

Gamers'

September

ИСТИНАТА!
ТОЛДА ИСТИНА!

ICEWIND
DALE

DiABLO
EXPANSION SET

ECTS London
Heavy Metal
F.A.K.K. 2
Warlords:
Battlecry
KISS:
Psycho Circus

септември 2000г. цена със CD 4,9лв. без CD 2,4лв.

За първи път в България!!!
Една изключителна възможност!!!
Оригинален Baldur's Gate II
на цената на пиратския!!!

**GW обявява продажба с ПРЕДВАРИТЕЛНА
заявка на**

Baldur's Gate II

Shadows of Amn™



САМО ЗА

65*
лв.



Четири диска

150 странично ръководство на български
Бесплатен Плакат на Baldur's Gate II

ЕДИНСТВЕНО ЧРЕЗ НАС ВИЕЩЕ ПОУЧТИТЕ
Бонус диск, даваш ви нови, мощни предмети
Игра на два дни преди всички останали

за повече информация се обадете на телефон:
02/980-68-29; 02/980-72-45

* Важи до **15** октомври или до изчерпване на количествата

Предварителен поглед:***MYST 3: Exile*** 10***Morrowind*** 16***Diablo II Expansion*** 19**ТЕКТОВЕ:****от КРАК на КРАК** 24***Grand Prix 3*** 26***Icewind Dale*** 28***KISS: Psycho Circus*** 31***AOE: The Conquerors*** 36***Heavy Metal: F.A.K.K. 2*** 40***Dark Reign 2*** 44***Warlords: Battlecry*** 49***Demise*** 52***Submarine Titans*** 57***Terminus*** 60***The Time Machine*** 64**и още:*****ХАРДУЕР*** 66***СОФТУЕР*** 70***Поща*** 73***Що е то MUD*** 48***Изложението ECTS*** 10***Тестът на WorkShop*** 9***Загадката на WorkShop*** 8***Новини*** 6***Icewind Dale***

Всички почитатели на ролевите игри имат сериозен повод да се радват - Black Isle последваха примера на Brimthorn Studios и "зо направиха отново". Този път играта се казва *Icewind Dale* и е точно толкова добра, колкото и *Planescape: Torment* и може да се каже че е по-добра от *Baldur's Gate*.

KISS: Psycho Circus

В *KISS* няма минутка покой, действието е постоянно, лошите се изсипват непрекъснато - от стени, от картини, зад статуи, от коридори, тавани, от Всякакви дупки - явни и скрити, от инкубатори (не намирам по-точна думичка за тези съоръжения).

Age of Empires: The Conquerors

Смее да заявя, че последното допълнение към *AOE* е наистина голям *Age* правен никога. Защо такова възбудение, ще попита никой. Няма ли кои да му запушат устата и да му сложи лигавични, съвсем основателно ще се възмутят други. Е, нямам!

В от КРАК на КРАК:

The Return of The Incredible Machine: Contraptions

Bang! Gunship Elite

CHSL - България

Производство на компакт дискове. Бързо, качествено,

коректно!

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

Здравейте скъпи приятели!

Този път няма да наливам в раздакционни подробности. Ще кажа само, че сайтът ни функционира с пълна сила и отново ще приканваме да го посетиме и да дадеме препоръките си, че работим по новия облик на дискът и може би още в следващата број ще видиме поредната пратима изменена, че много скоро може и да обогатим списанието с нови рубрики и т.н. и т.н. Моля Ви да обръщате внимание на разпространява се хардверна секция и на външни лица в Екипа, които от сега нататък, ако е речъ за Господ, ще я поддържат богата и на ниво.Gamers' Workshop бавно, но качествено попълва рецензии си, което разбира се е неизбежно и логично. Списанието спокойно върви към своя истински бъдещ облик на Водеща мейдия в областта на компютърните развлечения и съвсемътъвъзможният хардуер. И в този аспект съвсем логично възникна и въпросът за мото, гейвън, лого... наречето както искаате - на списанието. Мисля, че настъпи времето, когато да сме заслужили това право.

Следващите редове са посветени на някои, мои и на колегите ми, кратки мисли по Въпроса Във Вид на нещо като... хм, импресияка да речем. Можете да ги прочетете ако желаете:

"Истината! Цялата истина!" - Възкликал веднъж Човекът в дивен коннек по това, което човечеството по пътя на многовековната си еволюция се е научило така добре да забиквали.

"Истината! Цялата истина!" - изкрайвал своята ярост срещу Света малкият гневен Човече. И Света го изглеждал учден. И Света сензала пред згръмотен преизвикателство. "Кой си ти бе дребен пигмей, че да твршиш?"

"Истината! Цялата истина!" и можеш ли да понесеш "Истината! Цялата истина"?

И знае ли какво си мисля за приятели? Светът е бил прав. Да, защото малцина са тези, които могат да понесат Истината. Нежели пък Цялата Истина. Тя е тежък, труден товар.

Ох! И Вікторча и Истината за нас самите. За близкими ни - за хората, които общуваме... Което вече е проблем. Нали така? Затова ние, човечеството, се загубяваме често с поустискини и оставяме самозаблудите ни да обесбъват живота ни... Понякога гори се нуждаем от това никой да ги излъже. Понякога лъжам. Защото човекът спреш на нас не би могъл да понесе, чито пък иска да чуе Истината. Той би бил по-благодарен на една "добра" лъжа, която да остави в безмеждиния му уебен, илюзорен свят, откактоом от Истина измъкваше до он в реалността, изправяща го лице в ли-

це с проблеми, комплекси и прочие все едни та��ива загнитнички нещии, с които тои няма си да се пребори. Да, южък го и тои наистина ни е благодарен. (При положение, че има достатъчно много разум и достатъчно малко воля, за да го оцени). В промтвлен случаи бих се почувствах като жалък. Правим ли му услуга, как мислим? На коя правим услуга? На него? На себе си? За да не ни напразни заряди избишка на опровергаване? О, да и това се глътва

откроешь? О, да и това се случва.
Какво... никои ме смятат за мързил? Хе-хе.
Не, приятели, това не са бъръвеки на душев
но болен, макар колегите му ежедневно да се
изкушават с подобна диагноза. Просто вие
все още сте скрили, ако мислите така.

Е, не се кахърете толкоз - случва се зарът на събдата да се обърне на седмица. Може и на

Вас да Ви излее късмета и тогава...
Ще развидимо

то
знаем
ли какво
му се иска
на човек, когато из-
ведъжки озънда, че нао-
коло му няма почти нищо
истинско и реално, че се
крепи на иллюзии? Иска му
само му се иска да забие
горкият Беден човечец. Ч-
а не знае на кого да се
"приятелиме" си? На Свър-
и Сварт?

Мга, поувляко се. Баси к'ви метафорирано тъпомии започнаха да бълвам. Sorry! Повече няма. Но все пак приказката ми беше за Истината, м.е. за Цялата Истина и по-горните редове отразяват част от мнението ми по въпроса.

Вижте, не държат да ми повярвате, чито премендирам за изчертаността по Въпроса. Но съм чакът глупак. Но това за мен е Истина. Не целиам, разбира се, но Истина. Моята Истина!

И ето тук... хм... Виждате ли обаче, какъв е проблемът с Истината... В повечето случаи та е много лична. Което, логично, прави Абсолютната Истина невъзможна. За съществуващото и би бил необходим и някакъв Абсолют (и наричано Беспристраничен) Разум. Разум изграждан над човешкия бит и ежедневие. Никакъв Абсолют не може да има.

намъм съдебният за тавър.
О, не... Господ ни върши работа в сучая. От него би излязъл прекрасен почитник Невъзимъв сънят е изтъкнат от правила, забраните, заповеди, заплахи. А Истината на правда не ги робува. Тя не е закон. Не е Справедливост. Тя е... ами просто Истината. Особен това: Господ, скъпи читатели, може да е винаги друго, само не е безпритъплен. Иначе евзапали ли би съществувал "богоизбраният народ" и параскевите.

Така че погляда за Абсолютната Истина попада



да В кошчето. Което пък удря концепцията за

Цялата Истина напътува в оспорване.
„Закълвам се да казвам Истината, Цялата Истина и нищо друго освен Истината...“ – Жехе, а сега ги! Брех пустите ми американци. Много си падам на помпезните словосъчетания. Едно от най-важните изречения в Битността им е пълна глупост. Показателен факт за самата нация, но това е група тема. Цялата Истина на един човек не е Цялата Истина на останалото човечество. Няма Ваша Истина, които да не се намери някой да оспори или да види по различен ъгъл. И когато неговата и Вашата Истина се сблъскват... Къде можава е Истината?

Испитаница?
Та и зату докато вчера размишиявахме с колегите за някакъв гебъз или момо на списанието - нещо, което да напишем на български на корицата (защото много хора се оплакват, че досега са ни мислят за винено списание, тъй като нико не подсказвало за обратното... без майстори бе, не се четкаме :)) и мислим си на свидетелство във скоби Испитаница, категорично се отпъкваме от Цялата Испитаница.

И ето че сега изва и тържественият момент... Моля за внимание... Attention Please... Станете, Вземете чаши те...

Мили приятели:
"Заклевваме се да Ви казваме само Истина! ГОЛАТА ИСТИНА, и нишо друго освен Истината!"

До дъно!
Ха мак! Може да го поськрамат малко и да
повторим наздравицата:
"Истината! Голяма Истина!"

И пак до дъно! Бий чашите в пога, мамка му. Готини звучи. Даже си я представям - няя, Голяма Истина. Ох! И зашо не? Навремето Дъвлакроа нарисувал Революцията по барикадите. Абе то са едни овали, едни... ама айде да не се възмущам.

Не се възмущава...
Да, това е. Не е лошо за начало. Надяваме се и Ви да ни дадете някои добри предложения за мото. А и ние ще продължим да мислим, но поне на корицата на този број, както Вече сигурно сте забелязали, гордо ще се мърдат мозъци предизвикателен логото, който да напомня и на нас самите отговорността, която сме поели пред Вас - нашите читатели.
И освен това, знаете ли... хм, ами не бие друго не пременявате за цялостност. Ми давате макар и обаче, Ви... нещо голичко... Ха, мисля, че по ни приляга.

Freeman

Справочник на компютърни клубове

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛЕФОН	№ PC	Конфигурации	ЛВ/ ЧАС	ЕКСТРИ
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" №64	665521	70	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1 лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1 лв Ga, 2 лв Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3 лв.	
Diablo	София	Бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	
Fun Club	София	ул. "Чехов" 59	707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1 лв	
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджка" 7 б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2 лв	
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9 лв.	
Akcel	София	жк. Сердика б18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		
Кибер кафе "Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1 лв.	
Корубата	Бургас	жк Славейко В, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1 лв.	
ZOOM	Варна	ул. "Опълческа" N20	691361	13	PIII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2 лв G 1,5 лв I	бар, климатик, Инт.,
RELOAD	Несебър	ул. "Христо Ботев"	088/724700	12	Celeron 400/ 64MB RAM/ TNT2 - 32MB	1 игри 2 Инт.	бар, нон-стоп

СПЕЦИАЛНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ НА GAMERS' WORKSHOP

Ако сте собственик на компютърен или Интернет клуб и се питате как светът да научи за Вас, Вече има лесен начин за това. Само срещу десет лева на месец Вие се Включвате в справочника на Gamers' Workshop.

Как можете да се включите към нашия Справочник?

Обадете се на телефон **980-68-29**. Ние ще Ви изпратим специален формуляр за участие, който ще трябва да попълните. Ако клубът Ви е в София, Варна, Пловдив или Бургас при Вас ще го ще представител, който да вземе попълненият формуляр. Иначе можете да ни го пратите по факс или e-mail. Това е всичко.

Какво печелиме?

- **Популярност** - името Ви достига до над 6000 човека в цялата страна;
- **Имидж** - Gamers' Workshop се утвърдило като едно от най-сериозните издания в бранша;
- **Възможност** да ползвате преференциални цени за реклама;
- **Възможност** да се включите в бъдещите промоционални кампании на Gamers' Workshop.

Има ли Възможност да разширите рекламираното каре?

Ако искате да направите Вашето присъствие в нашия Справочник по-забележимо, ние Ви предлагаме специални реклами тарифи за включване на графичен знак и обособяване на каре в определени от Вас размери.

Къде можете да получите повече информация?

Ако имате някакви въпроси, идеи и предложения, не се колебайте да се обадите на редакционните ни телефони: **980-68-29** и **980-72-45** или посетете нашия уеб сайт на адрес: www.workshop.netbg.com



...Пълният архив новини от месеца търсете на компакт диска към спускането...

Валят смехотворно в опитите си да ги спасят. Последният юник естествено единствен има реалистичен шанс да успее със въоръжен с магически жезъл, който постига с избоя съвсем същия, които напомнят им на Star Wars, я на Doom, я на Titanis, я на Mario Brothers... Всички един от тези зони се управлява от един от сегментите Грижа (което че опригаждат и до Библията) и GIFT трябва да ги побърши от зловещо фуруже. Всъщност от което е покварена една от едните от сегментите Грижа (което че опригаждат и до Библията) и GIFT трябва да ги побърши от зловещо фуруже. Всъщност от което е покварена една от едните от сегментите Грижа (което че опригаждат и до Библията) и GIFT трябва да ги побърши от зловещо фуруже. Всъщност от което е покварена една от едните от сегментите Грижа (което че опригаждат и до Библията) и GIFT трябва да ги побърши от зловещо фуруже.

А ти... мимо...

Шарена графика, много пазари, куп възможности и типичната френска оригиналност ще са козофето на играта GIFT - може би след Geex и Rayman едно от малкото заглавия, които ще се заслужава да видим.

X-COM ALLIANCE ЗАБАВЕНА ... ОТНОВО

Явно плюнете не са което са, а любимица ви игра ще излезе поне един ден по-късно - отколкото очаквате. Доказателство за тази мышъл са Hasbro, които обявиха, че X-COM Alliance никма да се появи в края на годината, а... навсяде до 2001 година. С обяснението, че играта ще е революционна, че ще постави ново възможност в тактическите стратегии игри, автоприте гори не обдаваха нова официална дата за играата. X-COM Alliance е премиерата на тактическа игра базирана на Unreal Engine, използвана под идущи уикенди, симулация на емоционалното състояние на персонажите и специални аниматорнични анимации, които ще представят геймплея им в невероятен детайл.

ХАРДУЕР

GEFORCE 2 PRO?

Нищо чудно скоро да се сдобием с още един чип от NVIDIA - този път нещо като локомотив. Вариант на GeForce 2 Ultra. Яврото на Pro ускорителя ще работи на 200MHz (ако нормалните GeForce 2 GT5), но паметта ще функционира на 460MHz подобно на Ultra картите. Не е много ясно защо им е на NVIDIA да пускат такива продукти (ако те са по-добри все пак). Явно имат проблеми с производството си мощности и не могат да произведат достъпно Ultra чипче, заместо всички алтернативни решения, което да предложат на пазара.

КАМЕРИ В GSM ТЕЛЕФОНИ?

Фирми като STMicroelectronics, Hyundai, Toshiba, Sharp, Kodak и Motorola са съзели с разработчика на миниатюрни дигитални камери, които да бъдат използвани във външните телефони. Устроите си ще трябва да могат да заснемат както статични, така и движещи се обекти и да съхранят не повече от 105. Проверете мобилни апарати с камери се очакват след година, а според някои прогнози през 2004 около петохиляда от всички телефони ще бъдат такива.

VOODOO4 4500AGP

Он днес карта си предлага в шатулите (била е забележана на рафтмотиве на CompuUSA) на цена от 149\$. За тези пари получавате 1 VSA-100 процесор, 32MHz памет, 350MHz RAMDAC, скопрост на запълване над 330 мегапиксела, поддръжка на 32битов USB и 16битни (ZXK2) мекститури. Ускорителите е насочен към геймърите с ограничен бюджет и вероятно ще конкурира MX картиите на NVIDIA. Представянето местно ще покажат какъв успех.

ВАЖНО ОТКРИТИЕ НА NEC

Учени от изследователски институт на NEC са открили сложни материали, които се оптичават с големи машинни съпротивления. Използването на това открытие в бъдещи технологии ще позволява изработването на дискове, предлагащи много повече място за съхранение на данни.

SANYO С НОВА DVD ТЕХНОЛОГИЯ

Фирмата е разработила нов лазер за запис на DVD дискове със ъвърн на 800Mbps и мощност 80mW, която позволява скорости, два пъти по-задълги от темпа на съществуващите в момента лазери. Пръвите мостри на новия продукт ще се появят в началото на следващата година.

НАЙ-ЕВТИНИЯТ ЛАЗЕРЕН ПРИНТЕР?

За тази типова премиера новият принтер на Samsung - ML-4500, с цена 1995, които характеризикувате му не са никак лоши. Машината разполага с 35MHz RISC процесор, печата при разрешение 600dpi и 8 страници. Подаващото хартий устройство е с капацитет 150 листа. Принтерът избяга с грайвъри за Win 95/98/NT/2000 и Linux.

СУПЕРКОМПЮТЪР НА ON-LINE ТЪРГ

Онръмънило Ви е да се занимавате с бъдните процесори на Intel и AMD? Тогава откметвайте до eBay (www.ebay.com), където в момента се провежда търг за суперкомпютър CRAY Y-MP C90. Машината работи с 16 Векторни процесори, чиито производителност възлиза на 16 гигапфотона. Оперативната памет е ни повече ни поголяко от 4GB, като системата допълнително разполага с 4GB SSD (нещо като разширение на основната памет). Естествено не липсват RAID контролери и Бисокоскоростни харддискове, които ще дават 130GB място за съхранение на данни. Така че отидвайте на страницата на eBay преди да са го купили. Нагадавате ли започва от 35000\$.

Inno3D KYRO 2000

Компанията InnoVISION най-сетне официално обявява очакваната KYRO 2000 графична карта. Интересното към нея беше предизвикан от факта, че е базирана на PowerVR 3 чип и е първият ускорител, който ефективно използва tile rendering (Във Всеки един момент се рендерят само пиксели). Видимо за играчи. Ускорителят поддържа DirectX и OpenGL, предлага 32битов чип FSAA, мултимедийни утилити (го осем слоя), environmental bump-mapping, както и други, станали вече традиционни ефекти.

OVERCLOCK-НАТИ GEFORCE 2 MX

След Caprius, SUMA стана втората фирма предложила на пазара MX карта с памет, различна от 166MHz. Ускорителят, носещ името PLATINUM GeForce 2 MX, е екипуван с 183MHz 5.5ns памет, което предлага възможността за увеличение на производителността. Разбира се, не очаквайте чудеса от подобни продукти, но ако смятате да смените видеокартата си, може да се замислите за overclock-нат MX.

POCKETZIP MP3 ПЛЕЙЪР

Изомета и Ням разработиха нов гигантски аудиоплеър, който може да записва и прослушва до 80 мин. музика, използвайки Windows Media Player 7. За целта се използва 40MB-ови PocketZIP дискове. Поддръжка на USB и презаре-

дима батерия, способна да осигури до 12 часа работа, със другите характеристики на устройството.

НА P4 МУ ТРИЯВА НОВО ЗАХРАНВАНЕ?

Доста места са чухо около бъдещия процесор и ето, че накрая хората съмнения и до малко. Въпросът за захраването. Както изглежда, P4 1.4GHz ще хаби до 60W, което е на практика непосилно за всички свързани дълни платки. В тази връзка Intel представи нов модул за регулиране на Волтажа, който че се нужда от 12V напрежение. Всички това ще наложи и никоје допълнения към поизнатите ни ATX кумии, за да може новото чудо спред процесорите да види бил свят. Едва ли обаче много хора ще усъмнят мощта му, понеже прости съмненици набеждат на неприятна мысъл, че една P4 система ще се окаже доста енергично и ще бъде бързане в кубка на потребителя - нова дълна платка, нова кутия, RDRAM...а, и да не забравиме самия процесор - само той ще струва от 650-700\$.

MATROX G450

Новите ускорители на канадците, чието излизане се отлага от проблема, настъпиле в поел към известен број неизвънредни, мистери и дистрибутори и свъсъм скоро ще бъде на пазара. Все пак не са очаква нищо повече от прости модифициращи на G400 - по-висока честота, 360MHz RAMDAC и добавълвателен DualHead. Като цяло картата е насочена към 2D пазара, агласенити за лидер при 3D ускорителите, G800, ще направи дебют по-късно през годината.

USB 2.0

Новите стандарти е заложен софтуерно в Windows 2000/Millenium и се очаква производството на хардуер, който да го поддържа. Intel вече са обещали дълни платки с поддръжка на USB 2.0, а гостът промоутърите от различни области на PC-индустрията разработват продукти, които да се възпроизвадят отъвъзможностите, които тук са предвидени. А те не са никак макар - 40 пъти по-високи скорости на цифров трансфер, което очаква здрави прегради за приложения, събрани със запаси на дискове или Video обмен (външни CD-RW, USB WebCams и гр.).

Х-ВОД ЧУПИ РЕКОРДИ

Много е Вероятно DDR SDRAM паметта на Бъдещата Video конзола на Microsoft да бъде увличена от 64MB на 128MB. Явно в редиците гигантски мисията доста мащабна и същътъръд решението да нахлуят на пазара пред парижкия Xbox, защото подобно количеството памет е неизбъдано в областта на конзолите. За съврънение ще облече, че Sony Playstation 2 разполага с 32MB RAM с 4MB VRAM чип, където производството е на Nintendo - Gamecube, ще бъде екипирано с 40MB.

NVIDIA СЪДЯТ 3DFX

NVIDIA забързо дело срещу една от сериозните си конкуренти за нарушение на патентни права. Искането за обвинителна е да бъдат спрани от производството и продажбата всички продукти от серията VooDoo 3.4 и 5 заради съмнения, че в тях са използвани технологии, патентованы от NVIDIA. Задържан е и със финансово обезщетение. Не знаят какъв мисълите, но според мен това дело ще е от успешните.



Въпросът на Работничката

Добре дошли в рубриката със загадки на Gamers' Workshop,

Предишните две загадки явно са Ви затруднили сериозно, затова в редакцията получихме огромно количесство грешни отговори. Въвличаме загадки от тях отчасти във виден и съст揠имел на загадките, заради което бе наказан с публичен бой с пръчки по особено жесток начин. Става дума за подвеждащата сумичка "самоубийци" във втората загадка, която многоизна са измъквали (натънко по-решено) за ключовъз за решаването и според гореспоменатите Берникят отговор е "Нюко". След кратко съвещание решихме да призоваме този отговор и да внимаваме повече, какво пишем.

Ето Ви с правилните отговори:

1. За успешно околосветско пътешествие са необходими 3 самолета. Един основен (О) и двама поддържачки (П1 и П2). В началото всички излизат заедно. На една остана от пътя П1 прехъръя една четвърти от горивото си на П2 и на О и заминава с мярсна газ към базата. Горивото ще му стигне точно, за да синие до там. П2 и О продължават с пълни резервоари, но са изминали вече 1/8 от пътя. Изминали са 1/8 и П2 прехъръя 1/4 гориво на О и се връща към базата. В момента, когато О е изминал половината разстояние от пътешествието П2 вече е в базата. П1

тръгва да пресреща О и го прави на 3/4 от маршрута. Той е изминал 1/4 от околосветското пътешествие, следователно има 1/2 пътен (или празен, зависи от гледната точка) резервоар и дава половината на О, която ще може да измине още 1/8 от пътя напред. Когато П1 среща О, П2 излиза от базата и ги среща на 1/8 разстояние от краината цел. Той има точно 3/4 гориво, което разпределя по равно между самолетите. Всичко.

2. Нашулян шанс да очее има Wroove, въпреки че е най-лоши стрелек. Неволите печеливша стратегия да си стреля във въздух докато не остане с още няколко на топка. Тогава ще има точно 50% шанс да го убие. Fhisper и Greenam Vinaghi ще се стрелят един друг, защото имат по-голяма успеваемост от Wroove. Решението се илюстрира със схема, но не събралежи за място, се забодил ли е единствено с писмено обяснение.

След разиграване на томбола, победителят има съфайнц. Името на участницият бъдещ притежател на оригинално Diablo II се казва **Димитър Ганчев**. Специална покана получава **Добромир Кралчев** за настинка подграбено си и перфектно решение на загадките. Единодушно решихме да го наградим с фланелка на Gamers' Workshop. За целта го момиче да прати размерът, който иска и точната си адрес.

А сега напред към новата загадка и награда. Тя е оригинална Baldr's Gate II. 4 диска, 300 часа датлеру, ръководство на български ... какво побече че трибва на човек? Премият бонус диск, който ще разкрива нов персонаж! Това е търговец който продава настинка магически предмети. Подобна екстра ще получат и мези, които си поръчат предварително играма чрез нас. Но за това можеме да прочете на втора корица. Ето и условието на следващата загадка:

По случай 9.IX се събират три семейства, за да отпразнуват събъщество. Интересното при тях било, че когато се съберат в една стая могат да се съберат три бъдьови "Брат-сестра" т.е. Всеки един от мъжете има сестра сред жените. Знаем следните закономерности:

1. Елена е 38 години по-стара от съпруга си.
2. Сестрата на 2-и Белокожев се е омъжила за брата на Елена в деня на рождения ѝ ден. През януари
3. Маргарита Белокожева е по-млада от Сергей Чернишев
4. Сестрата на Иван е по-красива от Николина
5. Борис е на бъдършил 50 години през август.

Какво е първото име на 2-жа Сиболова?



Вляво: Кой казва, че сред сумичките няма нежки душни...

Горе: Мисля, че не се нуждае от коментар :)

Вяжися: На фланелката пише: Аз съм техник по бомбите. Ако ме видите, че бягам, опитайте се да не изоставяйте.

Долу: Ето как прекарват деня си индийчата, оставени без родителски надзор





Умеете ли да оцелявате в условия на почивка

Лялото е времето на почивките и същевременно е един прекрасен момент някой от творите близки (родители, приятели и пр.) ту завиваат, че трябва да сплязате кубарите. Време е за море! Кои знае защо тази нюанца не изпълва сърцето ми с радост. Поглеждаш с насладени очи Вашите мъчители и се опитваш да се спасиш, но то са непреклонни. Явно ще има разлика...

В деня на заминаването влизаш в стаята с начинътъто същество на света - компютър и следва 15 минутно създаване изправяне, обещания че ще мислиш за него Всеки ден и няма да му изненавиш с други компютри. С напечалено сърце и глава с бушуваша от мрачни мисли Влизаш къфара и тръгваш към твоята Голгота. Настоящият тест има за цел да определи твоята способност до прекибеш абт от наречен почивка на море. Сигурно си мислиш, че твърдият изба прекалено късно и имаш право, но тои все пак ще ти помогнат да разбереш къде са намерили в Момента. Освен това ще можеш да разбереш, дали трибва да се чувстваш късметлия, че си оцели този отпускански сезон. Стига с общите приказки, да започваш по същество.

1. Ониши ми компютъра си:

А) Компютър като компютър, всичко си има. И Интернет с онези голи капки, много яко!

Б) Celeron 566, 128MB Ram, Voodoo 3-3000, 17" Sony. Това е горе-долу

В Наричам го Пенко. Той е бял, но от лявата ми страна има белег от ломът, което го прави много сладък. Оня ден празнувахме 4-тата ми годишница. Като го гледам не расте много, но тък съм сигурен, че се чувства прекрасно в моята компания

Г Какъв компютър бе, та аз и собствена елка нямам!

2. Насстанен си В стаята си В холема. Първото нещо което търсиш:

А) Ами Венчага пускам телевизора да видя, дали няма от онзи, специализиранието на наци.

Б) Дискретно хърълям поглед, дали няма някои здрав клуб наблизо.

В) Картичка на града, за да я изпратя на моя Пеньо.

Г) Какъв хотел бе, аз пари нямам на плаща си, оня за хотела ми говори.

3. Първата Вечер на морето. Влизаш в бара и забелязваш няколко същества от противоположния пол съвсем близо до теб. Излекват супер. Воден от някаква невидима ръка (като тази от Dungeon Keeper II) се доближаваш до тях.

А) Започваш да им обясняваш за моята стая в холема, стужените нощи... ами те ме виждат към съм пич, няма нужда да се

моря повече.

Б) Черпят ги нещо, след което започваш да си говориш за Лара Крофт

В) Ами ще се поинтересувам, дали нямат някой женски екземпляр, с който да чифтосат Пенко. Знаете ли, тои вече на 4, а е малък девствен. Всички само ми подговарат и ми обясняват първо себе си да погледна, а не да се прикажа за него, но аз съм си такъв...

Г) Е, за бар ще намерят кини. Ама за по-нататък ще ми е малко трудно. Ше ли си питам, дали нямат една цигара да гадам назад.

4. Ул, май имаме проблем. Някоя явно не е харесал начина, по който се отнасяш с познатите му. А когато този някоя е 120kg, и изглежда сякаш е излязъл от някой Боксъс мач, няма как да обърнеш внимание, на неовдигите аргументи. Какво правиш?

А) Аaa, гайд да се разбераem. Остави ме за да се отправям с жените. Мъжете ги отстяват на другите. Драскат яко гум.

Б) Усмихваш се приятелски и му предлагаш да зарекеш женихите и да праснем една нощна на Quake.

В) Може би той ще може да ми помогне! Опитваш се и с него да поговоря по моя проблем

Г) Отчийтайки факта, че няма да имам пари да си платя счупената ръка, прибягваш към тактическо отстъпление, включвайки разсейно отпътуване към изхода с ръце в джобовете и невинна песничка на уста.

5. На отиване на пляж Виждаш някаква странна фигура в храстите. Приближаваш се и що да видиш? Малко, червено, с изцъклени очички. Твоята реакция:

А) Ам' че к'во да напрата? Вадя фоноапаратът (абе въз съм го да си снимам ... пейзажите, Външните, те такива работи) и го ширкваш. След това шо мадами ще закача със снимката.

Б) Може би греша, но Влизам една дъска и го хлопвам по главата. Ще клечи в засада, а? Мама my mrbsn!

В) Много странно, какъв ли му е проблемът на този човек. Защо ли го няма тук Пенко, за да се консултирам с него.

Г) Еу, ами и аз нямам пари за кенеф, какъв мокъб. Ще запомня мястото, та като го ще золемият зор във Бързината да не попадна на мина.

БОНУС ВЪПРОС

6. Влизаш във водата. Навлязъши си надълбоко и плуваш, когато в далечината забелязваш черна перка, насовчаша се към теб.

А) Май някои се опитва да се прави на интересна. Ще пробължа да си плувам и да показвам перка. Сигурно ще мина на делифин.

Б) Аз май играх игра, където главният герой за малко да го изядат при подобна си-

мация. За всеки случай доплувам до брега

В) ПЕНЧОИ Най-накрая е дошъ, за да си бъдем затедно. Ускорявам и тръгвам право спрещу него.

Г) Виж, туха ме хвана наятно. Честно ка-

зано нямах пари да се научя да плувам и се

злицикам егинстърено на плъткото.

Сигурно този тест те е объркал. Значи е постигнал целта си. Човешкото съзанше, скъп читателю е пълен със загадки. При проведените експерименти с хора се показваха едни неврози, текуща депресия и 8 опита да се пребие месмаваш. Останалите 8 драми понесоха теста добре. Надявам се при теб да няма такива проблеми. Ето си и кратките резултати от теста. Важат 3 и повече отговора от даден тип.

А) Ех, младежо, младежо. Какво да ти кажа? Май четеши това списание, само защото чу, че и някаква мадама пише Вътре, а? Или си мислиш, че ѝ си много години, като си хванал един Workshop под ръка? Както и да е, ти си ми пределно ясен. Със сигурност ако беше роден, когато Larry излезе на пазара, това щеше да ти бъде любимата игра. След SexTris и PornTris, естествено. Я пак се оглежда. Окази руса хубавичка двете те гледа усмикнато, може би е Elexis. Защо не отидеш да си пробваш късметта?

Б) Здравей другарю по оръжие! Истински играч, който не е забравил, как да се забавлява. Варно е, че около 95% от времето говориш за компютри или компютърни игри, но с речник от 500 думи, малко е трудно да сменяш темите. Иначе проблемът с оцеляването в морската шир нямаш. Само гледай да не се увлечеш по Submarine Titans, че този път ще брешеш много язве.

В) Ти, нещастно, слабоумно, скодоумно изчадие. Ако вече си излязъл от "Пирогов" и често списваш в стаята си, ще ми предложка да направиш един тест. Попитай нещо Пенко. След това го ритни. Точна мака, не реагира. Ще се опитам да ти го кажа. В прв тестък. Компютърите са неодушевена купчина метам и интегрални схеми. Схвана ли го? А сега се хвани в ръце, спри да ревеш и оправи смотнания си живот. Можеш да почнеш от игуменската прическа. Не, Пенко не те намира по-красива мака.

Г) Охо, четем списание, а? От кой го взе този път? От свърса, а. Муфаджия. Цял живот ще брешеш макъв. Няма да споменавам за автостопа до морето, сцените в закусвалнята с постмодерни от теб хлебарка, отмъкната кърпа от момчетата на итересна. Ще слизаш от реиса... Външността ако избухне атомна бомба няма да се учуди, ако успееш да изкърниш от някои хлебарка устойчивост на радиация. Временно естествено. Какво съм тръгнал и аз да те помагам, дали ще оцелееш на море!



автор: WHISPER

ECTS London

Oт 1-ви до 3-ти Септември В Лондон се провежда най-голямото европейско изложение за компютърни и конзолни игри и хардуер. Тазгодишното "малко E3", за разлика от големия си събрат, обаче не поднесе почти нищо ново и интересно на феновете на PC игри. Изложението бе почти изцяло доминирано от конзолите, което егъва ли

го ѹдже като изненада (имам предвид последните продукти на Sony и Nintendo). Още повече, че гостата от по-големите фирми производителки и разпространители на игри не покълнаха да участват. Историята приличаше малко като мерене на пишки между американските и европейските фирми, ама както и да е. 3DRealms, Lucas Arts, Activision, Infogrames, Electronic

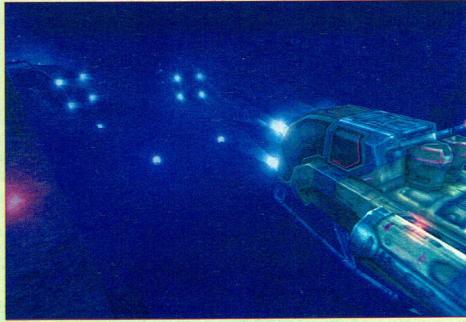
Arts, Eidos и Acclaim решиха че няма какво ново да покажат на тълпата, което от своя страна дава възможност на други фирми да излязат на по-преден план. Сега ще хърлим еднооко на по-интересните нови заглавия, демонстрирани на ECTS В Лондон, а също така ще Ви информираме за прогреса на някои очаквани игри.

RED FACTION



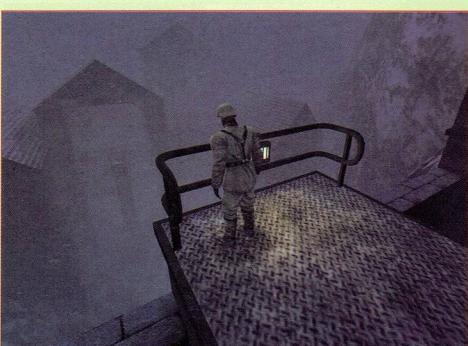
"Играта, в която можеш да взривяваш всичко", както вече галено я наричат колегите по света, изглежда все по-добре и по-добре. На изложението В Лондон разработчиците от Volition споделиха, че работят върху engine-a вече трета година! Това обяснява и краткия срок, обявен от тях за

излизане на играта - март 2001. Освен разните му там картечници, гаубици, ракетомети и прочие тежка артилерия, с която ще разполага главния герой, ще има и шест машини, които ще могат да бъдат управлявани и използвани - танк, подводница, изстребител със самолет от тях.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



Wolfenstein направи голиятата революция през 1991 година. Въпреки че не беше 3D, тази игра постави началото на най-динамично развиващия се жанр В момента. Това заглавие беше мраморът, изстрелян от Software в кръга на големите. Естествено, никой не се изненада, когато прегу николко месеца бе обявено, че се разработва продължение на славната игра. С нелеката задача да изпълням това се заеха Gray Matter Studios, известни прегу това като Xatrix Entertainment. Техния Kingpin показва, че те могат да правят добри игри, особено В сътрудничество с id. За нуждите на return to Castle Wolfenstein, именно id им "отпусна" Quake 3 engine-а, като заявя че ще следи изцяло работата и ще съдейства където има нужда.

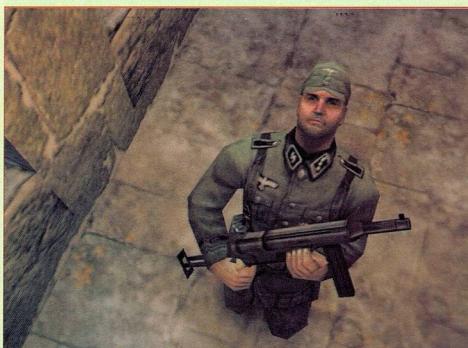
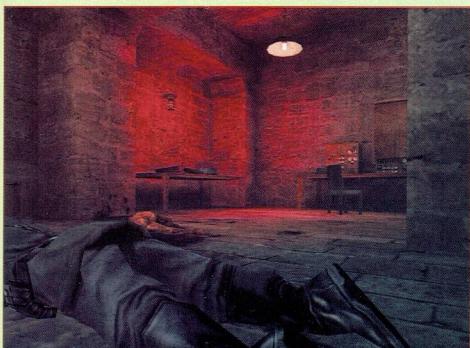
Толкова с историята, сега да видим новото. Като начало ще спомена, че графичният engine-а е доста побогрен. Както и сами можете да видите от снимките, текстурите в RTCW са на светодиодни години пред мези от Quake 3. За намеренията на екипа от Gray Matter говори факта, че малко прегу изложението техни представители са били изпратени на специална мисия във Франция, където въоръжени с дигитални камери са снимали, пътища, сгради, мостове за нуждите на дизайнерите на играта.

Главния герой BJ Blazkowitz отново се изправя преди нацистките орги, за да спаси света за пореден път. В една от първите мисии този, заедно с другарите си, превзема Вражеска база. Целта е да се намери и Вземе тайнствената машина Енigma, с която немците разшифровали всички съобщения на съюзниците. Но тъкмо се добират до целта си, базата е на-

падната от фашистите, които не смятат тайните си за общество достойнство. Една от хубавите новости в играта ще бъде изключително високото ниво на интерактивност. В горния случай ВJ ще може да се хърчи в някое картечно гнездо и да засипе Врага с олово, или пък да използва другите стационарни защитни установки на базата. Почти всички предмети в играта могат да бъдат ползвани по един или друг начин. Играчите ще могат да взимат вази, столче, чаши и да ги ползват като оръжие преди Врага, или пък да обръщат маси или секции, за да блокират Врага.

Johnatan Knight от Grey Matter обяснил на изложението, че особено внимание ще бъде избрънато на изкуствения интелект. За да подсилите умите си, той показвал как група немски войници забързали ВJ, като един от тях хърчили граници по него, за да го изкарат от прикритието му, докато другите дебнели да не се измъкне. Snoper Knight различните противници ще имат различно AI - например зомбите и другите съживени трупове нямало да бъдат особено умни, но това щяло да се компенсира от тяхната издръжливост и никой други "особености". За сметка на това елитните войска на Химлер щели да бъдат доста интелигентни - ще използват колони, сандъци, ѝгули за прикритие, за имат различни оръжия, които ще ползват в зависимост от ситуацията и т.н.

Като цяло, това бе една от най-силните игри представени на изложението. От това заглавие лъха доста потенциал, но както казвата руснаките "Поживъм - убидем". По последни данни играта се очаква към края на 2001 година.





PREVIEW

ECTS LONDON 2000

GUNMAN CHRONICLES

ECTS



Започната като add-on за Quake преди близо три години, като Daikatana все още възбуджава интерес у играчите, тази игра постепенно се разви като самостоятелно заглавие. В последния ѝ вид, за основа е взет engine-а на Half-Life и макар и да изглежда малко ръбъста на фонта на задаващата се текла артилерия (Tribes 2, Halo, Red Faction, Unreal 2), има всички изгледи тази игра да стане хит. Действието се развива в западните краишата на Западната Ниця, пет години след извън-

земна инвазия. Играчът ще има на разположение 4 неизследвани планети, оръжия, които могат да бъдат модифицирани (на 32 различности), повече от 30 различни създания. Освен single-player, играма ще предлага и доста сериозен multiplayer с поддръжка за до 32 души от Интернет или локална мрежа. Играчът се разработва от новобранищите от Gearbox Software и ще бъде разпространявана от Sierra. Очаква се към края на годината.

HEROES CHRONICLES



Освен че работят върху Heroes 4, която целият ни офис чака с огромно нетърпение, пишовете от 3DО са трупат и върху този нов проект, базиран на Heroes 3. Chronicles ще представлява огромна епопея, разделена на 4 части, като всяка част ще има по 5-6 кампании. В играта ще проследи живота на Tarnum, безсърмен герой, лишен от правото си да се възкачи при богоизбор. Макар и да живее каквото и да било нови елементи, Chronicles ще предложи многооого часове игра на почитателите на тази славна игра.

ИСТИНА! ГЛАТА ИСТИНА! За да бъда докрай откровен с Вас, име неща пократи Heroes, Chronicles които смущават съня ми. Като този незначителен факт, че четирите части на това продължение-без-никакви-погодрени се продават отделно и освен няколко стотинки часа по проектиране на нови нива, 3DO няма да си мръснали грам пръста. Започва да ми прилича на поредния опит да се "издигам" феновете на HMM3.



ETHERLORDS



Специално за мен най-добрата игра на това изложение е тази. Братушките от Nival Interactive (*Rage of Mages*) са на път да станат световна сила в компютърните игри. След успеха, който съм сигурен че ще има *Rage of Mages 3: Evil Islands* [поправте демото и ще разберете защо] на хоризонта се задава етапа чудо: *Etherlords*. Тъй като все още нямам достатъчно информация [играта бе обявена точно на ECTS-а], засега ще ѝ отделям само няколко реда.

Играта ще предлага 4 различни раси, всяка със своя култура,

архитектурен стил, магически и бойни школи; 64 героя - по 16 отраса, със специфични умения, показватели и облек; над 300 магии; възможност за създаване на собствени магии чрез изучаване и комбиниране на магически съставки. Играта ще бъде нещо като стратегия, комбинираща в себе си икономическо развитие и походови битки в един изцяло 3D свят. А за поименциала същите сами по снимките. Очаква се да излезе в края на 2001 година.



ONI



Bungie се появила на ECTS само за да обявят още Вендишък, че Oni се отлага до април 2002г., и да продължат да ни дразнят с феноменално изглеждащата Halo. За тези от Вас, които вече са позабравили представянето на Oni в списанието, ще припомните за какво става дума в този third person action. Годината е 2034г. Цялото действие се върти около Копока - японка, която работи в бъдещия екивалент на специалните части. Ко-

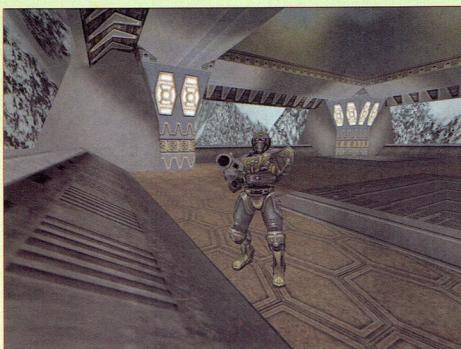
ноко разследва мултинационална корпорация и покрай този случай ще се наложи да използа в еднакво голяма степен уменията си при борбата с оръжия и източни бойни изкуства. Уникалното при Oni ще бъде системата за бой, наречена от Bungie "full contact action". Обещанието са за нещо невиждано и неизпитвано преди, но вече сме чували подобни суми. Погодете да изчакаме до април.



PREVIEW

ECTS LONDON 2000

TRIBES 2



TRIBES преко преставите на западна сблъсък за игра в екип на 3D екипни. В България тази иначе невероятно популярна игра така и не получи голямо признание. Да се надяваме, че Tribes 2 ще заеме достойно място в клубобетър за компютърни игри. Tribes 2 ще предложи същото незабравимо мултиплъйър изживяване, а вече са прибавени и мисии за самостоятелна игра и възможност да тренирате с Ботове. Тя са Второто голямо нововъведение във втората част. Вече ще можете да използвате Ботове да запълват дунките в екипи ви.

На ECTS Tribes 2 показва новата си по-красива премяна. Улпашени от силната конкуренция на Halo и Възможностите на новия Unreal engine (Виж стр. 72) от Sierra се преработили графичната си машина и тя поддържа по-детайлни текстури, дъгобразни форми и т.н. Физичният engine също е доработен, като в момента превозните средства на играма се движат много по-реалистично.

Очаквайте Tribes 2 към края на годината.

SIMON THE SORCERER 3D



Ето още едно заглавие, което трябва отдавна да бъде готово, но по нещастно стечението на обстоятелствата се забави. Причината се оказа в новите версии на Windows, които карали играта непрестанно да забива и замова се наложило препарисването на целия код. Играта ще бъде използвана 3D, което ще позволи добавянето на специфични 3D only загадки. Фабулата на играта ще почне точно оттам, откъдето съвршва първата част - със завръщането на злия маъсън Соргус от нашия свят. Той е напрупал знания, доспа-

тъчни му да Взорчи живота на цялата фантастична Вселена. Смехата жена-Воин Мелиса успява да се добере до мялото на Саймы и нашият герой отново трябва да се изправи срещу своя архибраг. Годинките си казали думата и Simon 3D не изглежда току-то добре, колкото прееди година, но да се надяваме, че хуморът от предишните две части е запазен. Това се кълнат на килимче и създавателите на играта, а дали е така ще разберем съвсем скоро. Да се надяваме.



NEVERWINTER NIGHTS



Едно от най-очакванията заглавия за следващата година също ще е показвано на изложението. Пред очите на шашнатите посетители ще представят прогреса на заглавието на BioWare. Засега няма много инфо, но просто тръгвам да ви покажам новите снимки и да се насладим на прекрасната графика, която Neverwinter Nights ще ни предложи.

WARRIOR KINGS



Още един новобранец под крилото на Sierra. Момчетата от Black Cactus са се хвърлили на доста амбициозен проект. Warrior Kings е 3D стратегия в реално време, чието действие ще се развива във фентъзи свят. Играчите ще могат да създават и обучават армии, да разбиват икономиката си, да шпионират и подговарят вражеските царства, да водят епични битки, като целата е да създадат господари на цялата земя. Играта ще предлага обширни кампании със сюжетна игра,



както и поддръжка на multiplayer. Както е видно и от скриншота, Warrior Kings ще разчита на масирани стрелковени бои по 3D терен. Засега обаче все още не е ясно, дали играта ще следва поутъпканата тема от Shogun пътешествие или ще търси нови решения в областта на геймплей. Когато се оповести повече информация за това заглавие, ще ви информираме.

Warrior Kings най-вероятно ще излезе някъде в началото на 2001 година.

AND THE WINNER IS...

Конзола на годината – **PlayStation 2**

PC Hardware на годината – **3dfx Voodoo 5000**

Конзолна игра на годината – **Perfect Dark**

PC игра на годината – **Diablo II**

Справочен софтуер на годината – **Encarta**

Разпространител на годината – **Havas**

Най-добра игра на ECTS – **Mario Kart Advance**

Най-добра PlayStation игра на ECTS – **Gran Turismo 2000**

Най-добра N64 игра на ECTS – **Zelda: Majora's Mask**

Най-добра Dreamcast игра на ECTS – **Jet Grind Radio**

Най-добра Handheld игра на ECTS – **Mario Kart Advance**

Най-добра мултипл. игра на ECTS – **Mario Kart Advance**



автор: CHAPPY

Myst 3: Exile

Стана модерно напоследък фирмите, покрай изъсканите си големи залавии, предлагат нови и невероятни приложенища, да обръщат вниманието погле-д на назад, към чината от игри в жанр. Било заради добри идее, нюанса се от нов живот, било заради успеха и славата на минали хитове. Или може би просто от мосталки. Наистина игра е едно подобно забързане. Забързане към може би най-голямата легенда на приключенчески жанр — **Myst**. Още с появата си през 1994-та година, тази игра привлече Всички. Всичко останало по-късно е само статичният фон на **Myst**. Над 2 000 000 продадени копии, скъп чипчамел! При това **Web** Времена, когато не **Web** Всеки дом имаше по 2-3 компютъра, които приключенческите игри (**квестове**) можеха да се намерят с купчини по мазащините, CD-ROM беше стандартният предимство заслушане на Музика. Именно тогава, фирмите Broderbund (известна със своята поредица *Prince of Persia*) и готоха бездейственото стъпало *Cyan* излагаха мултимедийната ус-та на **Myst**. За пръв път пред свидетелствата е разбрана графика публиката бе разкритата магия на триизмерния дизайн, представен от гледната точка на играта... при това по *Биокомпютен* начин. Must обявила тогава на всички с невижданата си графика, с уникалния си артистичен стил, с пълната свобода на сценария и нелинейността. Погледнати от мозъка единствено по рода си съобщите в жанра бяха, че Must не слезе от класацията на най-използвани и си за Macintosh в първи

Мyst-o-погодни заглавия [или, както още ги наричат "look & click" игри] със успешната поредица постъпи към забравата. Горе-долу тозава и триизмерните игри на най-същите започнаха да завладяват почти всички пазарни ниши, носещи дух на мантика и реализъм, а това бе и началото на края на приключенческите игри като жанр...

Чак до днешни дни, когато фронта на Myst-o-подобните забавления се държи единствено от храбрите французи от Cyo (Atlantis, Faust, Pompeii...). Но те реализират успех предимно на Стария континент.

И поради тази причина е направо странно, Макар и разбираме, решението на американската компания в областта на играчките и сериозен играч на компютърния пазар Mattel, притежаваш лиценза за Myst, да събъди отново забравената поредица, при това с не една, а цели ДВЕ игри, които се разработват в момента. Първа бил святът наигри Myst:Exile пред следващия месец, когато се разработка от фирмата Presto Studios, позната в бранша в особено популярниата с FMV приключенческа трилогия Journeyman's Project, а година на очаква испускането на Myst III, която е поверена отново на Сулан. Когато самият из научи за новата реинкарнация на успешния хит от "доброто спирно време", не можах да не се сърдя.

и да попада нещо повече. Както ще откриете в следващите редове:
Myst: Exile не е тоба, което сме си представили, ако сте следили хвалебствените слова на западните медии. Но нека започнем наред - какъв е една приключеника игра без сценарий? А оче по-вече - какъв е една игра приключеника игра без добър сценарий?

Ченчка царя без довърш сезари...
"Книгите са Вратата към дамечки светове." Не помня как Миси-
тел е изрекъл за пръв път тези
слова, но те са основата, на-
която е изградена Вселената на
Мист. Всемел - отор немотично оп-
редеждение - става дума за Вселен-
на от Вселени. Всяка приломутка в себе си
различни светове - различни и езотък-
нически, изпълнени с загадки и мистери. Тези
светове са събрани постредством книгите
- мървения на Разказвачите от дреян-
та раса Дин. В книжите авторите опис-
ват тези страници места по необикно-
вен начин, който подобно на четка да
бъде пренесен през пространството

Във Въпросния свят. С течение на времето обаче, книжите започват да изчезват, пренасяни от свят на свят, докато... [И тук започва историята на оригиналната *Myst*]. ...Една от тях случайно не се озовава на мавашкото помещение на Ирана (този термин ще откривате и по-късно, защото *Myst*, като приключенческа игра от пръво лице, няма обособен персонаж). След като я открива и най-склонно се зачита, тя го пренася на странен остров, дом на един от Разказватите на име Ампурс. За съжаление Изграчът така и не бива посрещнат с хлеб и сол - поради липса на жива душа, която да обитава острова - всички са заспинали, докато самотно. С изключение на Биб-



ликомеката. Там в книги са замворени душите на двама Д'ни, които ще са насочени във епично пътешествие до цели светове (Мист и още четири), в изграждане на самия Разказващ. Налице е предателство и след много приключения (по скоро първела - но да затова по-късно) Алтруп е спасен. Но това ня се оказва гостъмътко защото неговата съпруга, Катерина, е отвлечена от злия му баша Ген в далечния свят Riven. Там Ген очаква Алтруп да се разправи с него. В муз II: Riven, Израчъмът е принужден да поможе на Разказваща да се добере до своята Възлюбена от клокчите, които Ген залага от странничните локации на Riven. Цената на тази помощ е свободата - Алтруп ще обещава (в ролята на Израчъл), че ще му помогне да намериш път назад към своя свят. Крайният на продвижението е задължително увенчан с хепи енд. Алтруп и Катерина се завръщат на Мист, а той се завърбва с книжата в ръка в родния си дом (по-точно - преди мониторинга в 2-3 сл. след полунощ с кисел Вкус в устата). Като съюзник Мист напомня на постепен Варзиш на "Хрониките на Амбър" и приликтите съзборенето на **Зелезни** за не една, то това ще има своя новото проявление, е досада над нивото на

ме на три години. По играча бе издаден комикс, както и цели седем романа, и зордуло точно, когато славата на орцила се изчерила, излезе пръвънкът, кое то наимагинаше предищественика си във Всичко, освен в едно - уланското. Но ти винаги се служи само Веднъж, нали? По този Время конкуренцията вече беше изблъзгала огромно количество



Роджър Зелазни

Роджър Зелазни е роден на 13 Май 1937г. в Еуклид, Оахао и умира от рак на 14 Юни 1995г. В Санта Фе, Ню Мексико. За много от почитателите на фантастиката, тои е списанието на наш-добрите автоби, творчески и лични книгоиздания. Изключително плодотворен, Зелазни е написал над 50 книги и 150 кратки разказа. Сред най-известните му творби е пероригацията „Хроники на Амбръ“ останала неизвършена поради кончината му. Зелазни е носител на 5 награди „Хьюго“, гва „Балрог“, гва „Локус“, три „Небела“.

Малко известен факт е, че по книги на Зеленини са правени гъв компютърни игри. Първата се нарича "Деветте принца на Амбър" и е пусната през далечната 1985 година. Chromonaster е далеч по-ново заглавие, което имаше известен пазарен успех, но неизвестно производители фалираха.

Ето и някои книги на Зелазни, които силно Ви препоръчваме да прочетете: "Господарят на Светлината", "Господарят Демон", "Една нощ през самотния октомври" и разбира се поредицата "Хрониките на Амър".

старите части. В Exile Алтрус и Камери-на живеят щастливо, и гори събата им наядва с дете, когато друзът Райказъвчан неизненадно напада Mist, с цел да "отмъстят" на Алтрус за това, кое то му е причинил, учишожавайки неговото измерение. Външността на виновниците за това злодейство са Райказъвчите Сирус и Ахенар, познати от първата част на из-
дателя, а набеден е довършил Алтрус. Е-
стествено този, който може да помогне
... даже на Земята. В Mist: Exile ролата
на поредният спасител на Алтрус и не-
воята нежна половина е обединен в
неизвършен престъпление на Райказъв-
чан, извърлен в изгнание в далечен съл-
ьвъртво нещо, кое то трябва да напра-
вяше е да намерим изход от своя зам-
бар, след това да установиме, че на
Mist спада нещо Нередно - и да се наме-
ти в конфликта.

И оттук започват приключнията. Myst, както Вече казах, е приключенска игра. Да, но не точно като тези, които сме свързали да наричаме "кусето по нахъб". На първо място тя е игра с първо лице, т.е. геймщюмто се разкрива от погледа на Играча. На практика в Myst до Exile ще съществуваше понятието персонаж - геймщюмто не изисква повече от това да демонстрира своята интелигентност, а начинът на който персонажите в играта що водят, а и целият сценарий, набляга на мъжката, че главният герой - таек, както е разбираше от Cup - сме самите вие. Наш-семите това донесъкне неудобство е поправено, и в Exile Presto обещават че ще въведат настинка герой, с който да се идентифицираме по време на игра, но само можем да се надигнем, че опитът ще се окаже успешен.

На Второ място, допълнителните персонажи и диалогите са сведени до биологични минимум за една приключенска игра - Бисчко, което се очаква от нас като Играч, е да разрешават най-различни загадки. В Exile този не особено сложоклонен към фабулата елемент е

подобрен, като са въведени повече персонажи, и подобно на Riven в новия Myst все има Full Motion Video - персонажите в изграждащата се игра ще са живи и ще се играят от холивудски актьори (с едномакъл изключване - ролист на Алтруис се играе от бащата на Myst Ранг Миндър), заснети на син экран и настепно наложени върху триизмерните изображения. Резултатът от тази технология не винаги е добър, което беше видено в Riven - силуети около персонажите, погрешни светлосенки и перспективи, постъпки във време. Но от тозава до ден днес са изминали близо 3 години. Снимачният екип от Presto има повече от голям опит в областта с видео-технологиите в областта на компютърните игри, наченан от преци 6-7 години в игрите от серията Journeyman's Project, и затова продуциранитима на фирмата са особено горди с тяхното от мяк технологийте на игрите, които използват, позволяват и свързваат съветносенките върху лакатите да бъдат почти перфектни.

Друго. Което отличава играта е серията Myst, и съвсеменно Exile - системите приключеници, в сериозно осложнен имперфект. Оригиналният на практика нямащ инвенция по време на игра можеше да е един-единствен предмет, кое-то особено непримото, понеke не в Myst не са базирани на познаници - ако нещо не е заковано, то с себе си. Промените в Riven ялко, а по отношение на Exile правда си мълчани. Така че забравишките купчини с предмети и те от рода "постави това върху както и различните команди заие. Пъзелите в горедящата Myst съвсем друга основа - те са използвани. Нещо повече, единствено в Myst може да намерите толкова много направени, толкова сложни и едноименно с това толкова невесел (в случая - и като комплимент, и шутка) логически пъзели, притворени количества. Exile няма да изложи. Цялото действие във вие бъде разделено на множество загадки, които - ако бъдат разгадани - ще са засегнати от голямата около отмъщителност. Изразът бъде отново използвана нелинейна, и имате достъп до Всеки един от почти Всеки основан пъзел в играта от тях ще се заеете най-вече личен избор, като няманост да развалиш нещо, или да го събереш. С двете думи - простота и удобство, които са играта за мези, които не искат да решават сложни и очакват повече жизненост на играта от няколко седмици. И Preston обещават нивото на залагките да бъде понижено предимно в частта (каквото и да

се говорим, Riven бе твърде елитарна в това отношение). Да се надяваме не твърде понижено - Все пак Myst не е игра за обикновения купувач.

Ако до този момент въобще не сте останали очаровани, това се дължи на фактата, че основният код на *Myst: Exile*, за която всички медии се съвсем да пишат и хвалят, в нереди случаи прекалено, е графиката на играта. А тя, както може да се убедите от иллюстрациите, е убийствена. Не, небоятънна. Върхът на сладоледа, акощето! С рака на сърце заявлват, че побората красота няма да намерите почти никъде другаде. Presto Studios напрочут са надигнали себе си, предлагайки всичко, което може да бъде изискано от никоя десетки Silicon Graphics графични системи и гения на госма повече дизайнери. Няма да изпадам в подробности, защото картинките говорят сами. Технологичният *Exile* ще съдържа над 6000 триизмерни изображения в 24-битов цвят и големия разделителна способност, над час заснето видео с над тридесет персонажа, триизмерен звук и музика, написана от композиторите на *Sun*... от мази легендарна точка всичко в играта ще е перфектно. *Exile* ще се разпространява на четирима компактдиска, претъпканни с мултимедия – един шедевър на графичния дизайн, фойерверк от картини и звуци, обединени под изборния сокет.

Преди да ѝ остави да се насладбите на това, кое то скоро Mattel ще пуснат на игриби пазар, че си позволи лука да не го дам енознанич отговор на Вибропса: сгрупа ли си да чакат Myst: Exile или не. Можех да започна тази съмтава с хвалебствия по отношение на графиката и да ѝ водя до носа до края, но мисах, че ѝ убедих в едно - като искълкично невероятната предварително създавана триизмерна графика и холивудски размахи на новата продукция на Presto, Myst си е Myst. Концепцията на играта не е помръдната и на ѝмота, а асоциираща с предишните части си до госта например чий. Явно че се наложи да изчакаме испанският Myst III, който се разработва и от самите създаватели на играта, но не Възлагаме големи надежди - като концепцията този тип игри е практически църпан. Всичко ново е по-скоро израз на перфекционизъм и излишна комерциализация. Отсега можа да кажа със сигурност, че играта ще е донесла на обикновения геймър, съвърнал на динамичните заглавия, с които ни запливат в последно време. Дори никоя от любитещите на приключения възможно да се намусят - все така Myst не е за всеки. Но, несъмнено, това е една добра игра, която няма да стане хит и ще се купува единствено от мези, които биха харесали предищните части. А и да ги слагате в тази група, но тврдите баби, методистки игра, в която се мисли много, и е създавана за играчи с иници, готови да пръскат няколко месеца от живота си над поредица загадки, подплатени с пръвборачна мултимедия, започвайки да пълни касичката!



автор: ALEX III

The Elder Scrolls III: Morrowind

Eдно може да се каже със сигурност за компанията Bethesda Softworks: там знам, как се правят исклучителни игри. През 1993 година те пуснаха на пазара едно много амбициозно за времето си заславие, което промени забинаги възгледите на геймърите по света за ролевите игри. Както вероятно се досещате, говоря за първата част на поредицата The

Външност отдава Arena и Daggerfall от общия фон CRPG-та. Защо тъй обаче си занимавам с третата част на някаква праисторическа игра поредица?

Заштото

ако Morrowind има нещо общо с предишните си, трябва да очаквам повече, нито по-малко от епохална игра. На първо място, съветът на Arena, и още повече на Daggerfall, е огромен. Грамаден. Необичен. За да съмните неща от единия до другия край на картата, трябва да Вървите десетки дни. Иман предбъдеше, реално време, а не виртуални дни в играта. При това няма да се движите през плоска пустош, а ще се натъквате на хъмбои, езера, пещери, селища, самотни къщи или спраноприемници, изоставени гробници, гори, руини от забравени вече времена. Всяко от тези места можете да посетите и изследвате. В пещерите ще срещнете заборове. В гробницата - неспокойни скенки и оживели мъртвъци. Това е много различно от свят, който може да се преброи на дълък и шир за двадесет минути, както е в Ultima IX например.

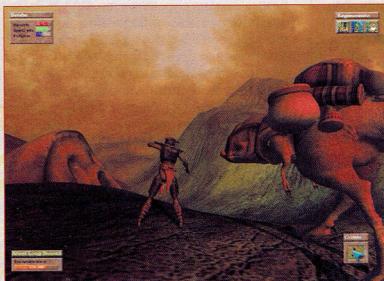
Извършват се отвръда от чувството, че е попаднал на място, създадено специално за него. Свободата на действие също е впечатляваща. Освен задачите, свързани с развището на основната интрига, се предлага огромно разнообразие от случаини или условни страннични квестове. Съветът реагира адекватно на поведението на играта. Историята е нелинейна, и е много по-реално и детайлно представена, отколкото е практико в подобни игри. Никога няма да срещнете злия маъсънник, който е решил да затвори света, а тъкът вие трябва да го спрете. Так

имате значими цели за постигане, но те са по-скоро свързани с полимтика, отколкото с магия или с битки, които можете да решите сами. Свобода, деталиност и прарабилост - това са ключовите идеи, вградени в основата на дизайна на The Elder Scrolls.

Аруга

непрадиционна част от Arena и Daggerfall е начинът за развитие на героя (Става дума само за един персонаж, защото играте се разбива в първо лице... Какво по-реално от това?). Освен стандартните статистики, или атрибути (като сила, ловкост, Бързина, интелигенция, Воля, късмет), компютърната Ви "дължава" така наречените умения. Те са най-разнообразни - има оръжейни, магически, апашки, и всичките групи некласифицирани неща, които ги правят Ви владее в по-голяма или по-малка степен. Майсторство за борбене с брадви, разрушителна магия, разбиване на клоачки, изкачване по стени, скакане или добро познаване на различните видове гиганти - ето Ви няколко примера. Единственото начин да увеличите дадено умение, е да го използвате. Всеки герой има няколко първични skill-а, на които се учи най-бързо. Изборът на тези глобни умения е важен, защото героят Ви може да направи в ниво само като "задобре" достатъчно в мята. Ако се замислите, че видите, че това е много логична система - маъсънският например ще казва нива като чупи черепите на враговете с бузуган, а като използва вълшебническите си способности.

Последният елемент от геймплея на старите части на TES, на който ще се спре, е магическата си-



тема. Твърдо съм убеден, че тя е най-добратата, благана някога в компютърната игра. Освен да използвате стандартните заклинания, там можете да измислите нови. Как става това? Много просто - ставате член на гильдията на маъсънциите, и получавате дос-



тъпът до т.нр. spell maker. В него можете да комбинирате различни ефекти и да модифицирате действието им, като зададете свойности на параметрите им. Можете съвсем лесно да направите следното заклинание например - парализа за 30 секунди на един Враг на разстояние, като същевременно внасяте в организма му отрова, която нанася пръвчанчано 2-20 точки поражение, и на всеки 5 секунди взима по още 3-6 точки здраве в продължение на минута. Остава Ви само да го впишете в магическия си мефтер, и вече ще можете да го ползвате. Ефектите са няколко десетки видови (парализата и нанасянето на поражение са ефекти), всеки с по три-четири параметра (числота в горния пример са такива параметри), различна област на действие ("един Враг на разстояние" или да речем "Всички същества на по-далече от 2 метра от магьосника") и еле-



остане в описания по-горе вид, с едно съществено изменение - магическите ефекти няма да са Винаги достъпни, а ще трябва първо да се научат, за да може бъгат използванни. Това ще става вероятно чрез книга или чрез изпълнението на определени квестове.

Светът ще бъде много по-малък от този на Daggerfall, но все пак около 50 пъти по-голям от Вселената на Redguard. За разлика от втората част на TES, обаче, тук няма да има случайни генериращи тъмници. Програмистите от Bethesda са взели под внимание оплакванията на играчите от еднообразието на атмоматично слободните места, и затова в Morrowind всяка къща, пещера или лабиринт ще бъде създадена на ръка от професионални дизайнери. Макар това да ограничава площта на игралния съйт, то ща при带给 по-голяма реалистичност на играта.

За историята се знае малко, освен че ще бъде пъсно преплете на политиката на Империята, и с борбите за власт в самия Morrowind. Ще има пем благородни фамилии, които ще си противостоят в надпревара за наимощие. Играчът ще започне приключението си като куриер на императора. С течение на играта ще можете да се присъедините към някоя от фамилиите (по начин, много подобен на този, по който ставате член на гильдията на магьосниците, например), и съответно ще придобиете влияние над нея, но и ще се събогите с Врагове сред неприятелите ѝ.

Политическите решения в провинцията на тъмните ельфи ще се взимат от светът, свързан от глобите на петте фамилии чрез графа - управител на областта. Интересното е, че вие ще можете да се намесвате непрекъснато в обажданията на светъта чрез влиянието си над фамилиите, като постепенно ще се превърнете във влиятелен фактор в живота на Morrowind. Чуват се слухове за никакъв тайнствен култ към изчезналата шеста фамилия, както и за пророчество, прокобата на което

тегче на главния герой. Говори се, че то ще му докара ненавистта на тайнствени Врагове - неизвестни отначало, но много опасни.

Задрафтата може да кажа само, че ще спира дъха. Само можете да отъждите за това от скритоштампото. Макар и да не е официално потвърдено, изглежда, че графичната система на играта е написана от нула от програмистите от Bethesda. Изключително детайлна, тя ще включва неизвестни досега черти като например подобна симулация на климатични ефекти. Авторите ѝ обещават впечатляващи бъкове, снеговалежи, бутрове, даже и прашни бури - особено опасни в засипани с пепел поли на вулкана в центъра на Morrowind.

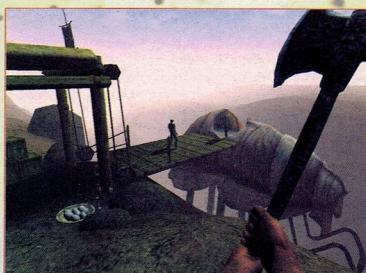
The Elder Scrolls 3 няма да има мултиплеър. За смекта на това с израза ще върби мощен редактор - т.нр. Construction Set. С него всеки ще може да направи собствена добафка (plug-in), която по всяко време може да се включи или премахне от игралния съйт (няма да е необходимо да започвате играта заново, за да пробвате току-що създана от интернет plug-in). С него ще можете да се прави или променя всичко, което се намира в играта - мерен, сгради, градове, NPC-та, нови чудовища, специални предмети, куести, магии, даже да се създават нови раси. Ще има собствен скрипт-язик, на който ще можете да се програмират нещата, непредвидени от създавателите на играта. С една сума, тук отново ключовите думи са "свобода" и "деталиност".



мент, чрез който действат (в предишното заклинание това е отровата; има още огън, електричество, студ и т.н.). Както можете да се убедите, възможните комбинации са практически неограничени. Освен това, щом Веднъж рангът Ви в магьосническата г guilda стане достатъчно висок, ще можете да омаявсваш предмети или оръжията, че то да може да прави заклинания по Ваш избор.

Задълъжението разказвам всичко това? Защото всичко изброено по-горе ще намери място в третата част на The Elder Scrolls, само че в още по-усъвършенстван и изгладен вид. В Morrowind ще има двайсет и седем умения, разделени в три групи по девет - бойни, магьоснически и апашки. За разлика от Daggerfall, където част от уменията на бяха много полезни, тук всяко едно ще е твърде замислено, че при определени условия да съврши работата като първично умение на някой герой. Освен тях, представителите на всяка раса (Естествено, в TES има раси. Те са разделени според пропинките, които обитават предствателите им. Morrowind е допълнение на Тъмните ельфи.) ще имат специални способности, недостъпни за никой друг. За тях обаче още нищо не се знае.

Магическата система ще



Какъв ще остава да кажа в заключение, освен, че с нетръпление ще чакам да мине времето до края на 2001-ва година, когато се предвижда да излезе третата част на The Elder Scrolls. Създадете ли се къннат, че за нищо на света няма да изпускат този срок. Е, в това отношение съм малко скептично настроен, но във Възможностите им да направят игра, която постави нови стандарти за години напред, изобщо не се съмнявам. Вече са го правили. Два пъти.



автор: Whisper, Че кој друг

Diablo 2 expansion set

За Всички онеzi от Вас, които имаха неблагоразумието да разримкуват нашите разсъждения върху Diablo 2, дойде моментът на разплатата. На 1 септември в 11 часа наше време, 5 часа и 26 години след раждането на моя милост, Blizzard обявиха плановете си за разширение на безапелационния си хит. Това, както мези от Вас, които са прочели статията ми от предишния број, не е чак толкова изненадващо. По-изненадва-

мерят място в предстоящия Акт 5. Нагивам се тези от Вас, които бързаха да щаснат кул лайна по наш адрес въледомбие на обектичната ни оценка да са почувствват мощта на нашето "агди тайнно и зверски уничтожено оръжие" - "Huge Middle Finger of The Workshop", използването на което има следните ефекти: Greatly Enhanced Defense спрям никој интелигентни създания, 100% resistance на всички видове простиотия (оказва се че била зарядена), Fastest e-mail recovery, Adds 50-60 points of пренебрежение over 3 seconds, Indestructible. Кратко отклонение: както отмодорих на някои писма, когато искате да изложите никаква позиция, хубаво е да го направите на книжовен български и да подкрепите аргументите с факти. Противното няма да доведе до никакъв резултат. Ние пишем само това което мислим, а не това което някои си очаква да прочете - ако една игра не е на нивото си, тъкъм била тя и Diablo 2, не очаквайте да си запървите очите и да си траите. И така ше бъде Винагат Истината! Голата Истина!

Така, след като се пречистих от нечестивите сили, шепненци отровни слова в тъмните дупки на съзнаанието ми, мисля че е време да се върнем към играта. За моя огромна радост, предстоящото разширение на Diablo 2, има всички изледи да се окаже, точно това, което самата игра трябва да бъде. Естествено, ако Blizzard изпълнят обещанията си (това не е сарказъм, а по скоро молитва). В края на втората част израчът побеждава Диабло, като преди това се е спранил с Месфисто. Но вместо да настъпи мир и покой, нова опасност нахлува над света. Последната от тридесета брама, Баал, Господаря на Разрухата е все още жив.

Нешо повече - след като приема облика на ангела Тириел, Баал успява да си Вземе Soulstone-a от Маркус, и се опира върху него. Възмущението, целият му е да опорчи Worldstone - мозъкът артефакт, който предизвава съвета на смъртните от ардаките сили. Камъкът на Световете се намира на върха на свещената за Варварите планина, която те са укрепили здраво. За нещастие **Баал** и ордите му нападнали изненадващо и с огромни сили и поголяма част от укрепленията паднали в ръцете на демоничните пълчища, а останалите били под текка обсада. Акт 5 започва с пристигането на нашия герой в укрепленото поселение Хагорам. Господаря на Разрушата вече е доста близо до Камъкът и трябва да бъде спрян преди да е станало късно. Толкова с историята. Хагорам ще бъде коренно различно място, не приличащо на нито едно от досегашните населени места. Особен че ще бъде представен с много повече детали, Варварският град ще има действител-

БААЛ

1. Баал е едно от най-древните еврейски божества. Името В превод означава "господар" или "собственик". Множество народи са почитали Баал като бог на плодородието и селското стопанство.

2. В Библията, единия от падналите ангели се казва Баал-Зебуб, или Беззебуб, или още Велзебуб. Възможно неговото име е отворчен подгръден тленен Вариант на Бог Баал, или както е бил известен древността - Баал-Зебул (Принц Баал). В Милитновата творба "Изгубеният рай" Беззебуб е ясната ръка на Сатаната. Той е още известен като Господарят на Мухите.

но вид на обсаден. Обгорени сгради, разбити укрепления, струени и непримитивни жители - това очаква играчът в земите на Варварските кланове. Както е логично да се досетим, ако нашия герой е Варварин, той ще бъде посрещнат доста по-топло от останалите персонажи, дори (има такава идея) ще може да купува, продаива и ремонтира екипировка си на по-ниски цени.

Засега няма да се впускат в подобности и предположения, а ще ви предложа само сикураната (на този етап информация). Тъй като играта ще обявена едва преди две седмици,



шомо обаче е, че въпреки опитите си да опишат недостатъците на Diablo 2 като "диаболически решения", нюаните от Blizzard все пак са се вслушали в госта от забележките и препоръките на играчите. Но като се замисли човек, да не го направят би било равносильно на професионално самоубийство. Както ще видим на следващите страници, много от НАШИТЕ забележки и препоръки към Diablo 2 ще на-





има още много неща и детайли които не са известни и гори не са изяснени. Говори се че акт 5 ще по големина ще бъде нещо средно между акт 3 и 4, като има 6 куеста.

Етасмествено, над-съществената новост в разширенето (което все още си няма официално име) е Въвеждането на голям нови играли клас - Убиец (Assassin) и Друид (Druid). Всеки с по 30 умения, разделени в 3 различни камеози.

Assassin - ако и вие сте се чудели каква точно е ролята на Натанали от акт 3 (може би най-безсмыслия персонаж в играта), това е отговорът на Въпросът Ви. Тя е промотопия на единния от новите герои - Убиецът. Този клас ще комбинира в себе си както бойни, така и магически умения. Основни оръжия на Убиеца ще бъдат краката и ръцете.

Martial Arts - както можете да заключите от името на този клон, тук ще се включват умения, подобряващи бойното мастерство на Убиеца. Един от разделите му съвържа удари с крака, наименовани Dragon Claw, Dragon Tail и Dragon Breath (24-то ниво). Blizzard обещават госта зреалини анимации на атаките, съвръждащи се в този клон.

Shadow Disciplines - този клон съвържа умения, подобни на тези на Амазонката от "Passive and Magic". Това са предимно пасивни умения, разбити по

накойто подобрява качеството, мощта и ефективността на уменията от другите голями клони. Precision и Focus ще подобряват бойните умения, като Focus ще увеличава шанса за замедяване на противник. Други като Psychic Hammer и Fist of Wills ще нанасят директни поражения на противниците, като Второто ще засяга големи групи Врагове. Lure е умение, подобно на Taunt на Варварина, което при подаване привличащо на Убиеца към положението на него капана.

Traps - този клон може би ще бъде нај-добрият притягател на Убиеца. Тук се включват разнородни капани, поразявачи врага със съвърхавици, яс огън, я със струено желязо. В началото ще имате достъп до по-елементарни клонки, като Fire Spikes и Shock Field. Те ще се разполагат в близост до убиеца, и ще се активират като противник стреля върху тях. Колкото по-вече точки имате в съответното умение, толкова по-дълго време капаните ще остават активни. След 12-то ниво Убиецът ще може да разполага на екрана установки, които автоматично ще разпръскват капани в определен радиус около тях.

Druid - по всяко личи, че това ще е над-оригинална и интересна персонаж в Diablo 2. Друшут е нещо средно между Мъртвосицата и Некромансира по етасмество на уменията си.

Elemental - в тази категория са включени умения съвързани с контролиране на природните стихии, почти използвани нападателни. Molten Boulder призовава гигантска канара, която бавно се търкаля по екрана, мачкачи всичко по пътя си и взрива със след определено време. Arctic Blast е подобна на магията Inferno, само че замразява противниците. Twisterпуска няколко малки и малки таифуни, които поминват Враговете на

друга. Други известни умения от този клон са Eruption, Volcano и Cyclone Armor.

Shape Shifting - това, което трябва да бъде най-силното оръжие на Варварина, сега ще бъде най-силното оръжие на Друида. За съжаление все още няма изцяло разработена концепция за уменията от този клон. Не е решено нито как точно ще става трансформацията на Друида в животно. Нито какви ограничения ще има докато е в животинска форма. Засега се говори, че само две или три умения ще са достъпни на геря, гок-



то е под формата на звяр. Идеята на Blizzard е лукантическите превъплъщания да бъдат достъпчиво мързящи, така че играчът да може едно временно да се отдале на ролята на Върколак.

Достъпните животински форми са три: Върколак, Кондор и Гигантска Мечка. За всяко едно от тези създания ще





има по две или три умения, които ще дарастват върдените му хардвестистки. Както казах, много малко се знае за тези груевски умения, така че повече информация от това не можем да Ви предоставим.

Summoning - в този клас влизат умения, подобни на некромансерските. Разликата е в това, че Друидът ще призовава животни, а не скелети и големи. Засега се знае че ще можете да призовавате гарвани, вълци и мечки, като колкото повече точки имате на съответните дисциплини, толкова повече и по-здрави ще бъдат Вашите помощници. Интересно е умението Poison Poppy, което извиква на Ваша страна остробна лизана, движеща се под земята и опасваща противниците Ви, поразявайки ги с отрова. Друидът, подобно на Некромансера, може да отпраща измишнати си любимици, ако се наложи.



Засега толкова за новите персонажи. Ако се сдобием с повече инфо, ще ѝ сте пръвите, които ще разбрат за това. Сега да хърлем еднооко и другите нови елементи, обещани от Blizzard.

1. Хиляди нови оръжия и предмети. Точно това е, което искам почитате-



лите на играта - дава богатство и разнообразие от оръжия, брони и прочие. Дизайните на играта са замислени нещо по-оригинално - да има предмети, които да носят бонуси на определен клас. На този етап са замислени следните предмети:

- **Амазонка** - ръковици, който ще променят хардвестистиките на оръжията ѝ;

- **Варварин** - изключително могъщи шлемове, побиващи показватите (така се говори);

- **Некромансер** - костни томети със силини заклинания, които да се носят вместо щитове;

- **Паладин** - нови щитове, със доста сериозни хардвестистки;

- **Магьосница** - магически орбове, със все още неясно значение (може би ще възстановяват мана, или ще бъдат като запас от магии в случаи че маната съвризи);

- **Друг** - животински кожи със специални заклинания, които ще носят гладбата си вместо шлем;

Убиец - специални оръжия (ками, боксове, метани нокти и гр.), които да

подобряват бойните и умения; Особено това има планове за нови и много по-полезни и силини комплекти и уникални предмети. С тях играчите ще се сдобият доста трудно, но от Blizzard твърдят, че усилията ще си заслужават. Говори се, че сред комплекти и уникални предмети ще има и от т.нр. "exceptional items" - подобрени версии на обикновените предмети, които се срещаха само на Nightmare и Hell трудностите в Diablo 2. Както Вече казах, раздам се че ни послушаха.

2. Нови рецепти за Horadric Cube - кубът ще продължава да има съществуваща на ром и в продължението на Diablo 2. С течение на играта, героя ще намира скропове или ще научава от различни персонажи нови рецепти, чрез които да създава предмети и отвари.

3. По-голям сандък - Всяк на играчите достигне до ушите си и в продължението забетния склад ще биде с доста по-големи размери. Колко точно ще разберем в близките месеци.

4. Няма да има промени в уменията на съществуващите персонажи. Няма да има и гилди, които биха и продължават да са най-желаното нещо от играчите. Няма да има и режим Arena за съвюбо между играчи.

5. Няма да има и Starcraft 2 според Водещите програмисти от Blizzard. Но с тези хора Всичко е предпоследно, така че съм съмнителен.

Предполагаемата дата за излизане на продължението е 1-ата половина на 2001 година. Не ще се струва малко странно, че една игра се разработва 4 години, а след това трябва още една или година да се направи продължение, без кой знае какви съществени промени? Хм, кара ме да се замисля ...





На тази страница представям същността на запознането с някои от най-интересните предмети и артефакти, които ние - екипът на Gamers' Workshop, успяхме да намерим из нивата на Diablo 2: Гияло. Написана специално за GW. За което ние благодарим от всички сърди на нашите скъпи приятели от Blizzard: Go to hell motherfuckers! Burn in the pits of hell and may you never see the sun again! Stick your beautifuckingfully game in your greedy assholes. And may its bugs become your bugs!

В предвод:

Господ га Ви благослови, приятел! Желам Ви щастливо и безоблачно бдеше. Ще запазим забвания един скъп спомен за



King's Club of Fast Love
+50% chance to hit gadzhe
+2 to polovi umenia
-5 to venericheski bolesti
Prevents chicks from escaping
Extra hard
Extra long



Armor
Increased chance of braking
Enemy's chaingun does quad damage



item/
56 AC
Rockets do +30% damage
Ne katiawia, zelenia

Resistance
+5 to all Diving Skills
Increased chance to find rusalka /male characters only/
Reveals secret sea-cow level

Meteoric Eyeglass of Blindness
+1.5 dolyptra na liavo oko
+4 dolyptra na diaiso oko
+30% to all seeing resistances
+100 to watching Esmeralda
Ignores targets eyes
Increased chance of seeing nothing

Great Modem of No-Internet
+10 to "The line is busy"
-10000 to Battle.net (+1500 ping)
+40 to telefonna smetka
-30 to downloading
Fast Drop Rate

Titanic DVD /sus subtiri na bylgarski/
-3 chasa jiwojt
Monster Cry
-50% monster defense
+33% romance

Bourbon
+3 to all barbarian skills
-20% to stamina /permanent/
Unable to attack enemy
Triple vision /vragowete se wijdat trojni/

Royal Keyboard of Gaming
+3 to all Quake levels
+3 to all Diablo levels
+1 to all other games' levels
-50 to polov zhivot
Prevents gamers' sleeping
Ignores gamers' brain

Greater Modem of No-Internet
+50 to "The line is busy"
-Battle.net [unable to connect]
+60% chance of catching a Trojan Horse
+80% chance of gnewen dupleks
Extremely Fast Drop Rate

Pileshki Burger of Arabian Surprise (bez laice)
+30% to nadnormeno teglo
- 100 to nalaizhdane
Adds 12-28 kila every month
Increased chance of finding Cheren Kydrav Kosym

Bulgarian Chadyr
5-15 poison damage
+50% Chance of fatal blow
Unlimited ammo

Freeman's Mouse of Quaking
+25% to Railgun
-15% to Rocket Launcher
+50% chance of finding Red

Super Kamenitza potion
+15 to strength
+20 to samochuwstwie
+20 to fighting skills
increased chance of schuppen nos
zig-zag walk rate
no run, no hide

Cheren Kydrav Kosym
+ 75% to rasova diskriminacia
+ 50 to povryshane
+10 to all fighting skills
+100 to psuwni
75% chance of crushing blow
15% chance of deadly strike

Bill Gates Ultimate Card
Hardcore player, Battle.net only
Freezes all Battle.net servers using Windows NT
Използвайме карта само в краен случай!
Намира се в скрепленото нибо на Богодушне-краиба



Dogs Of War
Pomiar
Zloben laj over 2 sec
18-24 smurdiasht damage
+50% chance of getting tenia
Monster Flee

Produpchen Cyrvul of the Snail
Slowest Run/Walk
Increased chance of falling
-50 to cold resist
Creates poison nova every 5 sec

Kasket /special



Golden Watch of Water Resistance /unique item/
+ 30m Water



автор: GROOVER

The Return of the Incredible Machine

Една топка за булинг бавно започна да се търкаля по наклонената повърхност. В края ѝ място попада на лампа. При накланянето на лампата лампата се включи и светлината ѝ засиявала слънчевия панел доколи нея. Захарени с енергия, гъва лазера се активира и посредством сложна

описанието им би отнесло ужасно много място. Задължително трябва да споменем фоторама в играта - мишки, комки, човечета, маймуни и любно хилещи се крокодили, след това избутват яйца върху по размер и предназначение топки (е, не такива топки - играта е за цялото семейство), голими разнообразие от домакински електроуреди без печки и хладилници, различни кофички, зъбни колела, склонни бутала, тълно оборудване за бийард и за конструиране на филери ... мисля че Вие е стинало ясно на какво съм това въпрос. За малко да забравя и наиз забавната част в играта - епрувките нитроглицерин и бомбите с дистанционна детонация. Те те се харесат най-вече на тънките Ви полоубии. Запознаването с цялото това разнообразие ще става докато решавате загадка след загадка в tutorial-а. Кое то ни довежда до темата с нивата.

Голяма

част от тях ще изложат поизнати за тези от Вас, които са играли предишните части на TIM - настинка неприятно като факт, но като се има предвид че в Contraptions има над 170 загадки, смятам, че можем да простием това съмнение. Глобобълсканиците са разделени в пет категории: tutorial (Въведение към играта за начинаещите), easy, medium, hard и expert. В зависи-

щият от огледала и един колектор, който да смеси лъчите им в един, смислаха до нов захранващ блок. За него бе закачена прахосмукачка, която започна да работи и изтегли нагоре тенис топката, която се пълни по наклонения свод. След това попадна в антигравитационно поле, изиграла се и ... съвсем за малко пропусна една карпонена кутия и падна върху камениния под. "Мисля, че трябва да мърднем съвсем малко наядъно антигравитацията и всичко ще е ОК." - промърмори Някъде в глас свише и всичко започна отново. Дами и господа, лейдис и дженимлемени,

Щастлив съм да Ви обясня за извршването на може би най-запалната логическа игра в света - The Incredible Machine. Новото заглавие от тази последица се нарча The Return of The Incredible Machine: Contraptions. Играта се състои от маса логически загадки, заключаващи се в слепното - имате на разположение ограничен брой елементи, които трябва да комбинирате така, че да постигнете зададена цел. Дали ти ще бъде да приберете човечето Мел в къща без да го е изял крокодила, да запакате всички фоудербъри или да слукате дурикабъла, без да набрите на балона - вариантите са много.

Първо ще обрънем внимание на чаркоците в играта. Откъде да започнат? Елементите са толкова много, че



мост от сложността е и количеството чаркове, разхъръляни по бойното поле, които да Ви помогнат да решите загадките. На последната загадка от expert - Creation ще забележите едва три предмета, а останалите около 30-40 елемента кромичко очакват някого да ги разположи по правилния начин. Като стана-

произвеждането: Sierra Family

РАЗУМНИ МИМИНАИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 233, 32MB RAM, DirectX 7.0



дума за правило - едно от главните представи на Contraptions е неизнаната неизнаност. Имам предвид, че няма само един верен начин, по който да решите дадена загадка. Понижка нестандартното мислене ще се окаже много по-ефективно от това да се опитате да влезнете под кожата на създалите на играта и да измайсторите решение, подобно на тяхното. Небедънък ми се е случвало да решам дадена загадка и след това като написаха бутона Show our solution ѝкранът коренно да промени събъект.

Както ще забележите от скрийншотовете, играта няма глобозамайваща графика. Дори бих могъл да кажа, че е по средното ниво. Но пък този аспект от Contraptions едва ли ще впечатли някого - силата на играта е в оригиналните логически загадки. За музиката само мога да спомена, че има начин бързо да бъде спряна. Иначе интерфейсът е относително удобен, като в него има няколко особености. Първата е бутоныът Show Hints - по ѝкрана се появяват ръчички, които Ви обясняват какво бихте могли да сложите там. От един момент напатък (hard), те губят своя смисъл - казват Ви нещо, което вече сте се доссетили. Второто удобство е възможността да получите изчертена информация за всеки един предмет (какво прави, как се активира) посредством лупата в долната му десен ъгъл. Последното нещо, което ще спомена, е да си заредите като и да е глобобълсканица и по този начин да прекосите досадните (за непреднаплити) 50 обучаващи нива. За съжаление, рецензиентът на тази игра успя да се покона до въпросната опция след като беше стигнал до половината на hard загадките.

Излишно е да Ви казвам, че Contraptions много и харесала. Ако поне малко си падат по логическите игри, сигурен съм че ще допадне и на Вас. Притежащи глобобълсканица! **Оценка: 90%**



автор: ALEX III

Bang!

Gunship Elite

Приоритета на някои игри може да се познае още по имената им. BANG! е една от тях - бомбастичното заглавие венчашо наявът асоциации - при това, съвсем правилно - за конзолна игра. Яростен екшън, добра (и много шарена) графика, простичка интерфейс и, естествено, задължителните босове на хакра на нивата - горе-долу това дава изчерпателно резюме за отрочето на Red Storm Entertainment.

Смазва дума за игра, която с доста фанатизъм може да бъде наречена "космически симулатор". Но-точно, че трябва да управявате един супербърз, хипер-брз, мегамощен и гигантинскиожителен



космически изтребител - Въпросният gunship. Срещу него в строено безредие се изправят Врагове, които за беда [своя собствена] са доста хладви, но за сметка на това [и за Ваше искренено съжаление] са умря много.

Ограничало корабът Ви няма да има добри оръжия - ще имате монтиран само патетичния Ion Blaster, но с течение на времето ще се снабдите с още 9 чудесни "пушки", една от друга по-мощи и зрелищни. Всяка от тях ще Влезе в работа на едно или друго място в играта. Особеното в случая е, че всички оръжия са самонасочващи се - от Вас се иска само да юрките мишената си в центъра на мерника, а компютърът сам ще внесе необходимите корекции, за да компенсира движението на целта. Друг съществен елемент от оборудването на кораба Ви е енергийният щит. За разлика от повечето подобни игри, където той е винаги активиран, на хаби енергията си само когато бъде улучен, тук ще трябва ръчно да го включвате и изключвате. Зарядът му спада през цялото време, докато е активиран, за сметка на това пази кораба Ви 100% от всички оръжийни попадения, независимо дали са предизвикани от Вас, или от неприятели (Една от забучените симулации в играта е следната - залепили сме в опашката на бравески бомбардировач, и се опитваме да го обстреляме с

Titans' Hammer - мощна управляема ракета). Проблемът е, че тя прави възрив с голям радиус, и Вие също попадате в зоната му на разразяване. Тук ще на помощ ще същите - пускате ракетата и го активирайте точно в момента на експлозията. Злите си е получили заслужено, а Вие сте здрав и читай, на позиция да изстреляте още ракети, ако се наложи).

Освен с оръжие и щит, ще трябва да се опратите и с форсирането на възстановите. За час-тие, създателите на играта са предвидели неуловимата, които подобна сложност би привинчила на редовия конзолен геймър, и са включили опция за автоматично управление на играта. В общ линии, то се изразява в следното - докато сме по-далеч от текущо захващаната цел, форсажът е включен. Такова поведение е достащично добро през повечето време, но при дълги битки търбъре бързо изхабява енергията на възстановите. Освен това е лошо, ако в момента не се опитвате да се приближите до точно на тази цел.

Нивата, които ще Ви се наложи да минете, са доста разнообразни - както по изглед си, така и според целие, които трябва да изпълнявате. Разбира се, Във Всеки от тях ще има по много неща, които да преследвате, взривявате, унищожавате и пръввате на малки парченца. Естествено, повечето от гореспоменатите ще се опитват да нападнат същото с Вас, и понякога ще успяват. Ще имате мисии, в които нападате (урал) бравеските пълнища, и други, където ще се наложи да защищавате (оле...) разни наивеци (стражато огромния и могъщ флагман на собствената си флота, например), които точно сега е страшно уязвим и беззащитен). Макар че не става много ясно защо трябва да вървите последното - очевидно Вие сте напълно способни без чужда помощ да се справите с всички бравове на цивилизацията си, както доказва краят на играта. Във Всеки случай, аз през цялото време се чувствах като на тръни, преги на възя в поредното ниво - страх ме беше да видя каква нова напаст ме чака там, и каква каскаса ще трябва да изпълня томи път. По принцип, работата на пилота (ако трябва да се върба на дизайнерите по едн от BANG!) е сложна - просто трябва да се справяте добре с вървирането на разни неща из простран-

производител: Red Storm

РАЗУМНИ МИМИМАЛНИ ИЗСКВАНИЯ

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



твото. Проблемът е как точно се постига това във Всеки конкретен случай - понякога е достатъчно да възратите данено количество снаряди в корпуса на целта. Друг път обаче ще Ви се наложи да използвате точно определено оръжие, или да се целите в някоя специална част (например, да унищожите оръдейните кули на някой кораб). Небудими изребити, които компътърът Ви не може да захваща, или телепортации се бомбардировачи, които могат да бъдат улучени само с оръжие, което трябва да възмете от отломките на летящи наблизо бравески кораб (след като го "разшибите", разбира се) - ето ще примери за нестандартни врагове, с които ще трябва да измислите как да се справите.

Въобще, ако оставате очаквания-



та си за задълбочен геймплей в някои шкаф (за да ги пазите от праха, които ще събраят върху тях), BANG! сигурно ще Ви хареса. Играта е красива и интресна по едн от особен, непретенциозен начин. Бих я нарекъл "приятна", смята да не правите грешката да я пускате на някоя висока степен на трудност - добър начин човек да прекара няколко свободни от по-серииозни занимания часове.

Оценка: 65%





автор: Slurck

Grand Prix 3

Когато преди около месец набес-
тих редакцията на любимото
на мяропорядка списание GW и за-
варих само колегата Freeman там, си-
ло забързочен в поредния си зъл план
да изчисти Yogi и преликважащите му ар-
ми, а с усещане растежка на промиворе-
чийко чубствма, почнали да пускат
кънчове напоследък в омерзената ми
душница.

Букдайки ме, или по-скоро
чуващите ме (Freeman винаги играе само с едната слушалка - с другото ухо
трябва да драма разговорите, които се водят в стаята и да се включва в тях, както търбите ненавреме, така и
прекалено неадекватно). Въпросните
събекти извършват изоставяне сложните
ци теологически съжеления на тема "Да
му еблам за сеза на него мамичката
чеврарска с тоя герой или да изчакам
да имам Fire Magic Expert и тозава да
са гокарам Neela и да му тресна еднин
Armageddon, да му излагат гащи-
те барабар със събръкането?", и ме
поледна весело. След това се застуви
из редакцията като обран евреин и
поняка да ръбичка в купчинките диско-
ве, които побожно на хиполотамски
изпражнения са пръснати от редакцията
във всички ѝли. И не след много за-
бучи в най-ближкостия им CD-ROM
сърцо отвори: **Grand Prix 3**
by Geoff Crammond. Еднакво чудейки се
какво ни е спомняло, но с различно ни-
во на бързина на реакциите, той се

отправи към своя трон, за да си довърши започ-
натото, а аз се насочих
към скромната си оби-
тел, за да видя аркебеза за
какъвто точно ще става
дума в това силен обе-
щаща възглавие.

Разбира се с из-
ложената по-горе случау
ще си наблюка редакцион-
ните упреди, както и
справедливия гняв на ор-
язващия Всяка съм-
тила по особено зверски
начин Freeman, но как-
то да се прафи - тръбва
моят Вербален и оранен
бич, под формата на пи-
сано слобо да замълуци
по мастигите зърбове
на тези словесни масти-
гонии; на тези титани
на бляката хартия и чер-
ния текст - и кой друг
ако не незначителния
Огисей от малката Со-
фийка ще се спраши с
драконини в пещерата
на Ендоуките на остров-
та Гуанчжоу.

И така. Нека
внесем малко яснота по
въпроса кой е Geoff
Crammond и защо името
му е толкова тираджирено, и седи с
толкова големи букви на
обложката. Макар в Интернет
да няма точен отгов-
ор за този старец, аз успях да
разберя, че сега зад играта
Sentinel на небезизвестното
Commodore 64, и освен
това ръка (път пръста са
това ѝ) възстановено на
някакво ради с ранните PC-
та, в което според този
непроверен източник има-
ли генерираны в реално време
3D пейзажи. И съвсем
изри може да бъдат намерени
след като се заровите
серииенно в emulation сайтовете,
но за решет, че ебвали
са нещо чакащо толкова
велико, че да им отделят
специално време.

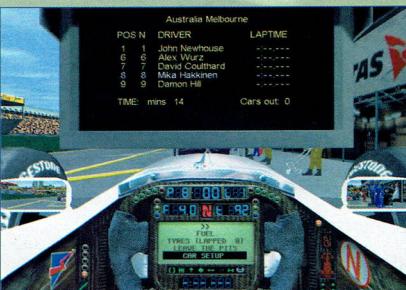
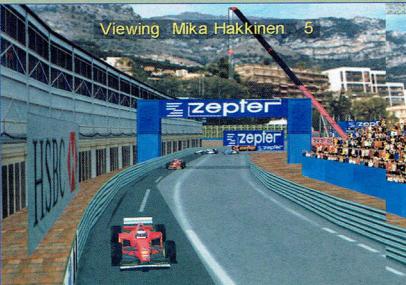
ХМ, та значи Geoff
не е участвал в никак скро-
щен проект, освен Grand
13 тона.

Интересни факти за Формула 1

**Един болид от Формула 1 изразход-
ва над 150 литра гориво на състезание. При спи-
ралето 8 бокса, една кола може да бъде заредена с
над 100 литра гориво, което средно означава по
10 литра в секунда. Екип на Формула 1 изразход-
ва около 44 000 литра гориво на сезон.
Кола от Формула 1 струва повече от 1,5 милли-
она долара. Само едната кола е 150 000, а
на-и-вниматча част са гумите - "само" по няколко
стоини долара парчето. Дори болида е 15
000 долара. Транспорта на колата от една пис-
та на друга отнема около 1,5 милиона долара до-
гашно.**

Камионите, транспортиращи болидите от
Формула 1 са мощни почти колкото самите
тях. Те тежат около 30 тона и имат 17,2 лите-
рови еднократни. В които има над 600 конски си-
ли. Общото количество техника, която е необ-
ходимо да се пренесе за една Формула 1 е около

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



Prixi? Странно, странно...

И така. За неразбралиите.
Преди четири години на сцената се
появи играта Grand Prix 2. За времето
си тя беше нещо повече от събитие -
това беше един от малкото пободи
чобък се отмели от Doom2 и Warcraft 2. Освен исклучително големия
шанс тази игра да измести някой от любимите ви, тя донесе на света и усещането, че човек кара кола,
бюдъг, а не просто се носи по пистата.
Поне тозава за място чубстваха не-
щата. Невиждана за времето си графика, останала още госта време не-
виждана, глътко защо беше безоб-
разна лакомия за ресурси. Като цяло
Grand Prix 2 беше Събитие. С голямо
"С". Такива събития вече почти не се
случват, или пък стават по две, по
три едновременно и тогава Голямото
Събитие се превръща във всичност в ед-
но Почти Рутинно Събитие.

По време на инсталацията
се зачудих дали това не е никак проре-
на стратегия на тема F1 - нямаше шо-



това от играта, а само модели на кола, която влиза в забой и съвсеменно пътта, по който излиза от него. И всичко това гледано отгоре. Уви не се оказа стратегия. Оказа се продължението на тази игра, която толкова много обичах през 1996.

Всъщност излязъгах Ви. Това не е продолжение - това просто е една expansion pack. Но гори и този израз звучи търговски помпозно за нещото, което едва се събира на 300MB безценен дисково пространството. Аз бих казал, че GP3 не е нийко пътешествие от един 300MB patch. Но гори това не им е било достъпично - направили са го и бъгаф. А сега да карам поред:

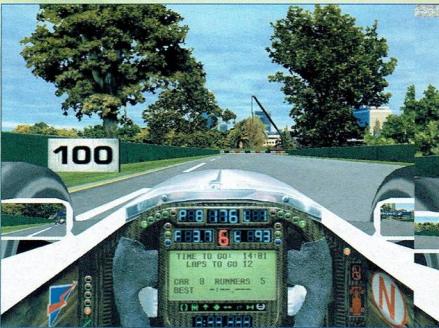
Първото което ще видите е менюто. Съмните, молявки спомени ще наизскачат неканени още в момента, в които видите познатите бутони и гори непроменената им форма - да! сенките им не са пръвчали. След гъба подскока настапват разбирамте, почвате да надуввате, че сте на познатата територия - та нали все сме си опукали тези ъгли на геймингустрията преди толкова време, за да можете да си ги познаете при нюхка. Нищо, ама абсолютно нищо не е добавено в менюта - те са едно към едно копие на старите макуви. Единствената новост е няколкото бутона в горната част на екрана, които наподобяват стандартни Windows-ки макуви - Minimize, Sound Off, etc. Срамна работа.

След като играта изглежда машина-та Ви и реши, че оптималната реzo-

лючка е 1280x1024 (!!!) Ви се предоставя нелека шанс да се съборчате с компютърните опоненти. Техният интелект също като писанията вавилонски е османал непокътнат от мащустите на времето. Все същите еднообразни маневри, все същите макуви - човек има чувството, че всички коли се управляват от немошкици, които едва си съзгат педалите (но недалите може и да си достигнат, щото явно са доста притеснени и неадекватни). Покачването на трудността не е лек - тозава виешите опоненти просто стават непогрешими (но определено не са блъзги - на рехим "Асе" те вече не познават греческата). Усещането, че си като избаден от училище за байонеризиращи се и си положен на тест за интелигентност в Мансонска ложа е осезаемо като трън в задника.

Ako все пак някак успявате да прелътнете това, новината за графиката определено трябва да ви засенде в мястото шашка като неборъкено и гълтнато национално клофие. Аз просто се сядах кротичко пет минути и се доби се губъв на гибната дигитализация. Бях покречен. За четирите години, които минаха от излизането на GP2, Microsoft съвсем на пазара, от различните останки на жалки им първи опит Monster Truck Madness израснаха титани като Age Of Empires II; Motocross Madness II и Midtown Madness II. Двойките след заглавията не са би обръкли - все пак тук говорим за третата част на Grand Prix 3.

За смеката на това, през същите четири години, в Microsoftътво се занимавали с нещо друго, защото графиката на GP3 е нийко, но по-малко от същата. Само дето играта е по-бърза, благодарение на триизмерните ускорителни. Публиката е същата, колите изобщо не познават гланца и тък поине металните повърхности - всички изглеждат като направени от някаква странна нечуплива мато-



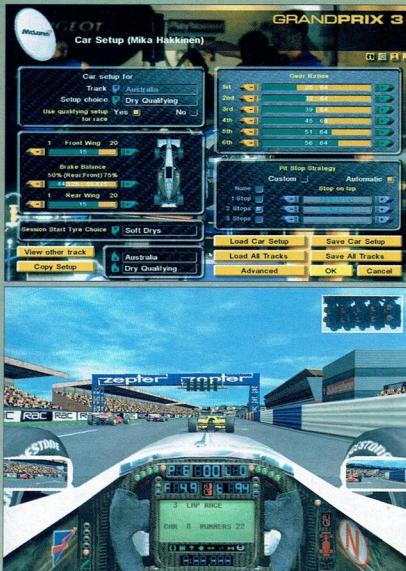
ва пластмаса, асфалтът е като на междуселски път, маркировката е толкова ръбата, че човек може да ѝ преброи ръбчетата в движение - толкова са малко. Освен това динамично осветление, сенките, векторната графика, атмосферните ефекти - всичко това като че ли никога не е наистина било описане на тези пишмандизайни.

Звуките и тях ги е влеза мътната. Особен едното ръмжене на колите няма нищо друго. Няма гърмо-твъщи, няма го бученето на тъпла-та - човек започва да се чуди, дали неадено не се е събрал с някакъв имплант в мозъка, програмиран да пропуска само този звук. Музиката, която по принцип в играта липсва, но присъства в менюта, също може да се кандинатира сред едно от 10-те неща, които човек не би пропечел пред омазването с камар и обавлено в кокоси пух. Повече няма да кака.

Също толкова бяло ще вметна няколко приказки за Изкуствената Интелигентност. Тя няма и каквото може да се пише. ИИ-то скопийно може да се лиши от половинката си, защото Интелект на практика май няма, както няма и опит за макулески маневри, няма майсторство, няма промяна. Om Rookie нагоре, просто играта съмба безумно труска, но това не се дължи на някакъв ИИ. Опонентите не са добри, те са просто божове. Не гай си боке да се отклоните и с минимумър от идеалната криба - броите три секунди и сте с едно място по-назад.

Така макува ми работи.

Все пак ето я "Добрата Но-вина". Ако Вие сте сред тези, които обичате да получавате от новата Версия на някой продукт Все същия улделен каменен геймплей, но само напарфюмиран с последните думи на технологичния напредък и същиме Grand Prix 2 за прекрасна игра, ти значи продължението е точно за Вас. Лееееко осъв-ременена графика и всичко друго не-напинато - от това по-добре здръве му какъи.





автор: Whisper

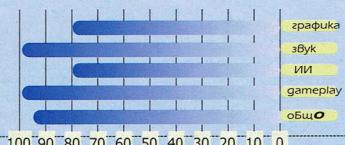
Icewind Dale

Всички почитатели на ролевите игри имат сериозен повод да се разбavят - Black Isle последвала примера на Бритни Спирс и "заправиха отново". Този път играта се казва Icewind Dale и е точно толкова добра, колкото и Planescape: Torment и може да се каже че е в добора от Baldur's Gate. Външността Icewind Dale предлага доста по-различен gameplay от споменатите две заглавия, така че съдържанието не е много уместни. Но удоволствието е налице, и то е в

том раси и класове е стандартен - Елфи, Дължкета, Хора, Гномове, Халфлинги и Полу-Елфи, и Fighter (Боец), Cleric (Поп или Лечител, както искаште го наречете), Mage (Магьосник), Paladin (Паладин), Thief (Крадец), Ranger (Рейнджър), Bard (Бард) и Druid (Друг). За мези от Вас, които нямат много опит с AD&D ще препоръчам следната стандартна група: Дължке Войн, Човек Паладин, Елф Рейнджър, Елф Магьосник (при това спешащият Conjuror), Халфлинг Крадец, или Елф Войн/Крадец и Човек Лечител. За мези от Вас, които са обръзали в AD&D-то, силно препоръчвам да пробват Барда и Друга - гъва от по-нестандартните класове, на които обаче е обратено доста внимание в Icewind Dale. А за най-смелите от Вас оптимам предизвикателство - които преобръти играта само с Магьосник (активирайте го и го ще има едно огромна хладна бира от мен. Но да прогълъжам по същество. И тук, подобно на Planescape, Уклоня (Alignment) на героите Ви има доста голямо значение, така че мислете когато из-

бираме. Още по-хубаво е, че избора Ви на клас и пол също оказва значение - някои квестове могат да бъдат получени само от определен клас или пол. Всичко това предрича дълголетие на това заглавие, тъй като при всяко ново преиздаване ще намирате по нещо ново и непознато.

Както пишах в предварителния поглед за тази игра, тя използва познатия ни вече Infinity Engine, но в много по-добрен вариант. За съжаление образът си е останал в 640x480, но това в крайна сметка не е болка за умиране. В общ линии това е единственото неприменено нещо - външност и моделите на героите са свидетелство като BG. Но почти всичко останало - и като образ и като програмен код е поборено. Картиите на местностите са много по-детайлни и изключително богати на цветове - направо е удоволствие човек да ги



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 64MB RAM, 4MB Videocard

обиколи и да им се наслади. Портретите на героите са изключително добри и са направо фантастични. Но това кое то ми направи най-силно впечатление са моделите на мъвчарите. Освен че са почти изключително добри, те са и доста по-детайлно нарисувани и много-до-го по-добре анимирани. В сравнение със създанията от предишните игри. Това важи в особено голяма степен за огромните Frost Giant, Fire Giant и Rhino Beetles и пр. гигантски мъвчари, чито вид определят във във във редица. Най-осезаемо е подобренето в специалните ефекти, които вече са 3D ускорени и излеждат доста впечатляващо (подобно на тези от Planescape).

По отношение на програмната част, промените също са доста съществени. Най-големия проблем от Baldur's Gate - алгоритъмът за движение на героите и създанията - е страшно подобрен. В нито един момент не видях никой от групата ми да забие някое и да биси там - бори се със Винага да избира правилната посока, малките ми автоМористи Винаги наричаха Верни път и стигаха до целта си. Другото прекрасно нещо, кое то заслужава похвала е че когато един герой от задните редици щка да мине покрай групата си, той не



маковка количества, каквото сме съвикали да очакваме от Black Isle.

Както си му е ребър, започнем с фабулата. За разлика от повечето ролеви игри, базирани на AD&D (а Icewind Dale е точно такава), тук историята не е въвеждана сила, както беше да речем в Planescape. Фабулата съществува, допълнена, доколкото да пригаде смисъла на действията ви. Не ме разбираите неправилно - тя си е доста добра и смислена, но просто няма много диалоги (Planescape) и члене на книги (BG), т.е. играта е с определен екшън-приткус. Външност IWD е нестандартна. В много отношения, както ще видим по-нататъку. Със започването на играта трябва да си създадете герояте. Точно така, героите, а не герой - в IWD няма персонажи, които да се присъединяват към Вас. Тук вие си сформирате цялата група от самото начало и си я разделяте с течение на играта. Най-убавото на този аспект е, че ако искате може да играете само с един герой цялата игра, което е доста трудно, но и акъни предизвикателно. Набора



трябва да ги заобикля, което на момента е невъзможно, а просто го "побумва" и те се отместват във странни, гавайски му пъти. Наличуещо на тази дребна наглед "експра" ще Ви спаси задника В по-напечетени ситуации, а с тях играта изобилства. Изкуствения интелект на противниците Ви, а



и на Вашите герои, също е подобрен. Гадините ще ѝ ще атакуват на групи, ако не могат да смигнат до Вас, тръгват да търсят път; някой не напускат района си, мака че не можеме да ги отцепим от групата и да ги убиваме един по един, други ще ѝ преследват през цялата карта. Това коечко аз лично исках да видя е възможността гадините да ѝ ѝ преследват през картите, но очевидно най-силните козове се пазят за BGII. Скриптовете са алгоритмични за победение на Вашите персонажи с много по-качествени от мези в BG и покриват доста широк спектър от победенски модели. Като цяло не мога да не отбележа прогреса и маистрството, което лъжат от променините във вече постаряващия engine.

Интерфейсът на BG беше доста интуитивен, но с известни дребни проблеми. За всеобща радост, почти всичко лошо е оправено, а коечко не е оправено е мащабно. Всичко, което искаше да оправите е въпрос само на няколко кликвания с мишката, като за повечето деействия са предвидени и "топли клавиши". Към бутонна "Rest" е

била доста време и мъзочни клекти. Пицбето от Black Isle се постарали да направят играта доста богата от към бранове, така че в нито един момент да не скучавате. Без да излагам в излишни страсти, ще запиша че в IWD ще видите един от най-величественините и запомнящи се създания, намирали място в игра госега - гигантите, циклоните, бъръбаратините, сорози, Ухипоте, Behelift - евти след като ги видите, ще разберете за какво говоря.

Естествено, щом има много и силни враги, трябва да има много и могъщи предмети с които да екипирате групата си. Свалим шапка на дизайнерите за богатството и изобилието на оръдия, брони, предмети и магии, които са включили в играта. Има от всичко и по много. Абсолютно всички видове оръдия са застъпени, при това не само с един или два варианта. Едно от най-оригиналните хрумвания на дизайнерите, що се катас геймплей, е да въвеждат елемент на случайност при генерирането на най-силните предмети.

На определени места в играта, особено след побеждаването на ключови промоубийци, ще намирате доста могъщи артефакти. Това коечко пицбето от Black Isle са направили е да предвидят списък с предмети, от който компютъра избира някой на случаен принцип. А това доста променя облика на играта - за да видите и използвате всички най-добри предмети в играта, ще в се наложи да я минеме поне 6-7 пъти. И тук искаам да ѝ ѝ няколко практически свързани съвети:

1. Не учете всичките си герои да ползват мечове - Върно че тези оръдия са най-много в играта, но не са задължително най-добри-

Icewind Dale

Играта Icewind Dale е базирана на Великолепната едноименна трилогия на R.A.Salvatore. Трите книги - Кристалния Къс, Сребърни Ручеи и Камъкът на Халлинга, дават на читателите един от най-вълнуващиите приключения в света на фентъзиото. Нещо повече - те дават на свете Аризът Д'Урден, един от най-популярните и обичани герои въвъзможната приказна фантастика. Icewind Dale е сред първите поредици в света на Забравените Царства - наш-популярната фентъзи Вселена, създавана на някога.

Icewind Dale е най-северната част на Феирун - огромния континент, на чиято територия се развиват действията от незабравимите заглавия Eye of the Beholder, Pool of Radiance, всички игри от Gold Box Series, както и Baldur's Gate и Tales of the Sword Coast. В студиите земи, обградени от могъщата планина, носеща името Гребнъкът на Света, намират убежище всички, които поради една или друга причина не могат да останат в цивилизования свят. Освен лазерите на могъщите Варварски племена, тука се намира и малката общност от "чужденци", носеща името Десетиме Града. Един от тях Истмхейвън, откъдето започва и вашето приключение в играта.

те.

2. Нека Лечителя Ви набледне на Hammers и Flails. Пакадина Ви на Large Swords, Great Swords и Flails, а Боецът Ви да специализира в Axes and Flails. Опум знам че най-добрите оръдия в IWD са в категорията Flails.

3. Ако имате Ranger в групата, препоръчвам Ви да бъде Еф и да набледне



добавена една нова възможност - "rest until healed", коечко спестява неколкото чотирично използване на почивката. Битките пак са в реално време, и ние можеме паузирате играта когато показвате за да дадете команда на герояте си. За разлика от BG обаче тук скоростта на деействията е около един път и половина по-висока. То означава, че сраженията са доста по-динамични и интензивни, и притисват доста по-бързо. Това от своя страна значи че всяка грешка от Ваша страна ще бъде наказана светодобично и безмолвно, така че трябва доста добре да планирате деействията си. В Icewind Dale ние всяка крачка ще очаква битка, като промивниците ще прогресивно стават побежи и по-трудни. Не се надявайте да срещнете орки, кободи или гоблини - тук най-лесните промивници ще ѝ ѝ създават сериозни проблеми, а някой от по-трудните битки ще ѝ ѩ ѩ кост-



на Long Bows и Large Swords. Ейфуре като рода имат +1 на атаката си с Long Bows и Long Swords (ме са част от Large Swords). Ако в слотовете за оръжия на Рейнкъръра (те трябва да са три) оставите един празен, то този ще има 1 допълнителна атака, когато използва меч.

4. Направете всичко възможно да имате един от групата Ви да има някаква атака от разстояние. Това ще Ви спести много проблеми.

5. Винаги имайте поддръжка няколко Dispel Magic магии. Ще разберете защо.

6. Силно Ви препоръчвам да имате Крадец в групата, защото капанищите не са един и двър.

7. Бирата е гар от богощетие!

Ако искаме вслушайтесь в сумите ми, ако не искаме - Ваши си работи. После да не кажеме че не съм Ви предупреди.

Така. Още един съвет - записвайте често, защото смъртта ще е Ваш неизменен спътник. Можете да запишвате по-всико време, стига около Вас да няма видими промишленици. Играата си има и Autosave, който гейстства на всеки десетина минути.

Между другото в опцииите на играта има едно много сладко нещо - можете да укажете компютъра да дава Винаги максималния брой точки живот при всяко виждане на нибо.

Освен геймплей-я, другото нещо в което Icewind Dale блески е музиката и звуковото оформление. Очевидно напоследък като цяло има подем в този аспект на игрите, което е чудесно. Както музиката, така и звуците от забоблялацията ви съвсем са просто фантастични в Icewind-d-a. Хримияния сняг под краката Ви сънз, Воя на Вятъра, сълпките на приближаващите се врагове - всичко, което можете да си помислите, че издава звук, ще го чуете. Самите реплики на героите са

агресивни, и са съобразени с класа и ражата им.

За заключение, като повечето игри днесшно време, и Icewind Dale не е без кусури. Населението места в играта са прекалено малко (външността само две, като първото става недостъпно Веднъж щом излезете от него), което малко затруднява играта поради необходимостта от непрекъснато сновдане напред назад, било то за купуване на амуниции, или за продаване на плащалката. Особен това не е предвидена удобна система за придвижване - ако сте на 3 нива в Lower Dorn, и искате да стигнете до градчето Кулахар, трябва да се върнете през всичките нива, да излезете от картата на района, да отидете до Кулахар, след това да се върнете в района на Lower Dorn и так през 1-во и 2-ро ниво към последното Ви местонахождение. Сами можете да се доссетите, че това е доста безмислен и бразнен процес. Нещо като телепортите от Diablo 2 би свършило идеална работа, но уби. Друг сериозен проблем е свързан с изпълнение

то на някои от важните куестове. Значи изпълнявате си вие поставената ви задача и добовен се върщате да си повторите наградата. Какво е общо вашето учудване, когато персонажът възложи Ви куеста, Ви благодари и Виказва нещо от рода на "Вземете този еднакъв", може да Ви помогне във Вашите приключения", и Вие с радост отваряте инвентара да видите новата придобивка, ала откриващите че външността не сте получили никакъв. Повъррайте ми, чувството е доста неприятно. Чест прави на пичкове от Black Isle, че в опитимално кратко време оправиха този и някои други дребни проблеми, така че удоволствието от играта да не се покрачва.



Ва от подобни недоразумения. Това го казвам и за да Ви предупредя - не почвате Icewind Dale без да сте използвали пач 1.06.

IWD предлага възможност за игра в мрежа до 6 човека, но определено мултплеъра е добавен "по форма". Това не означава, че не действа или че е бъзъл, но аз не видях много хора да седнат да играят в мрежа, при условие че историята, куестовете, предлагатите и всичко останало е еднакъво. За финал ще кажа само едно - изиграете тази игра. Няма да съжалвате.

Започнете новата учебна година с Специална оферта за ученици

За да бъде светът по-близо до Вас
наберете телефон:

987-03-88





автор: FREEMAN

KISS: Psycho Circus

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 333, 64MB RAM, 8MB Videocard

Понякога е гибелски трудно да напишеш статия. Стoиши, впериъл поглед някъде в нищото, просмъчяло безбройната си снага зад еkrana на монитора, зад стеманата с плакатите, зад цялата материалина Вселена, която заобикаля и се опитва да мислиш. Всъщност, остави си мисълта да се рее свободно, едната ръка леко отпуснатама до клавиатурата, другата подпира брадичката и чакаш... Иска ли се отново да напишеш нещо хубаво, добро, нестандарично; нещо, в което да блесне намоченото отстrie на духовитостта и оригиналността ти; нещо, което да накара, читателите го по-късно да се почувстват срещу и близки с това, което си опитал да им кажеш и едноизвестно с това да се забавляват... Но... не се страхува. Писал си вече толкова много, имал си прекрасни - въвхновени мигове натворческа оргия, когато пръстите летят по клавишиите не съмдват да следят окрилената мисъл и си оставят по страниците частица от себе си. Ом собствената си съкровеност. О, да! Оставил си по страниците писано слово, което вече не би можъл да вървиши.

Отваряш старите файлове в архива, препрочиташ си ги и им се рагаш, опитваш се да напариш някъде в тях искрама, но не би - само наливаш още повече олово в мозъка ти. Ти просто нямаш въвхновение...

„Хей, Freeman, чегото минала брой. Значи, уляжъх по прочета „нелепите философствания“ обаче сега като се сети и ще ти кажа нещо, което няма да ти хареса - СКУКАА!...“

Тъжна констатация за един автор. Да! И ты като днес аз съм един тъжен автор, прегълъщътъкън един тъжна констатация, отправям към теб, читателю, следната тъжна молба: Скви мои приятелю, моля за твоето снуждохование како следващите редове не оправдат очакванията ти за увлекателност. Не ми е ден, скроювете ме притискат, а промяна в тъжното ми положение не се очертава, затова ще започна статията си, че каквото сабя покаже... и честта майко...

Бихкаш ли, случвало ми се е да попадам на Великолепни игри, знаеш ги и ту - онези, които нещо много глаждат и лакомо в самия теб не ти позволя-

ва да зарежеш, независимо от степента ти на ангажираност; игри, които те обсебват и се превръщат в маниј; игри, за които си жаден деноницно... Има и други игри - в отсрециния край на склата, оббити в було то на забравата още със самото си раждането, откроени бокуци, ритама и мъчещи се да го разъяснят, хърълящи блъскиви фондерверки в пресата и Интернет с едните като цел да разпръснат мрака на безъбещешето си. Поникоха устията наистина - за кратко. Дори без да се наливаш, някак съвсем плавно и интуитивно, плъзгайки се гладко и елегантно покрай улиничите ми, обръканы мисли, изпълвани името Daikatana.

И вдън вдига игри обикновено



леяни хълмове, кръстени на една древно-ромска богиня, а още повече за онова, което се крие в подножията им...

[...Боже, хора, редактор нямаете ли?...]

Но да не наблизям в излишна софистика и подробности - без друго нямаме редактор, който да ни дръпа издигме. Нека най-сетне си поговорим и за очарователно-непретенциозния, но изненадващо добър софтуерен разделител продукт на пичовете от Third Law Interactive, който сега ще представя и с над-непогулялни му име: Коумарното дете (*The Nightmare Child*).

Е, той е 3D Shooter. И забърса прахата от накоу позабравени спомени за безъзъни нощи, за Винамичен упорство, за хванати от еднообразната поза стаби и премени, за наметкали клепачи и потънал в кръв поглед.

За нощите на Ноут. Потънали в незабравимата агония на се-тива и уморени мускули. Най-сладката агония, за която мога да се сетя, без да намесвам постъпвателно-възвратното **напрупване** на екстазния хормонален уран и настъпващата по-късно - с дистигане на критичната маса - Хирошима (че и Насацуки, че и още и още... „ядрени“ опити - спи- га да ти сгъстнат силуети...). Напрупването, съпътстващо онова акхане, окане, сменене и търкане, както и премиращите му „груди“ звуци - скръдане на гъбани, бъра, паянивни парапети, автомобилини седалки, асансьорни кабини, паркови лейки, кокени каши... пликът на вода; пукот на Бороди иглички; специфично хрущене на смаканчи цветни стриби и тихиот стон на стъпкани треби... благодарение на което все още съществувате като вид...

[...Олееге. Миналият път редакционната страница я прехвърля аз т'ва с е направо нахалства. За *Soldiers Of Fortune* ти говоря. Цяла страница! Как не те беше срам да изхабиш цяла страница за глупости?...]



предизвикват онова късо съединение в мозъка ми, което ми помага да надсъкча обичната си постредственост и да реагирам въвхновено слово - било то в израз на възхъдла или погнуса...

Докамо Психо Цирка, приятели, ми спря тока централно. Какво ти късо и искри на Въвхновението - не бих могъл да си намери и защника в тая тъмница, братче. Играта нито да я стъпеш с крътика, нито да я извисиш до се-бе си в небесата на евфоричния културитъм (от „кул“) извърши бе, мани ги тицири!, до които те е изстрияла самата тя. „Златната среда“ - както трибвало общим да се изразяват хората без достатъчно въображение да измислят някакъв по-съвсъм определение. Хе-хе, тоба лафче винаги изтиква възънешето ми нечестивите помисли за онези ле-



REVIEW

Kiss: Psycho Circus

3D SHOOTER

3D shooter

И понеже Виждам, че май съм изхабил цяла една страница за глупости, мисля че е крайно време да заговоря и за KISS. Както Вече мълчало наемеках, играта се опитва да се върне към корените на жанра. Към онова изконно минало, когато Doom отвори сърцата на много от нас за шутърите. А това в разследвания случай означава следното: маси, пълчища, орди, ТЪПИ... огромна - като че ли безкрайна - брандебърна змек, която се изсипва върз теб и настъпвено се опитва да те докона. Упорито те преследва,



без отид, без умора, без отказ... Без дури намек за инсънцик за самосъхранение, само една спрякаща целустременост - еднинствено сурока кръвоожагност и убийствени импулси...

Aко сега и малко по-просто: В KISS няма минутика покой, дейсвиещо е постоянно, лошите се исципват непрекъснато - от стени, от карнизи, зад стапти, от коридори, тавани, от всяка възможна були - яйни и скрити, от инкубатори (не намират по-точна думичка за тези съоръжения). Смъртта бъдне зад всеки ъгъл, във всеки проход, на всеки етаж, спълняща, тераса, покрив, шахта, във всеки двор, шампа, открито пространство...

Aбе много бе, ей. Казвам ти. Лудница! Когато в първия момент Виждам напълна от отстри крайници и оголени ъби, спремът се към теб, направо те хваша паниката. Свикнал напоследък на все по-хитри и мъчни загадки и все по-блестящ Изкуствен Интелект при Вижда на шабашкото множество, приближавашо се скороност, като едно-то нищо може да ти се приска да побежеш по-далеч от Монитора.

Aще няма нужда. Споко. Преди да тръгнеш да се правиш на гулак би трябвало да помислиш малко и съвсем правилно да заключиш, че количеството задължително ще е за сметка на качеството. Спешално гадините, набоднявачи нивата в Psycho Circus умират от еднинба удара. Особен това още сега искам да настъпва, че автортите не са обременили своите питомци с никакъв Изкуствен Интелект, тоест обременили са ги с никакъв. Ако прескочиш никоя

пропаст и погледнеш назад за да видиш как се разбиват събитията с раздост ще установиш, че търещата подире ти трябва не се трюба особено от факта, че не е снабдена с крило, нито пък от другия по-съществен - че над скапаната свързане на часовниците с отсрещната страна на пропастта малко по-късно, Виждаш... Възможно Вече няма кого да видиш. Е, да - така е в тази игра. Тук идеша изобщо не е загубихте да мислите. От единствено значение в Kiss:

Psycho Circus: The Nightmare Child е количеството - живото тегло. Казвам го сега, за да стана ясно Венега и да не губя време и място по-късно. Но дебело подчертавам, че това в никакъв случай не е недостатък - просто играта така е замислена. Няма друга игра, в която да можеш да изкопаши толкова наплач за единица време. Но, за да не настъпят никакви обръщания и да придобиеш погрешна представа, сега ще впусна в малко повече подробности и обяснения. Така. Значи идеша на пичето вече се я мислиха тази игричка е била да те свржат в постоянно напрежение.

Как обаче да го постигнам? Умудрили се едно измислили. Натрапили нивата с гарнитури от нисък клас - подобни на ордомни паяци шестокраки чудовищца, които постоянно ги та налитат и да те торзимат. Освен, че по принцип ги има в количества достатъчни за неколкочасов милослен маратон на тема: "Абе, има ли в скапаното ниво толкът място, че да ги побере всичките ако съберат накути?", на всеки 30-40 крачки се сблъскват с по някакъв инкубатор, които блъва хитрини изчадия с потресаваща небрежност. Тук е редно да отбележ, че това (имам предвид Българенето) не пръвължава Вечно. Всеки инкубатор има определен лимит, при достигането на които спира, но ако претрепеш, някое от скривените му чада Венега си инкубира новичък. Няма смисъл да се хабиш с черупчестите мързничета преди да си видиш сметката на

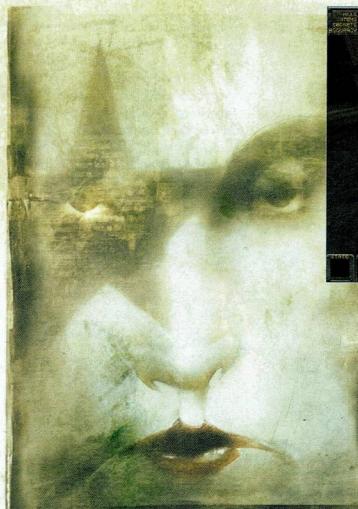
инкубатора. Въпреки респектираща си брой обаче, за да успея да те усъмртя, ти или трябва да си седнал на пръстите или още от рождане около теб да се нафърта някоя сестра, която да ти бърше лигите, щом нямаш достатъчно мозък да се сетиш сам.

Другачи зле завършил експеримент на природата, който се разложда из нивата и им възхва животът със смаден прикус, достатъчно напраничък за да бъде обезсърчен на тези страници, се наречи Stump. Най-подходящият превод е Крака. Генетична гавра, чийто апотез - Въпросната животинка - е самото пребълъщение на несънзателни, тежък, скрит някъде дълбоко в очи мрачни дебри на подъзрение, които докосват търмата половина на човека. Внуждащ смисъл на думите "зладен" и "съм". Смисъл Вървиявал септични и погълваш света на всички ония нещастници, имали зорния късмет да се окажат насред безкрайната океанска пустота на сал или лодка - без надежда, без бъдеще, и пребъръчан на накрая в канаби.

Само Крака и зъби. Много зъби. Акулата от Челостта би се удавила от срам.

Козато имаш самия крака и глава (е и опашка - все някъде трябва да ти се намира и задникът) проблемът със стомано-чревния тракт ни тръбдат. Лошото е, че въпросните проблеми - под формата на мощна оригинално - моментално стават най-вече твои. И тук няма нужда да се требожиш от лоша дъх, него можеш да го приемеш само като отровобърък към основното ястие. А то почита към теб във вид на огнено кълбо, което като нищо ти сваля 10-20 кърв. Миниатюрни дракончета с пилешки кълки и глаци на мутурили във мира.





Би глънчи, лигави, амебоподобни неща [гори и не искам да си помисля откъде го виждам], които те гонят с мазни подсъдици. Биха били изключително фрустриращи, ако не се спръскаха след третия скок.

Има и още няколко, достойни за най-постните коумари на Ted Bънди, представители на уникалната fauna на Психо Цирка, но с тях ще се запознаеш сам.

Само ми кажи, когато Вече изиграеш играта, не е ли онова пръшво клончуне, подхъръщачо насам-натам като Карлсон със скапаната си перка - онова бе, дето мята келизите-гранати - едно от най-изразните колекции в историята на шутърите във作风е. Ах, неговата... хм Верица поганска, аз... Мъжката ми редум братко - добре, че беше уредбата на Groove, гука на Maiden и усикомо дено остана от рожденя ден на Whisper!... Айй, отиваше си редакцийката инак...

[...Абе Heavy Metal, абе алкохолик такъв! Знай ли, че ми време на оная работа как чи пиеш джина, къв музика слушаш, къв сек правиш, къв комикси четеш, къв филми гледаш и къв въз си отврътре бе, ей...]

Много отдавна не ми се беше случвало игра да раздразни зъбра отврътре мъто. Чак се наложи да отидя да излегам Лидадорът в Серпока. После се прибрах. Но гори след унищожителния секс с жена, нещо в мене пръвължаваше да ръмъжи и клокоти с дива ярост.

Ама стига толкова за това. Да си добърша мисълта за Враговете и после ще пришлюпя статията здраво, че нищо още не съм казал, пък то място не остана. Има нещо много парадоксално в тази игра. На практика Браговете, като разнообразие, хич не са малко. Освен това са със различни и унизикизирана. Епитетът "оригинални" им се лепва като гербова марка. Ако ти опиша и останалите ще разбереш. Но някъде по средата на играта Вече започваш да чувстваш лека досада. Струва ми се, че играеш най-постните откъм разнообразие на пушечно месо шу-

тър. Между другото това е един от най-големите ми упреки към играта. Мислех по принцип да оставя критиките за накрай, но ще се спра на това сега. Отговор на тази нелогичност е личното ми намиране точно в пренаслеността на нивата с гадините от тисък клас. По време на цялата игра основното ми занятие е да трапещ именно тях (а те не са някакво особено предизвикателство). Което по някое време ме отежава, а после започва и да ме гравиши. С цел да ми разкажам играта, в по-тежките нива гизайнерите са добавили към тях и доста от

останалите далеч по-неприятни пичобе (и п... хехе, дами бе - макар и дебели). Тогава екшънът наистина е здрав, но пък шестраките, госдинци и Stump-овете ми причиняват наистина лекки пристриви на раздръзнеши, защото само ти се пречкват в краката. Проблемът с липсата на ИИ, довежда до една стандартна логическа схема на подражание и насищане на нивата с гадини. Признавам, че варианти наистина са много, но след няколко часа игра основната, обединяваща ги нишка започва да прозира. Тъй като не могат да те затруднят с умни зверчета, гизайнерите са се постарали да го направят с това, с което разполагат. Винаги напред в мележе се втурват "паяшите", малко след тях са Краката, които чакат да се отворят място, за да се върнат в близкия бой, а допълва ги от нянца каквото да прафтят оставят и стомаха си каке думата. Възможността има да използват пълноценно и към теб непрестанно лястии огнени топки. Някога наблюдо може да се мома и някое Unipyscho, Fat Lady или ArachniClown, които ти пращат поздрави по средна дистанция. Ако нивото го позовлява, по височината са се разположили топчи и Остриета, ако не пак ги има само дето не са качени на кърда на машината си. В играта може да се намеси и някой Гасваг или друга кийбинка... Става текмичко. Но между другото има едно много любопитно обстоятелство, кое то понякога изненадващо може да ти помогне. То не е нещо ново и е инспирирано от добрия стар Doom. Можеш да сбъдни гадините



нозаври-джобен размер, питбули. Хе-хе! И за тях се намират бази инкубатори из нивата.

Това са гвата най-често срещани зъвяра. Много често ги получаваш в комплект и тозава е малко неприятно, особено ако си в позатворено пространство и особено ако са придвижени и от някой от останалите лоши момчета. На тях няма да се спират толкова подробно - ще им отделя само по няколко думи.

Има едни пичове - Остриета (Blades). Тия мимати напочени дискове, имащи кофти-набида да те стигнат на възяквие, незадисимо от разстоянието и гори притежават част от парabolичните характеристики на Бумерана, което им помага пониквата да те учупват гори и загърбва.

Други неприятни типове са Ballbusters. Те юкъят обичат да си гуляят с токуните (buster - юл - :-)). Във всеки случай не е трудно да се досети човек. Това са топчищите в играта. Изстрелят гълеша с ужасявача скорост. Чувството ако улучат хич не ти до пропорчавам. Оригиналното при тях е, че на огромния си твърх имат нарисувана мишеня. Доста време се целих в нея, преди да стопнявам, че Въсънност... а не това ще ми оставя на теб.

Unipyscho! Оле, тоя колко го мразя. Освен че от близка дистанция насят зорен damage от по-далечно изстрелян във самонасочващи се огнени кометки. Слапенчешо е последователна бърза смяна на посоката (и дано наблизо да има някаква по-бързока чулка или ъзъл).

Дебелата Дама (Fat Lady) е едно адски промъчило същество, която със сланина, зрогна 150-200 килоограмова буца мас. Много трудно мре. Хъръля някак-



Агресията им се излива върху всеки, който ги нарани. Ако застанеш по подходящ начин и накараши задните, стреляйки, да засегнат по-пресните, след което се покриеш някъде, зберечат-ма ще се изломят едни-други като стой ти ледяй.

Иначе няма какво повече да бълбай в темата. Това е, системата - маси от гадове, които да те въвличат. В постиянен близък бой и да ги пречат да обирате вниманието на наистина сериозния противник - дейтъмър безотказно в цялата игра и по никак време писва зловещо. Но все пак, за да го подтикне да я превърти, KISS има своята достойност. Нека видим какви по-точно.

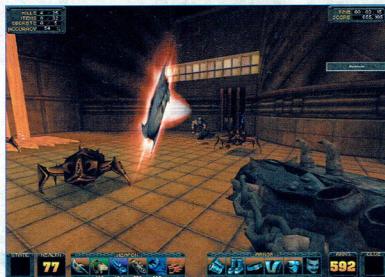
Със сигурност не е скокето. Не обичам да преразказвам фабула, особен ако не са нещо изключително, затова и няма да се спират на него. Той не е лош, не е генцилен. Но оказва влияние върху играта по особен начин. Ти значи дейтъмър се разиграва в четири различни света - световете на четирите елемента - Вода, Въздух, Огън, Земя. Историята изисква във всеки един от тях в бой със злото да се впусне различен герой (Аватар), които да го срази. След което в битката с финансите бос да се утвърди като господар на Въпросното измерение. Именно затова ти въвърхност изиграваш 4 игри, като Винаги започваш от Нулат - гол като сокол. В началото дори и кръвта ти е 25. Това обикновено пробълкава по няколко краки, докато напериш и пръвът Атиритун - подгответнищите. Те ти виждат живота на 100. После напираш и пръвът си оръжие и т.н. В играта няма брони или някакви подобни екстри. Следвайки сценариите гейроят ти еволюира еднинствено, чрез обзавеждането си с Атириту. Те въвърхност представляват сценичните обеж-

ди на всеки един от групата KISS и са аналогични като ефект. Така например бомбушите Винаги правят скокобомбе ти по-далги и високи, колана ти позволява да помъркнеш побече музинци, която ти дава възможност да пълниши живота си до 200, а маската до 250 и пр. Общо времето няма начин да пропуснеш някой - сценарият има гръжката. Пътят е само един и ти неминуемо минаваш през всички. Което не означава, че в нивата няма сесети. Но за разлика от побечето шумъри, тук те не са някакъв много извратен тест за наблагодателност, а са по-скоро иронично наимисване към съръчността ти. Понякога в играта наистина се промъкват беззокончани елементи на jump 'n gun. Слаба Богу, малко са. Няма да забравя колко време изгубих с един роза, заради която трябваше да направя поредица от скокове със завой във въздуха. Тук му е мястото да подчертая, че KISS представя играта прекрасен контрол над персоната. Истински уловствме се дори само да се движиш из играта... Абе то и с Daikatana беше тъй, ама...

Така и така споменавам разата, ще замяда изчерь и тази тема. Разбира се в играта има разъвърляни разни "поуци", музинци, бонуси. Розата е голяма екстра, защото ти увличаш живота със 100, гори и ако лимитът ти е по-малък. Но не побечи с 250. Самите бонуси, честно ги ще кажа нито отмечат време да ги разучавам, нито се робичах из Нема за инфо. Играта се минава толкова спокойно и без тях, че изобщо не им обръща внимание. Особен това ме гризе съмнението, че те са въмъкнати по-скоро за да ги има, а не толкова заради някаква реална полза. С изключение на Black Diamonds, които за времето, пред което дейтъмър (всички power-up и дейтъмър за определено време) са сплестват хаби-нето на анимации.

И да приключва темата за скокета, от която без друго се отклоних ще вметна, че той се развива посредством наистина

огромно количество междинни анимации... с еднакви на играта, разбира се. Теза през летна жълтъта и размислите по адрес на тази прибичка, която напоследък всички усъвояха, само ще кажа, че са изключително грозни. Като за междинни анимации, искам да кажа. А споменават по-горе ендъжин е Lithtech; И честно казано съм разочарован от това, кое то видях реализирано с него. Графиката



в никой случай не е грозна - далеч, надхърбяла тази на Daikatana, но е също толкова отдалечена и от Quake 3. Въвърхността на това можеш да се ориентираш прекрасно и от снимките. Да не я обсъждаме повече, постматично е да кажем, че ако беше по-хубава едва ли щеше да направи играта осезаемо по-добре. Но Винаги означава само едно - че е на достащично добро ниво. Нямам тежки претенции в това отношение.

По победен начин стоят нещата и в аудио-раздела. Нямам забележки. По-скоро ми се ще да изразя задоволствието си. Звуките в играта са перфектни - имат превидъг отзвучанието на оръжията, загинките, разните му ефекти, шумовете издавани от самия герой... Толкова пъти вече съм говорил за теми неща, че на ми се ще пак да се повторят за нямащо. Ако някой ден се появи игра с феноменални постижения в тази област, тогава ще се отгати на излияния. Колкото до музиката... Няма да кажа: "Можеше и да е по-добър", но приеми, че съм го казал :). Все пак въвърхните в играта от време на време на парчета на KISS страшно я отваря. За жалост тези случаи са търбите редки. Не подминайбад радио или Джук-Бокс, без да ги въвлечиши. Между другото играта по един много елегантен начин ти показва, кое от забъдките щати са срещу атаките. Курсорът на мишката, както напоследък се случва във всички игри, е чувствителен. И не само това. В долната десен ъгъл има едно малко екраниче, което ти подсказва това. Върху което е спрял курсорът ти какъвто можеш да го правиш - дали да го звемеш, дали да го разрушиш и т.н. Като щало за Интерфейса могат да се изкажат само суперлативи и наистина вих се спрял на него по-под





робно, но има много други неща, за които няма да остане място. Все пак той не е надскача стандартите за жанра, но поради една единствена причина - темата и не могат да бъдат надскочени. При толкова праволинейни игри като Шутърите Интерфейсът няма за квде побече да еболовира.

Знаеш ли какво обаче можеше да е много по-еволюирано в KISS? Както винаги сме обичали да казваме тук в редакцията, в шутърите на-важното е да има с какво да шутваш. Оръжията са вторият проправящ играто показател. Оръжията и още нещо, с което те са някак странно взаимосъврзани и което ще се опишат накратко да обясня. Първо, те са само шест. Меко казано, скромно. Признавам обаче, че са оригинални. Тук няма да видиш нищо който знае колко познато. Специално ще изтъкна бича. Мим, мим сооо!!! На пръв поглед е най-обикновен, но ако имаш "алуминии" (малко ми е неудобно да я произнеса така дума, ама в момента не се сещам за друга) за него, се пребръща В страшна оръжие. Като някакъв енергичен ластик той се разтега ишибка всичко към което го насочиш, при това удря тежичко. С него можеш да се закачваш за куки, клончета,

това ми се вижда малко прекалено. Дълго се чухах да си обясня този пародокс и сега ще ти изложа моята теория. Просто като ти говорих за ИИ, ни ти казах всичко. Абе просто загадвайте са по-твърди от допустимото. Ако в някое ниво не са ги наредили както трябва можеш да ги наредиш на филмики без да те питаш. Имал съм случаи, особено докато сваляш шотове, да сега на място и около мен палачта да не ме удри в продължение на няколко секунди. Не че е така постоянно, но се случва. Много са смотрени милиони - независимо от това колко заплашителни са на вид. Ми лгедам съзга - побутват се едни макуви, помайват се - като шокориди да видиш такъв будала, който да не се мърда. Факт е

- ако се губиш непрекъснато, шансът на победство от задигнатите да ти направят нещо клони към няма. Има още няколко българи, които много оправдяват играта. Можеш да се покажеш задълъг, да скийнеш няколко пикселчета... от колиното да речем - стреляш, стреляш и гада руява. Има и друго - играте е осения със скриптирани случаи. Да кажем например, че вървиш по коридор. Идеята на злите генитчета от Third Law е следната. Както си цвикаш безгръден, сърцето ти избездъръжка отчине в гашите

халки и да преодоляваш огромни пространства и височини, да го използваш за асансьор. Страшни фак е. Трибва сам да опишаш. Във всеки свят първото и шестото оръжие са различни. Първото е винаги за близък бой, а шестото... Хм, попада от шестите оръжия, макар да са страхотни, е много под въпрос. Може би единствено раконювата ръка-буйка, но по принцип всяко друго от другите е по ефектнино. Дори и първото. Ей то! ТОВА НИКАМ СА ДЕ ОПЛАЧА! Направих си нарочен експеримент - с една брадва обвръщах цяло ниво. Е, какво да коментирам побече? Можте уважения, че пичовете са направили първите оръжия баш макува - оръжия, които секат яко, а не отбиват просто номера, но

Какво да ти редя повече изречения. Ей всичко това, заедно с някои ребовни бъбове, от срата на това да запечиш на ръб и то така, че да се наложи да рестартираш най-ближкия запис, предизвикват тази инача хитроумна и занимателна игрица с огромен потенциал.

И знаеш ли за какво най-много ме е яз. Нивата в KISS са брутално гибни. Не си спомням съм играл в Близката година-година и нещо (MDK 2 ние се брои) екшън с толкова разутени, толкова прекрасни нива. То не са замъци, частни от Цирка, открити пространства, коридори и зали, етажи, стълбища, платформи... Страхомания, страхомания - Великолепна работа по лебъл дизайна. Фантастична Ако имах възможност да напиша някоя Ода на преклонение...

...И след прочита на статията нищо не вдехах. Първо я огледах от всички страни. После ми разграбих, че не е чак толкова гайдо и почваш да си противоречиш. Спри джина бе...

Е, да, осъзнавам че понякога си проптичес. Но така е в живота - няма само черно или бяло. До хубавото често се ходи гроздото. По-важното е да можем да ги разграничаваме и да не позволяваме на единото да ни затвори очите за другото. Наглавам се да си вдехам нещо от тази статия. Наглавам се да съм упътя да ми кажа нещо с няк. Ако не за игра, то може би за нещо друго. А сега докато ти преглеждаш отново оценките за азе отмуга да си сия едно джинче...

П.с. Отвъдите в скобите са от едно писмо, което получих преди много време и на което така и намерих време и желание да отговаря... Досега.



Барабар с някои други неизцяпилности, описание на които ще си спесим, когато изневядещата от картинището по стименти наизисквачат около гузина и нещо шестстъпки черупчести изнадия и любебойлино мясоображдяне. Е, да ама не. Ний той лесно се плашим. 'Що ли?' Шомът правим следното: Отизваме вниманието до първата картина, правим кратък 2-3 метров спринт по коридора и безъм обратно. Скриптият е задействан, след малко към нас вече се почват канулдиги мъртвъщите, но в колонка, един след друг, тъй че да ни е по-удобно да ги нахълцаме. Мга, както си е редом.

Та, надявам се, че си придобил достатъчно впечатление от Геймплея.



REVIEW

AOE: THE CONQUERORS

2D RTS

автор: Groover

Age of Empires: The Conquerors



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКАВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard

Пептима мъже чакаха в тясното предгриверие. Мистото беше краино недостатъчно и те бяха скучуващи в широкия край на конусовидния антре. Случен наблудател помисли, че отиват на карнавал - всички носеха екзотични дрехи.

Най-набиващите се на очи бяха гвамата индианци, облечени в покъски дрехи, обсыпана със знаци, талисман и пера. На пояса на единия висеше човешки скапъл. Гвамата разделядаше останалите със зле прикрита омраза. Мъжът до тях бе въз едър, с правилни черти и изпъкнали скъпи, които разкриха азиатския му произход. Непознатият носеше пищно украсено кожено настяло, под което се показваха обикновени дрехи за езда. Като негов антипод до него бе застиндал нисичък азиатец, най-вероятно кореец. Каменото му лице не изразяваше каквато и да е било емоция. Последен в тази странна групичка се намираше мъж на средна възраст с черна коса, мустаци и леко заострена брадичка. Целият бе "облечен" в среднобъкови брони, а ръката му бавно подхвърляше златна монета. Насмешливо имаше поглед, шарещ между гвамата и индианци. Изведнък Вратата във видото на коридора се отвори и разкри изумителна гледка пред пептимата. На фона на цялото великолепие се открояваше

страничен знак, изобразяващ четири прозорчета в различни цветове. Отлявкъде се чу глас: "Е, господа, вие приличате на истински завоеватели. Елате след мен да видите какъв екипът, с който ще работите. Хонорарите ще бъдат изплатени веднага след края

вия Age of Empires. Смята да заяви, че последното допълнение към АОЕ е най-добрият Age, правен никога. Защо такова въодушевление, ще попитат никой. Няма ли кой да му запуши уста и да му сложи лизгавичче, съвсем основателно ще съвмутят друг. Е, нямай! Подгответе се да чуете Одата на радостта, излязла от цял хор. И до нея ще стигнем. Тъй като търбите често в нашите статии препнебрегвате хората, които изобщо не са запознати с дадена игра, време е да прекратим тази порочна практика със следното разяснително параграфче:

Age of Empires представява класическа двуизмерна стратегия в реално време. Играчът избира раса, с която да играе, като всеки един народ има свояте уникални еднини, предимства и недостатъци. Оттук нататък целта ще е да построите Вашата империя като започнете с трима работника и един скайм. Чрез събиране на ресурси в играта - храна, камък, дърво и злато, Вие преминавате към нови ери, които ще Ви позволяват спроенето на нови сгради, изобретяването на по-съвременни технологии и тренирането на по-силни еднини. Целта в общия случай е да премажете противниците си.

В разширението на Age of Empires има цели пет нови цивилизации - Ацтеки, Маите, Испанци, Корейци и Хуни. Брои



на сеансите."

Резултатите от тази среща са повече от очевидни - Age of Empires: The Conquerors. Допълнението към АОЕ е готово и В него има достащично промени и нововъведения, за да се запалит отново. Поне така стана с мен. Нямая да крия, че като въръх почтател на тази стратегия в реално време следя нейното развитие още от пръ-

МАИТЕ

Маите са били една от Великите цивилизации в пред-испанска Америка. Те са простирали се на много обширна площ, която включвала планините на Централна Америка, територията на сегашната Гватемала и равнините на Юкатан-Пенисулата. Първите свидетелства за Маите датират от 500 година преди новата ера. Тяхната култура първоначално е била поблизна от тази на Олмеките, но след 325 година от новата ера Маите са се отпредици от всички заемки и са изградили собствена. Най-запомнящите се успехи на Маите постигат в периода между 625 и 800-ата година. По необясними причини, зализат на тази цивилизация настапва около 925 година. Много може да се каже за Маите, затова ще се ограничи до най-интересните факти. Това е единствената цивилизация, която е успяло да осмисли такъв абстрактно понятие като 0. За да изобразяват числата, Маите са имали три символа - точки за единица, черта за 5 и стилизирана черупка за 0. Особен това те измислили юрьолици за числата от 0 до 19. Фilosофията на Маите е била съвързана с времето. Те са имали два календара - ритуален (наричан Tzolk'in) и сълнчев (Haab). Tzolk'in бил използван да се пресмятат религиозните церемонии и фестивали и да се преедрича бъдещето на хората. Haab пък съвържал 18 месеца. Всеки един от които имал по 20 дена плюс пет нещастни дни, наричани чауев (18 x 20 + 5=365!!). Маите използвали гвама календара едновременно и техните изчисления били толкова точни, че можели да предвиждат сълнчеви затъмнения и орбитата на планетата Венера.





ХАРАКТЕРИСТИКИ НА НОВИТЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Ацтеки

Уникална единица: **Jaguar Warrior (сълна, но бавна пехота)**

Бонус В екип: Relics генерираат +33% злато

Започват със Eagle Warrior, не Scout Cavalry

Селяните носят +5 ресурс

Всички Военни единици се тренират 15% по-бързо

Монасите имат +5 кръв за всяка

открита технология в манастира

Хуни

Уникална единица: **Tarkan (кавалерист с бонус spreu срещу сградите)**

Бонус В екип: Конюшните 20% по-бързи

Не се нуждаят от къщи, но започват с -100 дърва

Cavalry Archers стриват -25% в Castle Age,

и -30% Imperial Age

Trebuchets са +30% по-бързи

като внушилна, а за предимствата на новите раси и технологии уникатни единици, можете да прочетете в табличката. Включени са и четиринюни ноции кампанини, които разглеждат възхода/паденето на добивените цивилизации. Ще можете да проследите кариерата на Атила, Монголия и Ег Сиг, а последната кампания представява компликацията "Най-известните битки в световната история" - оригинална идея, която заслужава адмиралски. Което хич не е малко, ако Conquerors си беше останала с тези поборения, щеше да си заслужи място единствено в рубриката "от

Маи

Уникална единица: **Plumed Archer (силен, но-неefективен стрелец)**

Бонус В екип: Смениме струвам -50%

Започват със Eagle Warrior, +1 селянин, -50 храна

Ресурсите трягат 20% по-дълго

Всички Военни единици се тренират 15% по-бързо

Единиците от Archery Range струват -10% Feudal Age, -20% Castle Ag и -30% Imperial Age

Корейци

Уникална единица: **War Wagon (стрелец, кавалерист; Turtle Ship (силен, разрушителен кораб)**

Бонус В екип: Mangonels, onagers +1 обсег

Селяните имат +2 LOS (line of Sight

Селяните копат камъни 20% по-бързо

Бързите на кули са безплатни

+1 Castle Age, +1 Imperial Age обсег на кули

Испанци

Уникална единица: **Conquistador (стрелящ с пушка конник); Missionary (монах на кон)**

Бонус В екип: Trade Cart, Trade Sog носят +33% злато

Селяните строят 30% повече

Всички Военни единици се тренират 15% по-бързо

Монасите имат +5 кръв за всяка

Бързите на кули са струват злато

Ballistics се отразява на Cannon Galleons (стреляят по-бързо и по-мично)

Не са 50% повече кръв от нормално, а само 25%, тъй като са струват злато чудобицо дълекобоечно, а само далекозр Town Center във Вестоси със +5 обсег, +5 LOS, съказяват. Китайците са ощетени с 50 дървата по-малко в началото на играта, докато Town Center-a на британците вече струват 50% по-малко дърво в Castle и Imperial Age. Променени са и характеристиките на някои единици, като над-благодетелствани са Cavalry Archer-ите и Samuraitите, но и любителите на Yaniyssary-те, Mangonel, Scorpion и Berserker-ите ще бъдат доволни. О другите промени спрямо Age of Kings си заслужава да се спомене по-скоро Town Center и увеличеният доход от републиките. Въщност, последната промяна е доста свежестена и как сте достъпично бързи, ще можете да съберете 2000 - 3000 злати в повече от противника. Мисля, че е крайно време да погледнем към новоизведените възможности в The Conquerors, защото тук-вик тази статия е заприщила на статистическа сводка.

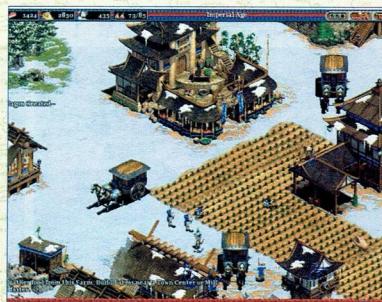
Най-значимото поборение са по-интелигентните селищни, които предлагат услуги си в The Conquerors. Новоизведените възможности са ние добре познати от Tzat. Когато построите дълъкорезница, селяните, които го се

зрадили автоматично, отиват да се кракат дърва. Вместо да съмт като истукани, същото ваки и за останали са събрали ресурси. Представете си сега следната картичка - Ваш селянин копае злато и вече е събрал 12 единици, когато винаги се оказвате с някакво отрицателно количеството дървета и много сериозна нужда от този материали. Всегда изправяйте Вашия човек при секачите. За разлика от Age Of Kings, носеното до момента злато не отива нейде из безънитните джобове на работилниците, ами съвсем надеждно се прибавя към Вашите запаси. Ами какво да кажа: УРА! Добрите Вести не изват сами (или малко) беше друз бедизъм?). Ако посочите на група селяни да обработват нива, те не започват да се шурат като побъркано около нея, ами са разредяват площите (ако имате повече от една ферма) и моментално започват работа. Като стана дума за селско стопанство, ето още едно новоизведенение в The Conquerors - също можете да гадавате автоматично "строве" на нива. Единствено хората, играли Age of Kings, могат да разберат какво означава след напрегната битка да отидете в базата си и да установите, че нямаете грам храна и не можете да построите втора Българска Войници, които да пометат Врага. Причината се крие във факт, че всяка ферма "съдържа" определено количество храна. След като събрши - трибъба отново да бъде построена. Тази операция докоска-ри изисква Вашата намеса, а докато се биеме с противника е малко трудно да се занимавате със селяни



Крак на Крак" и нямаше да се отмеля толкова голямо внимание. Защото много от Вас така и няма да изгряят кампаниите до края, а новите раси могат и да не станат Вашите фаворити. Става дума за промените в Age of Empires едно наистина стойностно заславие. Но нека пръво проследим докъде Ensemble са модифицирали настоящия Age of Kings.

Съществуват немалки промени в характеристиките на някои нации. Всички те имат за цел да допринесат за баланса в играта. Например единиците, ползвавщи барут при турци





те. Чули Волите на играчите, Ensemble Studios са се опитали да намерят решение на този проблем, но поне според мен не са се справили особено успешно. В The Conquerors В мелинцата е добавена допълнителна опция - reseed farm. Както вече се досещате, ще можете да си създавате опашки с ферми - когато някоя нива се изчерпа, ако имате зададена да се строи нова, възият селищни се залавя за работи. Йървата недомислица е, че ако зададена ферма е изчерпана и рабочината ръка седи безучастно, а вие зададете строене на още 5 ферми, той няма да се покръбне.Ще се наложи сами да му укажете какво да направи. Особен това при едновременно създаване на много ферми (ако сте ги праobili едновременно), отново някои селища започват да лентяят със другим проблем - при всяко нападане на буточкото чиесе farm ставаат по-бедни с по 60 юриба - точно толкова, колкото струва самата нива. Нали се сещате, че преди Imperial Age ще ще бъде много трудно да отглеждате по 500 юриба, за да сте сигурни, че селскостопанското ще зъбно ще работи във времето. Безотказно. Дървото е необходимо за сгради, ъпереди, единици ... и не спадате от излишни количества от него.

Вторият съществен момент са новите технологии. Както вече си стана наявък в тази статия, и те са сложени в таблица, както между другото и допълнителните единици. Не може да

не ще направи впечатление, че авторите на игра са засилили значително ролята на стрелците. Това може да се дължи на факта, че дават от новите раси нямат никаква конница - Азтексите и Маите.. Бруталната технология - thumb rings просто ще кара да се осланяте на тези далекобойни единици. За моя най-голям раздос и покраса на Whisper, не вскача раса може да се покона до моми живленоважен ългрейд (тук става дума за Британците и техните съмъртносно longbowmen). Втората особено важна нова технология се нарича Heresy. Истински бич божи за хората, които залагат предимство на мащасите, за да съберат армия, с която да слязат противника, и лъжка въздух за лобиите на масирани сълонски набези. Сред допълнителните единици ще се спре на хусари и камикадзе (petard). Голямото предимство на хусарите е, че тренирането им не иска злато - те стриват единствено 80 храна. Ако са на изъвънни карта, а сте имали неблагородието да сътре събрали ардики много ресурси и никакво злато, ще можете да се впуснете в отчаяния атака с едно ято хусари и още толкова halberdier и. Гарантирам големи проблеми на противника Ви. Камикадзетата пък са добре познатите на джуджетата/гномите от Warcraft II. Баби, смели и сино разрушителни. За съжаление професионалните тестове показваха, че среду вражки единици те не показват много добри постижения и поради тази причина, за разлика от джуджетата и гномите, не стават за защита на базата Ви. Специалният им бонус ще съради ги да правят особено сполучливо допълнение като battering ram-a Ви. Които (за малко щях да забравя) вече може да се изядват като истински троянски кон. Една обсадна машина побира до четирима воинника (за Siege Ram - шест), които увличат настани на удари и удари с други оръжия на конницището.

НОВИ ЕДИНИЦИ

Petard - Пехотинци, самоубийци. Наредили едно буре барут те се втурват срещу враговете и се самоизбриват. Серийен бонус срещу сради.

HP: 60; Att: 6; Armor/P.Armor: 0/0; Cost: 35F/25W

Eagle Warrior - Тази единица ще видите единствено при Маите и Азтеките, като компенсация на пълната липса на кавалерия при тях. Бързи, с голям LOS, защищат срещу стрелци, устойчивост към мораси.

HP: 50; Att: 7; Armor/P.Armor: 0/0; Cost: 20F/50G

Hussar - ългрейдът на леката кавалерия за Imperial Age. Устойчив на монаси.

HP: 75; Att: 7; Armor/P.Armor: 0/2; Cost: 80F

Halberdier - ългрейдът на пиконосите при Imperial Age. Солиден бонус срещу конници и слонобое

HP: 60; Att: 6; Armor/P.Armor: 0/0; Cost: 35F/25W

НОВИ ТЕХНОЛОГИИ

Bloodlines (150F/100G) - Увеличава с 10% кръвта на всички конници.

Caravan (200F/200G) - Увеличава скопростата на Trade Cart и Trade Cogs.

Thumb Ring (300F/250G) - Увеличава скопростата на стрелба на стрелците. Точността им става 100%.

Heresy (1000G) - Ако някой монах успее да "конвертира" ваша единица, тя умира настани се присъедини към врага.

Herbal Medicine (350G) - Увеличава 4 пъти скоростта, с която единиците ще се лекуват, коато са гарнизон.

Theocracy (400F/800G) - Когато група монаси "конвертира" групобоец, сама на един от тях назамява маната (faith).

Parthian Tactics (200F/250G) - Увеличава бронята срещу стрелци и удари с други оръжия на конницището. (+1/2P. Armor)

чат небредими възите момчета. При рабностоини битка един такъв сюрприз ще отрази търбите неблагородно на противника Ви. Докато сме на тема тежка артилерия, нека да спомена още нещо - възите камагути че не стрелят автоматично, като според посочените ще бъдат възите единици, т.е. в The Conquerors е спряно безмисленото обезкървяване на армията Ви. За да си оправдаем дебила на боя "Истината! Само истината!", ще спомена, че не можем 100% да разчитаме на разума на камагути (каквъ да ги правиш - дървени гладби), та че си имаме едно наум. Същото може да се каже и за pathfinding-а на селищите Ви (не са преминали курсовете по горско ориентиране), но





УНИКАЛНИ НАУКИ

Атмеку

Garland Wars (450F / 750G)

Увеличава +4 амаката на пешациите.

Бриманци

Yeomen (750F / 450G)

+1 обесег на спешените стелци;
+2 амака на кулите.

Византийци

Logistica (1000F / 600G)

Cataphract-уме: нанасят щети на всички единици около тях.

Келти

Furor Celts (750F / 450G)

+50% жизнени точки на единиците, произведени в Siege Workshop.

Куманци

Rocketry (750W / 750G)

+2 pierce амака на Chu Ko Nu;
+4 pierce амака на Scorpion-уме.

Франки

Bearded Axe (400F / 400G)

+1 обесег на Throwing Axemen

Готи

Anarchy (450F / 250G)

Huskarl можат да се тренират в Казармите Perfusion (400W / 600G)

Единиците в Казармите се тренират 50% по-бързо.

Хуни

Atheism (500F / 500G)

На противника са нужни +100, за да победят чрез Reckless/Lygo;
Spies технологията съпира 50%

Японци

Kataparrot (750W / 400G)

Trebuchet-уме стреляят, разопаковат и се опаковат от бързо.

Корейци

Shinkinchon (800W / 500G)

+2 обесег на Mangonezi, onager-u

Мау

El Dorado (750F, 450G)

+40 кръв на Eagle/Elite Eagle Warriors

Монголи

Drill (500W / 450G)

Единиците, произведени в Siege Workshop се губят 50% по-бързо.

Перси

Mahouts (300F / 300G)

Слоновете се губят 30% по-бързо.

Сарацини

Zealotry (750F / 800G)

+30 кръв на Samet/ Mameluke

Испанци

Supremacy (400F, 250G)

Увеличава бойните умения на селяните.

Тевтонци

Crenellations (600F, 400S)

+3 обесег на Замъка; нестремлящата пехота също изстреля стрели, когато е гарнизон.

Турци

Artillery (450S / 500G)

+2 обесег на Bombard Tower, Bomard Cannon, Cannon Galleon.

Викинги

Berserkergang (500F, 850G)

Берсеркерите резгенерират по-бързо.

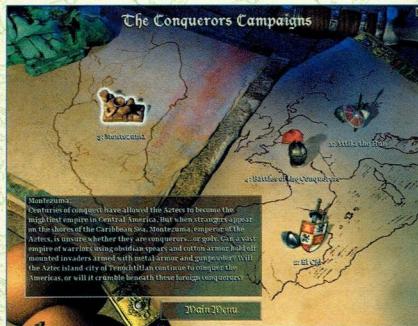
това е съвсем друга тема - на разговор.

Домук и дума не съм обелил за уникалната технология на Всяка една раса. Тя се открила през Imperial Age, стръфа до със солена сума и в зависимост от цивилизацията нейното откриване варира между "задължителна" до "забранявана". Погледнете пътата поред табличица в статията и ще разберете за какво Въвежността съмна и разбре-рем за място.

При Испанските селяните ви стават някакви мечки стръвници и при условие, че пръвът ѝ дават 50 храна, сериозно може да се замислите са озиански десятствия с рапортната си ръба (особено ако сме открили и Hoardings). Японците влизат в графата "прещакани". Не мога да си припомня много момента, когато скоро-постна на изграджане и събиране на трибунището ми е космата победата. За да проследим докрай кризата при уникалните технологии, трябва задължително да споменем и хуните. Една маа, тръгвай сърдъцата на върху скало, съмнявам се че ще искам да профукам солидна част от спечеленото с много мяъз злато. Мисля че 40-ина единици в повече ще ми бъдат от по-голяма полза. Особено ако играя срещу компютъра.

Даа, Изкуственото Интелиект в играта е придобил нови измерения. На мястото на посрещните промишник от Age of Kings Вече имаме сериозен опонент (стаба сума за трудността hard и hardest). Макар и да прави типичните за рода си грешки (няма голяма идея коя сгради да унищожава, а кара всичко наред), разделящето му е на много добро ниво, а контролът върху Всичките му - неизминат. Естествено, имам предвид използването на монасите и спиритите. Дори ако сте много добър играч на Age of Kings съм сигурен, че в The Conquerors компютърът ще Вие бъдете достоен спаринг партньор. Докато не намериме някой друг, засегнат от манията.

На графиката в играта нямам да се спират подобно - графичният епизод не е променен (че кой е очаквал нещо друго, за обикновен експансия Ensemble са си предизвикали плана). Добавен е нов архитектурен стил, за да може Маймите и Аштеките да се възят в атака. Всички сгради, както и съда нови терени - джунгла (наречена още Окаман) и снежен, като Войските Ви остават следи в пресипите. В първия "комплект", гори и губите животни са про-



менени. Наместо възли, ще видим ягуари. Общите са станали пукъи (между другото при skirmish/multiplayer игра техникът брой Вече е 8 - 4 близо до базата Ви и още две гъвюки около Вас).

Надявам се изреченето в скоби да се окаже достатъчно плащен преход към следващия параграф, където ще си говорим за различните опции за игра, доведени в The Conquerors. Там, където преги се свързаха единствено Deathmatch, Regicide и Random Map, се е излязъл ръзън на изобщието.

В The Conquerors ще намерите три нови режима на игра - King Of The Hill, Wonder Racer и Defend the Wonder.

Всичко В тях се върти около чудесата на свeta, които могат да се постигнат в играта. В първия случай целта Ви ще бъде да контролирате мази сграда, която е в центъра на картата. При Wonder Race целта Ви е да пръв изигрите чудо (звучи миролубиво, но...), а Defend the Wonder се очертава най-зловещият купон - започвате с построена база и трябва да защитавате архитектурното си наследство, докато няколко Ваши другари го опитват да го разнесат космично по картата. Интересна (и безкраино подал) опция за побега е Last Man Standing. При нея, след като се пребили лошият, Вие и Вашите съюзници избегните сътресите вързите. Последният, който оцелее след кръвопролитието, е победител. Ако някъде решите да играете заедно с компютъра, Вече можете да го командвайте - да Ви дава ресурси, да напада, да се защитава или да строи Чудо. Ще спря гомук - Всички трябва да се сложи чертата и да се приложи.

Ще завърша със следните думи: Ако сте любител на AOE и имате някакви колебания относно експансия на Age of Empires II, по-добре си оставете за игри като Dark Reign II и се спускате към диска. Същото бих препоръчал и на ми, които не са останали очарованы от предишните Версии на игра. Повтаряйте ми, че е станала много по-добро.



автор: Snake

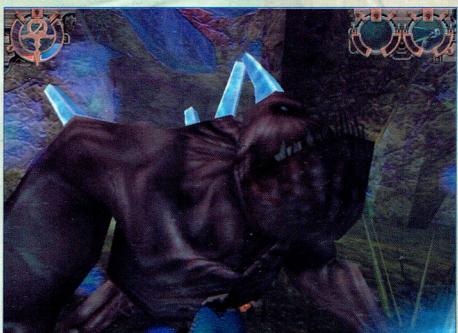
HEAVY METAL F.A.K.K. 2

HEAVY METAL... OR NO METAL AT ALL!

Това изляха през далечната 92-ра година металните Войни от Менчур. И както Винаги бяха абсолютно прави. Защото желязото трябва да бъде тежко. И добре напомено. Съмртвоносно. Мечът трябва да бъде с олимпийски размери и по Възможност с прикачен бензинова резачка, защото пълната. В която му предстои да се вреке се е родила сред писциите на милиарди, облечени на Вечни мъки гречинии. Защото във Вените, които му предстои да разсече се пликък Виченчан арски огън. Желязото трябва да е тежко, за да бъде естествено продължение на стоманените мускули, пулсиращи в ръцете, които го държат. Гладко, безизразни и безметежно, стапило в себе си Вечността, също като последа на самотния Войн, който го притежава. Търдо и студено като сръцето му и също като този малък и пулсиращ мускул Вечно жадно за кръв. Желязото...

Абе заеши го ти това желязо, ама пък да знаеш Джули Стрейн към здеми щии има!

Мяа. Добре дошли В света на Heavy Metal: FAKK 2, скъпи читатели. Вървайте или не, но горните няколко реда не са нищо друго освен опит да уловят и пренеса на лист (добре, де - монитор) уникалната атмосфера на новата игра на Ritual. И тя, подобно на тази статия, започва с тежък риф от полупърна хеви-песен, поптапи Ви в едни красици и бру-



мален свят и тъкмо когато нещата започват да стават твърде сериозни и вълнени Ви въкарва някоя ударна простирация, която излеква фръзволи не на място на пръв поглед, но при втория забележавате, че всичко е наред. Просто играта е леко извръщена. И абсолютно очарователна. Стига да подходите към нея малко по-непретенциозно, разбира се. Преди да седна да пиша това реъюпрочетах предварителния по-дег на FAKK-а, поместен в далечнини 13 брой на GW и се хванах за главата при вид на обещанията, които са давали ритуалните пичове преди около година. Единствените две неща, които - за добро или зло - присъстват и в превътлото и в играта са звездата от Пентхаус Джули Стрейн и способността й да използва по едно оръжие във всяка ръка. Толкъз,



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard



народе. Никакъв нелинеен и пълен със събъектове съжет, никакъв Възможност за прескачане от търг във фърст пърсын перспектива, никакъв късаш глави саундтрак, никакъв диалози, даващи Възможност да си пишеш реплики и абсолютно никакъв секър. НИ: FAKK 2 е просто поредният търг пърсын шутър, който няма да обогати жанра с нищо ново, но пък за сметка на това е пиннат арски професионално и кефи. Представете си една госта по-красива от кака Лара (Все пак играта е правена с енджина на Quake 3, нормално е). Иначе може да се поспори дали Джули Стрейн на живо е по-красива от Ангелина Джоли в бойка (ХМ) с проблем от арсенал от сърдечни за заболяване (на желането ѝ да трепе задини), напомняна в никаква кръстоска между Drakan (но без дракон), Heretic 2 (ама без феноменалната свобода на движение, сори) и Shadowman (само заради Възможността във време ръце да са незадисими една от друга) и ще сте наясно с около 80% от нещата, които ще Ви наприказват по-голя, за да запълвам място в списанието.

И така, цялата история започва през далечната 1981 година, когато светодиодните екрани са атакувани от анимационен филм, в който промтвно на традиционите на жанра, няма сърненца с големи очици, а пички с големи цици и червена боя е използвана за Всичко друго само не, и за да се очистват с нея шапчиците на разни мили и загрижени за бадите си момиченца. Заглавието е Heavy Metal. Cloakem' - Взем от няколко комикси от поредици в известното на запад списание със същото име - разказва за поредния спасител на човечеството от лошишите избызънено-демонични нахвачи, сериозно заляканата от много секър, кака Джули. Лошиш, заизономерно си получават заслужено във вид на много стомана и олово, а нашите, сред които и прородиците на филма, придобиват култов статус, търкествубат. Сикулъм - Heavy Metal 2000 се появява с безумните, за този род бизнес, 19 години закъснение. И както си му е рег В наше време, излиза паралелно с компютърната игра, базирана върху съжета му - разискванията тук НИ:FAKK2 (Интересното е, че работното заизление на филма е било същото като на играта, но е променено в последния момент, за да се уходи на разпространителите, стреснати от не-съвсем-случайното фокусично сходство на абревиатурата FAKK с благата англий



ска сумичка FUCK. Както Вече би трябвало да сме научили от странниците на GW - FAKK извън от Federation Assigned Ketogenic Killzone - означение левбано на планетите, смъртносни за форми на живот на Възледорна основа. Това, което може би не знаете е, че FUCK също е съкращение, извънци от For Unclean Carnal Knowledge.). Историята в наш-общи линии е същата и се върти основно около побег, който Джаки нася на ималите неблагородство да се завърнат лошковци. Единствената съществена новост е, че ролата ѝ - или по скоро изучаването и шанса да участва в рекламиите на играта и филма - е поверена на Вече споменатата Джаки Снейк. Така или иначе филмът е обявен от публика и критика за провал, тъй че спирате да се занимаваме с него и се съсредоточаваме Върху играта.

IT'S FAKKIN' BEAUTIFUL!

Първото нещо, което се набива на очи в HM: FAKK2 е феноменално красива графика. Забравете за Unreal. Не за стерилно изглеждащо Tournament от Unreal. Не за онази наистина нереална игра, която преди 5 години постави недостижими, до момента, етапон за прекрасно, пускащо от жизненост и реализъм графично оформление в екшиън. За дизайнерски свят, който изглежда по-добре от свивата реалност, изпълната пространството извън монитора. Да, точно ние можеме да забравиме. Или на-макаро да го избутаме настрана в съзнанието си, при купищата други щасливчи спомени от времето прекарано с хубави игри. Защото още първият погем на камерата над рапортата планета Eden успява да отпрати прословутата Виртуална разходка край замъка на Пали в небището. И Всяка следваща съмнка из света на HM неумолимо припомня, че времена-та са се променили, някой е успял да прескочи с лекота **не-реално** Високата лемпа и съдиште на прогреса са я преместили с едно деление по-високо, в очакване на следващия претендент.



Никога не съм Вярвал, че с ендюнина на великолепния, но мрачен и клаустрофобичен Oz, може да се сътвори такава феерия от цветове и визуални ефекти. Яма от невижданни птици се разлизат във всички посоки при Вашето пойвийане, цветни листчета се разпилват, докато тичате из изумруденозелените ливади, из полънките подеканат никакви сладурски изчадийца напомнящи за кръстоска между засек и кантуру. Бистри води се спускат с грехот от гигантски водопади и се вливат в реки препускащи между отвесни стени на дребни каньони, лека мъгла се стеле над отровните блата и се запипа в клоните на фантастични и смъртносни растения. Айтогоре просто са се престарали при пресъздаването на околната среда, принизявана в побежено шутири до незначителен фон за тупанка. Ето Ви и пример. Още в началото на играта ми направи впечатление



старанието, с което бе направено небето. По лазурната синева се носеха малки бели облакчета, сънцето блестеше ярко, в далечената се Виждаха очертанията на някаква фантастично изглеждаща планета. Кеф, ама писва бързо. В края на краишата каква ми е на мен работата в екшиън да съзърдам небето. Е, да, ама създателите на FAKK ме принудиха да го правя. Защото само пет минути по-късно се чу тръсък и светла проблесна в зелено. Погледах се тъпко и пробължих да си

играя, когато

н о в

тръсък ме

принуди да видя

поредния астероид,

който се забива в силовия

купол над Eden и се разбива

на малки зелени късове.

Прелест. След още някое

време, когато свърхни

и с астероидите мони-

торът ми притърни.

Изсумтях и посегнах

към кокчето за

brightness-a, когато за-

блезах, че по небосвръзки

огромен буреносен облак,

хърълящ сянка си над ероци-

цестото ми Виртуално алтеро.

Сънцето скоро потъна в мрачни-

те му обятия, цветовете избледи-

ха, а очертанията на предметите

станаха някак по-отчетливи.

Проблемни мънища. Плисна дълъг.

Наблюдавал съм хляди бури, удивен и смирен

пред мошта на майката природа и

мога да Ви кажа, че изпитах първите

подобни чувства.

Втренчен в мони-

тора си. Само, че сега бях удивен и

смирен пред мошта на човешкия ге-

ни.

A BUNCH OF FAKKIN' MONSTERS IS COMING THIS WAY.

В този ред на мисли не мога да

не спомена и прекрасната - за всички

отмечени от скални лабиринти и безк-



REVIEW

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

third person

third person

райни коригори фенове на пъцалките - новина, че по-голямата част от действието във FAKK се развила под открыто небе. А то, действието, също не си е за изглукане. Защото из великолепните природни пейзажи ходят, пляжът, подскачат или стоят кромко въкоренени едни от най-оригиналните същества, които съм видял до момента в екиън. Дизайнерът на чудовищата заслужава специално поздравление за усилията си да ни предложи нещо ново и оригинално за разфасоване. Изключителна баналност е оси, които ще къщате в пръвто ниво, чудовищата са неподражаемо великолепни, едновременно страхотни и смешни, но онзи уникатен начин по който цялото игра успива да балансира по тънката като бръсната линия между комедийния екиън и хорора, леко заплакува по време на време. Не мисля да Ви ги опицвам, защото появяват на всеки нов животински вид във FAKK-а са една малка и неприятна за разбрецовете Ви изненадка, а за не съм чак толкова погърь, че да ви лиша от шанса да им се изразвате пълноценно. По отношение на бразите ще добавя само, че съм изключително приятно изненадан от нивото на изкуствените им интелект. Гадовете нападат винаги от най-подходящата страна - обикновено в гръб и по най-адекватния - в зависимост от мякото и Вашето въоръжение - начин. В началото се дразнят на липсата на координация в действието на по-стричките същества, които търсят ръждачката групово, но още преди срдата на играта осъзнах, че при този акъл и огнева мощ дружните атаки биха направили НМ почти невъзможна за игра.

GUNS, MAN, BIG FAKKIN' GUNS!

Очарователната, но недръжливна, флора и фауна предполага и наличието на достащично средство за нападение и отбрана. Играта се представя търсъре успешно и по този параграф, даващи Ви в ръчичките 6 хладни и 12 далекобойни оръжия плюс два вида щитове. Като добивам и фактам, че някои от пушките и единият меч имат и алтернативна атака, че и по няколко вида муниции, а всяко хладно оръжие си има собствено специфично комбо, излиза че FAKK предлага направо рекорден брой начини да сеете съмртв. А смъртта обикновено е красива и брутално кървава, съвръзана с откъснати крайници, предсъмртни сървюче и рабдации ухомът болни. Прелест. Вече упоменатата взаимност да използвате различно оръжие във всяка ръка (респективно оръжие и щит), пък и ръждачката срещаното съчетание на хладни с огнестрели оръжия внася много нови усещания в геймплея. Не мога да не спомена добри суми и за великолепните tutorial. В началото, който освен че е изключително забавен, Ви помага да свържете с всяко движение на какът Джули, така че когато вземете В ръце пръвия си меч и Ви се наложи да закопите с него пръвия си враг ще сте напълно ясно как да го направите. Палици горе.



WHAT THE FAKK IS GOING ON?!? THE MUSIC SUCKS!

Тук обаче му е мястото да разстроя сериозно Всички екстремисти сред Вас, които са очаквали, че хеви-метъл предполага и хеви-изучение. Съмртвоносният саундтрек, който излезе преди известно време и на нашия музикален пазар (и включващ... ххх!... палави и шансончета на Pantera, Machine Head, Coal Chamber, System Of A Down, Billy Idol, Monster Magnet и прочее чудовища от съвременната **метална сцена**) поради търсъре неясни ми причини е бил западен единствено за филмчето. В музиката към играта (която, като изключително парчете звучащо в началото, е предимно акустична с търсъре редки картини от отклонения) няма и грам агресия, която да мотивира допълнително кланетата. И въпреки, че по-надолу ще с говорим и за някои други слабости в играта на ритмулните пичбе за мен това ще си остане най-голямото разочарование от НМ и основна причина да не оценя играта по-високо.

BUT THE FAKKIN' SOUND IS PRETTY GOOD!

Да. За разлика от лайнингата музика озвучаването на играта е на супер професионално ниво. Не може да се каже нито една слаба дума за звуците - като се започне от тихия ромн на почетната и наследчески търсяк на шестсетната картичка и се спусне до звасвите на актърите, върхунали живот на герояте във FAKK. Отдавна не бях чувал толкова адекватно, професионално и емоционално озвучение, още повече че екиън заглавията ръждачката сериозно вниманието на този аспект. Особени алкамации заслужават изпълненията на Джуди Смрейн и личните ми съвет към любителите на телефонния секс е да спрат да харчат грешни пари за нежно мъркащи магадими и да се поразходят малко из менюлата в играта.

Хеви Метъл

Стил в съвременната музика, домиращ, според повечето изследователи, от средата на 60-те години на нашия век. Първи значени на новия стил - зал миноз неща от блуса и рокенрола срещане в песни на Kinks "You really got me" и на Who с химн "My Generation" (1964 г.). За първи хеви метъл музикант официално е признат Али Кутър, чиято група The Spiders е основана през 1965-та година.

За първи път терминът "хеви метъл" е използван от Steppenwolf, пеещи в една от своите песни за "the heavy metal thunder". Мънилата ударила света с пълната си сила през 1967 г. благодарение на Led Zeppelin, Jimmy Hendrix, Iron Butterfly, Uriah Heep, Cactus, Black Sabbath и много други знани и неизвестни групи. Останалото - както казват - е история.



THE FAKKIN' GAFOVE

/mamizata vi mrsuna, koga shte dozhiveia da vidia iga bez takiva?/?/

Стигнахме и до най-съществения момент. Принципно за HM:FAKK2 не могат да се кажат лоши думи, но мисля, че настната Времето за няколко дружарски забележки. На първо място надавам отчайн рогот преду организациите на инвентара (разбирај - торбата с пушките) в играта. Трябва да го включиш, да отидеш в интересуващи те раздели (кладни оръжия, щитове, огнестрели оръжия, специални оръжия и пощунци), да вземеш съответното оръжие в съответната ръка и след това да изключиш инвентара. Ало нима, само че играта не е в режим на паузи, докато правиш всичките тези работи и ако, не гай си Боже, си решил да смениш оръжието си настред менете, можеш скопойно да се пресенеш към F5 или където там ти е quickloadът. Това на практика почти обезсмисля използването на огнестрелните оръжия, освен ако не сте абсолютно сигурни, че имате достатъчно амуниции [пак те, га ю кака, са баф към В общия случай], за да добършиш започнатото. Не можеме да пущнеме гадината гв-трии пъти с дубъвката и после да я добършиш с меча, както си му е рег, просто, защото докато превърклочите от пушка на меч гадината в най-добрия слу-

чай ще е умряла от старост. Проблемът се проявява с най-страшна сила при бикито с босовете, когато просто сте принудени да използвате няколко различни оръжия. Подразумеваме си и фактът, че HM:FAKK2 се играе звърски трубо без да имате избаден щит, а всички яки и ефектни оръжия изискват и съвети ще ръце да са свободни. Това регурира описание горе огромен арсенал до малък меч (обикновен в началото, после огнен и електрически), пистолет, узи и едни напълно неизползвани след първите две-три нива арбалет в поне 70% от игралното време, което е побече от жалко.

Другият проблем за FAKK, както вече май казах, е почти пътната липса на нови идеи и оригиналност. Тази игра сме я играли вече поне десетина пъти под различни заслания и въпреки че Heavy Metal-a успява да ни помага всичките, най-вече на ниво графика, остава непримитивно и напрочиво усещане, че май си се минал леко. От друга страна последните години, преминали под знака на стомпици многообещаващи и иновативни, но некадърно сътворени игри, май родиха тържествата максима, че добромът, спаро, вътръшната ни до болка, но пък довърше претворено кийши е за предпочитане в много от случаите и е по-добре да си гайдеш парите, за нещо, което вече си играл в една или друга форма, отколкото за нещо, което може и да не става за игра. Тъжно е, някак си. Тъжно е, че всички цитирани в началото обещания са били загърбени от страх, че игранищите може и да не ги харесат особено и продажбите да бъдат незадоволителни. Тъжно е, че подобно на съвременния хеби метър, Heavy Metal: FAKK2 е звърски комерсиален и практически достъпен до всяка публика продукт. Ама аз да не би да забравих да спомена, че кървищата могат да се изключват?

SO FAKKIN' WHAT?

Това пък го изляха Metallica преди и те... Както и да е. Дойде Времето на заключителните ми думи, които в общи случаи трябва да бъдат отговор в прав текст на въпроса сървуш ли си съответната игра. Само, че точно сега ми се ще да си отговоря на едни други въпрос. Сървушаш ли си от отелям четири часа от безценното си време, за тази статия при положение, че можех да ѝ упша Heavy Metal: FAKK2 с едно изречение: Това е най-красивият, брилянтно изпинан, заблудявящ и преливащ от атмосфера third person shooter на пазара в момента, в който за съжаление нямам почти никакви иновации. В шуутъра нямам иновации, ге. Не на пазара. Или...

НЕ ВИ ЛИ ОМРЪЗНАХА ЕДНИ И СЪЩИ ПРОТИВНИЦИ...

ИЛИ ПРОСТО НЯМА КОЙ ДА ВИ СЕ ОПРЕ...

ПРЕМЕРЕТЕ СИЛИТЕ СИ:

тествайте новия **TZAR** сървър
www.headoff.com

И ОЩЕ: STARCRAFT; QUAKE; SIN; HALF-LIFE; AGE OF KINGS.....



REVIEW

Dark Reign 2

3D RTS

автор: Elexis

Dark Reign 2

Знаете ли, винаги съм била на мнение, че не е необходимо човек да настъпи краевки екскремент, за да се убеди в съществуването на краята. Просто насочваш поглед по посока на онова голямо розато нещо в края на поляната, с вложни очи, преживящи бърни и 10-на кула ципци и я виждаш, нали така? Е, съгласна съм, това описание спокойно може да пасне и на Лоло Ферари в карнавален костюм настrep скелси събор в Швейцария, но заради идеята на по-горното изречение нека изключим тази възможност.

Лоло Ферари

Истинското име на Лоло Ферари е Ева Валоа. Тя е започнала кариерата си като порноактриса. Внушителната картина, която Виктория В ясно е дело на 18 операции. Благодарение на тях, гръдената обиколка на гърба нараства до 130 см, като неините ... хххм Вторични полови белези тежат до 3 кг. единия. Възността операции не се ограничават единствено до гърдите и, а включват и устата, склучите и носа. Сред неините бизнес дела са опит за паметното на сумени на неиното име, осуетен от Ferrari и издаване на аудио албум. Ферари умира на 30 год.



Възност не, защо... сега като се замисля, мога да използвам и тази абстракция в разбирането на изложението си, при това доста удачно. Хм! Но да се върнем на въпроса... Какво искаш да видиш? О, да - мизнина от Вас си спомням Dark Reign, побещено с добри чувства (Groover например е на мнение, че навремето DR е бил истински шедьовър). Найкото - тикива като мен - не особено. Глътно защото се случи така, че Dark Reign бе првата "реалновременба" стратегия, до която се докосвах и мозава ми се видя доста гостагна, но най-вече - трупна. Пък-но съзънъах, че всички стратегии са такива и че просто аз на влагам достатъчно упорство в усъвояването им, а най-вече - че ми липса опит. Отмозава на насам положки госта усилия да го придобия и смея да търся, че постигах известни успехи. За жалост негативното ми отношение към играта се запази. Но да оставим това сега.

Онова, което се опитвам да ви кажа е, че мозава видях краята. Пък-но се заговори за Dark Reign 2. После се появиха и първите публикации, първите преводи, първите скрийшотове... И навсякъде хората търсеха: "Това не е края, това е Лоло Ферари!". Наскоро играма най-после излезе, Freemant ми се обади, за да ми каже, че ако пожелая мога да напиша нещо за нея. Каза, че я е погръдал и нещо... абе не беше много ясен. Но ми даде да разбера, че май пак ще се сблъскам с края. Не му повярвах естествено, но и на него, съгласих се и си пуснах Империума, за да видя какви са отшибите. Аууу, какви оценки сам! Какви хвалби! Чудо.

В заветния ден и час си я инсталирах и с ентузиазъм се втърнах към отсрещния край на поляната, за да се срещна с гърба на Ферари и да ѝ засвидетелствам уважението си за огромния ежедневен труп, които полага да поддържа и носи във времето си Воднишки мешки отпрев.

И знаете ли какво. Когато след няколко дни игра най-после

стигнах до там, цялата бяха покрита с краевки... хайде да не ставам простиращи си, при всички съвети съзънъни, с които напоследък ни засипват.

За никаква атмосфера не може да става и дума. Най-общо приемете, че в играта има две фракции, които враждат помежду си: JDA и SRAWLERS. Кампанията, независимо от това с коя ще изберете да я изигравате, преминава през кървави съмъкновения, междуособици, предателства и т.н. Общо по 10 мисии до всяка от фракциите. Но това не е важно, макар че според мен са малко. Същественото е, че мисиите, въпреки очевидния спротив на авторите да ги направят разнообразни, де факто са само скуч-

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard



същество, което ме зляше с тъпия си, блажен, маломъчен поглед, само би могъл да мечтае да е края...

ИСТИНАТА! ГОЛАТА ИСТИНА!

Ех, как да устоиш на подобен призив. Ще я получите разбира се. А тя е следната: Dark Reign е гола Бога!

Предполагам, че нямам да се задоволим само с това търсение, нали? Ще искаме и аргументация. Да! Добре, откъде да започна.

Хм, нямам да е от Историята. Не ми се сърдете, но тя наистина не е от значение. Стандартният фантастичен булзач. Нищо общо с убийствения сюжет и предистория на Star Craft, например. Да не говорим че не е подкрепена от подобни феноменални анимации, каквито имахме шанса да наблюдаваме там.

Междинните cut-scenes, където изобщо ги има, са енциклопедия на играта и са все същите фърварди изпълнения, с които напоследък ни засипват. За никаква атмосфера не може да става и дума. Най-общо приемете, че в играта има две фракции, които враждат помежду си: JDA и SRAWLERS. Кампанията, независимо от това с коя ще изберете да я изигравате, преминава през кървави съмъкновения, междуособици, предателства и т.н. Общо по 10 мисии до всяка от фракциите. Но това не е важно, макар че според мен са малко. Същественото е, че мисиите, въпреки очевидния спротив на авторите да ги направят разнообразни, де факто са само скуч-





ни. Еднообразни като амосфера, като усещане за геймплея, като подход и начини за преминаването им. Външността била била и доста елементарни ако

не беше и Най-Сериозният Недостатък на играта, който на момента просто ги прави... прави ги... абе прави ги... ох, сега и се опитвам да измисля най-погодоящите, най-силните думички, с които да изразя омразата си

към скапаните моменти в мисииите, когато играта наизбездерено просто ти откаца шанса да успееш, защото заради некафирността на дизайнерите губиш чиялата си войска... и, по доволите - не мога Събрали съм толкова много злоба, която ме души, че бих могла да експлодирам само при мисията за DR 2.

Побърдайте, тази игра ме подглуши - не помня, наистина не помня, кога не съм побеснявал толкова. Не помня също така и дали някога съм се чудела какво точно искам да кажам хората със споменанията от рода на "излезеш от коката си", но ако изобщо съм имала такъв проблем в миналото, то днес той вече е решен. За този Основен Недостатък на играта ще говоря по-нататък. Не ми се сърдете. Засега Ви стига да знаете, че тъкъв съществува. Преди да заговоря за него обаче, нека първо поясня на тези, които са прекарали последните 3 години отдавани на мисииятия в Tibetan или по една или друга причина сега за пръв път чуват за Dark Reign 1 и 2.

Dark Reign 2 е Стратегия в Реално Време, 3D стратегия. В нея няма никак оригинално като замисъл, поне нищо, кое то вече да не сме видяхали. Играта спокойно можеше да не се нарича Dark Reign 2, ами Command&Conquer 3D примерно. Външността като концепция мя добоядова се покрива с току-що споменатият даден в жанра, че се чува да създаватиме й не се чувстватиме неудобно като се представят със собственините си имена пред непознати. Имате база с команден център, един ресурс, който добивате със специални Колек-

тори (като и в C&C), отдално Строителство за сградите (едината от две разлики), което естествено означава и различни сгради (по-малко, по-безлични и по-нейчни) кализираны, отколкото в C&C - и като част от тях ще споменама "енергийните гели" (в случая Solar Array), недостигът на които води до крайно неприятното обаждение "Law Power", при което разбира

рия, на фона на DR 2, C&C:TS е като Шварценегер до Дани Де Вито (ако сте гледали "Близнаки"). Между другото абсолютно свидете думи (като изключва само "по-красив") могат да изрекат и ако са сърнившите DR 2 съпруга. Без никакви уговорки и без грани притеснение ще заявявам, че преди всичкият беше по-добър. Или най-макар като по-динамичен. Ей, не знам защо - предполагам, че програмистите все още се лутат в намиране на Верния път, но триизмерните стратегии сериозно отстъпват в това отношение на по-плоските си събрати. Това се отнася и за WarZone 2100 (която пък изобщо не желая да съпоставям с DR 2, че се разцърва в пристъп на Носталгия) и за Ground Control. Единственото изключение засега прави Earth 2150, но на сега ще му запознае някой друг.

Та това е DR 2. За да придобиеме по-добър предимство във времето, Една съвсем съвсем стандартина RTS, която е споделена с предимно старите игри. "Предимно"

обаче не означава "само".Ще бъде несправедливо към играта ако не изтъкнем и положителните качества. А тя наистина има такива. На първо място това е възможността да задавате степен на агресивност на единиците си. Тя варира от прости чисто скайп до респектиращо Терминатор. Последното е по-добре да си го пребелжите като самубиец. Това не е задължително да е лошо, просто ако имате В игра на ситуация, при която се налага да се бъдете до последна крака кръв без огън на жертвите сътига само и само да спечелите никаква изгода, това е Вашите реди. Аично не се убедих, че всеки един от тези реди има предимства и недостатъци в зависимост от ситуацията, затова и трябва динамично да се променят спрямо мисийните цели и играчи на играчи. Ако решите да играете DR 2 един безплатен събит - логиките и изобщо всички единици разхождащи се по Бога и по Въздух е най-добре да са в реди Skirmisher. Това означава, че ако забележате врагове, които започнат да го обстреляват от възможното най-дългия място дистанция, а като "животът" им е застрашително намален, че отстъпват. Много подходящ реди за малки проручители отряди и водене на "партизански" набези. За съжаление при по-големи сътрупвания на войски подобно поведение Боги

матъци в зависимост от ситуацията, затова и трябва динамично да се променят спрямо мисийните цели и играчи на играчи. Ако решите да играете DR 2 един безплатен събит - логиките и изобщо всички единици разхождащи се по Бога и по Въздух е най-добре да са в реди Skirmisher. Това означава, че ако забележате врагове, които започнат да го обстреляват от възможното най-дългия място дистанция, а като "животът" им е застрашително намален, че отстъпват. Много подходящ реди за малки проручители отряди и водене на "партизански" набези. За съжаление при по-големи сътрупвания на войски подобно поведение Боги





до обръкане. За да се окаже в един момент, че половината Войска не се бие ами се бума неориентирано - едните искат да отмъстят, другите да минат по-напред и в края сметка само с пречам. И докато си пречат, госта успешно успяват да умирам. Въвъншно странното чувство, че: "Абе, докато тръбаша да се бия срещу тях, тия Judas-и (примерно, но Важки и за всички останали единици) разказаха играта. Какво им става сега на моите, бе - здравето им се топи по-бързо от това на негър, попаднал на събор на Ку-Кукс-Клан."

Много странно наистина, но все ми се струва, че играта не прецаква като ми пробутва някакви полу-умрели от скръб юнити. Което, между Втрочем, може и просто да отразява пребъхството на Изкуствения Интелект през моя личен, но много ме съмнява. По-скоро нещата опираха отново до Най-Сериозния Недостатък на играта, но за него малко по-нататък. А сега, така и така стана въпрос за ИИ-то, няколко суми и за него. Честно казано не е много лесно да си съставиш мнение за него. Мисиште са измислени по начин, който максимално да затрудни играещия и да не принуждава ИИ-то да реагира гъвкаво. Като че ли всичко е предварително програмирано и компютърът винаги де-

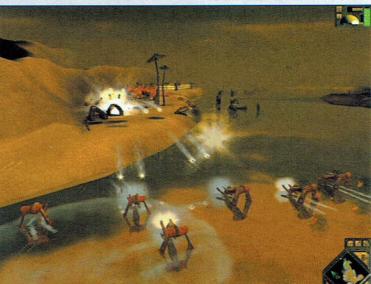
ствува по един и същ начин, независимо какво предприемате. Определен е въпросът, че външността на възможностите Ви да направите каквото и да било, по принцип най-често се свеждат до около две. На фона на безсилето, или по-скоро на невъзможността Ви (!!!) да измислите нещо кое знае колко различно като стратегия, евла ли на програмистите им е било трудно да създадат достатъчно добре ИИ за целите на кампанията.

И то наистина е такова. Компютърът управлява по блестящ начин Войските си, удря по най-незадоволителен начин - общо взето Вторчата Ви живота, поне доколкото е в ногите възможности. Пробахът! Пробахът, но се отказах още на втората мисия да изпрая кампанията на последната степен на трудност. Не съм намерен на улицата. Мисля да си спесия психическите заболявания.

Една от другите приятни характеристики на играта е фактът, че единиците са измислени така, че всяка да е с бонус срещу друга и съответно да е по-узъбима от трета или четвърта. Не те това е някаква новост, но в DR 2 тя наистина действа и оказва влияние. Все пак и във време фракции имат основно 2-3 единици, които изнасят играта - останалите са само за измян, но както в живота, така и тук - изйт е хубаво да има. Една разнообразна войска определено има по-големи шансове. Това е факт! Хвърчащите юнити обаче са жалка картичка. Тюк тяхната роля е причинена от господстваша в почти всички стратегии, до под-

бръкаща. Изкуствата се куцават се гори да ги определя като почти напълно безсилени и неизползваеми (като изключим транспортната Баржа на Sprawlers, с която можете да пренасяте войските си бързо и на места, до които те трудно биха достигнали), но това няма да е съвсем вярно. Защото и за тях Важки същото -

хубаво е да имате, но да разчитате основно на тях, за да Ви решат изра. В това число и в Мултиплър, е чисто безумие. И тъй като май се опитах в сосднини подобрости, които не бих могла да преценя дали Ви е интересно да четете, ще обобщя за единиците следното: Най-хубавото при тях е, че айтторите са с опитами да направят във време различни и в известна степен наистина са успели. Търдите недостатъчното време, с което разполагах, да разучавам играта не ми позволи да се ориентирам относно това дали има някакъв фракционен съблазн между във време страни в конфликта, но поне аз, макар не за близък. Мисля, че и с във време фракции играчът има шансове в Мултиплър. Останах обаче открад проблема за реалната полезност на побечето от единиците. За съблигане със StarCraft и сума не може да се обели. Евла ли е необходимо да споменавам коя е стратегията с най-добре обособени и унифицирани раси и най-пълноценно из-



ползваеми единици!

А има и един друг показател, в който... е, доколкото аз моза да преценя разбира се - Него то величеството все още са остават ненадминат - Интегрирането.

Не че тук мой е лош. Просто е малко промах. Има "толпу" (или "бързи") каваши за всичко - като започнете от групиранието на войските, та като стигнете чак до въртенето на каме-



рама, промяна на ъгъла на снимане и самата перспектива, и гори до ротация на сградите, които се канит да построите. Лошото е, че малко по-трудно са работи с тях, по-сложни са комбинациите. Не всичко е измислено по най-рационалния начин. Между други



зото - тук отварям една скоба за да позая - играта няма туториал, няма и ментора за да си настроите клавишите или поне да видите как са. Няма нищо. Тя притежава най-семплото main меню, което изобщо съм видядал в игра от побоген тип. Кошмар. Е, предполагам, че въвътъмвашата кутията книшка, ги има всички теми хубави и полезни неща. (По разбирането причини за това и не успях да се възползвам от подобна екстра.) Което обаче, поне пред мен, не оправдава факта, че тази информация липсва някъде на диска. Напоки ми се да ги науча по трудния начин и това не допринесе особено нито за доброми настроение, нито за сънната на агресивното състояние на лега, скочвал "отношенията" ми с Dark Reign 2, ако позволим да се изразя по-одухотворено.

И не е само това, мисля че добре време да извикаме на сцената и...

НАЙ-СЕРИОЗНИЯ НЕДОСТАТЪК

Недовото име е Pathfinding. Ще си спомня синхронни изречения. Само ще споделя, че мислим за него още ме кара да здъб самообладание. Ще ви дам само един пример: Пособдам на Колектора си да отиде до някое находище, доста отдалечно от базата. Сега, как избира той пътя си няма да коментирам, че не ми се ще да си излочупвам ноктиите докато удря по клавиатурата. Но някъде по сградата на разстоянието той се удря (!!!) В един крайпътен пилон - част от инфраструктура, което е истински постмийкене, при положение че се движи по широка 6-7 метра пътна лента. Какво прави, как мислим? Заобикаля го... Ехех, дано не сте си го помислили наистина - би означавало, че не е

трябвало за да сядам да пиша тази статия. Колепенето тръгна да се връща обратно! Не разбрах дали ще се прибере обратно в базата или просто ще сгъне до следващото кръстовище и ще опита да мине по друг път. Направо му дадох Self Distruct. След което последва Alt/F4... Alt/Ctrl/Del и спринт към банията за да си набра глабата под смущена мечка Вода, преги да съм стопила на коломпъта на брами нещо, за което... хм, ще глътнът мой да съжалява. Но това не е всичко. Как се пригъвждал войските в Dark Reign 2? Ще видите как:

- В индианска нишка. За да могат гъбе единствените кули с лека поддръжка от единство вражки единици поставени на пътя ви, спокойно да ги изтръбат един след друг. Не, не ми казвате: "Ами контролирай ги, настъпвай малко по малко". Шомто не става - три юнита да имате и да си камате на 10 метра да ги пригъвждате, так пак ще се почнат един след друг. На всичкото отгоре терените в Кампанията (това Важи и за картите за Мумтазлер) са съставени в по-голямата си част от месни пръстя и проходчета. Ами ако трибва да влезеш в добре укрепена вражеска база? Знаете ли каква мъка е да ги спрлате пред базата? Не просто някъде наблюдо, ами точно пред базата. Защото ако сте по-далеч ефекта е никакв - тръгвате ли да атакувате, макар пак ще почнат да се правят на апахи, команчи, сиукси или дявол ги знае още какви. Врага също не стоп безesen - излиза, атакува (контраатакува), отстъпва, улича армиищите ви към защитните кули. А колко яки са кулиите в тази игра не искам и да ги разправям. Не знай друга RTS, в която да губите войски с подобна лекота. Просто става като магия - за секунди.

Простите, но не е възможно през цялото време човек да наблюдава какво правят войските му. Нами трибва да построи и нещо в базата си. Трибва да се познавате и с малко макромениджмънт. Все по някое време му се налага да ги изпусне от поглед. Може да е наложително и да дейността на няколко фронта. Тогава...

Освен всичко друго, играете и във въйскови тромбии. Самите юнити са тромбии. Ужасно тромбии! Което още повече затруднява управлението и изнерви играта.

Не, не ми се говори повече за това. Ше спра думкът и гори ще се опитам

да завърши статията като видя, че елементите, за които това и не е стана сума - графика, звук... и прочие други, за които не се сещам, не допринасят с нищо за по-вдържно обискуване на DR 2. Дори напротив. Графиката, макар и на много добро ниво не е нещо, което да не сме видяли вече, а звукът... Оле! звукът. Кошмарен, ужасен, невротичен... не знам и аз как да на нарека. Монотонно, еднообразно и ний-вече едно и също - несменяемо през цялата Кампания - технически претенции за лек инвестигатор.

Ами това е то. Какво да добавя освен затвърдената си за кой ли път убеденост, че Истината, скромната Голя Истиница, Винаги остава незадължана там, когато маркетинговите отдели набърват в очите на хората посредством Интернет и платнените медии напомпани, напращати амракции като Лоло Ферари. След което на леко-верниите играчи им остава единствено неприятният вкус на разочарование.

Ех, Лоло, Лоло. По-добре да беше крава. Даже и нашеинска. Не държа гори да си швейцарска. И сега, като се замисля, всъщност Винаги съм те смятала за поблекана с мези огромни... хм, изкутини, облити си комбили и уста като подгъната рана. О, това не е просто женска забъст. Опазил ме Господ! Носи си със здраве. Жалкото е само, че те, както и всичко



останало в теб, нямаш нищо общо с реалността.

Заделката на редакторите: Могат да извийнате нещодемонестата на колежката ни. Ние, както и Вие наричавате се, осъзнаваме, че едва ли в кръга ѝ от интересни фигури робичкането из подобни сайтове като тези на бившата Вече г-ца Ферари. Затова и Elexis наявно е пропуснала Всемирата за кончината ѝ. В този смисъл неиното покълнение: "Носи си със здраве" едва ли вече е особено уместно. Но в интерес на идеята на статията решихме да се възпроизвъдим от редакция. Ще се задоволим единствено с този постскрипт.



автор: GOODMAN

Кратко Въведение във философията на MUD-оВете

или "Какво може да изMUDри един геймър след една нощ MUDУване"

Главупо е, но започвам тази статия с изява, че на този свят има хора далеч по-достойни за това богоугодно начинание. Причината е, че аз далеч никога здрава практика в MUD-овете и затова съм решил предварително да се извиня на онния маниаки прекарали бъдвали десетки хилари часове пред подобни игри за малките зрешки, които елементално ще открият в това и без друго кратко изложение. Вярвам че за всички останали ще е, ако не полезно, то поне интересно да се запознам с една стара и почти непозната игрова концепция.

Що е MUD (Multi User Dungeon)? MUD-оВете са on-line ролеви игри. Действието в тях промъча в реално време. Подчертавам "реално", защото масовият геймър е свикнал напълно погрешно да асоциира това понятие с реално времеви стратегии, 3D-екшъни, RPG-ти, симулации, симулатори и твърде всичко се дъвики пред очите му. Нямай си суби времето да вайди излишни примери и доказвайди абсурдността на подобно съвпадение. Само ще ви питам "Реално ли е мази Вечер да са съвсем-нете и то настраг бъмка-ма, а утре сумрин да си прогължите играца съкш нищо не е бил?" А какво е правил Врачът докато сме спали? Да не е спал!?", и тъй като не чувам смисленото отговори, а само мъкания от рода на "Да, ама...", "То Въсъщностият изяма не..." ще замза ви каква какво значи "реално време". Реално е след подобен заме да се събудите в моргата, но понеже създавателите на подобен род игри не са толкова груби, ще осъмнете на същото място, но казанът с подправки: Вече ще Ѹкъри, а твълата новопоявили се чудовища (с кулички в ръце) ще се борят кое да ви види скъпата, а тогава да получите по-голямият принос на MUD-овете - да се измъкнате от рода на намираните се еди къде си/ създаде вие 2 броя Бракебено настроени дъжукачета... и в която пишете команди от рода на атакувай/захвати се/ хърви едн каква си магия...

Какво представлява MUD-ът като геймплей? Стандартната постановка - стратовата позиция: град, място на еничните събития: безбройни подземия или необитаеми земи; разглеждане на тяхното създаване за работата под VAX, а той е 1 конзола в текстов режим. В която получавате свободният от рода на намираните се еди къде си/ създаде вие 2 броя Бракебено настроени дъжукачета... и в която пишете команди от рода на атакувай/захвати се/ хърви едн каква си магия...

Какво представлява MUD-ът като геймплей? Стандартната постановка - стратовата позиция: град, място на еничните събития: безбройни подземия или необитаеми земи; разглеждане на тяхното създаване за работата под VAX, а той е 1 конзола в текстов режим. В която получавате свободният от рода на намираните се еди къде си/ създаде вие 2 броя Бракебено настроени дъжукачета... и в която пишете команди от рода на атакувай/захвати се/ хърви едн каква си магия...

нарека MUD-овете своеобразни представители на съвременните chat-канали. За поощряване на социалните контакти:) и твърде съвместната игра е предвиден и бонусът върху еperience, когато сформираната група наброява точно четири души.

Как започва и как промича играта в един MUD? "В началото бе слово", а словото бе от рода на "Ей, хиени, пусна сърър на едн ку си MUD! Адресът му е ...". Пръвият, който се съпестне към съръръа (наид-вероятно това е самият администратор) получава статут год. Практически безсърът, той може да побали с един удар и най-мъгъщия зър, но тук е очевидно, че няма да получи никакво удоволствие от това занятие. Неговата цел е далеч по-възвишена, защото той има способността да тбюри свърбове - да създава нови разклонения по лабиринтите, нови нива, и да ги заседва с нови чудовища. Създаващите които влязат в играта започват да трутат опит от нулата и досягат максимално ниво demi-god. Броят играчи зачакани към съръръа е променлив и е нормално между тях да има както напълно начинаещи, така и полуобожаващи. За да има чудовища за всички във Въведение и respawn-a през определено време (не съм го мерил, но май че е през час).

Как завършва играта в един MUD? Мисля че Вече сте с досетили - като се изключи съръръа. Нищо чудно немарийвият администратор, изключващи съръръа често или заради го, също като недалновиден управник, да изгуби довършето на поданищите си и те да изблъгат в друго краиство.

Въпреки че напоследък произвеждащите се състезават в пускането на on-line ролеви игри, интересът към MUD-овете ни над-макло не е намалел, първо защото те са безплатни, и второ защото за никоя геймъри (като българските) са единствените алтернативи - прочутите Everquest и Asheron's Call никога няма да тръгнат на технически мишка Интернетът вързъ.

Завършват тази статия с надеждата, че съм успя да привлече за пръвата кауз поне една луда глава. За да разпали въображението ви още по-вече, че спомена, че само на теми "The Lord of the Rings" и "The Wheel of Time" има създадени десетки MUD-ове. Обещавам и че ако пройдите прекамена настийчивост, ще хвана за ушите никак притяг MUD-маник и ще го избръзгам от леговището му за да разкрие пред Вас тайни незнайни...



автор: Whisper

Warlords: Battlecry

Лебедова песен - Това беше първото нещо, което си помислих, след като пуснах Warlords: Battlecry - "Ба! и безименно настъпва края на 2D стратегии". И изпитах съжаление.

Не се опитвам да застъпна на пътя на прогреса, но досега не съм видял (с изключение на Homeworld и Ground Control) истински стойностен 3D RTS. Както и да е, за този от вас, които искат да опитат една от последните хапки 2D, на следващите страници ще разлебем Warlords: Battlecry.

След золемите успехи на походовите стратегии от поредицата Warlords, SSG решава да покажат, че могат

стара и доказала се вселена, е доста постно. Та значи вие, разбирайт ние, разбирайт главният герой, сме се заели със задачата да откриеме корена на зло, покварило съкса избездън земята. В процеса на игра разбираме, че гъва кристала - един добър и един недотам - са паднати от Небесата. Като предвестници на Апокалипсиса. Както виждате - добромък пак трябва да се бори срещу зло. В итоге на историите на самият историограф съмалко по-успешна (като в роман на Даниел Стил) - мы като между силите на светлината цари недоверие и прикрита (не много добре) ненайсът. Без да ви развалим удоволствието от играта, ще ви кажа само, че идваш момент на когато трябва да изберете един от двата тида.

Този на светлината, по която тръгвате, ако решите да продължите благородното си начинание и да спасите света.

И другият... хм, той приемах моя, че ще побежде кръка, а отмъщението и разрушаваша ще бъди ваша Водачи. Малко излишен драматизъм, но не пречи. Та ще се наложи да решите дали ще играете с добрите, или с лошите. Естествено, след като минете играта с едините Винаги можете да презаредите и да се пробвате с другите.

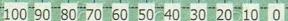
За съжаление анимациите между мисии не помогат особено за вълбиването във фабулата. Върно е, че малко се поразлезихме след Diablo 2, но съмнявам съм това да е оказало как тъкъв естетически шок Върху сензорите ми клемки, че да кажа на блито черно.

Анимациите определено не струват, нима какво да си криймушата. Въщността този път ще процедурат по малко по-различни начин - първо ще ви кажа какво не ми хареса в играта.

Образът и звука на първо място. Макар и да са рисувани с желичие и артистичност, всички елементи на Warlords излеждат просто коф-

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 64MB RAM, 4MB Videocard



ти... постни... без живот... абе зле. Tzat и Age II също са 2D стратегии, но носят много измръчення визия от Warlords. Въщностът проблемът при мен може би избива от никъм разделимия способност: на която израх. На 800x600 и нагоре играта излежда сносно, но не съм я имал, че това опроверга архаичните ѝ вид. Е, никои от мазищата са доста добре нарисувани, но това не смила. Горе-долу същите думи могат да се кажат и за звука. Желаните и възможности налице, но реализмът - съмнителен. Върно, че всяка градина си има собствен репертоар, но в повечето случаи той е... как да кажа... изнервящ. Като качествено на извънчането няма проблеми, но постоянноят побрякане на дръпълки малко или много може да ти облегне нервите. Още повече, че чично веете от SSG са се опитали да прилагат на звуките на различните градини интонации, така че да пасват на разсите и види си. Понякога малко с елфите и ако след половин час не получувате непреодолимо желание да върхате човека, изучили ръките в някоя изолирана камера с подобаваща акустика и няколко хилаги-ватови колони на табана, за да не може да ги настисне, които издувате до дупка с най-извратената какофония от звуци, докато мозъкът му не гръмне, да не се казват Гошо... Никога не съм си мислил, че да си глух си има своята предимство, преди да чуя тия твари. Въщностът не знам кое е по-добро - непрекъснатото скръдане на ръките или несекащия бръмбъл на Moonguard-а (най-силната единица на High Elves) за проклетия Лунариан, или както и там да се



да правят и игри в реално време. Тези от вас, които са играли някои от предишните залезливи, вероятно ще се почувстват в познати Боги - гороите, расите, създанията, магите - всичко е почерноено от славното минало. А някак никога не сте играли Warlords, не се тръгвате - Battlecry има едни от най-подобните и "правилни" обучаващи мисии, които никога съм видял в играта.

Както си му е редът в момента статии, първо започваме с историята: За съжаление пичовете от SSG толкова са се увлечели в старащето си да направят Геймлейа интресен и свеж, че са позабравили за фабулата. Въщностът ти не е чак толкова ужасна, че да си изберете очите, но все пак като за четвъртата игра в една доста



казва тая заг. В интерес на истината музикалното оформление не е толкова зле, а и звучите от околния свят "стъпки, вътър, въжг и т.н.". Само да имаш някакъв начин да удуши мърсника Лунариан, играта щеше да получи по-висока оценка за звук. За последния голям недостатък на Warlords ще поговорим малко по-късно.

Сеза идва ред на хубавите неща. Както небедънък сме, казали ние от Workshopera "геймъла му е мащабна". Именно тук Warlords печели огромна пречичка, бих казал тръмбичче. Играят предлага всичко хубаво, направено от представенищите си, че и още. Но да тръгнем подред. Като оставим настрана кампанията, в която играете само с хората, макар да командавате и "чукъти войци", на Ваше разположение са девет различни раси, разделени така:

- а) добри, лоши и неутрални
- б) примитивни, цивилизованни и магически
- в) по голу прилагаме една табличка за изясняване на картичката:

	Примитивни	Цивилизованни	Магически
Добри	Barbarians	Humans	High Elves
Неутрални	Minotaurs	Dwarves	Wood Elves
Лоши	Orcs	Undead	Dark Elves

Това разделение има доста сериозно значение за геймплея. От еволюционната напредък на расите се определя разнородността, ресурсните единородността на сарайите им, а факторът морал обуславя специфични предимства и недостатъци по време на битка, както и близкото на героя върху армиите. Но за тези неща след минути.

Всичка една от расите си има определени предимства и недостатъци, които играчът трябва да има предвид приди да се захваща с играта. Има само няколко единици, които са присъщи на побежд от една раса, но в общ линии с това еднаквите неща приключват. Всичка раса има по една унизила единица, наречена Генерал. Минотаврите си имат изключително мощния Кралски Минотавър. Бисачите ели си имат Moonguard (тръкъцки проект да си, Лунариан) орките си имат Гигант и т.н. Направо е учубващо как момичетата от SSG са успели да постигнат почти съвършен баланс при наличието на девет толкова различни раси, още повече че различието между тях са доста големи.

ПРОЧЕТОХТЕЛИ ТОВА? Ако не сте, се върнете 2 реда назад.
Минотаврите



имат само няколко бойни единици, но те са с арсън много търгреди, компенсиращи липсата на разнородна Всичка.

Козато започвате игра (не говоря за кампанията) тръбва си избирате раса, а след това герой. Героите на различните раси имат характерни сили и слаби страни, с които трябва да се съобразите, за да получите максималното от тях. Не може например да очаквате Минотаврите



да извадят някакъв Велик мърсник, или пък елфите някакъв бодбим Войн. След като видите едно ниво, което не е особено трудно, ще трябва да изберете какъв клас да бъде героят Ви. Можете да изберате между Войн, Крадец, Свещеник и Мърсник. В зависимост от това с коя раса играете, не всички класове ще бъдат достъпни. Спиритът ще е един от класовете, някои от четирите са основни показатели (Сила, Сърдност, Интелигенция, Мъдрост) ще се увеличат или намалят, в зависимост от избора Ви. След като направите достатъчно опит и станете 3-то ниво ще можете да изберате специалност. Специалностите също се определят от расата, с която играете. Изборът Ви ще убелчи уменията Ви в определени области (ако играете с Мърсник или Свещеник - в магическите сили). Оттам насетне с всичко видуване на ниво ще получавате точки, които можете да използвате за разширение на героя си - за различните му умения, за основните му показатели, за магии (от които има доста богат избор - към ъм).

Героите са количестви фигури в Warlords: Battlecry. Един правилно развит герой може сам да реши изхода на всяка една битка. Още повече, че в играта има артефакти, които само героите могат да носят. С тях се снабдявате или от случайно намерени сандъци, или в резултат на изпълен квест. Тези задачи получавате от специални сгради - пирамиди, храмове и маззолеи. Изпълнението на квеста трябва да стане в Рамките на определено време, като наградата е най-често силен артефакт или мощък звонник.

В зависимост от това с какъв герой играете. Водената от него армия ще получава положителни или негативни бонуси. Така например ако с герой от добър раса водите армия от орки, то те ще имат намалени показатели на атака, скорост и др. Обратното ако с добър герой водите армия от лъвове, раси, че те имат увеличен атака, скорост и т.н. Героите имат мн. "команди радиус" (можете да видите обхватът му с натискане на R). В която тоя оказва горепосоченото влияние. Тоу може да се увеличава с поиниране на нивата на Вашето момче, или чрез артефакти.

За да покаже на поданищите си, че е истинския цар на Крим, Минос се помоли на боговете да му изпратят Бик, които да послужи за знак. Посейдон се въслущал в молитвата му и я изпълнил. Минос тръгвал да принесе в жертвъ бика, но понеже живоподобно било великолепно, той взел бик от собственините си стада и го принесъл на Крим. Това разгневило Посейона и той проявлел сълързата на Минос, Пасифея. В следствие на това, тя започнала да изпитва непреодолимо пълътко влечење към бика, дарен от Посейон. Тя се обърнала за помощ към Дегал, които слободнът върбена крава, в която царицата легнала. След това изобретателя покрил върбената крава с истинска кравешка кожа и я забе на пасището на бика. След девет месеца царицата родила момче с тло на човек и глава на бик. То било кръстено Астерий, но всички му казвали Мино-туре: Бикът на Минос.

След като се консултирали със оракули и звездодърбици, Минос заповядал на Дегал да направи прословутия лабиринт на остров Крим, където замвори Минотавъра. По късно в същия ден лабиринт героя Тезеи убива чудовището.



Освен Всичко останало, героят е и главния строител в кралството ви. Всяка раса си има пеони (селени, строители), които да вършат черната работа, но възможността на героя да строи и Конвертира сгради (да обръща чуждите сгради във ваши) е от огромно, на-беше тактическо значение. В играта има четири вида ресурси (камъни, желязо, злато и кристали), необходими за разширяването на технологичното дърво. Различните раси зависят повече или по-малко от различните ресурси, например ефектите имат огромна нужда от кристали. Добивът на ресурси става от мини, които обаче не можем да превземем, а трябва да конвертираме. Тази работа може да съврши или герой ви, или замъка ви или генерала ви. В общия линии героят има най-широк радиус на конвертиране, но този процес отнема време, така че само ще трябва да преценявате кога и как да процедурате. Шом някоя мина премине

във ваше владение,

тя автоматично започва да произвежда

за вас. Можете да назначавате пеони в ми-

ните с цели увеличава-

не в производството.

Една от свежите идеи, която най-много ми допада, е някак едници или магии да оказват психологияческо влияние върху запо-
бикалящия ги свят. Ефектите са Хаос, Страх, Възхищ., Ужас, Отрова и Зараза. Все-
ки един от тях ще влияе върху войските

ви. Например ако Дракон нападне армията ви, то той може да предизвика Ужас сред нея, което води до намаление на скоростта на засенчните единици с -2 и отмятане в продължение на 15 секунди. Мисля, че можете да си представите какъв възможности за издаване има над противника предстои това. Някои единици имат имунитет спрям определени влияния, а наличието на герой сред войската поби-
шава като цяло имунитета спрям вредни психологични на-
ми.

Аргъз доспа интересен аспект на Геймплея е Влиянието на атмосферните условия и на цикъла ден/нощ. В зависимости от това дали времето е въждовно, сънчево, дали е нощ или ден, или комбинация от тях, различните раси получават положителни или отрицателни бонуси. Например хората търсят +1 при въждовно и нощно време.

Както видяхме много оригинални идеи са намерили място в

това заглавие. Играта много прилича на Нагое 3 като концепции и Геймплей, само че е в реално време.

Като оставям настрана свежия Геймплей и не особено впечатляващите графики и звук, над-золовия проблем на Warlords е Изкуствения Интелект. Това лъжа в осо-
бена степен по време на кампа-
ниите. Макар и интересен, те на момен-



ти стават доста отегчителини поради безумния ИИ на компютърните онени.

Такмичата на компютъра е една и съща през цяла игра - проиВодство на огромни армии, които атакуват почти винаги от една и съща посока и имат една и съща цел. Е, от време на време никак бражески герой ще притича и ще се опита да ви присвои ресурсите, но тези светли моменти са доста редки. Так усак да отбележа и другия нюанс на кампаниите - в много от мисиите условието за победа е врага да бъде напълно унищожен, или на геймърски жаргон - да бъде изнесен". Това може да се окаже почти непосилна и аз си изнервява задача, тъй като бражеските пеони се присват и трябва да обиколите и да ги утърсите. Другият номер е да строят сгради на различни места по картата, като

вие трябва да напред-назад, за да видите дали случайното е Вижданата

някоя нова колония, или кула, или стрелбище, или каквото и да е. Все цялото време на играта е хората да изпитат удоволствие, и когато побегнат да бъдат въз-
радени, а не да им пращат напук-
ваш чрез поди-
номера. При игра
в мрека подобно възбуждение е разбираемо, но в кампания ...

Мекду другото ИИ-то при мултиплъ耶ър също е доста странно. Компютъра се развила много бързо и правилно, но само до един определен етап. След това същата има идея как да траби и изнага в лемаргий Химим ...

Естествено, има и няколко доспа добри страни на изкуствените интелекти. Особено върху да спомена поведенческите алгоритми, предвидени за вашите войски. Можете да загадете на армията ви да се държи страхливо, охранително, защищено, нападателно и "свободно". Обхватът на тези поведенчески модели е изключителен - докато при търсят единиците ви се изправят яко сум при бита на Врага, то при последния те като обезумели търчат из картата, търсейки нещо за убиране.

Като цяло силно препоръчвам тази игра на всички любители на стратегии. Някои от Вас ще бидат отблъснати от малко странни Геймплей, но ако си направите труда да не обучавате мисии и да понавлезете малко в играта, обещавам Ви, че няма да съжалвате.





автор: Goodman

DEMISE

Rise of Ku'Tan



100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 133, 32MB RAM, Direct3D 7 Video

Още с отварянето на априлския број на Workshop останаха като пораден от мълния - на Demise бе отредена неизбидната съдба да се поизвие в рубриката "от КРАК на КРАК". А тази игра заслужаваше повече, ама много повече. И то не защото вече втора седмица стоях пред екрана ден и нощ заради нея, а защото тя бе първият графичен MUD пред назначен за Windows платформа (акамо смело търсиха айтюрити ѝ; тия дни обаче разбрах, че Meridian 59 на 3DO от 1998г. също има премиерата да бъде първия...). Слава Богу, беше станала Никаква грехска - Demise я нимаше при отриннатимите игри, затова, макар и с закъснение, ще бъдете запознати с нея както подобава.

Нито се изпънили със зло далеч по-различно от първичното зло, защото сега поди крадци, Варвари, маговищи и Войни нападнали тъмните мини течен нов дом. Но надвишалата над града заплаха се оказа неизначителен проблем на фона на последватите събития. Един следобед в центъра на града Внезапно се появи блещукащ портал. В първите минути нищо не се случи и хората се събрали наоколо гледайки с благоговение. Изведнъж от него започнали да искачат, не - направо да се изливат със стомпици демони, голями и Войни. Само за секунди те на водници площада и започнали да избиват всички живо пред погледа си. Камбаниите забили тръбкою за помощ, пазачи и авантюристи се събрали и битката започнала. Но жестоки и кървави създания прохълкили да се изливат от портала в неспирен поток от тъмнина. Дори най-опитните маговищи не могли да направят нищо за да преодолят клането на населението. За часове десетки хиляди били мъртви, а тъмните създания скитали по улиците вътре със свека кръв. Ръководителите на гильии били достъпни можъци (зато казват, че са били достъпно хиляди колепета, ама аре) за да избегнат главната атака, но пръбвало да напускат града и да отстъпят в Близките гористи хърмове. От там те умивали над разрушено на града докато той изчезнал в плъмъци. Бързо, както било започнало, всички приключило. Случите на мрака изчезнали обратно в портала, а той самият изчезнал в ярък проривък светлина. До съчертяване един от най-проспериращите градове из тези земи паднал в ръцете на непознат Враг. Ръководителите на гильии и малицината оцелели Войни и маговищи се забърнали при тлеещите останки на гильдии и се възнесели откриващи магически запечатани трезори скучени и празни. Никой никога не познавал Враг със силата да направи подобно нещо - да открадне цялото познание и най-тайничите техники на гландесем могъщи гильии. Решено било, че отговорът на заплаха-

та пръбва да се търси надолу. Малко по малко ръководителите започнали да възстановяват изгубеното познание от собственния си опит, но много от специалните бойни техники и магии били изгубени за тези, които щели да се осмеляят да влязат в подземията.

Тогина е измислена от апокалиптичните събития. Три други града са били атакувани оттогава. За частие никой не е разрушен благодарение на войските частни разположени в мята. Въпреки това щетите стават все по-големи, а жертвите все повече. Дошло е време да се отворят вътре вътре вътре приземията за да могат най-смелите да се отправят вътре вътре вътре приземията за да могат да го елиминират. Дошло е време да се запишат имате ли нерви и няколко хилди часа за губене в джипкане на игра, превръщана от манипули и предназначена за манипули. Ако е така, дошло е време да пристъпим към създаването на герой.

Само генерирането на герой може да Ви отнеме час, освен ако не сте решили да се втурнете в играта с гладбата напред. Пограбна, гори прекалено подробна информация е предоставена от манипули и предназначена за манипули. Ако е така, дошло е време да запишате отначало с нов герой още с патя от пръвъзносността. Така е, защото никой ради просто не стават за определен ред дейност, защото многократното чи-



И така, добре дошли в света на съмртта. Историците разказват за времето, когато Принцът на Злото падна в ръцете на една група авантюристи и дълбините на Деженол се пребранили. В място за изучаване на физичните и магическите природни закони. Гилдийните процфимвали докако авантюристи от всички краища на света избили в града, чието население и производство нараснали многоократно. Джукуметата и нимите се забърнали и из мините отново зазвучал грехомата на кирките и ковашките чукове. Но след като миньорите и авантюристите изпълнили горните нива на подземията, почти всички създания, които преди се срещали там, станали рядкост. Тогава никой алчи авантюристи да събрани сърце миньорите и своите другари. Като начало се почнало с прости засади, но по-късно дълби-





лено превъзходство или дори напрата-
ният голям опит никога не могат да
компенсират специалните техники и
магии предлагани от отбележаните гига-
ди. Ще ще дам и малък пример: гигант
боец от 1 ниво с ниски статистики A/D и HP
се спира също токмо боре в ръко-
пащия бой колкото и едн занаятчия
от 10 ниво. Друга типична грешка е из-
бирането на идеалната раса за конкретен
клас, но неподходящо време.
Примерно, номъти се използват чародей,
но започването на играата с магьосник
се ражда искрено на самоубийството. Ето
зашо че разледам генерирането на ге-
рои от стъпка по стъпка. Започвате със
Въвеждането на име и пол и преминава-
те към избор на раса, а той е много ва-
жен, защото ще ограничи избора на
гилдия, уклон, ще поближе на скоростта
с която трябва опит и ниво умеш-
ния, на максималните статистики
(атака(A), защита(D), кръв(HP) и ма-
гия(MP)), на способността на героя да
вижда добре в тъмнините и да задър-
жа дъха си под вода. Предпочитания

тe Warrior 60-то ниво и се
прехвърлят в Sorcerer's Guild ще имате ни побече ни по-
малко от магьосник 1 ниво! Добре поне че статистиките
ще се запазят и ще може да носите предмети (като тежки брони), забране-
ни за клас Sorcerer, но за сметка на това, че ще придо-
бивате нови умения (магии), е сигурно, че няма да може да
позваде смартите (critical hits, multiple swings и пр.). Сега
Вече разбираш защо Ви казах да не генерираме герой-ма-
гьосник - магьосбие са традиционно слаби в началото,
имат ниски A/D, пък и 2 полезни магии
на края не могат да кажат. Погоре
тренирайте някъи войни скоками спре-
да виши HP и чак после го преквалифи-
цирате. Останах с Впечатлението и че тази мактика е единствената, чрез
която може да станете Paladin, Villain,
Cleric или Warlock. Тези класове изис-
ват във време високо характер-
истики, каквито ни можеме
да постигнеме с началните
точки за разпределение. После-
дният остана изборът на порт-
рет. Макар и стили нарисувани,
героите изглеждат отврати-
телно грозно и е трудно чо-
век да се идентифицира с кои-
то и да е от тях. Това ме на-
вежда на мисълта, че не само
като реализация, но и като издея-
ние, играата съвсем не е прес-
ледвала комерсиални цели. Хуба-
во е, че е оставена възможност
на играчите да си въведат на
това място и своя собствена
снимка. За това от Вас, които
нямат макава, а не могат побе-
че да понасят смешната топка
коси, която би трябвало да е

женско лице, и която би
трябвало да представлява вир-
туалното им из'в в следния съ-
вет: докато сте вграда чрез left
или right-click на мишката върху портрета на героя може
да обхօдите всички налични
портрети. Включително и тези
на някои по-красива раса, до-
ками с изберете такъв какъв-
то би допада.

Приключихме съза-

ванието на характер и влязохме
в града. В залата за аудиенции
ще ще посрещне лорд Герик. От
него ще получавате глобалните
куестове и при него ще ходите
за външнаграждение като че из-
пълните. Той ни плаща добре,
но пък ръководи нищата на ис-
торията на Demise, така че ако
искате играата да има някакъв смисъл
по-различен от виждането на нива го
посещавайте редовно. Най-напре-
дълъгът ми квест е изпълнен и
заключава се във външнаграждение



що не са задължителни, но плащането
обикновено е по-добро отколкото при
лорд. Посещавайте го още и редовно. Наблизо е мортата. В нея ще може
да възкресите мъртвият груп или
командонън, както и ще бъдете възкресен
лично като умрете. Шансът за
успешно възкресване съвсем не е 100%,
но че се приближава до тях по-висок
опит и Constitution имате.
Има и един случай, при който героя не
може да бъде възкресен - като умре
от старост. Но не се притеснявайте
за него. Съмнявам се, че ВИЛЕ ще дожи-
веете този миг! Времето в света на
Demise тече не с дни, а със сезимици.
Примерно, за да изучите една Town of
Might и да покачите +1 Strength Ви
трябват 4 сезимици. Но да направим
следната сметка: Започна с 16-годи-
шен герой. За 1 сезимица будуване пред
монитора той стана 17-годишен. Колко
сезимици трябва да играе за умре
моя емф, ако се знае, че епифите живеят
средно по 450 години (задачата е с по-
вишена трудност, та се чудех дали да
не я зам на Freeman за загадка на
брой)? Разбрахме ли сега какво имах
предвид като казах, че тая игра ще



отнеме хиляди часове? Вие можете да
убиете Повелителя на Злото след 800
часа игра, но тои ще възкръсне и без да
го носят В мортата, а Вие Вече ще сте
пристрастени. "Нямам да има смисъл да



от Вас уклон (добър, неутрален, зъл)
довършително ще ограничи избора на
гилдия. Възможностите ще да ползвате
с определени предмети, да общувате
с определени чудовища и не на по-
следно място - ще ще забрани да влизате
в една и съща група с хора, които
имат притворилоклен уклон. Виждам
че всички посыгат към бутонна, на кой-
то пише neutral. Не бърдате - тaka ню-
коха няма да можете да станете
Sorcerer или Ninja (ах, джемпкама и меч-
мал). Гледахме също сама 12. За някого може
и да са много, но на мен ми се видя-
мало гори само защото липсваше
любимият ми Necromancer. Възлед-
ствие се оказа, че никак не са малко - ге-
роите Ви (смита го да позволява расата
и уклон) може да членуват в колкото си
искат гилдия! Представете си колко
добре само звучи Warrior/
Thief/Sorcerer/Cleric! Но колкото бе голя-
ма работата ми като научих тая
хвътка, толкова по-брзо помъркна, за-
щото едновременно членство в
различни гилдии е забранено. Ако има-



Artisan (g, n, e) - Занаятчиите се изучават много бързо. Върху чие не се опитват да изучат много и различни способности. Бидейки добри бойни и построителни краци, Занаятчиите се срещат често по горните нива на подземията. Всеки от тях се обучава на основите на бойната техника Тe-Uaza за бой с голи ръце за В случаи, че бъде хванат напълно без оръжие.



Warrior (g, n, e) - Гигантите на Водните ниви никој обико с изучаването на горни грам магии, но е несръбнина, когато говорим за брутални боини техники. Те изучават наубъро текната Critical Hits и могат да поздравят най-добритите оръжия намерени в подземията.



Paladin (g) - Познати още като "Гигантите на Славата", Паладините са изключително егоистични и самохвани, когато гойде реа го се разказват истории за надбиране на чудовища и спасяване на други от сигурна смърт. Въпреки егодемнически "свещени" техники на гигантите, Паладините са добри бойци (изучават Critical Hits), добри са в лекуващото на себе си и останали и обикновено имат много предложение на бъдещите последвани в Битката.



Ninja (g, e) - Към Ниндзуките често се отнасят като към черните убийци. Те познават почти всички оръжия, включително и ръцете си. Ниндзуките са и единствената група изучаваща Висшите умения в Тези Уази, за които има слухове, че съществуват под формата на магически предмети. Тъй като се нукдят от Бързина, те са много пригодени относно Броните, които носят. Ниндзуките Владеят способностите Critical Hits и Backstab, освен това са и умерено добри краци.



Villain (e) - Поддържат се Крали и Варвари, решили да тръгнат по свай собствен път във Владеещото на меча и магията. Тях не са езри, как ще убиват Владеоите си, а просто се интересуват това да се случи. Владеят Critical Hits и Backstab, а освен това са обучават как да обезпредяват канапи за да са сигури, че ще преврътят Всеки сандък намерен на пътя си. Задади злая уклон на гигантите, Паладините не искат да имат нищо общо с тях. На подземите, поради Вътрешното духовно равновесие, въобще не им пукат от малката раба.



Thief (n) - Крадциите се обучават още от първия учебен ден да събират съкровища (и една от причините е, че гигантата обича да е сигурана в получаването на полагаша и се дял...). Опитният във варианта на сандъци, грабвато на пълната и благонето, на крадциите често им липсват боини умения. Този недостатък те компенсираят с Backstab на ниво експерт. Освен това те имат най-добритите магически умения в отварянето на всякакъв вид запечатани и заключени сандъци.

се играе повече," ли чувам? Не се беспокойте - Barbarian-ът може да кача докъм 450-то ниво, а Warlock-ът - до 625 - съмните винаги ще се намери. Но нека да излезем от моргата и да направим в затвора. Там се сърдят чудовищата, които други абъндористи са заподиали в подземията, а после продали срещу скромно заплащане.Ще бойде време и вие да можете да правите същото, защо че са необходими или Visoko Charisma (чудовищата сами че ще предлагат услугите си), или Visoko Intelligence и Wisdom + съвместен обвързваща магия, или членство в гильдията на чародейство. В затвора ще можете да създадете, но и да си купите компаниянът. Имате предвид обаче, че той няма да бъде верен до гроб. Съществува сложна система от нива на обвързане на компаниянъта, зависеща както от Вашите чар, ниво и уклон, така и от неговите. Съветвам ми е никога да не си давате парите за звир, чието ниво е по-високо от Вашето. Той ще се обособи от обвързането и ще избяга още шом влезеш в подземията, а ние е изключено и да ще атакуваме Дойде ре и за гигантите. В които членувате. Няма ще тръбва да посещавате Всеки път когато сте нападнати достатъчно опит за да видите ниво. Освен това ще тръбва да плащате и малка такса за попълване на формуляри, оформяне на документацията и други чиновнишки дейности - ръководителите на гилдия също са хора, и те тръбва да ядат, семейства да хранят... сложна работа е. Цяло частие е, че не сме на тяхно място, а имате да се разправяте само с някакви с дракони, огромни паяци и възксилани мъртвобици. Списък на Всичките тия познати гайдини ще намерите в Библиотеката. Посещавайте я често. Така героят ще автоматично ще обсъдовява библиотекарите за нови, за пръв път срещнати чудовища и ще прочита за таекува, които той не е срецдал. Изключителната важност на тази на пръв погled безсмислена дейност ще осъзнавате, когато започнете да се спускате все по-надувало в мина. Нямай да разправяш защо щансы за убиещ звир, за който знаете, че има +50% fire и -50% cold resistance става 100% по-голям. Когато намерите Изгубен предмет, донесете го тук. Така съответната гилдия ще възстанови познанията по забравената магия или боина техника и евентуално ако сте член на тази гилдия ще бъдете научен на нея. В съвестството на гилдията се намира банката. Там се намира неприкоснливият Ви, защитен на 100% срещу кражба и на 1000% срещу инфлация, безлишен влог, а също и личният Ви сейф, който също като инвентара Ви не е безъден (и гвата побираш по

40 предмета). Повече информация за предметите ще получите в Близкия магазин. Там може да ги идентифицирате, пребавате, купувате, комбинирате, променяте улона им или да ги свалите от себе си (ако сте екипирали проклинан или с промтвоположен урон предмет). Мисълех да Ви кажа една дамбера - как може да направите цяло състояние от продажба на проклинани предмети - ама ще бъставя да я откриете сами, все за нещо ще тръбва да се напътствате. Последното място, на което остана да отида, е при Пророка. Освен че може да хърчи върху Ви една или повече от наличните му защитни магии (които ще трае неограничено дълго време въвъншичите, но само до следващата Ви почва в зграя), често, но не винаги, тои може да Ви каже точното местоположение на конкретен предмет, звир или герой - все важна информация която опре до нуждата от спешно решаване на някакъв куес. За съжаление цената, която ще поискат за тези услуги никак не е малка и човек често се замисля дали да не стане Cleric, та поне защитните магии са до хъръри сам. Варнън е че нищо на този свят не се постига лесно, но майд е още по-варнно, че нищо на този



свят не се постига без пари - дори до фонтанчето да седнеш да отмършиш и да познаваш ръбките, да възстановиш HP и MP, пак ще те ощукват дулка. Затова и въвбъде не се изненадах, когато, почитатки си до фонтана и гонещи ръбките с пръст, случайно чух един нормален човек (също като Вас), но бъдещ абъндорист (също като мен) да казва: "КакВо?! Погорко бих горял в ада, отколкото да слза в това тъмно място! Колко злато кацаш! Е, щом поставиш нещата по този начин...". И тъй съм тръгнал да Ви водя долу, защо да не му пусна едно кръгче и на него? Съвсем безплатно! Само символична такса за попълване на формуляри... - тъй де, и аз съм човек, и аз компаниянът храни...

Слизаме В подземията. Те за разделени на неизвестен (поне за мен)



Брой нива, а нивата са ОГРОМНИ (направил съм ви карта на трето ниво, поглежнете я и ще привнесете, че по-обширни нива не сте видяли). Съмълбъща към по-долните нива са пръснати на много места, а дотам може да се стигне и чрез телепортами. Това кое-то се набива веднага на очи е архитектурата на нивата - множеството стени, залепени тънко една до друга и разделени със затворени врати. Всяка гадина си пази нейната стая и по-далеч не мврда. Има разни видове мверен (пещери, по-цивилизованы и добре обзаведени стаи, пустини, водни площи и др.). Всеки с особеностите си (ями, ротатори, лекувачи фонтиани, области из-смукачки мана, плащащи пълни...). Нека га влезем в този коридор и да набием някое добичка. Вътре сме, горката гадинка седи и не мврда, злега уплашено. Много сме, освен това имам и търпде Висока Charisma. Приближаваме ли, а ти почва да трепери като лист и да си мнъха нещо неразбираемо. Я, гори не видях как стана - гадината, със склонността на свещеническа, се мушна ПОД една от отрешните врати и изчезна. Тичам да я настригна, но няя я нямам в следящата стая. Там ме чака нещо по-хуманоцно - гоблинин, сега ще м нападне. Той обаче ме разпозна - търпде много нива съм над него и имам търпде Висока Strength - и преучочи га си трае. Не бяга, защото пази сандък със съкровище и е решен да го брани с цената на живота си. Плаща си цената. Отливам до концепциите. Героят ми почва да га зараде "ако скритият тук капан е огнен-върляц (54% Вероятност), то да давам (62%) гаранция, че ще го обезвредя, ако ли...". "Абе, я, го отваряй веднага" сакстрем по аз. Естесвено че нима да има капан. Тъпим герой тала и не се научи, че глоблините не умеят да поставят такива! Мисля че започвате да придобивате идея за изгата. Останалото сами ще си го научите, че съвсем ще ви развяла удовол-

твиещо от този елемент. На по-долните нива на подземието винаги има чудовища с по високи нива - по трудни за убийване и даже по смъртоносни, бълващи зареза или киселина, която разяджа доспехите, изсмукаващи живота и енергията ви, състаряваци ви с години, вкаменяваци, понижаващи основните ви характеристики! Начини да умрете има много, а едно е сигурно - играта никога няма да става скъпично лесна, та да минавате като нож през масло на българе. Но и до там може да се стигне ико отпадащо време - месеци или дори години от живота си на тази игра [позната]

Вам такива хора, които от години не са спали за MUD-убийца, а поникога и да прекаляват с игрите! За бога, негайм! Това все пак е игра, а никога игра гори най-добрата не заслужава побога на жертвата. Защото преди да сме геймъри ние сме хора. "Защото преди да сме българи ние сме хора" е ръкът Христо Ботев, когато заповядал на четата да спаси живота си. Но и до там може да се стигне ико отпадащо време - месеци или дори години от живота си да извика потеря...

И тъй като заговорих на най-сенте сериозно, нека да се опитам и да оценя Demise колкото се може по-безпристрастно, за да не кажете после, че съм ви излязъл на гадинки във времето с рекламиращи кишища. На пръв



мъстъ ще спомена геймплеи - тежък, монотонен, пристрастващ. Винаги чаваша. Дал съм му изключително Висока оценка. Смятам че напълно я заслужава. Смее да търпя гори, че ако Demise беше направена в изометрична перспектива, като нищо щеше да удали в земята една игра (на която съм се заклея да не споменавам името тук, за да не пръвничам по-поздните асоциации). На второ място изваж инфографицът - удобен, интуитивен, лесен за разчитане. През по-вечето време се играе изцяло с клавиатурата. Коя магии и инвенари има hotkeys, които сами ще си конфигурираме. Налице е и типич-



Barbarian (n, e) - Варваринът е кървомак между Воин и Краец, но притежава най-фините умения на преподавани в този глади. Той може да бъде във време да използва победче прегмети от него. Прилично добър е в събирането на съкровища и има гостът до нико от магическите умения на Краеда за отваряне на концепции. Когато го дъже време за бой, Варварите са известни с безразбъдно смиление с техники, които могат (и често го правят) да доведат до тяхната слабна съмрт.



Explorer (g, n, e) - Изследователят се събира на съкровища в подземията, избиващи имате с левитация, телепортирането и откриването на изгубени герои. Особен способността си да телепортира враговете в сърдечника на скала (която не винаги сработва), те нямат достъп до други атакуващи и лекувачи магии. Те са картографите на подземията и са ненаминани при отчитане на аномалии в терена (скрити врати, канали, трапове и пр.).



Magi (g, n, e) - Вътрек че не владеят убийствената сила на Магъсника-разрушител, Чародейите са спрятан добре като контролират магии чудовища и ги пребържат в камбановини. Те са достатъчно вешти на убийването на постредством малки и леки оръжия (не могат да носят мячеве). Умерени лечители са и изтърпвателно на зе-рой по ръцете на съмртта е отбъдът техните умения (тази дейност е приоритет на Свещениците).



Sorcerer (g, e) - На Магъсника-разрушител (Няма да ми се смете на тъпия пребор!) Преди всичко го съмска блокен от автора, който събъм е обркал местата на Wizard-a, Sorcerer-a и Warlock-a) му липсват фини умствени контроли и дълбоката концентрация на Чародей и затова неизбите магии разсъват чудовищата наместо да ги омаят (ако знаете само колко му е тъжно на Sorcerer-а за тая работа!). Той не Владее никакви лекувачи магии, но той има най-добриите защитни и имунитизиращи (ала-бала...мух Cleric-ът е ненаминат!).



Warlock (g, n, e) - Магъснически размърдиращ със добри в много неща. Включително в убийването на чудовища и в телепортирането на цели групи. Той не Владее никакви лекувачи магии, но той има най-добриите разтвори и разнообразие от магически способности.



Cleric (n) - Най-добри в лекуването, Свещениците са и доста добри в убийването на постредством множеството магии причиняващи ранки или обезвръщани до винагина съмрт (banish, dispel evil). Те са ценени членът във всяка група, тъй като могат да се справят със всеки физически проблем, включително вкаменяване и съмрт.



Human (г, п, е) - Хората нямат никакъв езтествен имунитет против отрова, зараза, оъзы, лед и гр. но са най-многостранно разбити и замоти Всички здрави ги допускат. Те живеят наскръбно, но се обичат на бързо. Не могат да викаат добре в подземията, нито никъде да забъркат дълъг въх на под Вода.



Elf (г, п, е) - Ельфите са маъбонцищите в тази игра. Малки и строуни, побечето ефир свидат Чародей, Свещенини, Маъбонци-мърещи и Маъбонци-разрушители. Живеят по-долу от всички останали раси. Не са добри в ръкопашни бои и същевременно не са изгряджили. Имат много добро зрение, както и езтествен имунитет преди всички други. Ако са атакувани, заради малката им физическа сила те някога няма да са в състояние да покарат никой предмети.



Giant (н) - Гигантите живеят за едно нещо - разпръвяването на чудовища на земята. Познати са с бруталността си и методите и умайди преуместяването им. Същевременно са изгряджили. Единствените гиганти, които приветстват са Занавичиците. Изследователите, Варварите и Воините. Заради големия си размер и маса гигантите са устойчиви към побечето форми на атака. Възможеното оъзы, лед, електричество, отрова и зараза. Те викаат малко по-добре от хората и извърват под Вода малко по-добре.



Dwarf (н) - Дъждекатама са лоботини създания, постоянно пребърквачи сандъци, ражени герои и трупове. Неутрални по природата са по-найките от побечето раси, дъждекатама могат да се бъдат отприлика. В злати брои здрави, здрави бояди от Водни и стомахи чак до Маъбонци-мърещи. Докато за тях Водни не може да се каке, че са опитни пътувачи, дъждекатама имат отличено зрение в митите.



Ogre (г, п, е) - Масиви и космати, твърди и отчуждено скучни, гаретата съставят добри Водни и Варвари. Тъй като тяхната издръжливост и устойчивост на стихии като оъзы и лед са много по-високи, те са присущи за убийство, но никога им интелигентността често и в мякото падне. Обаче, техните дихателни способности и зрение са почти ненаиманими.



Yeti (г, п, е) - Йетитата са огромни маси от ходеща козина и мускули. Примеждаващи много езтествено магия, от тях свидат "чудни маъбонци". Понесе са много здрави, те не се харесват на чудовищата. Пробължителността на живота им е кратка, почти колкото човешка. Имат доста добра защита преди никой форми на атака като отрова и зараза. Най-добритите пътувачи са и имат прилично зрение.



Saris (н) - Сарисите, малечни роднини на ехфите, отдавана са се пребъркват по "човекоподобна" раса. Те са изключително гъвкави и чисто-често са напуснати от всички на Крайците. От тях свидат ограничени маъбонци, но тук са почили напълни имунитет против електрически и умайди атаки и имат най-добро време след троите.



Troll (г, п, е) - Кръстоска между оър и вулкан, троите са синхи и бързи създания, притекващи доста голям брой езтествени имунитети и имаша най-добри комбинации от дихателни способности и зрение. Оптични Нинджи и Варвари. Поради агресивността им много здрави не са допускат членове.



Ната MUD-конзола, заемаща една трета част от игралното поле. Не я посвещавайте! Често то дава по-полезна информация за промичащите събития от 3D-графиката. На трето място е изкуственият интелект на промивничите или по-скоро топлата липса на таий. Поведенческите модели на чудовищата никак не са много: пази си съкровището, убие притворника ако е по-слаб от теб, присъедини се към него ако е много чаровен, избягай от него ако е прекалено силен и да съм пропуснат, никоя команда не е трагедия - виждате на какъв би. ИНИ няма да го оценяват защото също е срамота. Но и критику няма да отправят като нещо, защото е използваният от MUD-обект и се е доказал с годините. На четвърто място поставят трагедията при изубийството ефекти. Реалистични са, полезни са, понятието да подсказват какъв ъзът се крие зад Вратата, но са много малко, много кратки и много, ама много отвратителни. На пето място, отвратително е и графиката. Това което е рисувано на ръка (героите и здрави), макар и грозно ми хареса, но 3D-ефектият е от зората на 3D-видове картиште и излежда по зле и от DooM. Единственото нещо, подобряващо специалните ефекти на новите видеокарти са магии, ако нямаме DirectX 7.x. Всичката забавяне за нормална игра. Но софтуерен рендер не може да максимизираме картата, а OpenGL е съвест бъзъв. Но съвсем не мисля, че графиката е това, което възпроизвежда се търси в подобна игра.Ще си позовъм да цитирам един стар приятел. Ето какво казва този, след като научи от мен за Ultima online и Everquest: "Дори и най-прекрасната графика някога не ще успее да замести буйното възображение на мечтата седнал зад текстовата конзола да играе MUD". На шесто място ще спомена Singleplayer-а. Не се спръскайте, таќи в имат! Поради разбираеми причини точно така мечтвата игра, въпреки че тя е почти неигравма в този си вид. Реално времето състезанието с другите играчи, образуването на групи, чат-а - всички тези неща, които стимулират манията да забърбва все повече и повече ги няма тук. Езтествено, че можете да си генери-

рате група от 4 персонажа и да преборите тъмнитеци с тях, но тръпката липсва. А тя е именно в Multiplayer-a, които съм възстановил за последно. Важно е да знаете, че генерирането в Singleplayer герой не може да се import-не в Multiplayer игра, за да не храните напразни наредби, че никой съветът ден юно тренирането Ви боещ ще намери достойната конкуренция. Добрата новина е, че заедно с играта на диска игра и Възраждан сървър и при всичко желание ще можете да го пуснете за да поиграете със съмиленици. Аз никакъв не моза да си представя как в кварталния клуб никой пуска сървър на Demise. Ако имате добра Върска по-добре проремете каквото е положението на <http://www.artifact-entertainment.com/Demise/>. Там ще прибърза да намерите списък с адресите на активните сървъри на Demise.

И няколко думи в заключение. Редно е да се запишите "Заслужаваше ли Demise: Rise of the K'utan толкова добробна статия?". За тези от Вас, които са съмилали до тук съм сигурен, че отговорът е "Да, заслужаваше". Заслужаваше, защото тя е ръжд представител на една малко позната

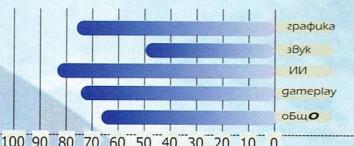


изгриба концепция. Защото в "зъбилизованите" свързани игри се играят и ще се играят все повече и повече с поборяване на качеството на Върски и на графичните платформи, и с влошаване на качеството на живот и състивянето на социалното пространство, които карат хората да прилагат към ескализа. Но също толкова убедително моза да Ви кажа "Не, не заслужаваше". Не заслужаваше, защото в България тя някои няма да стане хит гори всеки от Вас да си имаше у дома кабелен модем, защото, макар и мащабна като замисъл, тя е провалена като реализация. А на тези, които носят смело сърце, дух на авантюристи и ще се пресрещат да надникнат в подземията ще напомнят оново: "Demise е много комплексна игра - достатъчно лесна за начинаещи и достатъчно сложна за сериозни играчи".



автор: Snake

Submarine Titans



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 366, 64MB RAM, 8MB Videocard

-Тате, мате, разкажи ми приказка.
-Пак ли, бре келеш? Нали онъ ден ти разправяш за червените шапчица. Върви да тормоши майка си.
-Мрън! Ама тя мама отиде при съседката за малко Корум 276. Пък и за шапчицата ми беше тъло. Къде биха тия гори и вълци. По-добре ми разкажи пак за апокалипсиса.

-Уф! Петдесет века бил струвал един презерватив, ма скъпо било, да се такома в лагбата проста. Де ми беше акулът навремето. Ахъм, за апокалипсиса казаш.

-Да!
-Всичко започна през 2037 година. Учениете откриха, че към земята се приближава огромен астероид и сблъсъкът е неизбежен. Точно след десет години космическата скала щеше да се вреже в нашата планета с всички произтичащи от това последствия. Тогава няколко от най-големи екологични организации се обединиха под името EcoOctopus и представиха на хората своята програма за спасение на човечеството чрез изгарядане на бази в далечния космос и в океаните. В същото време от останалите на обединените нации се сформира United Nations Combined Earth Defense Force (UNCEDF) – военни организация, която пребиваваща да се грижи за сигурността на общество то в годините на назряваща анархия. Постепенно двете организации от съюзниците започнаха да се превръщат във врагове. В желаниято си да поемат контрола над цялата планета, възпроизвежда се от най-голямата триада в човешката история. Конфликтът им прерасна в открити военни действия, които продължиха цели десет години – до сблъсък с астероид, но не спряха и след това, пренася-

ки се под водата, заляла по-голямата част от земната повърхност след сътресането на полярните шапки. Само, че сега мотивът за борбата бе друг. Астероидът обсъв смърт и разруха бе донесън на земята и минералът Корум 276, съвършеното гориво, съвържащ в себе си... абе ще го учите по физика.

-А Силиконите.

-Да. Силиконите. Представете на тайнствената извънземна раса, доколкото нашият учени успях да разберат, избръшвали никакви разкопки на астероида и не могах да отлемият от него преди сблъсък. Търсещи начин да се махнат от тази ненуждливобна за тях планета Силиконите били принуждани да се включат в борбата за Корум 276 и съответно и в конфликта между EcoOctopus, които вече били преименувани на Black Octopi и UNCEDF, които сега наричали себе си White Sharks.

-И после.

-После, враждуващите сили... А, ето, майка ти се прибра. Абе бързо, сложи си акваланги и иди да я посрещнеш, аз ще отида в градината да подстроих водораслите. Марш!

Има хитови игри. Игри, в които са вложени космически суми, не малка част, от които предназначени за чудовищни реклами кампании, информиращи публиката що за чудеса се изковават в момента в работилничините на големите фирми. Така всички знаем, че Black&White, Duke Nukem Forever или Warcraft III ще бъдат нещо размазаващи, месечи, а може би и години, преди да видим на мониторите си. Има у... ами обикновени игри. Правят ги обикновени хора, също толкова обикновени, колкото са били и разработчиците на горните, преди да се потопят в многоходови речки на развлечателните гиганти. Те може би не са са по-лоди от набедениите хитове, може би гори са по-добри от мяк, само че трябва да го докажат. Ше ми повърваме ли, ако Ви кажа, че тук разглежданият Submarine Titans, за които лично аз чух за първи път,

когато Юлиян ми подаваше дъска, е тъп? Почти със сигурност. Аз може да съм имал супер лош ден и всичко да ми е било криво, докато съм си писал реченици, може по принцип да мразя стратегии и да съм се зал с тази просто, за да шкарам някой лев, но вие ще ми повърваете. От друга страна как реагирайхме след обширната ни статия, в която четирима човека, влюбени в Diablo, Ви разказаха защо Diablo II не оправдава очакванията на геймърите. Само не ми казахте, че това Ви е разклонило пред замануваната от две години покупка. Такива са законите на бизнеса. А това, за което ще си говорим тук е една обикновена игра, която кримитише побоража на наредкам "Starcraft под водата".

Историята Вече Ви я разказах. Това, което ме притеснява е, че и да не Ви я бях разказал Ви пак шакът да сте наясно с нея. Овъртаймено клише, братцо, поредното овъртаймено клише, чиито автори са крали безогледно идеи от къде ли не. Мисля, че е несериозно да подценяваш съдържателя и неговата притежателна сила над играещите, особено ако се наядаш за наддължна над конкуренцията, а не за потънеш в деја на блаторо. Сигурно няма да се изненадаш, ако Ви кажа, че Корум 276 е основният Ви ресурс, че освен него ще ще трябва метъл и злато, че щомашите Бели Акули ще разчитат на титанична военна мощ, добрийте - на силата на науката, много проекти за research, и технологии за тихо промъръкане и парализиране, а извънземните Силикони (в чието редици няма пукната Памела Андерсън, не разчитайте, имато е измамно) на разни извънземни работи, чиято единственна цел е да иззелдат по-раз





лично от същите работи в кампанията с хората и да имат по-засадени имена. В добавка триме tutorial-а, имащи за цел да ви изяснят всички тези работи са подготвени скучни. Което, уверявам Ви, въобще не е добър старт за тази иначе не лоша игра.

Иначе в нея си имате кампания от 30 мисии - по десет за всяка страна от подводния конфликт. Възможност за random игра среду компютъра и мултплеър, защото тестуване така и не остана време. Тук му е мястото за пръвата ми голяма поквала, именно към въвеждането менюта, откъдето ще си изберете всички тези работи. Освен, че са красиви, те усъвършават училищният начин да Ви поползват в подводната атмосфера на Титаниите. И понеже неусетно стигнем до темата за графиката можем да забъдем още в нея. Графиката в ST може да се раздели условно на две части - графично оформление на подводния пейзаж (в играта има четири види терени - дейстсвие се разбива в средиземноморски, тропически, арктически и токсични води) и графично оформление на всичко останало - т.е. бойни единици и сгради. Тя значи графичното оформление на пейзажа е съракочено. Феноменално. Размазавашо. Фантастични морски животни се шурат напред назад, водорасли танцуват вечния си танц, следвайки движението на променящите цвета си води, подводни скали са извигнати съвсем чуднобати и монументални изображения по дъното, осеняно със странни растения и корали в ярки цветове,

към отвратително, горкото. Подводниците и сградите приличат на стикери от гравюра Турбо, залепени върху картина на Леонардо Да Винчи. На всичкото отгоре сградите и бойните единици на човешките страни в конфликта (при Силиконите този проблем не се наблюдава толкова сериозно) излеждат депресиращо еднообразно, не само "на живо", но и на картички в менюто със строителните опции, което, съчетано с идиотските имена на побечето от тях (не, каквите ми, колко трябва да си генерират, за да разбереш и запомниш, в хода на играта, че фабриката ти за подводници е Външността на квадрат Протоплазмен генератор, при положение, че комай само името му до отмачвача от останалите седем сгради в съответното меню), създава неприятни, а в напечени ситуации и фатални, обвръщания. Което е по-малка злина, колкото и странно да забучи. Най-вероятният проблем настройва, когато Constructor-ът Ви - примерно - попаднат сред гъвдешестия на бойни подводници, защото ПОСМЪРТНО не можете да си ту позиете. Интерфейсът няма също да помогне в отkrиването им, тъй че ще трябва кромичко да си селектирате подводници и да ги местиш от точка А до точка Б с плаката надежда, че тези, които трътиси няма да са срещу последните. В този конкретен много винимателен случай, когато пускате произволства във фабриката за подводници да не омешате юнитите, че иначе майка плаче. Няма хубосии от срока на "въбен кик" върху съответната единица от групата селектирана всички от водите". Единственото начин да направите някаква сърдитническа премишка организация на войската Ви е вече познато ctrl+цифрика, като ctrl+1 задължително трябва да е някой Constructor, за да не Ви се налага да цвакате върху всяка подводница в околните, когато Ви се наложи да построите нещо. Камо си говорим за графика и интерфейс изненада и още една неочаквана изненада - при минималната разделителна способност от 800 x 600 полезната възможност да следите на малки екранчета последните три избрани подводници и последните три сгради, просто изчезва от монитора Ви. Излиз, че наистина минималната разделителна способност е 1024 x 768, което може сериозно да притесни притечалищите на по-слаби машини, защото системните изисквания



на Титаниите са титанични.

Звуковото оформление, също няма да Ви трогне особено. Нищо лошо, но и нищо добро не може да се каже за това, което се ля от колонките ми през последните няколко дни. Звуките няма да Ви изненадат с нищо, досадната и еднообразна музика също, освен може би с похвалната опция да я изключите и да възратите audio CD в CD Rom-а си. Аз лично въртях предимно саундтрека на Гладиатора и последния Dimoto Borgir и мога да Ви кажа, че се вързват с подводната атмосфера.

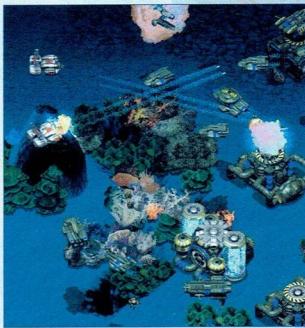
Усещане как вече започвате да се чуите на думите ми, че играма не е лоша, след всичко което изписах, а от горе още не съм Ви казал, че мисията да доста скучни и еднообразни, а интрото и анимациите в хода на играча (но три за всяка страна) не сптурват. И та, все пак, наистина не е лоша. Но при причини, сериозно подкрепени от вече похвалената атмосфера Ти са добрият изкуствен интелект, Компютърният асистент и Третото измерение в тази дългизмерна RTS. Започвам по ред.

Ал-мо наистина е добро. Компютърът избяга да прави глупости и при трудност HARD с лекота ще Ви води към победа. Вашите юнити също, в най-общи линии, правят това, което сте им наредили да правят и по начин на които сте им наредили да го направят. Спокойски с командите Ви освен стандартните move, attack и patrol във всяка и няколко интересни и



фондани от искрящи меухречета изриват от гръбта на майката земя. След пет минути, които прекарах втренчил поглед в този недостъпник за човешкото око пейзаж вече се чувствах дълбоко потопен сред мегатонове вода, които ми притискат от всичките, размазват поредния малък и гнусен напраниник в перфектно работещата екосистема. Казано с други думи - атмосферата в играта е чудовишно добра. Графично оформление на всичко останало обаче... ахъм... как да кажа по-меко... ами, клони от посредствено



**Океани**

Океаните заемат 71% от земната повърхност или около 361 милиона квадратни километра, средната им дълбочина е 3500 метра, а приблизителният им обем е 1 347 000 000 кубични сантиметра, което откъснето и да го погледнем си е ЗВЕЗДСКИ много Вода. Само ще Ви кажа, че ако нивото на Световния океан се покачи с няколко сантиметра, роднините Ви по краен ред ще изчезнат и Тихия Океан ще стане земноводни по принуда. Иначе Световният Океан е разделен на три основни части - Атлантически, Тих и Индийски Океан и ... абе Вие се разно ли сега за сефте Ѹи научавате тези работи? Аи стига Ѹи!

полезни опции, като guard unit/building, scout (угу до egу-ќуе си и се върни) и repair (в зависимост от стратегията, на която играете съответната подводница ще намери начин да се поправи). Поздравления за Ellipse studios.

Смислено по Computer Assistant-a, които, според мен, е най-сердючинят код на играма и единственото нещо в Титаниите, което наистина обогатява жанра. За какво става дума. Много Ви е кеф да си джумпвате стратегиците. В реално време, но това събиране на ресурси (което, нямам какво да си съзъх, не се променило с нищо от Dune 2 насам) и грижата за тях Ви бърка в здравето. Не смисля, че трябва да си глубите времето и в началото на всяка битка да спротивите разни хардстъри, силози, фермички и къщички (в случая - Oxugen extractors, поне при хората) ами и гайдинги. Врагът все така атакува, ма ви се налага да ги строите отново и отново. Нямаме проблем. Включвате си компютърният асистент по ресурсите (Resource assistant) и му казвате "Виж къде пици, поеми събирането на ресурси". И той по го поема. Изцяло. Строи си нужните сгради и подводници, поправя Ѹи когато са зле, спира Ѹи напъно да са разрушени. А Вие си играете останалото. Кеф. Ама ти и защитата на базата Ви едризи. Търпим, мини, на кой Ѹи се занимава? Пускате съответните асистенти (Guard Assistant) и защитата на лодиците Ви база е в сигурни ръце. И най-накрая има варианти хич да не ви бъва в реално времето стратегии, но въпреки това много да Ѹи се ще да си поизправяте на една от онези игри с базични и цъкнати на нагоре-надолу по монитора малки бойни единички. Или пък сме супер уморен и нямаме сила да месиме скорострелно мишката, но това Ви се струва търбъре неоснователна причина да се лишим от четирите си часа игра преди ланче. А може би си мислите, че истинската сила на стратегията е в епичната сблъсък на глетче, или колкото са там, армии на бойниот поле и цялото момчество около базата Ви, което само отлага този велик изграждан миз, Ѹи дразни неустостово. Е, в тъкъв случаи просто си пускате full game

assistant-а и оставяйте играта практически да си си играе сама, а Вие се нахлувате само тозава, когато считате, че има нужда от това. Всеки от асистентите може да бъде изключен, в които и да е момент и нещата да попаднат отново изцяло Ви Вашите отръдници (ех, туй порно, брое ръце. Простичко, но абсолютно гениално). Естествено, както винаги има и лоша новина и тя е, че асистентната не работи в режим на кампания, а само по мултплеър и quick battles, но имащи предвид, че тези гъвка режими на игра мака или иначе са предпочтитани от большинството геймъри-стратеги, май Всичко е наред.

Смислите и до третото измерение. Не сме забравили, че десятствието **се развива под океанска тъга**, нали? Е, и автотоите на са за добриши. Освен съндалото вече стана-гарно стратегическо използване на по-високите и по-ниските части на терена (третът на Върха на Въръщане има по-голям обхват, bla-bla), Всичките Ви подводници могат, съвсем закономерно, да се движат и в трите измерения т.е. да се потопят и да излъват. Това допринася за маса нови моменти в стратегическата подход - като се започне от подгребватата на армията Ви и разполагането на мините и се съзigne до използването на третото измерение за избягване на Вражките изстриeli, които в повечето случаи се движат само в една плоскост. Въпреки че играта склонна е да мозга да мине и без тази екстра, която май в повечето време наистина не върши особено полезна работа и доста Ѹи е обърка в началото, не моза да не похвали и това нововъведение в отрочето на Ellipse и да ги потупим окуларично по рамото с рещенченското си перо.

Това в най-общи линии е всичко. Ако сте фенове на RTS жанра и можете да се примишите с останалата графика и баналяната история Submarine Titans определено има каквът да Ви предложи. В промтивен случай по-добре си потвърдете друга игра. Тази тук няма да Ви накара да залобите стратегиите. Гаранция.



zoom
DESIGN
studio
web design
tv animation
press design

Kакво НЕ можем да Ви предложим?

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

Aко Ви трябва нещо повече от обикновено рекламирано обслужване
В първия вариант обадете ни се.

052-25-25-22

zoom@ssi.bg

автор: ALEX III

Terminus

Ще ѝ разказка за играта, която можеше да влезе в историята. Ще ѝ разказка за това, което трябваше да бъде. Ще ѝ разказка за това, което не беше. Ще ѝ разказка за Terminus. Слушай ме.

Историята започва през 2197 година. Аз обаче ще се Върна известно време по-рано, когато експедиция до Калисто (една от луните на Сатурн) попада на неочаквана находка - останки от извънземна техника. Изследването им се оказва плодотворно

Всяка центробежна тенденция на територията си. Управниците са решени на всяка цена да задържат научната колония. Ако се наложи, са готови да използват сила.

Казахам, че смутните времена винаги изкарват утащата на общество то на побърхността. Аварии между страните в конфликт, неуспешно се намесиха и трета фракция - пиратските кланове. Те десетват от скрити бази в астероидния пояс между Марс и Юпитер. Занимават се с всяка ви полуплемни и напълно незаконни деяности - частирен транспорт на стоки между станциите, превоз и произвеждане на незаконни товари, поръчкови убийства, отблъсване и ограбване на кораби.

А освен това сънчевата система е дом на множество терористи, дезертьори от марсианска милиция и обединени земни Въоръжени сили, наемници.

С помощта на корабите си хората превръщат пространството в своя втори дом. Но за корабите са нужни пилоти...

Тогава в играта влизат аз. Естествено, трябващо да премина летателното обучение, за да мога наистина да се намеся в делата на този свят.

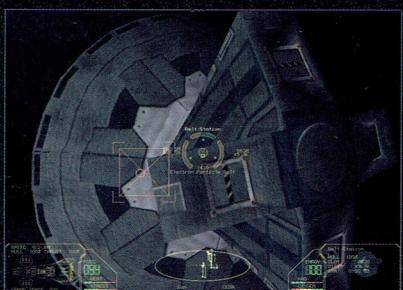
Управлявал съм много видообразуващи летателни апарати - не във времето и Вселената на Terminus, но съм опитвал от всичко, сътворено от новешкото въображение в тази област. Затова пристъпвам към обучението си със самонучствието на ветеран. И събрък - оказа се, че всичко, което знам, само ми пречи. Защото светът на Terminus е много по-блиъзък до Вселената, която познавате от Всекидневния си живот, отколкото до другите виртуални светове.

Когато се оказах зад управлението на малкия си кораб сам в пространството, бързо научих, че машината ми трябва да се съобразява със законите на инерциите. Ако я засилех някъде, и после изключех



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard

двигателите, тя щеше да профължи да се движки по права линия в първоначалната посока. Ако се опитах да я залявям наляво, променяше се само изгледът от кабината, но не и посоката на движението. За да забия, трябва да управлявам тягата на двигателите. Наложи се да свийка с шестиме степени на свобода на движението. Двигателите и на най-тромавите кораби можеха да тласкат машината напред и назад, вътре, надоле и нагоре. Прибавено към притисът оси на ротация (въртене) - хоризонтална, вертикална и надлъжна - това правеше управлението съвсем не просто. Дори обикновените завой изискват координация между всички маневрени двигатели. За улеснение, бордовият компютър можеше да работи в режим "компенсиране на инерцията". Тозава пилотът просто трябваше да забърти носа на машината към точката, където иска да отиде, и необходимите двигатели сами щаха да се възпроизвядат и да променят курса. Това обаче далече не ставаше мигновено, защото корабът все така беше под властта на инерцията. Даже и възможен реален пилотарство изискваше вниманието и мисъл преди всяко действие. Например, понякога, ако видях, че някой кораб лети бързо към мен, за да мога да го прихваня, трябващо незадъбно да започна да ускорявам в обратна посока, когато той ме настигне, и да имам време да го обстрелям. За да ми помогне в управлението, компютърът през цялото време прокремираше на предното стъкло на кабината абсолютната ми скорост и ускорение, разстоянието до захватната





цел, относителната ми скорост спрямо нея е реалната посока на движение. Можеш да премини и в режим на сълфбане на целия. Тогава движението на кораба ми започва да се отчита спрямо нея - скорост, ускорение и посока. Даже функциите за спиране на място действаше, като "закобаваше" кораба ми за захванията в момента машината.

Тръбовие обаче да свикна да се оправим и без всички тези улеснения в управлението. Защо? Понеже те нямате да ми помогнат да взимам правилните решения - тръбваше да познавам добре възможностите на кораба си. Освен това, всички те имаха общ недостатък - разчитаха на бордовият компютър, за да работят. А във можеш да се случи всичко - да подбреят компютъра, да удадат акумуляторите, реактора или кондензатора на енергия. Тогава щях да остана без помощ при пиолитирането, без информация за захванията цел, най-вероятно - по средата на битка, заби-

няколко Вида устройстви, всичко с различни характеристики, цена, тегло и обем. Обаче в никоя от тях нямаше "най-добро устройство". Движателите, например, се различаваха по тегло, икономичност и незаделеност. Добри показатели в никоя от тези области водеха до лоши оценки в другите две. При слобождане на кораб тръбваше да се направи баланс и да се избере най-подходящото за случая компонент. За реална прененка, обаче, беше необходим опит.

И така, с няколко тренировъчни полета задържба, но с много ентузиазъм в резерв, се пригответих за несъмнено блестящата си бъдеща кариера.

Беше 23 януари

2197 година. Добре запомних тази дата, защото в Terminus съкаш времето спира на нея. Точно така, всичко, което мога да разкажа, се развила на този ден, но в различни часове на денюнощето.

В 8 часа сутринта бях поставен пред избор. Можех да стана войник в армията на една от световете основни страни - Марс или Земята. Ще рече - да облеча униформа, да се настани в някой орбитална казарма, и да изпълнявам нужди за път. Това обаче беше по-лесният варианти, защо-

то нямаше да ми се налага да мисля за пари или конфигуриране на кораби - в началото на всяка мисия щях да получавам готова машина, с която да свържа черната работа на Военните.

Имаше и друг път - кариерата на наемник в примирия не енда луда глава с бързи рефлекси и точен мерник (тайничко си смисъл, че влизам в тази категория). После се оказа, че съм бил грещка! Е, тръбваше кораб, с който да изпълнявам задачите си, но това не беше проблем. Работата беше там, че още нямаше погоните от космически машини, а щеше да се наложи да съоръжавам сам кораба си, да се грижа за поправката и снабдяването му с гориво иmunition... Освен това, да си търси сам работа и съдружници е трудно.

Естествено, можех да стана и пират. Въщност, нямаше да е много различно от това да съм наемник - само дето щях да действам, така да се каже, "от другата страна на закона". Прегимството беше, че пиратските кланове биха дълга по-организирани от

Калисто

Калисто е втората по-големина луна на Юпитер и третата в Слънчевата Система, като размерът е приблизително равен на този на Меркурий. Калисто има маса около 2 пъти по-голяма от тази на нашата Луна. Планетата обикновено Юпитер за 16,68 дена. Калисто е на 4 милиарда години - малка е приблизителната възраст и на нашата система. Сълънцето на Юпитер е планетата с най-много кратери в Слънчевата система. Най-големият от тях е наречен Валхала и има централен регион от 600 км. в диаметър, докато общата му площ има диаметър от над 3000км.

Земната кора на Калисто е дебела 200 км., а под нея най-вероятно се простира солен океан с дължина от 10км. Предполага се, че вътрешността на сателита е изграден от смес от скали подложен на голямо налягане и лед. Калисто няма атмосфера. Луната на Юпитер за пръви път е забелязана от Галилео Галилей през далечната 1610г.

наемниците, и можех да разчитам на по-силна поддръжка от страна на групите си. Обаче властите щях да ми обръщат повече внимание, а това не винаги е хубаво за работата. Станах войник. Реших, че е добро начело - щях да се научя да се бия. Освен това, роден съм на Земята. Шом тя имаше нужда, щях да помогна.

Една собака ме докара на Военната станица Артемида в орбита около Земята. Оказах се в някаква зала с две-три маси и три изхода. Доста... постна атмосфера. Имаше нещо търгъде бедно и опростено в обстановката. Посредна ме е един офицер, който ме инструктира накратко. Значи, таека лявата Врата водеше към информационния интерфейс - там можех да се прочета посъледните новини, търговски бюлетин с цените на разни стоки в различните части на слънчевата система, както и да получа достъп до личното си досие. През дясната се влизаше в залата за инструкции. Там можех да си избера мисия, която да изпълнявам. През третия изход се отиваше до площадката за приземяване, но тощ щеше да остане затворен за мен през повечето време. Дадоха ми и лейбър. "Щом се актибира, имаш 30 секунди да отговориш на повикването. След това, в зависимост от това къде се нахи



комен от Врагове. Тогава щеше да е ъкъсно да се уча.

Моке би тук е мястото да кажа няколко думи за корабите, които си са наложи да управлявам. Освен стандартен корпус, всеки от тях можеш да бъде съоръжен с допълнителни устройства, раздeleni на триадесет групи: бордови компютъри, скенер (открива и захваша цели в пространството), детайллен скенер (осигурява допълнителна информация за целите), слогамагнетни устройства (ускоряват кораба напред и назад), маневрени двигатели (грижат се за въртенето и странничното ускоряване), импулсни клемти (осигуряват енергия за стрелба), оръдия, мунizioni, брони, товари (стоки за продан). Във всяка категория имаше избор от по-





раш, ще получиш още Време, за да съмнеше до мястото за брифинг със следващата си специална мисия. Гледай да не пропускати сигнализите ни, защото сега си член на елитната ескадрила. Ще те възпитаме само за наш-отговорните задачи". С това инструктажът приключи. Оставиха ме да се оправям сам.

Първоначалната ми възбуда се отново бързо, когато разглеждам информациите за задачите, от които можех да избираам. Патрул - няколко пъ-

жи да влизам в битка. Повечето разувавателни задачи - също. А пък ударни мисии се налагаха доста редко. С други думи - скуча. Пък и полза май имаше от всички тези полети. Е, след всяка изпълнена мисия можех да проследя възгането на репутацията си вносуто на безценните си персоны, но видимите ефекти от труда ми се изчертваха с това.

Единствен източник на разнообразие във Военния ежедневие бяха специалните мисии. От Време на Време, за съжаление, на досуга неравномерни интервали, пейзажът ми започваше да сигнализира, за да ми съобщи, че трябва да се яз за инструктаж за поредната си "отговорна задача". ТЕЗИ мисии бяха всичко друго, но не и скучни. Ескорт, разузнаване, спасителни мисии, прикриване на приятелски космически съдове, отразяване на нападения, завладяване на орбитални станици, поставяне на блокади пред въхропи порти - разнообразието беше поразяващо.

В тези полети успях да оценя на достойнство класата на противниците си - много често те се справяха с Маневрирането и битките по-добре от мен, даже и след като съвърхус с управление на кораба си. Координираните перфектно атаки си, използваха максимално представата на своите машини и недостатъците на моята. Прикривах клоубите си кораби, и атакуваха най-лесните от нашите.

Има обаче едно нещо, които затъмнява спомена ми за онзи Времена. Поникна

мен и един колега. Двамата трябваше да осигурим успеха на десантна, заправени срещу ескадрила елитни врагове. Естествено, първия път се провалихме. Втория - също. Както и в следващите около 30 опита. Накрая се отказах, и продължих напред въпреки неуспеха (Terminus позволява тази свобода - при провал се губи репутация, но историята може да продължи). След Време прочетох в новините за опита ни да завладеем станцията, там обаче имаше и любопитна подробност, която не бях забелязял в суматохата на битката - проблемът не е бил по моя вина. Пехотинците са проникнали във Вражеската база, но са били отблъснати от тамошните сили за сигурност. Извън, че съм се рестартирал в продължение на няколко часа за нищо, и нацважто - въпреки че не е имало значение какво ще съврша по време на мисията.

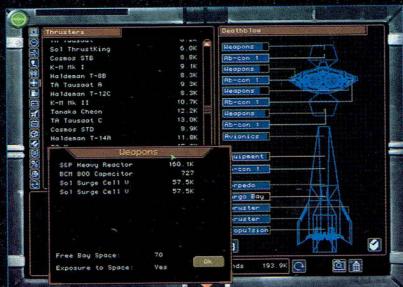
Иначе развитието на събитията пребължда различни варианти. Случи се така, че трябваше да превземем орбитална станция близо до Марс, за да започнем нападение с наземни сили. Само че не успяхме, замова трябваше да продължим бойните дейности без необходимата база близо до Вражеската планета. В следващите мисии се наложи да ескортираме съвърхи с Войници в пространството около Марс, и да ги пазя от неприятелите докато налязат в атмосферата на планетата. Ако бяхме завладели станцията, нямаше да ми поставят подобна задача.

И все пак, кариерата на Военен ме остави неудовлетворен. Може би като пират или наемник щеше да е различно.

В един друг живот, отново в света на Terminus...

Беше 23 януари 2197 година, 8 часа сутринта. Отново трябваше да направя избор. Този път щях да бъда наемник.

Започнах на търговска станция, притежател на малък кораб и 317000 кредити. Какво пък, причинено начало. Само че обстановката досада ми напомняше за Военната база - бар с няколко маси, вход към информа-



ти, с еднакъв маршрут, но различно съмнение по време. Транспорт - трябваше да първам промък моярен кораб от една станция на друга. Разузнаване - изискваше се да изследвам шипонска сонга в определен район, след това да я пазя, докато съвърхе необходимите данни. Въоръжен удар - това поне беше съвършено с истина битка, защото трябваше да се проследи и унищожи определен Вражески кораб. И, разбира се, въздейт на програмата - минърска задача. Да се наеми подходящ астероид, от които да се изкопат преизвъртило заедно със количеството минерали. Това беше целият асортимент от мисии, които земното правителство предоставяше за изпълнение на Войници си. Две от тях изобщо не беше трябвало да бегат извършвани от бойни пилоти, а от товарни работници. 9 от всички 10 патрула забърваша, без да се нахо-

мисват бяха търгъре трудни. Отчаявашо сложни, на момента гори небъзможни да изпълни. Имаше такъв случай - получих заповед да участвам в нападение срещу ескадрила от наемници от Калисто. Земята беше решила, че времето за неутралитет на ученичите е приключило, и аз трябваше да наложа със сигнала тяхното постановление. Щяхме да се изправим срещу цяла ескадрила от наемници пилоти на човечеството, въоръжени с най-модерните оръжия и най-добриите кораби. Кого, мислиш, изпрати земното командване срещу тях? Един кралицер, който да изстреля капсули с морски пехотинци срещу станцията, и гвада изтребителя -





ционния интерфейс, конзола за избор на мисии, изход към площацата за катане... Върно, този път можех да купувам и продавам кораби и да им монтирам компоненти. Оказа се, че възможностите на кораба до голяма степен се определят от корпуса му. Присто във Всеки вид машина имаше място само за определени видове оборудване. Не можех да монтирам гъбогател за тежък товарен кораб на малък изстребител - тои просто нямаше да се побере. Затова трябваше да ограничка избора си до подходящия клас леки и не особено обемисти компоненти. За сметка на това за всяка част

специална мисия. Отново съмненията жертвата на егоизъмът.

Няма да ѝ разкажвам събитията от Войната между Земята и Марс - нека поне това ѝ остане, за да разнообрази ежедневието ѝ, ако и ѝ решите да посетите света на Terminus. Ще кажа няколко последни думи, преди да забържа. Terminus е замислен като нещо повече от игра - тои трябва да бъде цяла Виртуална Вселена, която ѝ раздава по собствени реалистични закони. Всичко там се случва в реално време. Компютърът ѝ има симулатор събитията в цялата слънчева система. Управлявателите имаат изкуствения интелект пирати и наемници са подвластни на същите правила, както и вие - съвършат им мунциите, изразходват горивото си, трябва да харчат пари за поправка и презареждане. Изпълняват същите мисии като



от корпуса можех да монтирам различни типи броня.

Първият срещнат човек в бара ми опиша накратко новото ми обкръжение. По някаква случаеност се оказа, че работи за някаква компания, която от време на време има нужда от услуги на опитен пилот, който не се страхува да пусне в ход оръжието на кораба си - срещу подобно заплащане, разбира се. Даде ми и лейфър... Получих остроумно усещане за деяния. В краина сметка се оказа, че занаятът на наемника е доста побден на този на военни пилоти. Отново имаше стандартни задачи, с които да си запълвам времето, само че този път платени. Накратки, разпознавамелни мисии, транспортиране на стоки. Имаше и няколко нови типа, като например "отблъсване на кораб", но в общия линии такъжда скучай през повечето време. Оказа се, че пари се печелят доста бързо, а съоръжаването и поддръжката на добър кораб не са чак толкова скъпи. Е, първите няколко кораба, които си направих, бяха доста зле, да не говорим, че някои от тях не можеха да летят. Обаче бързо се научих да не забравям жизнено важни устройствия, да поправям кораба си след полет и да запечата с гориво, енергия за акумулаторите и мунции за оръжието. От време на време получавах съобщения да се яви на определено място за изпълнението на поредната

Вас, и получавам аналогично заплащане. От гледна точка на механиката на играта, играчът е просто още един като тях. Реалистичността в победенето им е впечатляваща, особено като се вземе предвид сложността на физическия модел, с който всички трябва да се съобразяват. Този модел е другото голямо постижение на играта. Шом Веднъж съвърху с него, започна да възприемам свободата, която той ми дава, като необходима. Сега, като започна да играя някой от по-конвенционалните симулатори, през цялото време се опитвам да накарам кораба да се движи настрихи, и ми е много интересно като не успея, честнина.

За съжаление, горният параграф изчерпа добрите страни на играта, и ѝ ще ред да изброя проблемите ѝ. Като начало, аудио-визуалното оформление търпи сериозна критика. Графиката не е много по-добра от тази в Wing Commander IV или Privateer II - игри отпреди няколко години, които за разлика от Terminus не изискват хардуерни 3D ускорители. Виждате също еднообразни, макар и да се достатъчно информативни (по посока



та, от която ѝ дава аларминия сигнал, може да се определи какво точно не е наред, от ѝ ще голомимото бучене на отворена въхрата порта си научи още колко време ще е активен предходът). Дизайнът на свободно избирамите мисии не е много добър, те са твърде малко видове и бързо се разделят. Задачите от историите на играча са увлекателни, но с небалансирана степен на сложност - от такива, които постигат целите си и без ваше участие, до невъзможно трудни.

Terminus можеше да бъде велика игра. В нея са загаднати идеи със страховит потенциал. Ако беше изпълнена по-добре, тя щеше успешно да обедини концепциите на класическите военни симулатори като Wing Commander и X-Wing, с по-свободната идея на игри като Elite и Privateer. Уважителната реализацията на някои



аспекти на играта е твърде слаба, докато в други области е ненадминатана. Няма да ѝ пропоръчвам дали да я израсте, или не, но ще направя прогноза. Ако решите да я опитате, ѝ ще сигурност ще откриете нови и увлекателни черти в нея. Както, за жалост, и доста разочаровавши страни от изпълнението ѝ. Ако съмните да я починете, запомните името на компанията, която я е създала - Vicarious Visions. Вероятно за нея ще чуем отново.



REVIEW

TIME MACHINE

ACTION-ADVENTURE

автор: Groover

Time Machine

РАЗУМИНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКАВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

графика
звук
ИИ
геймплей
общо

Mного ми е трудно да започна статията си за Time Machine без да кажа няколко думи за нея. Не че тя е толкова улкусна, но организъмът ми на израч явно не си е изградил антиметал против неините слабости и грешки и на моменти тя просто ме въбесява. Всъщност Time Machine е от онези игри, които съърдят в себе си стойностни елементи в плачевно несполучлива комбинация. Авторите не са успели да дозират този продукт и да успят да му възхнат живот, да те накарат да го почувстваш. В случая изобщо не става въпрос за атмосфера, тъй като с ръка на сърцето моза да кажа, че тъкната в Time Machine не липса. Само че нещо силно бълко в машината, наречена дамбоула е не е наред и вместо да пее, както е в играта като Outcast, тя рича и скрибуца.

Усещам всички зъл погled на гръбца и тъй като напоследък започнах да развирам съръдъстествени способности, ще се опитам да прочета машината на притежателя му: "Добре, бе. Сега като толкова не ти харесва играта, защо, по гълъбите, ще пишеш за нея. Не искам да чета две страници отлагания и оригиналности, искам да знам за какво става въпрос в Time Machine".

Очичащата тази забележка, ще се опитам да ѝ предам фактиите преди поглед на един непредубеден играч. ИСТИНАТА ГОЛАТА ИСТИНА! Време е да започвам със самото описание на The Time Machine и както вече е станало канон в GW, ще тръгна от историята.

А та ни отвежда в далечната 1867г., когато в един мразовит зимен навънсонлондонски ден един човек успява да сътвори машината на живота си. Или, с други думи казано, професор Уенс Конструира апарат, с чиито помош може да се пътува във времето. Немързелив до го изпробва този скака в него, наглася параметрите и драсва в неизвестността. Тук избива спандартният момент, в които всички се объркват, машината на Времето отива в нещите си Вечни полета, населени със зъбчати колела, пружинки и прочее дължуркури, а вие се озовавате на напълно непознато място. Годината е 801

Хъръбът Велс

Хъръбът Велс е английски писател, живял между 1866 и 1946 година. Преподавател по биология, той е писал различни фантастични новели като "Машината на Времето" (1895), "Войната на Световете" (1898). След това се завърнал към реализма с произведения като "Кирп" (1905) и "Топо-Бинга" (1909). Най-известната му творба се нарича "Outline of History" (1920). В България той е известен с новелата си "Невидимия Човек".

861 по нашето лутробоене и напук на всички очаквания не попада на съвърхмодерна цивилизация или пък интелигентни динозаври, а на общество, чиито поради приличат на тези от 15-и век. След няколко разговора успявате да разберете, че се нацираме в града на Пълския Часовник, които е единственният на планетата (които би трябвало да е Земята). Хората са безсърдити и са подчиняват на един единствен Бог - Хронос. Неговите жреци са Всемогъщи, а Всездълъщите спрахи следят гражданите да не кривнат от правилни пъти. Тук магии съществуват, но се практикуват единствено от надзиратели с Дарби (естествено, че и вие сте сред тях). Съвсем скоро откривате и ключа към могъществото на жреците - на произволни интервали Хронос праща Време във видни и подмладява/състарява цялото население. По този начин всички живеят вечно, но при всяка промяна губят паметта си. Освен ако никоят подъръка специална сол [случаят със жреците] или странен предмет, наречен Nautilus (които по никаква случаност напомнят в работилницата си малко преди самото пътешествие). Вашата единствена цел е да се Върнете в къща, а това гарантарило не е нащ-лесната задача на света. В този странен свят всичко се подчинява на Времето и самата мисъл да пътуваш през него ще ви донесе едни кубини неизрънности. За да постигнете целта си, ще ви се наложи да освободите истинския Владетел на Града на Пълския Часовник, да се изправите срещу наши-мъзъците жреци на планетата и гори срещу самия бог Хронос. Но да не избръзвам, всъщо

нешо с Времето си.

Първите впечатления от Time Machine на-въроятно ще клонят силно към положителната скала. Third person action adventure. Както изглежда - с преобладаваща приключенческа част, но бунтоните за изместване вляво и ясно, както и кръвта и магическите точки в долния ляв ъгъл подсказват и немалко екшън моменти. Предварително рендерирани графики, които служат за фон, изглеждат просто чудесно, а градът в доспа Внушителен, с много места, които можете да посетите. Фактът, че не можете да управявате героя си с мишъка, а само с клавиатура и не няма, поблядати НИМА бутон за скок (не можа да побързам, че след Devil Inside француите правят тази грешка още веднъж) не изглежда чак толкова трагично. Музиката в града е много оригинална, а останалата част от звуковия фон не е на по-ниско равнище. Ка-



мерата не ѝ следи, а е стационарна - когато дотигнете до място, което не може да се покрие от се-зашпото и положение, ти тутакси променя позицията. Изпълнението и е много сполучливо и по време на играта най-много да има един-два момента, когато да не знаете къде, какво, как става. С малко късмет ще успеете бързо да намерите храма, откъдето пътешествието през пустинята към лагера на Шекандарите е на няколко крачки. А там ѝ очаква пръвично гайдо прехвърляне - лабиринтът, който води към тайнствените магъфии. Той се състои от множество телепортери, които



Ви Водят към произволни части от него. Предполагам, че трябва да подчертая сумите произволни. За да не ѝ разబлят удоволствието, сега щама да ги казвам как да преминете тази загадка. Докато се опитвате да намерите изход от ситуацията, ще забележите, че след Всеки Save, Вашите магически точки (или така наречените Jad Garr?!?) намалват. Й га видим тога има ли познали Верния отговор? Записът на игра Ви отнема по-

ще Ви даде Пълнчен Глобус, който напълно възстановява кръвта Ви. Последното съвсем не е безполезно, защото битките в играта в никакъв случаи не са малко. Положението става особено напечено в самия края. Което нищаше да ме накара да се оплаквам, ако системата за бой беше поне малко по-лесна. Ето какво представлява самата тя. Имате редким за превене на магии, при които чрез настискане на C избирате заклинанието, което Ви трябва и чрез Ctrl го изричате. Домукът добре. Лошото е, че не можете да извършвате друга дейност докато използвате магия. Тост! ако тичате или се опитвате да избегнете изстрел, забравете за магиите. Второто големо недоразумение е, че имате един и същи клавиш за стреляне с оръжие и изричане на заклинания. Ако искате да си сложите щип и същевременно да биете враговете, ще Ви се наложи да извръщате пръстите си в никаква арктическа странна конфигурация. Да не забравяме, че трябва да написате всички клавиши в правлен ред. В краина сметка резултатът от подобни маневри е надписа End Game. Нямате представа, колко често ще се натъквате на тази комбинация от символи, докато играете Time Machine. Има арктическо много места, където няма начин да знаете, че дадено Ваше действие ще доведе до моменталната Ви смърт. Което е направо изнервило и Ви кара да се запасвате по-честично. Това от своя страна Води до опасно намаляване на записите Ви от Jad Garr?! и може да се стигне до момента, в които ще Ви е необходимо арктическо много Load-Bane, за да минете някоя по-сложна ситуация. Като се има предвид сериозното количествоВреме, което е необходимо на Time Machine да благополучи да зареди игра, скопийно можете да и присъдите титлата Мозъчноизгаряще. За да достигнете до това прозивче Time Machine има върху си още няколко коза, които направо могат да смакват конкуренцията. Вече споменах, че понякога няма да знаете какво точно се очаква от Вас. За съжаление използването на логика и дедукция не води до желаните резултати. В Time Machine има солидно количество анти-логика, което, пак за съжаление, се е разпрострояло не само върху фабулата на играта, а и върху загадките в нея. Например, какво трябва да се направи, за да се поможе на старца, която арктическо я боли кръста? "Вероятно да и се намери отваря за болките (ако ѝ сте имали в предишните части от играта)." - помислих си аз и кухната на обикновен. Голяма грешка! В никакъв случаи авторите на играта са прибягвали до



някакъв тънки намети за решението на гаден проблем, но никој от тях са прекалено "фини". В други нишани просто не са предвидени. Да не забравяме... В Time Machine ще Ви се наложи да бутате и тъкните санъци до побъркане, което не е чак толкова лошо, но проблемите с клипинга (влизането на героя Ви в сандъкъ, които бил трябвало да помести) за замествящи. Освен това докато откривате, че за да се покачите на сандък, които можете да мърдате, трябва да пъти да написате прасеава..., ще мине доста време в отчапани опити. По принцип трябва да имате толкова свобода на движение из месността. На практика, ако направите нещо



Don't disturb the tranquility of a tripolis with contemplative wisdom.

ловин Jad Garr?. Ценоразписът е твърд и няма отстъпки за золеми количества. Излишно е да Ви споменавам, че тази магическа енергия ще Ви трябва за по-късно, а и че в никой прекрасен момент при лош избор на маршурута ще паднете в пропаст и ще умрете. След което ще имате възможност да се насладите на най-блъзката End Game анимация, която някога сте видяхали в компютърната игра.

Отмук напатък Time Machine придобива леко зловещи измерения. Съмртта Ви дебне на всяка крачка. Целите, които преследвате в общия случаи са много неясно формулирани и лутането до обширни местности ще се превърне в едно от основните Ви занимания. Прегостявай Ви се ръжата възможност да специализирате в друго упражнение - обикновено на никакъво "стая" без никаква представа какво се очаква от Вас. Второто е значително по-изнервяващо. Наред с основната Ви задача, ще имате възможност да помогнете на много излагани в беда Пълнчи хора, което ще Ви отвлича от золемия проблем - какво трябва да направите. Добрата нобина при тези мини квестове е, че те ще помогнат на приключението Ви. Например, ако успеете да се преборите с един сандък, ще успеете да намерите загубена кукла, която може да Върнете на нещастното момиченце. От благодарността ти ще Ви подари сърдика, която опитомяваша Lemurите (злокобни създаня, с които е по-добре да си нямаете работа). Ако пък прегадате позитивни ценени предмет на момчето, което е изхвърлило играчката, то

което авторите не са предвидили, следват няколко "наказания": моментално изхвърляне от играта, замразяване на героя Ви, което очевидно, че тои просто отказва да се движат. Можете да разглеждате инвентара, да се записвате (!) и да правите магии, но категорично не сте по-подвижен от четириметажна сграда.

Ами това е всичко, което искам да Ви кажа за тази игра. Мисля, че няма нужда да Ви споделям мнението си за нея. От нея можеше да излезе и доста по-добро заглавие, но не са ли Вече прекалено много игрите, за които човек би казал по-добно нещо.

P.S. Ако сте се решили да играете Time Machine, ето ключът към загадката на лабиринта. Заставате пред таблицата В началото му и там ще чуете няколко звука. Повторете ги като минавате през телепорти, които звучат по същия начин.



което авторите не са предвидили, следват няколко "наказания": моментално изхвърляне от играта, замразяване на героя Ви, което очевидно, че тои просто отказва да се движат. Можете да разглеждате инвентара, да се записвате (!) и да правите магии, но категорично не сте по-подвижен от четириметажна сграда.

Ами това е всичко, което искам да Ви кажа за тази игра. Мисля, че няма нужда да Ви споделям мнението си за нея. От нея можеше да излезе и доста по-добро заглавие, но не са ли Вече прекалено много игрите, за които човек би казал по-добно нещо.

P.S. Ако сте се решили да играете Time Machine, ето ключът към загадката на лабиринта. Заставате пред таблицата В началото му и там ще чуете няколко звука. Повторете ги като минавате през телепорти, които звучат по същия начин.



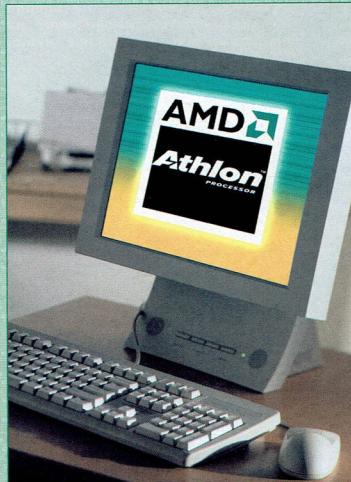
автор: SaintP

Intel vs. AMD

или приказката за Пепеляшка

**Малко предистория или
Пепеляшка срещу доброма Фея**

Тук няма да се спират на ера-
та на първите 286 машини и на теж-
ните рани последователи, защото
макар и добри да избръшвато на на-
коу простички дейности (текстобо-
рботка например), понятие като
мултимедийни възможности трудно
може да бъде отнесено към тях. Зато-
ва ще започна ретроспекцията с един
малко по-късен етап, с времето когато
процесорите започват да се спра-
ват сносно с MP3 декодиране, отбре-
ме на време с видеоЭаборотка, че гори



и поглеждаха в света на 3D. И тъй ка-
то за много потребители тези из-
външни покажали се възможности, при-
това на не такъв толкова огромни цени,
се сториха привлекателни, търсено-
то започна да се увлича, а с него и
нечалбите. Говорят за края на 1996 - на-
чалото на 1997 година, когато на паза-
ра вече бяха първи Pentium процесо-
ри с MMX инструкции с тактови час-
томи между 166 и 233 MHz. На този
етап Intel доминираше различните па-
зарни сегменти с Pentium и Pentium
MMX, предназначени за масовия пот-

ребител, а Pentium Pro беше изборът
за по-тежки приложения. Тогава в Бор-
бата се настеси AMD и на пръво време,
ако не друго, то поне предизвикало уско-
реното развитие на микропроцесор-
ните технологии, за да се стигне до
днешното им ниво. През изминалите
години фирмата почти неизменно е в
сънката на Intel - понякога загради пог-
решна политика, понякога загради заба-
вления в плановете и т.н. Пръво AMD
пуснала на пазара K6 (април '97) с на-
деждата да изпълни достоян конку-
ренция срещу Pentium MMX, но само ме-
сец по-късно се появил Pentium II. Битката
все пак продължила, но Intel пръв-
ично бяха с 50-100 MHz напред и
последната спасителна съламка за конкуренцията бяха нискиите
цени. На база на AMD решиха
да опитат да завземат основен
дел на гейм-пазара, като представиха
K6-2 през май 1998. Чипът имаше набор от
мултимедийни инструкции (3D Now!),
създадени да улеснят из-
численията на 3D сцени, и из-
леждаше добра платформа за
игри. Но... Плови се Celeron, който
благодарение на ниската си
цена и големите възможности
за overclocking (пускане на про-
цесора на по-висока частота
от фабрично зададената), се
превърна в една от най-успеш-
ните творения на Intel и до
днес остава широко разпрос-
транен.

Август 1999. Athlon. Пешката на AMD, по неведоми пътища,
някак си уся възможността да съмне
другия край на шахматната дъска и
от почти безизбит спаринг партийно,
шибънък се превърна в лидер както по цени, така и
по отношение на произ-
водителността. Първоначално

на сочек на

към пазара
на сървъ-
ри от ви-
сок клас,
и то в я
м проце-
сор се оказа и
аплици-
чанка за
нормални-

потребители, разполагащи с по-со-
чилен бюджет. Е, не може и без проблеми - оказа се, че няма достъпът до

дънни платки за творенето на AMD,
което дава време на Intel да съмне ре-
шишите на третото си поколение
Pentium-и, появил се по-рано същата
година и да започне да възга тактови-
те честоти и да смъква цените. Ди-
турите бяха наредени за нова партия,
но този път AMD стартираха с бели-
мет.

**Къде сме в момента или
Пепеляшка остава без
едината си паномфа**

В момента, година по-късно,
двубоят се разгърди съсъни сила, като
и двете фирми разширяха своята
съсъни с предлагани процесори, стремейки
се да откъвнат всяка пазарна ниша.
Проектовата линия на Intel може да
се похвали с класическия PIII Katmai, които
като че ли все още са останяли, но Ве-
че намира заместник в новия
Coppermine, насочен към серийните (и
платекоспособни) потребители. За
нисковъглеродният пазар е създаден
Coppermine 128 (или новия Celeron). От
другата страна на бариерата AMD Ве-
че не разчитат само на K7 и K75, а съз-
дадоха Duron, прък конкуренция на
Celeron, и Thunderbird, които има за
цел да съпътничи на Coppermine. Из-
лекът Intel остава недогоден един-
ствено в областта на сървърите от
висок клас, където властта техникият
PIII Xeon, благодарение на огромната
L2 кеш (от 512 до 2MB). Този продукт
обаче ще остане извън полевренто си
предназначение и чудовищната си це-
на.

Нека сега се запознем по-
подробно със характеристиките на ин-
тересуващите ни процесори, за да
можем да потърсим механизмите евенту-
ални предимства и недостатъци (фиг.
1).

	AMD				Intel	
	K7(K75)	Thunderbird	Duron	PIII-Katmai	PIII-Coppermine	Celeron (2)
Честота (MHz)	500-700(1000)	750-1000	600-750	450-600	500-1000	533-700
L1 кеш (KB)	64	128	64	512	256	128
L2 кеш (KB)	512	256	64	0.5		
Скорост на L2 кеш от честотата	1/2(251/13)	Равна на честотата		от честотата	Равна на честотата	
L2 шина	64bit	64bit	64bit		256bit	
Системна шина	100MHz DDR (200MHz ефективно) E6V	100-133MHz GTL +	66MHz GTL +			
Интерфейс	Slot-A	Socket-A	Slot 1	Slot 1	Socket 370	
Технология монти/ (Брой транзистори)	25.(18) 22Mbit	18	25	18		
		37Mbit	25 мин.	9.5Mbit	28Mbit	

Он пръв поглез се вижда, че
нищо една от фирмите няма превес
по отношение на тактовите честоти



ти, които варираят между 500 и 1000MHz, но в останалите характеристики на процесорите има не едни и две разлики. Например кеш паметта - това е мястото, където се съхраняват често използвани данни, за да не се губи време за намаляването им от RAM. Кешът е особено важен при сложни приложения като Photoshop или 3D Studio и е разделен на две нива, обозначени съответно с L1 и L2. Простите математически съмнения показват, че продуктите на AMD разполагат с по-голяма памет. Освен това те имат и още едно предимство - технологията при L2 кеш на Intel налага този задължително да съдържа копие на L1, докато при Athlon-ите това не е така, м.е. гору AMD има общо 192KB памет (128KB L1 + 64KB L2) докато Celeron се ограничава със 128KB. Изглежда AMD имат сериозно предимство, но това не е съвсем така, защото количеството, както често се случва, е за замяка на качеството. При Coppermine (няма да обясняваме Katmai, тъй като вече е морално остарял, а работните честоти и цените му се пропрират с тези на Coppermine) L2 кешът е разположен върху едината на процесора, кое то му позволява да поддържа тактовата частота на CPU-то, докато при K7 и K7S този кешът е разположен върху платката, съдържаща процесора. Тези модули се произвеждат отдельно и макар и да имат скорост от 350MHz (при Athlon 700), това е сериозна слънка за производителността. Проблемът е премахнат при Duron и Thunderbird, където кешът е преместен както при Intel, но инженерите не са дошли с работата докрай и са оставили стапара 64 битова VRAM между L2 и процесора. Това отново е изоставане от 256 битовата L2 шина при Coppermine и пречи на чиповете на AMD да разширят пълната си потенциал.

Все пак. Въпреки тези проблеми, премахването на външния L2 кеш е съмнъливо напред и има още едно предимство - Thunderbird и Duron ще използват Socket A (наричан още Socket-462) подобно на Socket-370 на Intel. Наидобро казано, този факт налага производствените разходи и подобрява възможностите за охлаждане на процесора. Последното е добра новина за overclock-ите.

Така. Ето че на края стигнахме до системната щина, чрез която се предават данните към и от процесора. От неиното бързодействие зависи до голяма степен цялостната производителност на системата. В тази област всички Athlon-и имат предимство, защото използват 200MHz-овия EV6 протокол, познат на специалистите по процесорите на DEC - Alpha. Това позволява теоретичен обмен на данни със скорост 1.6 GB/s, докато при Coppermine и неговия GTL+ максимумът е 1.06 GB/s. На практика обаче отново има спънка за AMD, защото пълните възможности на EV6 могат да проличат единствено при използването на много бърза оперативна памет, например 100MHz DDR SDRAM. В момента едва ли ще намерите начин да екипирате системата си с такава.

Въобще част от стапиата въобще не искам да споменавам новия Celeron, защото външната му частота си остава 66MHz. Това прави около 533MB/s скорост на трансфер, което е направо смешно в сравнение с възможностите на Duron и то при положение, че гъвата процесора са на почти една и съща цена. От Intel са зарекоха да опратят лупостата си до началото на 2001, но те май доста неща им се събраха на главата (стапа VRAM за заслончните 8xx чипсети и за Rambus паметите), та не се знае.

Единственото плюс, останал в серията Celeron е отличната поносимост към overclocking, след като процесорът се чувства като нов (ако извърши) и започва да работи прилично. В общи линии, това са най-важните особености на различните процесори, затова нека вече оставим теорията настрана и да преминем към

ТЕСТОВЕ или Принципът се умата без посока със стъклена паномфа в ръка

За целта погледнете фиг. 2, където са поместени резултатите от редица програми, някои от които същински (като SYSMark), т.е. създадени специално за измерване на производителността, а други (като Quake 3) са нормални приложения, използвани в ежедневието.

	Тест 1	Тест 2	Тест 3	Тест 4	Тест 5
Pentium III 800	30,8	171,0	142,8	83,4	91,11
Thunderbird 800	30,9	165,0	128,2	82,8	95,79
Athlon 800	30,6	153,0	125,9	81,7	103,70
Pentium III 733	28,3	161,0	116,2	83,2	86,24
Athlon 700	28,6	143,0	118,5	81,1	93,22
Duron 700	28,6	139,0	112,3	80,5	84,83
Celeron 667	25,4	127,0	81,8	73,2	62,88
Duron 650	27,5	131,0	108,4	80,2	79,47
Pentium III 600	27,2	141,0	108,3	79,8	68,69
Athlon 600	27,0	127,0	108,9	79,8	84,40

Тест 1 - Content Creation Winstone 2000
Тест 2 - SYSMark 2000
Тест 3 - Q3A 640x480x16 "Normal"
Тест 4 - Q3A 1024x768x32 "Normal"
Тест 5 - SPECviewperf Awadvs-03*

Трудно е единозначно да се определи кой е по-добрият процесор, Coppermine или Athlon, resp. Thunderbird. Различните тестове показват върху различни възможности на чиповете, затова при някои програми Pentium III има предимство, а при други продуктът на AMD излиза напр. Все пак като цяло производителността е сходна, като изключим съврзаният с доста сложни изчисления тест месът, където Athlon доминира. Та

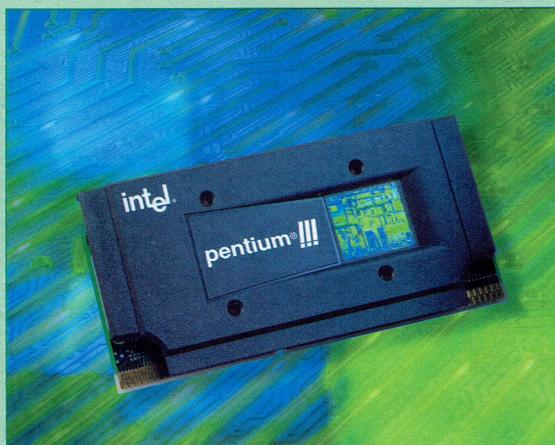


ка че, ако се занимавате инженерство с тежки CAD/CAM приложения, инвестицията в най-код нов Thunderbird изглежда оправдана. За всички останали, които възнамеряват да сменят процесора си, момента не е излеква от най-подходящите. Ако разполагате с бърз Celeron (от стартире) и добре ВХ дно, евба ли си спрява да купувате отновите Celeron-i, не и преди да минат на 100MHz системна шина (а това няма да е скоро). По-добре изчакайте до октомври, когато ще тръгабло да се появят Pentium 4, което ще предизвика сериозно падане на цените на PIII.

Чудесен момент приятно да зарадвате системата си с пътдейд.

В случаи, че вече сте сняжки от по-бъдният Athlon-i, също е най-добре да не избръзвате с инвестиция в нов процесор. Изчакайте да се появят още качествени дърни платки, да се изяснят въпросите около по-брзите памети и поддръжката им за EV6 и може да разържете кесията.

Ако ли пък сте закъснали малко, системата ви е безобразно остаряла и се нуждаеме както от нов процесор, така и от ново дно, имате няколко варианта. При положение, че сте нормален потребител, който и производител да изберете няма да съжалвате - ще ѝ съврши работата. Ако цената е от значение, се спреме на AMD. В случаи, че сте заплен геймър, спокойно можете да си вземете Socket-A дърна платка и да я изгубувате с един Duron (600MHz-овата версия може да се намери у нас за около 75\$). Въ-



обще и не помисляйте за новите Celeron-i, защото им липсва конкурентоспособност (хем да са бавни, хем за 600MHz давате 115\$). Освен това Вече не само творчеството на Intel е подходящо за overclocking. Ако си падате по "търкенето" на процесори, поровете се из Интернет, току ѝж спечелите 200-300MHz допълнително за системата си.

Бъдещето или Принцът се загубва безнадеждо

В последните месеци AMD успяха да нанесат сеизонен удар по пазарните позиции на Intel, чиято репутация беше и без това съсредоточена на проблемите със 8xx чипсетите и Rambus паметите. Към този черен списък ще добавя и изтеглянето в Крайна абсурд от продажба на 1.13GHz PIII, зареди грешки в чипа. Въпреки тези неприятности Intel не спира да анон-

сира нови продукти и по всяко личи, че в края на тази и началото на следващата година ще се опита да си върне лидерската позиция в областта на микропроцесорните технологии. Първо, през октомври ще очаква Pentium 4. Честоти започвани от 1.4GHz, 13 микронна технология, нови SSE2 инструкции... какво повече да кажа? А, да, предварителните тестове показват повишение в производителността с поне 50%, но нека не им се доберяваме напълно. В края на годината пък на старта ще видим Itanium - процесор с изцяло нова 64 битова архитектура. Очакванията към него са да постави нови стандарти в областта на високопроизводителните сървъри и работни станции.

Не толкова динамично върви работата в лагера на AMD. През зимните месеци бъдом Вероятно ще направят три нови процесора от серия Athlon. Mustang, с 512KB до 2MB кеш, ще заменят позициите на PIII Xeon (у ако не друго, то поне ще принуди Intel да съмне центите). Palomino (256KB кеш) ще бъде настроен към масовия пазар, а Morgan (64KB кеш) се очертава наследник на западната га не надвишава 700MHz Duron. При 64 битовите решения AMD ще останат безмълвни чак до началото на 2002г., когато трябва да дъгат Sledgehammer (предназначен за сървъри от Висок клас) и Clawhammer (за масовия пазар). Остава да разберем дали голямото забавяне спрямо Itanium на Intel ще бъде оправдано.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ



<http://www.digsys.bg/appleshop/>

купувайте
продуктите
на Apple™
в Интернет

50%
отстъпка

от месечните такси
на услугите PersonalEUnet
за ученици и средношколци



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



<http://www.digsys.bg/icard/>

Internet карти-	5 часа / 6 лева
достъп в над	10 часа / 10 лева
45 града	20 часа / 19 лева
	50 часа / 45 лева



автор: FonManiac

За начинаещи...

Що е AGP?

Kакво е различното между компютрите, които ползваме сега и тези, които се ползваха преди няколко години? Имаме все още подобреня - почти няма компютърен компонент, който да не е с пъти по-добър от преход - процесори, гнездове, дънни платки... И все пак имаме нещо, което сега всеки приема за даденост, а преди 3-4 години не можехме и да мечтаем за него. Нещо, което разтрепърва сърцето на всеки геймър, без което съвременният компютър ни се струва просто усъвършенстване на пищеща машина с екстри - същите ли се за какво говори? За 3D.

3D картите същат всички помощни и по-бързи, някои не сме се съобразили с GeForce още някога NVIDIA Възди, че направили GeForce2 Ultra. Videокартата обаче се забърча на дъното. По правило на AGP слот. Ето за този слот се говори в тази статия, защо е нужен, какъвто праща.

AGP е измислен от Intel. Първата дънна платка с AGP порт се появява на пазара есента на 1997 година и е съществено по-бърз с Intel's чипсет. Обаче това, което е хубаво бързо се взрива и резултатът е налице - днес всички ползват AGP.

Добре де, защо беше нужно? Не можехме ли да си караем по стария начин? И кой беше старият начин? Старият начин се казва PCI. Външността, останалата платка - модеми, звукови карти, ... Все още ползват този начин и си нямат никакви проблеми. Тоесть, ние си нямате никакви проблеми с тях. Обаче за да се получат 3D сцените, които виждаме на екран, са нужни доста съмки и тези съмки трябва да се правят бързо, защото иначе - нахъска. Е, все още графичните карти нямат достатъчно ресурс да се справят сами и си налага да се обръщат към централния процесор - CPU. Налага се да се ползва и системната памет - RAM (макар че, ако имате 64MB на картата това не ще ви личи особено). Значи, едно че трябва да се смята бързо, но трябва и да се прехърля бързо информацията между RAM, CPU и видеокарта.

Имайки върхувид гореказаното, да налезем в малко детали:

PCI. Скоростта на работа е 33MHz (33 000 000 чълъка в секунда), може да прехърля по 32 бита на цикъл (което е равно на 4 байта), което ще рече, че може да се прехърлят 33*4=132 MB/s. Ако имате побече информация - еми че чакате побече време за да се прехърли, значи че... накъсва. Още побече, PCI шината обслугва и останалата периферия на компютъра -

значи и диска, и мрежата, и звука... Еми то какъв остана за видеото?

Сега като възхеме да си говорим в числа, искам да кажа, че има разлика между реалните скорости и числата които давам като пример (примерните са малко по-високи). Особен това допускам съзнателно малка грешка в изчисленията :). Някой виджъл ли квде? За сравнение на производителността обаче тази разлика не играе роля.

AGP. Първо една основна разлика между AGP и PCI - първото е порт, а второто шина. От този факт произ-



тичат доста неща, но накратко се дава доста голяма независимост на видеото от останалите компоненти - можем да променяме характеристики на AGP порта без да влияем на PCI устройствата, а също не може да имаме 2 AGP карти както може при PCI. Въпреки тази разлика, AGP произтича от PCI - от Intel са взели последното "издание" на PCI стандарт, добавили нови характеристики и се получило AGP. Какви са превъзимствата? Скоростта на работа е 66MHz, прехърля до 64 бита (общично не е един а за 2 цикъла), съмката става $66 \times 8 / 2 = 264$ MB/s, значи двъйни бързо на PCI. А сега доброма новина - това е така наречения AGP 1x, откъдето можем да се досиеме че има и 2x и съвсем логично разлика е, че е двъйни по-бръз, защото прехърля тези 64 бита за 1 цикъл и резултата е $264 \times 2 = 528$ MB/s. Хехе, има обаче и AGP 4x която прехърля 2x64 бита и скоростта е 1056 MB/s. Тук има и още една особеност - AGP 4x работи с напрежение 1.5V покано 1x и 2x с 3.3V или 1.5V.

Камо остават насътрана явната печалба от увеличението на скоростта (AGP 4x е във по-бръз от PCI), има още някои експри които си заслужава да споменем:

Texturing - нарочено като DIME (Direct Memory Execute), позволява част от RAM да се ползва като видеопамет, коя-

то може да се достига директно от графичния чип.

Sideband Addressing: ускорява трансфер на данни като изпраща команди едновременно докато се прехърля информацията.

Pipelining: позволява на графичната карта да изпраща по-много команди едновременно вместо една по една. **Fast Writes**: позволява на процесора да изпраща данни директно към графичния чип, като избяга забавянето породено от това процесорът да записва резултатите от работата си в RAM и графичният чип да чете оттам.

Разбира се, още едно предимство е, че AGP не дели капацитета си за няколко контролера - всичко се ползва само от видеото. А това е от опза и за останалите устройства, защото те не трябва да се състезават за ресурси с доста алична видеочип система през общ PCI шина.

Някои от вас може би са чули за AGP Pro. Това е едно допълнение към стандартния AGP, предназначено да "посрещне нуждите от по-натрапяща графика за работни станции". Занимава се с това как да осигури чрез допълнителни контролери повече електрическа мощност за видеокарти които биха имали нужда от нея. И токъв - никакви други промени.

Виж AGP 8x е друго нещо. На 24.08.00 Intel обявява AGP 8x, със съответен трансфер от около 2GB/s. За сегашните системи таъка скорост е нещущно висока, защото скоростта на трансфер на процесора и паметта за 133MHz система е 1.06GB/s. Тоесть в идеалния случай когато процесорът работи само за да обслужва видеото, че се използва само половината капацитет на AGP 8x. Обаче някъде на хоризонта е Intel Pentium 4 и това 8x е предназначена за него. Можем да си представим каква производителност се очаква да има, още отсега си представим новите видеокарти - защото ATI, Matrox, NVIDIA са прибрали с голимо задоволение новината за 8x. Може да забравите и за PCI133 паметите - новите нужди могат да се посрещнат само с RDRAM или DDR PC133. Събирайте пари още отсега :).

E, вече сте наясно какво е AGP, остана да виждаме какъв само още нещо. Ако една карта е AGP, това съвсем не означава, че поддържа всички експри описанi тук. Може да поддържа само AGP 1x, или да няма Fast Writes. Шо се отнася до последното, него ще има във видеокарти с чип на NVIDIA само че на GeForce нагоре. Вече можете да влезете небръжко в някоя магазин и да попитате продавача какви видеокарти с поддръжка на AGP Fast Writes предлагат... :).



автор: Стърпъ

Експертните сайтове

нов източник на информация в Интернет

Всички статии има свое начало. В някои случаи това е искра интерес и ентузиазъм, в други това е самата необходимост от нея, а в трети - претенции с иманярова история и твърдки в миналото. Тази статия, по определени причини, ще е от третите. Всичко започна в един далечен юнски ден, когато един мой приятел, независимо защо заблуден в моите качества и возможности, ми поставил "бонка" задача. А именно - въпросната личност работеща над игра на VisualC++ и според него DirectX изпълняващата краяна непономистък във всеки негов опит да използва аудиобиблиотеките му. Всякакви помощни файлове биха бешелини по въпроса, а Web - след няколко семедници търсения - още побече.

Надявам се всички знаете как са основните източници на информация към които чеобък се насочва в такъв случай - IRC и, ако сте загубили достъпът, News-группи. Или поне така изглежда. Повечето опити да се изкопчи информация от никого в безбройните chat-канали у нас и чужбина за съжаление завършват с некошачосъбо безрезултатно. Висене в напразни надежди Вашето, "Извинете, но никой ще ми каже ли....", да получи кабътво и да е отговор. Освен това проблемът с IRC е този, че реално последното, начинът на комуникация в реално време никој спомага за получаване на добър, обширен отговор. Нито пък ще гарантира, че когато влеземе, този, който може да ни помогне, е задължително там. А понеже споменах думата безбройно - трябва да знаете и къде да търсите. Стомпиците хиляди News-группи, които за непростиените могат да бъдат формулирани като специализирани форуми, съществуващи още от пред-Web епохата, от друга страна, излеждат като прекрасно средство за информация. Стига да се примириме, че в следствието на "еволюцията" си от място за избрани познавачи те все повече се пребръщат в бунища за моменят зрам и хаотизъм. Тук изглеждае да получите отговор с по-бисоки, но в някои случаи не и гарантирани - скоростта на подмяна на информациите в някои News-группи е толкова голяма, че все или ще получите информация до ден завтра, или никога.

И така, след няколко семедници търсение, бях напълно уверен, че никой може да реши този малък, но все пак сериозен проблем. Блуждаеши, тозава почти случаично попаднах на един сайт, който на пръв поглед явно си играеше шега с хората. По-конкретно - сайтът

обещаваше, че ако му изпратим нашите въпроси, на някой от хълдите експерти, които работят за този сайт, те ще ни изпратят отговора в рамките на 1-2 дни и - забележете - ще го направят бесплатно! Може би ще звучи като по-редната примамка, но повърътайт, щом на идния ден получих известие, че на въпроса, чийто отговор директ близо месец, е вече отговорено, се изненадах. А само очевидният мозък да търси от колко опущи бях, когато видях цели гъбе спранци обяснение на проблема... плос премерен мак и няколко бръзки към допълнителна информация.

Частният случай, описан по-горе, не може да не ви се стори като познат - сигурно всеки от вас е имал някаква причина да загаде въжен за него въпрос, на всякаквата тематика - била тя компютърна или не - и така да не получи отговор. От друга страна, на този свят има много хора, които са специалисти в дадена област и същевременно имат желание да помогнат на хората. И докато Интернет се изпълва с все повече питащи, и все повече готови да отговорят, ясни и официални посредници между гъбите групи така и не съществуващи - никоя сайтъве предлагат безплатни консултации, но само в ограничена област и то с не винаги приемливо качество. Беше необходимо сериозно начинане, неограничено в никој една област, който да сбере хората на едно място и да спомогне за съществуването на тяхните желания за размяна на информация. Генialната идея, която бе реализирана преди година възникнала е на първия Хъртъйтъсътър, познат днес под името AllExperts.Com, познато и под името AllExperts.Com, бе свързано на първия експертен сайт.

Накръмко, експертният сайт е услуга, която прилича на професионалисти от всяка област, готови да помогнат безсрочно на посетителите на този сайт. Това са предимно хора с добър стапут в обществото, за които помощта е вид социална дейност, свързана глабко с морално удовлетворение. Експертните сайтове приемат въпросите на посетителите и ги разпределят на избранныте от тях експерти в съответната област, след което уведомяват питащите когато на въпроса им биде отговорено. Прочитането на отговора винаги става на самия сайт, доколкото изъркането на експертният сайт е на основата на реклама - нея ще намерите почти навсякъде.

Естествено, голяма част от печалбите на един побобен сайт са свързани с раздаване на награди - парични и предметни - на най-активните експерти, които в някои случаи не са толкова символични, макар че практика това кое то събира повече от стотици хиляди хора, готови да помогнат определено не е жаждата за каквото и да е печалби.

Колкото е странно да звучи, тази път работи и никакви поговорки за сирене и канари за мишки в скуча на не са уместни. Сайтът като AllExperts.Com не само че съществува и са стабилни, но и реализират печалби. Не би трябвало да изненадваш и факта, че AllExperts.Com бе наскоро закупен и стана част от About.Com, сайт специализирана в друга подобна област - предлагането на експертни статии и есема на различни теми. Успешното естествено доведе до допълнителна конкуренция, изненадващо немалко подобни сайтове, като най-известните са AskMe.Com и новата Exp.Com., които предлагат някои оригинални решения и същевременно се борят за място в откъртата пазарна ниша. Интересът към тях в последно време се засилъ, и поради тази причина за мноzilla, експертният сайт се превърна в сериозно средство.

На въшето внимание предлагаме три от тях - най-добрите и най-известни величия в Branchia. На случаен избран членове-експерти на всеки един сайт бих изпратил 10 въпроса - от относно кино и видео, за компютърни игри и 4 свързани с компютри и Интернет. На всеки от тях ще даден срок от една седмица за получаване на отговорите и в зависимост от това ще са подредени в събообразна класация.

1) WWW.ALLEXPERTS.COM

Първият, и може би най-серизиозен, експертен сайт след превърнато си в част от мрежата на About.Com придоби строј, почти спартански дизайн, за съжаление не особено лек за използване, винущаващ елегантност и строг контрол. И това не е случаен - сред 90,000 експерта, които са готови да ви помогнат има имена от на професори, борсово агенции, водещи на радио и телевизионни предавания, автори на книги и какви ли още не. Сайтът е бърз и приложил, с много добри възможности за намиране на желания експерт - можете да подберете имената в дадена област, но само на изблен ред, но и брой отговорени въпроси, познания, оценки на предишни питащи и гори Великобритания! Отговорите се четат



В рамките на 3 дена биха отговорени 6, а до края на седмицата бројката нарасна на 8. Отговорите биха достатъчно изчерпателни и добре написани, което говори, че AllExperts наистина съвръзва отлиčни професионалисти, които знаят какво правят.

Недостатък донякъде на сайта е ограниченията директория по която се търсят експерти - в нея липсват достатъчно отдалеч теми, а някои дури не са покрити, което, в сравнение с AskMe.Com е изненадващо за сайт, стремящ се да боди колоната в мази област.

2) WWW.ASKME.COM

Създатели на AskMe.Com явно са преценели, че за да успеят в битката със срещу AllExperts.Com се нуждаят от шарен дизайн, лекота на използване, и най-важното - масовост! Тук ще откриете над 150,000 готови да помогнат личности, подредени в колосална директория, в която ще намерите гори експерти в области като гамаки, бельо, екскурзии до определени места, рисуване, писане на домашни работи, МРЗ и DVD - може да се изрежка до безкрай. Също в областта за МРЗ фигурират 744 експерта, но количеството обаче не винаги отговаря на качеството. За седмица пристигаха 7 отговора, а в рамките на първите 3 дни те биха само 4. Качеството им бе задоволително, като също

можеше да оцените отговорилия ви експерт. Много е лесно използванието на Вече съществуващата база данни с Въпроси и отговори - има търсещ машина, която анализира Въпроса ви, и ако на подобен Вече е отговорено, вие може да видите това на момента.

Сериозен проблем

на AskMe.Com е, че рекламирана е навсякъде - била във вид на банери и бутони, тя запасва посетителя непрекъснато. Интерфеърът налаг е лесен за използване, но на практика минават през страница след страница, изпълнени с шарени реклами, примамвачи ви да им обърнете внимание. Тази прекалена комерсиалност обаче има и добри страни - наградите за най-добри експерти при AskMe.Com са може би най-мотивиращите.

3) WWW.EXP.COM

Този сайт можеше да бъде на първо място по всички показатели в международна класация - по професионализъм, на свояте експерти, по дизайна и лекота на използване, по практически всичко... ако не изискващо заплащане, в повечето случаи. За съжаление това попречи сайтовът да бъде тестван, защото възможността да заплащащ безплатни въпроси е ограничена в това да ги поставиш в общ куп с наеждката на кой от платени експерти от сайтовът да изпълни желание да поработи за едната слава. А ако им

погледнеме биографиите - налични на сайта - наистина ще ги наречеме експерти. Сумите, с които един питащ би се разделил за да получи наистина сериозен отговор варираат от 0.10 до 1 долар на минута, което за американски съмнение е обикновен символизъм... Въщото време има и експерти, които не изискват заплащане - малко, но за смекчка на това достатъчно образован и запознати. Поради тази двойкост на характера на Exp.Com той е по-скоро професионален експертен сайт. За това говори и насочеността му - главно в бизнес, информационни технологии и социални теми. Ако не бързат да получате отговор и желаете да ги отворите наистина признати личност, то обичащият куп с Въпроси е някакво решение.

Ako Exp.Com има някакв недостатък - то той е несъвместимостта с българската геймбъйтност.

И така, имате ли още Въпроси? AllExperts и AskMe с радост ще Ви помогнат да намерите отговорите на тях. Каществото на варира и зависи кога сте запитвали - така че не се отчайвайте! И помнете - единствено когото тези хора очакват то Вас, е да им благодарите, като оцените техния труд... А га, Exp.Com прави изключение...

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!

Вашият нов бизнес

Компютърен клуб - интернет кафе - зала за игри и интернет

Има ги на всеки ъгъл, винаги са пълни. Да го кажем направо - те печелят. Интернет е бизнеса на бъдещето, тези места са портала към него. Освен място за игри в мрежа и ползване на Интернет те са средище за общуване на млади хора.

Вие също искате да влезете в този бизнес? Имате пари и иден, но сте виквали компютър само два пъти? Може би, разбирате от компютри, можете да го направите, но смятате, че не бихте се справили с персонал, счетоводството или лицензирания софтуер. Имате пари, нямate свободно време да се занимавате с дребен бизнес, но вярвате на никой родина, че бидат икономическите Ви интереси в един страничен бизнес.

Кои сме ие, "Виртуален Свят" и "Киберкафе" - запазени търговски марки? Не само. Вече две години нашата фирма изгражда клубове за ползване на компютри. Нашият екип е направил най-успешните зали в България и Румъния. Част от нашите специалисти работят на ротационен принцип в зали в Англия и Холандия. Управляваме зали в България.

Какво можем да направим за Вас, ако решите да влезете в този перспективен бизнес?

1. Избор на местоположението на залата във Вашия град.
2. Оптимален брой компютри в зависимост от град, местоположението и размерите на помещението. Оптимално съотношение инвестиция/приходи.
3. Продажба и сервис на компютрите. Специфични компоненти, високонадеждни конфигурации за игри и Интернет на минимални цени. Лизинг.
4. Изграждане на високоскоростна и надеждна мрежа (! Играйте са много капризни) във вашата зала.
5. Предоставяне на тестван, високонадежден счетоводен и управлявачки продукт за повишаване на приходите от залата.
6. Обучение и избор на персонал (Имате нужда само от едно допълнително доверено лице с минимална компютърна грамотност)
7. Пълно строително преустройство на помещението.
8. Вътрешен и външен дизайн.
9. При Вашите желания предоставяване на нашите търговски марки за експлоатацията на Вашата зала. Обявяване на Вашата зала във всички реклами, промоции, събития, състезания и интернет сайтове като част от "Виртуален Свят".
10. Доставка на Интернет при най-добри условия за компютърната зала в цялата страна. Получавате цени като за провайдер на сдро.
11. Продажба на лицензирани програми и игри на преференциални цени. Само това, което实在но се играе или ползува в един клуб! Нищо излишно!
12. Съвременно внедряване на всички нови игри и продукти които се търсят на пазара.

Влезте в XXI век с успешен бизнес. Горепосоченото можете да свършите и сами. В България има 3'000-4'000 компютърни клуба, от тях само 10 са правили ие. Ако го направите с нашите знания, просто ще почетите да печелите по-бързо и по-сигурно. Нима да плащате за излишен хардуър и програмите Ви винат ще работят. Ние сме направили тези грешки, които Вие търпяте ще правите. Научете се на наши гърб. Нима да е нужно да следите какво ново има в съседния клуб, ние го продаваме на този, който го продава на тях. За повече подробности www.virtualworld.bg/franchise. За контакти с нас yakin@virtualworld.bg, факс: 02 9650620.

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!



НОВИЯТ UNREAL ENGINE

На ECTS-а в Лондон Epic демонстрираха пред шепа избрани хора новостите в Unreal engine-а. На 12 септември решиха да покажат на всички докъде са стигнали в разработките си. Тъй като това ще окаже огромно влияние на следващото поколение игри, базирани на тази платформа, решихме да Ви предложим да видите едно от новите технологии в Unreal-a.



На тези снимки можете да видите как лицето на модела сменя изражението си. Това става благодарение на сложна система за скелетна анимация. Само в главата на показания персонаж има над 40 кости, чрез които може да се изразят всички едни части от главата - устни, вежки, чело, гори косата. Epic възможности използват лицето motion capturing още в следващото си заглавие. Представете си само една игра като Deus Ex с лицев motion capturing толкова детайлрен, че можете да приближите камерата до лицето на персонажите и да видите изражения, отговарящи на диалога.



Моделът на снимките в ляво "тежи" 3700 полигона. Това е към 5 пъти повече от най-детайлния персонаж от Unreal или Unreal Tournament. Системата за скелетна анимация, използвана от Epic, позволява мащабирано компресиране на данните за движение на моделите, почти без загуба на качества. Рендерингът pipeline* на engine-а (* pipeline буквально означава ковейер, по който се "качват" всички обекти, които трябва да бъдат обработени) е модифицирана по тяхн начин, че персонажите и всички масивни геометрични тела да се обработват през hardware T&L pipeline на Direct3D видеокартите с тази възможност. Това означава, че горната граница на изобразяваните полигони, а и на броя на персонажите, едновременно намалява се на екрана, се увеличава значително за видео карти, поддържащи hardware T&L - Nvidia GeForce, ATI Radeon и многоструйни други, които ще последват примера им.



На последно място, но не и по значение, е поддръжката на огромни външни пространства. Това ще предостави изцяло нови възможности в ръцете на дизайнерите на нива, които няма вече да се ограничават в тесните коридори и затворени помещения. Погледнете снимките и с помислете до какви нови измерения би могла да стигне да речем една Capture the Flag игра при възможностите, които този нов елемент на engine-а предлага! Нямам да се учудя, ако много скоро видим един изцяло нов и доста впечатляващ Fortress, базиран на Unreal платформата.



...Trite prasenca si jiveeli vuv edna krasna selska imali si hubava kušnicka ot tuhili...Tuhilite izluchvali blagotvoren Radon s intenzitetă s koito silenceto sveti... Tui che vinagi bilo :sveto;. Zad kušnickata im vuv malkoto dvorce minavalo buino-zeleno-kašavo radioaktivno potoche, blizko do nego krasiva morna vugra otpuskala uraniivi klonki vuv potocheta, vuv orajnevoto nebe so steleli nebesno cherveni oblacheta sgusteni magnetzi. Tilhar leten briz dovalot ot moreto kapchici kiselina, vuv gradnukata prasenca otgledjali krasivi 100 kilogramovi domati sus tolkovka mnogo genetichni izmenenia, che samite domati imali poveche akul ot prasenca, i na nikolko puti se opitali da gi izlazat...

Moreta bilo chaaaaaak do pickha si maina in guza. (prostak !) To bilo tolkovka nikakov, che prosto ne mosh si go predstavi a triabva da se vid... Vodata mu imala vokus na izgoriala ustna kuhina :). Mirisut mu bilo kato izgoreli oboniatele receptori... abe kato calo tova bilo moretomechta. V nego jiveelel gado-lubrica riba "Laharka"... tia si Jump-Elo pi cal den... Osen kogato ne bila izjadana od "Anti-Laharka" - koeto se laviaval hishten mutriali otkachen lezavec-ubiec... a toi ot svoia strana bili izjadani ot mutrialo-precanoato-ednokrilo i ednokrako, smotranio i depresirano morsko-konche...

Za nego ne se znae mnoga osven che kato izjade Anti-Laharkata i trudne da se urgava, togava go spivpa morskati Rak Bichklinik... a toi sled tova biva izjaden od neshoto galimo grozno i neizvestno, koeto puk kato go izlade se adavia i umira.

I zatova cialoto shibano more sega e edno gadno prognilo mrqtvilo...zatova i spasitele na plaja...oooops... I tih gi niama - udari gi mutirala mlinia psihopat... izgoriala za nula vreme... loshot e che i mlinita la ubiba... pretrepa ia Gorskiat... i toj milia ne znae kak, a kogato go popitai kazva:

"Ne znam, amas beshe interesnol" :-)

Направо не знам какво да ти пиша Брато. Затуй няма и да се сила. Само дано да се окажеш пророк за бъдещето. Друго нещем. Насмиха на тази награда...

Freeman

Letter N:1

O тролове, иуенди,

Чета си аз 2-я брой на GW и...ох...ах...я да ви бива-подгрюхни си от кеф! Не, не че ми е слаб мехур - прости вие сте Върхал! Не знам как да изразя увобояствието, което ми носи Вашето Списание. Не знай как да ви показвам побече... не знай как да ви го кажо ясно и категорично - вие сте NUMERO UNO! Вишки са да ви спиртоси във Вана с марков алкохол, за да ги запази за поклонениата (ако никога все пак реш, че съм доставчно член, за да се самовъзпроизвеждам, искам и си на ми да ви чете - не ща си става скепти, искам да стане ТРОИ).

Зашо щиши? Аз по същество писма не обичам - досадна работа откъмвам и да я използвам, ама сега съм в замъора (във Войводата, ге - на 25 лазарина във войската, егзами майстори, ама пуми ли те никой щеш ли, не щеш ли...) ма ми е доста трудно да се го поклонам до Мреката, а да ви избръска едни mail. Та за това се харя да пиша и да ви каха теке сладки думи:

Първо за Въпросния бр. 2/2000!!!

Кефите ме, задници! Винаги сме ме кефили и пак ще го правите, сиурен съм! Ама каква е тая външна в "Писка"-та, бе????! Критика????! КРИТИКА!!!! ЗАБРАНЕНО ЗА ЛИЦА И ЗАДНИЦИ ПОД 18 ГОДИНИ! Ах гънущи и неедни! Ах...

(Бел.Рег: следват изветищи сърдечения - сами по себе си шведобри - но за жалост се налага да ги суспирам)

...На онзи Ви работи да поникнат крила и да отпетат дани! Позовавам се гу ругаете момата Тролска банда! Аб е имало скоро сред народа някоя епидемична болест, която да води до прогресивно ослитване и дебелизъм?

Боке на тролите! В макува мигове разбираш защо явленето "измъчане на мозъци" е пубично за мната спрахи...

Приемете едният свят от мен, тролски брати - ако взимате тия пошли и мерзки слогови, от разни недородища на сервизо, само едно ще Ви ража - Недрите! Не се поддавайте на гнусните проповяди на кла-сийни Враг, дружари-гейзеръ-тролъмър! Бъдете фантистите кой къдемо с"ф"ари и т.н... Имам лошото чувство, че Въпросите Асен Иванов и Иво от Варна (и аз съм от Варна, ма,スマ, срам!) имат неотложна нужда от нещо чаро и алкохолно, нещо мадо и едробърдо и един здрав UT кюлек или и от прител Либеново бих го посъветвал да си осциулам. Вместо да си харя мястото и зем-времето (за тях предната сума може и без "М" в края) за КРИТИКИ! Толко за тоя на-боля проблем!

Въпрос N:2

Не знам как го правите, но когато чете статии по GW, все едно чета себе си! Е, знай че малко се почезмай, ама аз благородни по-мисли...] За Винчо сме пра-ви - няня зашо, но до сега ни си е слушало да прочета нещо в GW и то не се окай Винчо! Ако умре речете, че сълътено има да изгрее - еднотърбъвам ви срим момчета и почвам да се запасявам с храна, горища и бреове на GW! Ето на това му възмам с Мазин с лавино "М" Тролска (Мекуа другото - Злакче-чи, Змиите моя, имаш с пет ръце мята подкрепа за кин- бръччия-Венцишти се. Продължава във същия дух и ако той Freeman проръдки да се отвърда и не ти отпусне никоя и друга странница гаи до насам - ще то напусн ако пръбва и пак ще смане!] Ама сега серо-зино - съв приказки - точни сме, оригинални сме, професионалисти сме, Вие сме Камо Ви чете Все едно съм се сбубил в една нова "Матрица" само демо време в толематско кашине, като Neo, съм попаднал в тролския курик Ни DK - It's Good To Be Bad, наистина!

Направо не мога да си представя как Всек пак успявам в мази Land of Confusion - Bulgaria да правите нещо толкова добро, с толкова кеф и с такова качествоТака че дерзате и не бе-байтим!.. Толкова и по този проблем касаещ Морала, Всичната и Винчо останано...

Въпрос N: 3 Абе момичета (и момиче), троло-Ве мои, може да ви се стори малко накално, ама как може човек да се гокона до момата Ви работоподица? Глемам, че пак сте привлекли въз-пра-тима знома-чипачи с наядеката може би да го пръбъте във външеночни тро-ли-кафи един ден. Не Ви ли трябва още никой нещастник? Не Ви ли парите, пак бак-кам като съветвено като се хвания Венчък! Така че ако ви пръбва помощ за каквото и да

било - разчитайте на мен!...

Въпрос N:4

Тоя път гъскът ще беше убиен! (Не че друг път не е...) Направо засенчи Кевин Снейпс в "Seven"! Ням едно измущащо нещо! Бе как го правите тия работи? Той месец излопрече-мох както винаги цялата PC преса и не видях едно нещо дето да не съм го чувал вече, а са-то докато отворя GW-а и XAI - add-on за NMMS (любима игра - следи я още откак беше King's Bounty), XAI - add-on за CS:GO Мале, мале! Аб дружите "прес-лидери" спляти ли, къде? Пък това за VBR опцията в MisMatch наистина за сефте го чувам, пък се бъзъм с MP3 encoders от доспа време - какви ли не хайдук-шини са минали през мене - загубихимо же го промвър! Жалко за MM3-тата! Да му маково и страните и бюрократията! Ама нали знаеше каквото казал стария глист на младия: "Къде за пра-иш мойто момче - родно мистом" Трола Ви ме кефи - ИСКАМЕ ГЛАКАТ!! Изобщо браво, браво, брависимо! Мекуа другото съмтвата на Елеки се очертава като добър на годината - само така момиче!.. Така приятели - Last One Who Kills A Bad Guy Byes The Beer!...

Съвршил си Въпросите. Мисля да ви пратя и една неизкарана краен разказ (т.е. разказ с неочеканни край) ама това ще стане по на-тамътък. Засега искам само да ви река отново - дълбок покон Троли, и нека БИРАТА бъде с вас!

"The Duffer"

Xaiia,

Ти я дай таз' Вана, пък ний сами ще се спир-тосаме. Хехе, благодарим ти за тези 3 раз-коини писма. Както Винчо са публикува-ме сами първото. Но-наташът може да пус-нет и останалите. Нямам място и затова ще бъда лаконичен и ще карам поред:

1. Критикута е въвеждаща сила. Чети то казвам, наистина го мисля. Така че нека критикуват. Пожелавам си само да се гост-стомачично мърди и разумни, за да можем да отвъдим конструтивната критика от дребната пат и зияйдата.

2. Хо-хо. Ех, човече, ласкаши ми. Не правим нищо побече от това, което би трябвало да прави всеки. Когато се е хвърлян да се занимава с тази работа - изграждаме, после пишем статии. Опитвам се да съм обек-тивни и аргументирани, а не голословни. То-ва е.

3. Ние сме отворени към Винчо кадърни и нахъсени хора. Всеки в добре дошли да опита и да помогне с каквото може. Важен е само паканитът, желанието за работи и ентузиазъм. Най-важното нещо е ентузиазъм. Но сътото е сътно. Признавам. Така, че токкато е от твоята страна на мреката :)

4. На четвъртия ти Въпросът възникна от-върх преги малко. Просто хората, които се занимават (Chappy, Groove, Whisper) с поббо-ра на програмите, знай какво е добре и къде могат да го намерят. Въпросът на ентузиазъм, може и желание да си свърши работата на най-добрия начин. Нешата, заради които GW е това, което е.

Извинявай за телеграфния стил. При нормални обстоятелства човек не може да ми затвори устата. Пиши ни пак, когато те обхва-не възхновенето.Ще се радваме.

Freeman

WORKSHOP

[the best place for gamers]

gamers'

Редакционен екип:

Александър Александров - ALEX III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Димитър Димитров - Freeman
Добрин Йорданов - Goodman
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Илиян Илиев - Whisper
Коста Атанасов - Stargazer
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Кристиан Антонов - Slurck
Петко Рангелов - SaintP
Юлиян Калдерон - Groover
Янчо Раиков - Kmeta

PRINT BY **ДЕЛТА** + www.deltaplus.net
делиягра и със 032/ 630-642

Internet:

www.workshop.netbg.com

workshop@mail.netbg.com



SSSPEED



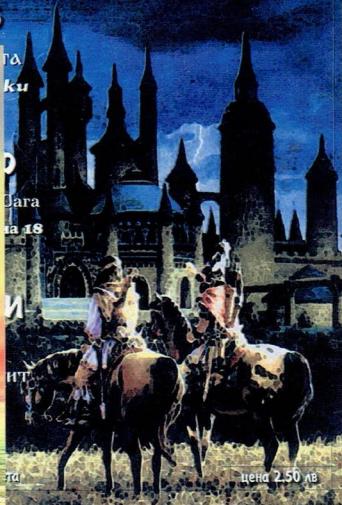
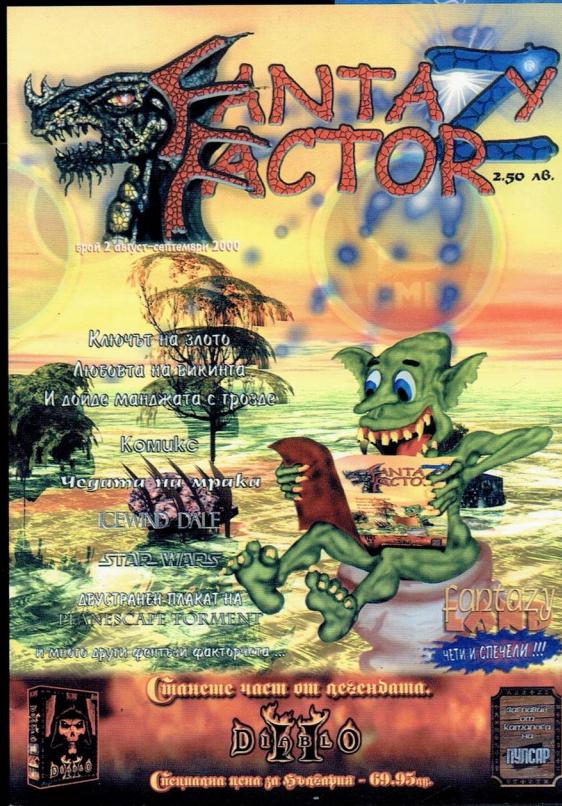
NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

НОВО



Конан Клуб



От издавателство:

HMM

Търсете на пазара
 списание Fantasy Factor

Всеки два месеца много интересни разкази, комикси и други фентъзи факторчета