снайпер, шурикен! Всъщност нито едно от гореизброените. Вие сте крадец, не касапин. Освен това живеите в цивилизирано общество. Няма нужда от насилие. Според г-н Рич, то само ще отклони Вниманието на играчите от главната цел. Затова и насилието напълно ще липса в играта. Роси Рич обясни, че има няколко интелигентни начини, чрез които да се отървете от мята за достатъчно дълго време. Оръжията в играта ще бъдат уловища стрелички, кърпи напоени с хлороформ и други поборни експлозии. При това трябва внимателно да се

загледват. Вие ще се измъкнете съсъс културно от замрудненото положение. Гардите ще си имат своя собствена пречишка на ситуацията. Когато решат, че ходят по гъвката при пребърарат смущаващи шумове. В такива ситуации наш-добрата мастика е да скриете на никое трудно достъпно място и да чакате. Ако все пак някой Ви види, ще трябва да го упомяне бързо, иначе той ще убедоми останалите и този погано единствено разумно решение е бягството. Добавете и фактьмъ, че забодкачицата ще среща в Picassio е изцяло интрактивна. Можете да бутате, хъръкате и ритате всички предмети. Засега не се знае, дали ще можете да бутате шкафите, за да запушите вътре на преследватчици си или да счупите прозореца и да скочите през него, но звучи интресно като идея.

Това, което прави Picassio уникално заглавие, във втората категория проприетици - крадецът, наем от другия магнат. Как Ви се струва - не Ви стигат проблемите с охранителните инсталации и пазачите, а че си имате и конкуренция. Той ще разполага съсъщия инвентар като Ваши и ще може да Ви залага капани, които да Ви забавят и до-

ри да Ви упоява. Когато се свестите, по-добре да си последите чинчицата с инвентара. Има голяма Вероятност тя ще изпразнена от никой важни компоненти. Изобщо очертава се голям купон, тъй като с течение на времето Вашият противник ще става все поспособен и по-способен. Затова Ваш пръв приятел при елиминиране на конкурента ще се окажат камерите, които ще Ви показват местонахождението на другия крадец. За целта в Picassio предлагат да се взади възможността за multi-viewing point - м.е. да можете да наблюдавате едновременно героя Ви и показанието на камерите.

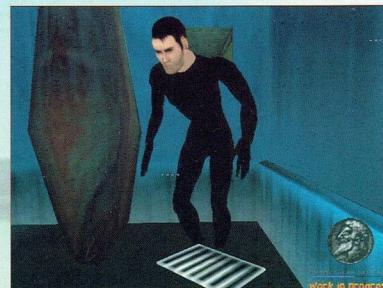
Engine-ът на играта ще бъде собствено производство, като ще подава предимствата на най-модерния хардвер, който в момента е на пазара. Например играта ще бъде оптимизирана за Pentium III, както и ще използва T&L възможностите на GeForce 256. Мини-



малните изисквания на играта ще се дължат около Celeron 300, което според мен е много добро постижение. Още по-важно е, че когато играта излезе през 2001 година, тази конфигурация ще бъде отмъдна забравена. Скрийншотите, които г-н Рич ми изпрати не бива да служат като ориентир, когато се опитвате да си представите играта - те са направени, когато тя е едва наполовина готова.

Все още много от нещата в Picassio са до момента вън. Например съве - само между мисии си ще става или и време на играта, power-ups - дали изобщо да съществуват и дали други подобности. Със сигурност обаче ще има опция за мултиплъйър. Двама човека на един компютър (съвърх монитора), или в мрежа, като целта е пръв да се добере до място, като започвате от различни места в къщата.

Съгласен съм, че Picassio ще излезе след достъп време и това може да ще ядоса никой от Вас - за каква да се пише толкова много за игра, която скоро няма да можете да видите. Според мен в случаи с Picassio и някои други заглавия си заслужава да се едни от пръвите, които да разберат какъв ще е представянето на този тъй амбициозен проект. Дори съм на мнение, че това е наш-подробна статия писана за играта до момен-





автор: CHAPPY

HAZARD

Cтой жалко над надгробната плоча на една игра. Сбел глаба, умислен и немалко разочарован, аз си припомням как бих бил изумен от нея, ако се бе появила преди три години. И макар така да изпадам в ролята на Ruk, главният герой от тази игра, наречена Hazard, аз наистина изпитах подобни усещания. Знаете ли какво става, когато една посрещвания японска игра бъде създадена през 97 година, две години се превежда на английски и една година си тръси разпространител? Ами просто тази игра си избива почетно място в рубриката "Он Крак На Крак".

Историята на играта е уникално проста. Ruk е малг воин, който след поклонение пред гроб на баща си среща младата аристократка Арми В неравна битка с няколко чудовища, тои есмествено и помага с един фатален удар, а то я склонява да стане неин бодигард, докато самата тя не открие своя, един брат ѝ як Варварин, когото е загубила по време на схватката. Двамата поглезват към родното селце на Ruk, където последната бива есмествено избран за спасител на света от демона с праякор "Диабло" (ако не ми вървате - дозледайте интрото) и заедно с Арми, неиния ефър бодигард и цял куп доброволци, които те срещат по пътя, тои трабва да освободи света на Hazard от чудовищата, която изобилства на мястото. Бих профъркал, но сценарият не го заслужава. В играта гуазите са сведени до минимум и едностиментно, което ще е от значение, е поредната Ви цел и няколко съвета как да смигнете до нея. Останалото са хиляди битки, немалко сънгартини обрани на съжета и по детски елементарни загадки, но всичко това е вече до болка изтъркано в света на японските ролеви игри. Все пак Hazard не е FFI! Което запират Hazard, феноментът на японските ролеви игри ще се върнат към младостта си, когато с подобни елементарни съжети и по-леки загадки ни разваха игри като Phantasy Star, Dragon Knight III и Metal & Lace.

И все пак това не е началото на 90-те. Трябва да има и нещо ново! И така, Hazard е японска ролева игра, но обрънала гръб на каноните в

жанра. Играчка е макулническа ролева игра в реално време, по подобие на небезизвестните две части на Rage Of Mages. Не ще управлявате групата герои като единствен персонаж и билките не ще изникват съкав от небитието. Очакват ви еднообразни, макар и приятно нарисувани, скучновати карти, изпълнени с предварително разположени чудовища, които е пропорционално да убият. Всеки един персонаж е отделна единица, която управлявате (почти) като RTS, и за да ги вкарвате в поредната беля е необходимо само да ги насочите срещу противника.

И тук започват неприятности. В играта нещо, наречено pathfinding, няма. Не само че героите ви не могат да минат от единия край на дадена местност до другия по оптимален начин, те практически не могат да створят това, защото в играта е наложен лимит на какво разстояние можете да задавате команди. Т.е. голямо щракане ще наяде Учубашо! А в някои местности таќивът лимит няма! Освен движението (можете да настройвате скоростта) другият основен проблем е подредбата на персонажи и чудовища в битка. Те си тръсят място, от което да започнат да се движат, повече от половин минута, особено ако е на някое място местенство!!! Никакв AI - може най-слабия ви персонаж да се бие с най-много чудовища, а най-силният да си бута отзад, чудеийки се защо не може да се добере дори до едно. В резултат азки много съмърт, а то ви приведе играта много по-трудна от общоприетото в японския жанр.

И още нещо, което ми направи впечатление, бе факта, че избрани заедно като група, Вашите персонажи амакват автоматично, щом им посочите противник, като последните не нападат а просто чакат да ги заколят. Има и заклинания, но те са също твърде ограничени като разстояния и трудно влизат в употреба. Но когато сте избрали само един персонаж правилата на бой се променят - с левия бутон той амаква, а с десния прави блок. "Оригинално", казах си, очаквайки дуели по-късно в играта с мозъците "босове". Да, но какво става

Pentium 200, 32MB RAM

когато в битка всичките помощници на Ruk загинат и той остане самичък? Ами Ruk просто спира автоматичната си атака и трабва сами да се усещате, че трябва да започнете бързичко да поплатите бутоните на мишката. Което е доста трудно среду три-четири бързи чудовища, налагачи го отмъсъдите. В края сметка това недоразумение води и до съмртта на самия Ruk. И последващия Load, който трае секунда-две.

Единственото нещо, с което играта може да се похвали е прекрасния си интерфейс. Просто е удоболстиве да се работи с него и отчасти напомня на панелите в Diablo. Графиката, макар и приятна за окото, е азки еднообразна и странно ведра. Нивата са лесни за преминаване, видимите изцяло от самото начало, с елементарни пъзели за решаване. Напомня повече на ремър японска игра от средата на десетилетието, откакто на продукт, създаден в края на хилядолетието. Това има и две предимства - играта е приятна на слух, ако не сме претенциозни, и самата тя (игра) хич не е претенциозна към Вашата машина. Като се има в предвид коя е преведена, сигурно ще пръвши и на P90 с 16 MB RAM. Музиката е ведра и жизнерадостна, но не успява да създаде каквато и да е атмосфера. За ужас да гласуите, които са стомпищи пъти по-малко от тези в FF8, гори не са обучени. Ефектите са еднообразни, но най-често ще видите слънчеви мишинаци. За игрови баланс е трудно да се говори - играта би била много по-лесна, ако ги нямаше проблемите в безбройните битки. По подобие на Rage Of Mages тук съмртта на даден персонаж е истиинска, ищо ще това е коудицтво за една японска ролева игра.

В края сметка никога, за нищо на света, не бих платил за тази игра дори един пробит долар. Но ако я намерите в някое кошче за боклук или някъй Ваш приятел се изльже да си я купи, дайте му шанс - не е толкова лоша, колкото излежаха, особено ако манга-ролеите ви покачват адреналина. Пък и това е още един гълътка въздух за притежателите на мъврдите стари компютри.



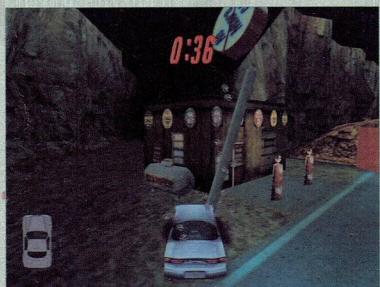
автор: SNAKE

DIE HARD TRILOGY

Pentium2 266, 64MB RAM, 4MB Video Card

Вървата си статия за GW - предсъмбянето на Aliens vs. Predator - разделява разни теории, че когато не е нужно да глаща огромни суми за автортските права над никое хитово филмово заглавие и на години небъзможното кратки скрообе, за да пуснат игра-та си на пазара, докато филма още е по екраните. Въпросната игра може и да е хубава. Това явно сериозно е обидило господата от Fox, които са запретили ръкави, за да докарат на нахлата змия, че от момента съсъване на никоя проект се иска само малко недъгърство и много усещ, за да можеш да я усетиш набриме и да я спонсориш. На електрическия стол е поставена култовата трилогия от началото на 90-те "Умирай трудно", а шампера е поверен в ръцете на събрания от колобе. Въжета, гръбвици и каторги екип на суперизвестната (в средите

на психиатрите) фирма N + Space. От преексплоатирането на съвътъмния електро-домакински уред се е родила една - хайде за увеселение да я наречем "Игра". Въпреки, че този термин предполага някакво забавление - в която нау-хубавото нещо са анимации между отдельните мисии, а теда, да ѝ кажа, са многоо-го грозни. Въсъщност еднствената причина да ревюирам DHT 2 са някакви белги спомени за предварителни през-леди, в които играта се представяше като големи хит. Ако бъркам проспект, че Ви губя времето и мястото в списанието. Та значи в нея - логично - влизаме в ролите на супер ченгето Джон Маклейн. Това прозрение дължа еднствено на брилянтната си аналитична мисъл, която моментално съврза играта с филма, по който е правена. Иначе прилагата на сигуларният избор от Брус Уилис се ограничава с това, че ходи на гба крака и умира до-садно трудно. DHT 2 е съчетало в себе си търъгърът шутър в стил Desperados и Predator 2 в автомобилен екшън в стил



Carmageddon като трите жанра са представени в най-лосата си вземожна свещенина, граничища с дразнещ очите сумрак. Можете да си изберете в начинното меню - да слевате малоумния съдом и да се радвате на редуване на трите стила на игра, сътрободено със мичуринското гладане на грозни филмчета между отдельните мисии, да си играете по аркадния само една от тези игри в играли или да тренирате, отново избирали една от трите мини-игрици. Това което ги съврза са отвратителната графика, пошото управление, дразнещите музика и звук и многоото бъгове. Ом отин го знам - в името на това ребъл стигнах чак до четвърто ниво. Да не кажем посеще, че на тия въркшопа им е леко.

Оценка: 15%

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ



<http://www.digsys.bg/appleshop>
купувайте продуктите на Apple™
в Интернет



<http://www.digsys.bg/bgmarket/>
Български пазари,
стоки и услуги,
борсова търговия



<http://www.digsys.bg/tourinfo/>
туристическа
информационно-резервационна
система
в Интернет



<http://www.digsys.bg/icard/>
Internet
карти-
достъп
в над
45 града

5 часа / 6 лева
10 часа / 10 лева
20 часа / 19 лева
50 часа / 45 лева



REVIEW

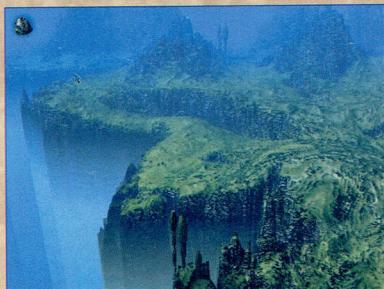
AGARTHA: THE HOLLOW EARTH

Action

автор: GROOVE

AGARTHA

Предполагам че това заглавие е неизвестно на по-голямата част от Вас. И толкова по-добре. Ако имах възможността да грабна машината на Времето и да се озова в съблъсък момент, когато група шведи след прекалено много "Финландия" са решили да направят тази игра, мя изобщо нямаше да съществува. Защото е прекрасен пример, какви могат да бъдат странничните ефекти от алкохола. По всичко личи, че онази нощ той се е съврзал по

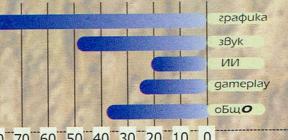


много странен начин с ендорфина, произвеждан от некни скандинавски мозъци и получената комбинация се оказала нещо като катапултатор на олиофренятия, заложена във всички един човек. Или поне в тези, решили да правят игра с името "Agarta". Резултатът е на дъга диска, пълъсък във възстановяването на потребителя и карточната кутия. Когато гореспоменатият комплекс пристигна в редакцията първата моя реакция бе на краткомрайна неконтролирана радостна истерия, тъй като отдавна не бях играл куестове и бях изпаднал в тежка форма на абстиненция. Уви, положителните чувствства, към това заглавие, придобити от материалиите в Internet, скоро се смениха с откровена антипатия, а към края на втория час прелиха в искрена омраза. Това, което се очакваше да бъде куест от рода на The Amazon Queen (и следобавено на "Indiana Jones and the fate of Atlantis") се оказа някакъв ужасен хибрид между екшън и приключението - изрод, който ще породи Вашето спрахедливо възмущение.

Съгласен съм - подобни твари трябва да не видят лъчите на слънцето, но....

Като гледам (по скоро усещам), Whisper който е кацнал на рамото ми (а тъва са 115 кила само аз си знам) започва недоболно да сумти, защото яйце е крайно време да се спря на историйта на играта. Тя е краино безинтересна. Вие сте някакъв изпаднал пилот, който е неразделен с кучето и гвамата си живеете в неидентифицирана мицерна колиба, когато пристига ослепителна блондинка. Непознатата иска да откриете баща ѝ, който е изчезнал по време на експедиция в Северния Полюс. Спасителният екип не намери и следа от него и всички вече го считат за мъртъв. Преди няколко дни тя получила съобщение от него. В което я моли за помощ. Подкупвашата усмивка, подговаряна с лика на Джордж Вашингтон поклонирал няколко пъти. Ви карат да предприемете пътуване към мястото, където за последен път е видян ученикът. По време на пътуването става авария и Вие се стоварвате на някаква супер непозната територия.Ще Ви спсистиме чакат и ще Ви кажа, че това е вътрешността на Земята, която противно на всички очаквания и научни експерименти се оказва куха. Поговорихте със селища, хора, животни

и най-вече злодей, който иска да унищожи човечкия род. А Вие трябва да го спрете. Въоръжени с торба камъни и зло куче, Вие се спускате в приключението на живота си. Отмук започва и неравният сблъск с Азарт. Ще започна опакванията си с Геймплей на играта.



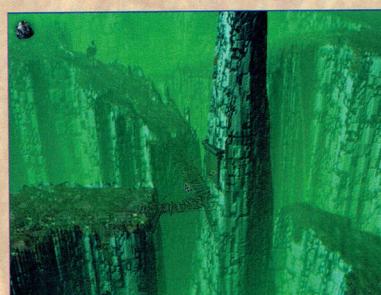
РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, Железни нерви



и най-вече злодей, който иска да унищожи човечкия род. А Вие трябва да го спрете. Въоръжени с торба камъни и зло куче, Вие се спускате в приключението на живота си. Отмук започва и неравният сблъск с Азарт. Ще започна опакванията си с Геймплей на играта.

А той е униклен. Уникално тъп искам да кажа. Това може и да не си проличи с невзоръжено око от самото начало, но рано или късно ще усетите неконтролиран подтик да се махнете от играта. Какво Външността правите в Азарт? Камерата Ви представя отстрани на нещаството и Вие се разкарвате от едни екран на друг. Върсне на път към горния свят или каквато там е задачата Ви. С картата не разполагате, което е едното голям минус за играта, тъй като някои местности приличат на огромни лабиринти. Също така нямате никакви външни наяде можете да отидете от даден екран и да пропуснете едно разклонение, жална ви мадка - че си обикновяме като лудите горде Ви стигнат нервите. С други думи - изоставените сме на шестомото си чувствство. И на любимото Ви псе. Кучето Ви търси най-различни предмети, които е хубаво да събирате в инвентар, който служи единствено за разглеждане и изхвърляне на вещите Ви. Нямаме опция да ги използвате един с друг или изобщо да ги използвате. Виковане на ужас ли чух? Чакайте де, още не съм започнал. Предметите се намират изключително трудно, тъй като подгответе скандинавски съззамаскирани майсторски сред пейзажа и ще трябва да гадете ко





полк на Харалампи Изляхъсев-лов. Всички стрелящи гадини в играта са точни и се налага да приключвате и тичате непрекъснато, за да не ще нападнат на пирате. Тук ще се сблъскате с поредната порция генични хрумвания. Първо - няма "Save". Играата ще запиши автоматично, когато намери за добре. Ако сте умирили малко преди обетованото кътче - ту again. Следващото хрумване е, че си нямаше показвал на здравето. По ембриончен път ще разберете, че след около 5 точки попадения с камъни сте троул. При това с намаляването на кръвта ще ставате по-бавен, не можете да тичате, клякате, а накрай ще се влечате. С течение на времето се редовните сражения са толкова до следващия бой, за да отврътнете на агресията с агресия са предвидени три оръжия, от които имах възможност да прокаща зъвлобично и в детайли особено едно от тях - камъните. Те са неизчертаеми, не са смекта на това да ушибателно нефункционални и безполезни. Ако успеете да уцелите някоя твар [повтаряйте ми, не е лесно] я обезвръзвате за кратък период от време. Ако ще да замериме врага с количеството камъни, които са необходими за построяването на Хеопсовата пирамида, пак няма да му светимите маслото. Дори и на най-обикновеният път!!! А това вече е сериозен повод за депресия.

Положението не се подобрява при приключението елемент на играта. Той представя елементарни логически загадки, чиито решението се намират, когато

разглеждате инвентара си. Въпреки това в Agatha можеме да забиете търпение лесно, твой като ориентирането в играта е кошмарно, по принцип нямате идея какво трябва да направите и ако не забележите някой предмет, трудно ще проклите напред.

Графиката на играта е една от малкото (а може би и единствената)



манда на леса Find, за да претърси дадения еcran. Отмук произлизат два проблема: 1. Кучето може да не на кеф, да даде свободно и изобщо да не ще обръне внимание и 2. Трябва да се пазите от непрекъснатите набези на бракадебно настроена флора и фауна.

На този параграф ще се спира малко по- подробно. Ако сте се чудили за какво са ви клавиши за тичане и клякане в приключеника игра, този въпрос ще намери своя достоен отговор още на втория еcran, когато някаква пощъркала мащабна ви пребие с камъни. Фауната в Agatha при надлежи към втори снауверисмки



ната) добра новина. Предварително рендериран пейзаж, мъгли, добре анимирани брағове - направо ми е чудно, защо някой си е играл толкова много, като се има предвид, че защо представяват Agatha. Здущите нима ще накарат да подскочите от радост, затова добрият вариант е да си пуснете някое MP3 като фон на мъченията ви (със сигурност ще бъде по-разнообразно).

Мисия като страница и половина са побече от достатъчно, за да придобиеме представа относно Agatha. Въпреки това ще си позвоя да запърша статията си обобщавашо. Ако все още не сте разбрали, какво представлява Agatha, това е екшън с елементи на приключението, което се заключава в разходване из разни пътища и криене от озверелите жители на платната. Ни побече, ни помалко.

Избери Своя Великденски Подарък

Само до 13 май



Само от BIANET

30%
ОТСЪТПКА

Без Начална Такса
Качество без компромиси
Бърз достъп до 21 гейм сървъра



София,
тел. 987-03-88
www.bianet.net
e-mail: info@bia-bg.com



автор: ELEXIS

Rollcage 2



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Videocard

Въвеждам към редакцията на *Gamers' Workshop*. Нервна съм. Оглеждам се във витрините. Гостоподатък е свидетел - изглеждам добре. Има моменти, в които на своята няма нищо по-важно за една кена от това да изглежда добре (98% от случаите). Доволна сум. Но и притеснена. Крачъ към Светлин и се подгответи за срещата. Не познавам никого освен Freeman. Моля се и останалите да не причупят на него. Стигам до сградата. Изкачвам се по стълбите и заставям пред открехнатата врата на Втория етаж с мишава хартиена табела *"Gamers' Workshop"*. За миг се поколебавам как да постъпя. Здравя, Гречка! От Вътре се разнася някакъв раздробен реч, като ме убедяват, че мога да вляза и... хм, останалото го пропускам покрай ушиите си. Някой Вътре е нервен мал!

Два удара на сырцото, едно притеснено прегъзване и пет крачки по-късно, крася рамката на Вратата на една смущена стая. Посрещнатото е точно - може да видеши Сахара. Вниманието върху особата ми точно минус 273 градуса по Целизи (когато няма демек, ама Келвинова). Насреща ми Freeman, качил крака върху врътото си, в уличен в разгово с някакъв глътъчен тип. Баскет или боледиболист. Според Адълвън разграби, че Ryland от Rampart бил най-добрия герой, щото бил със специалност "гейндроуди" и Вторичен скрил "дипломация" и не знам на коя си семгиздил Вътре. Утопия и излизам с не знам какво си от там и помислил Всичко, Freeman тък, му се хихи и го праша да пасе някъде, щото на "М" карта Ryland бил "егзит парцела" и не ставал за нищо... Все пак Свободният ме заблъква. Кимба ми, маха ми неопределено с ръка -

Hялко дни по късно, единственият резултат от гореописаната смучка е, че леко си окулих коминото, и че в момента пиша рецензия на Rollcage2. За кой ли път устаношивам, че Въпреки всичките приказки за разноправие, еманципация и прочие широтии, светът е един във юзъ клуб, в които на нас, жените, помомичите адомии са отредили преадомите. Може би ако ме бяха откарали със сърдечна криза в Пирогов щях да получа шанса да пиша за Messiah (наистина Беуколепна игра), но едн прости припадък не се оказа въсъствияни за троите нищо.

Както и да е, че по преживея,

не съм от юзъло. Та, за Rollcage съжа. Които вече е играл първата игра, ёвза ли ще остане с нещо изненадан от Втората част. Идейта и феминийт са същите. Брат ми, като здрав спечелил по темата, гори търди, че това спокойно можела да мине и за add-on. Вместо да се проградва като отдельно заглавие. Но жиботът ме научи (особено след като го послушах да лекувам ръбките в аквариума с промишелните количества калиев перманганат, които мой търбеше, че са нужни - днес в аквариума вече няма жиба, но тък водата е шиковано лъла) да игнорирам мнението на брат си, ако тък сам да дочекам старина.

На тези, които нико-

га не са виждали Rollcage ще се опитам да обясня за какво става дума. Най-общо казано това е нещо като рали. В съмнъ, че изглежда като рали, промича като рали, самата ми концепция е "рали"..., ама не е рали. Искам да кажа, че не е точно като ралимата, които познаваме. Е, да същото може да се каже Вероятно и за Revolt, но поне там нещата бяха малко или много близки до реалността.

Докато Rollcage 2 е нещо абсолютно небъдъжимо да се случи не само сега, но най-вероятно и в Бъдеще. Самите, нека ги нарека условно така, "конки" са най-невероятното и Въсъходомно нещо, за които може някак да се сети. Има-

тъно да седна някъде - и продължава да си търси борди за *Heroes 3*. Оглеждам се. Четири компютъра. През всеки има поне по един човек. На единия имат със *Diablo 2* (бетата, както разбрах по-късно) и едно възледричко "момичче" е по една бранда във всяка ръка възглава възмездие от екрана. През денот момък от какърчи същия камионър го направлява, а някъто злата дават аръл. Едва се съсръжам да не се присъединя.Ще га е *Whisper*, това. Около единия края на дружата маса, със слушалки на ушите, поклащащи лълкообразно глъби, се усукат слабичък, симпатичен младеж. Ясно! *Zdrastvi Snake*. На последната машина също се настанил някъд. Трака в някакъв странен унос по клавиатурата, а погледът му се рее в светът, които ясно само той видя. Изглежда ми като обсебен. Ние се забърбам във въпрос: "От какво?" Вместо това констатирам, че стоят няма и продължавам да стоя права. Чувствам се неловко и май ще почна да се чувстваме момент. Внимателно поемамът дълъг Дълъбоко. И тъкмо да се развира...

- Е, Джулс, коя игра да й дадем, бе? **ДЖУЛУЧАС!** Едът охлюв, чуваш ли, къде по пътам, бе, да ме...

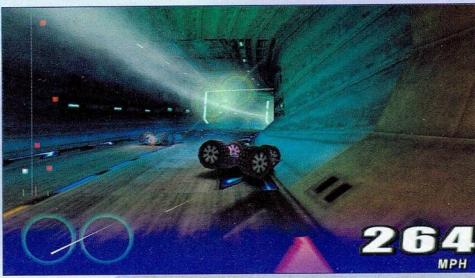
Отнесените спира да трака по клавиатурата за миг. Нещо на последна мимоизмена се избистри:

- Rollcage2 - отронва се безизразно от устните му. После тракането се възстановява с предишната си бясна интензивност...

"ROLLCAGE 2!!! ЖАС!" Нагъвах се поне на *Soldier of Fortune* или *Mesian*. О, по двойлият Театрално подбелват очи и припадам...

тете значи едно сплеснато, плоско мяло и четири колела, чиито диаметър е по-голям от Височината на мялото - едно симетрично, дълъкъло, бръмчащо нещо, видяшо няколкостотин мили в час. За колите в Rollcage 2 няма горе и долу, няма табан и ног - те ходят на всичките. Мозагът да пренескат по стенищите, по таваните, не могат да паднат по гръб, защото та-къв нямат - съм съвсем еднакви лица. Събаждате ли Вече чеето? Всичко това прави самата игра страхотно динамична и напрегната. Признавам, че след като преодолявам пръвнчачината си незадължителност, започна искрено да се забавлявам. Трябва да ви кажа, че карането по тавана е във временно прекъсвяващо, но най-долното настъпва, когато то събрши. Тогава Въздухът полита във Въздуха, при което на мен направо ми се обръщат вътрешностите, след това се приземяват на трасето и продължава събо да се носи напред. Ууу! Казано на язика на яките. Самите "конки" се различават помежду си с печеличе на все побежени победи, ще можете да си избираете все по-добри. Има 5-6 характеристики, сред които да определяте най-подходящата, за спипла ви на игра, комбинация. Между тях, разбира се, са ускорение, стабилност, маневреност... Но вътре има енергия. Тя определя продължителността на дейстивите на някоя от бонусите. Уups, за мяк май ниничко не съм казала. Аа-а, разсейна





Елекис. Ами да - както е можно напоследък - самата надгребара не е била достатъчно привлекателна за абсторите на играма и те са въвели рег електрички (бонусчета), с които да стъпявате живота на опонентите си и да раздадете своя. Въпростите електрички са различни от нивата и броят им отбележа, че без употребата им почили не е възможно да спечелите състезание. Някои от тях просто облагодетелстват "Вас" (увенчаните на скоростта, отваряне на телепортъл, който ще пренесе в човекото, силово поле), други врятат на промитищите Вас (всякакви видове ракети и прочие неща за стрелба, екстра, която забавя съперниците Вас, друга, благодарение на която се превръщате в някакъв автомобилен Зевс и от времето Вас страни заблестяват волтови ези - Всичко, което настичнете или настичните Вас се отправя на безмоторен полет във височините, безспорният лидер в подобнома - самонасочватата се ракета, която е адресирана единствено за лидера - познайте какво се случва, когато времето, че я изстрелят вие и то точно когато водите в надпреварата:-)). Много и най-разнообразни са бонусите. Няма да ги изброявам. Обзагазам се, че сте играли не една или две такива игри и че можете да си представите за какво Вас говоря. Само ще кажа, че благодарение на тях (особено в мултиплейър) се зараждат такива нещакавани обрати и емоции, които ще Вас накарат да забичате мази игра и че по едно и също време можете да имате заредени за дейностите само две от тях - в долния ляв край на екрана имате своя слота, които ще излязат кога експлисти забързат по пъти. Следите ги внимателно, за да не Вас се случва да изпитате на гърба си един от изброяните

по-горе случаи - сещате се кой.

Както Винаги едно от най-важните неща за едно ради с пистите. Сме да вървим, че Rollcage 2 има едни от най-оригиналните трасета, които съм видяла. Е, не са това, което биха писаха на "реийсъра от "Пръвия Епизод", но никој от тях доста напомня и дори се доближават по теми шевиците. Често казано не виждам какво толкова да го-

По мое мнение от всички видови игра само три си заслужават да бъдат споменати - кампанията (които обаче е едка крамка - съмните се от 5 края, с по три състезания всяки, а те често казано не представяват някакво кой-знае какво привлекателство), arcade (тук можеме да се състезавате на която си поискате писта - има ли Всичките), scramble (много странен начин на игра - целта е да стигнете до края на пистата (а те са девойски късички) за отреден лимит от време - характерното тук е, че пистите са макар ускажани и с токъдка текки претърпяват, че е невъзможно да опазиш нервите си зрябви). Това е най-големият недостатък на играта е, че са изчертани много бързо - ден-два и писа.

Но Всичките мултиплейърът е вече нещо друго. Там купонът е плен. Той е единственото, заради което си струва да купите играта.

С това смятам да приключва. ПРОСТИТЕ АКО СЪМ ВИ СЕ СПРИЛА ЛАЖНИЧНА, но не мисля, че Rollcage 2 внесе някаква свежа струя в боксурите.

Вашата напоследък жарън. Времето не винаги напръврати, изгаря и първата съдия етва ли ще открият някакво принципно ново усещане. Това не означава, че играма е лишиена от емоции. Напротив! Тя е едно прекрасно забавление. Лошото е, че е за кратко.

Р.с. Всъщност рибите ги умори не калиевата пермананция, а токът, когато се състезат сърък-претърпяване с щастие (съчетано с хранителната ювета, която се чувствате задълженни да отбележите - дава отлични видуими резултати) при новината, че ще реийсъра такафя прекрасна игра като Rollcage 2. Да, понякога може да го дойде в побега. Мислим за следващия брой да я сопротивляме още по-притиснато, но нека това остане засега в тайна. Във всеки случай преди това ще я сложим да седне. Или може би да легне? А, это пък да не...



Воря за игра от подобен тип - снимките ще Вас катят много повече, отколкото за бих могла. Но-важно е да Ви предам чубствата и усещанията - блечамлението си от играма, емоциите която ме пленят до момента играех. В една-единствена съмичка да притърбя да ги побера, ти ще е възможност. Прекрасно изживяване. Горещо Ви преморъчвам да опишате Rollcage 2 в мрежа, но да сте поне четири пъти. Няма да съжалите и за мен.

И преди да забържа ще Вас кажа какви възможности за избор на игра ще предоставя Rollcage 2.

Безъщастие рибите ги умори не калиевата пермананция, а токът, когато се състезат сърък-претърпяване с щастие (съчетано с хранителната ювета, която се чувствате задълженни да отбележите - дава отлични видуими резултати) при новината, че ще реийсъра такафя прекрасна игра като Rollcage 2. Да, понякога може да го дойде в побега. Мислим за следващия брой да я сопротивляме още по-притиснато, но нека това остане засега в тайна. Във всеки случай преди това ще я сложим да седне. Или може би да легне? А, это пък да не...

Бележка на редакцията: Съчувстваме на колекциите за трайбита, която получи при инцидента с пропадка. Навсякън то него се сълкват така обръщаните и впечатления от посещението ѝ в редакцията. Ето какво се случи на практика:

Когато чухме, че се зъвни, чутико поканихме зъвнителя да влезе защото времето беше отворено и защото по принцип сме си много гостоприемни и дружелюбни. Шоуто колекциите пристига в окаяната ни редакция, съкак излязъде месечина. То не бе хубост, но не бе чудо. Какво ти добре, бе хора - тя излекваше фантастично! Избиха ни създи от умиление, стояхме с отворени уста и не можехме да спрем да я зъпимо нито пък да реагираме адекватно в продължение на няколко минути (добре, че още е хладно и няма мухи), която Елек-



автор: GROOVE

MESSIAH



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 333, 64MB RAM, Voodoo 2

Влизам в редакцията. Ауу как смърди. Мириши на хора, които са се къпали за последен път миналия Великден. Но така е по-добре - по-трудно ще ме забележат. Сумрачно е - светлината е окобана от тежки вертикални щори Сънфлекс. Избелелите момета е изъстрен с мазни петни. Всякое едно от тях доказателство за нездравословния начин на живот, който се води тук. В стаята има четирима човека. Значи поне един от тях ще ми свърши работата. Дано! Вниманието им е изцяло погълнато от някакви техни си неща, така че безпроблемно влизам във връщато съзнание. Оле! Къде съм попаднал? Тоя тук си мисли единствено за Diablo 2 и как не е спал от четири дена. И за някаква "Trivia". Ужасен се отдръпвам.

Мутантьят гори и не ме е забелязял.

Насочвам се към Втория субект. Изглежда грозноватичко, но се надявам да може да изълни задачата. Попадам в някакъв сложен водовъртеж от мисли, който опасно ме влече надолу. Всичко е много обръкано и преплетено. Намирам се

В средата на планета, където четири същества ловуват разни странини животни. И еволюират.

В следващия момент виждам част от човешки крак, който е подхвърлен нагоре от избухването на кървав вулкан. На мярка, impossible най-добре е да почнеш с Lyonis, стига да даде Water Magic или със Ciele? А след това, не, не мога да спомена такова нещо. Целият се изчервява. Нихо, че съм влизал и в съзна нието на простираната. Това тук називанава някои граници. Успявам да се отскубна от гледката и преминавам към следващия изненадващо строен инцидент. При него положението е още по-отчаяващо. Придобивам чувството, че живея в средновековието. Крадец съм. Моята цел е да съссара Меканистите. Да открадна плановете. И да посъссесте онази колекция от Студентски граг, с която съм се запознал преди няколко дена в "Йъкето". НЕ! Мисията

ми е друга. Трябва да успея. Трябва да ИМ съобщя. Цялата ми надежда е насочена към четвъртия инцидент. А той изглежда най-зле. Гледа първият от групата [онзи, мутантите] и нещо разгледано обяснявя. По леко разфокусирана му

рама. Ще мога да излея цялата си мъка. И уважение.

Скоро моя...

Така доникаде нямам да достигна. Необходимо е да измисля нещо по-оригинално. Да! Ще напиша това писмо като



поглед разбираам, че не ме очаква нищо добро. Но нямам как. Дължен съм да опишам. Май им прегълъх разговора.

- Whisper-e, по-добре го продай шита. Другият има слотове за кристали и можеш да го направиш "мечка стръвница". А и е краино време да пуснем и някой друг да го тестира това Diablo II. Да и аз да... А, забрави. Мисля че в момента имам друга работа.

Моята последна надежда сяда зад компютъра си, а другият изръмжава нещо от рода:

- Колега, да не те счупат нещо глисти, бе? И какво е това ореолче около главата? Рагиационен щит?

Добри познания по компютърът - включва си сама машината и не мрънка, когато ми забия Windows-a, а мили останалите съсвят Векливо за помощ. Това е моят "незър". Само дано да успее да намери Word-a. Ха, можел Интелигентен, да му се наенадява човек.

Пръстите ми се пъзват по клавиатурата

стията, за да могат да го публикуват и да могат всички да го прочетат. Нека първо обясня ситуацията.

Далечното бъдеще. Земята (като обикновен) се е преобрънла в едно изключително неизпредирано място за живеене. Човешките ценности вече са загубили своята стойност. Хората са преобрънти в сурбъни. Малка пролойка, наречена Башите, е концентрирала мощта на цялата промишленост и интелект в ръцете си. Те установяват база на тръмната страна на Луната и провеждат зловещи си експерименти. Опитват се да наизърнат там, кадо нямам място за любопитството на съврънтиите - Ага и Рая. Решихи, че Господ е прекалено силен за тях и се опитах да подчиня Сатаната. Защото ако контролиращи него, поставиш под контрол и Бог. А какво става, кога владееш и свете сelenия? Бог е много възмутен и праща своя ангел с кобово наименование Б.О.Б. (благословен е)



www.interplay.com

Interplay

разположените

Shiny

правоиздавател



Вено от Омца Бебе), за да се спрани с лошище. Недовата идей е да смигне до секретната информация за Саманата, която башите са открили. Самите те успели да разберат за плановете

Ви се изяснява. Ще се окаже, че няма да можем просто да влеземе в никой командир, да смигнеме с него до Шефа и там да го убиеме. Задачата Ви е малко по-трудна и тя се усложнява допълнително от екчовеците, които живеят в каналите и са се разбунтували. Заради тях уличите са несигурни, половина портални врати са затворени от събрахения за сигурност, органиите на "реда" са виджами на крак. Всичко бри и куки с нервен пръст на спуска. Много побече от един мяло я има във възможност да смените, за да се доберете до



на Господ и имат своя таука за Боб и недовата роля в историята... А за съм съвсем беззащитен - нито броня и оръжия си имам, а никой ми е орязал крилатата и моя да прихърьбим само на кратки разстояния. Опа, отлесна се... Боб има едно-единствено предимство - може да се Вселява в мялото на Всичко едно същество. Тогава придобива и всичките му способности и инвентар. Започвате Вашето приключение, Вселена със една трептозареден войник и след като Ви убийт няколко пръти ще разберете, основните правила, по които пропитчии събитията във Вселената, създавана от Shiny. За Ваше улеснение тук ще публикувам и първите 4:

1. Никога не ходете с готово за стрелба оръжие.

2. Много, ама МНОГО лоша идея е да смените приемника си пред очите на войниците, защото тогава става нещо като манджа - ъбъ, ъскаж да кажа - с Боб!

3. Това не е типично за Ви shoot-em-up. После обадите ли на Рамбо могат да се изявляват в него единствено като умудрено особено ефектно.

4. Гледайте на Всички хора като аптечки с кръв. Когато сте много зле със здравето, просто изломете малко от съседния жив обект (желателно е да е небъръчен!).

Първоначалната Ви цел се нарече Father Prime и Вие се отправяте нападам с цялото дразненение, на което е способно... едно нещастно, изглаждано херувимче, което през целия си живот е пило амброзия и играло на криенница с другите ангелчета (хлип-хлип)... За отведените загадки ще са Ви необходими различни хора, които да притежават необходима ранг/способност/оръжие, за да се спряят с положението. Постепенно ситуацията все повече ще

краината цел.

И тук се появява първата силна черта на Messiah. Освен, че са успели да Възпроизведат една генична идея в игра, те са създали и една истинска, душаща Вселена. Атмосферата е невероятна. Всъщност Ви едно ниво (макар че не можем да разделим по този груб начин частите на Messiah) ще видите хиляди елементи - постери, телевизорни излъчвания, реклами, които имат една-единствена цел - да Ви накарат да побържате в истинското на Внушението. Сложните механизми във фабриките работят съвсем реалистично. Огромни бутала, витла, Венцилатори, странни съоръжения - Всичко това функционира в мир с природните закони. И очаква само да бъде открито. Лично си, че същата фирма е правила и MDK.

Персонажите. В които ще

можем да се Вселиме, също са измислени с много фантазия. Тук изобщо няма да спомена обикновените войници, технищите, учениците, работниците - всеки от тях дивно феноменален като замисъл, дизайн и изпълнение. Става дума за божеството на подземните хора - човеше, чоба-куджике, простиумките и най-вече. Прайм Деди - светодионвестен изпънител (личи си, че Shiny са се забавлявали). Но това не е Всичко. Представете си какво разновидните Ви очакват в играта. Та нали Вие можете да играете ролята на всеки и Всичко. Да бъдете от едните страни на барикадата. Да поправяте, разрушавате, мащате, откъсвате... каквото си покелаете в зависимости от способностите на приемника Ви. Оръжията, с които ще проправяте път през уличите и сградите Варвар от най-обикновен пистолет до стражавищото на вид оръжие Maser Бегемот-убиец. Между тези две крайностите всеки ще нареди нещо за себе си - базука, гарпун (нещо като месецвски еквивалент на rail gun) и оръдия огнепъръскачка (гела, не си играйте огъня, за да не стана така, че огънят е започнал да си играе с Вашите дрехи, квадри, кола... скъбдите смисъла). Когато сте командир, ще можете да ползвате услугите на специални ракетни установки, които по един прекрасен начин разхърчат на парченца Враговете. Или пък под формата на учен в антирадиационен костюм претоварвате реактор и след това в краката Ви се вързат трюповете на бъвшите Ви колеги и надиздравели. Когато се възьмете В кожата на мишка, ще Ви се наложи да решите един изключително оригинал лабиринт съставен от утайки на канализационна шахта и кости на зло





чесни изследователи (Индияна Джонс?). Към края на играта гори ще ѝ вибие на конкурс по танци (съжалението, не пускат поп-фолк :). С две думи - *Messiah e superb!*

Графичното оформление е на много високо ниво. Честно казано трупното може да се смети за още две-три милиона красавици игри. Тук изключвателно е Quake III и Unreal Tournament. Всичко е прекрасно. Особено ако имаме много мощна машина. Shiny са използвали собствена система за направата на Messiah, която се спреми под подвръска постмоденен framerate (иначе казано - карди). В секунда като намалва броят на полигоните в зависимост от вашата система. Говори се, че моделите на героите са толкова детайлни, че ще напомнят компютърите гори и след 1 година. Така че ако Messiah излезе грозно при Вас - не обвинявайте играта за това :). Звучите (не тези дето ги на-

вивалентна на къщ в глобата на Fear Factory, който завърчува при всяка напечена ситуация). Или виковете на Боб, които в началото ще Ви накарат да го съжалвате. Никой персонаж в играта няма да пропусне да Ви напусва, ако се бълснете в него. Езикът може да се сравни с този на Kingpin, но в крайна сметка лепенката "забранено до 18 години" на кутията опправдава всичко това.

- **Баси кукия Изкусствен Интелект**. Гледай го бе, ела да ти размажа глобата. Охлюв.

Тук Whisper му напомня да кажа няколко думи за Изкусствения Интелект. Той е много, много добър. Всеки един герой си има свой победенески модел, възприятия и десятка според тях. Честно казано за времето на цялата игра имаше две-три случая, когато никой е направил нещо откровено тъпко (например един шуромбак в желането си да ме докопа скочи от един балкон в нишата и се преби като куче). Нямай да забравя и друга ситуация. По време на едно мое преблъпълъщение бях забелязан и се завърза крампека престрелка. След като успях да вляза в един полицай, остана

не прахът само това. Ако някой се мобилизира достатъчно ще му стигнат около 2 дена. Което е краино малко. Другият проблем е еднообразието. След всички генерации идеш в началото с нетърпение очакваш да видиш и други глобозащици умотворения. Което, като че, ли не се случи. Играста стига своята "эрмос" - етапът на който Вече е предложила всичко на играта - търбъде рано. След това започва да се повторя. Тези гба неостомашка все пак могат да се преодолят. Но журнът елементите в Messiah са изненадващо много и още по-изненадващо изнервящи. Прекалено дългото и прекалено често планиране из бездните с Боб е всичко друго, но не е забавно прекъръвания. Пръвте няколко скока се предизвикват, но като стапаш 20 всичко се обръща с глобата на надолу. Играенето на Messiah се превръща в едно постмодно Load-Save упражнение. При това Load-овете направо смазват с численици по превъзходство Save-овете. Напълно разбирам Shiny защо са ограничиха броят на записванията игра - иначе съществувала реална опасност да напълним харда си за нула време. А има и други лоши новини.

Поради странният начин да получавате задачите Ви, в по-голямата част от времето ще се разхождате без да имате ни най-малка представа какво точно трябва да направите. Знаете целта си, но как се постига тя - един Боб си знае. Което води до чесни забъвания, освен ако нямаете късмета да

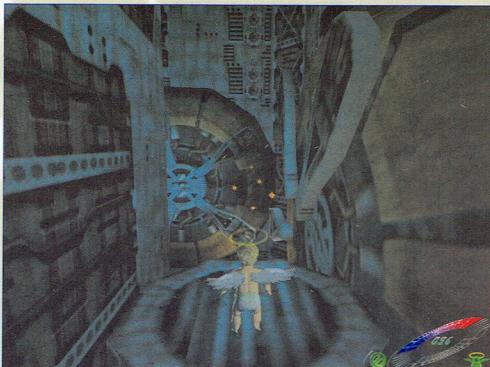


дава Whisper, когато го убият) в играта също дишат във вратата на перфектността. В този ред на мисли, бързат да изразят съжалението си към хората, които са си взели нелегално Messiah. Играемата се разпространява на два диска, като вторият представлява аудио парчета плосък звучиме от началната, средната (където нещата се обръщат с глобата надолу) и крайната анимация. Те

няма да усещат пълната красота на продукта на Shiny. Но пак няма да пропуснат аудио-ек- на само един войник, който бе събрал патроните. Гайдината със страшна бързина се скри зад един сандък и се злоници около него като на някакъв епизод от Тони и Джури. Голямо шоу! В зависимост от нивото на трупното промишленство Ви ще използват гранати (еъ бога ми, на последна степен са брутални), както и че Ви чакат различно време да се покажете от скривалището си. Съществуват всички предпоставки за "Игра на Годината". За съжаление Messiah не е само рози, красави жени и ангелски хорове. Пригответе си да се змурнем в черната страна на играта. Затова ако искате да си останете с добромът мнение за Messiah по-добре спрете да четещ.

Нали знаете, че единственствият недостатък на хубавото Вино е в неговото количество? Също може да се кажа и за Messiah. лично аз изиграв за 3-4 дена, като





погледнете точното нещо и да видите ясно, за какво са туки то [както стана с мен]. Усещането изобщо не е от най-примитивните. Върхуите разни речки, поправяте кутии и хал хафър си нямате, защо го правите, докато накрая не се слуши НЕШО и тозава вие си казвате - ах! Играта става добърно труда на един момент настапък [побратината средна анимация]. Тозава започвате да предавате дух неприятно бързо. Особено ако сте на последно ниво на склонност (тозава при смъртта на приемника ви, се споминавате и вие). Ако все пак успеете да се измъкнете на бреме, намирането на нова жертвата става скандално тежко [прочетете си PDF ръководството и ще ме разберете]. Дори и на по-лесни нива на трудността бутонът SAVE ще бъде нащ-добрят ви приятел. Както е казал Питър Нортън "Save often, save early". Пред очите ми са няколко момента от играта, където трябва да изчисля всеки един ход до стопния от секундата, за да успея да мина настапък.

- Е, не! Героям ми отново се съблъга! Не мога да мина на отсърдицата страна. Писна му.

Както се оказва - Whisper е като будилник. Едва ли има опасност да пропусна нещо важно с тези Невози Волни. Та, на темата - играта е с арсък бъзгав. Явно Interplay накрая са пришпорили Shiny да пуснат играта за Великденския бум и резултатът е твърдо плачен. Хардуерната несъвместимост с един камюон карти е един от проблемите. Първата жертвата на Messiah се оказа моите стар Intel 740. Играта безочилово ми зави, че искам 3D ускорител и безапелационно ми изхърчи в Windows-a. А с какво играя ОЗ не, алайкоу? Започнаха да се пеняят, но никой не ми обясня Внимание. След това разбрах, че проблеми имат и собствениците на GeForce256, TNT Vanta и разни други карти и ми стана по-леко. След като си взех Ultra TNT 2. Всичко тръзна нормално, но на всеки гесем Load се озовавах отново в Windows-a. Смених компютър-

ра и проблемите отпаднаха, но вече бях крайно изнервен. За бъдещите в играта неми се говори, но бъдете сигурни, че ги има. В изобилие. Искаме patch! Искаме patch!

Какво се получава в крайна сметка? Божествена игра с адски проблеми. За раздост добромът е побежен от лошото, но Messiah можеше да се пребърне в това, което

MDK Вече е станал - еталон за оригиналност и професионално свършена работа. А се оказа поредната много добра игра. Оставам с надеждата за Giants и Sacrifice.

Съвърших. Надявам се всичко

мен. Да вийте крица да бъгате. Ще ме настигне. До Вратата съм. Алааарах.

Брумален е!

Брумален е този Варварин. Ела тук бе, мухъло. Ела да ги поемеш тези две брадви. Мухахаха. Проблеми ли имаш нещо?

Успя! Винаги съм знаел, че ще успея. Сега да отидем нагоре и



това да види бял свят, за да могат ТЕ да го прочетат. Но нещо не е наред. Не мога да изляза да контролирам субекта. Насред пълното отсъствие на мозъчна дейност се появяват цели торнада от мисли, които излизат на външни без да искаат. Ето тези пасажи в края не привличат на място си. Какво иска да каже този тъпанар? Шо не взема да го "самоубия", като скоча през прозореца? Не, стига толкова насилие. По-добре да се махам оттук. Нямам какво да правя по-това забравено от Бога (извинявай матче) място. Моят доскорщен домакин тръгва заплашително към

да МУ се оплача с какви хора ме е събрала съдбата. Довиждане скъпи читатели. При едно добро съчленение на обстоятелствата повече няма да се видим.

Ангелчето Боб, което Вече не беше Боб, се засини, след което скочи във въздуха и стремително се понесе надолу. Малко преги съблъска с тротоара успя някак да разбие крицата на ърба си и с несигурен летеж се отпраща към не-бесните селения.

- Колега? Абе къде отиде този Groove? Ела да свалиш шомоте, докато се бия с Андариел.



REVIEW

NEED FOR SPEED 5

Racer

автор: SLURCK

N F S 5 :

Porsche Unleashed

Всяка сага има своето начало... В този случай по-уместно било да кажа "Всяка сага има продължение". Защото не коя е игра, а именно серията NFS се оказа крайните камък в развиците на racing игрите. С всяко продължение тя вига лембата Всево по-високо както за конкуренцията, така и за хардуера. При издаването на първия NFS играли щяха в EA си е представили какво Ед Дордо че се окаже предизвикателство. Но това е факт. Играйте от серията NFS са най-продаваните заглавия на компанията. Заедно с FIFA 2000, те се преброяват в продукт, които в EA се носи само с щемел "специално". Не напразно и беше-тествът на NFS се пребръща в едно от най-машабните начинания от този ред. В бранша на автомобилните състезания.

Най-новото отрове на EA не наруша с нишо традицията да е графично бижу и да събира последите на всички осмили се да отпразнуват. Всъщност едва ли съществува с риск за сърдечен удар. Бедна е човешката фантазия, дразни читатели, как с малко може да се направи много. Да излизането на петата част (айде нима да броим SE Версиите) всички се губят във въздушаха по Colin McRae - графиката била супер, реализът бил на ниво и прочие. Погодно на ID Software, докато останали сме чуяме как да наподобим с игри те с гореспоменатата. В EA сядам и почвам да мислям. И ПРЕНАПИСВАТ ВСИЧКО ОТ НАЧАЛО!!! Резултатът днес е, че графиката на NFS5 е с пръти по-добре от тази на предшествениците си. Но нека систематизираме малко нещата:

та и да започнем отначало, за да не се пребърне това в най-разхъръляната статия в историята на Gamers' Workshop.

Бързам да кажа, че интродукцията е очароваша. Смело мога да заявя, че видео-отъксите на играта могат да съперничат с качеството на DVD по отношение на чистотата на изображението. Обаче това, което подскоча и крещи да бъде видяно, е новата графична система. Търся, че тук единствено ОЗА може да се опре на NFS: Porsche Unleashed по красота. Какви щетове, какви бари, в 32-битовият играят излъгах като че ли караем нацистна нахежа из нивията на Южна Франция. Когато слънцето заляза и Ви блески в момент... искам да кажа в очите, lens flare ефектите направо ще Ви смаят. Повече оттенъци на златистото () и оранжевото вероятно има само при реален залез. Красота, браво! Същично разпръсква на бяска съвсем в един златни (III) приказка, която трябва да се сървихвее, за да се запомни. За да не си помислим обаче, че само в стъклото зреа мака, ще уточня, че на здравчане и асфалтът далеч не толкова черен, колкото по обед. Разбира се, червено то порщешо ще също ще видоизмени, макар не толкова рязко... И така нататък, попълнете желание. Други части на генонощето и съответното им обсъдение може да се видят по разни пътища, които Ви предлагат например шофиране по тъмно през индустриална зона, или на обед през горички. Надявам се, не сте съмнявали, че дървесата хърят сенки. В NFS3 и NFS: HS беше обещан гланц на колата, В който да се

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Videocard



отразява околоността, но EA спазиха думите си много внимателно. Тук Вече си имаме коли, чиито лъснати до блъск лампири отразяват буквално Всяка тревичка, камък и мантичка, покрай която минете. Това вакви и за лампите в тунелите, които се отразяват в покрива на возилото ви. При по-висока скорост гори може да се достигне оптимална измама, че имате монтирани на покрива щарени ленти. В NFS имаше и някои невиждано дотогава ефекти, като например струящата през прозориците на мостчето в Нюомейт светлинка, или колелото на мелница покачнатък по пистата. Тук отново ще видите нещата, които ще Ви накарат да изгушнете гонитвата. Пак мостче, а отстрани - Богдана, и Водните пръски влизат вътре, защото то е оборудвано с прекрасно големи дупки, служещи му за прозорци. Нямам да Ви описвам каква евфория се настанива в душата по време на и след преминаването през тези водни пръски! Мамка му, EA rulez! Е, не оставят следи тези капки, но нущ нико не се лепи по стъпките на колата или на камерата, макар че неедните да карат из колата с надежда. Фаровете по-рано осветяват пътя подобно на ТИР, изцяло облечен в проекционни - сиреч, не оставяща тъмно местенце пред Вас. Тук ще се съблъскате с големи промени. Светлината им Вече разкрива неголяма част от пътя, а на дистанция нямам голямо значение дали си възлючили, или не. Окастреми са дългите, макар че те трябва да се задоволите само с къси светлинини - явно в EA мислят за шофирите от настъпното движение. Осветените места под лампите на улицата Вече не са просто го





товаи текстури, а съвсем автентични динамични светлини, подобно на тези в Q3A и UT - ще рече, че цветът на колата ви наистина се променя, мом се позиционираше под марака обсветлено тяло. Мисля, тук му е мястото да спомена пушка, която щедро излита изпог гумите на поберената ви маратайка. Всички да знаем, че стандартният му цвят е нещо средно между този на гумата от амониев селитра и графита на монив 2B. Тук няма да видите отсенки

и губа усилвателя с по няколко колони, ще можете да се възползвате от функцията 3D Sound, и да тероризирате съседите.

Ако сте се екипирани като шампиони, време е да забърбаем в играта и да направим дисекция на някои основни анатомични особености на още топния ѝ трул. В него, както споменахме по-горе, на всяка щапурката гниди, бацили, паразити и прочее палачи.

На първо място искам да уточня за най-нехвърлившите защо играта се зове Porsche Unleashed. В нея няма да намерите други коли, освен Порше. Само Поршета. Всички модели, излизали от 1950 насам - наистина не са малко. Ако Ви се струва скучна идеята, по-добре забравете за играта, макар че има доста основавани причини за промъкнатото. Тях ще се опитам да ги изложа по-нататък.

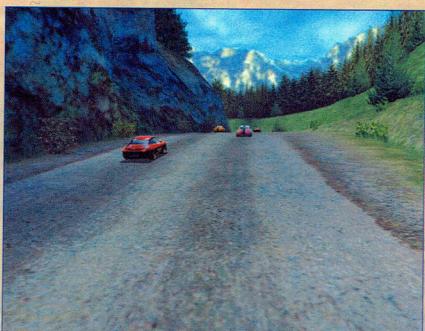
Има няколко режима на игра - Evolution, Single Race, Multiplayer и Factory Driver. Ако решите са си трошите гламата на Evolution, ще трябва да миннете през целият трънлив път на Porsche до сегашния им пидестал. Започвате с 11 000 парнични единици (марки, предполагам), като с тях се купуват пръвата маратайка. Щом спечелите определен брой състезания, минавате в друга година. Там фабrikата, която отново и отново излъгала нови модели, Ви съмърка южноката с новите си коли, защото очевидно не може с модела от 1962 да победите лъжните сопреници, качени на най-новия Boxster. За всяко спечелено състезание получавате някои кинти, които Винаги са недостатъчни, за да си купите ново възило и да ремонтирате старото. Дадавате му експерт настройка от 1950 (струбана 12000), през 1960 вече се очистват на сума от порядъка на 35000. Разбира ли сега защо е добре да не хъръхате на баща си ладато?

Макар случаят с няя да е различен, тук колкото повече старини имате в гарата си, толкова по-дебел е портфейълът Ви. С времето писчите стават далеч по-комплексни, отколкото тези в Single race, и от предибременно привеждане в машинелата с 200 Ви спасява единствено функцията Practice Run

(в свободен превод - тренировъчни обиколки). Понеже много често някой забой си е сменил посоката, или настъпилка нещо се е преместила, по този начин може да се запознаете с това, което ѝ очаква. Имате възможността да преизправите посоката, докато я научите наизуст, но вниманието! В тези упражнения щофирате не колата, с която ще преведете състезанието, а някоя произволно определена от компютъра. Което значи, че може да си тренирате с 911 Boxster 4, а възможността да трябва да се търкаляте с 72 911 S Coupe. В Evolution на всяко състезание има по няколко писки, които трябва да миннете пръви, за да продължите напред. Разбира се, може да финиширате и втори или трети, и така ще получите някакъв процент от наградния фонд - примерно с три трети места може да си закъпите фугите по маратайка и да си купите нова. Но ако ёрвиките да се извадят в година, по-блика до нашето време, отколкото 1970, ще трябва да се доберете до затворната победа. През Evolution между другото минава единственият законен път към всички писти и возила.

Single Race и Multiplayer, спрямо Ви се, са ясни. В режим "Мулти" ще можете да се бълскате с приятели през модем, IPX и Internet. Factory Driver е малко по-заслужаващ. Тук няма нужда да се движите с някакви отчайни, евба търкалиши се каруци, а може да хърнете възможното най-новите промотопи, и да покажете на грачакото за сензации репортажско блатство както може най-ногото отрокче на забодите на Ferdinand Porsche. За да Ви убедим отчасти със съществената част, ще трябва да се научите да правите разни номера с колата. Помои скромни прещенки, те не включват само отдаление от повърхността спрямо положение, 180 и 360 градусово завъртане, скосостно преминаване през остри забои, търкане на гуми и прочее ловкости на кориците и педалите - трябва да ги правите със затворени очи, за да Ви приемат в този тип божогибранци.

Пистите, по които карате, са (почти) фотографически реалистични коне на промотопи



от тази гама, а прекрасен зелен цвят, което без съмнение ще се хареса на тези от Вас, които "делият" често и по ефтиния начин. Точно така - бледо зеленка б, ужасен пушек! Това - как да е, макар да не е единственият шамар, който ще Ви бъде заинспиран в следствието на монтуващите из играта (В ограничено количеството) "булбечки". Нека спомена няколкото задостои, които, ако сте възпитани, ще забележите и без моя помощ. На първо място са обущарните срътешки. Не съм дума за реками на известната разхладителна напитка, а за плоски картички, които, подобно на труповете в DOOM, са обирани винаги към Вас, откъдето и да ги гледате. Указися. За какак може да минавате през обектиите, реализирани по тази технология. Ефектът не е толкова забележим, колкото в NFS3, защото алгоритът се постарал малко да позакъпака работата, но ми се струва, че при всичките тунингови по-върхите и приказки за Векторна графика...

И понеже явно повече хвали, отколкото небодоставям, нека пръвътка. Да послушаме. Музиката отново е комбинация от незловидно тихо и ядки рок. За разлика от предиинийните серии, тук имате юкебои, с чиито помоци може да накарате играта да свири само това, което ѝ харесва. Шо се отнася до разните звуци на природата - бученето на дивогатешите, бързенето на обръкненето и прочее, мисля, няма смисъл да Ви казвам, че те са на място и звучат както си му е редят. Дивогателите на разните модели не звучат еднакво - като на трактор с вертикално излитане "Булгар". Ако имате MX300 или Live!





те си. Без какво съмнение мога да кажа, че в Монако наистина така изледжат улиците, както са представени в NFS: PU. Е, къщите може да не са същите, но това Вероятно е програмувано от броядения скриптовъзможност на менюджърите, защото сигурно е трябвало да се плаща лицензия такса на Принц Рене. На писмата Zone Indutrielle фабриките изпускат пушек (блът път), от тръби

можността за регулиране на визуалните и аудио настројки по време на състезанието.

Заделязвате ли, че досега не

съм обелала и дума за физически модели? Така е, защото мисля да отделя специално внимание на този аспект от играта. Не случайно толкова много хора се хвърляха за Colin McRea като за спасителна машина, от която като от самотен остров могат да побутат на воля "реализма" на NFS. Наистина, дамеч не може да се нарече близък до реалността член удар във върбо с 300км/ч, след което колата само леко се отклонява и продължава от 100 да ускорява. Фактически динамиката на NFS3 беше това, което правеше играта толкова притягателна. В нея нямаше нищо реално. NFS5, обаче, извън (макар по нежелание на любителъшофьор) съпел арсенал реалистични победенчески модели на колите. Доста отдавна всички си мечтат да могат да карат колите, както видяхте това да съмба по телевизията, но не им се удава, защото играта не го позволява. Е, вече можете - ще рече, че играта предлага възможност наилъкото до реалността победение на автомобили. Ако си мислите, че шурм на близката мантина е също километър в час, че я размаже, а возилото ѝ като танк ще пробължи например, най-вероятно сте възлобка грещка. Колите тук се разъльват, разломяват и разклатват. Нека първо уточним, че влизане във възъв със 200 е теоретично и практически непропорционално, защото злината никога не извърши сама. Съответно, взаимо- не е само един, т.е. целиата маневра е обречена на неуспех. За какват тук колите не могат да излезат разпрарълъсан в много големи. Колата далеч не се свръжува на въздушна възлувница, и не може да минава откъдето си поиска и както си поиска, тук ще пръбва да се съобразявате с гравитацията и физичните закони, установени още от времето на Искък Хътомън. За да вземете завой, освен че пръбва да намалите трибъва и да включите на по-ниска преброда. Вече не можете да използвате мантина като средство за отплъскване - тя само ѝ забавя. Повредите на колата са застъпени и тук - по много по-изчинен начин, отколкото в NFS: HS. Разбира се, това далеч не е във въз интерес, но какво да се прави - реалистъм, брати. Това ме подсеща да вижда какът и за ръчните скорости. Ако върхуто наистина да просперира в Evolution, нямай как - ще тръбва да

забравите автоматичната трансмисия. Тя просто не е достатъчно ефективна в сравнение с компютърните ви съперници, чиито интелект, или, по-точно, чиято неподредимост е олимпийска до блъсък.

Като заговорихме за опоненти,

нека допълним - те са изключително съобразителни в NFS3, както и в NFS4 (за по-ранните версии няма какво да говорим), ти биха просто излязка, имаше ли само колото да се твърдят насам-натам. Изобщо не можеше да се говори за равностойни противници - те биха не използваха пълните възможности на автомобилите си. Например, караха - и той най-бързият от тях - с 50 километра под максималната скорост. В пътешествия част EA малко са попрекали - например са мърснати побече от силни. Опонентите Ви просто измукват максимум от преодолеването им кола и изобщо не се церемонят, даже да поизължат. Видяхки малко побече от позиционето. Забравете тълпите, които като греба в обор се нахърват да Ви правят засекчи. Сега те са далеч по-лукави - пускат Ви да ги задминете, но тока притягат и поклащат колата с едно невинно покучуване по задницата, че члената среща със стメンата наблизо не Ви мърда. За сметка на това трафикът им напомня на бързищата от хора, които Все са ги късали на шофърските курсове - видно е, че хич не са запознати с правила.

Смръвя ли се, че има още как-

во да се като по темата. Но тук ще забърца с любимия лад на всички, които описват съюзета на някоя игра: "Побече няма да избави, за да не ѝ развали удоволствието само да откриете всичките красоти на играта". Смятам, че NFS:



някакви излизат огнени езици, корабите съвсят, камиони са паркирани тук и там - изобщо. Все едно наистина караате из индустританата зона на голям френски град. И писмата, названи Schwarzwald, предлагат немалко красоти и радостки за окото. Освен доста по-големите сърдечки, може да се наблюдава и къщурка, от чиито комин се вее пушек, дървообработвателна фабрика със заплатително наричане над пътя трупци - още малко и ще се затъркалият, гора, толкова гъста и обградяща лъкатуща път, че чувството за клаустрофобия може да се изсигне до не-видяните видини. Следваща писма ще Ви отведе във среда гледородните поля на Нормандия - безкрайни ябълкови градини, напечали житни нива и мегаломанските постройки, така характерни за французите. Изобщо фантазията на природата не знае граници, а е толкова просто да излагат съмваш от по-добри. ЕА са напълно с този факт, така че скъпата едва ли ще Ви спохди скоро в компоницата на NFS5. Ако се дразнили от факта, че джантите на луните в предишните серии не са Въртежки, бъдете спокойни - и да Вие е помислено. Най-сетне те се Въртят, както си му е рече, с пълни обороти, и изобщо, всичко е като наистина - със спирането, засукването при тръбъкане на думите, и всичките му там екстри. Менюлото също са пинати. Всичко е така оптимизирано, че се извеждате в състезанието. По време на каране нямай едно излизано панче. За сметка на това от всичките налични такива постоянно тече някаква информация, и по време на ожесточената гонитва нищо чудно да съществува малко разноногеди. Единствената ми забележка по отношение на интерфеъса е небъз-

волява. Е, вече можете - ще рече, че играта предлага възможност наилъкото до реалността победение на автомобили. Ако си мислите, че шурм на близката мантина е също километър в час, че я размаже, а возилото ѝ като танк ще пробължи например, най-вероятно сте възлобка грещка. Колите тук се разъльват, разломяват и разклатват. Нека първо уточним, че влизане във възъв със 200 е теоретично и практически непропорционално, защото злината никога не извърши сама. Съответно, взаимо- не е само един, т.е. целиата маневра е обречена на неуспех. За какват тук колите не могат да излезат разпрарълъсан в много големи. Колата далеч не се свръжува на въздушна възлувница, и не може да минава откъдето си поиска и както си поиска, тук ще пръбва да се съобразявате с гравитацията и физичните закони, установени още от времето на Искък Хътомън. За да вземете завой, освен че пръбва да намалите трибъва и да включите на по-ниска преброда. Вече не можете да използвате мантина като средство за отплъскване - тя само ѝ забавя. Повредите на колата са застъпени и тук - по много по-изчинен начин, отколкото в NFS: HS. Разбира се, това далеч не е във въз интерес, но какво да се прави - реалистъм, брати. Това ме подсеща да вижда какът и за ръчните скорости. Ако върхуто наистина да просперира в Evolution, нямай как - ще тръбва да



Porsche Unleashed съвсем спръвяди може да се очути с короната на най-реалистичната игра в жанра. Всеки детайл в нея е така пинат, че да забравите реалността около себе си. Перфектна симулация. Между другото, предвидени са две версии на NFS5. Едната е съзбъде NFS: HS. Разбира се, това не е първата игра на Porsche, а групата Porsche 2000 - тя е предвидена за европейския пазар, докато пръвата ще падне американциите.



автор: GROOVE

MAJESTY

Съедбената зала бе претърпана. Народът жукаре и Владиният глас на съдията трубо си проправише път сред шумотвешата. Патрдията продължи около пет минути, след което изтрепча гърлометвяща. Един многосладкият минотавър се спрополи настред трибуната с разголовена глава. Изведнък настъпни гробовна мишина, а въздухът се изпълни с характерната миризма на юноши, освободени при изричането на голямо количество магии. Двама маъсънци изчезнаха и след това се появиха на съвсем други места с блестящи кръъбове около главата си.

- И така - прозвуча гласът на съдията - Събрали сме се на делото "Народът спрещу Негово Величеството". Объявлението търси, че Виновник за плачевното състояние на царството е настоящият крал и настюва за неговото неизбягло екзекутиране и избирането на нов глава на държавата. Защитата търси, че отвътърният е невинен. Нека ислушаме страните по спора.

- Това вече на нищо не прилича - запротестира един от стражите на замъка. Пляците ни върхултат непрестанно, а няма код да помогне на граничните къщи. Единствено ние им се притичаме на помощ, но за съжаление Врагът е по-силен и непрекъснато умираят братята ни. Вече изправих в грoba баща си и братовчед си. Работната ръба не достига за ремонти на кули и гардините и лека полека Всичко се пребряща в едно огромно пепелище. За Всичко е Винов ТОВ!

Няма пари. Чудовищата рутат кулита ми една след друга и събирачате на такси не успяват да занесат данъците си до замъка! Какво да направя?



- Бием се за Негово Височество - продължи едни воини, а той изобщо не ни поддържа. Нито праша лечители да изцелят раните ни и да насаждат билки, нито никой има откъде да си купят отвари. Пазарът изгоря. Не успяхме да вземем навреме лековитите отвари и сега време при всяка по-мощна схватка с хвърляне на скъбдата. Аз съм един от всични и я отцепах, защото имах достащично мозък в главата си да избягам.

Няма пари. Пазарът струва 1500 жълтици! Откъде да ги взема, по двойлици? Ако не бяхте толкова безумни, нямаше да измирите като мухи. Вижте дълждукетата например.

- Маъсънциите едно време биха уважавани. Имахме библиотеки, където да се обучаваме, градини за медитации, места, където да уединяваме опита си, магии на разположение. А в момента сме принудени да бягаме и при най-смешните места. Врагът. Зашото сме слаби и никой не иска да го разбере. Този човек че ни побуди!

Няма пари. Няма пари. НЯМА ПАРИ! НЕ РАЗБИРАТЕ ЛИ БЕ, ИДИОТИ! НЯМА ПАРИ!

Ето че вече сте запознати с една не малка част от нашиятата стратегия в реално време, която се появява на пазара.

Смея да търся, че това е и най-оригиналният продукт, който видя бил свят в този жанър за последните няколко месеца и си заслужава високата оценка. Но да започна отначало. Поради порочната практика на никои хора Винаги да започват с историите на играта, този път ще изложи ще я пренебрегна. Ето така, за разнообразие. Ще започна направо със същината.



РАЗУМНИ-МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 233, 64MB RAM, 4MB Videocard



Нека изометричният изглед на играта не ще навежда на грешната мисъл, че пред Вас стои поредният Dune 2 (или както Вече е по-модерно - Starcraft) конкурс. Наистина и в Majesty можете да спроите сгради, да наемате воини, да правите преводи и да трупате ресурси (пари), но допуск съвършават прилики-

те. Пригответе са за първия голям шок. В Majesty не управлявате героите си! Не можете да сформирате групи, да командвате маъсънциите, да правите клонки и всекакви други тактически подгответи. От Cyberlore Studios са решили да направят Majesty по-скоро симулация, отколкото стандартна стратегия в реално време и поради тази причини, вашиите герои сами си решават какво да сторят. И от Вас се иска да постъпите така, както очи умен българин - Clever Peter е направил



с Магарето си - да поднесете моркова пред тълото живомън (ресурскивно бонус) и да чакате да отиде там, където искате. Само че, за да разчитате на успех, ще се наложи да замените оранжевия зеленчук с тежка кесия, пълна със златни монети. Защото макар и нарограм да пее "Зеленчуци който не

е една сграда. А тя ще бъде точно на двойна цена от предишната (законът за търсението и предлагането в сила или търбите безкрупни посредници - Все още не съм установил). Което означава, че малко трудно ще можете да напълните картата само с единици от един и същи клас. Ще ѝ излезе пре-калено солено! Другата особеност при героите е тяхният характер. Точно така, всеки тип персонажи си има свояте предпочтения и черти като смелост, алчност, себеоприятие, склонност да помогне на изгладнели в Бега и прочие. Макар че в началото на играта няма да можете да разберете точните механизми, възху които е построено победението на героите, скоро ще можете да установите икона закономер-

ности. Например Пладуните обучат да се възьват единствено със собедобни (или в крайен случай с лечители) и златото не е голям стимул за тях. Освен това те са относително разумни, макар че ръждо умрат от глупостта си. Което не може да се каже за Варварите. Те са може би най-маломинимите единици в играта. Дори и да имат пари (за това малко по-късно), ръждо ще отидат да си купят лечебна обвара и при първото по-серозно съмъкновение ще умрат. Въпреки това поради Бродените си симулации с рейндърите, те ходят заедно да ловуват за лошковци и една потеря от гварди-райдъръвърка съсъщото количество Варвари е много лоша новина за Врага. Джуджемата пък са бавни, безстраши и обучат парите побече от всичко на свeta. Те са може би най-афектираната единица от наградите, които давате. По този показател могат да се конкурират единствено с крадците, които освен че са бързи и стрелат, обучат арми много да ... ами крадат. Съпътстват има предимно дефанзивна единица, която обикнова възстанови постовите и троши гладите на нападателите. Магоносцищите гинат като мухи, защото са крайно малко жизнени точки и съвсемъкърде има пакет за смелост...



яде, той голям не ще да порасте", има и една друга поговорка "Ладна мечка, хоро не играе". Финансовият стимул да нашокам канчено на дадена градина, да се разрушат сгради или да се разкрие част от картата играе основна роля в Битката Ви срещу злото.

Самите герои в Majesty са много странни и разнообразни пасмина и на нея съмните да посветят следващите няколко страници. Като за начало те приличат на съвсем нормален персонаж от ролевите игри, които сме срещали - имат си ниво, имат си характеристики, трупат точки опит, научават магии, носят предмети и прочие. Тук нямате класове - от всяка една сграда си излизат унуклени герой. Той си има име (мул ЗАДБЛЖИТЕЛНО трябва да се отбележи най-честният кайв в цялото кралство Ардания - Мъжеснинският Калдерон!) и макар че притежава сходни характеристики с неизвестите събрата, то се и различава от тях. Например не успя да намеря свата Пладуни от седмо ниво с едни и същи показатели. Явно от Cyberlore да обърнали голямо внимание на детайлите.

Разнообразието на бойците ѝ е голямо, но не прекалено. В началото ще имате на разположение бойци (като вместо тях по-късно в играта ще имате на разположение Warriors of Discord или падащни), крадци, рейндъръ и магоносци. За да можете да си видите гореспоменатите градини, твой де, герой, ще се наложи да се събогуете със съответните постройки. Всяка една от тях побира до определен број персонажи. Например гигантът на рейндърите има капацитет за точно 4 стрелца. Ако искате да наемете пети, ще се наложи да построите още

Преодължка малко споменах джуджета, затова е хубаво да изброя и другите две нечовешки раси, които искат да Ви помогнат в Битката - гоблини и елфи. Гоблините са супер бързи строители и разрушители на сгради, докато елфите са също бързи стрелци.Ще кажете, могава за какво са ни хори? Ами съществува една маща добродълост. Трите нечовешки раси не се обучат много и заместват място да приблежате само една на Вашия страна. Изброях си е изцяло Ваши. Пред подобна дилема ще бъдете изправени и когато решите да сторите храмове. Те са общо 6, като в една нормална мисия, можете да построите не повече от 2. И тъй като всеки един храм ще дава достъп до големан магии (т.е. макива), каквито можете да направите на всъщност и Ви позволява да наемете специфични единици, изброявши изобщо няма да бъде лесен.

Последните няколко изречения подсказват, че Вече сме нахлели в раздела за сгради. В архитектурата част от играта Вие сте единствените човек, които ще решите кое, как и защо да построите. Единствените ограничения са от финансово и пространствен характер. Както и в стандартните стратегии В реално време, някои от сгради ще искат определени предпоставки, за да можете да ги построите. Непримично В случая е, че тук имате възприятие на микромащите. Какво ще рече това? Например построихи сме пазар и сме направили всички възприятие. В същия момент Врагът атакува и разрушава тази сграда. Когато събереме пари отново да построим пазара, ще установиме, че той няма нико един възприятие и трябва да



направим всичко отначало. Същата е ситуацията, когато искате да направите въз библиотеки или ковачници. Което налага избора, че ще се наложи да пазите като Бета-Версията на Diablo 2 горепосочените три сгради. Без тях нямате сериозни изледи за успех. Защото без яки брони и лечебни



отваря редиците на Вашата армия непрекъснато ще намаляват. В Majesty почти всяка сграда си има своя специална функция. Например ако построите храм на Кром, ще имате достъп до Rage of Krom, които спречу скромната сума от 1500 жълтици убелчава временно всички характеристики на герояте под Ваша корисдикция.

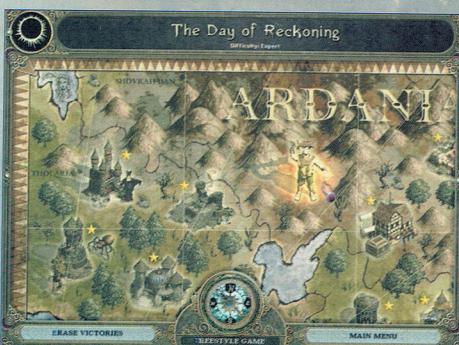
Камо стана дума за пари, нека да кажем няколко изречения и по този въпрос.

Златото е основната движкаща сила в Ardania. Какви са парническите по-тоци във Вашето кралство? Казано на езика на скотоводителите, пасивните балансови статии са наемането на войници, строежът на сгради и изричането на глобални магии. Дълготрайните активи са нефвижими имоти под формата на къщички, които плащат данъци, пазар, странноприемници, ковачини, библиотеки, fairgrounds и търговски обекти, регистрирани по ДАС из цялата карта. За да набледим по-добърко в счетоводството на Majesty, ще преминем от макро към микро равнице. Първо ще разгледаме Вашите герои. За да освеществим транзакции от типа "Кредит Джоб - Дебит Ковачини", са им необходими сериозни парични средства. Които се набавят чрезубийството на разни същества, източник не само на опит, но и на пари. Бирнищите пък се грижат за хазната да е винаги пълна. Те обикновяват всички сгради, подлежащи на данъчно облагане, и след това тичат към най-близкия пункт за предаване на таксиите. Тяхната роля е много важна и понякога е по-добре да се грижите за мягкото здраве, отколкото за това не ге-роите ви. Което става единствено чрез магии.

А те са зверски склони. ЗВЕРСКИ! Само за срамление. Едно просто лечение струва 200/400 жълтици (зависи кой храм сме построили). За да спа-

сите един герой в режим барсърк обаче, трябва да употребите тази магия поне 10-ина пъти. Просмичката калкулация показва, че ще похарчите поне 2000 жълтици. А цената на чистокъс бързак нов, неамортизиран падащ е 1000 жълтици. Затова moist светът е да се ограничават с използването на магически инвентар и повече да различате на други методи. От друга страна обаче, ако това е единственият начин да спасите някоя важна сграда - дерзайте. Имащите предвид, че

Това накратко представя Majesty. Вървам, че ще съзласиме, че това заглавие носи в себе си свежия поъх на промяната в стратегиите в реално време. Въпростът е, доколко успешно са въведени всички по-горе описани механизми. Като за начало ще кажа, че играта има много интересен gameplay, който на мен адски много ми допадна. Много добър Изкусствен Интелект! С изключението на някои моменти, в които виде да убиещо тъпата единица, която уверено е тръгнала към своято съмножение, като цяло Вашето кралско войнство се държи много прилично. Один определен момент напомнят, играта можете да оставите на автомобил и всичко ще съвърши почти перфектно. Което доведа слег себе си проблема, че нуждата от интервенция на израсча постепенно слага. А това не е нещо, което бихте искали да стане, нали? Мисията в кампанията са прекалено лесни и горе-долу с изключение на последната могат да се минат за около два дни. Мултплеър ще кажеме. Тук избягваме слабостта на Majesty. Играта по раздържане приема, че във времето кралства играят заедно срещу единиците. Ако изкаште да обидите Война на някого, трябва да дадете награда за чужда сграда или единица. Освен това има реална опасност съблъсъкът да пропълкава едва ли не вечно. При едно добро укрепление и невъзможността на противника да си управлява войските, за да направи някоя хитрост, непредвидена от авторите на играта, спокойно можете да прекарате един ден на една карта. Всичко това не прави Majesty лошо заглавие, а просто го отдалечава от тази мясточини. Въпреки че имае няколко начин да се оправи проблемът с мултплеъра, Majesty щеше да завладее сърцата на всички почитатели на стратегиите в реално време.



определени градища са имуни на даден вид магия, така че като нищо ще про-фукате башинското имане без да убийте тази персона.

Камо стана дума за Врагове - тъварите, спречу които ще борите, са най-разнообразни. Като започнем от най-боляващите като гигантски пълхове и забързки с каменни големи, огромни, триглави змейове и фантоми. Всяка една градина си има единица, които е особено ефективни спречу нея. Например падащите са боксът на каза-

ние за фантомите, а скелетите на некромансерките пък сплюват дракон за секунди. Това е още един довод да имате възможност най-разнообразна войска.

А те са зверски склони.

ЗВЕРСКИ! Само за срамление.

Едно просто лечение струва 200/400 жълтици (зависи кой храм сме построили).

За да спа-



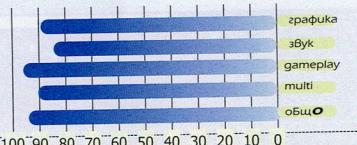
REVIEW

HMM3: THE SHADOW OF DEATH

strategy

автор: WHISPER

HMM3: SOD



РАЗУМИНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

Eто е най-добрата походова игра за всички времена [сег Civilizations] стана още по-добра. Делукс версията на Heroes of Might and Magic 3 Върхуна допълниителен живот на тази невероятна игра. Сег новата раса от Armageddon's Blade побежето хора решиха че вече няма какво ново да се види в поредицата. За общата радост пичобете от New World Computing докажаха че все още има свежи идии, които да намерят място в Heroes-a.

Но нека да тръгнем подред. Определено най-силната част на Heroes 3: The Shadow

каства Sandro е ясна - злато и почести. А Маъюнцидата Gem просто търси убекише от духовете на паднатите другари във войната с Archibald (expansion) на Heroes 2, озаглавен Succession Wars, надяватки се да намери покой в новите земи. Тази нищо неподозиращи герои помагат на Sandro да събере голям изключително мъжъци артефакта - Armor of the Damned [бронята на Проклятието] и Cloak of the Undead King [Наметалото на Възкресения Цар], с чиято помощ завладявато на своята излека като държка изрика. На прага на царствата Ethnia и AvLee, единствената пречка по пътя му същите хора, които дадоха силата в ръцете му - чешмите на герои, които трябва да се обединят и да намерят частите и да сложат наиз-могъща артефакт, съществувал никога - Angelic Alliance. Това е единствения шанс да бъде спряян Sandro.

Просто не мога да не изразя възхищението си от работата на дизайнерите на New World Computing Върху кампаниите на TSOD. Картиите са изключителни, а начинът на които са нахвързани и преминавато им една част на историята имат група е просто фантастичен. Но ако искам да съм откровен, друго от създалите на поредицата HOMM не сме и очаквали. Голямата новина при кампанията е че вече можеме да променяме новите им на трудност. Ако смятате че много разбираате Heroes-a, пробвате се да ги минете на Impossible.

Още отсега искам да предупредя всички фенове на играта - в TSOD няма нови едницы, рачи или магии. Единствените допълнителни елементи на датирането са нови артефакти, като мул ще внесе малко пояснение. Това което наречих нови артефакти, въщност са сборни предмети, чиито съставки са познатите от Heroes 3 артефакти. Очевидно момчетата от NWC са почели идии от колегите си от дури фури и са се сетили да създават "комплекти". Тез, освен бонусите на отделните компоненти, дават на притежателя си и допълнителни, доста ценни експри. Когато съберете всички части на даден комплекс, когато настичнете с мишката върху никоя от тях, ще видите прозорец в който Вие се предлагате да сложите новия предмет. Останалите Верни на себе си, след подсъдовски подобрен списък на новите артефакти, дейсвствува им и компонентите им, които можеме да намериме в края на статията.

Въщността има още една новост в играта, която за малко щах да пропусна. Става дума за защитния ров около градобетови

си. След като построите Castle в града си, около крепостната стена се появява ров със различно съвържание в зависимост от Вида на расата (Вода, огън, черепи и др.). Независимо функцията досега беше да забави промитиците, както и да намалива защитната показател на всяка единица, стояща в него. В TSOD ровът вече има по-съществена роля в обрамданата на градобетове - всяка единица, нахвърла в него поне 10 точки поражение! Това определят винаги съсъсъс нюанси при обсада или отблъскване на обсада. Dragon flies вече не само разблъзгват единиците, но и пускат магията Weakness. Пограбен е и "Бъзът с Архангелите" както по наречие Groove. Единицата на Castle съмбра 3000/1 get за ангели и 5000/3 gems за архандел.

Инака в графично отношение играта е непроменена, с изключение на въвеждането на нови темепорти и няколко нови терена. Докато темепортите излеждат напърво прекрасно и много добре пасват на играта, то за новите терени някак си м е трудно да кажа добри думи. Те са толкова постни и безидеи, съкак някой в последната минута е седнал и ги е нахвърлял от крак. Но за общата радост се срещат доста рядко, така че няма



of Death (за кратко ще му казвам TSOD), както и на цялата поредица е single-player кампаниите. Казвам това не за да омаловажавам multiplayer на HOMM - не ме разбирашето погрешно. Просто спецификата на играта е такава, че за играл в мярка трибва много време и побежето хора преодолватат да играят соло мисии или случаично генериирани карти. Та да се върнем на TSOD. Тук ни играчите са предложени 7 нови кампании обвързани с изключително силна фабула, може би най-добрата до момента от поредицата. Само с няколко суми ще ви преракажа за какво идее реи. Известно разлегла възхода и наследието [редиба не е задължителен и е въпрос на гледна точка] на познатата ни още от първата игра Некромансер Sandro. Като мнината от една овощница, той манипулира четири нищо неподозиращи герои да му помогнат в изпълнение на "благородните" му цели. Уог, обръчания Варварин, реши да затърпи магията за смектата на бушувашата във Венитите му кръв на боев и Gelu, униканния Рейнджър с ефекти прориц и побежител на Sharpshooter-ите, се подговарат на лъжите на Sandro за слава и величие. Мотивациите на Варварина-наемник Crag Hack, или "Mister Hack", както подгравателно му



много да дразнят окото. Това в общи линии е единствения курс на The Shadows of Death, които могат да изтъкнат. Последното нещо, което трябва да отбележа за TSOD е, че тази игра избяга без expansion-a Armageddon's Blade. Това означава, че я нямам Елементалната раса, както и генератора за случаини карти. Уви, изнесената преди време информация по Интернет се оказа невярна. Този проблем обаче си има много лесно решение - инсталирате или кончате файловете от TSOD върху тези от Armageddon's Blade и виол!

**ANGELIC ALLIANCE**

Могъщ меч, който се формира след обединяването на 6 от познатите ни Вече артефакти - Sandals of the Saint, Lion's Shield of Courage, Armor of Wonder, Celestial Necklace of Bliss, Sword of Judgement и Helm of Heavenly Enlightenment. Освен че вдига основните показатели на героя с 21, мечът позволява смесването на единици от различни градобе, без това да оказва негативно влияние върху Морала. А, щях да забравя - в началото на всяка битка мечът прави Prayer на ниво Експерт.

**CLOAK OF THE UNDEAD KING**

Идеален артефакт за Некроманси, наметалото е съставено от 3 от старите предмети - Dead Man's Boots, Vampire's Cowl и Amulet of the Undertaker. Ако носите наметалото, 30% от поднадлите на бойното поле единици ще бъдат възкресени като Skeletons. Но ако имате Вторичното умение Necromancy, при нива Basic Вместо скелети ще възкресявате Zombie, при Advanced - Wights, а при Expert - Liches.

**ELIXIR OF LIFE**

Еликсирът се състои от 3 познати артефакта - Vial of Lifeblood, Ring of Life и Ring of Vitality. Действието на еликсира е следното - увеличава с 25% жизнените точки на единиците, водени от героя, носещ артефакта, както и осигурява регенерация (възстановяване) на жизнените точки.

**ARMOR OF THE DAMNED**

Бронята на Проклятието е съставена от познатите ни Blackshard of the Dead Knight, Shield of the Yawning Dead, Rib Cage и Skull Helmet. Освен че увеличава Атаката и Защитата с 3, а Познанието и Магическата сила с 2, в началото на всяка битка бронята прави Slow, Curse, Weakness и Misfortune на противниците ви, като действието на магиите е 50 хода.

**STATUE OF LEGION**

Статуята е съставена от Arms of Legion, Head of Legion, Torso of Legion, Loins of Legion и Legs of Legion. В допълнение към стандартните бонуси на отделните компоненти, статуята увеличава с 50% пристраст на единици от всичките ви градобе.

**POWER OF THE DRAGON FATHER**

Изключителна броня, съставена от 9 от старите артефакти - Quiet Ring of the Dragon, Still Ring of The Dragon, Red Dragon Flame Tongue, Crown of Dragontooth, Necklace of Dragontooth, Dragon Scale Armor, Dragon Scale Shield, Dragonbone Greaves и Dragon Wing Tabard. Като допълнение към бонусите на отделните компоненти (общо +10 на основните показатели), бронята вдига допълнително Атаката, Защитата, Познанието и Магическата Сила с 6, като освен това осигурява имунитет срещу всички магии от първо до четвърто ниво.

**TITAN'S THUNDER**

Този меч, съставен от Titans' Cuirass, Titan's Gladius, Sentinel's Shield и Thunder Helmet, освен бонусите на отделните компоненти (общо +9 на Атака и Защита и +8 Познание и Магическа Сила) дава на героя магията Titan's Lightning Bolt, която нанася 600 точки поражение и не струва никакви магически точки, както и добавя книга за магии в инвентара, ако Вече няма такава.

**ADMIRAL'S HAT**

Тази шапка е окупелектована от Sea Captain's Hat и Necklace of Ocean Guidance. Освен бонусите на отделните компоненти, тя елиминира загубата на ход при качване и слизане от кораби, както и продължава хода ви при качване или слизане от кораби.

**BOW OF THE SHARPSHOOTER**

Лъка е съставен от Angel Feather Arrows, Bowstring of the Unicorn's Mane и Bow of Elven Cherrywood. В допълнение към бонусите на отделните компоненти, лъка премахва всички ограничения на стрелците (за близък бой, за разстояние, за стрелба през препятствия).

**WIZARD'S WELL**

Съставен от Talisman of Mana, Charm of Mana и Mystic Orb of Mana, този артефакт възстановява всички магически точки всеки ден.

**RING OF THE MAGI**

Съставен от Cape of Conjuring Ring of Conjuring и Collar of Conjuring, този пръстен осигурява дълготрайност на магиите от 50 хода.

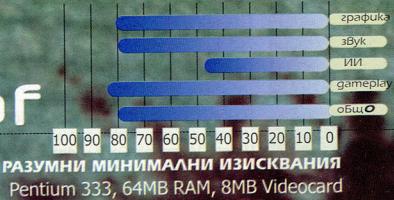
**CORNUCOPIA**

Съставена от Everflowing Crystal Cloak, Everpouring Vial of Mercury, Ring of Infinite Gems и Eversmoking Ring of Sulfur, Корюкопията, освен бонусите на отделните компоненти (по един от ценните минерали на ден) дава по 4 от всеки от ценните минерали на ден.



eBTop: FREEMAN

SOLDIER of FORTUNE



Има няколко простички правила, на които се крепи ценностната ми система:

Гагдюко трябва да е готини, желателно е бълско и да е черно, а съксето е с чувството; фланън трябва да е "фис", хубаво е тонката да е "Kirley", а пътището да е поднесено студено и с резене лимон; криминалето да е класическо, тъкъно, черно, философско, сълно и авторят да е Чандъръ; колата трябва да е Бърза и мощна, ако може и да е моя, а марката е без значение, стига да съм единственин; музикалата трябва да е рок, препоръчано често е да имам, а саундтът да е много "dark" и МНОГО "heavу"; закуската обаче, трябва да е лека, тази която ми я носи в леглото също, а чашата съм да е слебедовен...

чението. Да си в плен на бесовете. Да станеш слуга на Смъртта...

Ето това наричам изживяване аз. Това е екшн Всичко останало е помия. Найкото хора търсят, че Theif, например, е екшн. Theif е една смешка като екшн, господи! Може и да става за друго - не знам. Не играя такива игри - попитайте Ше.Ще й вижда какъто може да мина за екшн - Quake е екшн, Sin е екшн, Doom е екшн... В киното: "Терминатор", "Блейд", "Якуза" ... донякъде "Матрицата". Знate ли с какво синът отъждествява Винаги добрия екшн - със студентами, безизрана, скопкона физиономия на глъвачия герой, за когото в убийстването няма емоция, а единствено оъзнатия факт, че тази работа просто трябва да се свърши, крачеш през камари от проруби, убе-

рен, хладен, Владеещ Всъко свое движение и всяко неизбягло движение е смърт! Бърз и безмълен. Бездумни забавления като са в култовите моменти, разбира се, е задължителен. МАНИИИ! Не разните му там съзлашиб, изненади ли лица окучени с прозивящото "Екши!" Пфу!

Може би най-прекрасната илюстрация на думите ми давам някои от филмите с японска анимация. В "мангата" има сцени, които изтъръгват душата и я пускат през центрофугата на из-

лия, еуфоричен до лудост, брутална, разърваша, аааааааааааааааааа... по фаволите)... безумна яняна от насилие и кръб. И Воля, на търбии характерни синиснали в ръцете изтрягнали правото на иметва и Светомто Причастияния. Самите те, Свето земнищите

A screenshot from a video game, likely Half-Life, showing a character standing on a set of blue-tinted stairs in a subway station. The character is wearing a dark jacket and jeans. The station has grey tiled walls and a platform with a train visible in the background.

Играта трябва да е екшън Екшънът да е 3D shooter! A 3D shooter-
тът да е боязлив!!!

Е. Всичко в живота търпи промени, гореносочените правила също. Всичност, тук гори не съм ги изброял Всичките. Но едно от тях ще остане постоянно завинаги...

Досетихме се! Екшънът трябва да е брутален! Да! Грозен! Да! Свиреп! Безкомпромисен! Злонен!... Трябва да те прави злъри! Да изгори кръвта в жилите ти и в тях да потече озън. И боят на очите ти да се налее с кръв. И устата ти да крещят в необузданна, адреналинов триумф на умопомра-

кристализирама, евфоричен до лудост, екстаз. Една брутална, разтърсваща, яростна, Ааааааааааааааааааааааааа... (ще подивя, по гъвките)... безумна нирвана, извъня от насилие и кръв. Сълънца сила и Воля, на тъбръса характери, на титани стиснати в ръцете си Смъртта, изтързани правото на последна молитва и Светото Причастие от Всебишия. Самите те, Свето Печатниче зглеждат

Докосвам ли сумите ми
някакъв демон във Вас, разцъфва ли в
душата Ви Нуждата и Жаждата? За-
сърбяват ли Ви ръцете, можете ли да
получавате силата на емоцията, коя-

то ме Владе докама пиша? Знаете ли изобщо за какво Ви говоря? Ако "не", можава какво мога да направя за Вас, приятели? Ще Ви дам съвет: Намерете манг-комикси, а още по-добре намерете манга-екшън! Вижте "Юмръкът на Северните звезди" или "Плачещият Freeman" (не съм аз, за жалост). И можава ще ме разбереме! Тогава може би ще станем единомышленци... И може би, демоните ни ще станат общи...

Целта на цялата тази сло-
весна епоха, ще бъде очертава границиите
на разбирането ми за екивала като
понятие. Че добрият екивала е като живо-
тъм - без средни положения, без уго-
ворки и компромиси, директен, илюстри-
рания, сбит и груб, имунен към чувства-
ния и желанията, безпощаден. В него не
е нужно да има спадебливост. И в живо-
тъма нямам! Не е нужно смирение. И в
живота не е нужен! В него любовта
нама място, освен като национална ге-
нератор на оправд и ярост. [Е, има
пунктобой. В които въвеже понятията се
разминават!] В добрия екивала цялата
Всемина е смащана, пресована и напуш-
кана в един-единствен чобек. Екивала ге-
рои! Съсредоточие на Всичко, което
вие никога нима и не можете да биде-
те!

Това е тъжната истина. Но нишо не пречи да си пофантазирате. Слава Богу, този поне можем! Да, този поне можем, мамка му. И след като ни е останало само то, нека поне изживявамо го да си спръха. Нека да настенам ръбашата на Тор и да грабнем Чука, нека се изпрашим сами срещу Бреуският прибой и да разцепим със силата си мащабите, да се затървим с наметалото на Смъртта и да спуснем нощта за клепките на нещастничите застанали на пътя ни. Нека хъбаме зодиите на кримата колесница на Зевс, нека шибнем конете в наш-гивия галоп, в наш-луиди порив и френетичният им смях да разтърси мърснатия сив и грозден свят под нас, а в ръцете ни да се извишат електическите эми на мърсните.

О, Господи, дари ме поне за Миг с този екстрема...

И нека после умра, защото не е възможно човек да вкуси подобна божественост и да продължи да живее като обикновен сънник!

Емо макава тръпка очаквам
от един екшън. Не е голямо изкупление
заради вината на природата, че не можа
да бъда Бог!..



Но да се върна на темата. Това, което никога няма да бъде в реалността бихме могли да бъдем понятие в игри. Чувствата, родили тази тирада, както може би се досещате, не са случаи. В голима степен те са генерирани от нощта (2 частът е) и от трупната и подтиквана дълго време юрост. Но ръката, завъртяла кранчето и отприцала стихията се нарида Soldier of Fortune.

Един екшън, изпълнил ме с толкова промърчащи чувства, толкова размазващ и толкова тъп еднобръмично, че самия факт как почивете от Raven Software са били на няколко крачки от съвършенството, но не са ги направили е достатъчен отново да ме хърви в пламъците на Всеподъшща бяс.

Едно ще заявя. Всегнага Soldier of Fortune е почти точно този тип екшън, който ви опи с вах преди малко. Много, наистина съ-

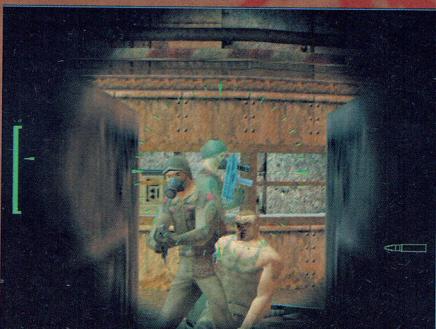
на много, неша в него не са такива, каквито трябва да бъдат, но усещането за гейма, самата атмосфера... абе чулата скапана зама от "Фурорни" чувства съвместващаша бруталността в убийството, е толкова състремена в него, че можете да се разხървате от кеф, да загризете вътрешностите си и да виете от възторг. Ето това е Но и тук има една уговорка и за нея ще стане дума по-нататък. А сега караше поред:

Фабулата в играта е съвсем стандартна. Нито е нещо особено, нито пък е набързо претупаната боза, позната ни от много заглавия. Цялата история се завърта около няколко (Външност трябва да откраднати ядрени бомби, чиито похитители, налият човек - някакъв див пич с мусатици и на свободна практика (разбирај наемник) трябва да проследи, изиди, избеги... и да предотврати съюзника "Бум". Естествено работата се оказва дамък по-дебела от пръвначалните очаквания и на Външностия тип му се налага да обикновена свят, за да се сдобие най-накрая с честта за частния аудиенция при The Big Boss. Нещо, което мой юношеския госта същично, защото го пребива като куче и после игра на свирка. Но преди това да стane...

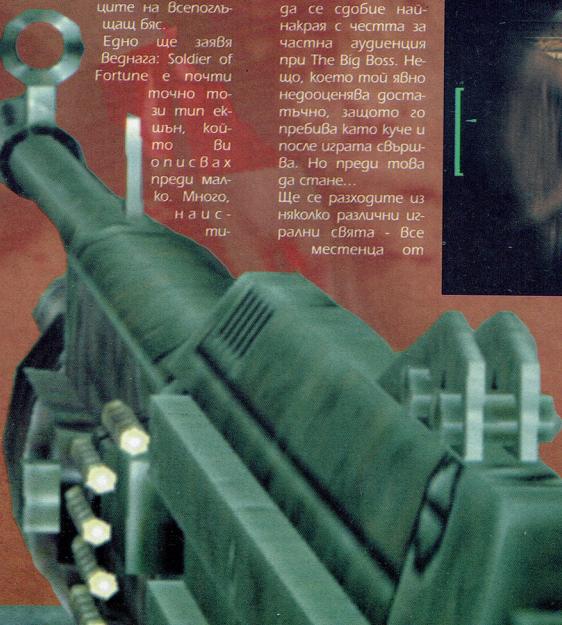
Ще се разходите из няколко различни изгражданни свята - Все месчленца от

майчицата Земя. Действието ще ви пребегне през Балканите (Косово), Близкия и Далечен Изток (Ирак, Япония), за посетите фръбокия Север (Сибир), за да достигнете накрая и до Западна Европа (Германия). Ще си имате работа с руски военни отстъпчици, араби, бойни акузи, обикновени терористи... Ше видите гори и Сагдам в една от сиц-сцените. Цяла манифестиация от боязливка палач ще се изреди пред огните забърти миниатюрна точка, зад която кечи, притихнала, Сърпта, място, където Животът се отдава на черната ѝ целеука - абстрактното петьче близко от срещата на две малки чертички - едината хоризонтална, другата вертикална... Манифестиация от мъртъвши, поеми със покой към отбъдното. Бъдете милостиви! Помогнете им...

За целта на разположение ще имате около десетина различни "под-ръчни" средство - като се започне от "обикновен" боен нож и се смигне до единственото по-футуристично оръжие - странна "мънчева" пушка, чиито дълъг електрически език буквално изпарява телесните течности на късметлията. Но останалите оръжия са познати. Не съм сигурен за бузката, но всички други са засети от действителността. Пистолетите, пушката, автоматите - всички създават усещане за вътренничност, за истинност и играта поне в това отношение из-



заждя много аргументирано - като започнете от скоростта на презареждане на пушката, мигнете през интервала между всеки отведен изстрел и смигнете до скорострелността и пораженията, които нанася - всичко е 100% реалистично. При това, тези особености оказват реално влияние върху игровия процес. Да му се изправиш... - пънитиеля, мръснини макива, пънитиеля - в разгара на мелето и да се наложи да го смени (добре, че това поне става автоматично), евд ли е най-добро





то, което може да му се случи на човек в подобен момент...

Не, определено не е най-добром. И не само заради временната Ви безпомощност. Това не е най-страшното. По-лошото е това, че едно от залилитещите условия в играта е Вратът да бъде бързо и колкото се може по-безумно убит. В SOF е въведен нещо като "индикатор на шум". Всеки изстрел произвежда шум и колкото по-интензивна е стрелбата, толкова повече шум се възга. Когато се достигне определено критично ниво, като че ли всички по склоното ниво разбираат къде сте и се изсипват напук. Насътъва АД!!! Миг по-късно се налага да търсите най-ближкия Save. Трябва ли да пойдате, че в този план, използването на ба-зука, гранати, дори най-обикно-вени пушка е доста рисковано начинание, и че да оставите никакви твърди да стрелят на Вами, и да Видите "памакама" до Бога, е крайно нежелателно.

На всичкото отгоре, гадовете имат обраратителния набик да се "респондят" - да се материализират ("Възкръсват") - във вече прочистени периметри и да се изобявят зад гърба ви.

Лично мен това азки ми е граничи. Не се сещам за нещо по-неприятно от това да "обездуши" даден участък и докато съм се съсредоточил към дебнещите ме напред опасности, никой да възкс-не зад гърба ми и да ми пробие дупка в гръденя кос, щом то ми закрива гледката. Примерно!

Защастие във всяка степен този "декст" може да бъде отстранен още в началото на играта. В съвременното меню, където освен трудността на игра можем да определиме и неща като "レスポンデンшът", точността и живността на гадовете и разни други. И като отворих зума за Интерфейса, нека само спомен, че той не се отличава с нищо съществено от събралите си. Изчистен, съмътъл, функционарен. С кон-фициуриране на клавиши съмътъл можеме да

си направим управлението толкова удобно, колкото си желаем. Задължително си избереме подходящ клавиш за алтернативната стрелба - за някои оръдия (като снаулер, автоматата) тя е особено важна. Същото важи и за клавиши, позволяващи Ви да надникнете зад тънка и да клекнете. Да, за малко да забравя: големият екстра в SOF е надничането. Значи, можеме да надникнеме, да провериме каква е ситуацията напред и да предприемем съответните действия. Макар, че, по скромното ми мнение, щръквате поне целите нас копчета. В побежено слухач, никой не Ви забеляза, коели от своя страна Ви позволява и безнаказано да отстреляте разсейното гиване,

рама е досма обширна. Така например, бандюзите прајвяваха завидно постоянство. В опитите си да не ме улучват докато съм клекнал. Пичът ми бил трябвало да хване артрит или сквашане на прасиците и беграта от практикуване на патешкото ходене. Много рядко се случваше да ми "принчевне" пред очите в май поза. Всъщност, като цяло, Изкуствения Интелект е пла-чевен. Макар това да е прикрито по наистина виртуозен начин. Простичък пример: надниквам в никакво обширно помещение пълно с гад. Заделязъм снаулериста на втория етаж, Zoom-Вам и го освобождавам от земните му методи. Влизам незабавно, притягвам се за никакви сандъци и настъпва касапницата - със сайджерчето, един по един. Всеки получава по една спремната дупчица в челото, за да не се оплаква от задух и недостиг на кисетор. Та, значи, както дружарите им падат като преврели круши (ибо припаднати от внезапния приток на толкова много кис-лород); а останалите умници не забелязват нищо! Е, малко преувеличавам - поразмърдват се тревожно по никое време, но са толкова неориентирани, че то какъв-ре-чи е Все едно и също. Това не е единствен пример, но е показателен. Да не отварям дума за ужасявашата Нейнепрактичност в тъво-рението на дизайнерите от Raven. За липсата на каквато и да е нелинейност, за запечетването на героями по юните и ред макара. Към уп-реците като игра може да се причисли и архайчната (вече) графика. Дори SIN излежда много по-добре от SOF, а са прабени с един и същ Quake 2 (модифициран) еножин. В най-добрия случай - сносната - графика, не допринася с никакъв интерес на играта - ръбата, ниско-детайлна, безлична... Дори не бих си помислил да я сравня с Quake 3 или Unreal Tournament. И като канак на всичко извърши проблемността SOF е една много кратичка игра. Нима я разърната обхватаща фабула на SIN или



което време на пост. Не бих нарекъл това slabост на играта - в края на крашата и в живота, човек бил трябвало да може да надникне независимо зад тънка (макар, че промочванието на един метър снаулерска цев едва ли може да се възложи в тази категория), но, мамка му, предполага се, че поне част от изместената си е съставена от професионалисти. Поне 30-минута прощане от тях не би трябвало да брои на ум още, а да бъгят... Темата за недостатъците в из-



Blood 2... Half Life деликатно ще го премъчи... Няма го това сърдечийване с главния герой, която е плод на многобройните перипетии и плавно развиращите се, богати, сценарии, присъщи на горните заглавия. И накрая на-големията му болка: След малко ще видоря за това, защо трябва да изиграете SOF. Имайте предвид, че опора, която ще кажа се отнася за играта на средна трудност. На висока трудност SOF престава да е екшън и се превръща в Thief или Delta Force. Гадовете са толкова точни (тук имаме зониране на пораженията и обикновено умирате само след един изстрел в главата), толкова смъртоносни и така лесно се вижда тръбога (достатъчни са три-четирини последователни изстрела с пистолет), че сайдърът ще се пребръне почири в единствено ви оръжие да се справите с тях. Бих казал, че просто ще имате работи с две различни като изживяване игри.

И Въпреки всичките си кутии, играта кефи. И то зверски! Надвеже заряди бруталността си. Вразитеят мат токовка красибо, че човек не може да спре да ги убива. Смъртните анимации са феноменални. Физичният модел е фантастичен. Всичко около нараняването и убирането е толкова правилоподобно. Всяка рана цифра и кървь. Маникурът се пребива и нарадващи волни се хваша там където явно много, ама наистина много, го боли! Да забележиш някой над теб да те дебне, да го освиваш и да наблодаваш как тялото му съвръг попита народу към теб, за да тунне след миг в краката ти кулово изживяване. Да почувстваш масата, тежестта, пълнотата му... А-а, д и в н о, д и в н о ! Или пък, усещането, да се врежеш в няколко

мърсника и направо да ги разчлениш с някое от тяхките оръжия. Хъръчат ръце, крака, глави, изпагат вътрешността и далаци... И когато всички се напръскат, разпраните, кървави, краища на тялото около сунгата да ти покажат откъде е излезъл куршумът ти. Страшен "фън"!!! Или другото устроимо - да накараши прасето да запаничила мащца на смъртта, стимулирано от синециата се отворе му скорострелността на Узито... .

Да атмосферата на SOF е заблудваща. Играятте кара диво да намериши всяка измет, опитваша се да ти вземе скалата, подтиквайки те към желаните за Въртуално насилие. "Респонзионето" на гадовете е в състояние да изпълни с лома ненавист и сърцето на послушница в метоха. Ниймат са така конструирани и ложат така разположени от място, че макар и само да изкупят проблемите около ИИ. Все се оказва, че има някой, който не си видял, и който ти пълни крамбата с олово. Абе, как да не побеснесе човек, бе!!! Как да ги мрази и избива със?

Не бих могъл да забвяша без да кажа и няколко думи за някои добродостни, които, ако и да не са много въжни, все пак оформят лицето на всяка една игра. Добро впечатление ми направи например, уникалзирането на географските райони. Във всяка една страна се говори на съответния език (специално руският е добре докаран), външността на "манифика- мантните" също съответ-

ства на расата, използват се характерни оръжия (не се изненадах като за първи път в играта видях базука при арабите - видях са били грандомански настроски колелета, японичите пък не признават нищо друго освен пистолети и Узито - не видях нико една пушка или каквото и да било друго оръжие...), за всеки регион има характерна музикална тема. А самата музика следваgeistвенно - тиха и ненаприятна, когато е спокойно и внесено-динамична, ако на екрана закапи екшън. И сега се сещам за една музикална фраза - странна, различна, с преобразващи езотерични ударни секции, тихи, фонови подзвуковани, пляскане с ръце, с нещо африканско в нея - музика, която мирише на скъпчина, която ще видя да се чувстваше, като че си нареден нещърко борцище, а около казанът ще поклащат в гладен ритъм тъмнокожи тела...

Е, това е то. Смятам темата за достатъчно изчерпана. Както си говорихме с Алекс Виера - SOF ни Връща в годините на ранните 3D shooter-и, където жертвите са вбити на килограм, геймплей е прост и директен, а от

теб се иска единствено да си бърз, безмилостен, да напускаш яко спуска си и да куфреш от кеф!

Какво повече да кажа?





автор: SNAKE

THIEF 2



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗПИСВАНИЯ

Celeron 333, 64MB RAM, 4MB Videocard

Павирани пътища плениха тревата.
Каменни стени плениха Вятъра
Стоманена печка плени огъня
А ние, в плен на делото на ръцете
си, забравихме, че никога сме били
свободни.

Неизвестен автор

Ирече Пазителят: "Страхувайт се от зората на Металната Епоха". И не бе това предупреждение, нито заплаха, не бе важно дали някой ще чуе думите му или те ще по-тънат в бездната на безвъзратно отминания миг, нечуми от никого. Пророчествата вече се събърхаха, разъзвавати пътища на реалността, а през раните бавно започващие да се стича лекавата черна кръв на Хаоса. И Смъртта бъсно размазващо косата си, разчиствайки пътя на новата епоха, епохата, В която стоманеният отблъсък заменяше искрящата утринна роса, В която течен огън плъсваше на мястото на Бистрите ручеи, В която безстраницата фотоклетка изместваше любопитната искрица в човешките очи. Металната Епоха.

Тъй рече Пазителят, докато силуетът на мъжа наречен Гарет потъваше в нощните сенки. И нямаше в гласа му нито мъка нито печал. Защото знаеше Пазителят, че събътата на света е в сигурни ръце точно както бе казано в древните пророчества. Ръцете на убиец и крадец. Самият грех щеше да се взръби в защита на светостта.

Само че още не го знаеше.

Дълго си мислех как точно би трябвало да изглежда статията, представляща на Вашето внимание Thief 2. Искаках ми се тя да е нац-добро-то нещо, което никога съм писал за Gamers' Workshop, защото ясно създавах, че шансът в близките години отново да попадне на игра, която да ме впечатли, ужаси и очарова по такъв безкомпромисен начин, койни застрашително към нутата. Новата игра *да* - игра, просто игра, продължавай да си го повтаряш - то-

Ва е само игра!

родена под увлечителното стъкло на Looking glass studios е само на гъв прочието разстояние от Върховата оценка, само гъв малки-крачки я делят от мястото, където Виртуалното се слива с реалното, от мястото, което те [погълъща, засмуква убива, изтрябва тишибания разсыпък]

карата да сведе сълза пред смазаващата сила човешката мисъл, пред безкраините добри на човешкото Въображение.

Лошото е, че клабицурата вече меко

потраква под пръстите ми, а аз все

още нямам ясна представа, как точно

да обединя в една прилепна и инфор-

мативна рецензия кладата на чувстви-

та и Богонага на думите. Знам само, че отдавна не съм се чувствал толкова обиркан и неспособен да пиша. И съм напълно убеден, че днес няма да се роди Венеция на творчеството ми. Мамерицът, който ще предаде в редакцията няма да бъде горе умерено добър. Защото, за да осмисля напълно силата на The Metal Age ще ми трябва време, време което да отдели реалността от фантазията, време от разстоянието, на което да можа от същността да погледна на играта като на поредната лъжба кутия в колекциите ми, разблекателен продукт, а не алтернативна вселена. Време, през което да осъзная, че [аз съм Гарет]

Гарет е бил просто още един компютърен персонаж. Взира се в трепещящия насреща ми монитор и регистрира се по него буйви сълзи за първи път вижда добрия си стар Word, сълзи за първи път ми се оказва честита да споделя мнението си с хора, които не познавам. Сълзи

мислите ми са напуснали леп-

ка вън от мозъка ми, за да

останат да кръсят край

последното нещо което ги е

занимавало. Сълзи

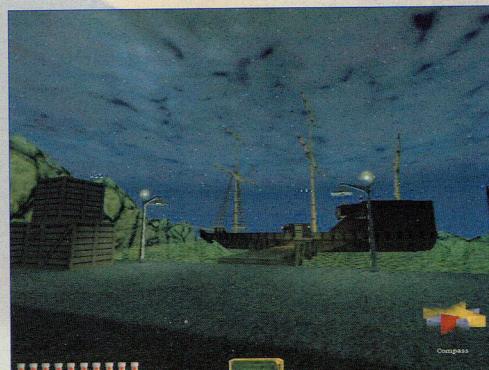
[полудявам]

съм блъден...

Винаги съм съвръзвал чувствата с обвързването, а това са гъв неща, които застават на пъти на парите ми. За съжаление не всички са така отгадени на работата си като мен.

Из откровенията на Гарет

Подзаглавието на Thief 2 е Металната Епоха, но в контекста на тази статия съвсем спокойно може да приемете, че то е Изпълнението обещанието. Преди време един伙 ми каза, че като пишем пръвата най-добре е към тях да прикрепим и по едно материаличе с опровержение на казаното, за да не ни се налага после да се червим в ребълото. Факт е, че поне осемдесет процента от игрите не са то





Ва, кое то са ни обещавали от маркетингния отдел на съответната компания разпространител и за това с някаква не особено ясно обоснована гордост искаам да ви заяви, че тук представяното залавие е точно такова, каквото ще го опишах преди няколко броя на база на [представни мечти и греховни желания] рекламините материали. Там бях отредил доста място на скокета, тъй че сега нямам да се спират подробно на него. Само ще припомня, че действието на съдържанието е да се измъчи майстора-крадец Гарем в центъра на събития, които го карат да си спомня с умиление дребните пререкания с демона от първата част. Отцепници от религиозния орден на Чука, наредили себе си Механисти, са на път да променят познатата ни реалност и да поставят под въпрос бъдещето на света. Възьщността на това не би направило добри бегло впечатление на нашия иничен и неебателен герой, чиито мечти за бъдещето се ограничават с наличието на достатъчен брои пълни и чуки кесии, ако въпросните Механисти не биха наредили на Виртънто си професии шефър Тръбър да им донесе златата му на темпса. Причината за последния насилиствен акт явно е търбите различия от съмнителната естетическа налада от оканчването на згрозната гаремска мутра над някои камини и притежателите на мутрата се заема да я разбере, като паралелно е трупането на знания, проръчва с обичайното за занаята си трупане на скъпоценности. (Един от култовите лафове в играта се чува в Брифинга на мисията, в която трябва да вземете една уличаваща доказателства от скиф в градската банка... **Пък и Винаги съм искал да злеза в градската банка, но досега така и не си напирах оправдане...**)

Иначе кололот на историята продължава неумолимо си ход и върхомето му отново ще ви сречне с някои персонажи от The Dark Project, които

[противат към мен ръце, бавно превръщат се в образи с шипове клуни, отново...]

освен, че допринасят за няколко неочаквани обрати, създават онюва странно чувство за деяния, кое то неустоно превръща спомените на Гарем във виши спомени и ви помага да преживеете уникатните му преживявания от първо лице. И, повъртайте ми, причината за това не е в разположението на камера-та. В добавка скокетът ви е поднесен добре премерени късове информация, разпределени по равно между анимациите и неща, дочути и прочетени по време на самите мисии. Никой не ви призижда да спрете това, с кое то се занимавате. В момента и ги ви пригушува излагате поредния сцени. Погодно на реалистичният събитията се пъзят край Вас и само от Вас зависи дали ще успеете да ги уловите и разберете.

Но нека се върнем на изпълнението обещания. Стиън Пиърсъл, шефът на

тъмният проект, говореше за подобрана графика, огромни нива, разнообразни мисии, подобрен изкуствен интелект и изчистен от бързото геймплей (и за липса на мултплеър, где, но изпълнението на това обещание май не е много раздостинно). Да караме поред, Графиката е размазана. Ако скрийновете към стапията поставят казаното под съмнение, отговаряте го на некавърна работа с Нурелпър-а и приемете сумите ми на доверие. Дори от Времето на демото, с кое то вече би трябвало да сте се запознали, са настъпили промени. На мен лично ми беше трудно да повярвам, че гледам добрият стар Dark engine. Нямам какво да си лъжъм - и Thief 1 и System Shock 2 биха досега зронички във визуално отношение и, въпреки че убийствения геймплей ни караше да забравим за тази малка добродостност тридесет секунди след стартирането на игра, неизде на посъзнателно ниво оставаше никакво неприятно впечатление. Е, Thief 2 е и красиб и увлекателен. Цветовете са 24 битови, разрешението е до 1024 x 768, а текмокурите са повече от великолепни. Западна е традицията от първата серия нивата да бъдат разраснати с реално съществуващи произведения на изкуството (главно известни картини, но понякога също стъклописи и стапици), но докато там те излеждат във върде не на място (срещненето за диамант в кочина изниква от сама себе си) тук те се вписват идеално в общата визия. Късо също построена красота, бореци се с пъзящия мрак. Животът на Гарем продължава да пропича под було то на нощта, милостиво скриваща белезите по лицето и в душата му, но гори и тук се е прокраднал лъбълъвна наредка, дошли от бледата луна, над която препускат кервани от черни облаци. От Unreal насам не се бях кефил така на небето в игра.

Гадовете също излеждат замалежително по-добре, като

в добавка към реалистичните

движения от първата серия

вече имате и адекватна облицовка.

Хората вече си мият

на представители на види

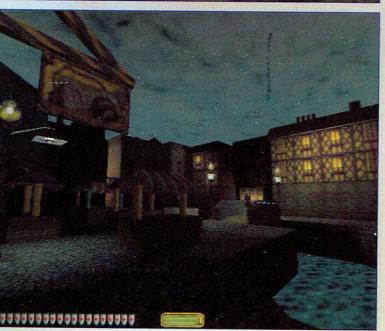
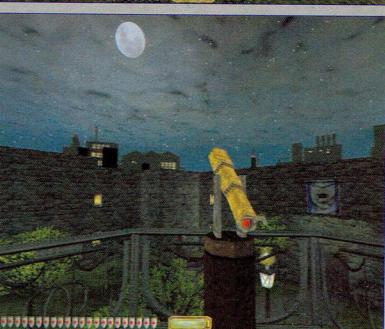
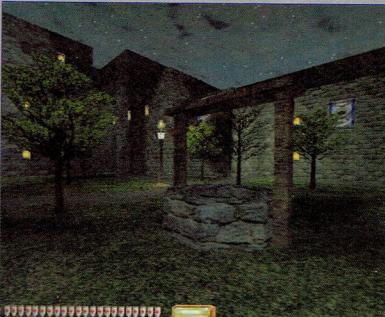
Хомо Сapiens, а не-хората се

засилват излеждат

спряшава.

Звукът продължава да е една

от най-силните страни на





REVIEW

THIEF 2: THE METAL AGE

simulation

22222222

крадицкия симулатор. Осмавяме настрана музиката, която успя да подглуши Freeman до степен да Върхът на слушалки на всеки играещ ТМА в негово присъствие (апрото, Thief наистина се играе най-добре със слушалки, за да можете да се изолирате от околните свидетели и имате реална представа колко шум виждате и, ако не го виждате вие, откъде идва). Оз-Въчбайното на гореото е великолепно. Стилът е ръчен - гласът на Гарем - отново е съвършил страхотна работа, но и останалите "гласове" (от тъмното) загадка са спранили отлично. Те си произнасят репликите с побече чувството на достъп познати на актьори. Виждате се неописуемо реалистични. Стрелата, забияваша се във връх на три сантиметра от главата на героя вие все още е сред най-укасявящите неща, които съм виждал в игра. Размазваща, както вече споменах, в Thief 2 няма да имате нужда от климатизиране. Външният облик на играта е перфектен.

Удари горещо желязо и ще изтрягнеш от него искри.

Удари човек и ще изтрягнеш от него ярост.

За да пригадаш форма на човек или желязо.

Трябва да удряш силно.

Из събраниите проповеди на Карас

Остмава ни да погледнем какво се крие под него. За машабността на нивата няма какво да си говорим. Всеки, който се съмнява в този аспект може да изиграе демото (само имайте предвид, че задачата, която имахте в демото нямат нищо общо с тези, които ще получите в играта, тъй че когато стигнете до съответното ниво ще очаквате още побече момене). Наг разнообразието на мисиите също е сериозно порадобено и от 16-те нива нито една. В която брифингът ще да зучи по познатия от Thief: TDP начин "Влез-откриди. Вземи / скита/ мяче/ белото на клемитата-излез". Краденето на съвърочности вече е второстепенен обектив, съвършан главно с оборудването за следващата мисия. За да бъда по-убедителен ще ви



преразкажа какво трябва да съвършите в една от първите мисии (разбира се, от по-лесните и небъдълчавщи неочекани образи и промяни на обективите). Тази значи, че ще се иска да проникнете в полицейското управление (II) абсолютно незадължан - разбира се без да замествате или убивате никого, да намерите кабинета на един от полицайите, да съвметите от там негова лична вещ, да откриете кода за достъп до трезора, да откриете самия трезор, да влезете вътре, да го опразните, да извършите личната вещ на полицията, да се върнете в кабинета му, да подхвърлите там скъпоценност от трезора, да си излезете. Пак побърдам - тази е от лесните.

Към изкуствения интелект критик нямам. Тоест имам, ама те са съвързани с доброму нибо, кое то направи живота на героя ми по-членен от наметалото му. Всички, което шафа по монитора ви знае какво иска да направи и как трябва да го направи. Единствената губитий, останала като наследство от Thief 1 е фактът, че спрятките профилкават да не обръщат вниманието на отворени врати, които преди секунда са били замърени и заключени. Въпреки че, според мен, това занадяване на реалистичността ми подобава геймплея.

Ето че стигнахме и до него. Окази странно звучаща думичка, която Все още не може да открие своя едноизначен еквивалент в езика на Кирхи и брат му, она за тайствената графа в оценките, чието значение и смисъл ще останат загадка за всеки, който не се е попаднал поне веднъж в океана от виртуално забавление. Думичка, описваща работата разглеждаща се в душата както курсорът на мишката бавно се насячка върху надписа "start new/ load game", думичка, опитваша се да обясни на свeta онова неясно чувството на загуба, на загубата на частница от

реалността, дошло с положителния отговор на въпроса "quit"? Думичката, която може да ще накара да закупите или да не закупите дадена игра и точно и ще бъде далеч по-заповеден от този на лексикалните и по-сестрични "звук", "графика", "изкуствен интелект", защото тя в голяма степен е сбор от всички тях, но е и нещо много повече. Геймплей.

Как се представя The Metal Age по този параграф, ли? Въвъншността въпросът е леко безсмислен, защото вече сигурно сте видели оценката ми. Само че тук има една малка уловка. Тази оценка е дадена от човек, доказано вмънчан в тема Thief, чиято детска мечта на всичкото отгро е била да стане крадец. Тъй че ако не сте харесали Thief 1, Thief 2 със сигурност няма да ще допадне въобще, защото в много отношения е практически същия. Добъдките в арсенала и инвентара са неизменни и единствените от тях, които могат да променят стила ви на игра от първата част са експирите съвързани с изкуствено око на Гарем, а именно възможността за zoom и подвижната камера. На-важно-



то, което трябва да знаете за първата е, че не работи с извадено оръжие, тъй че не разчитайте на въбно увличение при стрелба с лъка. Камерите (обикновено разполагат с побече от една) са малки токи, които можете да хърълите някъде и след това да надникнете през тях, за да огледате някъде. Играта отново е основана на дебнейното, промъкването в сенките и стратегическото ориентиране по карта. Всеки играл първата серия ще се почувства моментално в свои Боги, защото вече е наясно с интерфейса, с по-възденето на спрятките, с действието на оръжието, може да прецените доколко са пълни сенките и колко шум ще вижда, ходейки по съвърочните по-върхности. И Първото е прав - Гарем наистина е станал по-добър крадец. Зад то са същите съмни станови по-добри крадци. И наистина се чувствате като тащица. Никога и никога в игра не ми се беше случвало да се замисля за събата на хората, пардон - NPC-тата. Просто никога досега не бях наимал на





игра, в която да влезем в нечия къща, да хлонем спонцина с бухалката по главата, да отмъкнем няколкото златни монети разпложени по масата и след това да прочетем прогателното любовно писмо, което въпросният спонцин е пишел преди нахубащето ми. Обез ме чувствамо на срам, че съм образ горкият човек, заедно с някаква неясна радост, че не съм използвал меч или стрела, а съм съм го замествал. Дори за миг се поколевах да ли не рестартирам мисията и просто да заблокоя къщата му. Ужас!

Атмосферата на играта, доколкото това въбъде е възможно, е още по-мрачна и подтискаща от тази в Тъмния Проект, а чувството за обреченост се довърши и в народните реплики, струри гори от тихите и немногатви звуци на бавно умиращата природа. Това е нещо, което не се подава на описание. Вижте камерадата на Механистите, хвърляща фалоската си сянка над града. Време се в кървялите очи ябълки на цветята-очи, които следят всичко Ваше движение, усетете как чувството на радост, че най-сенте-

За финал искам да споделя с вас част от [зреховете си] опита си. Че се опитам да не прекрачвам тънката линия, разделяща другарската помощ от грубата на-меса, развалища удоволствието от играта. И така.

Във втория краеци трудността е леко забищена като вече има мисии. В които не трябва да убивате [мамка му- има една, в която гори не трябва да замествате] дори и да играете на трудност normal. В този контекст искам дружески да напомня, че складирането на изпадналите в безсъзнание тема в горящи камини, водоеми и изхвърлените им от високо в сънънъ нежелателно, а също така да видите предупредя за униканото умение на всичката механична, спрелица сворач, изпълваща новата серия, да цели и умрътвява търчащите около Вас циплини.

Нямам да е сле да се сприятелите с клавишите за набеждане на място, надясно и напред. С тяхна помощ можете да приближите ухо, към приказватите ваканси работи без да напускате безопасния юут на сенките, да въждате зад ѝзи и да си спечелвате няколкото сънчиметра разстояние нюкни Ви за да ударите някой с бухалката си или да отмъкнете ключ или кесия от колана му без да попръвбвате от мястото си [видигайки шум и ставащи видим].

Когато стреляте с лъка си трябва да знаете, че всички стрели освен огнената и газобомбата летят в реалистична парабола. Също така в Thief 2 стрелата Ви ще убие от първия път всеки враг, който не Е в усещане наездвасимо кога го увидите. Ако гайдът знае да присъстваше ви ще трябва да го пуните по-не 3-4 пъти. Друг малкоизвестен факт



е, че водните стрели могат да се използват нееднократно със същите същества така, че след като угазат съществото огън да забият вървъ.

В Thief 2 има огромно количество secret place - места, тъй че късайт всеки добърен и се оглеждаше непрестанно за скрити бутони [най-често във вид на факти и книги в библиотека].

Tip - Обете, които можеме да закупувате в началото на много от мисиите са доста помезни, тъй че ако толкова не Ви се ще да давате пари за картриджи сейфите, прочетете, запомните КБо и лодните.

Най-ефикасният начин за трепане на работите е да уцелите с водна стрела печката, забряна в задниците им. Огнените стрели и мините също вършат работа, но тук обикновено са към. Малко по-рискован метод на борба с механизираниите стражи е да се шумните зад ѝзи или да затръпнате вратата между тях в момента на изстрела, за да могат да се самоубият с бомбите си. Само внимавайте да не видите съмката на някоя от тези купчини желзи на място, затръпвайки върхна врата или проход, "щом то не може по-малко".

Ако се чудите къде са тия яйца в инвентара Ви спомнете си експлодиращите жабки от първата серия и се усмихнете хищно.

Когато видите вдама души да си приказват, изчакайте ги да си приключат с душата, защото след края му единичното със сигурност ще си тръгне по съвсите си работи и че може да ги окупляте един по един.

P.S. Искам да се извиня на всички, които са се подраздили от липсата на хумор и от странни, шизофреничен стил на тази ревю. Просто чувствам, че Thief 2 трябва да бъде описан по подобен начин. Искам също така да подкрепя всички, които са се усещали отвдъв съм чулнал идентия за Вместките в скобки. Този автор и на мен ми е много любим.



сте попаднали на ниво, изпълнено с дървета, зеленина и цветя необратимо се сменя съсърбен укус, когато видите разхъръляните на въсякъде труповане, чуйте укасявания стръжец смон на механичното ангелче, които ми изкара акула до стапен да стана и да запали лампите В стаята и ще ме разберете. Може би.

За да обобщи казаното ще формулирам така момото на тази ревюция: Thief 2: The Metal Age е [черна дупка в мозъка] същият като Thief: The Dark Project, само че удоволствието във всеки един аспект на новата игра е увеличено няколкократно."

Търсениято на опора в другите е слабост за силните, но сила за слабите.

Пътят към мъдростта и баланса минава през себеопознаването.

Из хрониките на Металната Епоха





REVIEW

BEETLE BUGGIN'

Racer

автор: WHISPER

Racer

BEETLE BUGGIN'

Ще започна прегледа на тази игра с една уговорка. От доста време насам не съм играл със затезани игри (ако искам да съм точен от Test Drive 2 насам), а и не съм кой знае какъв почтател на този жанр. Това обаче не означава, че не може да изкажа комплентно мнение - напротив! Още повече когато става въпрос за игра от рода на Beetle Buggin' (известна в някои места от света като Beetle Crazy Cup).

Така. По принцип, когато се прави автоботомобилна игра,нейните създатели залагат на екзотични и мощни коли, които да накарат играта да с почувства поне за малко по-специален. Най-често имате избор от различни машини, коя от кои по-екзотични, но има и игри, които се концентрират върху една марка. Когато случаеа е тяхъв, то създателите на заглавието обикновено избират някои от по-засадкуните имена в автоботомобилния бизнес за - я Порше, я Ферари, я Ламборджини. С други думи, става въпрос за коли, които са точно противоположни на Фолксваген - "народната кола" от Германия, чиято Калинка е едновременно над-грозната и сладка кола, произведена някога в автоботомобилната история.

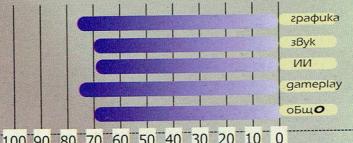
Но Калинката е и най-общачата и позната кола, така че едва ли е особено чудно, че разработчиците от Xpiral са се спрели на нея за играта си. Нещо повече - В играта ще видите

към 15 модела на Калинката, някои от които се съмняват че съществуват само в болото въображение на дизайнерите. Всички коли са боядисани с налудничави цветове, саундтрекът е състивен от парчета на Beach Boys - въобще цялата игра е създадена само с една единствена цел - купон!

Камо

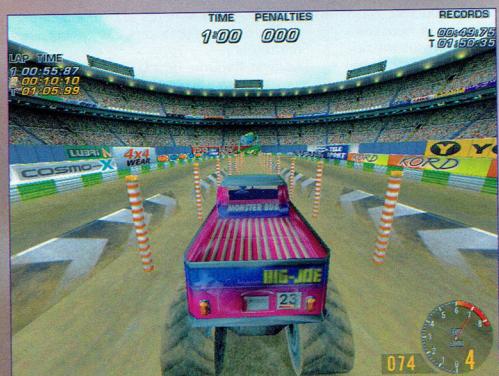
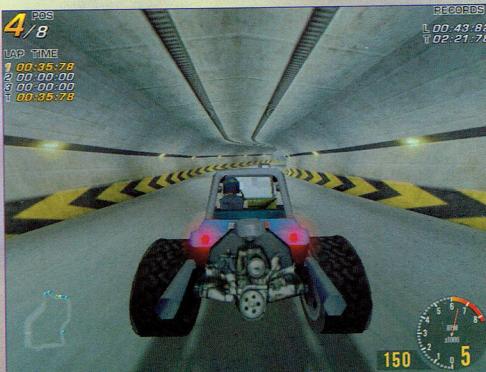
със затезанина игра, Beetle Buggin' предлага доста широк спектър от игрални режими, дори вих казах повече отколкото много отнейните "по-серииозни" съперници предоставят на играча. Първата опция е Quick Race, която както може да заключите по името, Ви хърля директно на пистата. По интересен са Championship и Challenge, която разкриват в най-пълна степен болатстването на играта - към 50 коли и 20 писти. Във Всеки един от тези режими можете да избирате какъв вид състезание да провеждате. Изборите са Buggy, Speed, Monster, Jump и Cross.

Първото е състезания върху пясъчни дюни, Speed е стандартна надпревара на бензинни писти. Monster-а е доста забавен, тъй като на малките Калинки са монтираны огромни гуми. Jump представлява съвсем обикновено състезание от типа "кой ще скочи нај-далеч". Определено най-интересната



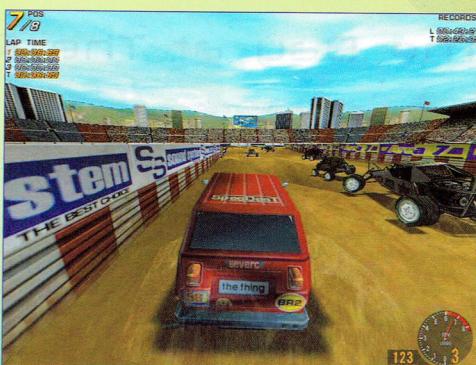
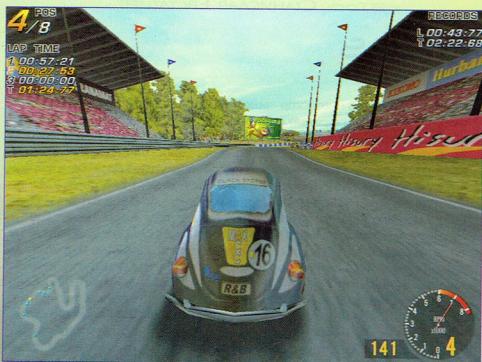
РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКАВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard



част от Beetle Buggin' според мен е Cross-a. Трасетата за този режим за жестоки, победението на автоботомобилите е изключително добро, абе направо си мисля, че играят на тази игра е била първо да се направи само тяхъв режим, а след това да добави и османалият за баласт.

Ом несериозна игра като тази не може да се очаква сериозен физичен модел на engine-a, замова и побожно нещо няма да намерите. Победени на колите върху пистата е малко нереално, като това са проличава в различна степен на различни писти и видове състезания. Като начело ще спомена, че колите са азъки стабилни и е абсолютно невъзможно да обрнате автоботомобил. За Iamer-i като мен това е мания небесна, но всеки който си пада по пободни игри ще направи прериптена гримаса. Дори и да влезеше с бясна скорост в някой остръв за бои, щанса да го вземете перфектно е към 90%, а гори и това да не стане, най-много да се ударите в машинелата, което няма никакви последствия върху автоботомобил, дори не ще и забийте особено. Да не говорим че въобще не е пребивашено нещо като модел на поражения на колите. Колкото пъти да се бълскате, на Калинката Ви (в каквато и да е форма) няма да се появи и една гръденота. Това е колкото безумно, токъва и неизящкашко, но и самата игра е таеква. В крайна сметка Beetle Buggin' е замислена като



средство за убиване на време и възгана на адреналина, а не като тренажор. Като оставим гореспоменатите неща на страна, играта е доста весело преживяване. Просто не трябва да подхождате на сериозно към нея, тъй като и мя не подхожда на сериозно към претираната от нея тема.

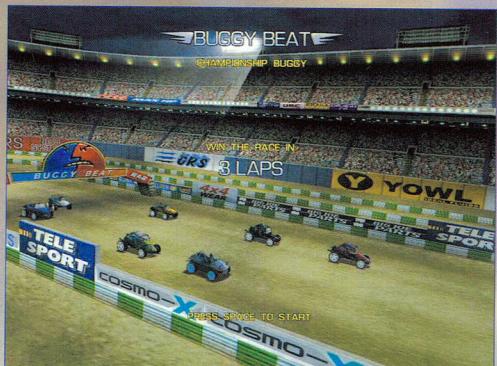
За уобствво (или неудобство, въпрос на гленда точка) на игра-

гостстъпично добре и така. В общи линии ако не очаквате Quake 3 ще останете по-важни от доболни от графиката. Дори има включени и атмосферни ефекти, като дъжд, смяна на ден с нощ, като последното е доста потечно, особено шофирането в сумрака на настъпващата нощ.

За изкуствения интелект на противниците в Beetle Buggin' няма какво толкова да кажем. При нереалистични физичен модел и невероятна стабилност на колата ви, колкото и да е добро. А то на промишника е трудно, ще може да ви бие. Въпреки това не може да не изтърка агресивното каране на управляемите от компютърът колички при Cross-a, когато на момента се чувстват съскани съм за-

Игра в мрежа на Beetle Buggin' е доста забавна, но по нико не се отличава от тази на другите спорти залавия. По интересното тук е, че двама човека могат да играят на един компютър, използвайки прастарата система split screen (разделен еcran на български). Макар и никога да беше голям хит, и въпреки че никой болни мозъци все още откриват красотата в играта на един компютър на разделен на две екран, за лично го напират за доста упадъчно и действащо негативно на подрастващото поколение. Освен на split screen, до шест човека могат да премерят силы един срещу друг по локална мрежа. Beetle Buggin' не предлага възможност за по Интернет, но и аз се съмнявам че никой ще търси подобно преживяване в такова залавие.

Камо заключение ще кажа, че Beetle Buggin' е една сносна игра, настроена преценно към масовия потребител. Хардкор почитателите на Need for Speed само след 5 минути игра ще захърдят клавиатурата с нецензурни думи на уста. Феновете на Starcraft няма и да я поглежнат, а за Quake-агжите да не говорим. Но масовия израч със сигурност ще прекара доста весели мигове състезавайки се с различните модели колички. Колкото и да е неприятно, но разработчиците осъзнават вече че най-много пари има в забавни, често банални, и не особено сложни игри. Вирно е, че от време на време голями залавия като RollerCoaster Tucoson или пък Age of Empires II се увличат и освен с признанието на феновете и със сериозен финансово успех, но в повечето случаи картинаката е доста по-различна. Накато според приписка брои на списание PC Gamer Unreal Tournament е продадена само в около 100 000 копия, докато от лизабото маломощне Who Wants To Be a Millionaire са продадени повече от 600 000 копия, при това за по кратко време. Life sucks, казват никой.



ча се предвидени три различни позиции на камерата - first-person (а ла Quake, ама без rocketlauncher-a), за възла и поглед отгоре и малко отзад. Лично за мен първия режим изглеждаше най-добре, а третия имаше прекалено конзолен вид за моя вкус, тъкаче повечето време прекарах в поглед "за възла", както е и редно.

Едва ли ще зучи странно, ако каже че графиката на играта е доста добра. Всички коли са доста добре моделирани, с детайлни и пъстри текстури. Естествено няма 32 битовият, няма динамично осветяване, няма избити форми и разни други сложни и неразбираими технически концепции. Е, то няма и колония на Марс, ама какво от това. Играата си изглежда

биколен от оси.

Тук трябва да спомена един много неприятен факт в играта. Често когато застигате никой изостанал с една обиколка състезател и наближавате финишна, ако не успеете да го изпреварите преди финала, играта отчита че той е първи, а вие сте последен с една обиколка след останалите. Доста неприятно, особено ако играете Championship или Challenge.

За интерфејса на играта няма какво да се каже. Имате си една клавиатура и с нея играете. Ако сте пръснали пари за най-специално периферно устройство, може би ще е разумно да го използвате, но като цяло клавиатурата е повече от доста стъпъчна.



автор: Станислав Евстатиев

The Day at The Races

Промет е Лек Бриз дали застапната в очакване търкала. По ходовру-
ма се преминат външна от нещо бяло, подскачачки отпадени на ме-
ченето и неволно отклонявани по земята на някой от търлата. От-
вън стимите се чува юлската на подредените пред гишето запада-
щи. Търлата външре е заподкала. Или поне по-голяма част от нея. Се-
га извика менетата на истицаната "Понака ли?".

Започва набрязането на 2000-та. Това че може да прерасне в набря-
зането на 2001-та едва ли ще раздълбва много фенебот - те
са готови на Всичко, смига да са тук и да участват. На стартира-
та линия започват един по един да избекчат конете. Ако има начин
да раздълбнате така търкала покажете им кон, ако искате да я изривате -
полакожете и спорят кон. Това са забележите. Те отриват само
състон на място възхищение. Жокеите все още са няма, пък и те без
това осъбен да оказват минимални съпротивления на въздуха и да
мекат по-малко друго не правят, така че засега ще ги пропуснем до-
като не излязат.

От известно време на пръв премаха стоя съвия гигант на отбор
ТОКУШО (или май беше СЛЕД МАЛКО?) с гърмокто име Дремчи. Той е
зоял и поне достащично голям че да стъпи на пътешките на то-
ва състезание. Май треньорът на отбора на са съвсем ясно на-
значен спортуването. Първо са го украсили като
като тухла от миналия век. После назначено защо още преди месец се
разбра, че са го наименвали с останали състапки, но сега-засега се съв-
ражи добре, атмосферен е и на-важното - публиката го харесва, е поне
част от нея.

Ние втората премаха излиза черния локомотив на някаква слънчева
фирма. Или името и не значеет точно това - ако кога да ги разбере
тези японци. Може да е кутичка за орза, може да е юбка, може да
е фамилията на бабата на премаха братовчед на лялото на шофо-
ра. Хръбете Изричко 2-ри, както му личи от името е второ поко-
ление състезатели коне и честно казано е въз Всички най-добро от
предшественика си (ако не и просто ВСИЧКО). Излежка впечатлява-
шо, захранен е добре, Всички най-модерно във временните спорти.
Още побече не само публиката, но и пресата е луда по него - гори
Нюйоркска Седмица [NewsWeek] до отреди на фаборит и му отде-
ли четири страници с хвалби и цвържки. Е малко се оказа че имал
проблеми със седлото и сбрута, но фирмата обеща на Всички
клиенти, че собствено нарочно ще си отръди бакшиите преди началото
на състезанието. Това черна култова житомито определено ще
спарх срещу конкуренцията и има запът, както можеме да видиме в
таблицата за залагания по-долу.

Съвсема на многообещаваща AT която ще стъпи след малко на
трета пътешка е ясна. Уж го подгответи добре, уж бил наименкан
до козирката, или хмм... до върха на олапката със последна сума на
техниката - на благие и хранение естествено. Това е Долфинчо, на
прочутите конерадиции Ни-Не-Но-То-Да (ако не чуих, ама ходи ти
чети дюрокли). Това е КОН. Малко е продукт на хибридна технология
и а не на прикол на наследстване, но Всички фирмата има състапътно
дълъг списък от многогодишни побетители в големи и малки състеза-
ния. Допреди година режими и състапките на хранение им биха мо-
рално останели и се опитвала да прескочат съвременният менен-
ци, частничните успехи на предния им кон не биха могли да го опре-
делят като фаборит. Това коещо сега ще излезе по думи на фирмата
е невероятно житомито. Всички фенове са запалили очи в очакване.
Преди още да е излязъл третия, ето че добре реда на последния със-

тезамел. Доскоро неговото съществуване се държише в най-строга
тайна. Колкото и странно да зучи, името му е Х. Кашончов. Фирма-
та е широкоизвестна и ежедневно по устите на всеки отварящ и
замварящ разни прозорци. Та след скамбийския бизнес, от който
явно падат добри пари, нареди със отконкуренцията, сега фирмата
е решила да блезе и в състезателния бизнес, така да се каже да
слезе до рафинирано на масовия потребител. Да блезе в дома на всеки
от нас или поне да се докопа до нашия телевизор. Че то кой не
гледа състезанието тия дни? В насърко пробеженото изложение на
производителите на сбруи, шпори, шапки, екипи, камии и други при-
наадлежности на конския спорт пред шепа специалисти и няколко
пръста журналисти беше показан този Велколепен жребец. След
гърмиките обавши и многохвърло окъната и акции фирмата скромно
заяви, че това защеметващо чудо е все още недоговари и е изпъ-
нило само на 30% спортната програма. Въпреки многообещава-
щия си ънд по засега състезатели ще е малко на неизвестна позиция в съ-
стезанието, тъй като останалите състезатели ще са напръвли по
няколко кръчвата. Все пак според специалисти, ако до времето му на
излизане другите участници не изкарат видими поборения или
скрити хитрости, май ще му дишат пушкаш.

Драги зрители, рискове има, ставките не са малки и май ако не ис-
каме да загубиме ще се наложи да заложим на побече от един със-
тезател. Гището е отворено, **ЗАЛАГАЙТЕ!**

За Вас репортер беше Вихър (3-та писта)

	X-BOX	PlayStation 2	Dolphin
Процесор	400 MHz Intel Engine	400 MHz IBM Gecko	
Видеокартина	100 MHz NVIDIA custom chip	150 MHz Sony GS	200 MHz Atix
Памет	64 MB	38 MB	"Градинки с РЗ2"
Memory Bandwidth	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
Polygon Performance	300 M/sec	66 M/sec	6 M/sec
Sustained Polygon	100+ M/sec	20 M/sec	20 M/sec
Компресии	Да (B/I)	Не	Да
Текстури	Да	Да	Вероятно
Full Scene Anti-Alias	Да	Да	Вероятно
Съхранение на	8 GB hard disk	8 MB memory card	Memory Card
данини			4x DVD
Мега	4x DVD	2x DVD	4x DVD
Аудио	64	48	64
ДИ-Аудио			
Педализък	Да	Не	Вероятно
Аксесоари и компоненти	4	2	4
Бърз преглед	Модифициран USB	IEEE1394, USB	Съдържане
Портове	Бързача On/off	Бързача On/off	Вероятно
Аналогови модеми		Телефон до външ.	Въроятно
Задържане на DVD	Въроятно	Въроятно	Въроятно
Филмиране			
Изменение	1920 x 1080	1280 x 1024	Достъпни
ИДПУ	Макс. 16 sec за	Макс. 16 sec за	Проект 2012
Дата за издаване	Кърна 2002г.	Кърна 2002г.	
ЗА	Макро	Макро же то го	Фирмата е привър- жена от някои известни състезатели и менови на трофеи
ПРОТИВ	Макро	Хвърлячи кечче	Имат много останали обешавки да го предадат

Феновете
на
Спускането
назаруват
ом

При 2 %

по-ниски цени

ComTrade⁹⁸

Tel.: 953 1616, 9533433p Sofia, lanko Zabunov Str. 28, fl.3



Tака както се очертава, стапията за борба лека категория. В този брой няма да има. Колегите колоквумириаха единодуно за премахването ѝ в полза на тази безценна странница. Защо ли? Ами защото смятам да ще отворят очичките за нещо, което ще се случи след една година. Не, много гоуважаем читателите, не сметва дума за поредната супер акция. В момента игра, която ще излезе след 365 дена, никој за поредната операционна система или процесор. Става дума за нещо, в което японците са страшно добри. Ама ужасно. Толкова добри, че са единствени на пазара. Само изброяват - ATARI, SEGA, NINTENDO, NEO-GEO и накърно присъединилата се към фамилията конзолопроизводителите SONY. И какво ще попитате вие. Ами нищо, само дето за първите два дена от първия ден си и то само на Японския пазар, Playstation 2 се продаде в 1 милион копчета. На цена близо 400 долара бройката. Та за пари става въпрос. И не само. Става дума за Вселена. Както знаем конзолите за по-вечето PC потребители са "ония смешни малки кумии с ограничени детски игри за тях, дето се пускат на телевизор и химат Интернет". Абсълутно. Става дума за Следена. Както знаем конзолите за по-вечето PC потребители са "ония смешни малки кумии с ограничени детски игри за тях, дето се пускат на телевизор и химат Интернет". Абсълутно. Става дума за химата идиши на Zelda, Mario, Final Fantasy, Gear Solid и кучинца други. Така де. Смешни. Ами да, само дето пак не сърдит ръчите да обръща фасона на най-голъг на Tekken. Тя една джакърджийска фирма се е решила да обръне малко внимание на този пазар. Е, може терминът "малко" е неточен. Така са се съсретошли там, че пазарът се е изкоренил до чорбено само от Втречението им последи. И ето на - няма и месец откакто Microsoft Всигна търъкество покривалото от хромирована буквичка X и го нарече кумии и сътвори се видя изпратен пред Възможностите на истинския X-Box. Какво толкова? Ами всичко. Всъщност сега си спомням за една дребна мъдрост: "Ако прилича на памка, ако ходи като памка и ако краика като памка, малка Вероятно е да е памка, то скъоро е в памка.". Ако това е с Pentium III процесор, nVidia графичен ускорител, хард диск, DVD, USB и възможност да му се включи клавиатура, едва ли ще е памка, по-скоро е PC. Както ние съобщихме винтичното технологично разузнаване, игра, написана за PC, ще изисква просто пре компилиране, за да тръгне на X-Box. В най-ложия случаи ще изисква 1% промяна на кода. Другата добра новина (и съответно лоша за конкуренцията от SONY) е това, че същото важи във вънна сила и за игри писани за Playstation и Playstation 2. Продължаваме с добриите новини. Това което сме видели в таблицата за залагания е 100% върно. Значи - ТБА = множеството малки триъзъвничета, описващи сцената и позовърхуши степен на детайлация, граничеща с кино. - FSAA и MotionBlur - за неподсветени - FSAA (изглеждане на контурите в цялата сцена) и MB (замазване при движение). Първото компенсира факта, че колкото и малък да е даден пиксел на екрана той е квадратен и когато съмаше рязка граница между ъбла и вътръде в самия обект се получава назъбване (алиасинг), че хората решат да измислят средство за премахване на това назъбване и то кръстими AA (като анти-комарин, сешамте се). FS то означава, че не само граничите на обектите се подлагат на съответната близина обработка, но и ръбовете които са вътре в обекта - съвърка на коляно, вътрешния ръб на стълбище и т.н.



Замазване на движението се получава като се симулира снимане с камера или симулиране на ламентността на самото око. Светлината (сега ще последва anti-fan mail от що-ゾле разбираш, ама М*** Ната им), със светлината може да се приеме за постъянен поток от... ами светлина, която за разлика от бъфната светлина на диска се движки бързо, ами да речем със скоростта на светлината, поне. Камерата засича отразената от предметите светлината 24 пъти в секунда. Времето за замазване на кадъра е толкова по-голямо от дунката оставена между кадрите, че спокойно можем да кажем че е 1/24 от секундата. Тя непрекъснат поток течаш със СС, отразен от обекти и вливаш се в обекти. Братче, колко светлина влиза за тази мизерна 1/24 от секундата. Ами сега КАТО ЗАДИЖИМ ОБЕКТА? Значи този поток ще попадне на различни места от кадъра. И ще получим една доста размазано изображение на обекта, ако спрем на пауза. Да но във щото време докато гледаме

филм без да се направим въвеждаме нещата много ясно. Това е така защото окото е устройено по същия начин - м.е. то засича светлината с около 50-60 кадъра в секунда. Когато обаче всеки един от тези кадри не е рамазан за нас той не е естествен. Реално трябва да докарате до 500-600 чи отчелуби кадъра, за да можете да излъжите окото. Така че Motion Blur е задължителен гори за графична система съвместно със 200 кадъра в секунда, ако гоним реализъм. Толкова за FSAA и MB - побче за тях като принципи и методи за реализация можете да намерите в магазина или адрес: (graphicsgems).

45755 МТехела в секунда - м'ва значи, че ако тато отпусне най-добрият пари за Плазмен HDTV телевизор, сигурно ще джипка играта в 1920x960 пиксел със 8000 кадъра в секунда. Мяс-мяс-мяс-съдурур (ѓа се хамаха и да не мизабавиме клавиатурата). DVD - ама на кам' на онай реклами на касетите на Александра - по-скоро като онова кристално, звънчиво то чак дърънко изображение на ималанските и немските програми в редките моменти, когато кабелната пусне лъбеч. DVD с ония изумителни 14 GB информация дето ги товариши с каквото се сетиш. Мялс (Марш) ще пуска и видео DVD и че можете да си пуснет нормално аудио CD (за целта не е ясно или че не е необходимо да включиш телевизора). Все още е спорен въпроса ще имаме ли Digital Dolby или не, но съмтя че има. Така неволно засенчахме звука и че се наложи да изрвим пророк: "И ще има под аудио подсистема, и ще има мицькири тип 64 канала в реално време и ще са разредени по Dolby 5.1, и ще раздират от MP3 компресия, и ще бъде звукът притирен и ясен, и чипът ще биде от Creative Labs. Амин.". Операционната система, както е популярно при джакърджите напоследък ще побъди ядрото на NT. Но тъй като няма да имаме един том устройство, системата временно да се зареди по-скоро ще стартира използвайки от hibernate режим, кое то е доста по-бързо. Надявам се че няма да виждате "Restart now" след инсталациято на Всичка една нова игра. Ще се поддържа от USB устройство, телевизор - нормален и HDTV. Следва приятната изненада за NT маниаките - че има 100 Mb Ethernet port, които ако искате можете да включите като локалната "домашна" мрежа или да включите към кабел или нормален модем. Малко не го разбираш още net browse на TV, още побечеше хе напоследък всички "Best viewed on 1024x768" и "Macromedia Flash Required" да гайд боке HDTV да поешибват по-бързо. Така, за Net, като за Net - това значи 100% поддръжка на Всички във мрежобази игри - от кабелче към компютъра за head2head, пред това да си поставите едно ниво между съседите, до джипкане в BattleNet със промивчици от цял свят. Знаем, че джакърджите са маистри на "Vapourware" и на момента не споделят на обещанието да запускат на продуктивите им, но човек е добърчижко житомто, та не спира да се наядва на по-добро. А дано. DirectX8.



Software

Software

Software

SOFTWARE

автор: Zayfod, Headoff G.I.

Visual IRC '97

По няколко необясними причини, използването на определени програми и Internet услуги в България много лесно се традиционализира, а стане ли популярно едно средство, т.е. по-голям брой хора да имат обща престава за използването му, приобщите на нависи трудно се променят. Ярки примери в това отношение са ICO, безплатните web пощенски системи Hotmail, търсачката Yahoo, mIRC и доста други, които, съвсем не-заслужено, засенчват продукти като Yahoo Messenger (Pager по-рано време), AOL Instant Messenger, AltaVista и още поече други. Въпроси като "Има ли и други алтернативи?", "Нещо по-добро?" или въобще "А, защо точно това?", съответно не се преполага да се задават.

Конкретно, като има въпрос за IRC клиенти, алтернатива на mIRC има, и то по-добра, според повечето хора, които знам за какво става дума. Това е VIRC (Visual IRC) - програма създадена от Adrian Cable, за съжаление (по причини, които ще бъдат изяснени в по-следствието) в свободното време, преко около три години. Както предлага VIRC? Като начало, всичко основно, което се очаква от един IRC клиент - обикновените прозорци за IRC chat, DCC chat и трансфер на файлове. Интерфейсът е съвремен - стил Windows 98, но пръв поглед, всички стандартни за последната версия на MFC контроли, макар и доста умело използвани. От mIRC са взети и популарният експри като копиране на текст в clipboard-а на Windows само с отпускането на бутона на мишката, след маркиране. Равни впечатление удобното меню за конфигуриране на програмата, като всички настройки са подредени върху, по класове.

Каква въвежда предлага VIRC? Е, тук вече, наистина съм затрудрен, защото експрите наистина са много! Голимо удобство, примерно, е да си отвориш гла-ти сървър прозорец и да чат-аш, да кайм, в DAL и EF едновременно. Или пък да се "въркеш" с няколко различни пикса... Център в случая е, нами нужда да пускате няколко копия на програмата (ако става с mIRC), за да се съвръжете на няколко места, а сървърите, като IRC каналите примерно, се отварят в отчен (гъщерен) прозорец и всичко е на едно място. Notify листът може да се вижда вляво на прозореца на всеки сървър (точно като списъците с хора в каналите) и там винаги да знаете точно къде са вашите пристигащи. Когато сте в определен канал, може да видите списък с информация на кой сървър е "закачен", на какво е "разстояние" (напр. брой сървъри пред които минават реплики между гла-та човек) и с какъв ping в секунда. Може да се види карта на сървърите на сървъра, който използвате, ако той е в IRC мрежа и истинска карта на самата мрежа (макар и не особено сполучлива, ако сървърите

имат повече от една връзка...).

Задечно съвместимостта да използвате стандартните DCC Chat и DCC File Transfer VIRC предлага (само, като гла-та човека използват програмата) TDCC Chat, TDCC File Transfer, TDCC Whiteboard, TDCC Voice и TDCC Video! Първите две не са особено впечатляващи макар, че съм сигурен, че TDCC Fail Transfer е по-бърз, но османалите три са напълно защеметващи... TDCC Whiteboard ви дава възможност да рисувате в отчен прозорец - била гла-ка, побоген на, да кажем, на Paint Brush, като имате всички основни средства за рисуване и всичко, което изрисувате, се появява в прозореца на човека, с който... комуникарате. TDCC Voice и TDCC Video пък позволяват да си организирате истински аудио и видео конференции, естествено при наличие на съвместното количество видеокамери и звукови карти. Качеството не е перфектно, но е напълно приемливо. Не на последно място, след по-значимите експри, трябва да се спомене и VIRCScript, като в това отношение програмата е направо произведение на изкуството. Идеята за използване на скриптове е залегната в самата основа на VIRC. Като начало, без проблем, може да си "глобите" своя собствени команди или да измениш деенството на вече съществуващи, като и да промянеш менюта на програмата. Но-интресната възможност, обаче, е да измениш "реакцията" на VIRC на определени събития (прелика в канал, влизане и излизане на човек от канал, съпирание и спиране на програмата и пр.), ако знаеше, с побеждени подробности, как работи протоколът IRC може да дефинираше и собствени събития! Последната възможност много напомня на Visual Basic, макар, че въобще не трябва да се учудвате като разберете, че може да използвате и парчета от скриптове написани на VBScript и JavaScript. За съжаление, обаче, документацията за VIRCScript е по-всякаква критична.

Е... разбира се VIRC си има и свояте странности, а определено не липсват и изънки, които обаче като доста пристрастен, което предполагам си е прочуло... ;] за премълчи. Най-тъжно, макар и много изчертано не е особено удобен. Не са малко и нещата, които човек сам трябва да открие (което не е задължително недостатък). Закоравелите макар фенове, здраве, как тук там в менюта на прозорците липсват някои удобства. Също така ги липсват, съвръжаш списъкът с IRC сървъри е с доста... специфично поведение, а предложеното разделение на сървърите на EfNet, DALnet, Undernet, и "други" е доста весело. Най-тъжното в цялата история, обаче е, че Adrian Cable няма никакви язъни наименования за прълъжка на разбирана програмата, въпреки въвеждани слухове в тази насока, както сам обяснява - главно поради липсата на време... :)

Въпреки всичко това и най-вече заради всичко преди това VIRC си е направо прекрасна за програма, направена от един човек, в свободното време...

Искате ли седмично да получавате актуална информация от света на компютърните игри? Списък с излезлите заглавия през седмицата? Най-честните програми и най-полезните сайтове? Да прочетете неща, които така и не намират място на страниците на списанието? Да узнете какво става в "работилницата" и кога все излезе новият Brod? Да се пробвате като ревюент и да публикувате своя објава? Както и много други неща, за които няма място да бъдат изброени в това книга - при това напълно безплатно!

Отговорът е един - Gamers' Workshop Express! - седмичен **БЕЗПЛАТЕН** електронен Вестник с информацията която желаете. Всеки брой на това електронно издание съдържа толкова много информация, че ще ви занимава повече от седем дни... поне до следващия брой. Всяка събота електронната Ви поща ще те пребърза в рог на избиличето, пълен с информация на български език за игрите, за които сте или не сте чували. GWE излиза всяка Всърдничка - обикновен TTX файл написан на стандартния Windows кирилица, - за да можете да го четете и съхранявате по-лесно, както и да сте съобщите с него гори да не претеквате Internet и да си проверявате пощата в интернет клуб с гъсчета в ръка.

За да се абонирате за GWE е необходимо да изпратите празно писмо (без subject и body) до следния адрес:

gw-express-subscribe@eGroups.com

Ще получите до няколко минути потвърдително писмо от eGroups, на което трябва да отговорите чрез обикновен reply (без да променяте съдържанието на писмото, просто го върнете на изпращача), след което, пак в срок от няколко минути, ще получите посрещащо писмо, съдържащо текст на български - това е знак, че вече сте абонат за Gamers' Workshop Express!

Казано накратко - АБОНИРАЙ СЕ И ЧЕТИ ЗА ИГРИ!



автор: MAYLOW

Windows Commander

Производител: Christian Ghisler

Последна версия: 4.03 (21.12.1999)

URL: <http://www.ghisler.com>

Лиценз: shareware

Операционни системи: Windows® 95/98/NT/2000, and Windows® 3.1

Написана на: Delphi (и колкото и да е странно, не гърми :)

Windows Commander е потомък В идейна отншение на Norton Commander за DOS. Обърнете внимание на същата помощник - този НЕ е Norton Commander за Windows; Windows Commander предлага огромно количество нови възможности, като напълно заменя Windows Explorer в ролята на настолен инструмент за организация на файловете ви на локалната дискотека, локалната мрежа и Интернет. Основните му предимства пред останалите алтернативи (NC, Windows Explorer) са следните:

Функция за търсене на високо ниво (предлага функционалността и на grep)

Сравняване на файлове и синхронизация на директории лента с бутони, която се настройва от потребителя

Поддръжка на ZIP, ARJ, LZH, RAR, UC2, TAR, GZ, CAB, ACE; ZIP-архиваторът е вграден в кода на самата програма и е изключително бърз и удобен.

Вграден FTP-клиент, FXP (директна пръска между гъба FTP сървър) и поддръжка на HTTP-proxy

Освен това Вълчовът Висчки възможности, които предлага Windows Explorer и Norton Commander 5.0 за DOS. Полезните качества на WinCom могат да захватят в един пълен списък сигурно половина от списанието. Затова ще се спре предимно на онзи от тях, които превъзливат наистина голямо улеснение за потребителя и които са относително нови за по-вечето хора.

Както начело, WinCom показва директориите и файловете по хард дискът Ви, по дискотеките от локалната мрежа, по FTP-сървърите и в архивите по едни и същи начин. Операциите, които можете да извършвате с тези файлове, доколкото това е технически възможно, са напълно уебдактиран откъм команди. Примерно с F5 можеме да копираме файл или цяло дърво от поддиректории от ZIP-архив на някой компютър в ло-

пирание, местене, търсене на файлове, преглеждане или създаване на архиви, прочистване на диск, побор на файлове за запис на CD и т.н. само поради факта, че не се налага да се пресигнате към мишката и да я разхокдате по целия екран. (Искам да подчертая бебело, че мишката се използва, както в Windows Explorer-а, чисто и просто, вече не е единствената алтернатива!)

Клавишините шорткъти (съжалвам за турцизма, но това е наследство от пътевекобъното турско пръстъствие на Балканите) са много и удобни. В конфигурацията на последната версия на WinCom има възможност да създавате и собствени шорткъти за която и да е от неизброймите функции на про-



рамата. Една от гребните, но полезни глезотийки е менюто, което се вика с CTRL-D. То представлява аналог на Favorites - бързодостъпна организация на најчесто използванияте директории (отново без значение, дали са в компютърът или локалната мрежа или примерно на FTP-сървър). С CTRL-SHIFT-ENTER в команния ред се изписва пътното име на файла, над който се намира курсорът ALT в комбинация със стрелките заляво и дясно сменят текущата поддиректория според историята (WinCom помни Висчки директории, които се посещават до сега). И т.н. Най-добре прочетете внимателно HELP-а за клавишиите, преди да започнете истински да използвате програмата.

Работата с архиви прави WinCom неоценен инструмент. ALT-F5 компресира избрани файлове и директории. Самите архиви като визуализация на съхраняването не се отличават от обикновените директории. Достатъчно е да се спомене, че можете да копираме от архив в архив.

Както споменавах, WinCom има огромно количество възможности Най-от място се използват еднократно, други много рядко, но като че ли е невъзможно да има ситуация, за която той да не предостави улесняващи функции Съблазн съм, че сигурно звучи като рекламен агент на Ghisler, но истина е, че с опитуван да ви запали интереса към Windows Commander, защото аз самият му се възхищавам и го намирам за неоценен помощник. Преди време използвах Disco Commander (аналог една към една на NC, за Windows) и много я мячех, но разликата между двата е горе-долу като различата между Wolfenstein и йъкън 3 (това последното е Quake 3, написано на BDS ;), така че в последствие съвсем спрявядил съменихи за ползомият й брат WinCom.

И не забравяйте Shareware не означава, че можете да използвате Windows Commander Вечно, подтиквайки лекото раздразнение от начинния подканящ към регистрация джам. Имате 30 дни да му се насладите, след което сте задължени да го закупите или изтрите. В проприетен случай се пребръщате в зъл компютърен пират с пребръзка на окото, пръчка Вместо крак и лука за напискане на клавиши Вместо ръка.



калната мрежа към произвежден FTP-сървър.

Освен това WinCom, следващо традицията на NC, дава безсъмнената възможност да управлявате файловата съистема само с клавиши. Всеки, който използва компютъра си по-активно - програмира, прави уеб-страници и т.н. - знае от опит, колко много време се губи, ако се използва мишката. По груба преценка WinCom спестява поне 10% от времето по ко-



Разказ с търде неочекван край

(продължава от бр. 16)

Наблюдаваше отиващия си ден. Пустинните земи бяха приказни прибечер. Изпепеляващата дневна мързулка все още размиавше хоризонта, превръщайки го в мечен пламък там, където той спрещаше целувката на слънцето. Високо горе, в потъняващото мастило на космическия покрой Вече пробляваша изгривите усмивки на звездите. Стиснати между отиващия си ден и настъпващата нощ, хилади юбилейни полутонове обагряха безоблачното небе. Облегната зърба на Всъедоха та погълщаща жадно красотата на пустината. Високите длони в далечината, префили златни гръбци под величеството на Вековете, ръждивите руши на ширната се отпред Долина на Пророчите, прегънати в към нея свояте дъги, блестели сенки, синьо-зелено-то око на огромния Изумруден Оазис... Погледът й попадаша първично върху Беликолепие, душата ѝ се изпълни с мранчина, настърхана предвест на това място. Отново почувства инистрически съживи. Колко ѝ бяха липсали тези мигове през последните години! Въздъхна тежко, оттласка се от бронята, седна зад Волана и бавно подговари към оазиса. Беше тихо. Само анимагризационният генератор едва промърморваше, когато се налагаше да компенсира някоя по-голяма неработност. След минути вече можеше да види и първите разхърдяния из руните храстчета, посказвани за наличието на живителна влага. Бе сигурна, че е тук някъде. Припомни си колко карти презглеждаха, колко исторически книги, легенди и предания изчехаха, колко изчисления направиха, за да се спрат на Долината на Пророчите. На това място се бяха разгложили империи и се бяха сгromождавали - всяка следваша погребалки предходната по себе си. Преподлагаше се, че тук тайнствените цивилизации се бяха познавали и изчезвали, хиладолетия преги повята и на най-старата империя, за съществуването на която, днес можеша да се открият доказателства. Странни култури и още по-странны науки и религии помнеха тези земи... Говореше се, че тук се е зародил животът. Нямаше по-вероят-

но място за нахождението на Храма на Глъмвка.

Легендите търсяха, че именно тук Хост Гърбъвач никога изпуснал Диска Бездесъц. Когато слязъл да го потърси не го открил. Скрил се бил Диска и не искал да се покаже. Хост знаел, че не би могъл да го намери. На прашинка можел да се престори Диска или на планина, на море или на Вятър. Не можел без него Хост да отвори Небесните Врати, не можел конето гризовезди да подскара и Тъмните Щерки на Нощния Блин да освободи. Седнал тогава той и огън запознавал, а когато бил готов душа му дал. И когато бил жив реч му дал. И когато Вече знаел го дарил с божественост. Но мрекът тогава:

- Малък братко, заръка имам за тебе - Диска Бездесъц да ми намериши. Намериши ли го - да ми известиши.

Замина си Хост, а Огненият Бог се захваша за работа. Преобрал съвета и не открил диска. Създал тогава същества и от живота си им възхнал, по частца от себе си им вложил - да твърсят и те. И пак не открили нищо. Още същества създал въвежт и по-различни били от предишните, с всички форми и размери - на бясъкъде да могат да потърсят. Отново не намерили диска. Помислили, че разум им липсва и нови същества сътворили и ги дарил с разум. Но стигало, че израхходил цялата си материја, раздал си и се стопили. Но Всъко от съществата до носела в себе си и било част от Бог. И случило се, че едно дете намерило диска и се запирал с него. Пойскало си нещо мяко за лягане и трябва по-никнала, поискало си нещо пътно за сянка и щървата израснали, поискало да е краси съвета и цветя обсипали земята, неперуди запрехърчали, пъстропрени птички се раздували из клоните... Засмяло се щастливо детето и смехът му стигнал до Хост. Дошъл той, променял ръка и усмихнато поел диска. Доняръ ръка до мъничкото челец и по благословил - него и рода човешки - сега и забинаги...

Следни си как като малка, вunes слушаше тази легенда. Сега, тук, тя я усещаше живота и пулсираща. Имаше чувството, че нещо божествено е докосна на това място, че тук мо-

гат да се случат Всякакви чудеса. Стигна до останките на някаква величествена сграда на брега на езерото. Бе заобиколена от болезнена хубост. Лагадашата нощ само състремваше изключването на тайнственост и романтика. Следе, нарамила огромния походен сак. Трибаше да си напади лагер, да запали огън и да спомни Вечеря. А на сутринта щеше да потърси храма... Някакво прошумяване извънбръд прилече вниманието ѹ. Тя рязко се извърна. Залезът обагри в кръв профила ѹ...

Ръцете му се обагриха в кръв. Той издърпа ножа, махна ръка от устата ѹ и пусна безжизненото мяло на земята. Не общаше да убива жени, но животът никоја не му бе оставил избор. Наведе се и избръса отстрието в якето на жената. Не знаеше коя е, но знаеше, че е враг, че очи такива като нея ще дойдат, и че че трябва да убива отново и отново.

Прибивки се бързо, отвори Вратата на колата и огледа Вътрешността. На малка постмайка стоеше радиостанция. Той се пресегна, влез в я и я възложи:

- ... ли ме, отговори Повтарямя, повтарямя - Гуумка, докладвай за положението, отговори ако ме чуваш, Гуумка...

Извърши радиостанцията. Да, скоро Вече щяха да знаят. Нямаше време. Дългото му палто се развя като крило на брана, когато се затича...

Шум на пърхящи криле докосна лицето ѹ. Бе подглъщана някакво личиче. Нещо тупна на земята до крака ѹ. Надбре се и възгъна един скрапбей. Прекрасен екземпляр - най-еврото наскоком, кое то бе виждала. Златистите му криле имаха тъмният червенският оттенък на най-честата прока Саймонски самороден къс. Краищата им бяха фино покърбени със сребърен филигран. Шарките му бяха богати и сложни оплътени. Тя смяяно до поднесе пред очите си, а бърмбарът отчаяно риташе с крачета.

- Ax, тази Вечер извади късмет мъниче. За малко да се превърнеш във ве-



черя на Песнотръчето. Би било жалко, какъвто си красавец. Та ти би могъл да си цар на скарабейте... Ва-ше Величеством... Хаха... Каквът цар, можеш бог да им бъдеш. Ох, обзлягам се, че Бъсъщността наистина си един малък предрешен бог. Да, точно така - ти се разсмя Весело - ще те нарека Богчо...

- Наистина ли го мислиш?

Лара светкавично пусна скарбей, хърли се странично и избди свата "Магнума" още във въздуха. Претъркови се през рамо, счиши се зад някаква купчина камъни и застинана едно коляно, с насочени към спускащи се мрак пистолети. Цялата бе слух и рефлекси. Не чу обаче нищо, Нищо не помръдна.

- Ох, ще ме пребиеш, луда жено. Що не караш малко по-кромкото, а? Да не си прихванала от "лудата крава", малък възможностите ти са ограничени. Крофт се млягаш на господица Крофт се разърда като кантар. Възмущено на устата ѝ се избиха замислено и малко раздробено најоду. Хм, някога май бе решил да си играе игрички. Ти прибра пистолетите и се изправи.

- Добре, позабавлява се. Сега излез да ме видя.

- Не следиш където трябва, погледни надолу!

Лара се взря в тревояжка, откъдето ѝ се струваше, че избягаха и... Виж скарбей, изпрабил се на задните си крачета, скръстил гордо остриите на... хм... е, добре де - на нещото, което би трябвало да минава за кръста при Бързимарите. Антеничите му Величествено сътръхаха. Някакво едва доволимо сияние се бе покътило около малката гадинка. Не можеше да побърза на очите си! За миг се запушта дами в момента не става жертвата на скрита камера. Приближи се към насекомото и го погледна внимателно:

- Това да не е някакъв майтан, по дяволите?

- Някакъв майтан не е. Абе ти никога ли не си чела Пратчет, лека му пръст на професора?... Не?!... Изследователският му труп "Малки Богобе"!... Не?!... О, Огнен Повелителю, още една невижка!

Скарбейт шракна с челости и с тих пукот изчезна. След миг се материализира на рамото ѝ и се заразиха въжно, нареждайки:

- Виждаш ли сега. Хм... ъ-ъ, Аз съм бог. Малък Бог! Някога бях силен и могъщ, но хората отдавна забързаха реплигията и Вратата си. Без Вира, Ниц, Богобете, се пребръзгаме в малки богобе, а после забравиме, че сме били до-ри такива и бавно се разтваряме в

вечие животинско съзнание. Вратата е храната на съществуванието ни. Твоята Вира, макар и насмешлива, ме Върна от нещите. На косъм бях. Задължен съм ти! Ох, нямаш представа какво е да си насекомо. - Ти все още си насекомо. Говорещо, но насекомо!

Богът се накосяни. Понечи да се разгневи и произведе една страховита, голяма колкото нокът на кутуре, искра статично електричество. Антеничите му убийска тъжно, поклати унело глава:

- Грави си. Силата на навика, нали разбираш - Вече няколко столетия откак съм затворен в този хитрин - забързил съм форма. Моля те, не можеш ли да Върваш по-спокойно в мен? - Фацептите му умолявашо се взряха в нея.

- А ти каквото ще направиш, ако можеш да изкараш една истинска светкавица, а? - озъди му се Лара - Не, остани си малък, за побече не мога да се напълни.

Тя леко го хвана и го постави върху канака на колата:

- А сега, ако ме извиниш, време е да се покърша за пренощуването си - Лара видя огромния сак и го замърка в срещата на малка разчистена площ сред руините.

Започна да вади разни прибори и предмети, спален термо-чубал, консерви, едноместна палатка, газобой колон, вибратор... Полюбин със по-късно, полегнала на тънката, ватирана походна постелка, простирана крака към малкия лагерен оъзън, западен по-скоро зарида традицията, тя кротичко и с кеф на гънъваше от претолченията на количните консерви "Папица по Хаундсън с ябълко-броянин със", обилино гарнирана с "Гълъбови яйца по Сиракуси" и подкрепена с "Акулски сливки по Тибетски". Всичко това полът с ферментирал сок от Нар, подсладен с медна тинктура.

Когато приключи с бечерята, деликатно се оринка, при което оъзъят за малко да угласне, а някъде в далечината в отговор изрева лъв.

Протегна се блажено, мръзливо - като сума комка, романтичната на пустинната нощ нахлу в ушата ѝ. Тя посегна към виб.

Той посегна към Вратата на мярка отпред. Остро и кратко пропукване оповести мимолетното присъствие на Оази на косата на това място. Кабел подхвана свличащото се тяло и го подпря в тъмния възъл. Олега се винимателно. Намираше се в някаква, на пръв поглед, западнала промисленна зона. Личеше, че някога е била живищен квартал. После районыт най-вероятно бе западнал, поч-

тенимте граждани постепенно бяха напуснали, а на мярко място се бяха настанили Бандите, евтините курви, просящите и цялата османала окаяна пасмина. Днес и тях Вече ги нямаше, голяма част от сградите бяха съборени и разчистени. Сега тук изглежда ръждиви снага хамета, фабрики, манифактури, цехове, имаше и няколко гигантски завода - цял един промишлен град, изпленен от стомана и бетон, мириаш на масло и химии. Истинска джунгла.

В една или друга степен, по едн или друг начин, всичко наоколо принадлежеше на "Хадес". Прозорците на малкото останали жилищни сгради тъмнееха згроздо и тъкно, улиците бяха заринати в Боклуки, а коктуките отговаря бяха изденени от плъховете. Работниците се извързаха с абтобуси на компанията след края на работното време. Които и да бе останал тук - от улиците - не бе навинен. Пълзялки се в сенките Камел се отправи към набляганата цел. Придвижваше се бавно, сетивата му опипваша пространството. Достигна до открыто циментово пространство, било преци време баскетболно игрище, опиращо в сградите. Висяща от дебел уличен кабел михава лампа се полохваше от нощния ветрец и хърляше немощни снопчета светлина. Трябваше да мине точно под нея. Но си и помисли да я счупи - някакво далечно echo, отглас от нещо, което като че ли му се беше случило многоотдамно. В мигалото, му нащепваше че лампите са НЕЧИЩОЖИМИ. Тишина бе обвila света, нищо не проскрибаше, нищо не трепръваше и не побръзваше. Спра. Невидимата стена на пречувствието го налага да се закове на място. Замърси си и се предраге на инстинктивите си. Разтвори се за нощта, всмукя я в себе си, остави я да го погълне и дълът му се слът с Вятъра. Очите му се изплъзнаха с мрак и пръвзяха в мрака. Ушивите му замътната адреналиновият тъжък и ударите на собственото му сърце разгресока мироздането. Можеше да възкаси миризмите, пръстите му галеха сенките и те му шепнаха таинства си...

Пристъпът в светлината конус под лампата. Тялото му усети вибрациите във въздуха и краката му го изстреляха напред, а ръцете Вече сгъстаха малките гъвкеви пръсти.

- Започна се - помисли си той...

- Айде, започна се...

Лара остави виброножка, с която бе отбраснала консервата и наризала на парчета десерта. Отхапа и погледна към малкия бог, кашкал върху едно от количната на палатката ѝ. Беше



омърлушен. Крофт изсумтя.

- Хм, защо си още тук и какво се е започнало?

- Ами не знам... Как да ти кажа... ъ... нами си моята рабиня-божия... - Лара за пръв път видяла как едн бърмбар можеше да изрази притеснение - Сега сигурно ще поискаш да ти изпълняваш разни желания. Може би да разтръбя или кой знае какви други досадни дребелини. Знам, такива са хората - бай им да искат. В това просто нямат разни, особено като са сими. Така че, хайде, казай, какво би да бъде? Готов съм да те изслушам.

Лара се смя сълго. Докато я заболя корема и ѝ запакала сълзи от очите. Бъгът се нациупваше все повече и повече, аингентките му къломнаха, той цели си съв и смали, а ореолчето му помръкна съвсем.

- Ох, извинявай! - Тя едва изговаряше думите през слазимите на венчелие - Не искаш да ме обиждам. Наистина. Не се стоплявай, негей! Ето, ще се реваниширам.

Затвори очи и се съсредоточи силно да вървя в Богчо. Представи си го като огромен, лъстящ минотавър със сребърни рога и стоманени копита, огнени очи и бълващи огън ноздри... Отвори очи и погледна в огнения възар на едн гигантски лъстящ минотавър със сребърни рога и стоманени копита, издишваш шумно вълна от пламъци и пушек. От колечето на падалката не бе останало нищо, което да издава съществуването му. Тя зяпна грамадата, надбисната над нея, с гладния интерес на учен. Бре, да му се не види, това не бе очаквала да ѝ се случи някога в живота:

- Е, на това му викам аз бърза евволюция - посегна, надигна гъвкулограмата му горна устна и му оглеза зъбите. Не забеляза кариси, но устанинови, че изглеждащ впечатляващо реали.

- Приключи ли? - Въпросът прозвучава учтиво - Добре. Първо ти благодаря. Сега вече нямам да имам проблем с добива на възар и нямам да има нужда да се тъптра подир теб, за да подгръжам божестъвността си. Ефектът ще отпушми едва след няколко дни и дотогава ще си намеря достатъчно последователи - на неколкостотин мили от тук има няколко племена с бедуини. Но преди да ги възарим в правата възар бих, искал да ми се оптапляя. Ще изпълня едно твое желание. Пожелай!

Лара замислено го гледа. Изглеждаше сериозен. Е, добре щом толкова настояваше защо не:

- Искаш да открия Храма на Пламъка. Затова съм дошла тук. Нямам други желания.

Бъгът се разтрепе в тихатичен киком:

- Кълна се в красмавата гърбица на

татко Хост, жено ти си уникална. Знаеш ли, че Храмът на Пламъка Вече не съществува实在. В този свят? Известен е с една наносекунда напред във времето. Само в един ден на цели десет години съмртвен може да влезе в него през Астралната Портата. И само в един час от денонощето може да мине безнаказано покрай духовете-пазители на Портата. И този час ще настъпи точно след... 112 секунди - мой отново се разкидуми, а на Лара ѝ се наложи да отмочки по-далеч от времето глези пребързящи въздуха в огнени потоци - Кълна се в мусташите на майка ми, че на времето братовчед Ми Альки е разгръбкал от семето си от рода човешки. Не е зле да прочуши родословието си.

- Добре, добре ще те преведа. Не ми се че, но обещанието си е обещание. Да тръбваме. И те полетяха...

Полетя към причаквашите го в засада неприятели. Двете дула в лявата му ръка изтръгаха и вътрешностите на показалия се заед континейера за болюк човек излязъха през върба. Братчечето им в дрогата му ръка спряха устрема на някаква грамада от мускули напираща с оловна тръба в ръката. Без глава обикновено се зуби инерица.

Извеенъж блеснаха светлините на кучината ламарина в средата на изрището с претенции за абомомобил. Преди светлинните остроиета да се забият в зениците му успя да различи две фигури, прилепнали с пистолети в ръка зад разтворените врати на колата. Без да намали скрости си подскочи във въздуха, прелетя над светлината и спреля във фаровете. Тъминнатата отново се спусна. Спусна се и прег възора на единия от ребоВердаджите, който рухна с премазан гръденъж, давейки се за въздух. Калеб се хвана за рамката на колата, с изпружен напред крака профучи през купето и се вряза в сънчевия слюти на застапналите от дрогата страна на възлото мъж. Изби му зъбите с дръжката на пушката, пъхна цевта в оврориала се дупка на лице то му и напинса спуската.

Нощта се изпълни с гърмежи и куршумен вой. Стреляше се от прозорците на сградата в ляво...

Ако някой набълодаваше отстранен щеше да види как една стремителна синка се изстреля с невиждана скорост. Полита над колата, отлясква се от тавана и в безумен скок прелита разстоянието до входа на сградата. Пешовете на палмово и пляскат като криле, ръцете ѝ бълват огън и от ема-

жите падат гъве гърчещи се тела. Синката се приземява на стълбищната площадка и нахлува във входа. Мигове по-късно се разнасят още изстрели и викове наagonия. В това време от сенките пълзват въоръжени мъже и се устремяват към входа. Един от прозорците на втория етаж се пръска и сред дъжд от стъкла нещо черно попада към групата мъже. Пада. Разървата се. Плисва кръв. Мъжете започват да се свличат. Като трева попаднала сред остроитетата на косачка. Още нападатели се появяват задълъг...

Задълъг се появи фигура на жена. Гигантската императорска ананонда нагизна глава, забеляза я и се пълзна безшумно във водата. Изпъзя на дреяния край на басейна. Жената беше влязла в тунела на Молеца и змията я последвала. Рецепторите ѝ попиваха топлинните вълни разпръсквани от сърцето на жертвата. Анаондата жадуваща да погъне тази топлина. Тунелът бе нисък и тесен. Жената бе на петнайсетина метра напред. Лазеше си спокойно, пълшвайки пищни бедра. Полукълба на задника ѝ се поклащаща в монотонен ритъм. Влечугото не ги изпускаше от поглед и скъсваше разстоянието. Главата му се лошава в същия ритъм. Нещо в него започна да се размеква. Намяло, наядно. Намяло, наядно... Само няколко метра я деляха от плянката, когато последвай ѝ се разми и извeнъж света се стече около нея като вода по стъклото. Намяло, наядно. Намяло, наядно...

На десет сантиметра от обувката ѝ огромната глава на змията се сблъче на пода в неясност, победена от световъртежа. Лара не забеляза нищо. Изпъзя от тунела и се огледа. Намирише се в огромна зала. Позлатеният таван се губеше въввесет метра нагоре. Колони от полуу碌рен зелен мрамор крепляха величествения купол на помещението. Не се виждаха врати. Бе застлан на една от мозаечните пътеки, имитиращи лъчи на слънце. Водеща към кръгла басейн с инкрустирана на дъното сънчевата колесница на Хелио. От басейна пръвърда няколко подводни прохода. Тя се сблъче, внимателно съзва дрехите си и прибра всичко в непромокаема торба. Голата ѝ, алабастрова кожата, лекичко настрихана. Ексхибиционистката в нея се размърда. Почти бе сигурна, че някой я набълодава... Скочи в басейна и заплува по един от проходите. Хладните допир на водата, пълзгаша се по копринено



то ѝ тяло, галеша нејкните косъмчета на навсякъде по него я изпълни с удо-
волнение. Така и не видя как заг ед-
ната от колоните се оттегли фигу-
рата на чернокож гигант с дълъг
носк в ръка и се затича към Богатата
след нея...

Пиратите успяха движение. Ято-
то се устреми към блялото тяло,
което махаше с ръце и крака. Бяха са-
мо на няколко метра от него, кога-
то избездълък от прохода изникна
второ тяло. Хищните риби спръв-
но се метнаха към по-ближката
жертвта. Никой не чу виковете ѹ...

Лара изскочи от Богатата и шумно пое
въздух. Бълсна я миризма на мускус...

Демонът се бе разположил Върху
голямата купчина кожа. Обичаша да
запазва спомен от Враговете си и
от натрапниците. Не опря испо-
линските си лакти на гръбоскачана
маса и разливаше "Nude Raider".
Издаваше глуки звуци и дишаше теж-
ко. Гъсти лизи се стичаха по левия
му бивник. Нещо се надигаше в него.
Нещо се надигна и от далечния възъл
на стоящата. Отправи усмивнат пог-
лед в поредната си жертвa и поне-
чи да стане...

И внезапно установи, че въздухът
му е недостатъчен. Гледаше слизан
голото тяло на жената пред себе
си. Тя тъкмо изстискваше плътката
си, после заподскача на един крак за
да изтърка Богата от ухото си.
"Водните капки се стичаха от нея
реалистично", ергата ѹ гръз затан-
цува. Някакъв неясни помисли за мле-
конадой и рекорди се мърнаха за миг
в изпързаното съзнание на демона.
Ох, тези фантастични извишки. Бе
ги сънувал, бе ги мечтал. Те бяха
блъни, който не се бе и надявал да
осъществи някога. Првстите му не-
съзнателни събиха, като че ли
мачкаса наслада нещо. Очите му се
изцъклиха. После Лара се обърна с
гръб към него и се наведе към непро-
мокаемата торба на пода... Демонът
припаднал Кръвта светкаично се бе оттеглила от главата. Внезап-
но пренесчона към един от по-дол-
ните етажи на телосложението му.
Мъръкът се задъхна от липсата на
кислород. Миг по-късно колабира. Чу-
бодището се срути в безсъзнание

под масата.

Тя подмина огромната купчина кожи
и пристъпи към текките порти.
Всяка една с големината на тенис-
корта. Створи си, че някакъв крак се
мирна под великанската маса, но не
му обърна внимание. Прехласната
по неописуемото великолепието на
Брамата тя вървеше към нея като
хипнотизирана. Бе обсипана с най-
изящните фрески и фърверзи, които
бе виждала някога - хора, животни,
знайни и незнайни създания, бого-
ве, нимфи, сатири, растения и фър-
вени, птици, облаци, вятър и дъждъ -
Всичко като че ли се движеше. До-
лайша движението им на ръба на
възприятието си. Щом забърмеше
глава гигантски ансамбъл, пресъз-
даваш цял един свят, оживяваше.
Описаше ли обаче да се съсредоточи
на всичко замарило. Бе облякла пан-
томонките и чорапките си, бе пре-
насяла колана и корубите. Тениската
висеше в ръката ѹ, обувките ѹ бяха
развързани. Крачеше в транс, при-
тегляна от магията на портала.
Настилният еднат от Вързите си,
спъна си и се просна с пънълна липса
финес на пода. Гърди си погладиха
в малките ямки, които не бе забеля-
зала досега. Никога, никъде, от нико-
го, някакъв две други неща не са би-
ли създавани да си паснат по-добре,
по-плътно и по-цялостно от тези
настъпни еднат от Вързите си.
Сънъната си и се просна с пънълна липса
финес на пода. Гърди си погладиха
в малките ямки, които не бе забеля-
зала досега. Никога, никъде, от нико-
го, някакъв две други неща не са би-
ли създавани да си паснат по-добре,
по-плътно и по-цялостно от тези
настъпни еднат от Вързите си.

Това, за което бе дошъл, бе на Вто-
рия етаж на отсрещната сграда.
Виех аларми. Вече нямаше значение.
Той крачеше, а край него падаха тру-
пове. Шлангът от човешки останки в
ней-различни почи. Не си броеше.Ще-
ше да убие токомба, колкото се наложи.
Не се криеше. На няколко пъти
вече хладната преграда на Смърт-
та ще бе отнасяла със себе си, но
той винаги се връщаше. Бяха стари

приятели. Не се страхуваше
от нея. Щеше да разбере кога ще
дойде да го прибере. Щеше да го по-
чува смъртва. И знаеше, че няма да е дне-
с...

**...Превъртане във Въздух, но-
жът изхвърча и се забива в по-
редното гърло. Завъртане, ма-
вashi и нечие тъло пада с пречу-
пени ребра, проболи сърцето.
Ръцете сеят смърт, краката сеят
смърт, колената и лакти-
те сеят смърт. Дулата сеят
на няколко метра...**

В райката на Брамата се появява си-
ует. Един куршум се забива в рамо-
то му. Още един разкъса предми-
ница. Дясната му ръка увиеца без-
полезна.

- Спри! Не можеш да пробължиш.
Зная, че с лявата стреляш не по-зле,
затова я дръж така, че да я виждам.
Офелия пристъпи напред и лицето ѹ
излезе от сънят. Гледаше го с тъга.
Калеб сухо прегълта. Гласът не го бе
предупредил за Офелия. Защо? Може
би не знаеше? Малко Вероятно. Гла-
сът знаеше прекалено много. Възъ-
ността знаеше какви-речи Всичко. Калеб
бе просто този, които прътваше да
извади кестените от огъня. Бе я
обичал някога. Поп-силно от живота.
В душата му нещо момолетно треп-
на когато изпълни малкото острие. То
се заби в окото на Офелия. Калеб
прекръши молисто Вратата ѹ.

Прекрачи мялото ѹ, изкачи се по
стълбите и избяга Вратата с ритник.
Не долови присъствие, но нечий ме-
лодичен глас се засмя.

Калеб бе зомби. Но бори и зомби не
можеше да устои на концентрира-
ния зноен секс, извирящ от смяха.

- О, ту си забележителен. Наистина
си великолепен. Но, защо стоиш на-
вън, влез. Не се страхувайт, вече няма
от какво да се боиш.

Той пристъпи в стаята. От гумет-
рия холоекран го гледаша две ог-
ромни, греховни SIN-бо-зелени очи...

Следва продължение...

Съжаляваме, но не можем да ви кажем, какво е "Матрицата"

Ще трябва сами да я видите!

19" CTX Монитори, 128MB RAM, Pentium II - 500MHz, ULTRA TNT 2 - 32 MB

**САМО с талона на следващата страница
ПЛАЩАТЕ ЕДИН ЧАС ПОЛУЧАВАТЕ ВТОРИ БЕЗПЛАТНО!**





INTERNET

Money Maker

Internet

автор: Bloody & Chappy

Пари по Интернет

Money Maker

Всички сайтове, изложени на тази страница, позволяват напротуните или спечелени печалби да бъдат изплащани на български гривди по банков път. За по-голямата ще удобство сайтовете са оценени по критериите "Възможност за печалба" и "Лекота на печалба" в проценки.

OpinionBar

Възможност за печалба:	70
Лекота на печалба:	85

Нова и особено добра система за печелене на пари с холандски произход, независимо че намира в период на нестабилност и рекламираме са предимно холандски. Програмата, която показва рекламиите е с невероятен дизайн. Възможност за налагане на "кофи", подобно на WinAmp, не изисква движение на мишката и активен Браузър - просто пребяга да сте свързани към Интернет. Фактически можете да печелите и докато чатите, пишете поща, гори да си оставяйте компютърта включчен за цяла вечер - OpinionBar отчита ли отчима точки. Естествено има и уловки - OpinionBar е винаги Тор на екрана и не може да бъде скрито с конвенционални средства, нито изтласкано извън екрана (но ако си намерите един програма за муми-десктопи ...). За всяка минута като зрител получавате точки, а на своя ред точката е равна на един цент - за един час набираме 60 цента, което е побече от средното за момичин програми. Като добавка имате Възможността да оценявате рекламиите с цел персонализация на Вкусовете Ви, както и да попълвате анкети (за момичина са на разположение над 90), които отнемат 30 секунди и освен забавление ви носят и още около 8-10 точки. Ако всяко това не Ви е накарало да последнегто положително на OpinionBar, че се върна в самото начало - програмата е бързописка, което означава, че чековете, които все получавате, ще избута около два до четири пъти по-бързо от тези на западната конкуренция.

<http://www.opinionbar.com>

Bepaid.com

Възможност за печалба:	75
Лекота на печалба:	40

Не може да се отрече, че усъвършите, които този сайт предлага (или по скоро обещава) са побече от примамливи. А именно - скатам ли да печелите по 20 долара на час от лежане на реклами? Справено с конкуренцията, която сега максимум до 1 долар, това изглежда особено добре, ако не биха уловите. На първо място, рекламиите не са постпостояни - щом изтеглите програмата Revision Remote Control рекламиите ще Ви бъдат изпращани в зависимост от Вашите интереси, сърдът Ви която живееете и прочие. Практически вътре сузирни те програми за печелене на пари, че пребяга да очаквате с трепетът на външните реклами (само с помислете какво става при бавен трансфер с останалата Ви гейност), които Ви

се изпращат пом сървъра, Добрата страна е, че не сме задължени да ги гледате, лошата - че избута първите ръкож и 20-те долара в крайна сметка остават мираж. Това обаче не пречи да си докарате приличните около 0.7 цента на час. Системата е все още в разработка и набирани са рекламодатели, така че усъвършите ден за ден се изменят в положителна насока. Ако сте с добър интернет - горещо Ви препоръчвам BePaid!!!

Системата им за набиране на нови абонати чрез Вас Ви позволява да получавате 13% премия върху техните доходи, но не можете да набишишите доход от 100 долара на час.

<http://www.bepaid.com>

MyECamp

Възможност за печалба:	55
Лекота на печалба:	30

По принцип това не е сайт, който плаща с пари в кеш, но е прекрасно място, където да спечелите най-различни награди (от часовник и комикс до касетони и портативен компютър за 5000 долара), като... се забавлявате. Идеята на създателите е да направят един инфантинно приложение "Интернет лагер", в който да се чувствате приятно, играеши с извършвани най-различни дейности, като се почне от чете на електронни весници, коментиращи съвръжанието им, играеши яки игри и какво ли още не. За всяка своя дейност получавате определен брой точки, като в самото начало Ви дават 5000. Да не говорим, че щом направите определено количество точки, MyECamp направо може да Ви "подари" книшка, фланелка или CD. Естествено за да си купите онзи компютър, за който споменавах в самото начало Ви трябват около 1200000 точки (вътре със 1500000, защото сайта добавя 25% отгоре към цените за доставка извън САЩ), здраво подплатени със стотици хиляди реклами, преминали през пецифичното Ви зрене.

Сайтът е много приложен и ако харесате игрите и различните занимавки, а и не гоните "онзи компютър" още през пръвия месец, MyECamp е приятно място за убийване на час-два online. Ако до направите ежедневна практика, скоро ще получите и своите подаръци от импровизираните магазини.

<http://www.myecamp.com>

С това изборът ни и за месец април приключи. От Вашите отзиви ще зависи дали тази рубрика ще се появи и в следващия брой на Gamers' Workshop, а дотогава изпращайте своите въпроси до редакцията - ще се радваме да отговорим, доколкото ни е възможно, на тях.

<http://mp3.dir.bg/money>

Приятно печелене!

С този талон само в Internet & Game Club

МАТРИЦАТА

Плащате един час,
получавате втори - безплатно!

www.mazx.net

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21



WORKSHOP

[the best place for gamers]

SAMERS'

GW clan:

Александър Александров - ALEX III

Александър Банев - Snake

Димитър Димитров - Freeman

Иван Илиев - Whisper

Красимир Семерджиев - Evil Yeti

Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

Ангел Видов - Chopper

Апостол Апостолов - Chappy

Кристиан Антонов - Slurk

Янко Райков - Kmeto

Don Pepilo

Elexis

за контакти:

тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

Internet:

www.workshop.netbg.com

gw.headoff.com

workshop@mail.netbg.com

workshop@mail.headoff.com

Print by **ДЕЛА+** 032 / 624 742 www.deltaplus.net



SSSPEED



INTERNETTT

NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

sional webdes

five fingers of

professional webdesign

for contacts:

phone: 02 / 986 65 05

mobile: 088 615 282

studio e-design

<http://www.nevron.com/e-design>