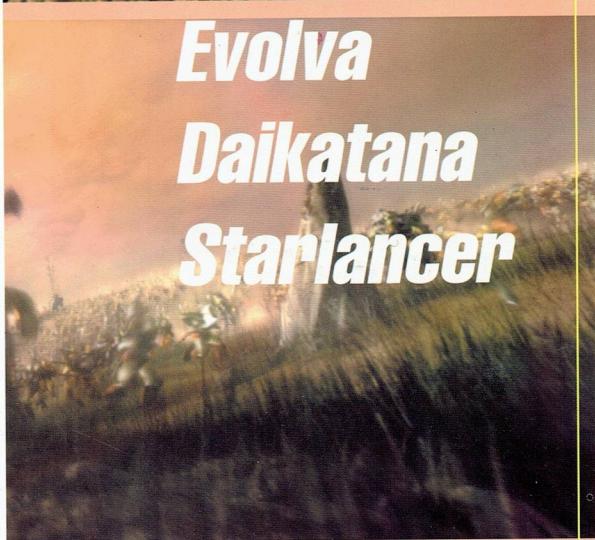


gamer's show



E3 – 2000
поглед към
над 80 игри



брой 19, май-юни 2000г. цена със CD 4,9лв. Без CD 2,4лв.

Знам к'во дъ
чета аз...
знаам !!!



Търсете произведенията на новото фентъзи издателство
НММ !!!

Книги , списания и комикси ще ви отведат в света на
вашите мечти!

Не спирай да мечтаеш с НММ !!!

REVIEWS

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000...10-49

DAIKATANA...60



56..STARLANCER



EVOLVA.....68



66..DEVIL INSIDE



MARTIAN GOTHIC..54



71..LEMMINGS REVOLUTION



РАЗНИ

РЕДАКЦИОННО.....4

ТУРНИРЪТ НА GW.....5

НОВИНИ.....6

ЗАГАДКАТА НА GW.....8

ТЕСТЪТ НА GW.....9

ИНТЕРНЕТ ПО ПОЩАТА.....72

ХАРДУЕР - ИНТЕРНЕТ.....73

STRATEGY

SETTLERS IV.....	12
FALL OUT: TACTICS.....	12
STAR TREK: AWAY TEAM.....	12
SIGMA.....	13
COMMANDOS 2.....	13
BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR.....	14
AGE OF KINGS: THE CONQUERORS.....	14
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS.....	15
SACRIFICE.....	15
CONQUEST: FRONTIER WARS.....	16
BATTLE REALMS.....	16
PEACEMAKERS.....	17
ANNO 1503.....	17
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2.....	17
MECHCOMMANDER 2.....	18
DISCIPLES 2.....	18
PHARAOH: CLEOPATRA.....	19
PRAETORIANS.....	19
CLOSE COMBAT: UTAH BEACH.....	19
EMPIRE EARTH.....	20
TROPICO.....	20

SIMULATION

FREELANCER.....	21
MECHWARRIOR 4.....	21
B 17 FLYING FORTRESS 2.....	22
I-WAR 2: THE EDGE OF CHAOS.....	22
SIMS VILLE.....	23
THE SIMS: LIVIN' LARGE.....	23
STARTOPIA.....	24
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2.....	24

ACTION

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.....25
QUAKE 3: TEAM ARENA.....25
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....26
X-COM ALLIANCE.....26
GIANTS: CITIZEN KABUTO.....26
CLIVE BARKER'S UNDING.....27
HALO.....27
ONI.....28
I'M GOING IN (O.G.D.).....28
HITMAN: CODENAME 47.....28
M.O.U.T 2025.....29
LEGENDS OF THE BLADEMASTERS.....30
SOLDIER.....30
OBI-WAN.....31
ANACHRONOX.....31
NEW LEGENDS.....31
CRIMSON ORDER.....32
PLANET OF THE APES.....32
AMERICAN MCGEE'S ALICE.....33
DELTA FORCE: LAND WARRIOR.....33
HEAVY METAL F.A.K.K. 2.....34
NO ONE LIVES FOREVER.....34
MAX PAYNE.....35
DEER AVENGER 3.D.....35
RED FACTION.....36
DRAGON'S LAIR 3D.....36

RPG

BALDUR'S GATE II.....37
ELDER SCROLLS: MORROWIND.....37
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR.....38
THRONE OF DARKNESS.....38
ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA.....39
DUNGEON SIEGE.....39
ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN.....40
DIABLO 2.....40
SHADOWBANE.....41
DEATH DEALER.....41

ADVENTURE

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND.....42
ALONE IN THE DARK 4.....42
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING.....43
PROJECT EDEN.....43
EVIL TWIN - CYPRION'S CHRONICLE.....44
MYST 3.....44

RACER

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY.....45
POD 2.....45
MOTOCROSS MADNESS 2.....46
NASCAR RACING.....46
MIDTOWN MADNESS 2.....47
SW: SUPER BOMBAD RACING.....47

TOP SECRET

NO CRAFT.....48
STAR TREK: NESHTO SL.....48
STAR WARS EPISODE I: NESHTO SL.....48
TOMB RAIDER 7: ESCAPE FROM BG.....48
I HAVE NO EYES BUT I MUST WATCH.....48
ESMERALDA.....48
SOLDIER OF MISFORTUNE.....48
ER: TEAM FORTRESS CLASSIC.....48
RUN OUT OF FOOD AND DIE.....48
DAIROMERO.....48
ULTRA MEGA SPACE INVADERS MILL.....49
MICROSOFT MONOPOLY 2001 3D.....49
ULTIMATE EVERYTHING HUNTER.....49
STAMPEDE RUNNERS.....49
LEVSKI MY LOVE / CSKA MY LOVE.....49
SHIVER ME TIMBERS.....49
CARMAGEDDON 3: UNDERWATER TOURNAMENT.....49

WARCRAFT III.....50



Хашиишиишиишииляааааааааааааааааа!

Здравейте, малчики и девойчи! Ето че отново сме заедно. Наскоро четох "Портокал с механизъм" и затова не се учудвайте ако до края на тази страничка, на която с огромно удоволствие Ви посрещам с "Добра среца", "Добре дошли", "Да здравствате", "Пусть всегда будешь Солнце", "Венсеремос", "Ще победим" и прочие, станете свидетели на едно госта разхайтеното използване на руски чуждици. Ако не можете да ме разберете това е сигурно защото не сте чели книга.

Ех, изват хубави дни, приятели. Ловният сезон отново е открит - в периода на топлите пролетни и летни дни, в сезона на късите поли, така да се каже, дивечът е навсякъде около нас. Отворете широко очи и се оглеждайте. Отпуснете му малко края, за Бога. Нека отгадем дължината на природата и на красотата, с която тaka щедро ни залива. Мисля, че ме разбирате и няма какво да загубявам темата. Само че Ви кажа: Сега му е времето, да разгледате ребята and сладинките зозинки. Живейте - дикотеки, купони, море, планина, гори, паркове, палатки, кампинги, хотели, дачи, огньове, китари, шишачка на жар, горещца като жарта страсти... Възпроизвежда се пълноценно от почивката, която тaka щедро ни отпуснаха производителите на развлекателен софтуер. Такава продължителна суша не помня от години. Тук-таме се мерне по някое по-интересно заглавие, останатите - чорт и shit.

Но вие не увеселявайте носове, скоро нещата ще се променят. Още следващия месец, наядвам се. Във всеки случай благодарение на броя, който държите в ръцете си ще можете прекрасно да се ориентирате какво Ви очаква в близко и далечно бъдеще.

И тъй, какво сме ви подгответи този път.

Но преди това, малко стапанитина пропаганда и промива не на мозък в стил "Како сме велики".

Та, както, значи, не веднъж сме Ви доказвали, ние, Вашите покорни слуги, отново сме се опитали да Ви дадем повече. Но не: "Повече от кого, без?" - Както Веднага настражналите чуждопоклоници биха попитали, злобно оголили зъби и побързали да ни обвинят в седемте съмртвни гръжа едновременно, а: "Повече от какво?"

Сещате ли се вече от какво? - ще попитам. От Е3, разбира се! - Отговаряjam Веднага, без да Ви чакам, щото може да мръкне. Че има ли друго събитие В геймърския свят, от което да си заслужава повече, да получите повече. Не мисля. Поради тази причина и този брой е посветен основно на Е3. За всички най-интересни заглавия, за които западните Ви върстаници и колеги вече са добре информирани, сега ще се информирате наkratko и вие, но...

Hoi! С този брой Вие ще получите и много повече. Тук ще прочетете и за някои свръх-секретни проекти, известни само на тесен кръг от посветени. Вие, читателите на Gamers' Workshop ще сте първите в света, които ще научат подробности за най-строго охраняваните тайни на производителите и дебелъръти. Един скъп на сърцата ни човек загуби живота си, а чистачката ни, дъвчествеността си, след което и разсърдъка си, за да можете Вие да прочетете за това. Моля Ви, нека запазим минутката мълчание. Мир на праха му. Мир на духа ѝ. Заедно с това ще направим и следното съобщение: Gamers' Workshop търси да назначи на щат срещу миждово заплащане, лица на следните

дължности:

1. **Агент 00** (с опит в подгрияната дейност, високите технологии, шпионажа, отвлечането на гладни и прочие редактори и страньори на конкурентни издания, саботажи, мимикури, инфильтриране на поставени лица, изтрягане на истината посредством набиване на кибритени клечки под нокти те и проче памето-сървърни процедури... Любимо хоби - отглеждане на хамелеони)

2. **Чистачка** (с опит в летенето с метла или тък прахосмукачка, ако си пада по съвременни методи, около 20 години, червенокоса/русокоса със зелени очи, 170 см. 92/60/90, със свободни разширения и отгадена на... хм, работата, преторчители са завършени курсове по тайландски масаж. Любимо хоби - овладяване тайните на Кама Султра)

Желателно е да са тренирани екстремни спортове и да не се поддават на паника и стрес. Последното особено важи за чистачката. Който е влизал в редакцията ни ще ме разбере.

Сега като приключихме със съобщенията да продължим с броя. Както казах той е посветен основно на Е3. Нямам писмата, софтуера и разказа с неочакван край. От следващия брой ще възстановим тези рубрики с пълна сила. Може би отново ще получим упреци за малкото ревюта на игри, които сме поместили, но мисля, че този път си заслужаваше. Тази синтезирана информация ще е много по-полезна за Вас от няколко ревюта на посредствени игри, които можехме да Ви дадем.

Обещавам Ви в следващия брой да се реваншираме напълно. Вие отново ще видите GW такъв какъвто е излеждал в наши съчинения си броеве и какъвто сте съвършили и искате той да излежда. Изчерпателни и многообразни статии за страховити игри. Ще Ви представим такива заглавия като MDK 2, Metal Fatigue, Ground Control, The Longest Journey и много други, които представят да излязат в близките дни. Готовим Ви и една мъжъвърчика изненадка, която ще освещи още повече GW в бъдеще и едновременно с това ще Ви подсушава разни любопитни неща извън света на игри.

И преди да се разделим с Вас на тази страничка, искам да насоча вниманието Ви към ежеседмичния ни e-zine GW Express. Негоявите досегашните гесет издания можете да намерите на гъска и да прецените бихте ли искали да получавате ежеседмично подобна информация от света на игрите и компютърните технологии, както и авторските статии на нашите, може би бъдещи сътрудници и добри приятели. GWE може отлично да запълни дните между броевете на книжното издание. Не се колебайте абонамента е напълно безплатен и неангажиращ.

До седмица-двъде ще пуснем и обновения ни сайт - олекотен, много по-убеден и редовно актуализиран.

Посетете го след 15-на дни и ще се убедите сами. Това е всичко от мен, приятели. Благодарим Ви за писмата, с които ни отратаха. На някои от тях и на бъдещите такива ще отговорим в следващия брой. А вие не спирате да пишете.

Aguos guys, досвидане мучачос, да живее Интернационала...

Ще се прочетем отново следващия месец около 15-20 часа.

Freeman

СПИСАНИЕ GAMERS' WORKSHOP &

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ „МАТРИЦАТА“

ОРГАНИЗИРАТ
НАЙ-ГОЛЕМИЯТ ГОЛЯМ ТУРНИР ПО

BROOD WAR

ОБЯВЯВАМЕ ДОВНИЯ СЕЗОН ЗА ОТКРИТ!
НАБЕЛЕЖЕТЕ ЖЕРТВАТА И Я ИЗЧИСТЕТЕ ОТ КАРТАТА

КОГА?

НА 24. 06 (ЮНИ). 2000

КЪДЕ?

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ
“МАТРИЦАТА”
60 КОМПЮТЪРА
Celeron 500, 128MB RAM,
TNT 2 ULTRA, 19" CTX

КАК?

- ТУРНИРЪТ Е ЗА ОТБОРИ ОТ ДВАМА ДУШИ.
- ОТБОРИТЕ СА РАЗДЕЛЕНИ В ГРУПИ ПО 4
- ПЪРВИ КРЪГ СЕ ИГРАЕ ПО СИСТЕМАТА "ВСЕКИ СРЕЩУ ВСЕКИ"
- КЛАСИРАТ СЕ ПЪРВИТЕ ДВА ОТБОРА ОТ ВСЯКА ГРУПА
- КЛАСИРАЛИТЕ СЕ ОТБОРИ, СЛЕД ТЕГЛЕНЕ НА ЖРЕБИЙ, ИГРАят СЛЕДВАЩИТЕ СИ СРЕЩИ НА ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ.
- ЧЕТВЪРТ ФИНАЛИТЕ, ПОЛУФИНАЛИТЕ И ФИНАЛИТЕ СЕ ИГРАят ДО 2 ПОБЕДИ
- ВРЕМЕТРАЕНЕ НА ВСЯКА СРЕЩА ДО 30 МИНУТИ. АКО ДО ТОВА ВРЕМЕ НЕ СЕ ИЗЛЪЧИ ПОБЕДИТЕЛ, КЛАСИРА СЕ ОТБОРА С ПО-ГОЛЯМ БРОЙ ТОЧКИ.
- ЩЕ БЪДЕ РАЗРЕШЕНО ДА СЕ ИГРАЕ RANDOM.
- КАРТИТЕ СЕ ОПРЕДЕЛЯТ ОТ ОРГАНИЗАТОРИТЕ И НЕ ТЪРПЯТ ОБСЪЖДАНЕ.
- В ЗАЛАТА ПРИСЪСТВАТ САМО ОТБОРИТЕ, КОИТО ИГРАЯТ В МОМЕНТА И ТЕЗИ, ЧИИТО СРЕЩИ ПРЕДСТОЯТ НЕПОСРЕДСТВЕНО СЛЕД ТОВА. ПРИ НЕСПАЗВАНЕ НА ТОВА ПРАВИЛО СЛЕДВА ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ. ИЗКЛЮЧЕНИЯ СЕ ПРАВЯТ САМО СЛЕД РАЗРЕШЕНИЕ НА ОРГАНИЗАТОРИТЕ.

КОЛКО?

ТАКСА ЗА УЧАСТИЕ: **10 ЛЕВА ЗА ОТБОР** (ПО 5 ЛЕВА НА ЧОВЕК).
ЗА ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ И ЗАПИСВАНЕ НА ОТБОРИТЕ ОТ ПРОВИНЦИЯТА, ТЕЛ: 980 68 29 / 980 72 45
СОФИЙСКИТЕ ОТБОРИ СЕ ЗАПИСВАТ В РЕДАКЦИЯТА НА СПИСАНИЕ GAMERS' WORKSHOP НА АДРЕС: ГУРКО N 34 BX. 2 ET. 2

ВНИМАНИЕ!!! ЗАПИСВАНИЯ СЕ ПРИЕМАТ ДО **22. 06 (ЮНИ)**.
ПРОПУСНАЛИТЕ ТОЗИ СРОК НЕ МОГАТ ДА ВЗЕМАТ УЧАСТИЕ В ТУРНИРА.



НОВИХУ

ТЪЖЕН ПОМЕН



В края на май Looking Glass, създал е на проекции като Thief и Ultima Underworld, прекрати своя земен път. Отиде си една голяма компания, чиято единствена цел бе да гостува у доволствите на своите почитатели. Светът никога повече няма да е същият... Покойното пред светлата ти памет!

От опечалените

Има нещо гнило В id

На втори юни (петък) мази година John Carmack от id Software отпразнува бента на най-големата сенация за тази година. Първата публична сума в случаи е сенации - премиерата е разкрито и за новата игра на id, а втората е за работната атмосфера във фирмата.

Следващото заславие на id Software ще бъде проявление на Doom - нещо за което хулиги ще съмвират мясточко от зогния на насам. Това обаче е добромана новина. Лошата е, че според здравите езии, а и самият Carmack, това рещение е било платено скъпо

представяне на играта и също така на преводите. Ето и подграбностите. След приключването на работата по Quake 3, Carmack и компанията се замислят за следващия проект. От горна Време се обсъждат идеи за продължения на Doom, и се оказаля как всички биват допитусицирани. Всички, освен бивам Adrian Carmack (Брат на John) и Kevin Cloud, които общо държат над 50% от собствеността в id Software. Обсъждането на следващия проект стигнали дотам, че както John и останалите членове от id учили математика на Adrian и Kevin – или правим Doom или ни уволнявате всички!!! Както се досещате, Adrian и Kevin не са имали идея, че когато създават Doom, той ще е "отмъщението" върху Paul Steed – чубъкът, който ги избира във всички мисии в Quake 3 и според

създал всички модели в *Одаке* и е според много хора най-добрия аниматор и моделлист в Бранша.
Засега няма много подробности около тази история, но щом разберем повече ще ви информираме.

Знаеме ли как е най-даунлоадваната игра
от www.3dfilmes.com? Белемтата на Diablo II.
2. Сега това се нарежда Carmageddon:
2000, Ground Control и ... Speed Delight.
Speed Delight е последният проект на Йор-
дан Тусуджий (авторският кампо Mordred).
Почти всички от милионите може да
учи науци от сайта му.
<http://mordred.8m.com> или от интенърблом-
са, публикувано в број 16 на GW. Иричка-

та е рали-състезание, в което вие се надбягвате с часовника, по произволно генерирана писта. Играта ще намерите на диска към списанието, а ние пожелаваме на Йордан още по-големи успехи! Всички има цели три заглавия пред него!

След като конкурент за изгриб карта от *Age Of Kings* на Microsoft и Ensemble приложи, двете фирми обийвиха и побежищиха, чито карта ще бъде включена в четвъртата, съборна кампания в разширения *The Conquerors*, които феновете очакват през следващите 12 месеца. Побежището е немският Ангелдрейс Марциусер, чито сценари "Анно 1702 Sachsenstaufand" му донесе - имената до - самия цикъл субверси, името му спомня съвсемъзаемите и коние от луксозно издание на AOK: *The Conquerors*, което излезе.

В случай, че сте пропуснали конкурса, определено не би трябвало да съжалявате Microsoft този път мина метър!

Интереси неща свидат на американската фондоуборс Interplay има опасност да изчезне от списъците на Nasdaq и до този начин акциите на компанията не могат да се търzugат на фондовия пазар. Причината за този кризис е решението на Борсата, че Interplay не отговаря на новите критерии, които са очаквани във взаимоотношенията между биржата и операторите, ограничения на търговията с акции. Самите Interplay в момента се появят сърдиционо. Погодената от компанията мобилна разпределение на решението ще бъде изслушана на 2 юни, а дотогава - фонбек, съмните са парни!

Според материали на японската преса, споразумението за съпътническо между гигантин спред конзолите Sega и гигант спред софтуера Microsoft е било прекратено поради промивоченци интерес на свете компания. Според наблюдатели, решението е било провокирано от настъпването на всички компании в почило на геймъти на дружата - Sega имаше да се концентрира върху Internet-базираните игри, залагайки, както Microsoft сериозно напада обемовната земя на конзолите със своя X-Box.

Цензурирама не спи, мъсто промъчи-
ва. И ако след забраната на half-life 2 в Синза-
тур да няма зоеми събития на фронтата
между моралитет и производителство, то се-
га в Америка се налагат сценарии преди спу-
щането на компютърният екран. Мозайка-
зентора и бъдещия Прокурор на Илайндс
Джим Райдън, настийват едни от нед-зона-
тите Верди за проработки на компютърни
игри да преустановят проработките да
бъдат западавани на десет. Сред тях са творчес-
ки компании като Target, Best Buy, K-mart и
Wal-mart и засега Вискуи игри, касицизири-
ха имато "Матре" за Възрастни според
индустриски касицизири ЕSRB. Макар
Все още да няма сериозни решения в тази
насока, част от компанията скрипа изре-
ти по щандовете си, като мака по напра-
виха неодържима за лицата под 17 години.

Според компаниите, скърцащо със зъби пред прогнозирания спад в продажбите, тежкостта на решението дали децата могат да закупуват любимата им игра, изпълнена с жестокост, държи цялото наrame-

наме на родители

Независимо от очевидния провал на суперрекламирания хит Daikatana, Eidos и Ion Storm не се озамбят. От фирмата разпространител достигна новината, че един досегат претензион за място в класиците напуска официите на Джон Ромео В края на месеца - и това е Deus Ex!

Смес между екшън, приключене и ролева игра, подгравена с прекрасна графика, базирана на Unreal платформа, която има много по-големи шанс на напълня в Deltakatata, Deus Ex притежава забъдващата атмосфера на киберпър и фентъзи, която свидетелства сърдивите сънници с мези на Bladerunner и Final Fantasy - месец отстане, че да се убедим във възможността на това очаквано близо 2 години отроче. По сумите на Брайън Кемп, говоримо на ION Storm, играта вече е приключила с беша темпа и е предадена за последни донуксувания на QA екипа на разработчиците. Според него, основната задача на програмистите е да гоизлядат изкуствените интелектуални, които според големите обещания, ще е феноменален.

Щом гори и Eidos се наемат да гарантират официалната гама, значи нещата са или в краен стадий или ни очаква нов изтърсак. Да се надяваме да е първото.

Сериозни промени разтвориха основите на японския гигант Sony Pictures Entertainment. След дълги дебати фирмата на-сетне се реши да инвестира спонзир в израздянето на своя собствен отбор за разработка на онлайн игри и изменяващо обиби, че закупува създателите на EverQuest Verant Interactive. Фирмата от Сан Диего, известна най-вече с успешната Всесвят на Sony, е създаден и на много гри ромеи. Всесвят, като Sovereign, Star Wars Universe и очакваната годината EverQuest 2. Камо се има в предвид голямия успех на Verant по отношение на EverQuest (над половина милион потребители от цял свят заплатиха с достойност цената от 50 долара за самата игра и мечена маска от 10 долара), сумата е като Sony придобива този типът залък от пазара за онлайн развлечения опредено не е малка, макар и обекта фирмата да не разглежда условията на покупката.

Същевременно се появиха сумнения, че цените са прекалено високи. Този въпросът бе подкрепен на циган ден, когато SOE обявя, че закрива събът отговарящ за разработката на софтуера в Лос Анджелис и на 50 професионалисти в Браншаща те трябва да си тръгнат нови места. Този отговор, който бе даването през 1997-ма година за разработката на първите онлайн заглавия на фирмата, винаги беше не е ясноупрен, пропонираното на бъдещото.

Сега вероятно всички карти, Sony се събира с лисен изгън в отбора на Уиска сезона. Дали ще заслужат обаче вниманието, които им бе отменено, разбиращите се от Verant трябва ще го покажат на ECTS 2000, когато събът показваните каури от EverQuest 2.

ИгроВите автмати се завръщат на компютърния екран, не вече не тъй жадни за монети. Hass Tech Interactive обявиха разработката на римейк на класическата аркада Galaxian. В този космически "шутър" ще имаме възможността да из



Бурамте каузата, която да защитавате - тази на Междудържната Федерация, на терористите и самите Галаксиици. Играта ще поддържа серии от Възможности за забавление онлайн по Интернет, както и съдържа графична платформа, предлагаща времеви ефекти, реалистичен звук и текстури както и мюжикето излегли за камерата. В красива сметка какъв ще се получи? Това ще разберем скоро след пътната на демото, а до момента - хърхърете един поглед на официалния сайт.

<http://htie.virtualave.net/galaxian/index.htm>

Flow.Com изстреля в киберпространството безплатна рекламна игрица. В която можете да изпровервате свояте Възможности като сноубордист. Разнообразни писти, красиви планински изгледи, сериозна графика и ръкленен звук - трябва да събирате точки, наречени "Flows", които да ускоряват времето ви, прекарано в спускане по стръмните покрити със сняг писти, както и да изпълнявате склонни каскади - ето това е Flow!

Нищо особено, но искаме да се насладим на легкота на малко сняг през горещите летни денове, пробвайте тук:

<http://www.flow.com/flowgame/setup.exe>

За Вървите или не, но им хора в Blizzard които не са доволни от успеха на фирмата. Стиг Хедълън, гигант, чието име стои на само заг игра Diablo II и I, но и хима на Sega Sonic the Hedgehog. Явно личните амбиции и нереализирани идеи са наддели на големите приключения, и сега са настъпили дните на кокетничий дух и Stig създава своя фирма за разработка на игри Full-On Amusement Company. По подобие на Джон Ромеро и Стиг завърши след оставката си "Ще покажа на хората неща, които не са видяли досега". Дано я е прав!

Иначе Хедълън не си тръбва сам. Следват го Натани Хелс, 15-годишен Ветеран в разработката на игриви софтуери, и Боб Стил, специалист по 3D анимация и моделарство. Фирмата му вече наброява шестима професионалисти, напуснати съвместно гиганти като Virgin, Sega, Sony, Blizzard, ElectronicArts и Maxis. Всичко нищо не се знае какво там "Великолепната шестократка" ще направи, но тук засега е известно, че е 3D и ше използва платформата LithTech 2.0. Нищо чудно, шом още отсега се появят слухове за Diablo 3D...

Явно минимализъм от Re-Volt на Acclaim се е покрайил на мизания, защото Paradok Entertainment и Octagon Entertainment обединиха, че разработват игра по лиценз на Airfix, серия от миниатюрни самолетчета, създавани с Airfix Dogfighter. В този 3D екшън, изпълнен с маки хъръкани самолетчета, намират се в огромните затворени пространства със гемски стапи, басейни и здрави гвозди например! ще трябва да се преобърнете със свояте хъръкани с пропитвици, преди те да спират същото с вас. Самите самолетчета ще бъдат истини модели на Airfix, като се започне от P-51 Mustang и се премине през най-различни авиационни модели от Втората световна война.

Играта ще поддържа мрека за 16 играчка на LAN и се очаква да се появи по магазините през есента.

Изменявашо Ripcord Games обяви, че сменя разработчика за играата Fading Suns: Noble Armada. Играта, която също ще бъде обявявана на спирка, поиске да съживи сили явно се е оказала трупна ханка за разработчиците от Holistic Design, за да се смише до това решение. Но думите на Джон Питърсън от Ripcord: "Ние възложихме на нашите бойари и феоди наше издробено качество на много определени скробове". И наистина е така, неизвесимо че скробовете доска се променят в последно време. Играта, която отговаря трябва да види блясък, трябва да бъде космическа симулация на гигантски кораб, с иновативна

графична платформа и елементи на тактически битки и дипломация. Разбиваща се във Вселената от серията Fading Suns на Holistic, сега тази игра със търси "майстор" при някой друг майстор на игри. Ripcord със сигурност вече имат на базата си търсачка, за да изпитат същите разработчици, но все още посочените им за пръвълките на играта се пазят в тайна.

Вървайте ако искате Take 2 Games обяви, че на 1-ви Мај закупува своята възрастна екип от разработчици Gathering Of Developers!!! Следвате бе повърната и от двете страни, с което въвеждате компанията, която обедини усилия в разработката на Wii подобно съществен преграда за PC и конзоли от ново поколение. Същата е известна, но за последния месец Take 2 са инвестирани в GoD над 25 милиона долара. GoD, като съвкупност и като отдельни разработчици, ще запази автономността си при създаването на нови заглавия.

Завършвате това замваря една страница от историята на Gathering Of Developers. От създаването си, това обединение привлича неизвестими, малки разработчици с наредката засега да оцелят в битката с големите разработчици. За съжаление обаче, реалистична е оказа група, GoD се справяше отлично със Възможностите си, но не госташе капитан за да прорыжи се да разбъди. Резултатът завършило е обединението единствено доказа, че неизвестими разработчици има. Или поне не за дълго

След инвазията на множеството игри, западащи на края на година като основно средство за препитание на основни персонаж, и Interplay обявява подобно заслужава. Играта се наречи Heist, създавана е от аналогичните от Crimson и разкрива събитията на края, управляеми от играча, и Всякакви блестищите на реда управявания от компютъра. Действието обаче не се развида в никое място бъдеще или фантастично минало, а в днешни дни - например във видеото на никоя умела в "събирането на ценни предмети" експерти, ще трябва да отнесете не само капакът от премиумски американски инструменти. Включително и Държавния Трезор. Естествено такива действия не могат да не останат неизвестни от Всякакви противници, обикновени полиции до обучени в Черно агенти на ФБР. Както и от играчите, за които подобно напомнят "тъмната страна" на съвременният живот, но на дисто по избеснено ниво, ще предположи гори санда се появят в списъка на федералното Бюро на Най-Търсени Крадци. Играта, която няма да бъде от най-търсени, но ще има своя собствена атмосфера и немалко фенове, че се появят към края на годината и обещава красива графика и насънска комплексен ИИ, който се адаптира към действията на Вашите бандижи.

Помните ли времената без "Бонус пакети" и "редактори на нива"? Тогава игрите се изиграваха и захвърляха, но, днес, което разработчици и издаватели се борят за запазването на жилеността на свояте продукти, а конкуренцията е изострана до крайност, вече се случват неизвестими преди години неща. Като например Sierra да издават нова безплатна кампания за HomeWorld! В обем от 300 мегабайт!!! Според изказваните на Sierra новото издание, наречено HomeWorld: Turanic Raider Planetoid ще се разпростира във времето на компакт диск срещу минимална маща за доставка и ще включва пръвично 4 мисии от оригиналната игра, всички тренировъчни мисии и новата кампания носеща името на самата игра. Издаването ще включва и демо на HomeWorld: Cataclysm което също скочи скоро да види блясък като отмечен продукт от сърцето.

На 17-ти мај Microsoft обявява поддръжката на

технологията "Fast Boot" в своята операционна система Windows ME, както и от страна на Водещи партньори - производители на хардуер. Новината, криеща се зад това наименование, е гласното намаляване на зареждането на Windows - от Microsoft обещават да разделят времето на отмръдане на файлове, да елиминират поддръжката на DOS с премахване на класическите отуеекс. bat и config.sys и с оптимизирането на новия хардуер, който ще поддържа "Fast Boot" да се постигне скоростта на зареждане под 30 секунди!

Това наистина е радостна новина за мези, които им е писчало Windows да зарека както слънчесалът охлюв, но може да се пренебрегне факта, че В името на николко секунди DOS се започва от лицето на свeta. А ищ видите кой кого - Windows ME DOS-а, или...

За повече информация:
<http://www.microsoft.com/hwdev/newpc/fast-boot.htm>

Ако има малко причини да се наречете Български земир, то една от тях е маз, че не сме поддържани си кутиите Voodoo 5 5500 AGP. Незавидими експерти откриха че картата води до грешки в изчисляването на скрости на изображението при малки разделителни способности и 3dfx да са на неки. Докато изследователите на компанията все още спорят дали това е бил "недокументирана функция" ескалация на интереса към новата видеокарта на компанията е сериозно заплашена от извънземия в пресата. От 3dfx отказаха коментар и на Виртуал на PC Data дали ще заменият всячки продадени консуматива с изправни копия доборите от оптика на Виртуал със поддържани физиономии. Ден по-късно фирмата си "запиши ръце" в гистрибуриите, на които тя предлага производителя си с Възможността за изваждане в пресата. От 3dfx откажаха коментар и на Виртуал на PC Data дали ще заменият всячки продадени консуматива с изправни копия доборите от оптика на Виртуал със поддържани физиономии. Ден по-късно фирмата си "запиши ръце" в гистрибуриите, на които тя предлага производителя си с Възможността за изваждане в пресата.

3dfx закупи фирмата Gigapixel наскоро пръв се техноложки разработчик в областта на паралелното смятане на сцени и оптимизиран достъп до памет;

nVidia стана официалният доставчик на графичните постсистеми на кой да е, а на SiliconGraphics - водеща фирма за графични работни станции. Чипът GeForce 2 GTS Quadro ще се инсталира на трите нови модели на SGI под Linux.

Така или иначе засенхаме професионалната сфера - 3dfx след скромното закупуване на Oxygen сега закупи и дружи си конкуриращи, произвеждащи до момента пакетите от серията WildCat за INTERGRAPH, така 3dfx се избавя в леко monopolна позиция на пазара за професионални ускорители

Intel представи новото си отроче за масовия пазар - Pentium III процесор на 933 MHz. За различна от професионалните гигахерцъвите процесори, чиято премиера ще последва от неприметен за потребителите geforce, който на своя ред ще изненади същите още повече, новият III ще е на разположение до месец в кълчества, достъпни не само за доброволяното на нуксите на големи бизнес-партньори като Compaq и Dell, но и за проработка на дребно от дилъри и реселъри из целия свят. Този процесор включва минималната хиляда Intel - Advanced Transfer Cache - технология позволяваща кеъвът от второ ниво да се използва при пълната скорост на процесора. С това по-тежките приложения ще получат допълнителен тласък и отсега в ATC Intel ще има също спрямо инвазията от страна на AMD.



Въпросчето на РаботИлничката

Здравейте,

Както се видя от Вашите писма, предишната загадка ви е затруднила, но не чак толкова. Честно казано очакваме по-малко правилни отговори, но вие приятно ни изненадахме. Особено след като никой бе забравил да напише, че каква награда направите мозъчни клемки. Този път няма да направим този пропуск. Стига толкова съм писал глупости, нека първо ще обясня загадката от предишния број:

Както никой от Вас се досетиха, една крушка не само може да бъде включена и изключена, а и топла и студена. В това се състои и решението на загадката. Включвате една лампа, чакате 10 минути, след което я изключвате. Щракнете втори ключ и включете. В стаята ще има една включена, една изгаснала и една топла крушка.

А сега се пригответе за цели гъве загадки. Ето и условията им:

1. Известно е, че можем да сложим четири точечни така, че всяко едно от тях да допира останалите три. Същото вако и за пет моменти. Как да сложим шест цигари така, че всяка една от тях да допира останалите пет? Ако успеете да решите загадката със седем цигари няма да е нужно да решавате втората глобобългарска. Цигарите представляват цилинър, като диаметъра на основата трябва да е поне два пъти по-малък от височината му. Други ограничения ще формата нямате/

2. Малкият Иванко отскочил на гости при един негов познат - г-н Матеев. Най-вече се чувало детски язък и Иванко попитал събеседника си (които за всеобщо нещастие се оказвал професор по математика) дали всички деца, които играят набърз са негови. "Опази! те Господ!" прибодил уплашен вид Матеев. Най-вече играят освен децата и те ми на още три семейства. Макар че момите са най-много, след това са мези на семейство Тал, след тях мези на Алексин, а най-малко деца има Титов" А колко деца са набързи?" поинтересувал се Иванко. "Ами броят им е по-малък от 18, а умнохиши броят на децата на всяка отделна фамилия, ще получиш номера на апартамента ми". Иванко се замислил, извадил лист хартия и започнал да смята. След известно време казал: "Г-н Матеев, ще ми трябва още никои данни. Семейство Титов побче от едно дете ли има?" Професорът му отговорил и след малко Иванко му казал точния брой на децата и тяхното "разпределение" по фамилии. Същото искахме и от Вас, само че ще се наложи да решите загадката, само с данните, които имате и условието на загадката.

Наградата е оригинално копие на Ground Control - изключително интересна стратегия в реално време, за която ще намерите подробен преглед в следващия ни брой. За да участвате в тегленето на наградите изпратете решението на първата задача със 7 цигари или топка на първа и втора задача. Приятно глобобългарско! :)

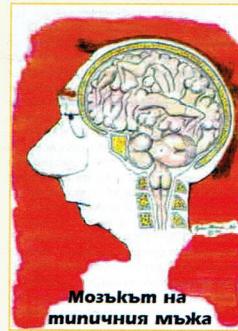
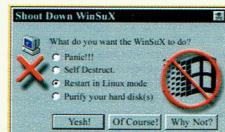
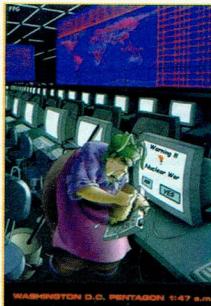
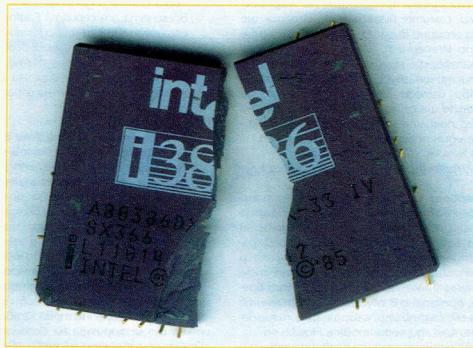
Втора Изтезателна Дивизия

Пращайте отговорите си на адрес:

София 1000, ул. "Турко" 34, Вх.2, ем.2
за редакцията на сп. Gamers' Workshop
или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com

Крайно време е да обявим и наградата за миналия брой - това е супер, мега, хипер, ултра, гига култова, зашеметляваща изпленявача, генерираща неконтролируема завис от среед останалите **ФЛАНЕЛКА** на Gamers' Workshop (а Вие какъв очаквате Ferrari?). Такава ще получат и нашите аноними. Шастливецът, който вече няма да може да ходи скокено по улиците, ако носи този шевьоър се казва:

Панайот Коларов от Варна





Cлед като устманиите пригодността си на оцеляване в свeta на компютърните игри (Тест А1), продължаваме със серията А1 - Доколко можете да различите истинската от игралния свят. Той ще Ви помогне да осъзнаете някои твърдите очевидни за останалите факти и ще улесни интегрирането в обществото Ви. Естествено Винаги съществува един физико-психологически феномен, при който ситуацията вместо да се побори се влошава и бъркането се задълбочава. Но това е риск, който всички трябва да поемем в името на народа? - бел Reg общото благо. Стига толкова увъртания, да се заемаме с работата:

1. Къде се намираме, докато четеим този тест

А) Тънчината на подземието от обградъща отвсякъде. На около 2 метра от мен мъжка факла. Доста е тъмно, мамка му и едва чета с този дребен шрифт, който сте го сложили
Б) Моментът да си сваля сънчевите очила. Ами точно пред басейна, излегна се удобно на шезлонга, а около мен цъкват разни познати и си говорят
В) В стаята си, къде градеж?
Г) Влявът си изграе с косите ми, а съмртва е на въсякъде около мен. В момента съм се скрил зад една колона и се надявам да не ме открият тук, че иначе лошо ми се пише.
Д) Нито едно от горните

2. Как изглежда Вашия лекар?

А) Ами Петин е много приятен човек. Белокос, с дълъг бял роб. Но ти ще трябвало да го познаваш. Или си от лошиите? Обещали са ми да го сменият с жена, но това чак след около месец.
Б) Знаеш ли, задаваш ми интересен въпрос. Честно казано не си спомням да съм ходил при такъв човек.
В) И да ти кажа, няма да ми повърваш. Във всеки случай работи в Поликлиниката.
Г) Ами праворъзълен и на него има нарисуван червен кръст. Познавам и други лекари, но те са по-малко ефективни.
Д) Няма да кажа.

3. Ваш приятел е попаднал в неприятна за него ситуация. Има опасност за живота му. Вие сте наблизо. Какво правите?

А) Спускам се върху неприятелите със сърдяващ кръвта боен юк. След това брадвите ми ще покажат на Врага, какво могат. Ако се случи така, че приятелят ми загине, ще го чакам да дойде и ще пазя предимството му.
Б) А, за покар или става дума - ами ще вънка покарната, то и без друго няма какво друго да се прави. Естествено че се опитам да го изкарам от ставата, ама по принцип малко трудно намирам пътта.
В) Много неясни въпроси задаваш. Уточни се ге.

Г) Зависи на колко кръв съм и кой стои срещу него. Във всеки случай ще пробвам да помогна, но както казах ако не съм добре екипирал се една съмртвняма да помогне с няшо.

Д) Нито едно от горните

4. Коя за последен път сте яли пица?

А) Пица, пица, пица. А, пица искаш да кажеш. Ами не си спомням да съм ял подобно нещо. Миркъм разни пернати из града, но не ми е позловоено да ги убивам.
Б) Преди около месец. Бяхъм откраднал хладилника и се наложи да си порчам пица на телефона. Не само, че не беше хубава, но и забъди разни музии и на следбящия ден трябваше да я изхвърля.
В) Миниали петък с приятели.
Г) Интересно, като се замисля не си спомням да съм ял нещо някога
Д) Не си спомням

5. Знаете ли какъв знаци "авалирам"

А) Със сигурност това е някакъв ню униклен артефакт. Ако го имаш и ни го дадеш веднага, ще ти откъса ричичките.
Б) Човече, а съм телевизионен водещ, не ми трябва да знам такива неща. Ако искаш, ще питам някой от познатите си.
В) Условно кредитно задължение, при което банката съмрачи почили по почили, но която плащат е неин клиент, който от своя страна гарантира изплащането ѝ - глабничата и фълкимата лихва в деня на падежа.
Г) Предполагам някой от чийт кодовете, дето някой поздрав от Време на Време. Аз съм хардкор играч, не ме занимавай с глупости
Д) Не знам

6. Вашият девиз

А) "По-добре да хванеш Diablo за рогата, отколкото тиърба за опашката!"
Б) "Рано пиле, рано пее"
В) "Аз нямам комплекси"
Г) "Първо стреляй, после питаи"
Д) Нито един от горните

7. Какъв е Вашият любим прегмет

А) Helm of heavenly enlightenment, онц май се обърка - Kings' Sword of Haste и Ring of the Zodiac
Б) Телевизорът видеосмена, който си купих преди две седмици
В) Компютърът
Г) Моята баузка
Д) Нито един от горните

И така теста се състои от 7 въпроса и четири възможности. Напълно е възможно да намяташ повече от гъва отговора от А, Б, В и Г). При подобен случай, следните психологически профили ни се отнасят до Вас. Ви попадате в мяка наредчата "Зона на Здрача". Предполагам, че и Вие самите сте толкова обръкани, колкото сме и ние.

Съжаляваме, не можем да направим нищо за Вас. А сега да видим отговорите:

Преобладават отговори А

Сигурни сме, че знаете всички гадини в Diablo и гори си наричате с галени имена. Освен това сте наясно с около 90% от предметите в тази игра. Подсъмията, макар и произволно генериирани, са като Ваш роден дом. Сигурно и в момента си мислите, че сте в едно от тях. Чувате ли този странен шум от лъво. Може би избат за Вас. Или за мен? Неееееееее. Няма нищо страшно. Шезунка :). Знаете ли, може би ико излезете от Върши беда ножка си и странния пръстен, който тръбдите, че ви прави по-спокоен, нищо няма да се промени. И спреме да си разхвърлят парите на кучинки из къщата!

Преобладават отговори Б

Е да, и други хора играят The Sims, но все пак не сте ли прекалили с Вънчачаването? Басейни, огромни телевизори, пици по домовете човече, ти ще живееш в България. Тук макар екстри няма. Или поне не съществуват, ако работите в телевизията и си изкарвате хляба от това. Ех, събудете се. И не си мислете, че докато сме на работа е все така какъв правите. Вероятността да ви уволнят никак не е малко. Това че имате семействени притиски, налагат ще ви спишат за повишение. Е, зависи от познатите, естествено :)

Преобладават отговори В

Ако това беше хороскоп, щях да започна да Ви говоря за земните знаци и зодии, за хора същнизи здраво на земята и прочие глупости. Тъй като това е Gamers' Workshop, а не Весник "Жълт Труд", ще ви кажа че при Вас Вероятността да се възпроизвежда в една компютърна игра и да изпитате истинска тръпка от изграждането ѝ е равна на nulla.

Преобладават отговори Г

Грабвайте реалънна и напред към най-ближката претърпана с народ спирка (препоръчват Ви спирка на автобус 280). Да живеате в борба, да трябва да си биеш за да оцелеш. Но все пак не всичко е The Edge, Money15 и ZTN. Може би на сте заблудени, но тук, в реалния живот хората обикновено са арестувани, ако си носят любимата базука в раницата. Говори се, че в реалния свят останалите хора почват да се притесняват. Дори и да не ги разбирате, опитайте се да осъществите арсенала си единствено на монитора. Най-напред няма да Ви тръбва.

Преобладават отговори Д

Май не сте възхищени от този тест. Може би го смятате за прекалено тъпън. Вероятно се прави. За самите себе си. Интересно е, защо само сте си направили труда да го прочете до край?



E3 2000

Предполагам някои от Вас са гледали руски филм "Кабказките пленници" на невероятния Юри Никулин. Тя там едн от героите Бигина следния тост "Имам желание да си купя кола, но нямам възможност. Имам възможност да си купя коза, но нямам желание. Да прием за това нащите желания да се покриват с нашите възможности." Много хубав тост и много актуален. Решихме ние, като видни окупични личности, да проповядаме събъдата, и Бигинакме тоста няколко пъти. За съжаление з-жа Събъдата не ни се усмихна, и тъй като така и така започнали, продължихме да го Бигиме (тоста). Май се отклоних от основната тема. Идеята за тоста беше следната: з-жа Събъдата га ни се усмихна с вниманието си и да го дадем отмяните излишни пари, за да можем да стигнем до Шампите и да посетим Е3-то. Както вечно разбрехме от по-горните редобе еднствения резултат от нашите опити беше гадно глоболие и лош бвх. Както и да е, решихме че щом Мохамед не може да оту-

от конзолите. Колкото и да ми е мъчно, не можа да ни призная този факт. Поричните за това са много - Dreamcast-а на Sega, Playstation2 на Sony, мистериозния Xbox на Microsoft, още по-мистериозния Dojprin на Nintendo. Макар че Playstation 2 на Sony беше збодял на шоуто според повечето по-сентимили и журналисти, Dreamcast-а на Sega беше актуалният хит. Докатоично Вече от Sony обясняваха и демонстрираха колко велика ще бъде тяхната конзола и колко много игри ще има за нея (към 2001-ва година), то пичночите от Sega демонстрираха на живо какъв може тяхната "играчка", както и показваха Вълната от заглавия, които в близките месеци ще излязат на пазара. Докато изложбата площ на Sony беше като корпоративен събъд мономит, където

игрите са попаднали едва ли не поради нечия грешка, то площта на Sega беше олицетворение на купона, веселбата и доброто настроение. Най-добрите заглавия на Sega бяха изложени на тъстване, докато най-добрите заглавия на Sony бяха показани на запис. Толкова за съществувашите конзоли.

Сега ще хвърлим едно око и на несъществуващите (все още). Microsoft се разбиха на доста големо внимание на изложението с техния бъщес хит Xbox. Макар и повече от година и половина да остава до излизането на тази машина, маркетинговата машина Геймс Вече се е задвижила. Това коечно стана ясно на изложението, че Microsoft ще трябва да хвърли доста сили за да си изгради "геймърски" имидж пред потребителяте. Както си му е редът в царството на Геймс, ако не успеят да го свалят в близките няколко месеца, тие ще го купят. За разлика от останалите играчи на конзолния пазар, на пичночите от Nintendo въобще не им пукаше какъв говори и какви сметки си прави. Нищо ново.

Ох това PC

Пак за разлика от миналогодишното изложение, при PC заглавията нямаше почти никакви изненади. Повечето от съчините заглавия, показвани на тазогодишното шоу, са вече Ветерани с едно или гори две изложениета зад ѝбра си. Някога от тези, които сишли на интересваха не бяха показани. Голяма част от тези, които ще ни вълнуват през следващите няколко години бяха само на хартия. Не ме разбройвате неправилно - не че нямаше страховити заглавия

на Е3-то, просто нямаше много нови страховити заглавия. Но това нищо не означава, тъй като само след всички години българата суша от добри игри ще съвърши с излизането на Diablo 2. А след него ще има още ...

Три неща правят впечатление на PC фрайната:



1. Бюра на ролевите игри започва да става застрашителен. Докато само преди три години този жанр беше отписан от всички, то днес той е толкова популярен, колкото бяха First Person Shooter-ите преди го.

Ходи ги разбери разработчиците. 2. Бюра на качествените и оригинални заглавия се увличава. Това може само да ни радва, тъй като се налагадахме на доста много простотии и безмозъчно копиране на чужди игри.

3. Бюра на бокуциите също се увличава. Не знам как ще одобриха проектиите на Hasbro и Simon&Schuster, но тия пичночите правят прекалено много пари от небородумията, които произвеждат. Само последните класации за последните месеци - "Барби незнам какво си", "Еги какво си Hunter" ... Едни простиотии. Крайно време е Консимиращият съв на Шампите да замори побобни компании за "произвеждане на ниско-качествени продукти. Всегда до сина география на и без това не особено умния американски потребители - жител на най-дешевата бръкба в света".

Възход и Падение

Всичносто не бяг прав. Имаше изненади на това Е3. За пръв път от три години насам Eidos не представява нов Tomb Raider, колкото и невероятно да звучи това. За сметка на това представява нов модел, който да популяризира Лара Крофт - сладичката Lucy Clarkson. Игра може и да няма, ама какъв Лара е жив! Между другото от непотвърдени източници получихме информация че от Коледа се готви нов Tomb Raider, който щял да предизвика революция в жанра third-person. Като разберах нещо повече, и тие ще разберем.

Пичночите от 3D Realms направиха подобен на Eidos номер. Въпреки че не показва нищо от многоизобилен Duke Nukem Forever, маркетинговият отел на фирмата беше



две при планината, то съвсем в реда на нещата е планината да го даде при него. След голямо разправии ти го даде. Благодарение на Интернета, Вафите "Мура", кафе "Нова Бразилия" (гвойно късно ако обичате), MP3 формата и звърската употребност на мен и колегите ми, след доста безъщърни нощи успяхме да съберем всичко по-интересно от изложението. Сега ще споделя с Вас мойте впечатления от Е3-то, та��и, каквите биха били ако бих заминал.

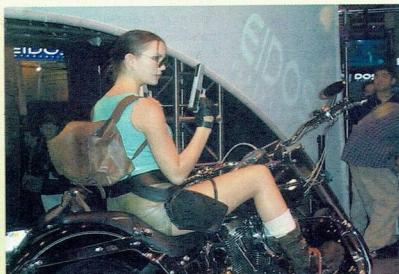
Ах тези конзоли

За разлика от миналогодишното изложение, тази година Е3-то беше доминирано



наел едно здраво момчение, което с небивал ентузиазъм показва огромни мускули, тървни очица, руса коса и вънушаващ респектар арсенал. Както можеш да се доссетиме, около него пърхаха babes с оскъдно облекло (ако това външите може да се нарече облекло).

Камо споменати babes, трябва да отбележа и най-тревожната мененция на шоуто. През последните години се забелязаха начините на това, но тази година беше върхът. Ако не се казвае Electronic Entertainment Expo, разпознатието Е3 спокойно можеше да бъде събръкано с мега купон на Penthouse или Playboy. Това което



Best of Show

- Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
- Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
- Halo - PC (Bungie Software)
- Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
- Neverwinter Nights - PC (Blowware/Interplay)
- Best Original Game
- Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
- Halo - PC (Bungie Software)
- Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
- Neverwinter Nights - PC (Blowware/Interplay)
- Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
- Sigma - PC (Relic/Microsoft)

Best Game, PC

- Black & White (Lionhead Studios/EA)
- Halo (Bungie Software)
- Max Payne (Remedy/Gathering of Developers)
- Neverwinter Nights (Blowware/Interplay)
- Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Activation)
- Warcraft III (Blizzard Entertainment)

Best Game, Console

- Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
- Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
- Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
- Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
- Shenmue - Dreamcast (Sega)

Best Peripheral/Hardware, PC

- Gravis Force Feedback Gamepad (Gravis)
- Microsoft Sidewinder Game Voice (Microsoft)
- Microsoft Strategic Commander (Microsoft)
- nVidia GeForce2 (nVidia)
- Voodoo 5 5500 (3dfx)

Best Peripheral/Hardware, Console

- Dreamcast Maracas (Sega)
- Dreamcast Mouse (Sega)
- PlayStation 2 (Sony)
- Sega Dreamcast (Sega)

липсваше като качествени заглавия се запълваше с качествени заглавия. Не че има нещо лошо в това красиви пологули жени да позират в полууниформи пози. Лошото е че маркетинговите отдели на повечето компании се надяваха чрез тях да отвлекат вниманието на зиящите от същността на изложението - изприте. За наше добро се надявам да не са успели.

Камо компютърните игри са най-бързо развизватата се индустрия в света е факт. Но че ще привлече като толкова голямо

внимание от страна на Виними за нея величия а лично не очаквам. Ice-T, Coolio, Gary Coleman, Jay Leno, Julie Strain, Michael Jordan, Tracy Lords, Asia Carrera - това са само част от звездите на музиката, киното, шоубизнеса, спорта и порноиндустрията, които присъстваха на изложението - кои като зиячи, кои като рекламиращи. Както се пееше в една песен "Money makes the world go around".

Хехе, а сега за изънката на

Xbox (Microsoft)

Best Action Game

- Halo - PC (Bungie Software)
- Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
- Return to Castle Wolfenstein - PC (Gray Matter/Activation)
- Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
- Timesplitters - PlayStation 2 (Free Radical Design, Ltd/Eidos)

Best Action/Adventure Game

- Alone in the Dark: The New Nightmare - PC version (Darkware/Infogrames)
- Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
- Dinosaur Planet - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
- Escape from Monkey Island - PC (LucasArts)
- Onimusha Warlords - PlayStation 2 (Capcom)

Best Fighting Game

- Dead or Alive 2 - PlayStation 2 version (Tecmo)
- Marvel Vs. Capcom 2 - Dreamcast (Capcom)
- Power Stone 2 - Dreamcast (Capcom)
- Tekken Tag Tournament - PlayStation 2 (Namco)
- Ultimate Fighting Championship - Dreamcast (Anchor/Crave)

Best RPG

- Baldur's Gate 2 - PC (Blowware/Interplay)
- Dungeon Siege - PC (Gas Powered Games/Microsoft)
- Neverwinter Nights - PC (Blowware/Interplay)
- Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor - PC (SSI/Mattel)
- Shenmue - Dreamcast (Sega)
- Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)

Best Racing Game

- F-355 Challenge - Dreamcast (Sega/Acclaim)
- Gran Turismo 2000 - PlayStation 2 (Polyphony Digital/Sony)
- Metropolis Street Racer - Dreamcast (Bizarre



шоуто. Сутринта на 12 май, първият, целият Convention Center, където се провежда изложението, остана без Интернет. Нямам да Ви обяснявам каква паника е била там, защото и аз не знам. Това което знам, е че цялото журналистическо братство е напуснало изложението, за да търси откъде да праща материали.

Whisper

Остана само да Ви покажем номинациите на тазгодишното Е3 (наградите ще бъдат обявени на 12 юни).

Creations/Sega)
NASCAR Racing 4 - PC (Papyrus/Sierra Studios)
Need for Speed: Motor City - PC (EA)

Best Simulation Game

- B-17 Flying Fortress II - PC (Wayward/Hasbro)
- Combat Flight Simulator 2 (Microsoft)
- Freelancer - PC (Digital Anvil/Microsoft)
- MechWarrior 4 - PC (Microsoft)
- Rowan's Battle of Britain (Rowan/Empire)

Best Sports Game

- FIFA 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
- Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
- NBA 2K1 - Dreamcast (Sega)
- NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)
- Tony Hawk's Pro Skater 2 - PlayStation (Neversoft/Activision)
- World Series Baseball 2K1 - Dreamcast (Sega)

Best Strategy Game

- Battle Realms - PC (Liquid Entertainment/Crave)
- Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
- Ground Control - PC (Massive Entertainment/Sierra Studios)
- Sigma - PC (Relic/Microsoft)
- Warcraft III - PC (Blizzard Entertainment)

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game

- Myst III: Exile - PC (Presto/Mattel)
- Pokemon Puzzle League - N64 (Nintendo)
- Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
- Sonic Shuffle - Dreamcast (Sega)
- Space Channel 5 - Dreamcast (Sega)

Best Online Multiplayer Game

- Anarchy Online - PC (Funcom)
- Neverwinter Nights - PC (Blowware/Interplay)
- NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)
- Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
- Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)



Производител: Blue Byte Издава: края на 2000 год.

Settlers IV

Феновете на малките работилни човечета сигурно ще бъдат очаровани да разберат, че четвъртата част от играта се праща със страшна сила. Расите, с които ще можете да играете, ще бъдат З - Римляни, Викинги и Малайзийци. Голямата новост е наличието на четвъртака, наречена The Dark Tribe, която ще бъде контролирана само от компютъра. Тя ще има коренно различен начин на развитие и инфраструктура от останалите заселници. Тънката раса пребърза земята в мъртва пустош и целта ѝ е да превърне отровената земя във флотища градина. Поради тази причина не може да победите лоши с единствено с помощта на войните, а трябва да ги смажете и икономически.

Това, което се наблюда в частта на Settlers, е невероятно красава графика. Може би ще сложим някои от скрийншотите на играта на гъска, за да усетите истинската прелест, която ще ни залее. Другият важен момент в Settlers IV е напомнянето на военния елемент в играта и върхущите и към неяните корени - прегълът икономическа стратегия. Което не означава, че няма да водите никакви войни - просто те ще бъдат доста по-малко.

Fallout: Tactics

Ето и една от изненадите на изложението. Съвсем неочаквано (е, може малко и да просилват, но ...) Interplay представи Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Новата игра най-общо може да се определи като смесица между X-COM и Fallout.

Действието в играта се развива в света на Fallout. Във времето между първа и втора част, главният герой (м.е. Вие) е водач на елитен отряг от бойци на Brotherhood of Steel, чиято цел е да проследи движението и намеренията на мутантиите.

От Bioware изрично подчертават, че това не е Fallout 3, а просто нова игра в познатата вселена. Плановете за

трета игра от поредицата все още не са ясни.

Tactics ще изглежда и ще се играе по познатия ни от предишните заглавия начин. Но въсмите в тази игра ще бъдат гости, но за това ще им информираме когато събрем повече материал и научим повече подробности.

Това което може да насъмните интересува феновете е, че Fallout: Tactics - Всъщност ще има multiplayer, при това гости солиден. Засега се споменават кооперативен и deathmatch режим на до 8 играчи, като всеки ще води своя отряг от 6 боеца.

</



SIGMA

Вече Ви информираме, че Alex Garden и Relic, съдометели на Homeworld, вече работят за Microsoft, а не за Sierra. Доста приказки се изприказват за момиците зад моза "смия на местата", но истината дойде от самия Alex Garden. Според него следващият му проект бил толкова амбициозен, че издателите от Sierra не били особено убедени в неизвесто реализиране. А Microsoft само това и чакали...

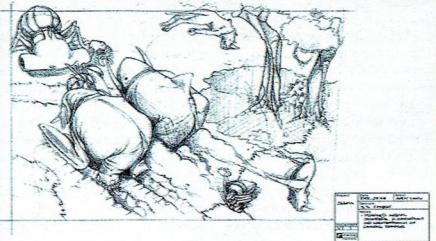
И така, всички очакватха в Los Angeles да бъде разкрито мистериозното заславие на Relic. Това стана, но зад затворени врати, като бих допуснати само отбрани журналисти. Не беше допуснато снимане, не бяха разпространени снимки.

И така, какво представлява Sigma? Според сумите на облагодетелстваните журналисти играта е странни съмница между стратегия в реално време и "God Game" (като Black and White например). В основата на странното заглавие стои манипулиране на жиботински гени. Действието се развива след края на Първата Световна война, на островна верига някъде из Южния Пасифик, където са

открити множество нови жиботински видове и разнообразни климатични пояси. Изпратени са екипи от учени да изследват новите екосистеми. Когато един от ръководителите на такъв екип изчезва безследно, Вие (играчът) сте изпратени да разследвате случая. В процеса на работа, Вие научавате за никоя си Julius, който е разработил технологията Sigma, позволяваща му да смесва гени на различни жиботински видове.

Според сумите на Garden в играта ще има около 60 основни жиботински вида, позволяващи над 15 000 комбинации. Пред очите на журналистите бяха демонстрирани някои нови видове, като горилско-бык с мяло на ърък и глава интелект на горила, или гепард-хамелеон - създаване със скоростта на гепард и маскирочните умения на хамелеон. Освен наземни жиботини, подобни комбинации ще могат да се правят и с речни и морски създавания.

В момента, в който се сдобием със снимков материал, ще направим подробен предварителен преглед на тази обещаваща игра.



Производител: Relic Entertainment Излaza: края на 2000 год.



Производител: Relic Entertainment Излаза: края на 2000 год.

Commandos 2

Испанците от Pyro Studios отново се стремят към компютърната Олимпиада с втората част на техния хит Commandos. В него ставаща дума за шест командоса, които изпълняват различни мисии по времето на Втората световна война. Реализиран по едно невероятен начин, Commandos има над 1 миллион програмни копия, което си е огромен успех за малка испанска компания. Какво можем да очакваме от втората част? Макар че игращата ще продължи да бъде във измерения (услуга Bugz) engine-ът е зверски преработен. Например Вие че можете да си взаимодействвате с околната среда много повече: Това ще рече чупене на прозорци, бутане на шкафове, катерене по стълбове - изобщо възможностите Ви в Commandos 2 ще бъдат мнознократно по-големи отколкото в първата част на играта. Немските части са преминали през курс на обучение и в тази част ще бъдете неприятно изненадани от техните агребватни реакции. За да се справите с немската напаст ще имате на разположение 3 нови попълнение: Крадец, съблазнителка и... куче. Четириногото ще Ви помага да взимате разни предмети, недостъпими за едното командоси (у командоси). Новост е и възможността да обменяте оръжие и екипировка между членовете на отряда си. За да бъде постигнат по-голям реализъм, командосите Ви няма да бъдат специализирани единствено в едно умение, а ще притежават основни познания и в останалите умения, които са важни за една войнска. Например всички ще могат да карат коли/камии, но пък шофьорът ще се справи най-добре, а и той ще бъде еднственият индивид, който ще се вози с танкове и други тежкотоварни превозни средства.

Ако искате да научите нещо повече за Commandos 2, прочетете статията на Snake в GW 17.



Производител: Pyro Studios Излаза: края на 2000 год.





Battle Isle: Andosia War

Blue Byte Software гаге повече информация относно поредното заглавие от Вселената Battle Isle. След 5 години на паза новата игра от поредицата е почти готова. Тя ще се казва Battle Isle: The Andosia War и ще се различава съществено от предишните си. Историята в Andosia War е продължение на тази от предишната част. През лето господне 345-о Н.А. един ветеран се спасява от бушуващата битка и основава секта, чиято цел е да премахне корупцията, цъфтища в света на Кромос. След като събра доспехътно поддръжници и сила, той обявява война на Кромос. Оттук напатък идва Ваш рег. Кои ще изберете - революционерите или Властвата? Какъвто и да се окаже избора

ви, ще се озовете в едно райско 3D къмче, което ще изследва и последния мегахер от вашия процесор. Играта излежка акси добре. Околността среда ще бъде гост на интерактивна. Сред обектиите, с които ще можете да взаимодействвате са планети, дървета, мостове, океани, сгради... В играта ще наблюдаваме смяна на сезоните, деня и нощта, като тези промени ще имат отражение върху начинът на игра. Andosia War ще представява смесица между походова стратегия и стратегия в реално време. За да достигнем до най-силните си единици, ще се наложи да откриеме множество технологии и да изградиме инфраструктурата си.



Производител: Blue Byte Излизане: септември 2000 год.

Производител: Blue Byte Излизане: септември 2000 год.

Age of Kings: The Conquerors

Задава се един по-добър Age of Kings. Допълнението му - The Conquerors обещава да сложи АОК там, където му е мястото - на компютрите Вие ще играете в гейм клубовете. Преди да премина към промените в дамериля, които ни накараха да напишем предното изречение, нека дадем сумата на статистиката.

Както в expansion pack-а на предишния Age и тук са добавени нови раси. Те са 5 на брой - Хуни, Кореци (при фантастичните профилки на Starcraft какво друго да очакваме), Испанци, Маи и Аштеки. Добавени са голями нови терени - джунгла и сняг. При втория ще видите малко трусто да правите изненадващи атаки, защото войските ще оставят следи в снега. Четири нови кампании - Атила, El Cid, Монтецума и някои избрани битки на европейците в Америка. Нови технологии. Например ако изобретите Heresy Всяка Ваша единица, конвертирана

от монаха на Врага умира на място. Губите военна сила, но поне Врага не печели. В допълнение всяка една раса ще има уникална технология. Например тази на Аштеките ще позволява на войниците им да нападнат допълнително щети. "Новите" също ще имат специални единици. Например Кумайци ще се прочуят с тяхната лодка, която ще представява огромна костенурка с прикрепено към нея оръдие. Испанците ще получат Конкистадори и тн.

Зарадост на всички почитатели на АОК, изкуственият интелект на селищите ще бъде брутално подобрен. Те вече ще вършат деиности, които са логични за тях. Освен това автоматично ще се насочват към празни ниви и ВНИМАНИЕ БИЕНЕ НА БАРАБАН - че можете да им зададете да засят отново почвата, а не да гледат безучастно пустеещата земя.



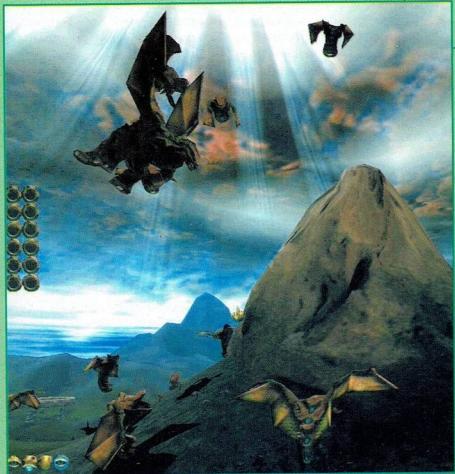
Sacrifice

Shiny отново са на линия и този път показват най-новия си проект - стратегия в реално време, наречена *Sacrifice*. Идеята му, както и всички други продукти, носещи марката Shiny, е отмачена. Вашата цел е да съберете максимално количество души, които да привнесате в жертва на своя Бог. Общо можете да изберете между пет работодатели - Всеки един със свояте екстри. Например Джеймс може да предизвика

земетресения и да прави огромни търкалящи се буци земя, докато Стратис е по въздуха и тук ще разполагате с торнадо, ураган и други бурености "чудеса". Вие представявате малъжник, който трябва да набере войска (по 11 гарици за всеки Божествен) и да почне да трепе Враговете - благодарение на Всевната си мъщ и магията, които сте научили. Ще разполагате с 11 магии за всеки Бог, ка-

то всяка една от тях ще изисква определено количество материала. Магическите точки ще се зареждат от специални места по терена. Изкуственият Интелект ще бъде на по-високо от средното ниво, което ще означава че малъжникът Ви ще се пази сам до момента, че ще имат инспиративни съвети, а единиците си ще имат инстинктивни за самостраните, докато се занимавате с магии. Графично играта изглежда невероятно добре. Не само че Shiny са успели да пресъздадат огромни по размер терени без помощта на Воксели, но и създавателите обещават тя да става толкова по-красива, на колкото по-мощна машина я пуснете. Звучи търгъре невероятно, за да е истини, но пък Shiny може и да си възди по-късно.

Скоро ще прочете и подробен предварителен поглед на *Sacrifice*.



Производител: Shiny Излизане: края на 2000 год.



Производител: Impressions Излизане: 2001 год.

Zeus: Master of Olympus

Зеф ще се нарича най-новият продукт от серията City Building на Impressions, като то се числят невероятно успешните Цезар-и и Фараон-и. Новото заглавие ще има отбътве в Древна Египет, позната от "Метаморфози"-те на Овидий и "Одисея"-та на Омир.

Макар че цялата концепция на играта, да не е променена, едно от нещата, на които Impressions са решили да сложат точка са безкрайните мисии. Ако може да се върва на Алекс Родбър (новелът, който отговаря за този проект) в Zeus ще ще трябва много по-малко време, за да постигнете успех. Другата насока, в която е поробена, са самите богове. В Zeus те няма да гледат

отвисоко и да се мръсят, ако не устроите пиршество в тиха чест, а ще се разходдат из градовете Ви. Което няма да е особено приятното за Вас, твой като след себе си ще оставят разрушения и недоволни граждани. Освен ако не ги настроят едни срещу друг.

Прибавете към това възможността да възстановите герои от ранга на Персей и Херкулес, като нещата станат напечени или никакъв трибър да извърши нещо супер сложно и це по-лучите една различна игра. Ако все още не сте субсидирани, предполагам че възможността да строите колонии ще промени мнението Ви.

Очаквайте побече за това заглавие на страниците на GW.



Conquest: Frontier Wars

Ако Starcraft ти е поомръзнала, ако космическото пространство те зове и притегля неутрално, ако търсиш Игра-там, там някъде... като нищо отоборът може да окаже Conquest: Frontier Wars. Игра-там се развила около конфликт-а между Земните, залагащи на метаморфите си космически "пинци", и Мантисите, организиран вид с кошерен колективен разум. Фабулата се запъти, когато във Войната на страната на хората се включват и добронамерени Солариани. Но колко добронамерени? В краина сметка във Война, където животът на три раси е постепенно на карта, може да има само един побежител. Познайте-кои е той?

В Conquest: Frontier Wars е запланувана само една кампания, състояща се от 14 мисии, които обаче ще се с огромна продолжителност и площ и ще състоят от рецида под-мисии. Игроворото пространство не е тризи-

мерно, но подобен ефект е предвиден и космическите кораби ще са способни да се движат свободно по близо 16-те карти във всички измерения. Digital Anvil обещават голямо разнообразие от космически кораби и постройки на Всеменския Вакуум, които ще се нуждаят от трите класически ресурса в игра-там, метал и екипаж. И все пак разнообразие ще има – газът се добива от космическите облаци, металът – от астроруди, а екипаж се обучава единствено на колонизирани планети. Освен тях, важно тактическо предимство ще бъдат и съблъстърствените переходи, които ще позволяват преминаване от един сектор (карта) в друг и също могат да бъдат блокирани с цел, защита, гори и унищожаванни.

Макар и без амбиции да е "убиецът на Starcraft", Conquest сериозно се приближава до любими на милиони от света хит на Blizzard.



Производител: Digital Anvil Излъза: края на 2000 год.

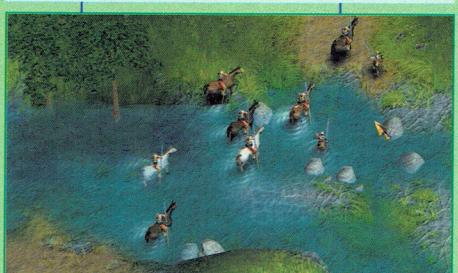
Battle Realms

Ето едно заљавие с намерение да размести пластилото при стратегията В реално Време. Става дума за 3D RTS, която ще бъде базирана върху източната митология. Историята на играта ще ни отведе във фантастичното кралство Сергент Empire, където Кенджи (Крашка особа в изнане) се завръща и иска да получи полагашите му се почести и да възстанови отново в страната си. Срешу него се изправят двата от клана на Вълка и подгият клан на Лотуса. Лекапека той се закрепва и започва победния си марш във Вътрешността на страната. Най-силно впечатление правят гва от елементите на тази обещаваща игра – Изкуствените Инженери и Системата за събиране на ресурси. ИИ-то в Battle Realms ще бъде голям отбракът скок напред в развитието на стратегията в реално Време. Като на начало всички жители във Вашето поселение ще живеят съвсем виртуален живот. Ако не им обръщате достатъчно внимание, те ще започнат да вършат различни дейности. Например преобръщате едни мечонесе до стомачните вълви Време и той ще започне да си тренира разни ками и по този начин ще усъвършенствате войните си умения. Селяните тък ще седнат и ще започнат да обсъждат разни аграрни проблеми. Понякога ще им хрумва някак гениална идея, която да подобрия работите им (един вид безплатни въграйди). Създадете обещават на стапени свидетели на пасторална картичка от кората на стари ятювици, пущащи лули, гейши, които... хм, се късят в близката поток – ето такива ми работи. На бойното поле, Вашата бойска ще бъде умна като на стапо строени сибирски лисици баба

и. С други думи ще реагират адекватно на всяка една ситуация на бойното поле. Така например, ако врагът хърчи граната в редиците ти, воините ти ще се разлагат на всички страни. Има още доста подобни примери, които убедяват и ни карат да си зададем въпроси, дали това не е перорната партенка, защото чак такъв ИИ, според нас, не е възможно да бъде създаден все още. Никой единици ще имат и по две оръдия – едно за дълечен и друго за близък бой. Например стрелите ти ще попадат лъвът като геза, когато добре врагът, а ще размахват ката-ни.

Системата за ресурси ще бъде нещо много по-различно от Starcraft, което досега е практиче-но. Ресурси ще бъдат почти всичко, дори и водата ще се използва (за почистване на пожари, почистване на кутиите и прочее). Ако имате кон, то вие можете да го дадете на войник или да го направите конник или на селянин, който ще си обработва нивата по-брзо. Към това се пребивава и възможността за избор от играта на удобен за него тип икономика, от което ще произтичат и различни пътища на развитие. Примерно – за създаване на парите потичат като пълнодървна река. Е да, но това ще бъде събие предимно с много селяни и почти никакви доброволци за армията. Хитричко, а?

Но да не избръзваме, много во-да има да измече докато игра-та бъде завършена. Ще видим какво ще довлече течението на края, а междувременно ние ще се бърсим на тази тема в никой от следващите бројки – когато успеем да изгребем побъдничка информация.



Производител: Liquid Entertainment Излъза: края 2001г.



Peacemakers

Французите от Mathematiques Appliquees S.A. (MASA) са в процес на разработване на нов вид стратегия, която ще буди бял свят навън през зимата на тази година. Играта е замислена сериозно от политическата обстановка в света в момента, като разрешаването на световни и локални конфликти е замалено в основата ѝ.

За разлика от подобните игри, в Peacemakers няма да можете просто да изсипете армия спрещу противника и да го елиминирате. Тук сте в ролята на умопотворимана организация, читателействия Винаги са под строгия контрол на международно общество мнение. Това Вкарва във света нов елемент в играта, който като все разрешаването на даден проблем няма да опира само до въпроса кой има по-голям арсенал, но и до мнение-

то на хората за действията Ви. Играчът трябва да се грижи за популярността си в очите на хората, тъй като ще му осигурява финансова помощ и нови технологии.

Играта ще предлага 16 мисии във различни кампании. Според създавателите от MASA Peacemakers ще предлага абсолютно интерактивна околна среда, както и непрекъснато развиращ се изкуствен интелект на единиците. Така например вражеските командири ще реагират адекватно на Вашите действия, като ще променят тактика и стратегията си в зависимост от Вашите действия. Макар и вече да сме чували подобни обещания, хубаво е да имаме това заглавие предвид, може да се очаква че француите щоркат повече на обещанията си от американците.



Производител: Ubi Soft Излiza: края на 2000 год.

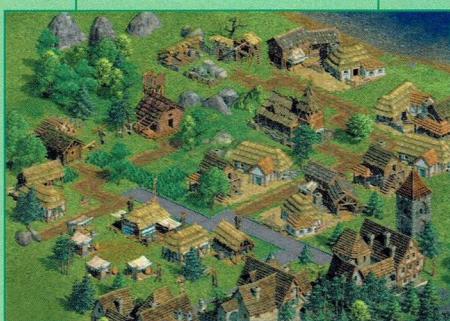
Civilization: Call to Power 2

След дълги създадени дела, Activision се дърга до лиценз на Civilization и без да му мислят много, пуснаха Call To Power - игра, която в никакъв случай не може да се окаже същия като лоша - но просто не бе на нивото на оригиналната Civilization. И докато Sid Meier се пренасочи към кинозалите (и евд слег като се приключи този проект, ще се занимае с Civilization III), момчетата от Activision са решили да използват лиценза също нима. Естествено става дума за Call To Power 2, които ако не е добър графика, ще предложи множество въведения в игра. Точно

тази област бе пренебрегната досега във всички досегашни Civilizationи и някак са е логично някой да се опита да разчупи реликвите от рода на "Измели си Войските или ще те смака" или "Предлагам ти да съзюм спрещу лошите спрещу 2000 златни монети". Както се видя от screenshot-а, опишете както ще се ширят пред Вас, ще загодят гори и моята съвръхпремиенска душа. Което не може да се каже за графиката, която излежава просто отвратително. Но за човек, който е играл Civilization 3 години подред, това евд ли е от никакво значение.

Anno 1503

Противно на всички очаквания за продължение, немците от Sunflowers продължават своята икономическа стратегия Anno 1503... 99 години В миналото. Точно така, както личи по името, Въръщането назад се отнася буквально за усъвършенстване, в които сте поставени, но не и за графиката. Изровите карти ще са вече до 10 пъти по-големи, всичко ще е в 3D, перфектна анимация, която ще върхува живот на всеки графичен елемент... Геймплей е обогатен със стотици нови елементи. Икономика, дипломация, военни действия и рода екология - всичко това се преплитат в амбициозните планове на Sunflowers да представят едновременно най-добрата икономическа симулация и най-добрата градоустройствена стратегия. Интерфейсът е следващото нещо, претърпяло



Производител: Sunflowers Излiza: начало 2001 год.



Производител: Activision Излiza: края на 2000 год.



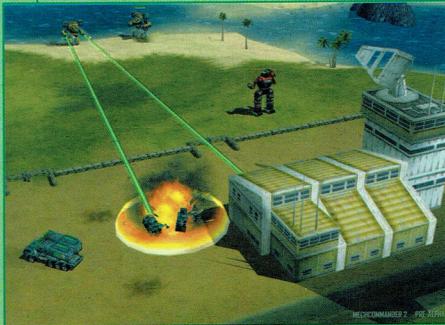
MechCommander 2

За разлика от скапаните Star Trek игри, тези от Вселената BattleTech в общия линии бяха по-успешни и по-солидни като геймплей - от класиката на Activision MechWarrior 2 до многообещащата, но недомислена MechCommander на MicroProse. Сега, след като се сдобиха с лиценза за BattleTech, Microsoft сарешини да поправят и усъвършенстват играта на MicroProse. Най-очевидната промяна е, че обстановката вече е изцяло в 3D с подвижна камера, откраднати, парсон, замествана от Homeworld. Триизмерните обекти и терен винсят нови стратегически елементи в играта - позиция на височина дава по-добър изглед върху вражеските единици и по-голям обсег. Нов интерфейс ще помага на играчите в управлението на меч-обект (В предната игра това беше голям проблем).

В първия MechCommander не можеше да се поправят ро-

ботите или да се подменят по желание на играчът, а дори имаше случаи, когато поради загубата на определена единица в по-ранните мисии минаването на по-късните ставаше невъзможно. Насложния екип, работещ над играта си е взел поуки и се зал за излагат всички "недоразумения" от предишната игра, както и да внесе много нови опции и подобрения. Вече за успешно изпълнение на мисии, играчът получава т.н. "ресурсни точки", с които по избор може да поправи роботите си, да претърси възможността на вражески Меч-объект за нови технологии, да призовава въздушни удари и др. Пилотите ще трупат опит, като ще специализират в определени оръжия или Меч-объект.

Играта ще предлага и мултисъгръд - до 8 човека ще могат да премерят сили по локална мрежа или на Microsoft Gaming Zone.



Производител: Microsoft Излизане: начало 2001 год.



Производител: Strategy First Излизане: края 2000г.

Disciples 2

Има една поговорка "Ако нещо не е счупено, просто не го поправяй". Хванали здраво тази жизнеутъръждаща максима под мишица, Strategy First анонсираха на E3 Disciples 2 - продължението на придобила известност походова стратегия. Промени в концепцията на играта няма да има - всичко състава както преди. Имате основен град, където наемате войска и закупувате героите си. Те имат различни характеристики, които се отразяват на цялата група, която е привлекена към нея. Целта ще е в играта не е да разбиете изцяло врага - той също има своя основен град, който има любовница за защита, а да завладеете дадено населено място или да убийте чудовище, да претърсите крепостта ... ето такива неща. На пръв поглед нишо особено, но втората част притежава невероятно пристрастявящ геймплей. Историята на втората част ще има отблизо 10 години по-късно във свързата фантастична на Вселена. Принцът на Демо-

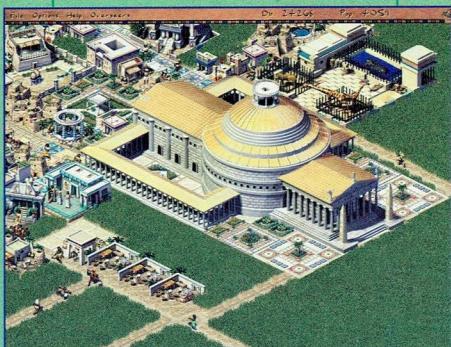
ните се опитва да върне към живот околната суша. Плановете му включват най-късъ търъде непримити за останалите три раси идейки, което не хъръмя последните в луд възторг и те се опитват да го спрат с всички сили. В зависимост от това, с коя страна изпраете, ще се наложи да запазите даден град или да изравняте земята. В Disciples 2 ще мърдат 200 гарди. Всичка една от тях с уникатни характеристики. На разположение ще имате и по-голямо разнообразие от магии. Те ще боят точно 100. И всяка една от тях ще представлява незабравима легенда за скопто. Като си припомните колко гениално бяха изобразени те в първата част на играта, съм склонен да вярвам на тези суперлативи. Като става дума за графиката - втората част ще бъде в разрешение способност 800 на 600 точки при 16 битов цвят при това единиците отново ще боят направени от Патрик Ламбърт.



Pharaoh: Cleopatra

Ако титлата "фараон" Ви се е сторила вече глуповата и старомодна, може и да премислите с появата на най-красивата сред красиците, жената-императрица, Клеопатра. Impressions Games и Sierra Studios с радост ще Ви я представят, но не така като си мислите, а в очакването през лятото допълнение към строителната стратегия Pharaoh, наречено Cleopatra. Допълнението исторически отговаря на петдесетгодишния период на упадък на египетската държава. То ще е отдалена кампания, която се разворта в оригиналната игра и може да се започне отдельно. Cleopatra съдържа 15 разнообразни мисии, включващи изграждане

на нови градове, изпълнени с куп нови сгради, нови чудеса като Кулата в Александрия, нови промишлени, които да изтласкат нови жиботни и индустриски които да използвате в името на своите граждани, нови монументи и декорации, които да раздадат механичните очи. Нерядко ще имате възможността да прехвърляте настураниите среци и армии между мисии, а скоро ще бъдете открити и от Рим в лицето на Марк Антоний, с което играта придобива напълно различен, драматичен облик. С вие суми след летните горещини от Египет ще ви по-добрите Pharaoh.



Производител: Impressions Излaza: есен 2000 год.



Производител: Activision Излаза: края на 2000 год.

Praetorians

Римляни, Гали и Египтяни. Следвани в колосален военен конфликт, разтворящ покривата с прах история на света. Събрани от величие и слава, разделени от оразата и личните интереси, всички те са част от новата игра на Pyro Studios и Eidos, наречена Praetorians. Забравете събирането на ресурси и строенето на "бази" - те са за стражливите им цели. Забравете дипломацията - тя е за слабите хантери. Възстановете меч и побеждете събоят легиони в атака, защото на бойното поле - именно там - се водят историите!

Eidos представиха на E3 видеоналичие от реална игра на Praetorians и това, кое то можеше да се види, бе направо защеметяващо. Като игра, залязваща повече на реалистичната военна тактика, отколкото на класическите приходи в RTS жанра, тук битките са върха на графичната мощ и реализма сред компютърните игри. Всеки един римски батальон, всяка голяка отряда състои се от стотици единици,



Производител: Pyro Studios Излаза: края на 2001 год.

Close Combat: Utah Beach

Десантът на Utah Beach е бил най-голямото земноводно нападение през Втората световна война и до голяма степен е обрънал хода в кампанията на този залязващ шестдесет и първи година. В кампанията на американски командир и да наричате задничите на нацистките мърсици. Идеята за поредица от мисии, където всяка една победа или загуба е от значение и оказва влияние на по-натат-

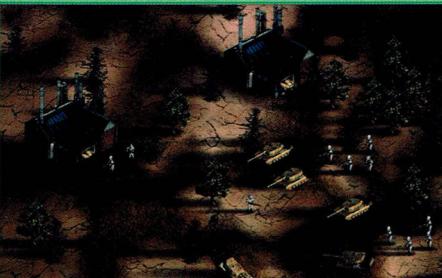


Empire Earth

Още един амбициозен проект, демонстриран на изложението. Създалите го на Empire Earth са се нахърбили с тежката задача да обединят в едно най-хубавите черти на походовата класика Civilization и стратегията В реално Време Age of Empires. Играчът ще започне да развива своята цивилизация отише от каменната епоха, като евидентно ще дотигне до космическата ера. Играчът ще може да избра от 12 различни цивилизации, които включват очичайният заподозрен - Гърци, Египтяни и т.н. З аразлика от други подобни игри, тук всички раси ще имат достъп до всички технологии и единици, като играчът сам ще трябва да решава по кой път ще тръгне. Самите цивилизации ще са характеризират с около 100 основни

атрибуума, като за отделни нации те ще се различават.

На този етап играта предлага към 120 различни единици и технологично бърбо с около 2500 превъгда! Звучи страшничко, а? Тук искам съм да виемна няколко суми за фирмата, разработваща играта. Нейн основател и водещ проект Empire Earth е Rick Goodman. Въпреки че много от Вас това име е неизвестно, тоzi човек е един от основоположите на Ensemble Studios, където е бил водещ дизайнер на първата Age of Empires. След завършването на играта, той напуска и основава Stainless Steel Studios. По всичко личи, че този Goodman знае как се прави успешна стратегия, така че можем да очакваме достъп от него към нова игра.



Tropico

В Tropico Вие поемате ролята на управляващ бандо гладни, изнемощени туристи от Карибските Острови. Целта Ви е направите от късчето земя раяска градина - като добратама новина е, че никоя да е нужна да се съобразявате с нечии морални съображения. Ако искате да бъдете Фидел Кастро - нима проблеми, само че ще Ви трябва силна войска, ако пък решите да сте демократ - всичко е наред, но могат да Ви свалят чрез референдум.

Играта прилича на Sim City, но тук нещата са доработени в много по-големи детали. Основната Ви цел е да останете на власт, а това е директно свързано с това, колко доволни са хората Ви. Всеки един остромитянин има своя предпочтение, изисквания и идентичности (да нещо като The Sims). Най-вълнуващото в случаи е, че населението ще се увеличава с времето и ако започнете с около 20 човека, към края на играта те може да достигнат 500. И всеки един ще Води свой собствен фирмумлен живот. Изкуственото интелект, обещаващото от PortTop Software, ще бъде на много високо ниво. Хората Ви ще действат адекватно на ситуацията, пред които ще постапвате. Например ако построите мина, безработните

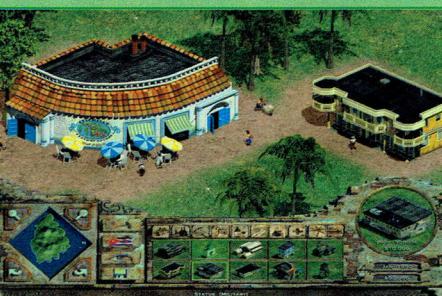
жители могат да се насочат към и да започнат да работят като миньори.

Както става дума за строителство - ще Ви очакват над 1000 фигури от всички от които ще видите РЕАЛНО върху играта. Например ресторантите ще привличат туристите. Фермите ще произвеждат храна (или мътън), ако искате да печелите от инос. Двата необходими ресурса за строек са пари и хора, които да работят в тях. Макар че второто не е толкова фатално - ако имате индустрис, но нямате работници, можете да си внесете трактори. Но те ще бъдат по-скъпи и ще внесат несигурност в политическата Ви система.

Tropico ще изглежда фантастично - В играта ще се използва модифициран engine на Railroad Tycoon 2 (още едно творение на PortTop Software), които ще позволява 32-битови цветове при разрешение способности до 1600 на 1200 точки. Полегатите снимките юмката и сами прецените, колко добре се справят PortTop Software. Съвсем скоро очакваме много по-продължен предварителен полег на Tropico - една игра, която със сигурност ще разнообрази ежедневието ни, когато се появи на мониторите ни.



Производител: Stainless Steel Излаза: начало 2001 год.



Производител: PortTop Software Излаза: края 2000г.



Freelancer

Digital Anvil представя за Втори пореден път заглавието си Freelancer на ЕЗ. Миниатюра година Freelancer успя да грабне наградата за най-обещаваща симулация, представена на изложението. Една година по-късно тази смесица между Privateer и Wing Commander също беше едно от заглавията, около които се възникна най-много шум. За какво става дума?

Тридесети век ѝдвa сега е започнал, а спомените от първата сълънчева война още са в главите на хората. Земята вече принадлежи на легендата - човечеството се е разпростряло из звездните системи и отново се е разделило на лагери. По-точно на четири къщи. всяка от които прилича на една от земните раси - азиати, европеици ... Те отно-

во забавляват разумните извънземни форми и ги асимилират или унищожават и убелязват мощта си. Вие избирате вашата професия - наемник или търговец и се впускате в тази огромна Вселена пълна с интриги, борба за надмощие и подност. Като за начало вие можете да промените своята професионална ориентация. Например можете да си играете като ачен търговец, но да ви хареса някоя мисия срещу солидно заплащане, нямайте проблеми да станете наемник. Това естествено ще поближе на репутацията ви. Освен това ако много набредите на някоя къща, ще възпроизведе на сърцето и сънките в нея, че също има сънки.

Репутацията ви ще бъде един от основните показатели, спрямо които ще ви бъдат предлагани мисии. Другият определящ фактор ще бъде вашата ориентация. Например ако пирати мормозят някаква планета, която се прекръвнява единствено от земеделие и при нея не може да пристапи кораб ще можете да изберете във различни задачи - да унищожите пиратите или да отидете до там и да изтързувате стоката им. От производителите обещават, че възможните мисии ще бъдат над 300.

Друга интересна особеност от Freelancer ще бъде междузвездната икономика. Ще има земеделски, миньорски, промишлени планети - всичка ще произвежда дадени стоки и ще искат други. В зависимост от сектора, където те се наричат, цените ще варират драстично, така че възмож-

ностите за космически печалби и също толкова космически загуби е съвсем реална. Положението на пазара зависи и от вашата дейност - колко търговски кораба сте ограбили, колко пирати - разперудили и т.н.

Добавете много и разнообразни мисии, кораб, които ще можете да построите по свой образ и подобие и с него да кръстосвате лазери с други Freelancer-и по Интернет, не-вероятен 3D engine за чито възможности снимките към играта говорят най-добре и ще получите Freelancer. Хайде сега, за да не цапате списанието затворете го, изчакайте хмм... въодушевленето ви да попремне и продължете на матък.

MechWarrior 4

Четвъртата част на MechWarrior се развива на за-сега неизвестна планета малко след разбиването на клановете (накар че Ghost Bear кланът Вероятно ще се появи в играта). Вие сте един от последните представители на аристократията и се борите за оцеляването си, тъй като планетата ви е станала жертвата на заговор на трите най-мощни империи на Вътрешния Кръз.

Тъй като Вселената MechWarrior е шо-зоге поизчертана във всечашините три заглавия, не очакваме големи нововъведения в четвъртата част. Една от областите, където здраво е работено, е обликуът на играта. Тя изглежда напълно фантастично с детайлizирани мекобе-

и специални ефекти като експлозии, лазери, мегли, снег и прочие. Проблемът с пропорциите на същите е решен и вече всичко ще изглежда крехко и лесно чупливо от кабината на вашия 15-метров робот.

Пригответе се за 7 мека, които досега не са се появявали в MechWarrior серията. Към тях добавете 14 от старите роботи и ще получите една доста добра менажерия от метални чубовища. За пръв път играчите ще могат да си правят собствени нива за MechWarrior и ще бъдат добавени нови мултиплъър опции.

По-подробна информация за играта можете да прочетете в GW 18.



Производител: Digital Anvil Излiza: 2001 год.



Производител: Microsoft Излiza: 2001 год.





B 17 Flying Fortress 2

MicroProse най-сетне се събужда от летаргията. След Majesty и Втората част на B-17 е почти готова. Действието отново се развива по време на Втората Световна война и, както и в първата част, ще яхнете една от лятащите крепости - същите съмбр с бомбите си огромни бронирани самолети. Само че тук ще имате много по-голям избор. Като за начало, можете сами да определите, коя от 10-те дължинти в екипажа да излънвате - пилот, бомбардировач и т.н. Интересното е, че в мултитъйър варианта на B-17 2 ще можете да сформирате екип, който да управлява даден самолет. Сещанията се какво следва от това - клавиши, клубове, елитни пилоти. Тези от вас, които обичат симулаторите, но мразят всичко свързано с бомбардировачите, ще имат възмож-

ност да поемат контрола на ескортиращите самолети. Последната опция ще въздушеви най-вече германците - ще можете да се присъедините към Luftwaffe и да обрнете хода на историята. С други думи B-17 2 има достатъчно поменици, за да превърне играта в най-успешния авио-симулатор за Втората световна война, правен досега. Играта изглежда убийствено - детайлни модели на самолети, мълчи, облаци, но тук се крие и големият подвoden камък към успеха, наречен системни изисквания. Западни колеги, които са имали възможност да тестират ранна версия на играта, твърдят, че са необходими 256MB Ram, за да може B-17 2 да се играе без да "насица". Очаква се когато да се оптимизира, но надали нещата ще се променят значително.



I-War 2: The Edge of Chaos

Всички които са играли Independence War, твърдят че това е една от най-добритите космически симулатори, който се появил на пазара през 1998 г. Играта се отличава с генерирана single player кампания и пълната липса на multiplayer. Историята във Втората част на играта се развива 100 години, след събитията от I-War. Избран е ново правительство, което обещава свобода, честност и икономически бум. Подгънати от обещанията им, милиони колонизатори заселват граничните участъци и гори Badlands (последното място от Космоса, картографирано от хората). Правителството раздава съспечани ускорители на скоковете в пространството, които да улеснят преминаването на огромните разстояния, но пропада правата на мощните корпорации. Те стават единственият посредник между колонизаторите и налагат убийствени такси за услуги си. Вие влизате в ролята на Кол Джонстън, чийто баща е умрял в следствие на алчността на бизнесмен. След неуспешен опит да му отмъстите със възарни в затвора, когато попадате на хора и ставате човек. След 15 години зад решетките се избягате заедно с ваши-

те съратници и се присъединявате към незабисима фракция, която се бори срещу подгостничеството и корупцията в Космоса. Постепенно нещата се заплитат и накрая на Кол Джонстън (а следователно и на вас) ще му се наложи да бори за свободата на милиони.

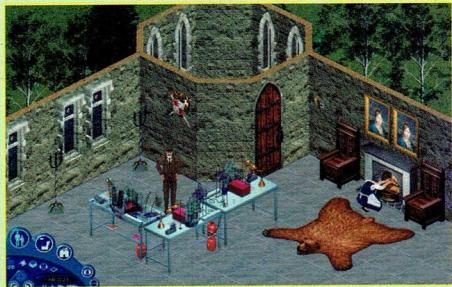
Първата голяма новост в I-War 2 се нарича мултитъйър, като тук ще имате възможност да играете заедно с Вашите приятели кооперативни мисии или да ударите никой детмат по Интернет. Сред останалите предимства на I-War 2 спрямо предишната част ще бъдат възможността ви да се шлете сред 16 звездни системи, кадето компютърът произволно ще генерира космически трафик. Ще можете да усъвършенствате корабите си чрез пиратство и търговия, както и да произвеждате и преработвате на сурдини. Изобщо икономическата част в I-War 2 ще бъде по-силно застъпена. По-голяма ще бъде ролята и на комуникацията в играта, като ще станем свидетели на нещо като виртуална e-mail система. Кореспонденцията ви с останалите станции в играта ще бъде доста разнообразна. Очаквате I-War 2 към края на годината.



Производител: MicroProse Излизат: юли 2000 год.



Производител: Particle Systems Излизат: края 2000г.



Производител: Maxis Излиза: края 2000 год.

Sims Ville

Ако трябва да бъдем пре-
делно кратки, можем да ка-
жем, че SimsVille е смесица
между The Sims и SimCity. Което
означава нещо много
много интрузиращо за всич-
ки почитатели на симуля-
циите на Maxis. Каква е
идеята, която струи загиг-
рама?

Ами много просто - вие си спирите никълкв бързали - предвиждате места за къщи, слагате кина, кърчми и други полезни забележки и занапочу купоны. Ще можете да наблюдавате, какви семейства се насят във Вашето поселение. Те ще бъдат уникални - със своите предпочитания и пременици. Например едно по-мързливо семейство ще се заинтресовало, къде е най-близкия супермаркет и биралия, докато спорното настроение на маковка ще иска алея за джоунги, парк на близък и други такива експри. Сега вече ако нещо във Вашата симулиран град не върви - ще знаете защо. Напри мер ако някой трябва да ходи 1 час, за да стигне до бъдеомаката, то той ще си парк. Иначе във Вашето градче хората ще извършват най-различни деинности - че си ходят на гости, на работа, по магазините, ще се разходят... Друг интересен момент е интеграцията между SimsVille, The Sims и бъдещите версии на SimCity. Например в SimsVille ще можете да върбувате персонал, които сте развили в The Sims, а пък оттам можете да прехървате цяла просперираща квартал в SimCity. Гениална идея, няма като да го приная. Засега няма никаква информация как точно ще изглежда играма. Бе пуснат един единствък скрийншот, който не показва нищо особено. Единствено се знае, че всичко ще бъде в 3D - гори и сърдечета на училищите.

The Sims: Livin' Large

Дни след излизането си The Sims стана феноменално популярна. Играта Все още води класациите по продажби в редица страни. При такива счетоводнозамаявящи резултати, не е много чудно, че съвсем скоро ще излезе и add-on на играта. Засега информацията за нея са раз

"химик" (които ще променя хакрakterа на симовете само след изпълнението на една чашка), джин в лампа (ако си купите макава от антракит, ще видите чудно да сте се сводили и с дъху), експлоатираш градински знам, къбоз за предсказване на бъдещето....

Другата бомбастична новина, която разтвори тинейджърите по света бе, че в *Livin' Large* сексът щърдеше малко по-подробно засегнат и че можете по-лесно да пъхнете двойката в леглото. В момента се обсъжда, дали ънките по оголото в леглото да отразяват движението на Влюбените.

Времето в играта ще минава точно такъв като бързо, колкото може в пачната времена на The Sims м.e. малко по-бавно отколкото в оригиналната игра. Благодарение на новите премести и обекти, вашият сим ще може да придобие по-голяма индивидуалност, а това означава, че ще можете да си направите умен Франкенщайн, който да прави порази във Виртуалния свят. Като цяло социалният engine на играта няма да бъде промянен, която означава същите проблеми и слабости. Същото важи и за понятията неage/бъдущото победение на камерата и укасванията pathfinding на симовете ви. Едно е сигурно - Livin' Large ще повтори успеха на оригиналните The Sims, защото човек няма-труда се откажа от прийчуките си.



Производител: Maxis Излиза: края 2000 год.



Startopia

След първия си проект Urban Chaos отменциите от Bullfrog се завръщат към жанра на симулациите. В Startopia вие изграждате гигантска кръгла космическа станция, чиято цел е да привлече извънземните форми на живот и да печели добре от тях. Колкото повече посетители - толкова повече ресурси за разучуването на нови уреди за забавления и нови машинари.

Можем да разглеждаме Startopia като три игри в едно. Камо за начало имаме три дека, на които се развива действието. Първият от тях се нарича Research Deck и на него се разработват извънземни и оръжия. Вторият е Pleasure Deck и съществува само, за да могат извънземните да си починат и да се забавляват добре. За целта трябва да сте конструирали ресторани, хотели както и доста-тъчно забавни места за посещение. Последната секция от станцията вие се нарича Biodeck, която служи за засаждане на гърбета, положен и смесване на генитите на животните и осигуряване

на животоподдръжращи системи за останалата част от кораба.

Вашата станция-мечта ще бъде посещавана от девет различни раси, като всяка една от тях ще притежава три характеристики - мяло, дух и разум. Твърдите ще бъдат най-различни - от възлабви учени до малки животинчета. Тях ще можеме да манипулираме посредством различни уреди и ако сте достатъчно сръчни, извънземните ще ви помогнат при конструирането на станцията. Например можете да превърнете никой мисионер във възлаб вчен в не-нормален учен и тогава той ще ви помогне да разработвате нови типове оръжия за масово унищожение. Ако успеете да направите извънземните достатъчно доволни, те ще ви се изплатят в енергия, която ще е необходима за поддръжката на станцията.

Играта звучи достатъчно интересно, за да чакате подробен пребарваниел поглед в GW след като се появят повече информация.

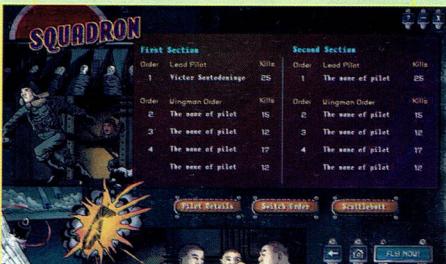
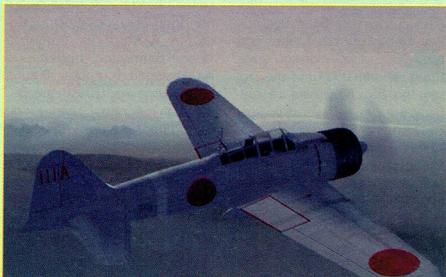


Производител: Mucky Foot Излiza: есен 2001 год.

Combat Flight Simulator 2

Combat Flight Simulator е заглавие, което не бе попадало в полезрението на никой от сломения ни екип. За смектка на това, ако всичко, което обещава Microsoft, бъде изпълнено, това заглавие ще си изволва място в списанието. Както си личи от името ѝ, Combat Flight Simulator II (CFS 2) ще бъде симулатор на самолети, като действието ще се раз развива през 40-те години. Както се досещате едни срещу други ще се възпроизвадят японци срещу американци. Двете кампании на CFS 2 ще поставят и на върхе страни на Барракадата, като ще очакват много разнообразни мисии. В които има заложени много променящи се елементи. Последното гарантира, че мисията в никога няма да бъде една и съща.

Други области, където този симулатор заплашва да удари конкурентия в земята са демонстрации на графиката и модела за побори при самолетите. И докато по отношение



Производител: Microsoft Излiza: края на 2000г.



Return To Castle Wolfenstein

За много хора това заглавие определило беше събитието на изложението. След много слухове и недомъръки, прегу около месец съмната ясно че id Software са предоставили правото за създаване на продължение на славния Wolfenstein 3D на Gray Matter Studios.

И така Вие отново сте в ролята на В. J. Blazkowicz, лодшот американско момче, което нарина задника на Хитлер в първата игра. Сега обаче нова опасност набисва над света - Хайнрих Химлер е разработил план за завладяване на земята с помощта на окултни сили и генетични манипулации.

Мутирани нацисти, зомби-нацисти, нацисти-зомби - във боя с Всякакви видове нацисти ще трябва да се спаси нашият герой. Все още е рано да се говори за достойнствата на играта, но трягна неща трябва да се споменат задължително. Първо Return ще използва за основа engine-a на Quake 3. Второ, Gray Matter Studios са не кой да е, а бившата фирма Xatrix, смъртта зад Kingpin. И трето, id Software ще съблудват и контролират разработването на играта до самото ѝ излизане на бял свят. Едва ли е нужно повече да коментираме.



Производител: Gray Matter Излiza: есен 2001 год.



Quake 3: Team Arena

С излизането си на пазара, Quake 3 стана господар на deathmatch-a, но господар на отборната игра си остана Unreal Tournament. Момчетата от id Software са си взели поука от това, и са решили да коригират моментното състояние на нещата с Quake 3: Team Arena - първия официален expansion pack на Quake 3. Засега се говори за 12 нови нива, подобрен Capture the Flag, нови оръжия, нови дампери, елементи и нови ефекти. Но винаги оръжия са nailgun, proximity mine launcher и chaining. Nailgun е кървосока между shotgun и nailgun-а от първия Quake - ще стреля създал от приорни. Гранатомета ще изстреля мини, които ще се актибират при приближаване на играч до тях. А за тези, които камен биха разочарованi от липсата на chaining в Quake 3, хубавата новина е че пък и то от id са осъзнати грешката си (хехех) и връщат това прекрасно оръжие с цялата му слава. Освен новите оръжия, ще бъдат добавени и нови powerups и, срещу които Invulnerability (из-

бръчът) става неизвим, но също така и неподвижен - нещо като неунишоцката кула (и Kamikaze [мисля че няма нужда от обяснение]). Отделно при екипа игра ще бъдат добавени Ammo Regeneration (възстановявай амуницияте), Stealth (прави играч по-бърз, но и по-изявян), Guard (грабва 200 живот и Броня + резониране), Defender (грабва поражение, един Bug Quad Damage разделен на две) и пр.

Друга новост ще бъде въвеждането на "глази". Това ще позволява на членовете на гарден тим да сменят физиономии си, за да не излекват всички еднакви. Засега се споменават 10 различни мъжки и женски глази на модел.

Но това, което е може би най-интересното в expansion-a е,



Производител: id Software Излiza: края 2000г.





Производител: Micropose Излaza: ноември 2000 год.

X-COM Alliance

След като прекъсваме X-COM в реално време, време е да се подгответим психически и за first person shooter. Всъщност благодарение на губущошилото забавяне на Micropose, вече бяхме обръзгали и свикнахме с идването за подобна гавба с прекрасната походова стратегия.

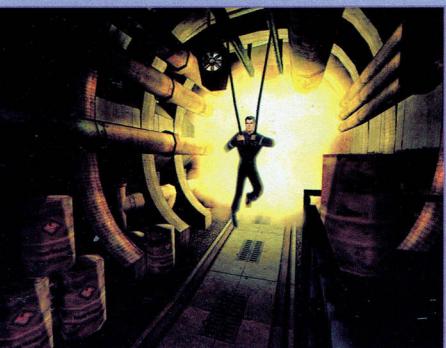
Но впечатленията на западните ни колеги започнаха да пробват скептицизъм ни. Всички твърдят, че играта е успяла да пресъздаде атмосфера, която цареше в добрият време стари X-COM-ове. Което може да е само на добро. Освен това в играта ще съществува голямо технологично дърво, което означава че и

в тази част ще падне голямо разузнаване на нови технологии и извънземни трупове. Съмата идея на играта е да управлявате четирима командоса, които трябва да работят в екип, за да изтребяват извънземната маса. Върху тази идея е изграден и модулът за кооперативен мултиплъйър от тип "Всички срещу компютъра". Най-вероятно демпчъната има да има X-COM Alliance. Дали забавянето на играта няма да я направи остраяла от графична гледна точка? Като злемам как почовете от Micropose са прогресирали в тази насока, не тая такива опасения. С engine-a на Unreal X-COM изглежда превъзходно.

The World Is not Enough

След 19-тият филм от поредицата (от който най-запомнящото се е неговата интродукция и Софи Марсо) ще последва и игра със същото име. Както се очаква, тя ще покрие едно към едно съдържание (голокомто имаше такъв) на лентата. Деействието се развива в Казахстан, където Джеймс Бонд е изпратен да опази здравето на щерка на милионер, който е бил убит от терорист. Неговите планове са да прокара нефтопровод, който да захранва Европа с гориво. Оттук нападнати са очаквани много екшън, използване на високотехнологични джаджи, немалко гоза шпионаж и много познати сцени от филма. Просто погледнете screenshots-овете и ще разберете за какво

става дума. TWINE ще използва системата на Quake 3, която си е една добра новина за почитателите на 007. На разположение ще имате над 20 оръдия, които ще можете да разбържате на над 10 различни местности, включително Баку и Истанбул. Играта ще ви срещне с изкуствената Christmas Jones и някои не чак толкова привлекателни персонажи. От Fox Interactive гори са предвидили няколко изхода от опасните ситуации в играта. Надяваме се, че TWINE няма да стане поредната слаба игра по slab филм, но дали скептицизма ни ще надделее на денят на премиера в американски и неговите възможности, ще имаме възможност да разберем чак след няколко месеца.



Производител: Electronic Arts Излаза: края 2000г.

GIANTS: Citizen Kabuto

Това е едно от заглавията, които становаха исторически с безкрайното си отлагане. Обявено официално за есената на мината година, вече трето изложение "Всички" ние само въздишаме и охкаме в очакване най-сетне Giants да се покажат на пазара.

Доколкото това въобще е възможно, на тазогодишното изложение изглежда по-добре от показаното на последното E3. Промени в концепцията слава Богу няма - играчът ще може да избере с коя от трите раси да играе. Meccarcunим са еквилирани с високотехнологично оборудване бойци, които действат в екип. Играчът управлява боячът на групата, а другарите му или копират нейните действия или могат

да им бъдат зададени конкретни задачи, които те изпълняват безпрекословно. Sea Reapers са магическите полужени, които освен лък и меч, владеят доста мозъци зализания - могат да призовават огромни морски чудовища, които да се бият на тихна страна, или да предизвикат торнадо, което да по-треме враговете им. Централната фигура в цялата действие е лично господин Kabuto - гигантската твар, на която е кръстена и самата игра. Без магии и технологични играчки, Тръжданинът Кабуто е спрямиле за промишните си благоустройствени цели.



Производител: Planet Moon Studios Излаза: 3.7.2000г.



Clive Barker's Undying

Знам какво ще кажете, когато ще съобщим, че и Electronic Arts са започнали да правят First Person Shooter-и. "И те ли?", скептицизъмът ви е меко казано неуместен. Става дума за доста амбициозен проект, за който стоят известният по света (но не и у нас) Клуб (или Клайл?) Бейсър - хорор новеллист. Историята на играта се развива през галечната 1920 година. Вие сте в ролята на Ветеран от Първата Световна война, получил писмо от приятеля по оръжие, който споменава, че има проблеми с фамилията си. Оказва се, че нещата са малко по-серииозни от стапарната семеенка кабга. Де факто близките на Джереми (името на приятеля Ви) са мъртви, но преследват брамси и искат да го убият. Той е последното уловение до бъдещето проklärянето на Неумирящия Крал. За да защитите Вашата приятел, Вие трябва да изпълните пет куесма, като във всеки един от тях трябва да убийте

Halo

Определено най-пренебрежнатото заглавие в българските геймърски среди за 1999 година беше Starsiege: Tribes. Според световните класации по интернет тази игра се играеше повече от Quake 2 и Unreal. Всичко здраво, но у нас поради ред приуни мина почти незабелязано. Искрено се надяваме това да не се случи и с втората част, която по всичко личи ще запази и доразвие магията на първата игра. Изцяло нов engine, позволяващ безпрепятствено пре-



по един негов роднини. Сами се досещате, че местата, които ще посетите, надали ще бъдат особено подходящи за съботни Ви пикник. Но вие сте подгответи за лошкобумите - в лявата си ръка ще държите някое от осемте оръжия в играта, а в дясната ще бъде готова една от 16-те магии (8 офаңзиби и 8 дефензиби). На въпросът "А не са ли прекалено малко?" отговорът е, че всяка една магия ще си има изгрей и чародейството от нея ниво ще си прилича много малко със същото от първо. Химра искат, надяваме се, да бъде реализирана по една наистина добър начин.

Единството на играта ще бъде модифициран Quake 3. Главното му подобреие е нова система за частици, която ще доведе до реално представяне на силата и посоката на въздействие. Другият изгрей покъщ ще позволи реалистично представяне на тъкани - неоценен помощник при създаване на мрачни, изпълнени с ужас игри.



Производител: Dreamworks Interactive Излизане: 2001 год.



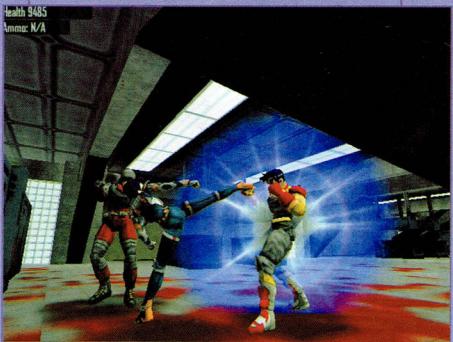
Производител: Bungie Излизане: 09.08.2000г.



Oni

Това е едно от двете заглавия, които бяха изложени на щандъра на Bungie Software. Oni е thirdperson екшън/shooter в който вие се въплътявате в Коноко - атрактивна лудобояска асамблея, която работи в Tech Crimes Task Force (нешо като модерен екипаж на полицията). Избръкана в апите стил, Oni разчита на сълнчата история, в която че се разкрайт и силният противоречищ чуствства, които бушуват в младата полицайка. Тъмни джобове (они на японски означава дух) от миналото ѝ ще я преследват и ще я накарат Вендижък завинаги да се спреи с проблемите си. А тя няма да са един и двъа. Въпреки безспорните заслуги (или вече създава "възновено от") шефовири като Ghost in the Shell, Oni ще съ бъде чистокръвен брутален екшън, които ще се възбуди с пушка и голи ръце.

Пушкалата, които ще бъдат на Ваше разположение ще варира по най-обикновен пистолет до безძървяща базука. Коноко е специалист в бойните изкуства и нейните умения ѝ ще слукат, за да излезе жива от многообразните схватки с враговете ѝ. Уникатна технология за интерполиране на анимациита ще позволява на Коноко да прави комбинации като къръв напред и нанасяне на саблен удар с крак. Акцентът е поставен върху ръкопашните битки и това е и причината поради която от Bungie са се отказали да правят какъвто и да е мултиплатформен модул на Oni. Оказало се, че при средна Интернет скорост Вързка, забавянето е прекалено големо. Bungie решили да се съсредоточат върху соловата игра. Вместо да предложат на играчите посредством мултплеър.



Производител: Bungie Излизат: есен 2000 год.

Tribes 2

Определено най-пренебрегнатото заглавие в българските геймърски среди за 1999 година беше StarSiege: Tribes. След светодионите класации по интернет тази игра се играше побеже от Quake 2 и Unreal Engine заедно, но у нас поради ред причини мина почти незаделано. Искрено се надяваме това да не се случи с втората част, която по всички начици ще запази и гордеене магията на първата игра. Излизат нов engine, позволяващ безпрепят-

ствено преминаване от Вътрешни към Външни пространства и обратно; също могусицираны оръжия, като арсеналът е допълнен с три нови "hi tech" играчки; огромни играчни светове, в които освен с противниците ѝ трябва да се събързат с атмосферните условия (джудж, сняг, мъгла, гърмотевични бури) и природните особености (водни площи, лава, подвижни пясъци); три нови превозни средства и още, и още.

I'm Going In (I.G.I.)

I'm going in е поредният представител на жанра, наричен "thinker-shooter". Глабната разлика с останалите shooter-и е необходимостта да използвате и глвата си, а не само грибничния мозък. Историята в I'm Going In се върти около здрава глава, открадната от една американска база в Германия. Престъпниците се оказаха от женски ро и с руско гражданство. Бившият колонел от Русия заплашва да превърне Источна Европа в радиоактивно бунуще и вие по подобие на едни истински Джеймс Бонд, ще трябва да спасите България от гибел. За целта трябва да минете 12 нива, които ще предложат на играча огромни открыти и не чак толкова огромни закрити пространства. Тайната на големите площи не се нарича Воксели, а engine-a, които ще бъде използван в I'm going in. Той напук на всички модни тенденции е леко модифициран вариант на машина, писана на самолетен симулатор.

Както се казва - Всеки луд с номера си.

В I'm going in ще използвате реалистични пушкала, като интересното в случая е, че с помощните от мяк ще можете да пробивате стени, да "отваряте" врати и прочие разрушителни гейности. Но това не бива да ще се превърща в навик, защото ложите са много, а вие сте сами чакъл. Затова наистина използваното оръжие ще бъде сайдера и бомбардирошка с наяди, които можеме да порчиме, благодарение на супер модерното си оборудване. То ще бъде виновно и за нещо като миниаморен ракет, подобен на този в Commandos.

Реалистичната физика и балистиката на играта и преминаването от first-person в third person при къръкови моменти (дъръпнато на завъртната ръчка) са последните късмета информация, която ще усъхне да намерим на тази игра. Побече - като I'm going in излезе.



Производител: Interloop Излизат: края на 2000г.



Производител: Dynamix Излизат: есен 2000г.



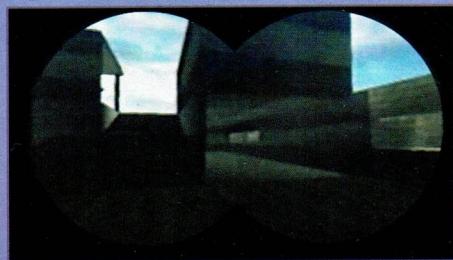
Hitman: Codename 47

Ето още едно заглавие, кое-то вече е било забелязано от зоркия поглед на играчите - Hitman: Codename 47. Играчът се намира в GW 17, а сега ще споменем някои нови подробности около това заглавие. Hitman: Codename 47 е нещо като Thief в модерната епоха. Той е наемен убиец, който пребава да върши работата си бързо, ефикасно и безшумно. Инвентарят му ще варира от спрата на пиано до последен модел снайпер, а самите места, където ще се развива действието ще е максимално близо до реалния живот. За да разберете за какво става дума, сме превели впечатленията на един наши западен колега, който е имал щастливо (бля ден да не види дано!) да гледа демонстрация на играта, направена от дизайнерка на играта Питър Кърул. Целта е да убие човек, отседнал в престижен хотел (точно като копие на серата В Будапеща) в

града. Тъй като има десктоп на Вратата, Кърул се освободил от целия си инвентар, с изключение на спрата за пиано. В холела той се насочил към кухнята, където пред очите му попаднал прекраснонаточен нож. За да си го вземе, обаче, Кърул се наложило да удари главата си готвач, който бил в стаята. Кърул демонстрирал и два начина на изнасяне на трупа и скриването му от очите на останалия персонал - на гръб или заднешком, като втория бил значително по-ефективен. А ако не искате да убивате готвача, можете да изпълнете задачата си и с голи ръце - в играта е представена възможността да измивате петната от кръв от себе си. Шашахме ли се? Играта ще поддържа и интересен мултиплъйър модул, който ще позволява кооперативна игра в екипи, за изпълнение на различни мисии.



Производител: IO Interactive Излана: края 2000г.



Производител: Ripcord Излана: 2000 год.

M.O.U.T. 2025

С нахлуващата инвазия от антитерористични игри юно в скоро време няма да остане и един жив терорист. Всички ще излукат покрай - в Rainbow Six-a, в SWAT-a, и в Delta Force. Само че бъдещето, както винаги, остава опетнено от бешкия гръх и лампеж за власт, затова Ripcord ни пренасяте поредния "отряден" екивън 25 години в бъдещето, където терористите са в индустриални количества, а един отряд, зовай се си M.O.U.T (Военен отряд за действие на градски терен) трябва да прочиства градовете от тази мятаща се в предградията сган.

Макар M.O.U.T. да се стреми да конкурира добирите страни на Rainbow Six, това не е единствената цел на създавателите ѝ. Близкото бъдеще е настината широко поле за действие, но авторите са избегнали пълната фтуризация и няма да срещнете летящи автомобили, лазери и кибероръжия, които никога няма да съществуват след 25 години.

Наместо това, Ripcord се спреши към поборване на съвременния арсенал. Включват и някои все още експериментални оръжия, за които се смята, че са "агди смъртносни". В класическото снаряжение на анти-терориста от бъдещето. Тук ще се запознаете с интелигентните радиоуправляеми гранати, които се взривяват като козат бъдат заложени дистанционно на определено разстояние, например под някая кола.

Мисииите в M.O.U.T. 2025 ще са добър реалистични и разнообразни, а действието ще се развива в исторически американски градове, обитавани от близкото бъдеще. Грозната на класично разделяне, гибелта на демокрацията, Великолепието на властта, която съществува с времето - Всичко това ще предлага всевъзможни режими и опции за игра по мрежа, както и Интернет кампании.



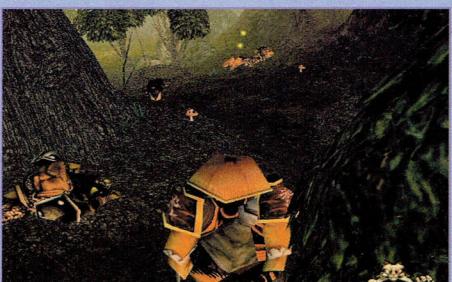
Производител: Southpeak Interactive Издател: неизвестна

Legends Of The Blademasters

17 години на Ерик Валдемар скита самотен сред горите, след като чудовища нападат родното му селище. Крие се сред дървесата, той открива меч, не обикновен меч, а блъсък, приличащ око, едновременно примамлив и уловещ. меч. Пое място го в ръцете Ерик открива, че над него не може проклоние - той не може да накаца вначал да изостави меча, а разгълта с него може единствено да го убие. Един от седемте меча, с които юношите Пазители на Света помнят зрадите и пребръщат в руини. Попаднал случайно в ръцете на добър момък, той се пребръща в оръжие на Доброто на Властвашкото Зло. Ерик е привтан да унищожи с негова помощ останалите Пазители, заедно с приятелите си: снахнатата О'Лори Кима, носеща във венеци с елфически кръв; стихийният дух от Ундор Оутъст Унзюлу; Лукан, планинският орк от Ялта, обучен в рицарство от сър Родензиц; и сър Макон, чието име не е това, с което го зо-

ват, но тежка клемта по покрива.

Така започва епично-то приключение в Legends Of The Blademasters. Ерик е принуден да скита из разъяснения от войни свят за да се научи да използва магическите мечи да получи нужните му умения да се противопостави на всеки един от Пазителите на Света. Играта е предимно ориентирана към битките, които ще профектват в реалното време, и в които пълен контрол ще имаш само над Ерик. Останалите персонажи ще се управяват от изкуствения интелект на играта и Ерик може да им дава команди, доколкото им това положение - в началото малчина биха го послушали, докато към края на играта от слаб младеж той се пребръща в истински герой и водач. И всичко това в блъсък-за графика, немалко ефекти и сносен геймплей. Ако обичате добрият злодети и добрият екшън, може би ще ги намерите именно тук.



Производител: Ronin Издател: юли 2000г.

Soldier

Поредна игра по пореден филм - SouthPeak работят над екшън-игра по филма на Warner Brother "Войник" ("Soldier", Кърт Ръсел). Героят на Кърт се казва Тод, генетично подобрен войник, който в 3D трима перспектива ще отмъкваща на своите създатели за решението да бъде "елиминиран като безполезен", заедно с неговата красива помошничка Сандра, подбудителка към борба срещу безкрупните корпорации. Въвшинот най-трудният избор в играта е - с кого да израсте. Тод и Сандра имат различни прийоми. Тод използва набор от леко- и тежкотоварни оръжия като се започне от обикновена пушка и се стигне до стандартните огнехвъргачки. Сандра от своя страна е бърза и чевръстка мома, с нередки опции в областта на източните боини изкуства. В над 15 нива използвайки едновременно мишка и клавиатура, ще ѝ се налага да управлявате Тод и Сандра в поредния екшън залагаш на красиви визуални ефекти и скъп фильмов лиценз. Мисииите, които ѝ очакват, ще бъдат разнообразни - от спасяване на заложници до отмъчване от заложници на бунтовнически селища, битки с андроиди от второ поколение, роботи, обучени кучета-пазачи...

Някой да ни подаде скойнага, моля!





Производител: Ion Storm Излизане: август 2000г.

Obi-Wan

Поредният опит на Lucas да създават успешна Star Wars игра, за разлика от последните няколко, може да се окаже успешен.

Obi-Wan е разглежда приключението на бъдещия Генерал Кеноби, докато Oui-Son се занимава с малки Анакин на Tatooine. Кралица Amidala е отвлечена и малки Джедай тръгва да я спаси, преди Невоята учител да е разбран за това.

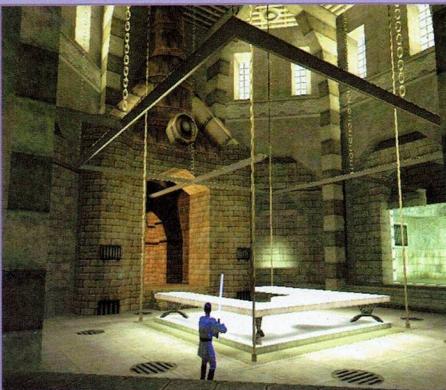
Основно играта ще върви в third-person перспектива, но желане на играта може да се преключи на first-person. Obi-Wan ще има на разположение всички умения, които видяхме във филма Епизод 1, но по всичко личи че

истинската прелест в играта ще бъде лазерната мусабя и по-скоро начина и на подаване. Според дизайнерите от Lucas е разработена специална технология, която ще позволява контрола над сабята да става чрез движение на мишката - накъдето я бутнете, там като отива и оръжието. Това определящо ще внесе нов елемент при воденето на ръкопашен бой - аспект, който досега никой не е успял да реализира по убедителен и ефективен начин. Надяваме се този път Lucas да оправдават огромните очакванията на феновете, защото ...

Anachronox

Макар че на Ion Storm ги излее лошо име около простираните с Daikatana на Джон Ремеро, не трябва това да хърля черна сянка върху останалите заглавия на фирмата. Anachronox, заедно с Deus Ex, и на тазгодишното изложение, както и на миниологищното, биха един от най-коментирани заглавия. Игра-та на Tom Hall ще преодоли на геймърите над 60 часа вънущащи приключения в света на Anachronox. Въпреки че е основана на това заглавие лежи engine-а на Quake 2, екипа на z-H Hall госта се е попръ-

дил над него и побървайт му, че останате приятно изненадани от крайния резултат. Във всеки един момент играчът ще може да управлява трина от общо седем героя, кой от кои по-кодоритни. Множество NPC-та и странични квестове ще правят неповторима атмосфера на това заглавие. Системата за водене на битки ще бъде подобна на тази от Final Fantasy, но според z-H Hall доста по-раздвижена и ефективна. Искрено се надяваме в началото на Август ма-зи игра да се появи на пазара.



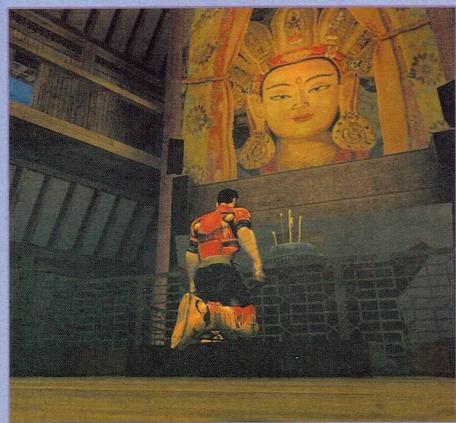
Производител: Lucas Arts Излизане: края на 2000 год.

New Legends

Това е първата игра на Infinite Machine, фирмата основана преди около година от Justin Chin, водещия дизайнер на Lucas Arts за Jedi Knight II. След като напусна Lucas, z-H Chin все със себе си още няколко души от екипа, работили върху най-добратата екшън игра от поредицата Star Wars и подписа договор с GT Interactive за лицензиране на Unreal платформата, както и за публикуване на първата игра на новия дизайн-нерски колектив. След една година мъччане, на тазгодишното ЕЗ най-сетне бяха показвани снимки от играта, наречена New Legends, както и бяха изнесени подробности (Виждо, госта мало, но все пак) около геймплея.

New Legends ще екшън игра, геймърство на която ще се

развива в близкото (не)вероятно бъдеще. Естествено, светът е разъяснен от войни, множество бържави и раси изчезват, а на тяхно място се появяват нови. В центъра на играта е Китай, разделен на отдалечени региони, добно на феодалната епоха. Под ръководството на Rao Khan, най-сетне е постигнат мир между отдалечните региони. Всичко излеква добре, докато Xao Gon, един от "феодали", не решава да вземе Владима в свой ръце. Постепенно войната стига до земите на династията Соо, застрашавани от малки Sun Soo, в чиято роля влизат играчът. Играта ще използва най-новия Unreal engine, и че предлага както single, така и multiplayer режим.



Производител: Infinite Machine Излизане: есен 2001 год.



Crimson Order

26-ти Век. Обладането от амбиции за Власть и ксенофобски вляния раса ТанХар помита Всяка интелигентна форма на живот из космическото пространство. Всеки опит за борба срещу заплахата е безмислен - фумуристичните технологии на "чудовищните извънземни смазват Всяка сърдечна, всяка надежда. Или почти всяка. Когато ТанХар достигнат планетата, наричана от бозайничите-заселници Земя, те откриват, че гори една ниска раса може да е по-търъща и от стоманата на гигантските им кораби. Защото Красния Рег може да бъде заплашен само от борците на

свобода на Марк Профет, които водят своята партизанска борба в името на Всичко свало - своята планета и свободата!

Това е началото на събърка между извънземни и хора в новата тактическа игра В реално време Crimson Order. Kinesoft не предлагат нищо ново откъм съдържанието, но поне това, което има, е извълкано до блесък. Игращите ще използват прилична триизмерна платформа с достъпът до ефекти за да върху всеки подлог, но това, което ще заслужава адмирации, е изкуствения Интелект. Той заслужено получава

главно "И" заради Воденият от множеството скриптове симулиран разсыпък на Вашите подчинени. Те ще бъдат управлявани единствено чрез гласовите команди на Марк, докато защигата на своя, а и незадоволен живот е поверена в ръцете на хиляди правила, които генерират един сложен модел на поведение. Така Вашите бойци сами ще се досещат да претърсят меката на убийстите, сами ще се хвърлят в най-блиската сянка щом пазачи приближат отряда, ще използват всяка възможност за да спасят муниципии в битка, която може лесно да бъде избегната. С две

уми - че имате Интелект, в чиито ръце наистина да поберите своите хора и да се наядвате на някакъв успех.

Действието в Crimson Order се развива на 12 локации, всяка с по няколко мисии. Ще трябва да отслабите противника и да проникнете в неговите сърце за да откриете технологиите, които биха помогнали на човечеството да направи Всичната рабна, а по-късно - и да побежде над поборителите си. Мултплеъра ще е сериозно засегнат с рекими за кооперативна игра, генератор на карти, класически teammatch и онлайн сценарии.

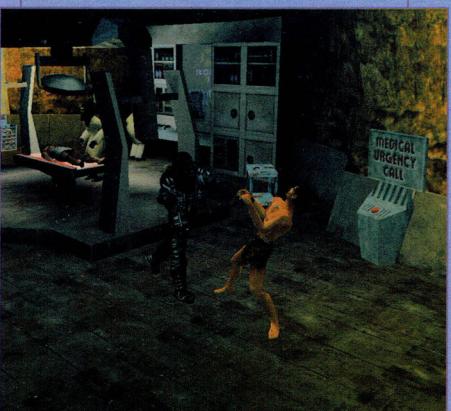


Производител: Kinesoft Излизане: началото на 2001г.

Planet of the Apes

Не знам дали си спомняте филма "Планетата на маймуните" или сме чели книгата на Пиер Бул на "Галактика". Ако отговорят е: "Да", ще имате голема степен представа за новото екшън-приключение на Fox Interactive. Ако пък нямате представа за какво става дума, ще се опитат да ви предъздам историите в няколко изречения. Всичко това се случва 1000 години в бъдещето. Вие летите из Космоса и си поезирате, когато по време въвзвикате във кара да се приземите на непозната планета, която прилича до гората степен на Земята. Скоро разбираете, че еволюцията на мук си направила още една лоша шега с вас и Водешата раса е мази на маймуните. Защо? Ви няма да кажа нищо, тъй като никъде и дума не се

споменава за нея, а дедуктивният метод едва ли е приложен в свема на компютърните игри. Знае се, че Planet of the Apes ще състои от 15 огромни нива, които могат да бъдат разделени на 70 под-нива. В играта ще ви се наложи да решавате многобройни загадки и да се биеме с цялдия като гигантски пъхките и прилепи. Понякога по-доброма идея ще бъде да се скриете някъде или да използвате на безопасно място. Ако си мислите, че Planet of the Apes ще бъде чист екшън, вие хиляди реда реплики сигурно ще ви накарат да се замислите отново. Когато научим повече информация за тази игра, тя ще бъде представена по-подробно на страниците на списанието.



Производител: Fox Interactive Излизане: неизвестна



American McGee's Alice

Ако сте чели романите на Луис Карол, сигурно вече ще имате представа, за коя Алиса става дума. Само ченейната Страна на Чудесата е притворила малко страшнички измерения, след като е минала през Въобразението на American McGee [бивш дизайнер на нива на id Software] и забвявано с Ведесъщата Quake 3 машина. Арсеналът, с който ще разходка [уки] беззащитното момиченце из тайнствената подземен свят, Боги със себе си мисълта, че игра ще бъде Всичко друго, само не и миролюбива. Става дума за странини железа като The Jack O'Death [я га видим

сега...ър, нещо като Клоунът на Смъртта, трябва да е май], Daemon Dice [това е лесно - Демонско Зарче], Jack [in the Box] Bombs [ох нак зор - Бомби на Клоун в Кумизита], Ice Wand [хехе, жезъл на леда] и Jabberwocky Eye Staff [ааарх]. С две думи, преставете си Алиса малко по-добре въоръжена от Силвестър Сталони в Рамбо 3. Дори и картичките на игра ще са нещо смъртоносно - например ще има хърчищи остринца, които ще разфасобят Висичко, кое то се изпреди на пътя им. Целта ще бъде да се освободят борбите от улото на Царцата на купите. За свобо-

дата, която ще се изпреди преди малката сладурана. Все още не се знае много, но е сигурно, че там ще се подвизават много от героите на книжата, макар и в малко по-зловеща светлина. Цялото действие ще се развие на 15 нива, които няма да се състоят единствено от безшаден екишън. Ще трябва да се преодолеят най-различни препятствия и да се решат редица загадки. Ако кръм това се прибави Third Person перспектива, олимпийските илюзии и смяната на размера на Алиса, ще получим едно различно и интересно заглавие, което е нещо повече от стандартен

екишън.

Разбира се engine-а на Quake 3, благоприятства добрият графичен изглед на играта. Като добивка Rogue Entertainment са разработили специална система на частици, за ефекти като огън, мъга, експлозии, дъжд и сняг. В аудио отношение също няма да има разочарование - 3D звук с професионално композиран музикален съпровод. Единственото разочарование е, че играта няма да има мултплъйър. Остава ни да изчакаме края на 2000-ната година (да чукнем на дърво) и да започнем да се разрушение с Алиса в Страната на Чудесата.



Производител: Rogue Entertainment Излизане: края на 2000 год.

Delta Force: Land Warrior

В самото начало на изложението NovaLogic обяви, че в момента работи върху следващата версия на хитовата си поредица Delta Force. Продължението ще се нарече Delta Force: Land Warrior и ще бъде доста различен от предишните две серии. Като за начало Land Warrior ще използва свеж новичък engine, който нац-накрай ще подкрепи истински 3D ускорение [предишните две версии бяха реализирани с Вокселяната технология, която, както опитват гоказа, има зверски изисквания към системата]. Погъръданки ще бъдат Video-ускорители от останалото вече Voodoo 2 до най-новия

пикък на модата. Все пак NovaLogic не са се откажали от Вокселята и отново пред вас ще се шире километри и километри ландшафтът пълни с удобни места за чакане в засада. Както и в предишните версии, така и тук, ще можеме да възимаме склонове на врага от поблизу от 1000 метра. Ще имате избор между 5 [нем] Delta Force Ветерана, като мисии, които стоят пред вас, ще ви разрешат от спасяване на заложници до саботаж или фронтални атаки преди лагери на терористи. Всъщност нико няво за познавачите допук. Новото ще се състои в невижданите гостехи

роботи и оръжия. Тези екстри щиват от мястото сътрудничество на NovaLogic с Венецианите, които [акако GW иска] ще използват модифицирана версия на Delta Force 2 като обучаваш софтуер в тихната програма Land Warrior. В нея е предвидено нехитните да бъдат екипирани с технологии, пристигащи доскоро единствено на пребивнатите средиства. Стаби гума GPS навигация, шлем с интегрирани дисплеи, лазерни тираси и прочие новинки. Надяваме се да видим всички тези чудеса в Land Warrior, който ще трябва да излезе след няколко месеца.



Производител: Nova Logic Излизане: есен 2000 год.



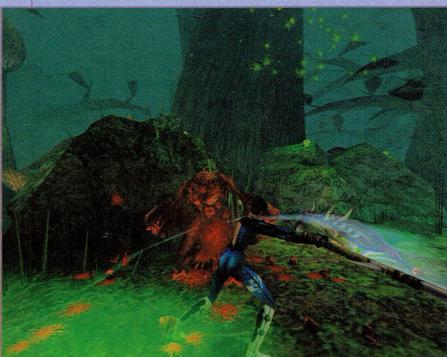


Heavy Metal F.A.K.K. 2

Култубият [на запад] филм има всички изгледи да стане култова (но целия свят) игра. Шандов на Ritual, където показваха FAKK [уод], приличаща доста големи тънли от хора, още побече че самата промагонистка на главната героиня в играта Julie Strain, разбавяше автографи там. За тези които не знаят за какво идеш реч. Играта е базирана на анимационния филм Heavy Metal: 2000, които трябва до края на годината да се покажи и у нас и които е продължение на легендарната анимационен хим от 1981 година Heavy Metal. Главната героиня Julie, е единствената надежда за спасението на неяната планета F.A.K.K. [Federation Assigned Ketogenic Killzone - които иска да го превзема, да започва]. Gith Industries, мозъца мегакорпорация е наосочи аличия си по погреб към FAKK. Както обикновено се случва в такива ситуации, нашият човек [Julie] е единствения, който може да спре корпорацията.

Играта ще използва engine-a на Quake 3, което мисля е достащично атрактивно за графично качество. Играчът ще се наслаждава на прелестни форми на Julie, съзададени с толкова любов от дизайнерите на Ritual, благодарение на third-person перспектива. В която ще вървя FAKK-то. Една от най-пропагандираните новости в играта ще бъде възможността главната героиня да ползва две оръжия в едната и щит в другата ръка. А изборът от оръжия ще бъде много казано голям. Пичовете от Ritual заявиха преди няколко седмици, че поради технически причини опцията за игра в мрежа няма да излезе заедно с играта, а като допълнителен add-on.

Както е тръгнало, 2000-та година май ще мине под егидата на third-person екшъните - Max Payne, Heavy Metal: FAKK 2, Rune са само част от Веселбата, която ни очаква.



Производител: Ritual Entertainment Излизане: 28.08.2000



Производител: Monolith Излизане: края на 2000г.

No One Lives Forever

Заглавието, носещо философското име "Никой не живее Вечно" ще бъде един интересен опит да се съчетаят жанровете екшън и приключение заедно с атмосферата и хумора на шпионските филми от 60-те години. Вие поемате ролята на агент, работещ за супер секретна международна антитерористична организация, наречена UNITY. Оптима ще ви изненадват тъкмо 15 пъти с неприятни новини относно никоя задача, която трябва да извършвате. Вашата работа ще ви отведе из различни точки на земното кълбо - в океана, Мароко, Азия, Северно Море... За да не се оплаквате, че ще ви бъде скучно по време на мисии, пред вас ще стоят маси противници. Освен станалиите вече Бананови войници, срещу вас ще играят и други агенти, решили че вече сме заслужили доживотна почивка върху земята. За да не гледате толкова жално, Monolith са ви пригответили над 30 джунжлии, с които да посрещнете неприятностите с гордо възгиганата глава. Наред със стандартните пушкалка, вие ще разполагате с малки хитрчки [Никой от процес на изпитание] от рода на парализиращ газ, мини-оксижен, отроби, страници и др. курушки и прочие. В допълнение ще се раздврате и на средство за транспорт, различни от кракомобила - очаквате момоти, джипове и други немотоварни МПС-ти.

Графично, NOLF също е добре подкована. Играта ще използва engine-a Lithtech 2 - резултатът ще ви покаже от разположение в ляво снимки. Побече - когато No One Lives Forever излезе на пазара



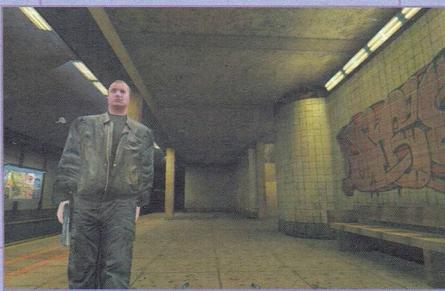
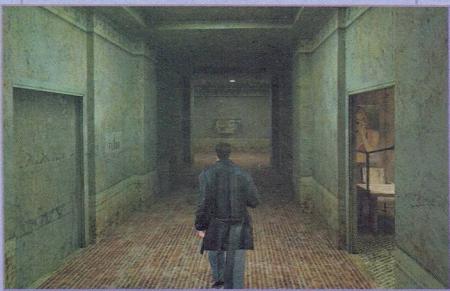
Max Payne

Финанциите от Remedy, разработващи тази игра в тясно сътрудничество с 3D Realms, спрямно се придвижват към правилото "мълчанието е злато". Въпреки че тази игра бе обявена преди повече от година, все още има прекалено малко информация за нея. Ето накратко какво знаем досега: Историята се върти около главния герой, нюйоркския полицай Max Payne. Улична банда избива члопот му семейство, и той се закъвава да си отмъст-

ти Три години по-късно той вече е специален агент към службата на областния прокурор. Но нещата се обърват. Неговия най-добър приятел, който му е и шеф, е заведен убит и Max е напомен. Особената марионетка на семейство, в която Payne е проникнал като ченче под покритие иска кръвта му да се лее във всички улици на града. В общи линии задачата е ясна - да отмъсти, да отмъвши обвиненията срещу себе си и ... да оцелее!

При всички по "напечени" ситуации в играта (и по специално престрелки), engine-a автоматично ще сменя перспектива и ще преминава към забавен кадър, с цел по-осезаема драматичност. Дизайнерите от Remedy си признават че са взели фенове на филмите на John Woo.

Вече второ ЕЗ тази игра е сред най-коментираните заглавия на изложението. Надяваме се до края на годината да я видим на пазара.



Производител: Remedy Entertainment Излiza: 25.09.2000 год.

Deer Avenger 3.D

Елени. Ловни. Пушки. Ловен сезон. И 3.Д, каквото и да значи това. Това са елементите, които съставляват поредицата иззепка на Simon And Schuster, която би трябвало да забавлява американските анти-еколози. С побобаш на честния ловец арсенал - арбалет, ловна пушка, картечница, M-16, гранатомет и разбира се, къде без баулата. Вие ще имате невероятната възможност да любувате, за премиера пореден път, женски еле-

ни, мъжки елени, малки еленчета, стари тахиба, други ловци, ловджийски кучета, екологи, активисти за защита на животинските права, че дори и най-обикновени туристи, записващи песенита на птичките. С по-красива графика от Всякоза, с нов Изкуствен Имбусиц, с много екстра и задължителна игра по Интернет, Deer Avenger 3.D ще идва във Вас да се прогоди и спомни ехата на ловджийските рогове.



Производител: Simon & Schuster Излiza: на кой му пуха :)



Red Faction

Една от най-големите изненади на тазгодишното изложение беше анонсирането на новата игра на Volition. Създавателите на Descent, Freespace и Freespace 2, които в момента разработват доста обещаващото заглавие Summoner, хърълаха бомбата, като изнесоха информация за най-новият си проект - first-person екшън Red Faction! Малко и все още да няма кой знае каква информация за играта, след шатлено проруяване успяхме да съберем достатъчно, за да заговорим любопитството ви.

Играчът ще заеме ролята на Parker, работник в мините на корпорацията Ultor. В недрата на Марс. Миньорите живеят и работят в неочевекви условия. По-страшното обаче е Чумата - странна съмртвоносна болест, която покосява редиците им. Незадигнересоваността на корпорацията към проблемите на миньорите води до логичен резултат - бунт, оглавен, естествено, от Parker. Целта на играча е да е оцелее достатъчно дълго, за да разкрие мистериите на Чумата и да се спаси с бюрократите от Ultor.

Тази му задача ще го преведе от миньорските комплекси под земята до нанолаборатории на повърхността на Марс, и гори до спътниците в орбита около червената планета.

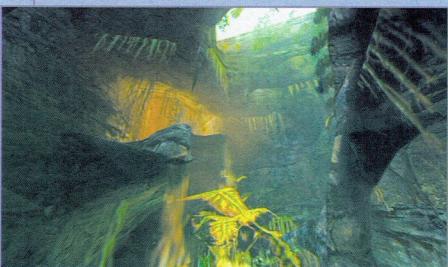
От Volition претендират за революционен engine, който ще позволява на играча не просто да взаимодейства с околния свят, но и да го руш! Натъкнете ли се на заключена врата, просто я взривете, попаднете ли в затънена улича, просто пробийте дупка в стенната! Това звучи невероятно, но има всички изгле-

ди да стане факт!

Наг дузина разнообразни оръжия; система за локализирани поражения, по-съвършена от тази на Soldier of Fortune; реалистичен физичен отговор; възможност за управление на различни превозни средства - това са само част от нещата, който Red Faction ще предложи на играчът. Засега можем само да разчитаме на сумата на Volition, но Веднага щом съберем по-подробна информация, ще Ви запознаем в детали с това многообещаващо заглавие.



Производител: Volition Излизат: рано е да се каже



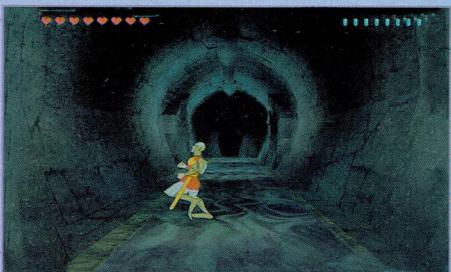
Dragon's Lair 3D

Тодината е 1983. Компютърните игри правят първите си сериозни крачки. Тогава, на все още крехки и неукрепен пазар излиза едно заглавие. Dragon's Lair. Първата игра, която предложи цели 4 минути рисувана анимация, пред която критиката и потребителят благоговееша. Седал 17 години по-късно, третата част на играта заплаща да премине бариера на рисуваната анимация... В третото измерение!

За любителите на добрия стил и игрите, прафени с труд и любоб, обаче това не трябва да бъде лош знак. Dragon's Lair 3D не е нова игра, тя е по-скоро модерен ремейк на класическото заглавие. Отново в ролята на неопитния рицар Дирк "На Който Му Лука", въръхърен с гъба пъти по-дълъг от самия него и много тежък меч, трябва да спаси принцеса Дафна от ужасаща свобода. Старият сюжет, всички локации и анимации, всички локации, противници, събития - всичко това е запазено и поднесено

в модерен вариант. Графиката използва един особено странен стил - всички герои и предмети са триизмерни модели, но по ръбовете им са наложени изчислени от компютъра контури. В зависимост от гледната точка. Така хем всичко ще изглежда като анимирано, хем ще бъде най-красивата анимация, която сте видяхали поради особено плавните преминания между контури. Особен това доказателство през 1983-та анимациите са състожаха от няколко картина, които съкращаваха от нищото. В Dragon's Lair 3D анимациите представляват скриптури събития в самата играба среда, така че кутийката анимации и обрати на същето няма да се отразят на невероятната атмосфера.

Със своя хумор, лекота и екшън и множество анимации, които просто заляват играча в един гениален анимационно-триизмерен стил, Dragon's Lair 3D е нещо, което гори и да не изиграете, трябва да видите.



Производител: Kino Soft Излизат: начало 2001г.



Baldur's Gate II

Първо доброма новина - Baldur's Gate II е готово! Единственото, което се прави в момента по играта е изчистяване на бъбре и последни тестове. От Bioware обявиха че живот и здраве на първите септември BGII ще е на пазара.

Евра ли има наши читатели, който не знае какво представлява Baldur's Gate, така че ще караме направо. BG II обещава да бъде BG на следоиди. Издадо обновена графика, с разделителна способност от 800x600 (официално) и 1024x768 (неофициално). Интерфейсът вече е "подвижен", така че играчът ще може да го мести където си иска по екрана, и дори използа да го скрие.

В графично отношение, BGII ще предложи коренно изменен engine. Всички единици ще бъдат анимирани с побеъ кадри, всички магии ще имат нови и впечатляващи ефекти. Спурсътът с поборението е толкова голим, че няма да мине спраницата само да ги изреждам.

Новият табон от 2 900 000 точки опит ще позволи на израчите да добавят нови 7-10 нива над тези от BG. В зависимост от класа с който из-

паят. В този дух е разширен и броя на класовете - добавени са три нови, а всички останали са разширени с т.н. "kits". Над 35 нови създаня ще тросят живота на героите ни, всички с нови анимации и нови модели.

Интересен момент, който мисля че не много известен е, че играта в основата си няма да бъде много трудна. Това е с цел новобранците да не се стреснат много. За хардкор играчите са предвидени странични квестове,

които ще бъдат изключително трудни и ще изпратят героите срещу много мозъци създаня. Естествено това ща носи много точки и ценни артефакти, така че всеки ще преценява с какво да се захваща. Интересна е новината за мозъци артефакти, който са сгущени и парчетата от тях са разхърдили от различните краища на игралния свят. Ако успеете да ги съберете и намерите някой специален майстор, ще можете да слободите някоя величествена броня или пък убийствен меч. Живот и здраве, след двата месеца на спраниците на списанието ще намерите подобрен преглед на това многоочаквано заглавие.



Производител: BioWare Издава: края на 2000 год.

Elder Scrolls: Morrowind

Morrowind е най-новата игра от славната поредица на Bethesda Elder Scrolls, включваща още Arena и Daggerfall. Евра ли има почитатели на ролевите игри, който да не са играл или поне чули тези класически заглавия. Подобно на първите игри, Morrowind ще бъде изцяло нелинейна и с по-вече или по-малко отворен край - околния свят, както и начините за взаимодействие

между него и играча ще се определят от действието на последните.

За разлика от предишните игри, действието в Morrowind ща да развиба из целия свят на Elder Scrolls, а не доста по-малък район. Това ща своя страна определя и огромната детайлност на игралния свят и неговите обитатели, при това не само от гледна точка на история, но и на техноло-

гия и графика. Очаква се играта да има доста големи хардуерни изисквания, но това е нормално, тъй като чично време от Zenimax използва спешално разработен engine, позволяващ изобразяването на огромни и изключително детайлни текстури, фини скелетни анимации и др.

Играта се разработва вече

побче от година, но поради замислената комплексност на историята и работата по мощните engine, предполагаме че най-рано това заглавие може да се очаква към края на 2001 година. Освен това Водещия проект Todd Howard е заявил пред журналисти, че той и неговия екип са извадили поуките от Daggerfall (наричана от много хора Daggerfall) и ще работят върху играта докато не бъде абсолютно годна за игра.



Производител: Zenimax Издава: есен 2001г.



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Както можеше да се очаква, Pool of Radiance 2 щъсто бе демонстрирана на изложението. Това е поредното силно ролево заглавие, което се очаква с голям интерес от феновете на жанра. Продължението на първата Pool of Radiance се разработва от същите хора, които поставиха началото на златната Gold Box серия наSSI в началото на 80-те. RoR ще бъде първата компютърна ролева игра, базирана на новата 3-та ревизия на правилата на AD&D. Между другото Веднага след

излизането на 3-тата ревизия през Август, на страниците на списанието ще видите по-подробно с магическият свят на Advanced Dungeons and Dragons.

Както можеме да видиме на снимката, RoR излежда неброятно, но според колегите, посетили изложението, играта в действие излежда пусть добре. Прекрасни рендинги на пейзажи, лавини анимации на персонажите и създанията са само част от прелестите, които ще ни предложи това заглавие. Играчът ще уп-

равлява шест основни героя, но към групата му ще могат да се присъединяват и някои NPC-ти. Засега са споменавани над 12 уникални персонажа, които в един или друг момент ще обединят сили с групата на играча.

Едно от оригиналните решения в играта е системата за Водене на битки, която ще бъде едновременно походова и в реално време. Това ще става по следния начин: всички създания и персонажи ще имат показател Initiative (Инициатива), който ще определя кога може да действа. Всяко създание или герой ще имат определено време за действие, което може да се регулира предварително. Продължителността на един ход може да бъде от части от секундата до 20-30 секунди, в зависимост от желанието на играча. Ако в определеното за ход време, не бъде извършено някакво действие, създанието или героя автоматично заема защитна позиция.

RoR ще предложи на играчите и възможност за игра в мрежа по Интернет или LAN.



Производител: Stormfront Studios Издава: Крал на 2000 год.

Throne of Darkness

Представете си Diablo в средновековна Япония и ще придобиете представа какво да очаквате от Throne of Darkness (ToD). Въщност момчетата от Click Worldwide не се промийват на сравнението с Diablo - те са същите си Бийши членове на екипа на Blizzard, създал култовата игра.

ToD ще бъде single и multiplayer игра, в която играчите ще могат да контролират между един и седем самурая. Всеки един от самураите ще бъде специалист в дадена област, например някой ще владее магически сили, а друг ще практикува ниндзялоподобни умения.

Историята на играта е доста обикновена. Злият император се разбира и е на съмртен отвъд. Още пъзът монах му предлага вечен живот срещу... е обикновено в макар момента се плаща скъпо. След като изпъва предложението му от монаха отвъд, В мялото на императора се

вселява демона Raien, който както се сешате поема нещата в съби ръце. Постепенно почти цялата земя пада пред армиите на императора. Тук на сцената излязана играчът, който е в ролята на daimyo (нещо като езър феодален владетел, според моя ограничен японски). Той е заключен на последния етаж на собствения си замък, обсаден от армиите на императора. В съдовия режим, играчът трябва да освободи замъка си, земите си, после земите на цялата империя, докато накрая състига императорския замък, където да нариста лично задника на демона.

ToD ще предлага и доста богати възможности за игра в мрежа. Тук искам да измъкна особено режима, в който един играч е в ролята на лояния император и защищава замъка си, докато другите се опитват да му го вземат. Този който убие лошия, моментално заема неговото място.



Производител: Click Entertainment Издава: начало 2001г.



Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

Само преди дъва броја направихме подобрен предварителен преглед на първата игра на Troika Games - фирма съсътвъдена от "Башите" на Fallout. Момчетата от Troika демонстрираха отрочето си на изложението, и според всеобщото мнение играта има огромен потен-

циал.

За първи път Вас, които за пръв път чуват за това заглавие, ще видите кратко реюме:

- * Безкласова, базирана на точка система за разгътане на персонажите, които позволяват безгранично разнообразие в оформянето на героите

и

- * Багама система от показатели, включваща 8 основни (сила, подвижност и т.н.), повече от дузина производни (устоиччивост на отрова, скорост на герой и др.); 16 основни умения (отваряне на ключачки, комар и др.); 80 магии разде-

лены в 16 школи (по 5 в школа) и 56 технологични умения, разделени на 8 дисциплини.

- * Огромен игрален свят, с дузина градове, подземия, и прочие обитатели.

- * Повече от 300 уникални персонажа и 280 различни създания из свeta на Arcanum.



Производител: Troika Games LLC Издава: есен 2000г.

Dungeon Siege

И тази игра накърно беше разглеждана на страниците на Workshop'a. На изложението в LA лично Chris Taylor демонстрираше новата си рокба и макар пак да не беше интесна информация за фабулата, по-не беше онагледен gamerplay-я. Може би най-интересното в Dungeon Siege е, че игралния свят е едно огромно цяло - от най-високата планина до най-чубоката дупка. Няма вече отечествени екрани с на-

пис "Loading" докато преминавате от една местност в друга!

Гн. Taylor е пренесъл голяма част от знанието си за стратегийските в реалното време в новата си игра. Интерфейсът на Dungeon Siege ще бъде аркадски опростен, като за удобство на играчът ще бъдат предложени характеристики за RTS-уме "експри" като "drag select", "waуpoint", формации и прочие. Освен това, ако

преминате това за необходимо, играчите ще могат сами да оформят поведението на управляваните от тях герои чрез прост скриптизъз. Играчът може да избере да мине играта с група от герои или пък само с един герой, като особено при втория подход от особено голяма помощ ще бъдат товарните мулета, които можете да си купите за да носите излишния товар. Играта ще има доста солид-

ни възможности за игра в мрежа, както по Интернет трафика и по LAN. Освен това Chris Taylor заяви, че с концепцията от Dungeon Siege ще върви и редактор, с който игачите сами ще могат да създават светове, персонажи, наука-различни създания и магии.

Едва ли е необходимо да Ви казваме, че това е едно от заглавията, които чакате с огромно нетърпение.



Производител: Gas Powered Games Издава: начало 2001г.



Ultima Worlds Online: Origin

Макар и В България online ролевите игри да не са особено (да не какът хич) популярни, по съвсем разбираеми причини, то вие е заглавището, което може да промени нещата. Доскоро известната като Ultima Online 2, UWO ще е първата масивна онлайн ролева игра от второ поколение, която ще излезе на пазара. И по-често от Origin се настърбили с нещата задача да създадат шедьовър както в графично, така и в геймплей отношение. При това целият им е играта да може да се играе и през 28.8 K модем!!! Играта ще използва могъществен 3D engine, поборен

на този от Ultima: Ascension, която макар и бъгаща, в графично отношение беше просмът великолепна. Разработената от Origin нова технология за моделиране на нико-полигонни персонажи и създаването придава много по-органичен и по-реалистичен вид на всички модели. Нещо повече - създавателите на играта търсят, че 20-30 години едновременно на екрана няма да забавят геймплей нито с кадър. Чрез използване на motion-capturing всички движението на управлявателите от играчите персонажи, както и на всички хуманоидни създавания ще бъдат съвърхреа-

листични. За да разберете за какво говоря, хвърнете едно око на филмчето, което сме пуснали на диска - и си прибреете долната устна, не е причично така!

Това ще бъде може да игра, която предлага над-комплексна система за индивидуализация на героя - при започване ще можете да си изберате измежду десетки и стотици елементи - цялата на кожа, коса, татуировки, белеzi, пирсинг... каквото се септие. Особен тип траба при създаването на героя ще имате избор от букално милиони професии, показатели и параметри. Най-ху-

бавата част е, че ако Ви писне например да сте най-добрия ковач в Britania, можете моментално да се "преквалифицирате" в каквато друга роля искате, като изхраните "skill points". Ви се запазват и можете да ги разпределяте напълно! Ние от Workshop, всяка вечер преди лягане палим свещичка и се молим Богу да излизането на играта през 2001 година никой (които и да е) да е купил БТК и да е оправил склоните ни Бръзки, за да можем и ние да се попомним във вълшебния свят на Ultima Worlds Online: Origin.



Производител: Origin Systems Издава: есен 2001г.

Diablo 2

След като ѝ отделихме 8 страници в Бр. 14 и 3 страници в Бр. 17, мисля че няма какво повече да говорим за тази игра. Възможност има - от Blizzard са потвърдили с регионални съдистрибутори по света датата за световната премиера на играта. Това ще бъде 10 юли 2000 г. Тогава ще се събрат нещите на хляяги играчи по света.

Колегите от фирма "Пулсар" заявиха, че играта ще има и в България на 10 юли. Така че дерзайте братя, дългото чакане почти свърши.

Също така използваме повод да направим едно кратко изявление. От 10 юли Gamers' Workshop се затваря за всички и всички за неопределено период от време. Благодаря за разбирането.



Производител: Blizzard North Издава: 10.07.2000г.



Производител: Wolfpack Studios Излизане: среда 2001г.

Shadowbane

Shadowbane ще бъде online ролеви игра. Не смятаме да представяме пободни заглавия, тъй като в България те не са популярни. Но някои от демонстрираните заглавия на Ез-то просто го наложиха. Ше хърълим по еднооко на две игри Ultima Online 2 и Shadowbane.

Първо за играта на Wolfpack. Спирхме се на Shadowbane измежду много други, защото тази игра се очертава да бъде по-различна от стандартните online ролеви заглавия.

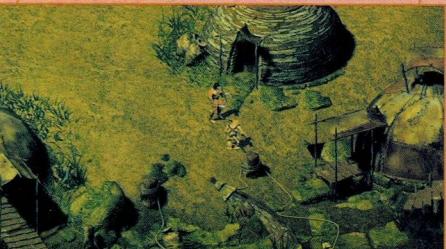
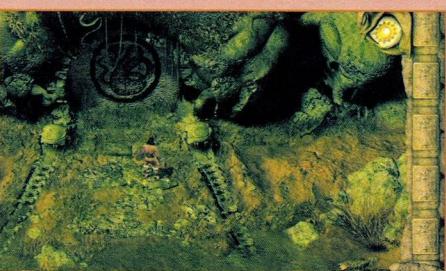
За разлика от досегашните заглавия, които са на пазара - Everquest, Asheron's Call, Ultima Online и гр., пичовете от Wolfpack са решили да изместят центъра на играта от безценно то прулание на опит. За разлика от съществуващите сега игри, свързани с Shadowbane ще бъде олицетворение на средновековно общество. Всеки играч освен раса (над 10) и клас (много), при започването на играта ще избере и към коя гилдия ще принадлежи. Гилдии в Shadowbane ще бъдат доста на брой и много разнообразни - The Wizard's Circle, Barbarian's Clan, The Church of All Fathers и гр. Всяка една гилдия ще има собствена политика, която често ще се сблъсква с политиката на друга гилдия. И тогава ще има война! Пичовете от Wolfpack твърдят ще играта ще бъде така конструирана, че да стимулира гиражите не просто да изънливат квестове от рода на "убий дракона и ми донеси главата му", а да заблъхват земи, да превземат замъци, да окупират територии. Целта е да се създават малки общества от играчи, със статут на държави, като по този начин да се прилаге нов облик на online ролевите игри. Но колонизирането ще има и обратна страна - че трябва да се защитават владенетите територии от други "връждащи" или странствящи племена. Деиню участие в играта ще имат самите създаватели от Wolfpack, които ще изиграт ролята на Feature Characters -персонажи, които да насочват гиражите. Те ще могат да дават съвети, да подсказват, да лъжат, да създават интриги, гори да се превърнат в замъци от обратните на свещата на Shadowbane.

Death Dealer

Француците от фирмата "Око за око" показваха на изложението разработваната от тях вече близо гдъгди-то изометрична ролева игра с работно заглавие "Death Dealer". В нея играчът влиза в ролята на Варварина Gamesh, чието село е било унищожено от Великаните. Отмъщението побежда младия герой към непознати земи и приключения. Подобно на Planescape: Torment Gamesh ще се оформя като персонаж в зависимост от действията си. Към него с течение на играта ще се присъединят още трима герои - шаман-циклон, жрицата Мерое и тиъроподобния убиец Сланатен. Всички герои ще имат магически умения, но само шаманът ще може да създава възможност до степен от тях. Освен

това всеки един от тях ще има и специфични умения. Всички персонажи в играта ще бъдат 3D моделирани, като само заобикалящата ги среда ще бъде предварителнорендърана. Игращата ще поддържа разделителна способност до 1600X1200!

Битките ще се водят на ходове, като всеки герой ще има определено време (15-20 секунди), през което да реализира хода си. Ако не се справи за това време, компютърът ще действа вместо него. Француците обещават свеща на Death Dealer да бъде доста интерактивен, като играчът ще има възможност да разбива врати, да напиши на места предмети и т.н.Ще очакваме повече информация за тази игра в идните месеци.



Производител: Oeil pour Oeil Излизане: есен 20001год.



Escape from Monkey Island

Нова игра от серията Monkey Island! Егъла ли ще има някой, който да играе куестомбе и да остане безучастен при тази новина. И въпреки че гори и аз останах малко изненадан (и разочарован, признават си) от факта, че добрия стар и обичан от Всички 2D SCUMM engine е затърбен за съмката на нов и лъскав 3D макъв, перфектната репутация на Lucas в областта на куестомбите ме навежда на мисълта че и моят път ще се насладим на една прекрасно приключение.

Escape започва оттам, където завърши Curse of the Monkey Island - Guybrush "Кошмарът на Карабибите" Threepwood и новата му съпруга Губернаторката Elaine "Кошмарът на Guybrush" Marley-Threepwood се забъркат от свалено пъ-

тешесмбие. То обаче е продължило толкова дълго, че всички решили че те са мъртви. В този рег на мисли, тъй като Губернаторката е мъртва, бирократите решили ченейната огромна къща също замества ценни площи и решили да я съборят. Но това не е най-лошото - на острова изгрява звездата на познатия ни от предишните игри Charles L. Charles, който решава да замести мястото на Elaine като Губернатор. Както Виждате има доста работа да Вършени, така че Guybrush ще трябва доста да се потруди за да помогне на любимата си.

Зарадом не почитателите на поредицата, пичовете от Lucas са се постарали да запазят стария анимационен вид на изграждането, въпреки преминаването от 2D към

3D. Макар и да изглежда различно, Escape определило не изглежда лошо. В основата на новия engine са залегнали части и концепции, използвани преди това в Grim Fandango, но за разлика от него тук абсолютно всичко ще бъде 3D. Най-силната част на Monkey Island винаги е била в сценария. Предните три игри от серията са един от малкото хазлабии, които караха изграждането си да сметят от сърце и ние от Workshop-а не Виждаме защо и четвъртото заглавие да не проядъл склонната традиция. Още повече, че с неговата разработка са се заложи не други, а същите луди пичове, която създадоха едно от най-забавните и странни приключения във все - Sam and Max Hit The Road.



Производител: Lucas Arts Излaza: началото на 2001г.

Alone In the Dark 4

След дългогодишно очакване, най-накрая на хоризонта изплува новата игра от славната поредица Alone In The Dark. Отново В центъра на събитията е старият ни познатник - детективът престълбата сърдечността на сили, Egyuap Карни. Действието се върти около загадъчната смърт на най-добрия приятел на Карниби, Fiske, чието място е намерено на мистериозния Shadow Island. Става ясно, че Fiske е търсен три изчезнали почки, събрани по някакъв начин с историята на странния остров. За да разкрие убиеца на приятели си, Карниби решава да добърши започнатото им с Fiske разследване. По пътя към ужасната истинска играчът ще се натъква на множество за-

гадки, а орди от адски изчадия Всички ще се опитват да го превърнат в част от интиериора. Играчът ще има да избира дали да играе с Carnibi, или със Лара Крофт, във, пардон, Aline Cedrac, която си има собствени съмкети за разчистяване с нечистите сили от острова.

Подобно на предишните заглавия, The New Nightmare ще използва third-person перспектива и ще залага на мрачна атмосфера. Както можеме да видиме и от снимката, графиката на играта е много подобрена, докато някак си прилуча на картина. Има още доста работа от това заглавие, но се надяваме дългото чакане на нов Alone да се окаже заслужено.



Производител: Darkworks Излаза: края на 2000г.



Evil Dead: Hell To The King

Който е гледал едноименният филм, ще се съди Веднаш за какво става на въпрос. Който не е, не е загубил страшно много. Играта започва осем години след края на последния филм - Army of Darkness, който между другото е надхуди от трите. В основата на проблемите е "несъществуващата" книга Некрономикон на лудия арабин Абу ал Хазред. Нейната сила призовава множеството мъртвци обратно към живот (доста непълноценен при това), а освен тях и множеството демони, адски твари и прочи за сволю. Между тях и разрушението на света стоя само един човек - Ash, който е и главния герой във филмите. Между другото тези няколко изречения бляха и като ретроспекция на

трилогията, така че Вече знаете всичко. Играта ще бъде побобна на Resident Evil и Alone in the Dark, както по атмосфера така и по дамперът. Основно акцента ще пада върху рязане, къцащие, стреляне, смазване и др. боудоузъни действия. Водещи по редуцирането на тъмните сили да малки зърчици се паричница. Играчът ще разполага със затвържителните за жанра брадва, моторна резачка, пушка и др. общо към 10 демонобубящи оръжия.

Както и филмите, така и играта няма да залагат много на силен сценарий, колкото на много хумор и неспирен екшън. Интересен е фактът, че Bruce Campbell - актьорът, играл ролята на Ash във филмите, ще озвучава компютърното си alter ego.



Производител: Heavy Iron Studios Излизане: края на 2000 год.

Project Eden

Въпреки че Всички от редакцията сме тързани от убедени, че в гладите на пичватите от Core Design съществува само едърърдара звезда на новото сайдър-поколение, известна като кака Лара, за наше долило улчуване се оказа че не сме били праиви ли това е изненада за никой. Но вдата игра на това, което остана от екипа, създал преди години Tomb Raider, се казва Project Eden. Понятността в случая е, че това е third-person екивън игра, в която играчът управлява на едни, а четири персонажа. Както Всички знаете, свърт след 10 (20, 30 и т.н. години) ще бъде съвсъм на място, когато живота ще бъде доста неприятно състояние на съществуване. В контекста на играта, за да се реши проблема със свръхпопулацията, започва из-

граждането на мегаули, изигващи се с километри в небето, когато да живеят хората. Естествено, богатите копиета живят на най-горните етажи, докато на на долните са наизпълнени представите на човешки рог. След инцидент с инженерен екип, изпратен към долните етажи, по следите му е изпратен втори екип, но този път съставен от специални агенции. Веднъж попаднали на приземните етажи, агентите са проречани от доста странини създания, които ако не съвсем, то почти нямат нищо общо с човешки вид. Всеки едни от агентите ще притежава специфични умения, които ще помагат на играча да преодолее препятствията по пътя. Играта като цяло ще бъде представено в трето лице перспектива, но поке-

ление ще може да се превърне в първо лице. Камерата ще следи основно действията на Carter. Водачът на екипа. Неговите другари са Minoko - компютърна специалистка, Andre - инженер и Amber - боен робот от последно поколение. Project Eden ще използва собствен 3D engine, който според мнението на западните ни колеги излеква толкова впечатляващ, колкото беше и първия Tomb Raider, когато се появи преди няколко години. Особен разните му там битър mapping, gloss mapping, environment mapping и прочие mapping екстри, докато впечатляващата е авансирната анимационна система, позволяваща ефекти подобни на тези от Матрицата (бабни движени и прочие).



Производител: Core Design Излизане: среда 2001 год.



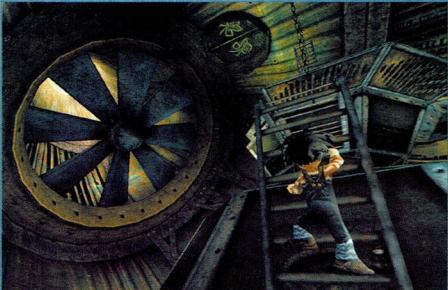
Evil Twin - Cyprien's Chronicles

Evil Twin е едно от малкото приключения, които бяха представени на тазгодишното E3. И отнове е правена от европейци, които като че ли не искат да повърнат на американците, че този жанр е умрял. Само така, европейският ще живее!

Историята на играта се разви в окото раждения ден на хлапе, наречен Киприан (Cyprien). Докато организира огромен купон по случай рагдостното събитие, нещо става и момчето бива захвърлено в алтернативен свят, който сякаш е изграден от най-големите му кошмари. С малката разлика, че онова лагаво нещо, което пълзи към него не може да бъде изгонено с рязко събукудане, а трябва да се бяга. За Ваша радост Киприан е маниак на тема кошки и откриба, че може да

играе с реалността. Така прави себе си Супер Киприан. Вече се сещате, че ни очаква подредното хорър заславие, което има за цел да ни осигури безсърни нощи, изпълнени с кошмари (маи малко безсмислено се получи :)). За да осигурят такъв ефект, In Utero добре са се подгответили - играта излежда фантастично и гори многообразно от цветовете напомня това на Rayman 2.

За да стане едно приключението забързо в необходим добър геймплей и много хитри игри, които се наядвате франчайзите да успеят да измислят. Засега се знае че в Evil Twin ще има множество логически загадки, няколко екшиън момента, а вие ще можете да си общувате с над 100 персонажа, разположени на 8 огромни острова. Засега толкова.



Производител: In Utero Излiza: края на 2000г.



Производител: Presto Studios Излiza: пролет 2001г.

Myst 3

Завръща се първоначалника на триизмерни квестс - Myst! В отдельите за разработка на Mattel Interactive тихомълком, без много шум и във външа скрепомонст се разработват във заславия, носещи почти сакрално значение за любите им на истинските приключения - Myst III: Exile и Myst Dimensions. И докато Myst Dimensions е проект, който няма да зърнем до средата на идната година, Mattel разкриха какво трябва да очакваме в началото на идната година - Myst III. Разработчиците на третата част на играта обаче са не Суан, създавателите на оригиналните две серии, а ветераните от Presto Studios, създавателите на един от пръвите FMV квестове - Journeyman Project 1 и 2. Както са в традиция, Myst III ще предложи ново вътешествие до островъдия Миист и проходи към пет нови ери за обикояне и разучаване, изпълнени с диabolични загадки и потайни мистерии. А нюансият злодей, с който ще трябва да се преобрите, е

мрачен тип, чието измерение е унищожено от познатите от първата част Сирус и Ахенар, чието отмъщение обаче е насочено към добрия Амру и неговия пристигнал остров. Но в началото що ще съдържа на острова е

засега неизвестно.

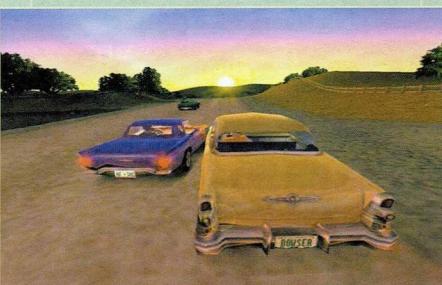
Графиката, по традиция, ще е предварителнорендерирана и ще спира дъха - че бъдат използвани всички възможности на големите модерни Silicon Graphics машини за да покажат Myst III да представи истинска феерия от форми и цветове. Играта ще предложи и нов навигационен интерфейс, който ще позволява статичността да бъде сведена до минимум, за да създаде артистични дух и интерактивността на предходните серии. Музикално, играта ще продължава да работи с уникатни мистични ритми.



Need For Speed: Motor City

Нукдама от скорост е голям нещо! Доказващ тази максима е и последният ход на EA, наречен Need For Speed 6: Motor City. Това заглавие няма да е с реклами на насоченост на големи европейски концерни, а ще остане отвъд Стария континент, разкривайки красотата на златните години на американската автомобилна индустрия. Години на автомобили, развиращи шеметни (за новото време) скорости и бълващи облаци черен камтан. И не само това ще е новото - Need For Speed: Motor City ще е предназначена предимно за онлайн игра по Интернет, като за соло играча остават само "трояните" от Бляскавия замисъл. Амбициите от EA са да съзгладят истински виртуален свят, където освен състезания, израчите ще могат да разговарят помежду си онлайн със вградените възможности за

разговори в реално време. Играта ще е подчинена на максимата "кола-умение-победа-пари" и изграждате ще трошат кеш с победи спрямтувани пременени в периодични състезания с наградите от които израчите ще могат да си закупят нови коли и части, една част от които (по-евтините) ще са достъпни в самата игра, а друга част - спрямтувани виртуален "кеш" ще могат да се свалят от Интернет. В Интернет сървърите ще бъдат симулирана истинска икономика, като всеки продаден и закупен автомобил или част ще се отразява на цените им. Ще спра думк, доколкото мащина от Вас ще имат шанса да поиграят Motor City в истинската му красота. Не тази графичност, тази ще е прекрасна както Винаге, а другата, простираща се в ки-бърпространството.



Производител: Electronic Arts Излиза: края на 2000 год.



Производител: Ubi Soft Излиза: края на 2000 год.

POD 2

Честно казано, не можахме да си спомним, дали някой от нас е играл POD, но може да Elexis ще поискат да поиска да тестира втората част, когато тя излезе (майтак, беше душа, не се вързай). Историята на играчата ни разказва, как никакъв вирус, който кара колите да мутират, се е настанил на Вашата хубава планета и Вие сте в ролята на фермер, който иска да избегне съмртвоносната запала. Невероятна история са спремали, няма две мнения по въпроса.

Очаквайте 10 нови писти, къ-

гето Все нещо ще се възникне, мутации, изобщо ще ѝ бъдат в напрежение по време на цялата игра. В играта ще можете да избирате между 8 напълно нови колички, които не са присъствали в предишната част. Очаква се след излизането на POD 2 да можете да си свалите допълнителни писти и Възела от Интернет.

В графично отношение, POD 2, трябва да излязка феноменално - със скорост от 60 кадъра в секунда и разрешителна способност до 1024 на 768 точки.



Motocross Madness 2

Ако сте харесвали Motocross Madness, ще забичате Motocross Madness 2. Играта извън с цели два нови режима на игра - Pro-circuit и Enduro. В Pro-circuit вие започвате като начинаещ водач на мотор и след серии състезания и победи достигате до позицията "motocross superstar". Enduro тък ще представлява серия от напълно интерактивни писти, които ще разиграт от развлечателен парк в Аризона до изоставено летище в Пуерто Рико. В графично отношение, Motocross Madness е във по-добър от предшественика си. Детайлите ще бъдат шест пъти повече, четири пъти по-големи писти, по които ще намерите над 30 000 интерактивни обекта. За да не заприлича цялата статия на статистическа извадка от PR-release на Microsoft ще кажа, че в играта са предвидени нови ка-

каги и комбинации от каскади, като е възможно да правите цели поредици, които ще ви носят допълнителни бонуси. В Motocross Madness 2 нямаме да имаме и точно определени маршрути, по които трябва да минеме - имаме пълната свобода да изберете оптималния според Вас маршрут. Освен това ще можете да избирате състоянието на пистата - чакъл, как и лед, което води след себе си различни стратегии за победа. Моторите ще бъдат 1:1 конверсии на последните модели на Yamaha, Honda, KTM и Suzuki, тъй като от Microsoft са закупили лицензиите на тези мотори. Играта ще поддържа on-line мултисълъвър. Ще има класация на най-добрити 100 играча, като последните ще придобият индивидуалните сериони номера по време на on-line състезания..



Производител: Rainbow Излизане: юни 2000 год.



Производител: Papyrus Studios Излизане: края на 2000 год.

Nascar 4

Феновете на Nascar с радост ще научат, че четвъртата част от поредицата ще използва чисток-бързак нов engine, които ще може да мери ноза с този на Quake 3 и Unreal Tournament. В началото бяхме малко скептично настроени спрямо това госта самоуверено търворение, но след като видяхме снимките от играция бяхме като треснати - те излъждаха почти като снимки. Явно екипът на Papyrus е имал доста тежки 6 месеца, за да успее да постигне такава деталиност. Чудесата изобщо не стигат дотук. Чудоизточникът на Papyrus ще използва единствено 3D видеокарти и ще поддържа коректичен физически модел. Освен това в Nascar 4 ще можете да се насладите на 16 битови графика, отражения и сенки, генериирани в реално време. Чуберион и автомузично намаляване на ползгачите в зависимост от машината, на която ще пуснете играчка. Освен това телата на каскадироалиите пилоти ще се търкалят съвсем реалистично по пистите, а ако сте особено талантливи, ще можете да изстреляте (макар и за краткото колата си ъвъв взруха. Резултатите нямаме да са много ъвъв Ваша полза, но тъкмо ще създадете прекийвания за публиката по трибуините. В Nascar 4 колите ще имат четири движещи колела, което може да не изненадва никого в реалния живот, но при компютърните игри нещата не състояха по този начин. Например ако складате зума ще има разлика дали тя е лъва или гризма.

В играта ще бъдат включени и безძесъщите training курсове, които ще бъдат пригодни както за начинаещи пилоти, така и за ветерани. За да подпомогнат играчите, в Nascar 4 новищите ще разполагат с антиблокиращи спирачки, контролиране на въртенето на колата и стабилизатори, които да елиминират последствията от прекалено-то му въртане.

Това ще привлече не само hardcore феновете на Nascar към новото заглавие.



Midtown Madness 2

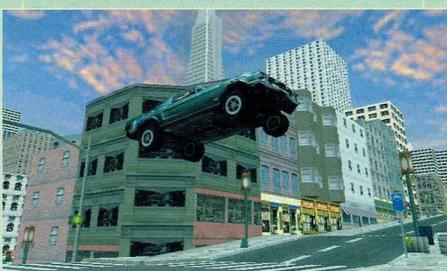
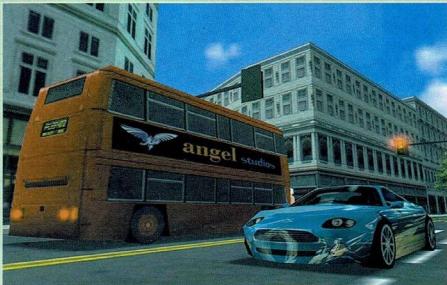
Във Втората част на редицата Midtown Madness ще има еднен кубик поборения спрямо предишната игра. Като за начало ще даваме газ до ламарината в два нови града - Лондон и Сан Франциско. Както се досетихме, Виртуалната карта и тази на населените места ще съвпадат едно към едно. В Лондон гори ще можете да карате по маршрута на метрото, но да не кажете че не сме ви предупредили - пазете се от блаковете!

За максимално удобство съм на виртуалния шофьор ще има нови 9 зона, които ще допълнят и без това богатият автомобилен парк в Midtown Madness. Тук става дума за по-

жарна и лондонско такси, които ще разнообразят гамето на играта.

Популярният режим "Crash Course" ще ви даде възможност да научите всички тънкости на карането като начиаец шофьор на такси към Кралската Академия на Таксиметровите Шофьори в Лондон или каскадьор, които заснема поредният холивудски екивъз.

Останалият стандартни приказки като поборен engine, графика, поддръжка на мултиплъйър по Интернет са станали забължителни за заглавие, което се публикува от Microsoft, така че смятам да спра гомук.



Производител: Angelic Studios Излiza: края на 2000 год.



Производител: Lucas Arts Излiza: начало 2001 год.

SW: Super Bombad Racing

Представянето на поредното Star Wars заглавие може да изтрягне еднствено исторични кръжици на пътищата американски гечица. Но за нас - заскоравелите играчи, които са обръщани от бози, опетнили имено Star Wars, Super Bombad Racing е поредната заплаха за доброто име на култовия сериал.

Този път става дума, за кармини. Небероятно оригиналната идея е любимите Ви герои от Star Wars I: The Phantom Menace, ще бъдат напомнати в малки колички и принуждени да се състезават по писти, напомиращи се на различни планети от Вселената на Star Wars. Сред персонажите, които ще можете да изберете фигурират имената на Anakin, Кралица Amidala, Obi-Wan, Субулба, Boss Nass, Dart Moth, Yoda и съществото, което ще обявяне, че е разрушило Star Wars идеята - Джар Джар Бинкс.

Всичките девет писти ще бъдат изцяло реализирани в 3D. Разбира се ще очаквате пустини, ледници, гъсти джунли и една-две изненади, ако дизайнерите на играта решат да

се понасят и измислят нещо. Star Wars: Super Bombad Racing ще бъде наследен предимно към децата. Коя мараките деца. Поради тази причина, от нацистични съображеня автоборите на играта са решени да изключат Всякакви стандартни оръжия от арсенала на кармини. Кајкете сбогом на оръжията, тъка да се каже. За тези от вас, които са започнали да мучат недоволно, ще ви съобщим че го предвидите различни експри по пистите, които да имат идентично действие като това на пушканата. При това всеки един от героите ще го използва по различен начин. Например ако вземе даден power-up Джар Джар Бинкс ще може да пропъга езика си и да хвърли количката пред него за себе си. Йода пък ще изпрати кълбо от енергия, която ... ще има абсолютно същото действие.

Тук сме малко скептично настроени спрямо това заглавие. Да се надяваме то да ни опроверга след 9 месеца, когато най-вероятно ще излезе



За широката публика може би е известно, но на ЕЗ далеч не всичко е открыто и прозрачно. За, и вие ли така сте с мисии?

О, не. Не бъдете наивни. Има проекти, скъпи читатели, дълбоко закрилени. Пазени в тайна, обвътви в мистериозност. Проекти, които не се показват при затворени врати, защото Вратите, Всъщност, никога не са били отваряни. О, да, има места, където удобно същени в лютота си анонимност, при пълна секретност и езиконовски мерки за сигурност екипи от програмисти и дизайниери творят бъдещето на компютърните забавления.

NoCraft

Най-новата стратегия в реално време от Беспоредните лагери в жанра Blizzard. Играта обещава да изигне стратегическите игри до ново измерение, чрез премахване на Владуващите фракции. Тъй като противници няма да има, геймърът няма да си губи времето в проявление на месеци и години в опити да

запомни на кое drone-че да пусне Второ Hatchery или на кое SCV да построи "барац". Всяка една от липсващите раци ще притежава уникални единици и умения, които коренно ще я отличават от същите липсващи раси. От Blizzard са получили предварителни заявки за над 100 000 копия от Китай.

Tomb Raider 7: Escape from Bulgaria

В подредното си приключение, игралът ще види старата си позната какъв Лара в една съвсем нова светлина. Действието въвърхът част на играта се върти около опита на чудо Крофт да загуби сечива. В итога от тракийска могила край Огняново, които Всъщност са ключът за свъръмощен артефакт, който ако попадне в ръце на т.н. във следващите 3 части на игра-

та, какъв Лара чака на опашка за издаване на лична карта, подкупва чиновници от Комисията за оглавление на националните ценности, и накрая Води жестока финансова престрела с началник съмненията на КПП Капитан Андреево. Дори мутира в нещо като нашенски бат' Киро. Успяхме да намерим скрийшот след метаморфозата.

Soldier of Misfortune

След успеха на последната си игра, пичбетът от Raven са запретнали ръкави да направят достойно продължение. Городи специфичността на новото заглавие, за свидетник в покарен тюлене Съни, докоре атракция във Варненската Морска Градина. Според създателите на играта, SoM ще предложи на фено-

вете едно съвсем ново измерение на реализъм в компютърните игри - през по-голяма част от действието игралът ще използва дефектни гранати, скъсани анти-радиационни костюми, пистолети с халосни патрони, засекли автомобили, както и компас, чиято стрелка винаги сочи изток.

Run out of Food and Die

Това е дебютното заглавие на никому неизвестната фирма "Doomed to be Unknown" със седалище Montana, Bulgaria. Играта се разработва вече от три години, но всички подробности около нея се пазят в изключително строга тайна. След като им предложихме безплатен обновител за във "Лична драма", младите кум-лучини се озънха и ни разкриха под секрет основната

джокетна линия на играта - Вие пилотирате космически кораб и се отпътвате към неизследван район на Вселената, изубвате се, събрива ви хранита и умирате от глад. Освен че има неберолитна фабула, ROOFED ще демонстрира пред играчите и Върхови технологични решения, но ако ще разкажем за тях, след това трябва да го дадем и да ви убием.

Какво ли крият, ще попитате? Какви ли тайни, какви ли любопитни нещаца бихме научили ако можехме да надникнем в този мистериозен свят? В следващите редове ще задоболим похвалната Ви любознателност.

Така където ЦРУ, КГБ и МОСАД са безсилни да проникнат в местата, където Всъщност тези институции обучават бъдещите си кадри, се пропътка на нашият супер-агент Тузero Но Севън (за краткото 00) и специално за Вас - нашите читатели отмечта булоот на тайни, пред които тези на паранормите и досветата X Хелените като гасена Вар:

Star Trek: Neshto si

Няма значение какво е, щом е Star Trek хората няма да си го купят.

Star Wars: Episode I neshto si

Няма значение какво е, щом е Star Wars хората ще си го купуват.

I have no eyes, but I must watch Esmeralda

Без коментар



ER Team Fortress Classic

Бъдещето на екипните игри в мрека!!!! Изберете си между 10 различни класа в този вълнуващ и изпълнен с напрежение екшън. Играйте като Хикур, Ледиътър, Патоантом, Чистач, Медицинска Сестра, Доктор Рес, Пациент и др. По време на играта има специални powerup-и, които да правят по-разбирамо

геймствието на екрана, като например "Речник с Медицинска Терминология I-ви том, Ан" на издателство "Наука и Образование", нарынка 10 000 думи, които евентуално биха могли да ми помогнат да разбера за какво се разказва в Спешно Отделение", издание на БНТ, и други.

DaRomero

От създателите на Daikatana се готови следващата ребялкова в областта на first person shooter-ите. Интересното в случая е, че фабула на играта не се предвидя. Оказа се, че ако нивата са повече от 2, разработката на Daigertom ще отнеме прекалено много време. Създателите са решили да сложат точно толкова в представяния си хит. Очаквайте 1 (един) ниво в single player и 1 (един) за кооперативен мултиплъър. В сингъл пълър целта на играта е да излеска с най-много боя тимация из нивото и Вика Romero. За целта са предвидени футуристични оръжия от видът на водни пистолети (работещо с блакън бой), пръскачка и гори мечът за близък бой. В мултиплъър всеки един от Вас е въоръжен с различна по видът Ромеро с ней.



Ultra Mega Space Invaders Millennium

Познатата ни класическа игра Space Invaders, само че корабчетата са зелени и са малко по-големи. Включва специално "Бонус ниво" на което корабчетата стават розови за кратко.

Microsoft Presents: Microsoft's Microsoft Monopoly 2001 3D

Познатата на всички ни Игра е Вече с нов облик. След като Майкрософт купува пра-
вата над Monopoly-то, Играта Вече ще се
играе не на една, а на три диска. Водещият
дизайнер на проекта Бил Гейтс спо-
дели, че според него това нарушава

конституционните права на Играчите, но представител на Масовата Американска Комисия за Анти trusts Контрол (за кратко МАКАК), която е разпространянето на заглавието заедно с Конституционния Райителствен Съд на САЩ (за кратко

КПСС), заяви пред нас, че това изявление било безпочвен. Основната разлика между новото заглавие и предшествениците му е, че на картата за излизане от затвора Вече ще пише "MacOS rulezzzzzz".

Ultimate Everything Hunter

В основата на това заглавие леки целият натрупан за последните няколко години опит от създавателите на ловджийни игри. Навличате маскировчичните одежди и тръгвате на лов. В ръководството на играта ще прочетете съвета на авторите, че не пропускате нищо, кое-

то виждате на екрана - лъвове, тигри, засици, охлюви, пещерни пропеи, дървета, боожи крабчети - щом е в играта, знаци е за убийство! ИЕН ще излезе със специален режим за игра В тръка, позволяващ на единия играч да си бърка в носа, докато другия се чеше по топките.

Levski, My Love/CSKA, My Love

Едва ли е нужна да видя-
сят там, че бъде
на-добрато България, или
зала никога на пазара. За разлика от
погрешните легендарни
Mortal Kombat 1, 2, 3, Street
Fighter 1...9 и други, това ре-
волюционно заглавие ще пред-
ложи доста по-разнообразен
драма. Особен трагионни
схватки уан-он-унан, на игра-
чите ще им бъде предложено
да включват в менюта от тила
уан-он-ту, уан-он-три и така
до уан-он-четирисес и шес, уан-

ончетири куки, шестима-он-
автобус 280, всичко-он-ун и
др. Разработчиците от фирма
Sick Boy Games обещават мо-
щен редактор на карти и нива,
които ще позволяват създаване
на най-разнообразни игри. В мо-
мента на излизане ѝ на пазара,
Levski, My Love/CSKA, My Love ще
се предлага с аренда за схватки
само на територията на Со-
фия, но от Sick Boy Games обе-
щават add-on с перени от Бу-
гас, Любен, Пловдив и други сре-
дища на футболни страсти.

Stampede Runners

Това е новата симулация, която ще предизвика небивал интерес от страна на американците. За това и се пази в така-
ва строга тайна. Както подсказва името ѝ, тя ще симулира бягство. Играта ще бъде first person и тъй като ще използва
 движка на Unreal, ще наблюдавате рядко красави пейзажи.
Предвидено е и тичане в урба-
нистична обстановка, като колите ще могат да бъдат сгази-
ани минете на червено. За по-

запла степен на реализъм ек-
рана ѝ ще се клати в тон със-
стъпките ви и когато сте умо-
рен и изтощен картината ще
се замазва. Имате възможност
да избирате между 870 вида
шпайкобе - всеки един с уникал-
ни предимства и недостатъци.
За да озбучат дишането ѝ
от фирмата са наели хора от
България. Аквамична клиника.
Не знам какво бихме правили
без тях" сподели лице дизайнера
на играта.

Shiver Me Timbers

Инспириран от невероятни-
те дуели от серията Monkey
Island, аналогичните от Duke
Soft са решили да създадат си-
мулатор на пубуни. Уникал-
ният изкуствен интелект ще
бъде самообучаваш се и освен
това след като се съвръжете
в Интернет не да получите
информацията, изпратена

от останалите копия на игра-
та по света. Предвидят се
големи on-line турнири и лока-
лизации на продуктите по
места. Фирмата Prostak Ltd. е
спечелила правата за Бълга-
рия, като за нашата страна
се очаква да се сложат гъв-
а сървъра, за да не се претом-
пи системата

Carmageddon 3 Arena: Underwater Tournament

От авторите на Carmageddon изва най-
вълнуващи екипи на годината. Изберете
си едно от 40 различни превозни средства,
първейдрайвайте го по Ваше желание с над 25
000 различни части - карбуратори, въздуш-

ни възглавници, CD-changer-и и др., екипира-
йте го с кото си поискате от над 300
оръжия, изберете си някой от 50 предвари-
телно създадени пилоти. Всеки с различни
показатели и умения, или си създайте собс-

твен, по ваш образ и подобие, и след като
приключите с всичко това, вкарайте Вашия
пилот с неядото превозно средство във
Водната аrena и го гледайте как се дави.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ



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



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



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



<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



автор: Whisper

Warcraft III

Без съмнение едно от най-интересните заглавия на тазгодишното изложение в Лос Анджелис беше Warcraft III. Освен че е продължение на една от най-успешните игри за всички времена, това заглавие премина през радикални промени преди около два месеца и всеки се интересуваше дали това е за добро или за лошо. Когато бе обявена на изложението в Лондон минималата година Warcraft III бе представена като "ролева стратегия". Тази определено интересна идея обаче също не се понрави на голяма част от почитателите на поредицата. Играта предлагаше прекрасно 3D обстановка, но със статична камера, много и разнообразни единици, които обаче можеха да се упражняват само като зиди предвожда зерой, не беше представена възможност за свободен строеж на сгради като в StarCraft и още, и още. Не това бях очакванията от нов Warcraft. След напускането преди около два месеца на Mike O'Brien, който ръководеше проекта по нова време, след дълги дискусиите Rob Pardo, който замести O'Brien, и екипа работещ върху играта решиха да се върнат към корените на стратегията, но да запазят никоя от новите концепции. Това, което представлява в момента Warcraft III не е ролевата игра, обявена преди 7-8 месеца, но не е и стратегията, която всички очакваха да бъде. На следващите страници ще хърмим едн подобрен поглед на това дългоочаквано заглавие, като ще се спрем на промените в game-play, като и на новата информация, изнесена на Е3-то.

Ще започнем с лошите нови-

ни. Първо раките в War3 са намалени от 6 на 5, като Blizzard момивираха това с решение с произвеждането срочно и проблеми с баланса. Втората и определяно по-приятна новина е, че играта е отложена за "към средата на 2001 година". Тук коментар ня е необходим.

Taka. Вече можем да започнем с изложението. Първо ще се спрем на общи положения и новите елементи в играта, а след това ще направим кратко представяне на три от известните раси - хората, орките и The Undead.

Какво Вече казах, много неща са променихи в Warcraft III, от обявяването и до днес. Макар и роляния елемент да голяма степен е запазен, на преден план Вече идват стратегическото начало - точно това, което е в основата на успеха на Blizzard до сега. Може би най-съществената промяна е "свободното" на камерата. Докато в началото беше замислено камерата да бъде неподвижна (като в ролевите игри), то след напускането на O'Brien е бил взето единодушно решението това да отпадне и контролът върху камерата да бъде предоставен в ръцете на играчите. Това да голяма степен промени и перспективата в играта

- докато преди тя беше донякъде third-person, то сега е изометрична, наподобяваща тази от StarCraft. Друга съществена промяна е и "свободното" на единиците от контрола на героя. Докато преди играчът управляваше герояте, а чрез тях и прикрепените към тях единици, то сега играчът ще контролира всички единици или герой отделно и независимо. Последната по-съществена промяна е въвеждането на "свободно строителство". В нача-

лото идеята е била да играчите да не могат да строят свободно серди по картиата, но че това правило е отпаднало за сметка на по-функционалното и доказано свободно строителство. Тази новина трябва да успокои разнебените



фенове, които бяха свикнали да правят по три-четири "експанзи" на StarCraft. Това което обаче остава непроменено е, основната роля на героите.

ГЕРОИТЕ

Макар и Вече да не са жизненоважни за датерилягай единици, както бяха в началото, героите са остават централни фигури, чието присъствие или отсъствие от бойното поле ще решава изходят от битките. Това в особена сила ще важи за някои от расите, The Undead със сигурност, където те ще имат кълчова роля (за това малко по-късно). Героите са специфични единици, които представляват специални сили, ще трупат опит, ще видят нива и ще усъвояват нови умения или магии. Абсолютно всички единици в Warcraft III ще имат по едно специално умение. Например оркският Grunt ще има умението Berserk, което ще увлича атакувациите му показатели за кратко време, а Footmanът на хората ще има Defense, което ще повишава защитните му умения за определено време. Героите, подобно на останалите единици ще представляват специални умения, които обаче могат да бъдат развиини допълнително. При всяко видигане на ниво, освен нови жизнени и магически точки, всеки герой ще получава възможност за развитие в три насока: основни показа-





тели, нови магии и умения, специално умение. Основните показатели на героите все още не са съвсем уточнени, но ще бъдат разделени на категории, подобно на релефите на игра - напр. Strength, Intelligence и т.н. Всяко увеличаване на някои от тях, ще води до увеличаване на герояните параметри на героя, пряко свързани със съответния показател - в случая с горния пример атака, магически точки и т.н. При видигане на ниво, играчът може да реши да научи героя си на нова магия или умение, в

засега няма много информация. Дизайнерите от Blizzard смятат в инвентара на героята да има място само за гба, максимум три предмета, които ще имат някакво определено действие. На този етап е известно, че артефакти могат да се намират сред труповете на паднали противници, или пък да се купуват от специални "магазуни". Тук е мястото да споменем че по картата на Warcraft III ще има специални места, където играчите ще могат да търсят. Стартите познайват от Warcraft II

- гробищите - се завръщат в третата част на играта, но вече като търговци. Освен тях ще има и други търговци, с които да се върти альянсът, но от Blizzard не дават повече информация по този въпрос.

Всяка една от расите ще има по 6 (засега) различни видове герои, както маговици, така и бойци. Те ще стават господини на избраното на технологичното ниво на всяка раса. В повечето случаи героят ще се купува от сгради, който играчът пристъпва на построи, но то това правило ще има някои изключения

ОТ Всичко казано дотук, сма-ва ясно че герояте ще бъдат ключови фигури в Warcraft III. Самият факт че с трупане на опит не стават по-силни ще кара играчите да ги използват колкото се може повече. Тук веднага възниква въпросът какво става ако герой бъде убит. Първоначално Blizzard и за това са се пригрижали - всеки загинал герой може да бъде съживен в града ѝ. Засега че се запазват уменията, магизите и опита му, то все още не е ясно дали ще запазват и предимството му. Предполагам че това ще стане ясно евти при тест-ベンето, за да се види как ще се отразят аспекти върху драматургията.

РЕСУРСИ, МАКРО СРЕДЦУ МИКРО

АРГУ Въпрос, който много вълнува играчите е този за ресурсите и мястото има роля в играта. Rob Pardo заяви, че идеята на Blizzard с Warcraft III е да се премести централната роля от макро-управлението към микро-управлението. В Starcraft например не е толкова важно да управляваш добре войската си, колкото да управляваш добре базите си. Добро икономическо развитие и контрол на по-голяма част от картата ще са същността на Warcraft III.



зурява победа. Затова и най-добрите играчи на Starcraft не губят време в управление на армията си, а в разбиране на базите. Точно това искам да променям Rob Pardo и компания в Warcraft III. Тяхното желание е играчите да прекарват 70% от игралното време в управление на войските си, и само 30% в "инфраструктури" например. Поради тази причина, за разлика от Starcraft е избран нов подход към ресурсите. В Warcraft III ще има няколко вида ресурси, но не всички ще са нужни на различните раси. Орките и Хората основно ще ползват злато, което може да се добива от мини или да се събира от труповете на убитите противници. The Undead ще използват Мана, която не се събира се на замързла с течение на времето. Каквито и да бъдат източниците на сградите, те ще бъдат такива, че да не изискват толкова време и усилия като в Starcraft. Така например експлоатацията на златни мина ще бъде максимално опростена - указвате на неона къде да копае и повече че не се занимавате с него.

ДОКАМО В StarCraft добрите играчи строяха по няколко сгради, произвеждащи войски, Warcraft III ще бъде ма-ка реализиран, че да обезсмисли построяването на побечи със 2; максимум 3 сгради от един и същи вид. Това също се с цел играчите да се концентрират върху битките, а не върху създаването на огромни армии, които да се пускат една след друга срещу противника.

ЕДИН НОВ СВЯТ

За разлика от всички досегашни заглавия на Blizzard, в Warcraft III околната среда ще бъде доста по-интересна. В single-player кампанията мисии ще има да ви бъдат възлагани чрез стандартизирана брифинг. Какво трябва да правите ще научите чрез взаимодействие със заобикалящия ви свят. Намързвате се на мина на джуджета, нападнати от орки и рециклирате им поможните. В знак на благодарност джуджетата ще ви дават мината за позиране и ще ви насочат къде да търсите мощен артефакт. Или пък срещате срещу гората самотен трол, които ще Ви разкаже за ор-



зависимост от това дали е боец или маговиц. И тук все още не е съвсем ясна-картичката, но засега се знае че героите ще имат три или четири магии или умения, които могат да усъвоят, като някои от тях ще гори всички ще могат да бъдат превърнати още по едни или дори две пъти при следващо видигане на ниво.

ОСВЕН тези възможности, при ново ниво играчът може да реши да разбие специалното умение на героя. За разлика от тези на обикновените единици, специалните умения на героите имат много по-силно действие и оказват влияние на всички приятелски единици в обсега на съвършения герой (засега радиусът на действието е в рамките на екрана на монитора). Например героят на хората Archmage има специално умение, наречено "Insight", което ускорява възстановяването на неговите магически точки, както и на тези на околните приятелски единици. Възможно е това умение - "Comprehension", допълнително ускорява възстановяването на маната, а трепет и последен преврът "Enlightenment" ще повече забърза този процес. Когато имате гба или повече герои на екрана, околните единици ще бъдат облагодетелствани от общото действие на техните специални умения, но бонусите не се прилагат върху самите герои. Освен всичко казано досега, героите имат и още едно големо предимство - те ще имат малък инвентар, в който ще могат да носят артефакти. Тази част не е съвсем разработена, така че



кски герой, който е замворен в древен храм. Освен 5-те раси, които играчът ще може да контролира, те има още три типа създания, които ще наследят Azeroth. Rob Pardo обобщаващо ги нарива Chickens, Critters и Creeps. Под Chickens се разбираат всички твари и гадини, които са в играта само с цел създаване на атмосфера, като птички, пъхове и др. Critters са безобидни създания (праесема, обие и др.), които както знаете от Warcraft II и Starcraft могат да нападат и убивате, без да ги отвръщате. За разлика от

например The Observatory (Обсерватория), позната ни от Warcraft II. Макар и още не е решено окончателно, играчът, който Владее тази сграда, ще може да разкрие част от или цялата карта, което ще му осигури голямо предимство пред противниците. Освен Обсерваторията, те има и други неутрални постройки, разхъръчани из цялния свят. Веднъж намерени, те не стават притежание на играча, а "работят" за него докато той ги владее. За да се контролира такава сграда, в близост до нея трябва да бъде има някаква единица. Да речем че играем с хората и намираме Обсерватория. За да можем да я подзваме, разполагаме до нея един Footman. Докато той е около сградата, тя ще работи за нас. Но ако да речем отряг от орки го нападне и убие, то Обсерваторията отново става неутрална. Ако обаче орките оставят там мехен страж в района ѝ, тя след секунди ще стане тяхна. Докато не си я върнем обратно, естествено. На този етап не е ясно дали след като загубим неутрална сграда, която до скоро сме подзвали, ефектът от неиното действие се запазва или изчезва.

РОЛЯТА НА МАГИТЕ

В Warcraft III магите ще изразят изключително Важна роля във воденето на сражения, при това по много по-добри и интересни, отколкото в Starcraft. Въпреки че имаше от голяма разнообразие специални умения и магии, евба няколко от тях се използваха, при това относително рядко. Това се дългуваше не толкова от мястото на полезност или безцелостност, а от споменатите по-горе начин на игра - добирате играчи нямаха време за побежче от една или две магии в дадена битка, защото трябваше да подгответи в близките си следващата атака. В Warcraft III нещата ще си си спомнят по друг начин. Поради различното естество на дампър-я по-малки армии, съставени от по-силни единици, дизайнерите са решили да не включват унищожителни магии, като Psionic Storm-a, които само

за секунди да унищожат или осакатят цялата Ви войска. Че ще има мощни заклинания, че има, но Rob Pardo и компания смятат да предоставят на играчите и възможност да реагират по адекватен начин спрямтуващи. За тази цел ще се въведе т.н.р. "casting time" - време за което се прави магията. Това означава че от момента на даване на команда за Chain Lightning например, до неиното реализиранеще мине известно време - да речем две секунди. Колкото е по-силна дадената магия, толкова по-долго време ще отнема правенето ѝ. Този принос е познат от роулевите игри, но засега никога не е използван в стратегии (може и да се лъжем, но не вървам). По какъв начин ще се отрази това на играта? Според Pardo, а и според нас, това ще внесе нов тактически елемент по време на битките. По движението на мълвощника и специалните ефекти около него, играчите ще могат да приемат каква магия да очакват. Това ще им даде възможност да контролират с противоположна магия, или пък да използват бойската си на безопасно разстояние. Не знам за вас, но на нас от редакцията тази перспектива излъжда доста привлекателна - предоставяме си само на какви зрителни битки ще станем свидетели. Изходят от които ще се решава не от това кой щрака по-бръзо с мишката, а на кой му сече повече мозъкът.

POPULATION LIMIT

Когато за пръв път се заговори за Warcraft III, героят беше билки, от които зависеше този фактор. В зависимост от техния Leadership рейтинг щеше да се определи колко единици могат да имате в даден момент. Тази цяла беше доста необяснима, и бързо-бързо беше отхъръчена. След като помислиха малко,ничовете от Blizzard решиха, че последното нещо което искате е играчите да си купуват герои (за да се увелячат



споменатите игри обаче, в Warcraft III тези създания ще играят много важна роля, но за това малко по-късно. Последните неутрални твари, т.нр. от Pardo Creeps са интелигентни обитатели на Azeroth, с които играчът може да взаимодейства по различни начини - може да тързува с тях, може да ги използва като наемници или пък да ги амакува с цел трупащие на опит и злато. Creeps, за разлика от Critters, а бъдат нападнати ще отвръщат на удара, при това със забидно умение и съвероеност. На изложението в LA бяха показани няколко такива създания - Centauri (кентаври), Grolls (гнолове) и Kobolds (кободи). Понятелестоно в случая е, че измъкват съмните тези твари ще има разнообразие. На Е3-то бяха демонстрирани гномове-боби, които атакуваха с верига, защирваша нокръжка с текмо зъде, покръсто със шипове, но имаше и гномове-стремци, подвържавщи същите събрата съвъд от стреки. Това разнообразие от неутрални единици създава впечатление, че една доста по-забършен свят, съществуващ евба ли не напук на 5-те бръкдъвачки раси.

Освен неутралните единици, в света на Azeroth играчите ще се настъпват и на неутрални постройки. Това ще бъдат специални независими сгради, които никога една от расите не може да строи, но които могат да бъдат контролирани и механично съобщават на описаното отворени.



Ва броя на допустимите единици) и след това да забърват някое по карта, подобно на зерките от Overlord в Starcraft. По всяка Вероятност за раз-



личните раси ще има различно решение на този въпрос, но все още е рано да се каже какво е то със сигурност. Засега се знае че орките ще строят колиби (huts), които ще осигуряват възможност за набиране на побече единици. Ако има няж-

мъгла, която се нарича blight и се разпростира в определен радиус около постройката. Този blight е нещо като съпера на зерговете. Сградите на undead-овете могат да се строят само върху blight, като всяка нова постройка разширява зелената мъгла допълнително (нака по-добро на зерговете). За разлика от хората и орките, undead-овете нямат нужда от работници.

Всячки техни сгради се призовават чрез магия. Това е работа на Некромансира, които е изключително външна фигура в лагера на "труповете". Принципа на призоваване на сграда е подобен на този от Total Annihilation: Kingdoms - построите съпругите си и тези, които са построени, ще създадат армия на самото бойно поле. Всеки паднал вражески воиник е нов член. Освен това фактът че никой от техните "сгради" са във външността наематрични обекти, означава че те не могат да бъдат унищожени от противника, а това е изключително важно предимство.

Засега николко думи за известните до момента раси. От обявението на The Alliance (хора, ефи, джуджета), The Horde (орки, троупе и минонами), The Scourge (всички видове undead-ове) и The Burning Legion (демоните) информация, при това непълна, има само за първите три. За демоните, не се знае все още нищо, а петата раса си остава пълна мистерия.

The Horde и The Alliance са свързани основни страни в дребния конфликт на Azeroth. И свързаните са ще бъдат доста идентични по отношение на геймплейя. Както и орките, така и хората ще имат нужда от злато за разширение си, ще трябва да строят сгради от които да наемат единици си и ще имат право на пръстени. Абс в съвсем тук съществува управление ще бъде доста тясно и ограничено единствено от еднакво. Поради тази причина нима да се спират много подобно върху тях.

Опредено доста по-интересни изглеждат undead-овете, известни общо като The Scourge. Те за разлика от горните две раси ще предлагат доста нестандартен геймплей. Първото нещо което трябва да кажем за тях е че те няма да познаят златото като ресурс, както и няма да набирам единици си от сгради. При започване на игра с undead-овете, изглежда че има на разположение един Некромансир и основната сграда (town hall, command center, nexus - наречете я както искате). От основната сграда ще струи зеленчука

като събира производството на undead единици. Ами много просто - чрез възпроизвеждане на троупите! Всички герои на тази раса ще могат да възпроизвеждат троупе, така че проблемът ще бъде само набавянето им. А в света на Azeroth потенциални троупи не има да липсват. На ЕЗ-то са разбр, че освен от троупите на противникови единици, undead-овете ще могат да видят армии и от тяхта на убити Critters и Creeps. Това означава че всяка преса или обща са потенциално Banshee или Cold Wraith!

Както виждаме, The Scourge представляват доста сериозна сила. Самият факт че не трябва да съпътстват и набавят ресурс, че први доста по-лъчка раса от орките и хората. Друг тежък здравъм ще е, че могат да създават армия на самото бойно поле. Всеки паднал вражески воиник е нов член. Освен това фактът че никой от техните "сгради" са във външността наематрични обекти, означава че те не могат да бъдат унищожени от противника, а това е изключително важно предимство.

Засега най-голямият недостатък на тази раса изглежда е невъзможността за построяване на втора база, но при гореспоменатите предимства, това изглежда като малка болка. Все още няма информация как че се наемат героите на undead-овете - дали отново ще се призовават или ще бъдат от троупе? Но определено тази раса ще е една от могъщите сили в конфликта между 5-те Враждуващи страни...

За съжаление много от информацията, която ни интересува не е достъпна. И във Вашите, и в нашите глави се върят още много, много въпроси, които поне още няколко месеца ще останат без отговори. С отлагането на играта за средата на следящата година се



отлагат и чаканите от нас отговори. С излизането на побече информация, в никой от следващите броеве ще хвърлим малко побече светлина върху отделните раси, техните особености, силни и слаби страни

Тук е момента да споменем и



REVIEW

Martian Gothic

horror adventure

автор: Chappy

adventure

Martian Gothic

Не помните откога не ми бе попадала екшън приключенска игра в стил „хорър“, която истински да ме ужаси. Поне за малко. Поне за миг да изпитам напрежение, докато гесница-та ми мести мишката, трепереща легко. Поне за миг напрежение да ме обеземе и да ме води във въртопа от шеметни събития под каменния ломрук на стражата. Може би от старите времена, когато Alone In The Dark разбих устите на обурената перспектива и победи приключенето в един ню, триизмерен свят, гръбовата, но изпълнена с топкова съпекта игра, колкото нито едно от продълженията успя да предложи, чито притие серии на Resident Evil. Нито която и да е кървава екшън негомомична, изродена под сънчево небе през последните години. Може би съм претенциозен? Може би. Когато инсталирах Martian Gothic във обект от странно не-същество. Не вървях, че може да създа-де в дневна време атмосфера, тъй тъгостна и тъй смразиваша кървта. Не побървах на обещанията кървта, зомби-тата и други „жълтави“ създания да мозат да намерят своято място на едно топкова далечно място като Марс. И понеже инсталацията отне времето и паметта ми, че куп мисъл - от плани на издържка до пълно отричание - не обзимах с всеки изминащ процент. Когато обаче първите тъгости тряха от тон-колоните разказаха Вечерната мишина и экрана

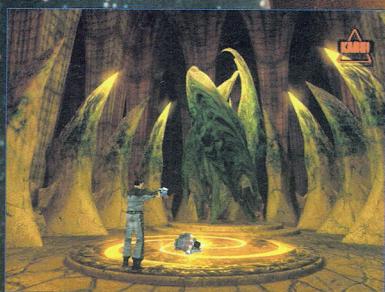
лише са подхождали като сценария на игра. В случай, че не сте чували името Стивън Марли, ще ви подскажа, че това е професионален фантас, чието гени е бил Виржиниан в Martian Gothic с пълна сила. Върхните от разкритията на NASA от 1984-та година, когато в ледовете на Антарктика бива открит метеорит, отбелязъл по химичен състав на марсианска скала, и събръкъш в себе си възможности от живот - марсианска бактерия. - Марли решава да предаде на това министерство доказателство за извънземен живот в радиоизотопна рона в своята история. Пребръщайки го в марсиански паразит, хранещ се с мозъка на свояте жертви, зомбита, водени единствено от глада за път и Жаждата за кърв.

Годината е 2010-та, десетилетие дели настоящето от кощара на бъдните дни. Мозъци Корпорация Владеят над държавните институции, а NASA чака вече не раждана дотолкова на държавния бюджет, колкото на представата на Общността за Задълба на Земята, интернационална корпорация, основана с цел да изгради колонии на Марс. Червенията планета, над-голямата надежда за тревожно нарастващото земно население, е на път да бъде облагдана. NASA изгражда на

Марс база, наречена "Vista" (лат. - жълт), която започва изследвания с цел да се намери оптималния район за "тераформинг" на планетата с цел нейното бъдещо колонизиране.

Това начинане обаче не пропължава дълго. Датата е 8 август 2018-та. Съобщение до на-земната централа на NASA, полученото по системата IntraPlanNet, гласи: "Ако изпратите кораб с екипаж, предупредете го - останете сами и ще отнете живот". Всички опити на Земята да се съврже в последствие с база "Vista" са обречени на неуспех.

Десет месеца по-късно мистериите около база "Vista" остават неразгадани, а нюките не човечеството настасват неимоверно. Земята няма повече право да чака. Собака, събръкъш три-ма астронавти, напуска земната орбита с цел Марс, база "Vista". На борда се намират Мартин Карн, агент на Дър-



ромърка, а разбрах какво съм чакал през всичките мези години. Не кървта и смъртта. А страхът. До ден днешният ми игра, в която да съм се страхувал повече от колкото когато се оставих на Martian Gothic да ме облада азията.

И това несъмнено са думки на професионализма, с който пройдошиме-



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

жава. Сигурност и команда-ваш екипажа; Даян Матлок, специалист "микробиология"; и Кензо Юки, експерт по невронни мреки и изкуствен интелект. Подбрани специално, за да могат с умените си да разкрият тайната на преваления амбициозен план, те имат една цел - да проникнат в база "Vista" и прочут същността. Попадащи в пълна буря в атмосфера на планетата, корабът, пилотиран от Кензо, катастрофира и притиснат астронавти се оказват без въздух и с отрязан път назад. Добрачики се до трите входни двери към базата, те са подложени на странна "антабактерична" проверка, която наместило да ги почисти, ги обвива в яркозелен газ,



които поближава зле на Всеки един от не-канените гости. Мрачните мисли на екипажа за неприятната изненада и предупреждението на Даян за болестстворното влияние на това обгазяване се оказват жестоката истина - заразени от непознати зарази, изоставени самотни сред тишината на безлюдните, почти наизолани, коридори на база "Vista", целта им се промени - да оцелеят!

Martian Gothic е странна игра.

Във време, когато всички игри са насочени към масовия пазар, към съвърхания с духото на потребителя. В чийто мозък неща като "доктор" и "съслен" трудно наимират пространството, TalonSoft предлага една игра по-скоро приключенска, отколкото екшън ориентирана. Наистина, и време крайностите присъстват в класическата жанрова смесица, но екшънът отстъпва позиции пред загадките, които изгражат трибата да разрешат... управляеми едновременно и притиснати персонажи. Точно така - в ръцете ви е събата на всички действащи персона



жи - Мартин, Даян и Кензо - които ще трябва да управляват едновременно и, превълнвайки от един на друг по всяко време по особено ефектен начин, да разрешавате мистериозните загадки около гибелта на база "Вита". Всеки един от тях има свои умения и възможности, които го правят неоценени в задачата си.



тация - Мартин контролира положението с отличните си бойни умения, Даян изследва разразата, учиците базата, с надеждата да открие антитела, а Кензо е напомнат с задачата да усмири побъркания контролен компютър MOOD, които ги е заразил и открие информация за това как се случила тази катастрофа. Ако тази мутанти-персонажност обаче не биле впечатлява, просто изглеждали наяд-важният елемент от играта, които именно носи идията atmostear, която е тъка пръсана и цинена от създатели и играчи. А именно спомняте ли си предупредждането, което последните очелоти от базата са изпратили на земните си последователи - "останете сами и ще останете живи"? Разразата у тримата астронавти изпитва неподобното съмнение към други носители, а среща между двама от тях води до арди болки и ѝрост, приводещи ги да се съмняват. Само сами Мартин, Даян и Кензо имат шанс да оцелеят. Едно от първите неща, които ще откриете в тази игра е изненадващата постмортна съмнителна атмосфера, която създава самата, постмортен спътник на всеки един от Вашите персонажи. Те не ще могат да се срещат, да говорят помежду си, да си разменят предмети. А може би ще могат - но това трябва да откриете сами. Оставяйки предмети на земната с цел другите да се възпроизведат от тях, търсейки алтернативни начини за комуникация - радиото помага, но само в началото - това са основните възможности в началото, за да координирате действието на тричленената екипаж.

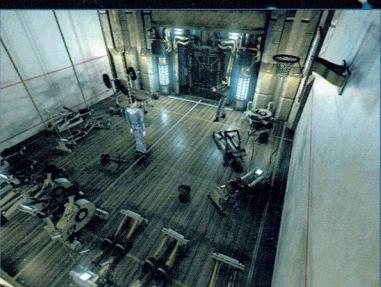
И ако това бе единствата страна на медала, то интерфейсът и загадките до голяма степен формират другата. Управлението наподобява на класическите ATTD и Resident Evil, но липсата на определени елементи допълнително обръща. Например, липсата на индикатор на здравето на тримата ви подопечни. Така те живеят токмо, както на играта и се иска, а не токмо, които

смятате, че им остава. Което ако допълва страхът и напрежението, то арди изненада след поредната смърт на някой от тях, която автоматично води и до край на играта. Извълбането на предмети става чрез неизнущимен инвентар, където може да познавате предметите единствено от текстовите им описание. Радостни възгласи изпърнаха от моя милост Владегата карта, която интелигентно изобразява изминатия път и изследваните локации. Кошките до загадките, те се заключават главно до намиране на предмети и използването им където трябва, болшинството от които са събрани с намиране на всевъзможни цветни магнитни карти, отключаващи всевъзможни врати до безкрайните коридори на станцията. Диалогите, от своя страна, са сведени до минимум - при наличието на мястоимената самата едното съмнение събеседник и на притама костомавти са те самите.

И ако това бе приключението, погодваме се и за еквала! Марсианските зомби-та, не са това, с което сме свикнали да се справяме на Земята. Първо, което Мартин и компания ще установят, е, че тези създания не загиват. Дори като бъдат разстреляни, заколени, разченени и прочие, бактерията ще поддържа живота в разкошното им докрай, а със способността да резегерира, тази напаст ще е постияжен избор на агресии. Освен всевъзможен зомбирачен персонал, марсианската фауна е представяна и от т.н. Триморфи, полу-мутации работници в базата, чиито комуникативни способности не са напълно закръвени и т.н. Изведи, финансата форма на мутация, висша форма на симбиотичен марсиански живот, които ще ни напомнят за някои гнусни създавания от Half-Life. А кибернетичният королят се добива от MOOD, основният захранващ компютър, чието "настъпление" се мени във всеки един момент. С него може да се справи само Кензо, като помощта на MOOD е особено важна за победния финал над марсианска бактерия. В едно дадено къмне, ще бъде враговете са бешета, а муниципите ограничени, всяка следваща битка, всъщ забавяне ще допринася за дошъртирането на лицето вата част на гемъба в ужасяваща гримаса. Искате се премислите на всеки ход и точно тук е големият проблем на играта - не на всеки нервите биха извържали да оцеляват с голи ръце из пълната нещърва пътъ. Освен това т.н. "боен режим" е толкова неизнущимен и сложен за изучаване, че ще има доста пъти да прочитате прошалното "Sayonara" когато една някоя красива кръвопийка източи жизнените течности на Кензо без хакера да успее да ги

несе гори един ритник.

Технологично, Martian Gothic не блести с невероятни ефекти и стоматици полигони. Графиката е със смес от рендерирани локации със статична камера и тримерно моделирани персонажи. Самите персонажи и техните промянни са грубчи, но затова пък добре развижени. И все пак са арди тромави при завой, което на своя ред ще допринесе за няколко рестартирации. Толеми проблеми с дъринг-а. Статичните декори обаче правят добре впечатление. Базата "Вита" е странна смес от футуристичен оропщен дизайн, система от прокопани в марсианске скам тунели и коридори, и колорита на стапи в стил барок, арт-деко, Викторианско обаждане. Тази странна смес между извънземно и земно навънва асоциациите с една "къща на ужасите", изградена в далечното бъдеще - именно каквато е била и цялата на автомобите, блокили не малко смисъл в загад-



тието "Martian Gothic".

За аудиообласти могат да се кажат само суперлативи. Музиката на играта е защеметваща и свилица в мястоименната атмосфера прекрасно. Озвучаването с дигитален говор е малко странно, защото не покрива изцяло цели диалог и текст. В играта, които е все пак много и някои от монологите и записите ще трябва да прочитате в пълна мишена. Там, ще бъде го има, говорят във външен от професионални актьори и е кристално чист.

Адмиратори се от обезлия ме в началото ентузиазъм, ще спомена, че Martian Gothic: Unification сама по себе е прекрасна игра, независимо от недостатъците в управлението и неиздромичната интерфейс. Просто пазарът се набоди с толкова много "екшиън" с елементи на приключение, че появята на едно "приключение с елементи на екшиън" си е истинско събитие! При това в сферата, в която всичко се смята за изчертано - именно "хорър" игрите. Защото не зомбирата правят едно приключение срязващо кръста. Срязват я болката и самотата, страхът и безизходицата. Все човешки слабости, таящи се в всекиго от нас...



автор: ALEX III

Starlancer



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Videocard

A се каже, че StarLancer е красива игра, е търпче слабо. Колкото и парадоксално да звучи обаче, вие ще престанете да забелязвате този факт само след десетина минути, прекарани пред няя. Всичко излежда [и звучи] толкова истински, че размива границата между виртуалното и реалността. Съвсем скоро ще се попоптите в измисления свят допълковъ, че няма да се учудвате на нищо, когато видите на монитора си. Предметите и събитията излеждат съвсем естествено и човек ги възприема като истински и не се сеза, че наблюдава симулатор [построен] от компютърът образ. Наистина е, че не става дума за пълна реалистичност, но скоро за умело направена лека стилизация. Тя успява да насочи вниманието към най-впечатляващите елементи от картината, и да ги отклони от не толкова съществените. Резултатът е наизубедително излеждящият космически симулатор, правен до момента.

Външност StarLancer е различен от всички игри, които съм видял досега. На него най-много му отива определението "интерактивен филм". Това е причината да подолу често да употребявам думи и изрази, с които обикновено характеризираме произведения на сценичното изкуство, а не компютърни програми.

Вот на действащите лица както в Wing Commander, след време неусечно ще научите особено стимулите в хардвера на дружарите си, и ще се привържете към тях. Ще наблюдавате реакциите им, ще следите разговорите им и ще ви се наложи да изпълнявате заповедите им (в StarLancer няма да бъдете командир), и постепенно ще се срабдите с тях. Аз останах поразен от това, как си на пръв поглед много бедни изрази средстава авторите на играта постигат толкова силно емоционално въздействие. В началото просто сядат зад управлението и изигравате мисиишне една след друга, без много да се интересуват от това с кого летите и какви точно са задачите. Към средата на играта обаче с изненада ще откриете [поне с мен стана така], че изобщо не ви е все едно, че един от вашиите ви е предад, и когато се наложи да отразите поредната торпедна атака срещу базовия си кораб, съвсем истински ще се страхувате от съобщенията за вражески попадения.



познатият достъп подобно с управление на изтребителят в StarLancer, и ще ви дадат възможност да "усетите" как летят те. Аз бих пораден от динамиката на полета в играта. Никой явно е изразходвал много време и усилия, докато постигне толкова "реалини" закони, по които да се движат корабите. Трябва да го усетите, за да разберете за какво говоря... Може би сте гледали архивни кадри от въздушни боеве през Втората световна война - бихте ли излеждат по същия начин.

Истинността на StarLancer се усеща във всичко, като започнете с историите на войната. Тя е проста и уясняваща логична, защото е продължение [и повторение] на познати събития.

Годината ще бъде 2160-та.

Проблемите на човечеството далеч не са разрешени, само са пренесени в космическото пространство. Двържите от Западния свят са по-развити в технологично и икономическо отношение, и първи успяват да установят трайно присъствие на дружите небесни тела от слънчевата система. Те започват да експлоатират природните им богатства и бързо разпростират владенията си върху всички потенциални планети и спътници. Когато в крайна сметка останалището нации придобиват възможността да напуснат Земята, се оказва, че за тях в космоса няма място. Започват да се чуватгласове, че западните държави търсят алчно се хъръши в усъвояването на новите богатства, и са разпростирали територията си отвъд въз-



Мисии са смесени с кратки кинематографични откъси, направени с графичната система на играта, които ще Ви направляват и ще Ви показват важни [или просто красиви] събития. Макар и малко действие да се развива по време на полетите, т.е. почти никма сцени от останалия жи-

изобщо, леглото Ви с кутията за медали, информационната система с данни за всички кораби, пилоти и ескадрили [свои и вражески], и, разбира се, тренажорът. Същевтам Ви да го използвате преди да излетите на първия си истински полет, защото триите въвеждащи мисии В него ще Ви за-



можностите си за ефективна отбрана. Настигва период на облагдане на отношенията и спорадични военни сблъсъци. През месец юни се стига до съглашение за подпиране на примере. Флотите на Западния съюз излизат от състоянието си на бойна готовност в очакване на мира.

Внезапно събитията започват да се развиват със страшна скорост. В орбитата на Марс, близо до луната му Деймос, сякаш от никъде изниква флота с опознавателни знаци - червени пепелочки. Всички френски и ималански кораби биват унищожени, без да успеят да отвърнат на огъня. В същото време са забети башите на Съюза на спътниците Ганимед, Йо и Европа. Няколко часа по-късно официално става известно кой е врагът - Ноносформирани Коалиция на източните нации. Изват и първите свободки за бойните действия, и се оказва, че за двета дни от началото на конфликта Западният съюз е загубил повече от половината си флота и почти цялата си територия - всички Вътрешни планети до Сатурн включително са в ръцете на Коалицията. Съюзът установява съборен пътник за корабите си в орбитата на Тритон - един от спътниците на Нептун. По

бители (от преди две поколения) и въоръжение. След това съюзното командване го хвърля на фронта и очаква от него изпълнени бойни задачи.

В един преглед на играта из Интернет пишещо, че това било нереалистично. "Как би очаквал от новите да изпълняват задачи, които биха затруднили и Ветерани?"

Ще отговорим - Всеки, окказал се в безизходното положение на Съюза. На война

възможността да се подбират задачи и изпълняват им с лук, добро поклечение. Ако трябва да избирате да ги пратите на това време конвой охрана от неба или просто да се надявате Врагът да не му обрне внимание, как бихте постъпили? И ако за зла беша неприятелят все пак да нападне, няма ли да изисквате от охраната да се справи със ситуацията? Друг е Въпросът, че не би трябвало да ги учува, ако тя се пропада...

Събитията

StarLancer успявам според мен много точно да представят атмосферата на войната. Там мирновременният камеорий, с които нормално съдим хората, изчезва. Появява като "възможно" и "невъзможно" губят смисъл. Ако провалите мисия с извънземното "направихме" всичко, което можахме", че си спечелите единствено наказание от капитана. Или от направили достатъчно, или - не, и това изчертва

въпроса. Във войната няма спроведливост, и които и да е човек не може сам да влязе съществено на събитията. Командирите Ви обикновено имат предвид преценка за състоянието на нещата, и не Ви мъртвят за неизпълнението на "невъзможни" заповеди, но се случва и обратното. А понякога събитията просто тръзват ле, и това, което ще Ви мъчи, няма да са упречите към Вас разбора на мисията, а безсилето Ви да предотвратите бедата... Тогава ще си спомнете - имате съмнително оръжие в ръцете си, а в прицела Вихате Враг. Когато почувствате яростта на боя, когато отмъстителна радост Ви обземе, щом преминете през разпознаваща се облак оттанки от Вражески кораб, когато ти-

хият, но отчетлив звук от пуск на торпедо Ви носи требожна тръпка и усетите отчаяние при гледката на удара му В Някои от подконтролните Ви кораби, когато престанате да обръщате внимание на обстрелявашите Ви изтребители, за да се концентрирате върху този, който атакува кампютърната Ви група, когато започнете да въоръжавате кораба си с неуправляеми снаряди, защото за насочването им Вие сте на собствената си ръка повече, отколкото на прицелващия компютър на управляемите ракети - тогава ще знаете, че сте усетили истинската атмосфера на StarLancer. Мисии са много разнообразни, и Всички са свързани с общото положение на фронта. Отичала ще трябва да съпровождате малки групи транспортни кораби до новата им база близо до Тритон. Ще Ви се наложи да отбърсвате нападения на формоботите си, да издирайте скрити Врагове и да унищожавате ключови военни инсталации на Коалицията. Постепенно ще забавите настъплението на Врага и ще започнете да стапляте огромното му преимущество в количеството бойни кораби. Ще се срещнете с различни асове (Съюзнички и Коалиционни), и с ескадрилите, които те водят. И хората, и бойните подразделения си имат отличителни черти, своя тактика, предпочитани кораби и стандартни реакции, които ще се научите да разпознавате. Препоръчвам Ви в началото на играта да прочетете Всички доклади в информационната система - там пише за Клаус Шайнер (научуването на пилот на Съюза) и неговите "Вампир", за ескадрилата "Ронин", базирана на кораба "Ямато" (единственият авионосец от клас едно в западната флота), за МакФан и Воденичите от него "Кобри", пише гори за "Надеждни" и 45-та Доброволческа. След няколко полета под командването на Шайнер ще привикнете към спокойния му, делови манер на водене на боя, и ще разберете защо той има най-много унищожени Врагове в сметката



новините обявяват, че се набират бойни пилоти. Единственото условие е кандидатите да имат някакъв опит в управлението на летателни апарати. Сформират се множество нови ескадрили.

Вие се оказвате в състава на една от тях - 45-та Доброволческа, базирана на Съюзния кораб "Надеждни" с капитан Робърт Фостър - авионосец космически със (имърре) дълга история, снет от въоръжение още преди вдайсем години и превърнат в транспорт по маршрута Йо - Марс. Избухването на войната го връща в строй, и той бива съоръжен с подходящи за него пилоти (бивши товарници работници, полицаи и проблеми се на изпитвате в космическата академия), изтре-



си. Няма да забравя първата си среща с "Ямато" - накрат на една мисия 45-та се изправи сама срещу два вражески краицира. Можехме да уничтожим природащите ги изтребители, но с нас нямаше торпедни бомбардировачи, които да се спряят с големите кораби. Тъкмо получихме заповед за отмежлине, и изведнъж при нас скочи "Ямато". "Ронините" излетяха и се включиха в боя, а спокойен глас с търг японски акцент ни предупреди да се отворим от Вражеските съдове. Раздаде се команда, он бордовете на "Ямато" се отдалаха по четири торпеди и се насочиха към противниковите краицири. Секунди по-късно на бордъто появиха само Съюзнически кораби. Японските изтребители се прибраха в хангара си, като напълниха позади си "Ямато" с засили и скочи някъде другаде, където имаха нюкър от него. При нас останаха само отломките на Вражеските краицири. При следващата ни среща знаех, че маневрите японски изтребители бързо се спряват с разчистяването на по-леките неприятели, и че на нас се пада да се покриjим за средните кораби. На "Ямато" щяхме да оставим големите противникови съдове.

С течение на времето ще използвате репутацията на подразделение, на което може да се разчита. Ще получите гори собствено име, и 45-та Доброволческа ще се превърне в 45-та ескадрила "Небесните тигри". Задачите, които ще ѝ възлагат командването, също ще се променят - ще започнете удари във вълночина на територията на Врага и трудността на полетите ще нарастне многократно. Ще ѝ се наложи да участвате в заблуждаващи маневри и ще станате жертв на хитростите на неприятеля. Ще трябва гори да летите в плени от противникови торпедоносци, за да можете да се промъкнете незадължено до флагмана на неприятелска флотилия. Това е

единството от най-умело режисираните мисии - скокът във Вражеската територия ще отвежда доста дамче от целята ѝ, и към Вас веднага се стърчат изтребители противниковите изтребители... и се включват във формацията ѝ, за да ѝ ескортират. Следва триминутен полет, който, макар и без съществени иницианти, евдай може да се нарече "спокоен". Кораби с петопъчки по тях през цялото време се присъединяват и отделят от ѝ, а с всяка измамила секунда се приближавате към ядрото на противниковата флота и се увеличава шансът никой да ѝ заговори и разпознае. Когато ѝдва време да размените огнователни кодове с неприятелските кораби, пилотите в гру-

пата ѝ са неспокойни, и с право - всички сме виждали как излязат бомбардировачите, в които летиме, през пристена на изтребителя, и знаеме, че щом попаднат във външък там, нямат гори теоретичен шанс да излязат живи. За щастие, нервите издръжат, когато се оказват във външък, и успявате да се подредите като "ескорт" зад Вражеския флагман. Няма да ѝ разкажат какво се случва после, ще възветват само втората част на мисията да си изберете кораб с "blindfire" ("огън на слънце") - възможност за автоматично насочване на стрелбата по избраната цел, защото ще трябва да прицелите огромен брой торпеди. Вра�отете също имат асове и елитни ескадрили. От време на време ще попадате на небудимите изтребители от "Черната страж" и на бодна им - Иван Петров - Касапина ("Смешно ли ѝ юзуч?" Повтаряйте, когато се изправите срещу него няма да ѝ е до смъх). Играта е необичайно интерактивна - в някои мисии срещате известни Вражески пилоти. Ако успеете да ги уничтожите, получавате похвала. Ако ги изпушнете, ще ви мърят. Запомните имената им, защото на повечето ще се наложат побече от Външък (ако не сте ги убили още първия път), и ще можете да си отмъстите. Впрочем, същото важи и за Вработе. В една от мисии, например, попадате на неприятелски конвой само със изтребители охрана. Щом уничтожите единия, другия се опитва да избяга. Ако му позволите да скочи, след време той ще се върне с още кораби на колаците (и ще ѝдрави с сумите "Да видим сега какво ще правите, щом силите са по-равни").

Како една дума за реплик... в StarLancer има огромно количество записани реч - както специфична за мисии, така и "общи" разговори. Пребъдени са всички пътища на развитие на събития





та, и за Всеки има ремлици, които да му придават реалистичност. Определено съм впечатлен от това - някои мисии могат да бъдат превълнени по страшно много начини, и за Всеки има отдельен текст - както по време на полета, така и в разбора след това. Впрочем, на тези неща юно дизайнериите са обврнали специално внимание. Отвсяк че има по-ле четири на чина за преходбременно събриване на играта - могат да бъдат избран, да ви пленят, да ви разстрелят (ако уничожите някой от същите), или да ви разжалват и уволнят (ако проявите жизнено важна мисия), и за Всеки има отделна анимация.

Опълздане заслужават и експлозии. Изтребителите се взривяват по много различни начини пръсват се на облак парчета, започват да се въртят неконтролирано и се разпадат, експлодират върху светлина и около тях се образува пръстен... Големите кораби и инсталации се взривяват изведнък, а постепенно. Можете да проследите как разрушението си простира път през преградите и изолирани отсеки експлодират един по един, разпръсвайки парчета в пространството, докато накрая останат само огромни изтърбушени отломки, които бавно се въртят и префидват.

Всичко в StarLancer излежда истинско. Всяка подобност в играта явно е била внимателно обмислена - можемите на корабите и инсталации, динамиката на движение и физичните закони, на които се подчиняват Всичко, характерните звуци и музика, дизайнерът на интерфејса (обрънте внимание на индикатора за прихващане на управляемите ракети - как бавно се слюбва около цялата, и как се разлага, когато те бъде унищожена), съвржанието и режисирането на мисии и киноокъсите в тях, анимациите между полетите, гори интересното на калъмата ви - и чак допри-

нася за потапянето в атмосферата на фантастичния, но много реалистичен свят си и втори век.

Що за геймплей можете да очаквате от такава игра? Демонична симулация на полет при нулева гравитация? Безкрайно надълъжане с противника? Ужасно сложно управление? Ничо подобно! StarLancer е възможно наистина много се доближава до първите две части на Wing Commander - Враговете нали малко с души, битката е спримитивна и директна - няколко изстрела на оръдията или една ракета могат да унищожат произволен изтребител. Управлението е максимално облегатено, макар и да има специфика (доста бързото въртене на кораба по надълъжната му ос при маневриране в хоризонталната плоскост, както и възможността за strafe наляво и надясно). Всичко това най-ясно личи при играта в мрежа. Deathmatchът според мен е призимерен аналог на Quake

- бързо и брутално преследване и дебне в ограничено пространство сред астероидно поле. Корабите нямат ракети, но из никото има пръснати power-ups с разнообразно действие (не винаги благоприятно за играла). Има опция за включване на контролирани от компютъра зенитни кули, разположени по астероидите - те правят играта още по-динамична, защото също ограничават подходящите за засада места, и "заглушават" вражеския огън - когато по Вас се стреля, не е ясно дали това е вражът, или просто някоя кула. Друга интерес-

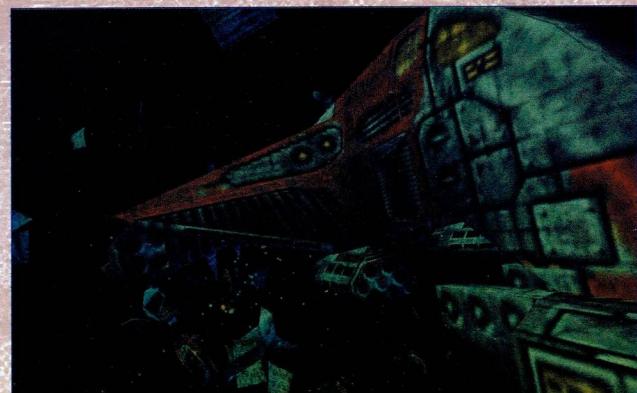
на възможност е кооперативната игра - Всички мисии от кампанията могат да се играят от до четири души заедно. По мое мнение това също удължава живота на играта, защото част от задачите в мисии са много трудни за изпълнение (да не кажа не възможни) от един човек, и определено има смисъл да се преиграват в отбор.

Според мен StarLancer е уникатна игра. Не ме разбирайте погрешно, тя си има слабости и проблеми (наи-серии-



ният от тях е стабилността, особено при мрежова игра). Не се сещам обаче за друго залавие, което да сравня по въздействие с нея - единствено Wing Commander 2 ми направи подобно впечатление, но това беше търпеде отгатва. Напълно възможно е просто да идеализират "доброто старо време" (впрочем, Wing Commander 2, както и едноименният филм, преведен като "Космически пилоти", е дело на същите хора - братята Робъртс). Все пак, кое отгеля StarLancer от фон? Засимили ли сте как това какви емоции пораждат игрите у Вас? Ярост, омраза, страх, приток на адреналин - в общи линии, това са обичайните им ефекти. Примитивно, много примитивно. StarLancer е различен. Той успява да приглади атмосфера на мащабност, на принаадлежност към нещо по-голямо. Кара Ви да се привържете към бойните си групи. Дава Ви цел, към която да се стремите. Побужда Ви да изпитвате тъга и чувство на загуба, когато поредното свестен човек си отиде. Ето тук е цялата разлика.

Разбира се, напълно е възможно нищо такова да не усметите. Ако смятате, че в момента също се отдал на сантиментални глупости, най-вероятно в StarLancer ще видите просто една красива и динамична игра (въпреки това Ви я препоръчвам). А би било срамота, защото тя представя много повече. Разбираате ли... за бях там. Преживях войната, и сега мога да разкажа.





автор: Freeman

Daikatana



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM,
4MB Videocard

Единствено заради едното уважение, останаха ми от минимално (и насладих се с годините), породено от появата първо на Doom, а после и на Quake, кога сега - тук на тези редове - да ѝ ќака каквото точно мисли за Ромър и за цялото му рода до 13-то коляно (не че последната е Виновна с нещо, но човек като се захване с псудане, се увлича).

Вместо това ще се опитам субективно и съвсем пристрастено да ѝ описах впечатленията си от това, което за един много дълъг период от време се бе превърнало във Венец на надеждите ми. В един своеобразен Еверест на ек-

която сядам да рефлексирам преди да съм превърнал не поради липса на време, а заради искреното отечесчие и досада. Предполагам, чеще си трошли и в редовете напатък, но откровено и без бои, Веднага признавам, огромното си нежелание да пиша. Нямам пръпка в тази игра. Тя се оказа неспособна да докосне необходимите струни, да ме разумува и да произведе онази искра натворческо възхищение, която обикновено разпъва озъя на литературния ми гений. [И слава богу, ще възникнат никой. По-голямата част от читателската маса, както подозирам.]

Сега, нека захвърлим вече празнословието и да караем поред. А редят, както Whisler търбъро Вирба и проповядва, изисква наушнотреп пред да се тури не друго, ами историята. Не виждам причини да споря с него...

ИСТОРИЯТА

Тя започва с моя много добър приятел Evil Yeti, който нахлу като тролически цикон в редакцията ни един следобед. Размаха ми, усмихнат многоознателно, един дикт по носа... Daikatana!!! Лизгите ми потекоха на секундата, но мошенкът му гаден наложи ми зъби, че няма да го получи. Но и преди да му върна някакви кинти, за които вече бях отдавна забравил, а искрено се надявах и той. Да, ама не. Следващи светли пример на един от даскалите си, който обичаш да побърза:

"Които е глупав и не помни, да си запиши като мен", мърсникът Взел, че си записвал.

Специално за момите сметки си беше купил едно руло факс хартия и до беше изписал със симни цифри и букви.

Преценявайки, че за да го разбия и да го разглеждам в детали нау-вероятно ще ми се наложи да съмна до централна гарда, отпърво - напада на края, за да видя финализирания сбор и...

Няколко половинчата по-късно, избива бавно на себе си установи, че моят **Бивш** много добър приятел Evil Yeti все също седи на стола, рула фастфуд и ме чака ухлен да ге свестя. Погледнато външното. Направо се втрещи в него. Изяд Векди. С обивинено изражение на лицето... Нюкафа адекватна реакция отреца. Ех разбрал, че няма отърване, въздушна тежка и започна да се ръся. Когато олекна с няколко кила в флокчетата ми. Вече не остана да дрънка нищо, а тези на зля снежен човек се издуха като бивши бъст от Памела Андерсън (за неосвободението на знайната мащка насърко и си наложи да каже "съзлом" на силуена в настъпвателната част от анаморфията си... Да, да, знам - и ние сме в труар, гадината омразна ми подхвърли диска и съвиркуйки си Весело, изхърка от редакцията. Броени мигове по-късно през прозореца долетя някаква гълъчка, от която успях да головя:

- А стига бе копел! Наистина ли ги взе, бе? Не мое да бъде, баби. Дай да ги видя... Ааха, баси, не мога да побързам. Ведо го бе, Взел си кинтише. Как го направи бе? И ние искаме да си вземем на шите, мамка му.

- Хаа, първо да видя парите мой човек - разнесе се и засуето на Сnekhni - спечелих баса, нали тъй? Давай сега туха 10 кинта и после щи кажа...

Аааааах, мърсна, мърсна, мърсна, мърсна, мърсна gag!! Край с реномето ми. Сега щеше да се изсече маса народ да си тръсти борчестве...

Ето така напразният Daikatana за пръв път. Вторият изблък на жълчен негати-



шънъвъжделения и Върата ми в появата на Игра!

Игра, която ще се превърне в краищата на новото поколение 3D shooter-и и да въвежде новите стандарти във вълнения на място жанр (ори за класическото изречение, ма е подходящо).

Игра, носеща хипнотичното име Daikatana.

Име, за което, в крайна сметка, се оказа скрита, но ниво на само по себе, от троли-комичната Виртуална аналогия на Марийанската падина. В която се удавиха илюзии им.

Както често се случва в живота, и както народната мъдрост ни учи: "Птичeto каша само Веднъж на рамото на късметлията".

Наистина, набремето Ромеро уся да го улови. Но то, май, се е задържа при него само колкото да направи Doom и Quake. Каквото искам да щака с всичко това, ли... Следното - Daikatana е първата игра,





Визъм се надигна когато установих, че след инсталацията играта се свалячи с наистина феноменалната скорост от 2 кадъра в минута. По гиблите, ТА ТОВА Е QUAKE 2 ENGINE, бе да... хм, везуват мътните! Как тaka не ще га върви? Ах, мамка му. Поглъхни. Оказа се, че Daikatana не е оптимизиран за 3Dfx или



нач-малкото за моето Voodoo Banshee, на което Кудве хърчи като изтворено. Обръщам внимание на този проблем при положение, че с него се сблъскават и вие. След инсталациите на най-новите драйвери играта тръбва и макар че леко насичаше, все пак можеше да се изпрачиично.

Ама по-добре да не беше тръгвала...

БЛАТО

Затъвате В него още В самото начало. Въсъност със самата идея да си инсталирате играта! Попадете сред няколко хиляди полизона, които би пръбало да изобразят в грозда, подмишкаща местност, превърнатата в бунище. Жабуняк. Блато! Каква по-прекрасна алегория със самата игра от това, си мисля сега, докато пиша...

Тук ще отворя една скоба, за да поясня някои нещата - несъмнено в Daikatana промича в четири епизода и преминава през три различни света. Всеки със своите особености, гравий, оръжия, истории. Започва във Въпросното блато -

най-ложна частница от едно технологично, но апокалиптично бъдеще, от което освен него ще видите и една огромна, изчезнала в неграта на планината крепост, после прогължда в митологична Гърция, след което се прехвърля в древна Скандинавия и най-накрая отново се връща в бъдещето за финансата битка. И тъй като тези части по един красноречив начин разкриват сънниката, през които преминава метаморфозата на крехката геймърска душа на израешия Daikatana, която си позволява да си използва и слебдящи си да ги разкажа за самата игра...

И така напираме се в Блатото. Поне по отношение на грозотията и ефектът на постнатостта. Веднага се набиват в очи забележителните успехи на гизаурите. Ниска детайлност, посредствени текстури, рабдост, убити цветове... да не прогължавам, че ми се дразни. Скоро се запознаваме и с първия обитател на зеленясалата околност. Жаба естествено. 'Ма не каква да е жаба, даргасе груза, да не си помислиш - тази изгледа скърбици, мененики звуци, зоглия в колкото кокошка и скаква към метър и петдесет височина, освен ако не запече на някой ръб от текстурира, но за това по-нататък. Аха, правилно - роботче. И хане. В последствие ще се насладите и на близкия лайн на половин метрови комари и на крокодили от породата на... хм, метър и половина. (В странна посока е поела еволюцията на това място.)

И те роботи. И те ханета. И бая им е згрда захапката, да ѝ каха. Добре, че при поизвиването си в областта намирате до един полу-разлюрен труп южен пистолет с па пул на несъмничните ви очаквания нима да се наложи да нала-



На Вашето Внимание представяме един от дизайнерите на Daikatana - Стийъл Кейс, по-позната с пръката си Kill Creek. Младата американка на шум преди няколко години като уста га Бие Ромео на Quake. Той тък ѝ отмести като я назначи на работа в Ion Storm и я направи своя спътница в живота [макар че още не са женени]. Ако го биха направили, щяла да бъде най-добрата семеенаЯ въвръка на Quake и Daikatana].

Двете снимки, които Виждате, са на една и съща жена. Просто едната е правена от професионален фотограф. Въпреки това от графичния материал и от дизайна на Daikatana си личи, че ги Крик може би е събрала професията си.

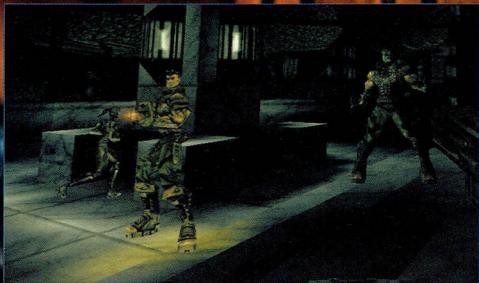
зате гадините по главите с бръкката ами ще е достатъчно да ги вземете на мушка и да написате на табло: Няколко пъти. Всичка гад мре от различно количество изстрели. Ура!

Какво правите на това място, ли? Защо сте в това блато?

Значи не сте чели previeв-то, което пишат преди няколко броя? Или се забравили. Жалко, нямам намерение да Ви занимавам с предисторията отново, горорих за нея достатъчно преди време. Тък и тя, в случаи, не е фактор, влияещ на геймплея В никаква сериозна степен. Фабулата е плоска, безинтересна, същата с бели конци и се разкрива посредством ужасявашо, разбираште направо отвратително излеждани анимации и сценични, реализирани с енфигура на играта. Които са сметка на това обаче, са честички. В най-общи линии трябва да проникнете в една крепост, да спасите

**ГрабВаш списанието и на Бегом изваш при нас
за да получиши 2% отстъпка Върху и без това
най-ниските цени на компоненти и системи!**

ComTrade⁹⁸



една невинна, похитена девойка (която ако я видите ще ви се отиде да я спасяват), да спрете злините и фаволските експерименти на Гадирия В играта, да възстановите спафелдвестия и да върнете историята така, каквато е била преди. Всичко това, като открите и се сдобиете с дреен меч, чийто настоящият собственик е използвал за да пътува във времето. В следствие на което, тя взела честната кофи. Историята имам предвид.

Но по принцип "кофи" е склончова дума, която съмнение за побежето не има в Daikatana. Фабулатата, както, вече съмнения, не прави изключение.

И така, крачечки външното напред, преодолявайки разни тунелчета, изследвани в планината, усъвртвайки рехово разположението из картата механици (кубометри, аматеханични), откриващи тук-там скрепчетата, потрошавайки енергийните купти на няколко стрелкови кули и нацвече напускати разни кончета и бутони, същите и до цели са: Крепостта на Мишима - нашим ли в този сценарий. Там най-сънствите изпълват да се сблъскате не само с по-серииозната механическа патлач (В лице на Въздръжки хуманоидни роботи, в чиито търбуси, като че ли, се подвизават неизчертаван слаг с амуниции [най-вече ракети]), както и със събъсън ограничната таекава (пог формата на Въйоръчина охрана), но и в крайна сметка - с действителната същност на играта.

Накратко - в крепостта вие най-после започвате да придобивате представа за Daikatana, за изегата заложена в нея, а също така и да се дозадавате (х-хе, руски Братята, руски) за онова, кое то ю чака до самия край.

Какво е то? "Ми нали ако Ви кажа сега няма да има защо да четеме побече?"... Е, добре ще Ви кажа. Това,... **мишина моя...**, което ще Ви чака до самия край е.... **Внимание...**, едно наистина страхотвично предизвикателство,... **настремте слух...** и то е.... Предизвикателството да намирате пътът... **Е, как Ви се струва?**... Да, добре сме прочели! Нищо побече. Само това - просто да намирате шибания път. Да се досетите къде може да се намира тъпия бутон, който трябва да написнете, да не пропуснете да забележите

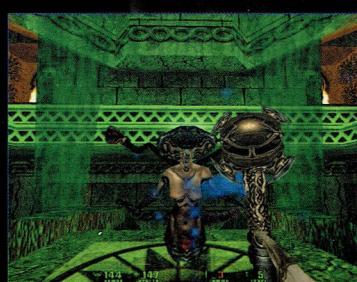
стената, която можете да взривите или прокода, по които да минете, да съберете елементите на някаяв скреп, да се наредите във всяка тъмна дупка... Какво? Какъв екивък бе? Нима екивък. Daikatana е лишен от побежето елементи на онова, което изпълва със смисъл едно подобно понятие. В момента съм в началото на четвъртия епизод и досега не попадах в ситуация, която дори било да наподоби бруталния гейм на SIN и Soldier of Fortune, спирашите дъха неочаквани и крайно динамични ситуациии в Blood и Half Life, или да събуди чистия изкръстенциар улък, който посява в душите, дебнещите в непрогледния мрак кошмарни създания в Wages of Sin. (Да Ви говоря че на Alien vs. Predator, като се отвори дума за ужас...) Нито пък да предизвика онази Всепогълщаща черна тръбога, спущаща се като Вампир Върху съзнанието на геймъра, караша го да се промъква през нивата треперещи от напрежение и страх, с която така обинно ни гощаваше на времето на Unreal. Динамиката в играта почти отъства, чудовищата са скучни, движението им са скучни, победенческите им скримтробе са скучни. Поне да бяха побеци, поне да ви замъваха с количеството, Бързина, устрем, кръвожадност... "Mii! Шо трябва? Коли ли е притрама?"... Не се забелязва и следа от колективно взаимодействие, от динамична промяна в действието им при промяна на изработата ситуация. Те не отстъпват ако стане напечено, не използват предмети от околната среда за прикритие, не прилагат някакви групови стратегии и

В крайна сметка Ви лишават от чувството за съпрекийдане с действието. С пострада си спомням миговете от Half Life когато (съдържки по начина, по който ме притискат, прикриващи се един друг) изглеждащи на укритие Всички сандъци бяха горюва да се закърни, че ей тези гадни, приближаващи се все повече и повече маринци отвън, са разумни същества. И необходимостта да си много бърз и точен... много, много добър, за да се откочиш от съмртоносните капани... И, разбира се, настъпващото след това удовлетворение...

Е, на такива усещания Daikatana не ще ни направи съпричастни.

И сега загради Всички "о неразумни юроди", които поради една или друга причина са пренебрежили гласа на разума (т.е. моя:-]) и ще се заиграйт с Daikatana, ще се направят на добри самарянин, като спасят от скорогодистика събел няколко милиона от събитие им клетки, които и без това явно не достигат и едновременно с това ще онагледят споделеното половин от страната по-горе оплакване: В Третия свят (не, не е България, за дребна Скандинавия ид реч трябва да съберете няколко елемента от една скрепа). Оптимистично допускам, че с напиранието на останалите ще се спряят, но този с формата на квадрат се намира в един фонтан с драконови статуи на селски площад. Ама как да се съмни бе, братче? Аиин, що ходене ударих. Проблемът идва от това, че побърънатия на скромното, на пръв поглед, изграбчани в замързнатица (щото отвън е кански студ). Нямай начин да предположиш, че това не е замързнато място, че леда може да бъде счупен и че под него има общината метра леденостудена вода и чак тогава следва въпросното, вънно, на което се мърди обекта на изцрвленето...

А сега целятвай ръка! Не, че това ще Ви помогне кой знае колко. Но след дълго пак ще запътите, но настам се опрабявате сами. Докато сме на темата нека Ви посветвам още нещо - обрати внимание на всяка реплика, която героите Ви подават в играта. Обикновено тези реплики служат за подсказка и ако някой например каже нещо от рода на: "Я, кенеф! Дали да не



Бъркнем вътре да видим какво имат?" е по-добре е да бъркнете. Такъв е случаите и с гореспоменатия фонтан, който доста време мина преди да усетите този факт.

Ус, абе аз герой ли казах преди малко? О, как забравих. Вие все още не знаете. Ами га - DAIKATANA е първият 3D shooter, в който глабнатият Ви герой си чува компания. Освен споменатата вече дефой-

ложите на варианта да разчитате на тяжната помощ, една голяма част от енергията Ви ще се съсредоточи в това да не позволите на гвата маимунски мозък да пукнат и така да Ви съсипат мисията. Естествено пристъпвате им до Вас е задължително при преминаването през Всеки мини Loading, което не позволява просто да ги забравите. В началото на най-отчетирите епизода и когато стигнете до финала му, да ги избикате при себе си, след което да продължите в следващия свят. И като стана дума за Valkan, нека да кажа, че все пак можете да им отдавате команда посредством няколко клавиша - Върхните си ги в опциите - да останат на място, да атакуват, да вземат оръжие, броня или здраве, да Ви последват, да Ви се разкарят от пътя. В случай с Взимането на предмет курсорът ѝ ще изпълнива ролята на показалец. За съжаление не е предвидена опция да ги напускате.



ка (името ѝ е Mukuk) нашият човек (неговото пък е Хиро) успява още в средата на първия епизод да освободи и един от бившите подчинени на зия Мишима - Суперфлай Джонсън, който става негов водач. Като игнорираме редките случаи, в които Ви подхвърлят някоя подсказваща реплика, основната функция на тези гъвкемонди създания, е да се прекратят. И, ей Богу братя и сестри, как само прекрасно се спряват, ако знаете. Освен да умират (което, разбира се, Богу до ре-



мартиране на най-близкия save), те могат да се кефят на тъкача неща като, например, да Ви запушат пътя в лесен коридор, да се залятат някъде, да попаднат (или пък направо пропаднат) на място, от което не могат да се измъкнат (освен с краката напред) и тъй напътък и тъй напътък. Иначе е предвидено да могат да Ви бъдат от полза. Можете да ги бърките и те ще Ви следват в битките, при това доста ефективно, но без ни най-малък намек за инстинкт за самосъхранение. Ако за-

СЛЪНЦЕ И СИНЬО НЕБЕ

Намерили сте DAIKATANA-та. След това сте изглеждали поредната малоумна сцена, от която сте разбрали, че... абе Въсъностът ѝ ви е сте разбрали много, но поне едно ѝ ви е станало ясно - Мишима е намерил някъв начин да "гулумекаше" меча и си има резерв, с който Ви праша някъде на мащаба си.

Това "на мащаба си" се оказва Бърция от митовете и легендите. Макар че въпросът е доста спорен. Докато наблюдатели разните му ходещи скелети, паяци в голяма размера, графуни, колибиноси, които бяха като извадени направо от кълвата на римските центуриони и прочие изцепки, изВеднъж с ужас установих, че нещо става със зрителите ми. Въсъностът установил, че половината от него просто липсва. Както ми липсваше половин глава, половина торс, една ръка, една крак и... хм, хайде сгъта толкоз... Бях се разбройил от дългата да се смея ли или да плача. Едва се събрах после, а Ромеро се размина на косъм от процес за тежка телесна побреда и грубо нахвъряване на биологичната цялост. Но, както и да е, да му простиш - по-омешал е малко митовете, голяма работа. По-важното е, че тук Ви очаква съйт. Нај-после. Едва сега установявайте колко потискаща е била убийствата кафенека-бикаква цветната гама в предишния епизод и колко клаустрофобична и изнервяща е била атмосферата. Бррр. А



zoom
DESIGN
s.t.u.d.i.o



web design
tv animation
press design

Kакво ~~НЕ~~ можем да Ви предложим?

- Лошо качество.
- Абсурден дизайн.
- Ниски цени.
- Пълно неразбиране.

Ако Ви трябва нещо повече от обикновено рекламирано обслужване
В първият вариант обадете ни се.

052-25-25-22

ZOOM +
zoom@ssi.bg

- професионален дизайн на фирмени знаци;
- изграждане на търговски и идии;
- създаване на веб-страници;
- разпознаване на конкуренти с динамит...

на май последното спореде да то предлагате след заподобните стечения на обстоятелства, включващи допомога, куфе, бебичка и полиция, незадължително в този ред.

О, ти неразумни и кюрас като си се зачех на рекламата на страницата на германското списание в един такъв поле и в такъв сито написах текст при наличието на толкова много умистено интересни статии наколо.

Е щом все пак си стигна допук дано това да не е интересна. Ако си сподели с мен какво предлагаш - скажи юм германца току-що на мен. Ако си занапредиши лице в частност клиент - можеш да продължиш. Препоръвам си разговор с медицински лице (психар) след доочнането на списанието и в частност тези родове - демок ако стигне до хран със сигурност не се дразди.

Етикета* е на само късче карти или плат закрепен на стоката. Етикетът е вашето рекламно харе, телевизионен спот, щанд, плакат и оглавка.

* етикет м. [фр.] 1. Листче с надпис, който се залепва на стока, за да обозначи съдържанието и цената. 2. Сбор от правила за боянки в аристократическо общество.

В нашия медия всички са казаха, че марката на нашата е голяма част от сложните много по време от самите наши. Ами защо да си купуваме български дрехи от чист памук, като можем да се наеваем с марката дрехи от чист памук? Но татен на Франция в Испания, Китай и други от сърцата експорт с начин на контрол и памук или жив синтетика. Ами защо марката на нашата е топкова по-важна от самия продукт, че едва ли не тя определятъра продукта. Скажи етикетът министър или попълни правилният номер по-добре или по-забрави, че можеш и да си купиш, като толкова много хора го знаят. Едва трябвало да е така.

Етикетът е нашето, по което ще ви посрещнат на пазара и вероятно ще ви изпратят, ако продължите с по-горната аналитика, нещо не си спомням по-често. Министър, само поши картина - да до Можки и за да си намери спадка с характер[!].

Той показва не просто колко много пари сте изкарвали за качествен дизайн и качествен печат и предпечат, а по-скоро вашието отношение към стоката и от там към клиентите на тази стока.

Ако сте убедителен, клиентите ще е силен, че това кое то подграждат е добър и че това е най-добрият която може да си направи. Верно е, че юла ще конкурира давача мило и драма за висококачествени олекции поклоненията и безуспешно нико кое качество, но ако все пак докажете на стоката си едва ли пощата откликва в най-добри начин да си предложи на пазара.

Помислете на това - и ако сте готови да излезете свалено на пазара - обадете ни се!

* Таскали ако става дума за работа, в момента фирмата на търговски магази хората субсидират или просто ходят да се пробват със следното:

- състийности;
- FLASH машинки;
- комиксарски (не читатели, а художници);

Жалелато в поне 3-4 авторски наца

СНЯГ И СИВОТА

След финалния сблъсък с Горгоната, завършил летално за бедната Животинка и поредната удивително некафрова сцена, се появявате срещу същността Мъртвото на Проклянатото Село. След есенните чувства владеят Ви във втория епизод и веднага лято Във втория, се наядвате, че тук Ви очаква една истинска "Зимна Приказка". Дори не подозирате колко е подхъдящ заобикалящият Ви екстерор. Скоро си повтарята от екрана се промъква в душите Ви, съсега затрупана на крехко стръкче, обручено от мразовитите ветрове. Досадата трайно Ви обседва. Настроението ви



става зимно. Тук Ви приичават Голямото Ходене и Многото Чудене-къде-може да е-пътъм-или-къде-зарвъръх-да-намисна-или-къде-да-търси скапания-секрет-неговата... За твой говорихме вече. Макар да принавате известните постижения на алборите по отношение постигането на хорър атмосфера (за която обаче, основната заслуга има на-вече звука). Все пак достигате до извода, че те не са в състояние да изкупят липсата на Изкуствен Интелект, възмутителното безслице на Ромеро да измисли налякви що-где свестни, балансиращи и оригинални оръжия.Що за идея е това питам, В която съръбтото оръжие можете какви-реци да я



варна 9000

ул. Опълченци 20

тел.: 052 25 25 22

zoom@ssi.bg





минете... цялата?? Тъкъв абсурд не помни да съм срещал никъде другаде. Но Ворим за 3D shooter, а за преминахме почти през целия епизод с Желязната Лапа.



ТА ОПРЕДЕЛЕНО НЕ Е НАПРАВЕНА ДА SHOOT-BAR! Това да не е Mortal Combat, за бога?! Искам да стрелям, а не да разфасовам разни безобидни гадинки с един замах на Ръкавицата. Динамиката клони към минусовите стойности на забъклящата Ви дейстивителност. Никакви смесни върколаци, че то еднествено достойнство е своятството им да изчезват и да се появяват задъръбда (което признавам внася дребен елемент на стрес от държ на вътръбр), разни прелепчета и плюещи отрова неидентифицирани от никоя митология Влечузи, джукета с топори, неща, които аз лично оприличих на ефири 'што стреляха с лъкъве', ама то с тази архайчна графика може ли се разбра нещо... Това са страхохватите Ви противници. Победението им е еднотипно, мудро, бавно, лишено от изненада, с нисък коефициент на опасност. Трагедия Някои от тях, за да ѝ забележат е нужно да отиде и да ги попутате по рамото. Натъквам се на достатъчно пободи да си пропомниме десетките примери на проблемите с патфайндинга от предишните ниwa. Търсете често и тук стават съдбители да запънати в някъи ръб чудовища, които усилено трамбоват на едно място.

Ноб вид Джони?!? А, господин Ромеро?

ОТНОВО... "ЦОП"

В краяна сметка отново се Връщаме там откъдето тръгнахме и в буквения и в метафоричния смисъл. Урбанистичното бъдеще - светът на Хиро, Mukuro и Суперфай, от една страна и блъсмото на посредствеността от друга. Нима да се спираам на последния епизод, макар че според мен, той май ще се окаже най-добър. Наистина, призах си Вече - не съм превърнат играч, но можа да запиша, че тук нивата са най-добри, оръжията също, удоволствието от играта, ако изобщо можем да говорим за нещо такова, е най-голямо. И това си има логичното обяснение - тук Влияние-

то на Quake се чувства осезателно. Оръжието почти точно копира тези на Quake - има до аналога на пушката, на многоцветният картечница, на... ах, как им забърбих имената, прости ме - знах, че ще прозубчи непрофесионално. Но не ми се инсталира сега Quake I за справка - ще се опитам да ѝ ги опиша... "токобото" оръжие и онова скърострелното, което изстреля триъгълни парчета. Само дето последното в случая използва ледени парчета и с него може да се направи Big Jump. Това е на близорижаниното оръжие В цялата игра... В последния епизод Daikatana, като че ли разръща най-пълно потенциала си. Но това далеч не е достатъчно да я спаси. Не знам, кое провали Ромеро. Дали стремежът към прекалена оригиналност и наискусственото, умишлено отдалечаване от корените Doom и Quake, дали славата и Високото му съдомнение (та тои се изложара и подмени какви-речи целият екип, с който започна Daikatana) или тък непрофесионалното му отношение към бизнеса като цяло - когато водещият дизайнер по проекта ти е и гардът за какъв професионализъм може да става дума. Освен това (значи, че с тези суми ще си набълка гнеба на прекрасната половина от човечеството, ама...) какво ти разбира една жена от 3D shooter-и, бе хора. Убийстването, насилието като цяло, винаги е било мъжка работа. Такъв като и да е причината - фактът е един: Не се е получило този път при Ромеро. И тъй като съм към края на статията че се опитам да направя едно...

ОБОБЩЕНИЕ... ИЛИ ГОЛЯМОТО "ПЪЛОК".

И така, дето се вика Daikatana най-сетне довле... ама по-добре да не беше. Това, от което страда най-вече играта е липсата на атмосфера и на бълчина. Daikatana лъжа на бедност и "недостатъчност" - недостатъчно гадини, недостатъчно оръжия, недостатъчно бодри и още много, много други недостатъчни неща. Съветвото са предъзденни зле. Прилича на набързо скъпленна игра, а не на нещо правено 3 или 4 години. Невъзможно е да се възпроизведе в дейстивието - как да стане при подобна дразнеща графика, при толкова постно и нискодетайлно обрисувана дейстивителност и при липсата на кой знае какво дейстивие същност. Невъзможно е да се отъждествите с герояте - ей Бозу, та те са ужасни. Ако приличах на Хиро, първото нещо, което щях да направя е да подам рекламация при щъркела. Ако гори нещо мъничко, в мен напо-

добавяше това глънко, базаво същество от екрана вих си смени лицето с конски заძник. А какво да кажем за Mukuro? Тази Войнителка прелести, тази бъдещо свързанна амазонка, този Връхтроба чудо на естествен подбор, достоинно да бъде поставено редом със Златната ябълка. За да може като я види Триглавата Алма да ѝ използат гла-Вите от ужас.

И не е само това, разбира се - Вече говорих за проблемите с алгоритмите за избиране на пътища (Pathfinding), за жалкия



ИИ, за досадата от лутането, за неубедителната история, за несклонсанието оръжия... Половината от тях във всеки един свят просто се оказват неизползваеми и излиши. А колко прави полубитата от шест, а?

Не, невъзможно е да бъдете притеглени в този свят.

Или поне аз не бих могъл.

Единствено Мумтильърът, донякъде изтрипа "срама от лицето". Ако човек може да си направи някакъвшиб от Daikatana, то това е, че следващият път Ромеро е на-добре да се захвърчи с изцяло насочен към Мумтильър игра. Просто тази свобода при управление, този контрол, тази лекота, с която се движите в нивото са феноменални. И Quake 3 не може да даде това чувството. В това отношение Daikatana блесчи. Но... тъйвърде малко нива, освен това и мези, които ги има не са наистина като чакъв и наистина: само по 6 оръдия. Слабо!

И сега ако теглим чертата какво се получава:

Четири години "ха налив, ха надясно, накрай "бум" В...," знаете напатък. За тези четири години около Daikatana се създават ореки на маществесност, големите наядки, големите очаквания и най-вече големите приказки на Ромеро извисиха играта до пиещестала на едно от най-очакваните заглавия. От Високо обаче може или да се полети или да последва едно голямо "пълок" В... знаете къде.

E, с Daikatana се е случило Второто.



dBTOP: Snake

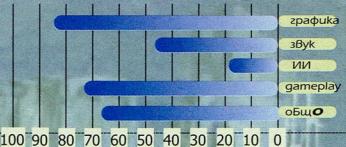
Devil Inside

Гробове. В очите ми пулсира изображението на стомпци и хиялни надгробни плочи, обръщани с папата на ленка мъзла. Бавно потвържда в мрака на забравата. Масивна стоманена ограда ги отделя от недостигнуми и невъзможни да красят и цветен свят на живота. Длего то е оставило раны в камената плът, раны изписващи букви и цифри. Буквите говорят за някакви имена, които вече никоят особено не знае, освен ако не приемем, че и червите имат нюх да менят в дополнителния си ресторант. Цифрите обаче са малко по-интересни за еVENTУАЛНИ посетители. Теказват колко време настоящите притежатели на камъка е прекарал отътвърд оградата. Животът прости чко описан с гъбе дати, дати заключили между съби зодии. Понижава месец. Понижава дни. Часове...

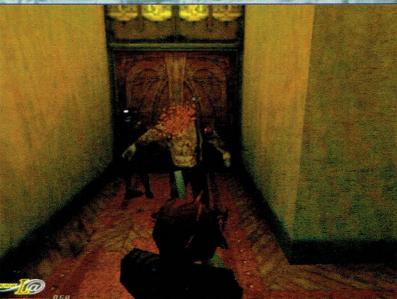
Лопатам ти се впиша в земята с остро стържне. Неприятна работа, но всяко трябва да я събриш. Защото каквото и да сте с помисли това не е поредното ми уводно-литературно откровение. Това е просто подготвка за едно погребение. Може би е малко преиздременна, защото все още не разполагам с труп, но пощенциалният маквъв вече леки на смъртните легла и според мен шансовете да бъде спасен са минимални. За кого говоря ли? Ами за Дядо Ваня в Нас. Защото, както предсказах в превът си нашият щатен пророк

със страшна сила.

Въпросната идея ме подсеща за роман на Кинг "Блягащия човек" и разказва историята на телевизионно хорър-шоу, показващо на живо как нашите и Вашите биват технике, като в случаи нашите са малумен бивши полицай и секаписи на демонка, споделящи едно и също място поради неизяснати обстоятелства. Вашите са банда нещастни служители на закона и един пищман-оператор, а техните са азимута развинтили се зомбита. Нищо ново в най-общи линии - те и сега са показват визията как режат глави, преди си в свърхлиди и наранявани, като се развища геймстейтинга е. Приключението на Девън (съответно демонката и полицията) не напомнят за класиката от времето Alone In The Dark, кое нищо странно, защото създатели Хъбърт Шардо - се е поискала на биволското шоу. Имаме си и такива наистина и пълнищата не-мъртвака, само дето със този оператор се тъпират по задниката на героя рестаманата конфигурация с Водоупорни проклини. Включването им слуша досадното въчение на публиката



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ



то от току-що отворения от Вас гардероб се изсиче труп и раздострите им във вак и аплодисментите след като сте подважали някой особено страхотен противник... Коментари от срата на "Убий някой, дe. Рейтингът ни пада", хорър-загривте с някои известни реклами, стоп кабдра и рилес на някои особено ефектни убийства, които ще ви покажат на зрителя от всички страни, смущенията в картинашата... Такива неща. Преблъкчоваме между Деба и Дейв (осъществяват се на спешчани места, където концентрацията на магическа енергия е особено сила) също е крайно интересно хрумване, и въпреки че не променя особено много усещаната игра, внася в TDI камара нови усещания.

Лошото е че това кратко абзаче събрало в себе си всичко хубаво, което може да се каже за изчадието на Сю. И онези гробници работи в началото не бяха на майстор. Първото нещо в Дијвола, което се наблюдава на очи е подтикната от ограничения набор от движениета, предоставени и на двамата герои. Скокът, например, е нещо напълно непознато за облагданите от демонки бивши полицаи през 23 Век. Не могат да ригат, бамка. Това Богу до ужасяващо комични ситуации, като спират в Никой вградената санитиметров бордюр и търсещ на обходен начин за преодоляването му. По някое време Дева се научава да лети, но и това не оправя особено нещата. Кляжането пък е достъпно само за Дейв (профъксъзен демонски лозунг "Няма да паднем на колене?"). Стрефата също е застъпена в играта по крайно интересен начин. Има що, ама няма полза от него. Просто не можеш да ходиш и да стрефайши или да стреши и стрефваш едновременно, което напълно



Юлиян Дъо НотрДам новата игра на Сгуо е колкото иновативна и оригинална, толкова и пълна с гафове, грешки, фалове и бъзове. Както би казал Whisper, играта на The Devil Inside къса със, а не реализацията и къса нерви. При това



обезмисля използването на това гвижнение за отбиване на вражески куршуми, защото докато се спрещ и налегнеш съвместния клавиш Вече си пълен с олово.

Колкото до стрелбата - Върно е, че по



тиялото на Вразите има зони на поражение, ама тръпката е да успее да ги уцелиш. Оръжието на Дейв са снабдени с лазерен мерник подобно на тези на Странника от Nocturne, но за разлика от тях тук лазерният лъч не само, че не разполага с красиви светлинни ефекти, ами е и почти небудим, тъй че уцеляването на Всичко отговаряено на побие от три метра е толкова случайно и явление, че хин гори не ти и хрумва да изброда Най-сетне попадането в целята мерник, за да целиш глави, крака или ръце. При Дева нещата са още по-радикални, защото мерник принейните машини въвеждат няма, а ваш помощник се явява някакв в-особено-сполучлив auto-aim. Само дето той автоматично насочва изстрелите Ви в средната част от тиялото, тъй че и с гебовската няма да ви се отгава често да късате крайници.

Другата голяма тръпка в играта е инвентарът, който е създаден засекретен, защото в менюто с клавишите някой е пропуснал да спомене, че той се извиква с F4 [клавишите от F1 - F3 контролират камериите, нещо което също няма откъде да научим]. Открих го без да искам следвайки простата логика, че щом взимам разни работи, които не оказват пряко влияние на нищо по героя ми, значи явно ѝ складирам някъде. Самият инвентар изглежда ефектно, но е ужасявашо непрактичен. За да използваш нещо от него с нещо от околната среда трябва да сте на точното място, да си отворите виртуалната торбичка, да изберете Върнатата джаджка, да трошнете ентира-и да чакаш нещо да стане. Много е весело - щото ако не стане нищо ни сте наясно, дали вие подхвъдите грехно към ситуацията или просто не стоите където трябва. Така аз успях да закъсам в самото начало, когато след неуспешен опит да отворя една врата реших, че ключа

е грещен. Е, не беше. Крайно е тъльо, честно Ви казвам.

Самите предмети и по-точно отварянето им също носи никакво невероятно обаяние, защото те за разлика от амуниции и оръжията, търкалящи се наоколо често пъти са небудими. Кликвате зна- чи Върху някое празно рафчице или Върху празна масичка и с изненада видите как Вашият чобек Всина някоя абсолютно незадележима с просто око дреболия, като например радиатор или бензинова резачка. Песен.

Ама не благате, моля Ви се, защото търпъва почвам. Не знам как Криогенемиците са успели да подложат Groove с демото си, но камерата в играта е направо заморозваша. Всъщност камерите - в случаи си три и можете да си превърнате между тях, колкото си искате, защото в някои ситуации, автортите са решили, че не вие просто сте длъжни да видите, колко хубаво и деталисто сме я направили тая стена. Къв герой, бе? А она дето в момента го ѝвчат четири зомбища, ли? Извинете.

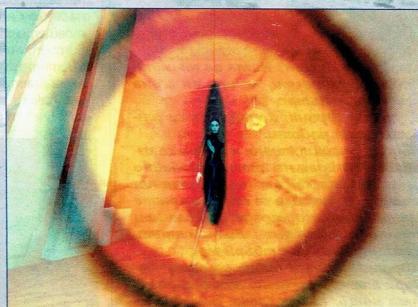
Нека пръбъжим с гарботе в геймплея. Атмосферата на играта, както казах, наистина е страховита, смига да се насилише да побървате в ставащото на екрана. А тези, които ще Ви предчат всички в това начинание се наричат Отвратителен Изкуствен Интелект и Лошо Звуково Оформление, изключително е приятно. Дубълърката на Владеещата Всички земни езици Дева е единствената, която не съм пускал зъверски. Дейв явно е бил заплануван като непукист, но това струва ми се не оправдава. Пълната липса на интонация вгласа му. Слушва ми се нелогично да зловредства след съмртвата на някои Враг, Владащи в сумите си чувствата и емоциите, свързващи молбата на умерен от живота контролър да види билетите и картиите на пътниците. Водещият на шоуто не пада по-долу във Вербалната си некадърност. Не знам - може и на френски нещата да звучат по-нормално.

Че изкуствения интелект на зомбита е лош трябва да Ви е ясно, защото интелектът сам по себе си е пряко свързан с нещо, което при тях е позагло, но останало... Как да побърват, че влечещият се след мен оператор е живо човешко същество, което трябва да пази, как моза да се раздадат на компа-

ниятията му в този недружелобен свят на съмрт и черна магия, когато шибанка гори не си прави труда да помърдне или избика, докато го стрелят или ръбат. Същото се отнася и за полиците, шъкаци краи проклятната къща. Горчиваата истината е, че Всичко това за никой и нищо показва се на монитора Ви след като сте стартвали TDI. А това е азък лошо.

Бъговете също са бая много, както Groove успя да забележи още в превътото си. А ако в миризмите 50 мегабайтово демо е имало п-броя бъгове, логиката показва, че в 650 мегабайтовата финална версия ще прорастат гайдии са вече поне 13 х п. Казало поне.

И за да приключия с критиките, защото Вече започнах да се отмечавам, ще добавя само, че ми ПИСНА от зомбита. Повъръща ми се от тях. Как не направиха барем една игра, пременидрица за хорър. В която да не набутам си не-мъртви, бе? Не разбраха ли, че хората до такава степен съвържат с тях, че и през ум не им минава да се уплашат като видят поредната орда. Ам'чи аз в собствения си кенеф да видя зомби няма да се стресна Вече, бре маамдейб! Как може нещо, което кинафкиште са го разбрали преди десетина години, още да не може да се добере до съзнанието на производителите на компютърни



игри!?

Това е. За мое огромно съжаление TDI е поредната проплена добра игра. Пиша ѝ тази съдбително висока - предвид казаното - оценка най-вече с надеждата, че от Сгу ще се усъстим обреме и ще пуснат някой patch, който да оправи поне част от описаното по-горе и да позволя на продължата на мост Шардо да блесне в пълната си светлина. С надеждата, че гробът, който изкопах с тази критична рецензия ще си остане празен, защото лекарите ще направят чудо.

В промишлен случай The Devil Inside ще бъде свален от вашите монитори, заради нисък рейтинг.



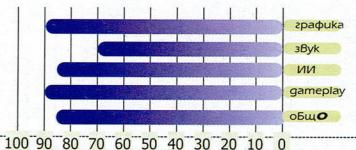
REVIEW

EVOLVA

action

автор: Elexis

action

EVOLVA**РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ**

Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard

"Мамо, мамо" - Разпискало се **Веднъж**, за върналото се **току** що от училище, плененце. - **"Знаеш ли кое е тво, ящето или кокошката?"**

"Петелът чадо" - Отвърнила **квачата**, - **"Петелът. Върви сега да си играеш."**

Пилето не останало много доволно от отговора и изтръкало при баща си:

"Тате, тате, кое е по-напрег, яйцето или кокошката?" - Пробихнал се **колкото му глас държи пукливият жълтук.**

Внезапно откъснат от сладката следобедна дрямка, петелът отворил едното си очо и изглеждал замислен и прогълъчен от потомъка си. Протегнал се хубавичко да му се разгъвкат мускулите, зинкал широко, прозял се, събрал сила и без да се налага особено отпраща един як шум на шумката напас.

"Какво си се разбрещял бе, лешпер с лешпер? Да ти млязат на бъро спрракти? Другия път като решиши пак да виеш по никоя време може да разбереши кое е последно. Грийт! Ясен ли съм? Нямам да те занимаваш с глупости, че ще ти сънна човката на навътре, ей!

Е, питай Франк, хората по ги разбираят тия работи."

Подсърчайки жално, пилето се изправило в края на поляната, бавно измъквайки се от полусрутения стобор. Отпътило се от останките на франковата ограда, с болезнен стон извадило една забита в трътката му грела и отвърнало:

"Франк нямам да може да ми отговори тате, тай току що го слизах. Ама нищо, мама може да го сътвди на супа. Поне нямам да стане зян..."

Mда, по странни пътища може да тръгне еволюцията понякога. В един паралелен свят нищо чудно и така да състои нещата между хората и кокошката род, кой знае? Винаги свъм намирала особено очарование в изегата за паралелните светове. Толкова близо едното до друг и същевременно недостигащо далеч. Като книга с безброй страници, които се докосват при покриват, притискат едни други, но никога не могат да се слеят. И на всичка една от мястото, хората, животът... Всемената, поели по различен път, подвластни на други закони. Във вихъра на страсти на вселената същества са сътворени около

нечия друга божествена фантазия, пречупени през призмата на нов мироглед... И винаги отгадени на сладък любобен филм с Небесно Величествено Еволюцията. О, гал! В паралелните светове е възможно всичко. Поне докато някой не докаже, че не съществува.

Но на се стражуваат от това. Защото тях ги има и ще прояджат да ги има. Докато го има човешкото въображение и фантазия. Трябва да върваме в това и тази истинска ще просвещава вечно. В следващите редове ще ѝ разкажа за един такъв свят. Не точно паралелен днес, но може би паралелен утре. В галечното бъдеще, когато човешката раса най-после е успяла да разкъса оковите на технологичните ограничения и е достигнала звездите. Време, в което човекът е хегемон на лампуката и за пръв път се изправя пред достоян опонент, срещу противник, когото мъжът и спрашава, че би могъл с един замах да сложи топка на последната глава от човешката история. Иначе казано, да изпие вина Хомо Сapiens от реалистична настоящество и да го изпрати в мрака на неизвестност и забравята.

Съветът на Еволва. За нещастие в него няма поети (казвам го в случай, че някой все пак се наядва). Нито един. Колкото

но това си е закачка между нас двамата и няма защо да Ви занимавам с нея. Мисля, че е по-добре да се съгребомотча върху същината на стимулите.

Та говоримо си по едно време за еволюцията. Някъде, на някое незнайно място тя създава Паразита. Едно съвръденско творение. Свръх адаптивен, жизнен и свръхкъсно реагиращ на заобикалящата го



среда, агресивен. Проблемът би бил никакъв да Паразитът нямаля няколко времето на навъка.

Единият от които да разпръсква спорти си в открития космос. При това спори, то спори. Всяка с големината на Туниската метеорит. Когато паднала на някоя планета, освен неколкостотинте километра взрив, една такава спора слагала началото на Ужаса. От огромното семейство изниквали мозъци эмбриони пипала, които пълзвали на външните си крака, пребивали в скали, преодолявали всичко, им се въвхвачавали сърца, конюрирами... Появявали се инкубаторни органични камери и от тях се изсипвали стомаци, хиляди пазители. Те се нахърчили върху местната фауна и изтребвали всичко, което се въвхвачава при назначение на живот. Спора Паразитът се разпростира по цялата планета, изсмуквайки живота от нея, опустошавайки я, превръщайки я в безжизнена пустиня, изчезгавайки мокулата витална енергия и така успявай да произведе следващите спори, които изстрелят в космоса. Както вече споменах - страшнище. Случило се така (и тук вече се появява Проблемът), че лошият късмет или пък каприз на Създателят излъчи една спорта в наша посока. И така, Паразитът се появи във Във Владението на Човека. Съблъсът бил неизбежен.

ДА БЪДЕ ИЛИ НЕ

Това бил въпросът, който възникнал пред целокупната органична въг-



за излъчено се вика, колкото да има кой да възлукне:

"О, Муз на Кукуруза, зърната златни от скорци и врани"

И няма кой да напише една "Епopeя на забравените", няма кой да увековечи в рими чумбовия пошиб на четиримата... Стоп! До там още не сме стигнали, нали? Така се отплеменах! Според Freeman това просто е проблем на пола ми. И, както твърди той, с възрастта се запълвачават. Изхоздката от мозък мухозка обаче, и четеши стимулите му, човек бил казал, че са писани от една стопкорцептова жена на преклонна възраст.



перодо-кислородо-азотна маса наречена човечество, докато губела Войната. Оказалось се, че Чобекът не бил подгответен за поборна напаст (Досущ като българските кметове при настъпване на Зимата. Всяка година тя, незнайно как, усъвършила ги изненада.Ще рече чобек, че извадил ѝ скимне, а не някъде при Декември). Извънредното положение изисквало извънредни мерки. И тук. В образа на една извънредно извънредна мярка, се намесвате над-същите и Вие. Кои сме Вие? Ами Вие сте един от онези славни ложе, които си стоят на завет, уютно



скрити, докато други влагат кестените от огъня. В случая сте удобно изтегнати в креслото си в Командния център на космически кораб на орбита около поредната заразена планета.

Та седите си значи пред монитора и какво видите в него? Виждате една приказно красива, неземна забълкалица ви срещу. Съветове, изветове, изветове... меки пастелни нюанси, екзотични форми, необичайна, но вълнуваща флура. Виждате четири странини същества. На пръв поглед хуманоиди, обвити в лъскава, разноцветна обвивка. Това са кестено-въгвици. Пуштеното месо. Не разбираете ли? Ето, извади и обяснето:

Неизвестно как, учениите успели да създадат перфектният боен екип - групата ЕвоВа. Тя се състои от четири странини създание, по-адаптивни дури и от Парасита, способни да мутират и да абсорбират гени от всяко същество, което срещат - генохърчици и - едни командир. Той не участва в бойните действия пряко. От кораба си е въсъмояние да поеме контрола над всеки един от групата и да управлява тиялото му напълно. Той е мактикъм, стратега, който решава какъв и как трябва да се направи. Той, това сте Вие.

ИГРАТА

Създавателите на ЕвоВа са достойни зауважение. И не защото играта е най-добрият екшън правен никога. Не, това не е Вирно. Заслужават уважение заради отношението съмък рабомата. Експертът създал ЕвоВа, докоре се е занимавал единствено с правенето на screen sacer-i, а ето че е създал свой собствен engine и не само това, ами ЕвоВа е и една от малкото игри, в които не се забелязват недостатъци. Едно че няма бъгове, ама никакви, но и докато я играех, се опиах от чувството, че никой

е мискал за моето удобство, че се е постарал да ме увесни максимално, че игратата някак съвсем естествено и без усилия прескача напрежението на опознаването и преминава към интуитивното и възприемане. И това проличава още със самия тупороля, който е във вид на филмчика, и в който подробно и нагледно се обяснява всичко. Е, не съм толкова глупав да си мисля, че никой е насочил тези усилия персонално към мен, но все пак съмият, че всеки геймър ще следва да бъде поискан когато попадне на подобно внимание. Нито за момент не почувствува, че се бори със самата игра, за да мога да я изгражда или управлявам. Макар че причината не е само в него. Все пак огромна заслуга за горното изречение има Интерфейсът. Той е разкошен. Достъпът до менюта е удобен и прост, информационните панелчета на екрана дават цялата ви необходима информация, управлението е най-простишко казано перфектно, системата за запис и "лоудинг" - великолепна. Прост пример: Тук, както и в много други игри, имате Quick Save. Но, за разлика от тях, че ще бъде спестена възможността (да си оскубете косите и така да пригадате, тала Възможност за никоя луда днес, авансарен вид на причесата си) заряди небрежностом или грешка да се запишете точно тогава когато никак, ама никак не ще се иска да сте го правили. Имате три позиции на Quick Save-a, така че ако по погрешка написнете клавиша за запис [F5] ще вие запишите върху настоящия си Quick Save, а по следния ви, най-блиъзък, ще си стопи неподътната. Виждате ли, колко простишко нещо, а понякога спестяваш малко време. По-важното е, че никой се е сетил за този проблем. Друго - при всяко лоудбънде с гъв-три реда се изписва целта (объектите) на мисията. Ако случдато не сте изправи на няколко дни и сте забравили, да знаете каква ви е задачата. Не, че с клавиша "O" пак няма да разберете,

жителено е да управлявате никой от тях - играта няма да се играе сама, вие сте активно действащо лице - останалите изпълняват заповедите Ви или Ви следват автоматично, ако не сте дали та-кива. В началото започвате без никакво оръжие, разчитайки само на голите си юмори. Постепенно ще се оборудвате с цял arsenal от оръжия и множество умения. Например убийвате никое от наподобявашите жаби същество и след абсорбирането на гените му (това също става автоматично, не се налага да напискате нарочен клавиц) вече ще можете да раздъвете умението да скачвате много повече. Повтаряйте същата процедура с аналога на щракусите и можете да раздъвете ако желаете бързината си. Същото важи и за събориването с оръжия. Както е упоменат и Freeman мутации не са винаги само положителни. Понякога, за да побиеше нивото на гадено умение или тък да увеличиш показвателите или разрушителната мощ на никоя от оръжията, е необходимо да се примириш с негативните последствия



но ето че дори не Ви се налага да ги напискате. Никой отново е мислил и се е сетил. Макар Freeman таека обширно да се спря на играта в пренятия брой, бих се чувствала некомфортно да прегрея да пропълвя нападък, накратко не ще припомня какъв представлява въсъщност ЕвоВа.

ЕвоВа е third person action. Както казах и в началото, можете да поемате контрола над всеки един от подопечните си по всяко време, но задълъ-

жителено е да прибиявате сърдитите ръждящо рядко към мутации. Не знам дали има нещо общо, но когато спрях през пет минути да си изгражда генетичка и започнах да използвам тази опция много рядко, комбинациите от мутации стояха само, или предимно, положителни. Между другото тук му е мястото да кажа, че ако една комбинация от мутации не ще устройва можете да поискате да ги се предложи друга - просто напишете булингото "Mutate" още веднъж.

Самото игране на ЕвоВа съзърдъка прегимно обикновяне из нивата и извършване на огромни количества - пълчища, гаг (особено като по-напрегненето). Понякога се срещат с някакъс бос и най-често когато го убиеште установявате, че са Ви се предложили страхотни възможности за мутации. Понякога тък ще Ви се налага да намерите някакъв ключ, за да се отвори дадена врата, но не се е тревожете - няма да безкрайното лутане във върхурянки нива. Но, за да е Вирно това последното е хубаво човек да обрне малко повече вниманието на екранчето на управлявания от него генохърчър. То служи за компас. На него можете да видите посоката, в която се намира обектът-а Ви и ако се зарулате лесно можете да се ориентирате. То също така ще показва къде се намират останалите от екипа и регистрира наличието на генен мате-



риал за абсорбиране в околността.

Означава страх от паяци. Придобивате я постепенно и на преброяването на храма. Тук Враговете са паяци или поне техни много близки гигантски братячеки. Всъщност паяци - хапещи стрепящи, бълваци огън, такива, които стават небийдими... Дори има една специална порога, която им замърда с малки, много бързи паячета. Те се насочват към паяците, с убийствена скроткъст към Вас, а когато ще достигнат следва "ръф". Много неизриятен еperience. Да ви приказам една легенда. Бечер чупи сънувък - как се спрекъл сърдечната болест. И то сърдечната болест е към мен, а за се опитвам да им избегнам. Ноаколо е полумрак, намирам се във външния свят, външните сънъвъци са мъртви, сънъвъците са сънъвъци, сънъвъците са сънъвъци. В земята - жалеят ме, че съм болен, човек не може да бъга бързо. И тъкмо да ме спишат, нянак успявам се измъкна, като обикновено става в сънищата, но само за малко. После прелесвашето продължавае отново. Кошмар, кавказ Ви, като ги видеш след това в играта тези паяци направо настъпват ръвхах. Обещавам Ви и Вие да ги намарите. Единствената симпатична гадина е момчето. Това е едно малко симпатично същество, което прилича на малка сичка с къси крачки и глава. Би излегжало миличко, ако не беше външното му сърдече, с което забършавае зърбът му. И за да не се спират специално на графика, като споделя, че гадинките излязгат като Великолепно и детайлно, както и в првочем и всичко останало в играта. Да не говоря за генохонитрите, те са спрототи - лъскави, ладки, светлини се отпечатва на мяхът, мърда, играе с Всъщност място в движение. Тексмурите прекрасно превъздават неизвестността на света, в която се разбива действието. За да се насладим на прелестите на Европа обаче, че ѝ е необходима наистина сериозна машина. Мой познат например, се оплакваше, че на него вътре в "банши" и 64 МБ RAM, играта не излязгала чак токомвъв добре, а при големите мелета насилачава. Аз никоя проблеми, но и нашият компютър е доста помошен. Нямам гигантски конфигурацията, за да не ще развалим симулацията. Всъщност най-добре ще е ако разполагате с GeForce.

Все пак Ви съвсемом да не се отгавате на съзерцания, особено ако враговете са пред Вас. Всяко разсейване в такъв момент носи много болка. Противнициите Ви са учаудващо интелигентни за пазици. Страхотно впечатление правят такъм честите прийоми, които използват, как-



**ЗА ТАКТИКИТЕ И
ВСИЧКО ОСТАНАЛО**

Еѓина от над-хубавите черти на Европа, наред с мутациите и развиштето на персонажите, са разнородните музики и възможността да се проявят като истински макети при премиерата на спектакъла им. Неупех в мисията, обсъдена избиването на Висчите със генохълките ри, може да значи избиването на търпежа на много места обитатели от Пазителите, например или пък допускането на някой от паяците В стратегически мутации, както и много други неща. Междудобро другото ако захватите някой от ловчески, но все пак минете мисията си, тоби падне пойвийка Във следватшата. С чистата съвест мога да си уверя, че играта е Висчко друго, но не и монотонно. Всеки път е различно. Всяка мисия иска нещо

побече от Вас. Във всяка една мисия има ситуация, които ще изискват правилни математически подход. Дадената ви една е разделимите групичките си на две за да се спрътват с дадена задача, изискваша да сте на две места почти едновременно, дали ще е да разложите един или побече от генохъдърите си по Височините, за да могат те да обстрелят многообразно пребърждащ ви враг, докато вие му отблъснете вниманието, дали ще е нещо друго, на първите - без спратическо мислене е нейзмомън до превърнатите игращи. Един често използвани от мен приход, който силно ѝ препоръчвам, е употребата на бинарните експлозии. В играта има два вида семена - виши и виши на пълниши, които са абсолютно безобидни сами по себе си, но сложени едни до други предизвикват страшната експлозия. Винаги имайте под ръка и от двете вида. Когато искате да устроите засада, пускате едно от семената на земята, показвате се на задигнатите, приближават си, пускате другото и близко. Ако сме пренесени правилно времето, реакцията ще настъпи точно когато браздите са до място. Давам ви всички тези примери защото вървам, че чрез примерите човек над-собре може да си представи и почуствства дадена игра. И заради това, че няма какво толкова побече да кажа след като вече сте чели preview-то, а не са искали да се побоятрям.



Това, което бих искала да споделя накрая е Вас, че с огромно удоволствие играх Еволвъл. Това е една различна игра, несъмнително. Тя може би няма да се хареса на мнозина, но според мен е прекрасна. Няма как да ѝ опишах чувството, което Вие Владее докато играете. Преподлагам, че за всеки то е инцидентално. Само ще кажа, че никога не съм изпитвала такава лекота и същевременно такава прегръдност при игра, никога свежото чувство в душата не е съжителствало така тясно със стреса и напрежението. Не, това не е наш-динамичната игра. Нито пак най-хубавата. Тя е просто такава, че ми тръгнало да Ви я опишам.

мој пријатељ је да ја благада...
Заштито нима с какво ја
сврнава. Господи, па тук гори апичке-
са в њу вид на огромни белодлави смок-
кини и се разгојдат нагоре Надолу, подг-
качкачи. Трудно се пише на поборна игра.
Ти је просто страна. И аз мали ћу да
дадем шанс. Да направите усилие и да
се овкеснеме от спремотоиме, он по-
сле осиме Quake, StarCraft, Diablo... и да обо-
златиме онума су.

А в краина сметка и самите се ќе си!



автор: Groove

Lemmings Revolution

Леминг - безмъзъчна, упорита и склонна към самоунищожение форма на живот, която трябва да се подхвърди възникнали външни обстоятелства. Висока около 5 см, синя на цвят, хуманоидно телосложение. Въди се из най-различни места, като се спрямва към разновидности, 7 специализирани в различни умения индивида (като копач, камикадзе и един мързелив твърдей). Наскоро ще откриете и хидрофилна разновидност на лемингите, която се оплътва с белки си цвят и умението им да преминават по водни повърхности.

Лемингите имат естествени врагове в природата. Сред тях различаваме taralegus boxicus и pilence sladichko, срещу които екземплярите нямат изградена защитна система.

Наш-интересантно на лемингите е начинът им на размножение който промича по следния крайно интригуващ начин. Ког...

/Из Столицата Плетибо на Клемия Еймър/

Изминаха 5 кошмарни години, откакто се появи последното добавка за залавяне от поредицата на лемингите. След като продрага доста изри от сериала, Psygnosis решиха, че са намерили златната кокоска и започнаха да ни залавят с полу-готови залавия, чиято единственна положителна черта бе възможността за бърза, пълна и безвъзвратна демонстрация. То не беша On по more Lemmings, Lemmings 3D, Lemmings Paintball, то не беше чудо. Във всяко залавяне, някой некадърен дизайнер бе решил да експериментира с концепцията на игрите и резултатите бяха плачевни. Това бе причината и да съвсем върши, когато Freeman с привидно безприкън лас към юрчи "Един подаръчек, мой друг, който те ще създаде". Реших да се жертвам. 8 часа по късно станах от компютъра, олях се и абсолютно неграциозно и антиестетически се спротопах на гребана. Аз бях видял миналото Lemmings Revolution, може спокойно да се нарече Lemmings: Back To The Roots. Наукрай лемингите отново се движат по някакво 2D ниво (което въобще си е 3D, но затова по-късно), никой не очаква разни квадратчета, с една сума-кеф! Който не се е сблъсквал с госете с ходещата напасът (не говоря за вашето едногодишно дете/брам/братовчед/пле-

менник), вероятно няма да разбере за какво точно става дума. Прочете дефиницията, дадена малко по-горе, а в го-



нълнение ще видите, че целта Ви е да пребедите определен процент от дадените Ви леминги до изхода на нивото. Това изобщо не е толкова лесна задача поради 1) дупки с киселина 2) дупки без киселина 3) непреходими пътища 4) разни животни, които пребиват безпощадно лемингите 5) канапи, телепорти, ръчки 6) вашата некафирност.

Играта е труда. Нека начините нива не ще заблуждават. Те са само за загрибка. Ако си мислите, че много ги разбирате лемингите, можете бързо да напредне-

те към гадните нива, благодарение на ветрилообразното разположение на Lemmings Revolution. Често казано след осмия реф видях доста зор при минаването на нивата, а те са чак 13. Не ми се мисли, какво ни очаква нагоре.

Има някои елементи, които правят Lemmings Revolution една много удобна и приятна игра. Първото е че можете да спирате играта, когато искате и да изберете съвсем точка (благодарение на zoom) да денумерирате и да го "възложите" някое умение.. Особен това нивата предстабляват цилиндри, които са въртили безпроблемно с помощта на мишката. Казах че всичко излега 2D, но когато zoom-нете ще забележите че лемингите, които са вързани със съвсем място, се движат по различна рабница от тези, които отиват напад. Всички тези удобства са повече от необходими, когато леминчичетата падат от две места и Вие трябва да разбийте внищението (и не на последно място да измислите голям маршрут за изкарване на нивото).

Това съвсем накръко е Lemmings Revolution. Наг 100-те мртви (от един момент напатък) нива, интересните залавици и удобен интерфейс са сигурен знак, че ако очувате логическите игри, това залавяне ще Ви заплени.

Easy Access

Времетраене	Цена
30 часа	12 лева
60 часа	19 лева
120 часа	23 лева
240 часа	33 лева

Без начинна такса. Неограничен достъп до WWW, e-mail, IRC, ICQ. Високоскоростен достъп до българската част на Интернет Пространството.

Premium Access

Времетраене	Цена
30 часа	21 лева
60 часа	41 лева
120 часа	75 лева
240 часа	131 лева

Без начинна такса. Бърза и качествена връзка към Интернет, подходяща за download, мултимедия. Без сигнал за заето!

Всички цени са без ДДС

BIA NET **Лято**

Само до 5 Юли -

Плащате 2 месеца Dial-up достъп и получавате **трети** безплатно!

За повече информация <http://www.bianet.net> или се обадете на телефон 02/987-03-88



INTERNET

INTERNET VIE E-MAIL

Internet

автор: Счарръ

Internet

Интернет по пощата

100 байта В секунда... Стрелки на часовника се движат бавно, сякаш отмътнати от реалността, заплашвайки с вечна очакване... Броитеч на текущия събарий скляк е попълнал във бълок здрав син... Нито краища, нито заглахи по адреса на модема могат да променят нещата, освен злокобното изъ轩辕 от незадоволства... и всичко отначало. Това е ужасът, с койския цялата Вселена се е обърнала спротив Вас с една-единика цял - да ви откаже от Интернет, на всяка цена...

Позната картичка за мизозина, нали? За съжаление родните условия поставят побден кошмар на дневен ред редовно да родни Интернет потребителя и налагат изход нима. Интернет ще пропържки да бъде бавен, нестабилен и задължително подчинен на Законите на Мифри. Но ако имате POP3 пощенска кутия при своя гостмачик, каквото почти всеки дава безлатно по своято абонати или срещу минимално заплащане като отпълна услуга, то сигурно не Веднъж сте си казаха: "Господи, ти е толкова бърз! Защо не можа да получаваш страници и файлове по пощата?". Интернетът в случаи е, че тази идея е хръмната на мизозина и отдавна съществуват услуги, които служат за разпращане на файлове и веб материали по пощата. Услугите са безплатни и създават големи удобства - едно е да теглиш файл от съръбър в Малайзия, друго е да използваш от пощенската си кутия при директна бързка!

Етесмествено това има и съвсеме недостатъци. Първо, електронната поща използва 7-битова кодировка на съобщенията по стандартата на ANSI (Американски Институт по Стандартизация). Гораздо тази причиня бързите файлове (архиви, изпълнени файлове, картички и прочие), които са 8-битови се преобразират в 7-бита (т.е. IEEEencoding) и настине се изпращат. Проблемът относно това кодиране е близо 50 процентното нарастване на обема. Така архив с 3 мегабайта размер ще отнеме 4.5 мегабайта от простиранството в пощенската Ви кутия. Трябва да имате това В предвид, защото

много от доставчиците на Internet услуги предлагат ограничени пощенски купии и трябва да се съобразявате с техния обем. **Другият** сериозен проблем е този, че за големи файлове Ви е нужна сервизна бързака, която не прекъсва. Изтеглянето на пощенски съобщения не поддържа възстановяване и така всеки път ще трябва да започвате отначало. Упоменение може да е фактът, че това изтегляне става със сърцирано подобрене относно скоростта спрямо обикновения download от отдалечен съръбър.

Има много начини да заявите поръчка за файл или уеб страница, които да се показват в пощенската Ви кутия, но тук ще представя гъба сайта, които правят особено добро впечатление с услугите си и лекотата на използване - Web2Mail и EMailFile.

WEB2MAIL <http://www.web2mail.com>

Ako сте склонни да заброяте разни неща, но все пак следите с интерес съвръхнато на даден сайт, ако нямате възможност да го посещавате редовно, но имате това желание, ако искате да получавате съвръхнато на дадена страница на определен интернет от време - ежедневно, седмично или на определен ден от месец - Web2Mail е разрешението! Тои сайт позволява абонирането за прозвона страница или файл от Internet, която да Ви бъде изпращана по пощата на указан от Вас период в точно определен час. Поръчаните материали пристигат прикаченни към кратко съобщение, което не Ви обременява с реклами. Можете да се абонирате за неограничен брой страници, а на самия сайт имате възможност управяване всеки абонамент и промените много обработвате опции. За удобство е добавен и списък с най-често покървяваните страници, от които можете да направите избор ако не знаете на кой сайт да се спрете в случаи съз информация. Web2Mail позволява също възможност да се абонирате и по e-mail, като изпратите специално писмо

до сайта. Също така по електронна поща можете да прекъснете по всяко време да-ден абонамент или да се откажете напълно от услугите на сайта.

Едисмественият недостатък на Web2Mail е незадължителността на Вашата поща от нежелани абонаменти. Така например някой може скопий до Ви абонира за ежедневна доставка на някой едномегабайтов архив и за nulla време да открие, че пощенската Ви кутия е препълнена.

E-MAIL FILE <http://www.emailfile.com>

Ako Web2Mail се гръжи за Вашето редовно снабдяване със страници и файлове, E-Mail File е идеалният "по-дълъгън" за единични случаи. Сайтът се отнасява с особено лек интерфейс - необходимо е да Въведете единствено бързаката към избрания файл, съвсем e-mail адрес и ще бъдете уведомени колко време ще отнеме изтеглянето и изпращането на файла в пощенската Ви кутия. Този сайт е незадемин, като сте употребих пред чужък компютър, или в друг град и работите в интернет зала, а нямате гускети подърка. А гори и имате сигурността на файла, очакващ Ви в пощенската Ви кутия е много по-голяма от тази на гускета положена на физически изтезания от Ваша страна.

E-mail File също има неудобства. На първо място са реклами, които получавате заедно с покървявания файл. Те не са големи, но кръм писмото ще имате и добиване около десетина килобайта под формата на анимиран банер. Особен това, E-Mail File разпраща файлове до 3 мегабайта. Това на пръв поглед не е голямо ограничение, но съществува като макар и не бива да се пренебрегва.

100 байта В секунда... Стрелки на часовника се движат бавно, сякаш отмътнати от реалността, заплашвайки с вечна очакване... Смите ли, че са заслужава? Защо просто не си проверите пощата, а??

НЕ ВИ ЛИ ОМЪРЪЗНАХА ЕДНИ И СЪЩИ ПРОТИВНИЦИ...
ИЛИ ПРОСТО НЯМА КОЙ ДА ВИ СЕ ОПРЕДЕЛИ...

ПРЕМЕРЕТЕ СИЛТИ СИ:

СТИСКАЛИ ВИ?

тестрайте новия **TZAR** Съръдър
www.headoff.com

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



автор: Станислав Евстомиев

Видеокарти

Така както се очертава стапията за борбата категория има да има и този број, тъй като най-вероятно е тя да премине окойкично и безвъзратно в небитието. Сънят, че тръгват спорни фенове ще презгътнат макар и с малко повече струена вода тази забуда. Ето ви и компенсацията.

БОРБА ТЕЖКА КАТЕГОРИЯ : ЧАСТ 1

Както обикновено в толкова престижни системи на коментатор започва макар преди състезанието, затова ще си позволя условно да разделя коментара на три части: пред-турнировска преска, излизане на терена и поизяване на мускули и отнасяне на мършата... ъъъъ... така де, резултати от борбата.

Въпреки големите очаквания за едно наистина грандиозно състезание с безброй участници на терена засега ще имаме само три ма участници, за следвания тури в края на тази година са заявили участие поне още пет, но ще си спомнем сред пропуснатите. Странно излежаха в тълпата удивените лица на подборъжничите на екипа "53". След интересно излезеха си с проект *Дифьор 2000** тази фирма се програде по на-най-добри начин излъзвашки се от назървашите състезания.

Мончичата от Финландия** пак пропуснаха първия си скрок и като излъвиха че изостанат с умопомрачаваща си съвместимост. Даже все си възмътиха как края на годината, че да стане интересно.

Канадските великанчета от MATROX се забиха в развището на състезатели за гребане на сухо, та засега и те мъчят. Таки слухови мирича че за закрити врати се правят демонстрации на G450*, които бил коментатор, по стария състезател, но това не е интересно за мачнищите.

Изва ред и на реалните участници, пръв по избухен ред е ATI. Досега успявах да изненадам подборъжничите си с интересни нововъведения, но с малко практични от същите. Но вижам... тука ме прекъснаха опложка и на Всег сега технически ръбоў! За тези на които и това им е малко следвашата страница си е сама живца спецификация! Пък после Все кактет как е по-добре.

Нямам да карам по избухен ред - това е превълно литературно. Ред трябва тук.

Какво има на пазар? Ето това еpeg!

Nvidia GeForce2 GT е единствената плаката от нова генерация, която може да купите сега. И дано като цената споделеното това сега да се отнася и за България, въпреки че сме далече от свeta и плакти по за 300 долара не се купуват всеку ден.

Nvidia избрали един къз в края на минималата година и все още продължава да залежа на него. Когато се казва GPU и T&M Unit или както са харесват. Смисъла е, че това допълнение към видеокартата е способно да премахне перспективните изчисления на полигоните от процесора и да ги поеме, както и да преместват осветлението в сцената.

Въпреки че малко идири позади това в момента, бъдещето ясно показва, че побече полигони определят голямата разлика. Двойката поети у斗争а брон на почистването в секунда и се оказа, че въпреки поне 800 MHz машина да можеше да ги генерира.

GeForce2 удари и тъбана на броя пиксели които плаката може да хърчи на екрана ви: 800 милиона. Съвместимостта си да обработва две текстури едновременно цифра на textures в секунда е също по-францица: 1.6 G [за милиард става дума, укаш]. Така само 6 месеца след оригиналната плаката nVidia вдигна лембата 4 прими.

Другата изненада е добавянето на възможността за ефектно осветление на ниво екранен пиксел - още една стъпка към побиране на качеството на картината. Но практика това означава, че ще получите ефекти граници и блъсъци по обекта, без да е необходимо добавянето на побече положени, и без да затормозите графичния ускорител [или поне така тъврдят от nVidia].

Единственото където все още не може да разбера е как може плаката да биде на пазара, а на грайперите да лиши BEATA от същността си и да се опълват от последните грайпери за GeForce, но чак юкъ да пуснат BEATA също на пазара си е згроб.

Е, ако нас 50 кадъра в секунда в 1600x1200 в Qualkell пуснат на най-висок качество не са в превълно - згроби мо какъ.

Следвашите по ред на излизане [на пазара, но не терена - това го минахме] са никошко продукта от 3Dfx. Цяла една фамилия Videofoots (5000 PCI, 5500 AGP/PCI и

6000 AGP) съответно с един, два и четири VSA100 процесора и последната гори съвсем захранване [е за тази цена можеха и каре барка да сложат в цената, но нямал]. Упорити до края 3Dfx продължават да нямат ускоряване на полигоните отставящи тази немека задача на процесора. За сметка на това обаче са напълнили чипа с VSA100 с технологии позволяващи [според мяк] изтънки кино ефекти в графиката в реално време.

До сълма степен са прави и то не само защото всички останали си супер краката да го казват, че и те могат. Както излъгва FSAA**** и в най-скоро време MB**** са вече реалност в графичните ускорители от Ново поколение. Малко дискутиран е DOF***** [вездичките са пет] - принципно това е симулация на фокус, т.е. обекти на определено разстояние от вас са на фокус, а други не. Проблема е че това е ефект ползван в киното да акцентира върху даден обект, а в реалния живот да видим нещо. След като обаче не можем да кажем какво точно в къръба зграби играта, този ефект остава само за междуначинни анимации.

Другият момент на тези ефекти Все още са толкова склонни че рязко нападнат скоростта на игрите - от 2 до 16 пъти по-бавно. 3Dfx обещават нова архитектура за трансфер на данни от паметта, но това темпъраща е преместен на тестове.

ATI отново спреди мачнищите, като обявя новата си плаката само седмица след пазарната появя на GeForce2. Новото детче чудо на ATI се казва Radeon256 и беше обявено като най-добрата плаката с хардуерна трансформация и от светлините си събраха се с около 30 милиона полигона в секунда, като за да се разгърнат от nVidia те добавиха и CLIPPING, така че мястото не е TSL, а TCL и на практика са излязли същото. Интересни нововъведения са:

- **Advanced Vertex Skinning** [ползване на пръзини получаващи се между полигоните при анимиране със система от кости];

- **Keyframe Interpolation** [обавяне на междунини кадри в процеса на анимация];

Както и маса неща вече напиращи на пазара [споменати по-подробно в предния брой по-долу стапията за XBox и по-горе за 3Dfx].

*Става дума за Savage2000 - едно наистина гравирано изпълнение, но както знаем Трите С-ти Винчи са зонни широки пазар, а не култивират супер замъкетваша решени.

**Ами те май са познати само на матици дејто следят позабравени демо групи и стапияте на SIGGRAPH - става дума за BitBoyz и чипа Glaze3D - които официално чеши да бъде обявен март махи година и ИЗНЕНАДАВАЩО не бееш. Чакаме възможност.

***FSAA - анимациите на цялата сцена. Според мен по-демонстрирано е 3dfx на кадъра [чрез замъзбане :-]

****MB - същото като FSAA, но приложен е времето - помага да се добише добър резултат във фотографията - фокусно разстояние - определя разстоянието на която обектите са 100% фокусирани. Всичко преди тази граница се размиват при отговарянето си от нея.

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!**



Features

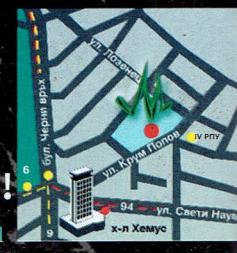
	Voodoo3 3000	nVidia TNT2 ULTRA	MATROX G400	nVidia GeForce	nVidia GeForce2GTS	Voodoo5 5500	Voodoo5 6000	ATI Radeon25
price	140 USD	100 USD	150 USD	220 USD	340 USD	300 USD	600 USD	300 USD
chip	Voodoo3	nV5	G400	NV10	NV15	VSA100	VSA100	Radeon
chip speed	166 MHz	180 MHz	n/a	120 MHz	200 MHz	166 MHz	166 MHz	200 MHz
number of chips	1	1	1	1	1	2	4	1
Transistor size	0.25	0.22	0.25	0.22	0.18	0.25	0.25	0.18
Memory	SDR	SDR	SDR	DDR	DDR	SDR	SDR	DDR
Memory speed	166 MHz	180 MHz	n/a	300 MHz	333 MHz	166 MHz	166 MHz	200 MHz
RAM DAC	300 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz
Internal Bus Width (bits)	128	128	2x128	256	256	128	128	256
API : DirectX	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
OpenGL	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Glide	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
pixel / texture pipelines	1 / 2	1 / 2	1 / 2	2 / 2	4 / 2	2 / 2	4 / 2	2 / 3
Mpixel/sec	167	150	175	240	800	667	1330	500
Mtexel/sec	333	300	333	480	1600	???	???	1500
Max Colors	16 bit	24 bit	24 bit	32 bit	32 bit	32 bit	32 bit	32 bit
MAX Z-Buffer	16 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit
Textures : Size S3TC/DXTC/	256x256 ✗ / ✗	2048x2048 ✗ / ✗	2048x2048 ✗ / ✗	2048x2048 ✓	2048x2048 ✓	2048x2048 ✗ / ✓	2048x2048 ✗ / ✓	2048x2048 ✓ / ✓
AGP 4X	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
AGP Fast Writes	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗
Filtering : bilinear	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
trilinear	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
anisotropic	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Advanced : T&L	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓
FSAAS	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
MB	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
DOF	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Pixel Shader	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Keyframe Interpolation	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Vertex Blending	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Vertex Skinning	✗	✗	✗	✗ (2x)	✗ (2x)	✗	✗	✗ (4x)
DVD Support	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV Support	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓

Заключение : В момента. Сега. Тук. Има само една плата за която можем да говорим GeForce. Двойката може да почака или ние можем да я почакаме да ѝ падне цената поне с 50%. Ако не сте си сменяли видеокартата през последната година - година и половина и сериозно сте се замислили, просто не мислете. GeForce въпреки всичко ще е актуален още една година, а дотогава - я камилата, я камилара. Ако искате да минете метър - Voodoo3. За маниаци с пари - само GeForce2GTS.

С този талон само в Internet & Game Club

МАТРИЦАТА

Плащате един час,
получавате втори - безплатно!



Workshop

[the best place for gamers]

gamers'

GW clan.

Александър Александров - ALEX III

Александър Бакалов - Snake

Диян Димитров - Freeman

Илиян Илиев - Whisper

Красимир Семерджиев - Evil Yeti

Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници.

Ангел Видов - Chopper

Апостол Апостолов - Chappy

Кристиан Антонов - Slurck

Янчо Райков - Kmeto

Don Pepino

Elexis

за контакти.

тел. (02) 980 58 29, 980 72 45

Internet.

www.workshop.netbg.com

gw.headoff.com

workshop@mail.netbg.com

workshop@mail.headoff.com

PRINT BY **ДЕТАПЛЮС** www.deltaplus.net
ДЕЛАПЛЮС 032/ 630-642



SSSPEED



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

Специални предложения



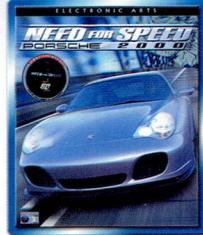
99.99lv.



99.99lv.



99.99lv.



99.99lv.



34.00lv.



99.99lv.



77.00lv.



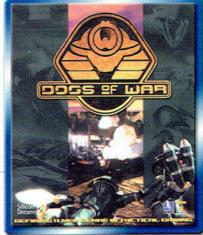
77.00lv.



63.00lv.



77.00lv.



83.00lv.



77.00lv.

МАГАЗИНИ

София

бул. "Цар Борис III" 21

(02) 954 9811

бул. "Цар Борис III" 21

(02) 954 9862

София

ул. "Езархъ Иосиф" 51

(02) 983 2635

София

(02) 983 5601

бул. "Е. Естимий" 86

(02) 951 6772

София

бул. "Витоша" 61

(02) 882 025

София

пл. "Славейков" 1

магазин "Music Fashion"

(02) 981 31 96

БАРНА

ул. "Райко Жинзиков" 14

(052) 607 974

БУРГАС

бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2

(056) 800 109



Phantasmagoria 2
24.00lv.



3 диска
Starsiege Tribes + Starsiege
24.00lv.



ТИ ВИДЯЛИ
НОВИЯ КАТАЛОГ
НА "ПУЛСАР"?



Очаквайте

Starcraft, Broodwar, Warcraft II Battlenet Edition и Diablo
в общ пакет на цена, която ще накара всеки
колекционер сериозно да се замисли.

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИСКИТЕ НЕЩА...

ПУЛСАР