

WORKSHOPS

gamers'

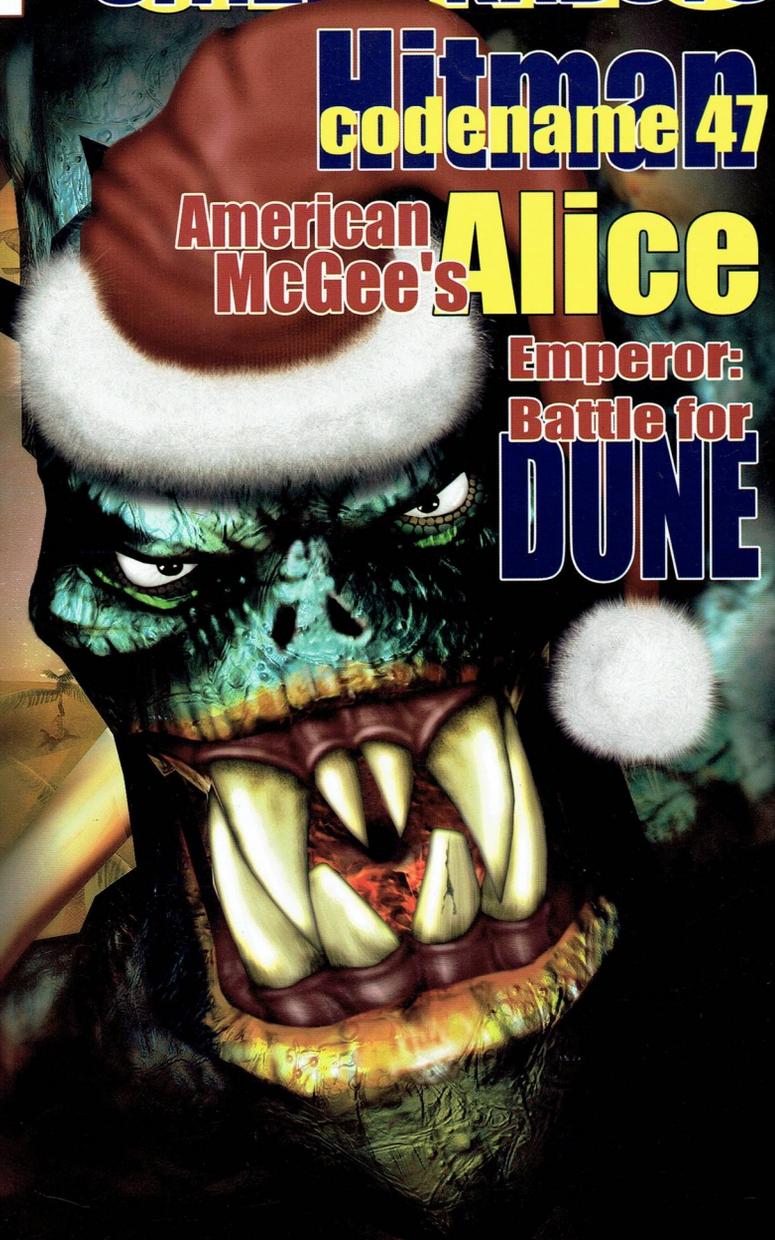
GIANTS
CITIZEN KABUTO

Hitman
codename 47

American
McGee's Alice

Emperor:
Battle for
DUNE

Январь 2001г., цена без CD 2,5лв., цена със CD 4,9лв.



Честита Нова Година!



ЦАПК ПРОГРЕС ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L600c

999\$

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001.

/цена без ДДС/



Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor



Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999\$

/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001



От ЦАПК "Прогрес" ООД

Офис: София 1574, ул. "Шилченски проход" 69А

За кореспонденция: София 1113, п.к. 112

Тел.: 02/705-257, 02/702-119 Тел./факс 02/973-38-53

Сервиз: 02/704-159, 709 111

e-mail: cadr@progress.bgnet.bg; web: <http://progress.bgnet.bg>

Сервиз и продажби Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159

Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380

Русе - ЛИНКСИС 082/226-519

Пловдив - ДАНИНА 032/263-427

Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94

Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087

Пловдив - ДАНИНА 032/263-427

В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926

Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101



ИГРА НА БРОЯ GIANTS 10-15



РЕЦЕНЗИИ

SEA DOGS 27
 HITMAN: Codename 47 30
 B17 33
 COLIN MCRAE RALLY 2 36
 American McGees' ALICE 38
 RESIDENT EVIL 3 41
 Blair Witch vol.3 44
 SUDDEN STRIKE 46



MECH WARRIOR 4 50
 PROJECT I.G.I. 53
 SPACE EMPIRES IV 56
 CALL TO POWER 2 58

19 ОТ КРАК НА КРАК
 TOMB RAIDER CHRONICLES, THE MUMMY,
 GUNMAN CHRONICLES, TIMELINE,
 BATTLE ISLE 4, DEEP SPACE 9,
 F1 CHAMPIONSHIP, MERCEDES TRUCK RACING

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

16 BATTLE FOR DUNE
 18 MAGELORDS

И ОЩЕ...

04 РЕДАКЦИОННО ТЕСТ 09
 05 КЛУБОВЕ HARD, SOFT, WWW 60
 06 НОВИНИ КУПОНЪТ НА GW 70
 08 ЗАГАДКАТА НА GW ПИСМА 72

СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"
 Издател: "Ъъркшоп Груп" ООД
 Адрес: София, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
 Телефон: 02/980-68-29, 980-72-45
 E-m@il: workshop@netbg.com
 www: www.workshop.netbg.com
 Основен Разпространител: "Дженвера" ООД
 Телефон: 02/46-43-93
 Печат: СД "Делта + Димитров и Сие"
 Телефон: 032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП
 Редактори: Диян Димитров, Илия Илиев
 Дизайн: Юлиан Калдерон, Иван Христов
 Реклама: Юлиан Калдерон, Евгения Тенев
 Специални Проекти: Красимир Семерджиев - Evil Yeti
 Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Sharpy, Благослав Петров - FontManiac, Диян Димитров - Freemant, Добрин Йорданов - Goodman, Елена Костадинова-Ших - Elexis, Иван Христов - uRKO, Илия Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintP, Юлиан Калдерон - Groover, Янчо Райков - Kmeta



Туп...туп...туп...

Сърдечният ритъм отмерва последните часове на едно отиващо си хилядолетие.

Едно уникално събитие превръща в уникални няколко поколения. В продължение на хиляда години, никой не ще може да го преживее отново. Ако изобщо съществува най-доброто време да сложите ново начало в живота си, то е това.

Имате ли да прощавате и да бъдете простени?...

Туп...туп...туп...

Тихи стъпки оставят невидими следи в ефира. Нямате очи да ги съзрете, но те водят до подаръците под елвата. Не чувате приглушеното пухтене, нито мелодията на падащите сажди, впечатала се в мига, а от там и във вечността. Не виждате как една легенда се изнизва през комина. Но бихте могли, ако пожелаете.

Имате ли вяра? Готови ли сте да получите?...

Туп...туп...туп...

Капчукът диша.

Откъсва се от еледната снага на висулката. Оттича се от гладкото ѝ тяло, ограбвайки плътта ѝ.

А тя сияе. По-прекрасна, по-ослепителна отвсякога, отдавайки себе си. А вие, бихте ли искали да сте красиви?...

Да, знаея, че трябва да ви пожелаея нещо. За трети пореден път се терзая над Новогодишното пожелание и за трети пореден път патосът някак ми убягва. Никога не съм си падал по „пожеланията по задължение“. Никога не съм харесвал стандартните, заучени фрази. Когато пожелавах нещо ми трябва да го правих от сърце или изобщо да не го правих. А когато пожелавах нещо на приятел често думите са излизали. Така че ще ви спестя баналните съчетания от звуци. Разбира се, че ви желая всички онези хубави неща, които неминуемо ще ви бъдат пожелани от познатите, но бих желал да ви пожелаея и нещо различно, нещо адресирано само до вас и казано само от мен. Приемете горните редове като част от пожеланието. Те носят много въпроси и ако ги осмислите може би ще ви кажат повече отколкото на първ поглед. Желая ви да успеете да им отговорите положително. А сега бих искал да продължа с едно писмо на наша читателка, което много силно трогна всички, които го прочетоха:

4:19 през нощта е...

Отивам до балкона на кухнята да си взема сок. Добре, ама балкона е остъклен, а единият прозорец - отворен (при това не на шега, а широкоооооо отворен). Откакто съм бузна все външн някакъв жожесток вятър. И си викам: Сега като отворя вратата на балкона, нещо ще се тресе, наисте ще се събудят и всичко ще се развали... Добре, ама понеже нито една врата на другите балкони или пък прозорец е отворена, решавам, че няма да се тресе нищо и отварям... При което потрепервам, защото съм облечена с тънки дрехи...

...Та потрепервам аз и в един момент установявам, че всъщност обаче въобще не ми е студено. И си викам: „А! Как така - 3 през нощта е. Не може да не ми е студено.“ Дори се преспрашавам да си подам галбата през прозореца... И Виждам нещо, което направо ме зашеметява. Не бих казала „от колето колената ми омакват, изубивам съзнание“ или нещо такова. Точно обратното. Нещо, което ме кара да съм в съзнание много повече, отколкото всяко друго...

...Картината е слезната - всички се вижда оранжево на фона на уличните лампи. Вятърът продължава да свиства жестоко в апартамента, а навън... Навън просто не мога да опиша какво става (пограбзбира се обаче, че ще се опитам:-) - всяка най-мака трошничка, всяка пращишка, всяко плъкче, листенце, кокалеше, пръчка, боклуче, хартийка и прочее - всичко е вдигнато във въздуха, завъртяно в някакъв quib, неопиусем шилър, танцуващо под звучиците, които идват от всички апартаменти ... синьорски оркестър!!! ВСИЧКО Е във въздуха! Движение... „Кинетична и потенциална енергия навъкъ-

ge!!!“ - както би казала Денз (физичката). И всичко това в някаква извънземно-оранжева окраска... И топло. Не мога да си обясня защо беше

топло. Дори в апартамента ми е студено, забила съм се и пак ми е студено, има парно точно до мен - пак ми е студено, има парно точно до мен - пак ми е студено. А там... при онази гледка... НА ОНЗИ ВЯТЪР - беше топло... беше прекрасно... всичко беше мъртво - дървета, улични, поляни и въпреки това нещо друго бе обживало в този момент... Сякаш всички тези боклучета и прочее неща бяха решили, че е настъпил техният час, че е време да оживеят и да се забавляват, да благодарят на събата, че хората са толкова гупави, та спят в най-прекрасните моменти...

Не мога да гадая какви чувства събужда това у вас. В мен то докосна струната на съпреживяването, раздвижи клеясалите колема на спомените. И от тях занадничаха рошавите глави на десетки подобни моменти. Когато сякаш природата изнася гала-представление с един единствен, СПЕЦИАЛЕН зрител - вие.

Не е възможно човек да преживее такъв миг и да остане същия. И както и да описвам подобно преживяване няма да мога да предам онова тънко, тънко... летливо чувство, онези неминуемо индивидуален нюанс, с който всеки отделил човек усеща нещата. Но все пак мога нещичко. Мога да ви пожелаея през новата година, през новия век, през новото хилядолетие... да имате поне един такъв миг.

И сега, след като изчерпахме лимита сантименталност, нека се върнем към прозата. Както винаги има някои неща, свързани със списанието, които бих искал да съобща и обявява.

На първо място САЙТЪТ! Вече работи. А в скоро време се предвижда и ре-дизайн, който ще го направи по-удобен, бърз и функционален. От следващия брой очаквайте и книжния gamers' Workshop с нов дизайн. Може би с една или две нови рубрики. А кой знае може и с допълнителни страници, но засега е рано да се говори.

Освен това, специално за всеки колекционерски настроен фен, до края на Януари обявяваме, че ще ПОДАРЯВАМЕ всеки брой, който влихва в колекцията му. Стига да го има в наличност, разбира се. Броевете можете да получите в редакцията.

И накрая няколко думи, които много, много отдавна искам да кажа. Те са адресирани на една определена група, иначе свестни, хора и звучат гордо-ду така:

Една от най-лесните позиции в живота е тази на мекотелото. Едно от най-удобните състояния е анонимността. Да харесваш нещо и да не го подкрепяш, да си съгласен с нещо и да си мълчиш, да се превърнеш в страничен наблюдател и да гледаш напълните му да оцелее и развиева, без да предприемеш нищо, е израз на малодушие и апатия. Това е състояние присъщо на овца, не и на човек! Араги наши читатели, принадлежачки към тази група, успокояващи се с аргументи от рода на това, че каква полза би имало, кой ли ще чуе, какво ли ще се промени... и прочее тълпоти, използвавам случая да ви засвидетелствам искрено си презрение. Далеч по-благодарен съм (говоря от името на колектива, разбира се) на критикарите отколкото на тълпата паразити като вас. Първите поне ни дават емоции, които ние успяваме по един или друг начин да акумулираме в работоспособност. Защото дори усмиеето да ги опровергаем ни носи опит. Внимавайте, драги! Въвдре вероятно не в един момент да се окаже, че животът е минал, а вие сте успели да го проследите целия... отстраня. Не, не се опитвам да ви предизвикам. Съмнявам се, че това изобщо е възможно.

Freeman

Справочник на компютърни клубове

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛЕФОН	№ РС	КОНФИГУРАЦИИ	ЛВ/ ЧАС	ЕКСТРИ
Аксел	София	жк. Сердика бл18а, Вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	76	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1лв.	бар, климатик, Инт., non-stop
Тъпото	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1лв Ga, 4лв. HT	сканиране, печат Инт., non-stop
AGE	София	жк. Лазера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1лв. 5лв. HT	БАР, климатик, Инт., non-stop
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1лв Ga, 2лв Int.	бар, климатик, Инт., non-stop
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3лв. 5лв.HT	Direct!
Diablo	София	Бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1лв.	Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1лв. 5лв. HT	Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2лв	Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9лв.	Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	86p. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2лв G 1,5лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов-град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1лв. 0,5 HT	бар, климатик, Инт., non-stop
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 изри 2 Инт.	бар, non-stop, Интернет, VIP

Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

Начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

<http://direct.headoff.com>



НОВОСТИ

3DFX ЗАКРИТА

БЕЗ DRIVER 2 ЗА РС

Любителите на Driver няма да могат да играят втората част на играта, на персонажния си компютър. За сметка на това играта ще излезе за почти всички конзоли, които се предлагат на пазара (и естествено PlayStation 2). За съжаление, това не е единственото заглавие, което няма да бъде видно на монитор за следващата година.

НОВА DUNE ИГРА

Не, не става дума за Emperor на Westwood. Dune ще бъде екшън-адвентър игра, която предстои да излезе през септември 2001г. Нейни разработчици са Syro и Widescreen Games. В Dune ще влезете в ролята на Пол, синът на Дюк-а на Къщата Атрейдес, който прекарва две години сред Фрементите, за да получи тяхното доверие. Очаквайте повече информация на страниците на списанието.

ЩЕ ПРАВЯТ ТЕЛЕВИЗИОНЕН СЕРИАЛ ПО NOCTURNE

Ако учателите на компютърния екран не са ви достатъчни, то една хитова компютърна игра, спаднаща към хорър-жанра, ще запълва към телевизионния екран. Gathering of Developers продадоха лиценз на филмовото студио Collision Entertainment за създаването на телевизионен сериал по Nocturne. Пилотният сериал ще се появи следващата година, като снимките ще започнат през февруари, и ще разкаже за приключенията на група правителствени агенти които разследват сверхестествени явления през 30-те години на този век. Collision Entertainment е фирмата, която е закупила права и за производството на филм по компютърната игра American McGee's Alice.

MOTORHEAD 2 НЕ СЕ ОЧАКВА ЗА РС... МОЖЕ БИ

Дизайнерското студио Digital Illusion обяви че вече разработва продължение на най-популярната си игра Motorhead. Motorhead 2 ще се появи за конзолите от ново поколение, като вече се носят слухове и за версия за РС. От Digital Illusions отказаха да потвърдят възможността Motorhead 2 да излезе и за РС, като напомниха, че ако това стане играте ще бъдат зарадени с нещо повече от директна конверсия. Motorhead 2 ще се появи по магазините към края на 2002 година.

THIEF 3 ВСЕ ОЩЕ В РАЕНЕН СТАДИЙ

Eidos и Ion Storm пуснаха първа информация относно разработката на тактическия екшън Thief 3. В момента играта още се намира в твърде ранен стадий - изгражда се дизайн и графичната платформа, която ще бъде използвана, като скоро се очаква да бъде създадено и демо за вътрешно ползване (и както се случва винаги - ще може да го намерите нелегално из Интернет някъде дни по-късно) За Thief 3 се носят слухове, че играта ще се появи на пазара за другата Коледа, макар това да е малко вероятно.



ИЗПЕКИ И ТАЗИ ГОДИНА НА НАГРАДИТЕ CODIE

И тази година бяха определени финалистите на 16-то годишно раздаване на наградите Codie за достижения в областта на софтуера. Официалната церемония ще се състои на 12-ти март 2001-ва година в Сан Диего но както винаги благодарение на мексиканско "противоречивите" методи за оценяване, игрите, които ще получат статуетките пораждат повече съмнения, отколкото наистина отразяват никакви амбиции за достоверност.

Но убедете се сами:

1. Mickey Saves The Day 3D Adventure / Disney Interactive
2. The Emperors New Groove / Disney Interactive
3. Crimson Skies / Microsoft Corporation
4. M&M's: The Lost Formula / Simon & Schuster Interactive
5. Nox Westwood Studios

- Най-добра спортна игра
1. Links 2001 / Microsoft Corporation
 2. PGA Championship Golf 2000 / Sierra Online
 3. SimPlayer Baseball / SimPlayer Sports

- Най-добра стратегия и симулация
1. Combat Flight Simulator 2 / Microsoft
 2. Return of the Incredible Machines: Contraptions / Sierra Online
 3. Ground Control / Sierra Studios
 4. Homeworld: Cataclysm / Sierra Studios
 5. Red Alert 2 / Westwood Studios

ЧАКА НИ RTS ОТ БРАЗИЛИЯ

Take 2 Interactive обяви, че през Януари ще издадат Outlive - стратегия в реално време, разработана от бразилската фирма Continuum Entertainment, което се очертава като latinoамерикански дебют на игратата сцена. Според информацията, която имаме, е заглавието ще става въпрос за две различни раси, три кампании, 40 карти и повече от 20 бойни единици. А, и носен мультимедийно - за до 16 души.



Новина номер 1 за този месец е вестта за закупуването на част от 3Dfx от основния им конкурент nVidia. Става дума за правата върху всички патенти свързани с производството на видеокарти, както и търговските марки Voodoo и 3Dfx. За удоволствието, nVidia заплаща 70 милиона долара и 1 милион акции (около 42 милиона долара). Прекриват се и всички дела, които двете фирми водеха една срещу друга.

Всички служители на 3Dfx остават на умщата от началото на 2001 година, а в момента се търси купувач на завода на фирмата в Мексико. Самата 3Dfx обяви, че изтегля от продажба всички модели видеокарти и преустановява техническата поддръжка за тях. Група бивши-служители от Ирландия която на 3Dfx веднага образува фирма x-3Dfx (www.x3dfix.com). Те обявиха, че ще поемат функциите на поддръжка на картите от фамилията 3Dfx, но има вероятност и тази компания да се закрие. Този път горди възбудени съдебни дела срещу нея.

Как се стигна до тук? 3Dfx бяха фирмата, която първа започна да пусне 3D-ускорители на пазара през 1994 година и по този начин революционизира пазара на видеокартоконтроли. Създа Voodoo 1, последва Voodoo 2, което също даваше безкомпромисно качество на картината и невротича производителността. По това време nVidia пусна първото си RIVA, но тя си тръгна не поради, че може да детронира Краля. 3Dfx властваше над този сегмент от пазара със смазващо предимство. Проблемите започнаха да идват от изоставането на картите в технологично отношение и лошото управление на компанията. Voodoo-тата винаги бяха една крачка зад nVidia - първо нямаша 32-битов цвят, не можаха да обработват големи текстури, а най-накрая нямаша хардуерна поддръжка на Transformation & Lighting (технология, която ще бъде използвана във всички нови заглавия). Де факто увеличаването на производителността напоследък идва от паралелната работа на повече графични чипове, а не от по-добра технология. Всичко това даде отражение на пазара и nVidia успя да завоюва лидерската позиция на 3Dfx. Нещо повече, те изместваха компанията и от тактията договор с Microsoft за доставка на графични чипове за новата консолка - X-Box. Именно по силата му, nVidia вече е веза над 200 милиона долара като аванс от редицата гигант, което е сериозен финансов ресурс. Кой са останалите играчи на пазара на 3D видеокартоконтроли? ATI и Matrox отдав-



на са позагубили позиции там. Radeon е първата успешна геймърска карта на ATI от доста време насам. Това неминуемо ще направи борбата с nVidia доста сложна. Matrox винаги са се целили към професионалната ниша и техните продукти не могат да се похвалят със същото отношение цена/производителност. nVidia се оказва монополист в тази ниша от пазара. А като ни учат убеещиците по икономика, монополист винаги оцветява потребителя. Какви дана пазарно положение се работи с по-голяма печалба т.е. очаквателите на видеокартите да не падат много. Освен това nVidia нямат голям интерес да бъдат нови и нови карти всеки шест месеца както досега - няма смисъл да се конкурират сами себе си. Доказателство за това твърдение е и новината, че новите GeForce 3 карти (с чип NV20) ще се появят към края на Февруари, а не в началото на годината, както бе обявено преди време.

DIGITAL SOAPBOX РАЗРАБОТВА МИСТЕРИОЗЕН КРЕСТ

Digital Soapbox пусна сайт на своя нов крест, който все още е забулен в мистерия. На сайта се очаква да се появят новини и информация, кадри от това очаквано заглавие, както и демо, когато бъде завършено. Маркар тази новина сама по себе си да звучи мистериозно, това което стпяла душите ни е, че куестовите все още не са мъртви.
<http://www.digital-soapbox.com/thegame>

CDV ВЕЧЕ РАБОТЯТ И НАД РАЗШИРЕНИЕ НА SUDDEN STRIKE

CDV Entertainment още не са видели своя игра Sudden Strike по магазините, а вече се говори за продължение, което не само ще запълва всички нови единици в играта, но и ще добави нови, нови терени, възможности и подобрен изкуствен интелект, както и редактор на мисии. От разпространителите SFI потвърдиха, че разширението на Sudden Strike ще поседва веднага появата на Sudden Strike по магазини

ните в началото на другата година.

КНИГА ПО ALPHA CENTAURI

Frifax Games удариха златната мина с Alpha Centauri и историята на човечеството в далечния космос вече излиза от компютърния екран. От фирмата на Сид Майер обвиха издаването на серия романи по Alpha Centauri, първият от които ще се появи до месец по книжарниците откъд Атлантика. Книгата се нарича Centauri Dawn и ще се продава за 6.50 долара. Поръчка може да направите и от сайта на Frifax, където има откъси, естествено на английски език.

DREAMCATCHER ЗАВЪРШИХА RIDDLE OF THE SPHINX

DreamCatcher обвиха, че новият квест на Cryo Riddle of the Sphinx ще се появи в американските магазини точно за Коледа. В това приключенско напорист археолог, който изследва тайните катакомби пот египетския сфинкс, открива на древен манускрипт, с което той освобождава древен демон, заплашващ света. Естествено цента на играта е да се унищожи това зловещо създание, и тази цел се пада на играчите, в ролята на най-близкия приятел и колега на злочестия изследовател. Играта използва класическата за Cryo Opti3D графична платформа, представяща 360° панорамни сцени. Новост в енджинга на квеста са предвидените възможности за игра от глухонеме.

ПОДПИСКА: ИСКАМЕ SIN !!!

Сензационно, в Ritual Entertainment постиха он-лайн подписка от над 3000 играчи, които настояват фирмата да издаде продължение на гонемия си 3D екшън хит SIN. Подписката е събрана за по-малко от 48 часа и това явно е накарало дебелия главин в Ritual да се замисли, защото от фирмата веднага успяха фенската страст с извешването, че макар че има някаква надежда, фирмата още не е готова да се хвърли в това начинание. Особено окуражаващо рамо на идеята обаче дават не толкова феновете, колкото успеха на видеофилма по играта, SIN The Movie, създаден от ADV Films.



SIERRA СЕ ПРЕБОРИ ЗА "ГЛАДИАТОР"-А

Sierra и Havas спечелиха поредната гладиаторска битка с конкуренцията и се добри с лиценз за производство на компютърна игра по кинофилма, Gladiator. Лентата се появи по кината през Април и разби всички рекорди по продажби на DVD дискове. Засега казващ се представява играта не се знае, но не очаквайте нещо смилнено - шансовете се наклоняват в конзоно-ориентирани екшъни, които ще предостави пиришество на сетивата (а ума?)

SILVER LIGHTNING ВЪЗКРЕСЯВАТ ДРЕВНОТО ЗАО

Silver Lightning обяви, че нейният екшън хит от 98-а година Ancient Evil е на път да се добри с продължение. Ancient Evil 2 ще е много по-голям като игрово пространство, ще съдържа много повече открити терени, както и нов графичен енджин, обещаващ всякакви екстри, нови оръжия и бонуси. Играта ще се появи през февруари, като Ancient Evil 2 ще се продава предимно по Интернет. Авторите обещава много скоро и демо на играта.

DEATHROW ЗАТВЪРНИЧЕСКА ЕКШЪН-ДРАМА В 3D

Нов триизмерен екшън се задава на хоризонта - Deathrow от Worldbenders. Играта обещава да предложи шокиращ сценарий и невероятна гледна точка - действието ще се развива в затвор, а играчът

е един от мнозината, които очакват своето присъдено смъртно наказание. Авторите обещава невероятни сцении и мисленя, а отгоре на всичко играта си има хумористичен сценарист за междинните кадри, които ще са базирани на енджинга на играта и ще предложат "неповторимо емоционално изживяване". За първи път игра ще предложи реалистични кадри на смъртното наказание. Бррр...



Повече информация авторите на Deathrow обещават да се дават след 20-ти декември, като разработката ще започне през февруари а идната година. Договора, посетете сайта на дизайнерското студио.

<http://www.worldbenders.org>

OZZY OSBORNE ПАНОМНЯ ЗА СЕБЕ СИ.

iROCK Entertainment пуна допълнително информация относно триизмерния екшън OZZY Osborne Game, посветен на известната музикална звезда. Фирмата в момента работи с променяема скорост и играта се забавя относително, като официална дата не е известна, но от iROCK обещава огромни отворени пространства и прекарна графика, както и - за разлика от игри като Kiss - сериозно присъствие на музикалната звезда в озвучаването на играта. Иначе, подобно на Kiss, обстановката е готическа, има един голям лош злодей който въобще не иска да умира, а вашата цел да си купите играта... т.е. да го убиете.

PROJECT THREE ГОТВЯТ DVD КВЕСТ

Датският разпространител Project Three обяви че закупува правата над разпространението на квеста Schizm, създаден от полската фирма LK Avalon. Играта се разработва вече повече от 2 години и ще се появи на пазара през февруари идната година. Тя ще е една от първите игри използващи формата PC-DVD, като ще бъде издадена и CD версия на четри компакт диска, използваща компресирана графика и озвучено видео. Става дума за колаослен проект, разпростиращ се на над 10 ГИГАБАЙТА обем, използващ 360-градусови панорамни картини, триизмерен звук с атмосферни ефекти, огромно количество видеоклипове със снимани персонажи и над 20 локации из фантастичен свят, създаден от австрийски известен писател Теранс Доуминг. Това е втората подобна игра създавана от LK Avalon, след проекта Reah за Project 2 през 1998 година.

CINEMAWARE ОБЯВИХА ROBIN HOOD



Ветераните от Cinemaware обвиха, че връщат към живот класиката от 1886-та година Defender of the Crown, която за онези времена се продаде в над един милион копия. Новата игра носи заглавието Robin Hood и ще е напълно различна, като наместо ролята на борещите се за короната английски владетели играчите поемат тази на Робин Худ. Именно Робин трябва да бъде този, който ще спаси Англия и ще донесе мир на изтерзания народ. Играта е странна смесица от похода стратегии и аркадни елементи, в които "принцът на крадците" трябва не само да бъде от богатите и да дарява бедните, но и да преведе замъци, да участва в дуели и рицарски турнири. Колективът от историческа неправдоподобност с епичните размери на Robin Hood обещава да предложи наистина голямо развличение на собствениците на PC и конзоли.

Robin Hood ще се появи на пазара в средата на идната година.

OWI-WAN НЯМА ДА СЕ ПОЯВИ ЗА PC

Ирландски новини за не-конзоно-ориентирани

те фенове на Star Wars - LucasArts спреха разработката на Ovi-Wan за PC. Причината - недостатъчни мощи и технология на добрия стар Pentium. Ovi-Wan ще бъде издадена само за конзоли от ново поколение като PS2, X-Box и т.н. Надеждите за PC потребителите си остават договорите на LucasArts с Verant (Star Wars On-Line) и BioWare (Star Wars Myths RPG).

MIRCROPROSE ХАКНАТИ!

Някой хакер след голямо загиване явно е сбъркал сайта на Microsoft с този на Microprose, защото Microprose бива хакнати преди няколко дни от групата, назоваваща се "dnc". Посетителите на сайта наместо рекламата на новите игри на компанията, притежавана от гиганта Hasbro, откриват стихотворение, връзка към сайта на dnc и подгравка със системния администратор на фирмата, което звучи така "Admin: Please e-mail me about how I got in." (До администратора: Прати ми електронна поща за да ти кажа как влязох.)

Както Hasbro, така и Microprose отказват коментар над случилото се, но предположенията са че хакерът е уволнен програмист на компанията.

LASER ARENA - АЗЕРИ СИ СРАМ!

Дизайнерското студио 2015, създадо успешно допълнение към играта Sin, издаде нова игра, наречена Laser Arena. Става дума за вариация на популярната на Запад тренировъчна игра, изпълнена в компютрен вариант с минимално усърдие от страна на създателите на играта. Най-сензационното в Laser Arena е, че тя използва модифициран QUAKE 1 енджин, който в момента е ласане от анархизъм, покрит с праха на повече от 3 години. Невисокият от това обаче, авторите се надяват да спечелят достатъчно, за да могат да предложат и QUAKE II вариант, след като в момента използват поседения за екшън загиване под егидата на Electronic Arts.

<http://www.trainwreckstudios.com/>

ВЛЕЗ В ЕКШЪНА!

3Q, фирма занимаваща се с motion-capture технологията на областта на компютърните игри, обяви продукта си Q Clone Generator - специален скенер с който играчите могат да си създадат своите триизмерни изображения, което да генерира техния образ с фотореалистични текстури и след това създадено копие да е използвано в триизмерни екшъни като QUAKE III Arena и Half-Life Opposing Force. Хардуерът използва безелазерна технология, която позволява да се създаде триизмерно изображение за по-малко от осем милисекунди, след като играчите могат да се позабавяват с добавения софтуер, който може да променя възрастта им, да добавя нова телесна структура, и дори белези и татуировки - задължителни за всеки самоуважаващ се кибервоин.

3Q наистина отваря нови пространства за компютърните игри. Друг е въпросът, че цената на Q Clone Generator с нейните 5 цифри все още е не-достъпна за редовия играч дори и в белите страни.

SERIOUS SAM ОБЕЩАВА ЛЕГИОНИ ОТ ПРОТИВНИЦИ!!

Croteam пунаха допълнителна информация относно своята нова триизмерна екшън игра Serious Sam. Освен обещаваща за наистина добър изкуствен интелект, който в момента се тества изключително сериозно, нови възможности за контрол над персонажа и доработката на визуалната част на играта, от Croteam ставаша гордо, че играта ще може да представи толкова много чудовища наведнъж, че да засенчи не само игри като Kiss, но и дори класика като Doom. Играта ще съдържа уникатни по размера карти с огромни отворени пространства и гради. Една от тях, наречена Metropolis, ще съдържа над 1000 чюдвие в САМО ЕДНА КАРТА, развийки на пух и прах Doom II, в която има точно 3735 чюдвие на всичките 32 игрови нива, при това в най-труден режим на игра. По данни от фирмата, само тази карта ще изиска над два часа игрово време от професионалисти.





Въпросчето на Работилничката

Здравейте и Честита Нова Година от нашия сплотен колектив, който подготвя тази страничка. Бихме искали да ви пожелаем ви това, което вие бихте си пожелали на самите себе си. Стига толкова със сантименталностите. Да минем към деловите въпроси.

От e-mail-ите и писмата, с които ни бомбардирахте и този месец се видяха две неща. Първо - мнозинството от вас се оплакват от лесните напоследък загадки и второ - зачестиха несполосани опити за измама. Драги чийфъри, ако си мислите, че ако пратите пет писма с един същи отговор, но с различен подател, ще се увеличат шансовете за печалба, жестоко се лъжете. Тези участници бяха дисквалифицирани и не участваха в жребия. По принцип има много лесен начин да се проверят, дали изпращачът на e-mail-

и е един и същ, така се надяваме за в бъдеще тази практика да понамалее. Пък и наградите (поне засега) не са толкова големи, за да си правите труда. Приключваме с неприятната тема и преминаваме към нещо далеч по-приятно - късметлята от миналата загадка. Отговорът ѝ е 1 лък се разменя за 5 стрели, а жребият посочи Галина Иванова. Оказва се, че все пак ни четат и съществата от нежния пол. Поради интересния ник на победителката, ще я помолим от страниците на списанието да ни се обади, за да ѝ предадем наградата лично :).

А, сега време е за новата чуденка. Този път се борите за едногодишен абонамент за Gamers' Workshop с диск. Ето и условията на загадките, с които ще трябва да се борите този брой.

1. В математиката съществува така наречения магически квадрат. Това е геометрическа фигура разделена на клетки, като във всяка една от тях са разположени числата от 1 до 9/16/25/36 (в зависимост от броя на клетките). Особеното при него е, че сборът на числата по всички страни и главните диагонали е едно и също число. Дайте пример за поне един магически квадрат с размери 3 на 3 клетки (т.е. трябва да разположите числата от 1 до 9).

2. Г-н Иванов има две деца, като се знае, че едното от тях е момче. Каква е вероятността и другото да е момче? Г-н Петров също има две деца, но се знае, че по-голямото от тях е момиче. Каква е вероятността и другото дете да е момиче?

Пращайте отговорите си на адрес: *София 1000, ул. „Гурко“ 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' Workshop“* или на електронна поща: workshop@netbg.com. Краен срок за подаване на решения: 17 януари за писма и 20-ти за e-mail-и



Напразни усилия на любовта...



Притеснявам се за „Красивия Бик“.
Твърде много време отделя за бояната си украса.



А ето на тази снимка е бившата ми жена в бившата ми кола до бившата ми къща с бившия ми най-добър приятел...

Честита
Нова Година!

Да даваш бомбето,
че иначе....



Броят на
рогоносците
непрекъснато се
увеличава





Хм, Giants!...

Седя, покрия с ръце лицето си, а пръстите ми се опитват да извадят очите от очните ябълки. Под предлог, че ги масажират. Овладеявям ги преди да съм разрушил съвършенството на феиса си. Не, че жените ще ме харесват по-малко. Не се гаси, туй що не гасне. Това, което прави един мъж такъв, е скрито на няколко сантиметра по-навътре, но все пак защо да развалям удоволствието на Господ. Който, сигурен съм, е сложил ръка на челото ми и ми се наслаждава всеки ден. Днес обаче, едва ли остава доволен от това, което вижда. Адски, кански съм изморен...

Играя Giants... Giants!

Ставам и отивам до банята. От огледалото ме гледа някакъв кошмар. Не успявам да видя ясно в очите си. Безцветно-кафява мътлика, проря-

зана от кървавата червенина на възпалени капилари го е заместила. Умората е отделила всичко човешко в мен. Черни сенки като алчни пиявци са се впили в кожата ми. Приличам на зомби. Пъния шепите си с ледената зима вода и се опитвам да пооправа пораженията в мозъка си. Не съм спал като хората повече от три дни...

Играя Giants... Да, Giants!

Връщам се и се вирам във врага. Пребледнял е като платно. Хм, ще ми се. Той винаги си е изглеждал точно така. Бялата страница! Пули се насмешливо насреща ми, предизвиква ме да надупча снежната и снага с черните рани на мислите си. Малка, нагла мръсница! Нима не знаеш, че чистота и невинността на такива като теб възбуждат развратните графомани като мен. Ето ме, сега ще си го получиш...

GIANTS

CITIZEN KABUTO

Част Първа: Сговорна Дру- жина планина повдига

Имало едно време 128 близка. Те, от своя страна, си имали приятелка - Ривка Ултра. Някои й викали и Три-нитро-тулоуката (щото била много бомбастично гадже), накркто TNT. Всички те работили за 300 килограмо-вия Херц-о Селерон, властваш над скромното си владение Акорп, шеговито наричано Дъното, с доста лека ръка. Вълшебна била земята там, давала сили и живот. И така, живели си всички щастливи, докато, незайно откъде, един ден върху малкото владение се стоварил великан. Напрегнади мишици 128-те близка. Напрегнада мишици Ривка. Напънал се и Селерон. Помагало доколкото мо-

жеало и Дъното. Едва-едва го отепили от земята. Като планина тежала мускулетата грамада. Гледал ги, гледал местният бог Свободко и люто се ядосал. С един замах затрил Акорп от географията. Домъкнал отнякъде друга земя, още по-вълшебна, още по-силна и я стоварил на неговото място. Зовяла се Интел - Фик. Изгонил таястия селянин Селерон и го заменил с фон Копърмайнд. С немско възпитание, дисциплиниран, спретнат. Той тежал към 900 кило, ама бил само мускули. За да не разсейва близнаците с късите си помисли, махнал и Ривка, спазарил я срещу други едини 128 близка и така станали близнаците 256. Вместо нея за надирателна наел GE Слияния. От Ривкия род бил той, ама ново поколение - атлет, та чудо. И пак пуснал Гиганта. Скочила дружината, страбила го, сбодрила набързо чудовището, с лекота го повдигнала и що да види...

Над кристантата, изумрудена лазурност на безбрежен океан се е засмяло слънцето. Топлите му ласки гаят вълните и се разлихват на хиляди облясци по необятния гръб на стария исполни. На хиляди лъчисти усмивки. Вълшебно е. Горне небо е застиново в кротко великопение. Вплетени в любовен екстаз, синьото и зеленото така и са пропуснали да забележат пастилно-лазните облаци, покрили ги като пухкава завивка и почти скрили ги от света. Лек бриз лениво разклаща зелените пръсти на палмите, яхнали го, на чистестите си крила, се рязат чудновати твари. Като мед, разлят върху картоната на природното великопение, хоризонтът е обгърнал нежно групичките скалисти островчета с мекото си сияние...

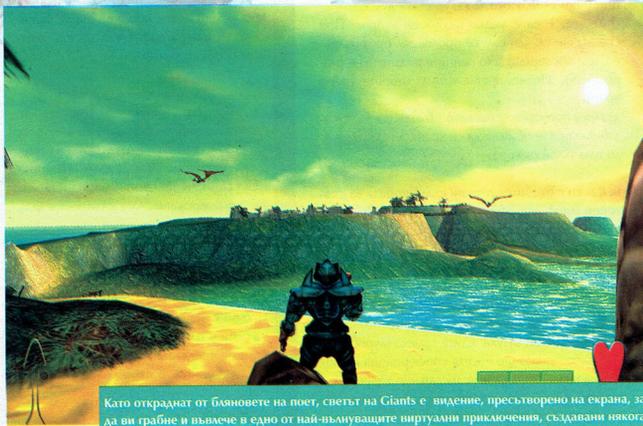
И само монотонният плясък на мързеливия прибор!

Само редките, причудливи крясъци на странните хвъркати създания...

Ако щете ми вярвайте, но точно в този момент изпитал някакво странно умиротворение със самия себе, неконтролируем колнеж по разкрилия се пред очите ми свят. Този епизод от началото на Giants ще се вплете завинаги в шарката, изтъкана от ония моменти в живота ми, заради които един ден ще знам, че си е струвало да живея. Шарката, която ще изгражда и ръководи естетическите ми вкусове за години напред. Най-малко що се отнася до игрите.

Вижте, не твърдя, че Giants е най-красивата игра (ако не беше Sacrifice щял), но в нея смисълът на думичката атмосфера напират като луда крава от всеки пиксел. Той е нагнетен, пресован и натикан с гравитационната сила на черна дупка във всяко стръчче, във всяко камъче, във всяка поричка от огромното туловете на Кабуто...

Ааа, Кабуто!... Ще стигнем и до него, разбира се. Но първо Мекарините.



Като откришат от бяловете на пост, светът на Giants е видение, пресътворено на екрана, за да ви грабне и вълече в едно от най-вълнуващите виртуални приложения, създадени някога

Част Втора: Петима Петко не чакат

Ветрееше се като парцал, подмятан от вятъра. Краката му описваха страни фигури, подхванати от законите на физиката. Всъщност не беше толкова лошо. Дори би бил страшен фън ако не беше болката в пръстите. Там, където прозрачният, куполовиден люк на атмосферния скутер ги бе затиснал при изненадващото си затваряне. Чувстваше ръката си като нагнетаната до скъсане струна, докато развяващото му се назад, опознаваше в детайли въздушното съпротивление. Напрегна мускули, притегли се и учтиво почука по купола. Втръ приятелят му се извърна, видя го и вечната му, учудена гримаса, отново окупира лицето му. Войт на вятъра му пречеше да го чуе какво казва, но добре можеше да чете по устните му: "Уупс, ай дид ит агейн..." После... Още преди дългото, протяжно, ужасено "Ооооооо" да се зароди в гърлото му, люкът отскочи нагоре. Внезапно освободено, тялото му полетна назад сред каскада от преметания. Дебнешата своя час гравитация, стръбно се нахвърли да го посрещне...

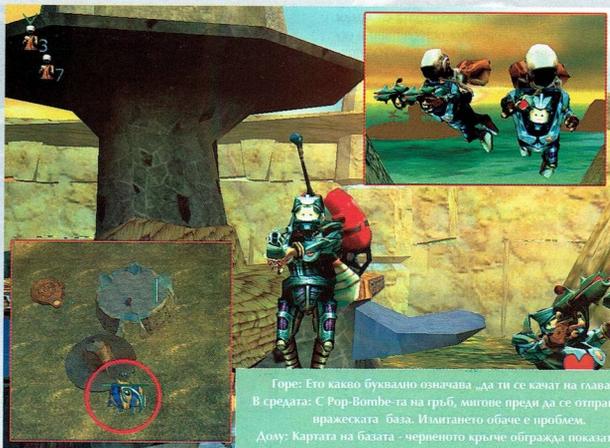
ТМТ! С това, обикновено, завършва един стотина-метров плонж върху повърхността. Сегащото прозвучава с лек металически отенък, но в общи линии болезнената квинтесенция на звука присъства с пълна сила. Но героят... не, ГЕРОЯТ ни, се надига! Поизгулва се! Отпраща недвусмислена реплика към отдалечаващото си се приятелче, вади не знам къде си британското(!!!) знаме, забива го в земята и...

Интрого завършва, а играта започва.

Редно е преди да продължа нататък да отбележа, че

Giants е разделен на три части (по една за трите страни в конфликта), различаващи се помежду си дотолкова, че с чиста съвест да мога да ви кажа, че е съставен от три игри, слети в една.

Ще напиша статията си в съзвучие с тази идея.



Горе: Ето какво буквално означава „да ти се чакат на главата“
В средата: С Pop-Bomb-та на гръб, митоме преди да се отправя към вражеската база. Изгледното обане е проблем.
Долу: Картата на базата - черниятот кръчче обгржда показателно количеството храна, което остава в нея

Играта е насипена на огромно множество дребни мисийки с явната мисъл да се задържи интересът на играча постоянно прикован и да не му се позволи да се отегчи. За отбелязване е, че постигнатият резултат е фантастичен. Giants просто те кара да я погледаш. Казах си: "Чакай да изиграя и следващата мисийка", после изигравах и тази след нея и другата и... Накрая не можеш да се познаеш в огледалото. Мекру много от въпросните мисийки, ще се насладите на междинните анимации (правени са с еднужка на играта и не са толкова ценни като визия, колкото като съдържание), които ще ви просветляват относително хода на историята. Нито искам, нито бих могъл да ви я опиша с искрящия, естествен хумор, с който ще го направят за вас пичовете от Planet Moon. Ще ви разкрия само ексистенциалния минимум:

На път за курортната планета Майорка (хе-хе), група Мекарини попадат на странното място. Островът! Какви перилети са станали причина за това не става ясно, но четирима от тях изчезват. Вие сте изпратени да ги откриете, приборете, върнете...! (Пристигането ви го проследихме на горните редове и няма да се връщаме на него.)

Ами това е то, вече сте в играта.

Какво ви очаква вътре?

На първо място две перспективи - First и Third person, както и клавиш, с който да ги сменяте при желание. Чака ви и най-естественото продължение на двете ентити - Shooter-а! Ще бъде ли достатъчно да ви кажа, че в почти всички мисии, ключов момент при преминаването им се явява унищожаването на една или повече вражески Казарми? Сами по себе си тези стради са доста янки, а фактът, че (по подобие на MDK) на мястото на всеки убит враг бъбват нов, опитващ се да ви точно кръвичката, усложнява значително реализирането на една подобна амбиция? В самото начало на играта ще сте сами. Няколко мисии по-късно ще намерите първия от изчезналите, после втория, и така докато се съберете петима. Общо взето решението на проблема с управяването на толкова персонажи е решен перфектно. Останалите просто ви следват пълно и правят точно това, което правите и вие. Ако стрелите нанякъде, стреляй и те, раздвижките ли се, раздвижват се и те. Ако някой ви атакува, те веднага му отвърщат и общо взето го спукват от бой, освен когато не бъдат спукани самите те, разбира се, защото друго в Giants може и да липсва, но врагове да Господ. За отбелязване тук е фактът, че другарите ви облахват известни реанимационни способности и ако бъдат тежко ранени успяват за кратко време да се възстановят (неизвестно къде) и отново се връщат при вас. Но нощерът минава само един-два пъти, след което умираат. Ако това се случи не се коркайте - в следващата мисия ще ги намерите отново живи и здрави, все едно нищо не е било. Giants е преди всичко екшън. Авторите добре са вникнали в съдържанието на това понятие и са се постарали да не ви развалят кефа с допълнително усложняващи Геймплея условия като това да пазите на всяка цена подопечните си.

И макар стрелбата в Giants наистина да е в изобилие, за да съм напълно откровен, трябва да призная, че Геймплеят позволява понякога да си спестите сраженията. (Най-често това е свързано с обикане и търсене на алтернативни пътища за достигане до целта.) Онова, което няма как да си спестите са Смартитата. Обвързването ви с тях е неизбежно и е залегнало още в сцена

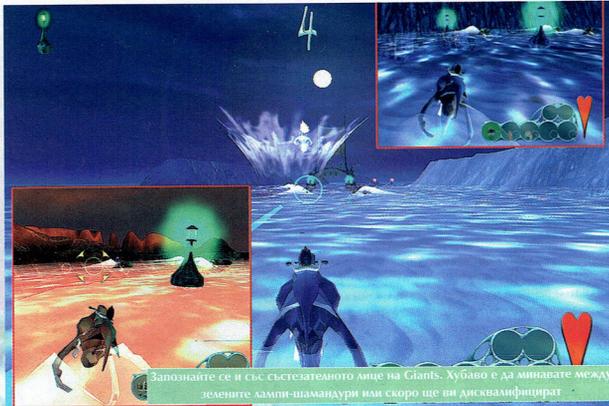


Долу: Символа помне черни от енергията на Jet Pack-а, но докато действат съм недодегаем за каквото и да е атака.
Горе: Нагледен пример за проблемите с Кипингта. В момента наблюдаваме какво става от другата страна на планината

рия на първата мисия. Смартитата са малки "ледя-човечета", кореняци-островляници с огромни глави и безкрайни претенции и капризи, които ще се принудите да удоволстворявате. Да доставите храна на баш-вождата да спазите жена му, после баба му, сиът му и така нататък. От кого ли? От лошите, разбира се. Хм, на лошите ще трябва да им направите доста лоши неща в тази игра. Но за тях ще говорим по-късно, в Част Трета.

Заради това, че ще им позволим буквално да ви се качат на главите, Смартитата ще ви се отблгодаряват, предоставяйки ви нови оръжия и разни екстри по екипировката. Например ракетна раница (Jet Pack), турбо за неа (Nitro), специална маскировка преобразяваща ви във храстче и прочие. Кажете-речи всяка успешна мисия ще ви облагодетелства с по нещо ново. Арсеналът в голямата си част е познат: обикновен импулсен пистолет с безкрайни амуниции, картечница, ракетомет, гранатомет, самонасочващи се ракети, снайпер и прочие. Не можете да носите със себе си повече от четири оръжия обаче и в много от случаите ще ви се налага да избирате.

Мисия, че последните няколко изречения следва окончателно да са анулирали, витаещите в умовете ви въпросители, свързани с жанра на играта. Нами така? При все това, да ви кажа, че Giants е просто един шутър, е все едно да ви кажа, че Тихия Океан се плащца в двора ми и два пъти годишно го изпрезвам за профилактика. Тя е една изключително разнообразна игра и в това твърдя ще се убедите, когато стане дума за мисиите с Делфи и Кабуто. Що се отнася до частта с Мекарините, тук не само че има и мижави елементи на тактика (дотогава, доколкото ще можете да командвате с няколко прости командички пичовете, които постепенно издирвате и спасявате и да използвате особеностите на терена по най-добрия начин), ами дори и на стратегия. В последната мисия, например, задачата ви ще се състои в това да си построите база. За да я изградите, първо ще ви се наложи да съберете пръснатите из нивото Смартита, които би трябвало да се заемат с гравитната дейност. Би трябвало, защото... абе, така и така съм започнал с поговорките, нека ви кажа и още една: "Гладна мечта хоро не играе". Така и с вашите работяги - ако няма храна, малките мръсници ще лежат на тревата и ще смучат бира до припадък. Папото се "добива" от местния еквивалент на



овцете (Wimp). Посредством отстрелването му, друг начин няма. Опиташ с убеждение, не става. Самата база включва само четири страни, три въглед и четири стени, които я превръщат в крепост. Най-важен според мен е Gift Shoppe-а, откъдето могат да се взимат (безплатно) оръжия и да се презареждат амуниции и здраве. Тук му е мястото да отбележа, че в предните мисии такива магазинчета се срещат из картата и именно от тях играчът се снабдява (също безплатно) с всичко необходимо. Неща като аптечки, мундичи, оръжия или екипировка, намъкани абсолютно необосновано из нивата, в Giants няма.

Друга интересна сграда, появяваща се след въглед на основната (Pub) е Party House-а. Там Смартитата прекрават времето си поркайки, докато ви чакат да ги наемете за някоя работа. Такава би могла да бъде например поставянето защитни кули (до 5 наземни и 5 противовъздушни) на указаните от вас места. При желание ви е предоставена и опция да ги управлявате. Това става от Командния център и е последното нещо, което ще ви кажа за Мекаринската част на Giants, защото според мен вече знаете достатъчно за да се ориентирате в обстанковата. А, което не ви е много ясно ще ви го подсказат снимките и останалата част от статията.

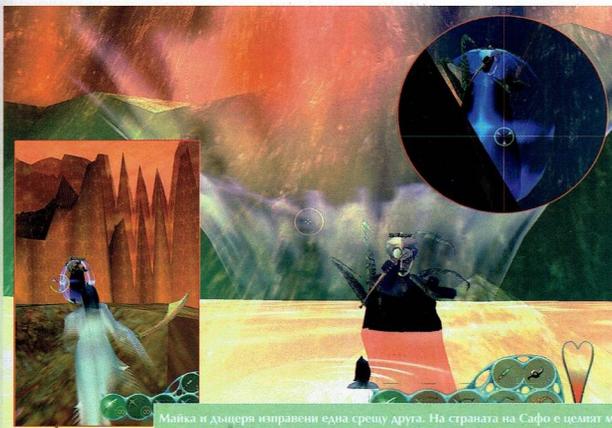
Част трета: Храни куче да те лее

Крамцата стоеше на борда на кораба и се взираше в съвършената смърт на угасващото слънце. В изпепелената ѝ душа не трепна нищо. Мислите ѝ я бяха върнали назад, в миналото. От него пиеше омраза тя, от нишките му сплиташе Силата на гнева. От миналото, в което расата ѝ беше истинският господар тук. Миналото, в което никой не оспорваше властта ѝ. Почувства горивата отрова на ненавистта, докосна я и потърпна от моцта ѝ, възпламени я и тя потече във вените ѝ, а последните молекули на добродетелта ѝ зацвърчаха като капчици върху нажежена повърхност. Сафо се размърда, но не хладната на спускащата се нощ я бе накарала да потърпне, стъпът в душата ѝ можеше да угаси съществуването ѝ. Усети величественото дишане на океана. Океан! О, да той беше истинската стихия на Райлърите, от него черпеше силите си те, той ги зареждаше с енергия и живот, но... днес вече не им беше достъпнен. Днес те искаха да си върнат и сушата...

Делфи е странно и мощно същество. С прекрасни, съвършени пропорции, с не чак толкова красиво лице, с огромни, изхвърнали червени очи, сочни сини устни и... сутин, по дяволите. Сутин! Ех, колко мъка има на тоя свят!... Ама, айде, карай да върви, преживява се. Макар нито сутинена, нито зелена, нереалистична кръв, която ще видите да се лее нгусно на екрана, да успява да спасява Giants от наложеното им възрастово ограничение при продажбите на играта в Щатите. Тъй им се пада на свинете, ако питате мен. Но, както и да е

Та за Делфи. Тя е вашата героиня във втората част на кампанията. Дъщеря е на Сафо - крамцата на Райлърите, които именно се явяват лошите в играта. А като стана дума за тях, нека ви кажа с какво ще си имате работа в Giants. Няколко "стандартни" типа войници - обичайното пушечно месо, въоръжено с картечници, енергийни пушки, снайпери, че дори и с нещо като базукки. (Тези последните наистина са за ненавиждане.) Военно въздушните сили са съставени от същата пасмина, но снабдена с реактивна тяга и бомби. Любопитното е, че изброените досега "проблеми" са изцяло представителни на мъжкия пол. За женорята е предвидена далеч по-привилегирована позиция. "Фемините" на





Майка и дъщеря изправени една срещу друга. На страната на Сафо е целият магически арсенал на Evil Reaper-ите. На наша, възможността за многократно преиграване :-)

да експериментират мръсните си магически номерца на ваш гръб. Държа да отбележа, че магята хич не се е отразила благотворно нито на външния им вид, а още по-малко на нрава им. Проклетите кучки ще ви стъжнат живота. Един безплатен съвет - водете битките си с тях във водата. Сами ще разберете какво трябва да правите, повече няма да ви подсказвам.

Освен хуманоидният гавобол, в Giants се подвиват и два враждебни животински вида, подчинени на злите си господари. Единият силно наподобява зърски Хидралиск и се придвижва с възмутителна скорост под земята, а атака ми е във вид на енергийни топки. Любим мой дивеч, ако позволите да вметна след смъртта си оставя на бойното поле витално кълбо, което пълни кръвата. Вторият зъл animal е хвръщан. Vertm - прилеподобна, тълста гад, изстрелваща огнени кълбета. Не заслужава повече внимание - общо взето само допълва картинката, не е сред основните ви грижи.

С това приключваме с враговете - ще имате достатъчно поводи и възможности да се запознаете по-обстойно с тях в играта, сега да се върнем на Делфи. Та тя, видите ли, не е съгласна с онова, към което се стреми майка й и й се опълчва. Освен това е влюбена в един от Мекарините, които Сафо се кани да унищожи. О, каква драма! Майка и дъщеря влюбени в двубой на живот и смърт. Покръпите! :-)) Преди това да се случи (в последната мисия) обаче, Делфи трябва да развие дарбите и талантите си. Единственият, който може да й помогне за това е Ян - смарпито-самурай! (Олеле!)

Тъй че по-добре да оставим историята до тук и да не се опитаме повече в нея. Да погледнем на нещата по същество: в отлика с първата част, тук ще сте самотни воители. Но, както казват: "И сам воинът е воин". За отбелязване е, че Делфи е доста жизнена дама и сравнена с Мекарините отнася много повече бой, преди здравето ѝ да се разклати. И тъй като стихията на Sea Reaper-те е морето, попаднала в дълбока вода тя бързо го регенерира. Основните ѝ оръжия са лъковете и магите. Що се отнася до първите, там разнообразието не е кой знае какво - просто по-мощни и с различни видове стрели лъкове, като има и такъв, който доста сполучливо може да замести снайпер в Unreal. (По същият начин, по който хората с отрязани крайници

Рийпърите (Evil Reaper) са от голямото "Добро утро", те са магьосници и като такива направо умират продължават да ги чувстват, така и аз сякаш чувах след всяка отхвърчала от раменете глава галещото суха: "Head Shot"). Но магите са голям купон. Достатъчно е веднъж само да съзрете как Торнадото развърта във въздуха някоя вража групичка (най-често Sea Reaper-ите се движат на отряди), и как после разпръсква всички като парцелни кукли из картата и ще ахнете. Има и магия, която създава купол с "бавно" време за всеки друг освен за вас, магия за телепортация, за огнена стена... и така нататък. Всяка магия може да се приложи определен брой пъти (не повече от три, а такива като Торнадото и само веднъж), след което за презареждане е нужно да посетите Shoppe-a. Стига да има такъв наблизо. За разлика от мислите с Мекарините, тук почти от самото начало една от задачите ви ще бъде да си строите база и да я опазите. Само при напълно развита база ще имате достъп и до най-разрушителната си магия - Торнадо. Самата база е аналогична на Мекаринската. Но и с някои разлики, свързани най-вече с възможността да построите Док (а заедно с него и всъдеходен скутер), както и да поставите, където пожелаете на картата, две телепортаторни платформи. Препоръчвам едната да разположите в базата си, а другата в близост до вражата или до някое възлово място на картата. Резултатът е, че ще си спестявате доста път всеки път когато трябва да се връщате за презареждане или ако базата има нужда от защитата.

Сега, като се замисля, ми се струва, че именно Геймплейт с Делфи ми допадна най-много. Най-разнообразен е някак си. Кефи ме например това, как една пичка може да разфасова цяла дузина Рийпъри само с едната проста сабя. Е, и с някоя и друга магия, ако се наложи. Нещо от тъмната ми женска половина надига

глава в тези случаи, озъбва се хищно и доволно потрива ръце. Кефи ме как, със съответния лък и съответния зомп, свалям главата на някой тълпак, блеещ небрежно на другия край на картата. Кефи ме усещането от карането на скутера по водата и замедения терен. О, Боже, а как ме кефи Турбото (кой знае защо авторите са го кръстили Nitro). Делфи няма ракетна раница като Мекарините и не може да подхвърча във въздуха или да планира, но има нещо много по-добро - своята магична същност, която ѝ позволява да прелита с бясна скорост между две точки, стига те все пак да са на някакво приемливо разстояние. Нещо като много, много дълъг скок. Размазвашо!!!

Хм, едва ли ще мога да изброя всички бъдещи изблици на емоционална еуфория неща, но не мога да отмина фантастично реализираните движения на принцесата на Рийпърите във водата - изброих поне четири начина на плаване; както и състезанията със скутери. Правилно сте прочели - част от мислите с Делфи протичат като Рейсинг (Racing). При това страшно реализиран - най-вече като листи и алтернативни пътища по време на надпреварата. В единборството с конкурентите си ще трябва да се класирате първи. Което не е толкова трудно - в поддрепна на усиления ви идват и няколкото бонуса, които можете да вземете по трасетата. Два вида ракети, едните от които самонасочващи, и Турбо. Освен това компютърът съвсем определено "читва" - играта е така замислена, че ако се замотате някъде по трасето, съперниците ви не се отдалечават кой знае колко напред и можете да ги настинете, но за сметка на



това и вие самите не можете да дръннете много преди тях, колкото и перфектно да карате. Спрости думи: шансот да спечелите и да загубите винаги ви диша във врата - до последните няколко метра. И преди да съм ви загубил като читален малко преди финалната права, отечавайки ви да я смърт с многословността си, казвам "сбогом" на Делфи и преминавам нататък...

Част Четвърта: Когато Плагината отиде при Мохамед...

"... има много, много болка. Моляте се плагината да не дойде при вас!"

Из "Наръчник на бойскаут-смартито"

И така, стигнахме и до голямото момче. По-правилно би било да кажем момиче, но няма да ви разваля кефа, сами да разберете защо. Хм, ами какво да ви кажа, приятели. Ако на мое място беше Snake, вероятно би казал: "Да го духат тия дето разправят, че размерът няма значение!" И, макар на мен възпитанието да не ми го позволява, в случая съм абсолютно съгласен :-). Хе-хе, ако приятелката ви ви разправя друго значи сте го загазили. Голямото си е голямо. Ама си е и нож с две остриета. От една страна пори като Ориент експрес, братя, ама от друга е егати огромната мишена за зъбите. На всички малки хищни твари, които искат му гризнат гръбмуля. Казано образно, разбита се. Еми да, за Кабуто ви говоря бе, за к'во друго? Ама сте и вие...

Сега, помнеже времето много напредна, а мястото намалаше ще карам по-напряко. В предния брой написах, че Sacrifice е най-добрата игра, която съм играл. Не знам, как сте изтъквали това ми изказване, което, признавам си, направих, оставяйки емоциите да вземат връх, но няма да нища тази тема. Споменавам това си изявление защото то продължава в известна степен да е в сила. Без капка притеснение от явно противоречие ще ви кажа, че да играя Giants за мен бе по-голямо удоволствие. Доста по-голямо удоволствие всъщност. Винаги съм предпочитал игрите със силно изразена динамика, така че като цяло неговият Геймплей повече ми допадна и ако не беше последната част от играта - тази с Кабуто, сега щях с чиста съвест да заявя онова, което казах за Sacrifice. Какво представлява последната част? Представява само един щрих - скица на всичко онова, което можеше да бъде, ако играта бе завършена на спокойствие, а не беше прищипена, за да се появи на пазара преди Коледа. Впечатлението, което тя оставя е за набързо препуна работа. Нито междинни анимации, нито достатъчно аргументирана история, нито разнообразие като Геймплей. За разлика от предните части тук той е еднообразен и по някое време доста досъчува. Но нека не съм голомолен. Та значи основната идея е, че Кабуто трябва да порасне и да разгръне пълната си мощ с течение на мисиите. Ако в началото той е голям колкото палма, в края на играта е кажи-речи колкото хълм. Израстването му е в пряка връзка с диетата. Тоест, за да расте, трябва да изяде определено количество "лоши смартита". Процесът преминава през три етапа, като след всеки Кабуто е не само по-голям, но и с някои допълнителни способности. След последното му превъзвешане например, в интерфейса ще се появи една скалчица "Adrenaline". При задържането на бутона "Адреналин" Кабуто набира мощ и в съответствие, и пропорционално на задържането, при освобождаването му



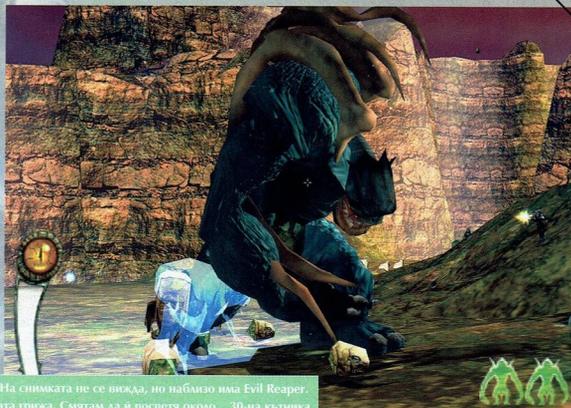
Кой каза: „Голям“? Далищ срещу Гомат с малко по-друг изход...

произвежда от страховит, разпрсващ удар до същинско земетресение. При гледката на последното ченето ви ще падне в сулата, обещавам ви. Кабуто отскача нагоре, а после като професионален кечист се тършка с цялата си тежест върху обекта, който сте му посочили. Все едно, че сте пуснали огромен камък в пъстото благо (или набождате братовчед на ефекта със стъклата в Матрицата) - теренът се разкаща и гъне в запихащи концентрични кръгове с отдаляването си от епицентъра. Умопомрачено! Друга екстра е възможността да си снесеш две яйчица. От тях се правят две сладки създавания, способни да докарат епилептичен припадък у Тиранозавър. Освен да изглеждат страховито те не вършат абсолютно никаква работа, най-вече заради това, че не е предвидено да вършат. Единственото, което можете да им заповядате е да се навъртат около вас и да отпаднат да изядат някого. Само тогава Интерфейсът визва в остръ конфликт с добрите ви намерения и всичко това става токова тромаво и бавно, че е по-добре да отидете и да си го изядете вие. Те не могат да атакуват сгради или пък стрелкови кули (който направо му разкатват фамилията на Кабуто)... За какво изобщо са вкарани в играта?

Колкото до Геймплея, той се състои само в едно - вървене, хващане на враг, изядане, вървене, хващане на враг, изядане, върв... Системата е безпогрешна и действия винаги по един и същи начин, независимо дали става въпрос за обикновен или Evil Reaver, за ходещ или летящ неприятел. Можете спокойно да гледате на враговете си като самоходни аптечки - всеки изяден възстановява част от кръвта ви, което превръща всички други начини за убиване в разхищение на здраве. И макар че от време на време Кабуто има навика да подхвърля някой от тях като фъстък нагоре и лапвита го във въздуха да го съдъвка или пък, ако му отпуснете края, да шутира с някой нещастник към съседните планини, след 15-20 такива (наистина разкошно изобразени) представления, ефектът отшмътва. За отбелязване също е фактът, че добитъкът може да замерва вразите с разни неща (камъни, Vimр-ове, трупове) и да набива на бивните си до двама от тях (нещо като да си направил сандвичи за по-късно) и можем да приемем, че сме казали за него почти всичко. И макар в последната си част, от графична гледна точка, играта да е най-впечатляваща (най-вече заради невероятните текстури покриващи Ка



Да бе, и аз се чуя. За какво наистина са ти тези две кретенидчета!...



(Аз)Кабуто в капана на „бащото време“. На снимката не се вижда, но наблизо има Evil Reager. Веднага щом се измъкна Тя ще ми е първата грижа. Смятам да я посетя около... 30-на кълтинка.

буто, заемащ от своя страна една трета от екрана) и атмосферата на мощ и величие да е нажежена до съсък, еднообразният Геймплей, опорочен допълнително от много-то бгове (има разни гадове Дето не трябва да ги убивате иначе управлението ви се прецкава), между които особено излъкват проблемите с хващането на враговете когато Кабуто наедаре, разваля общото впечатление. Е, както се оказва, май размерът наистина има значение. Каквото и да значи това...

Част Пета: (Не) Трай бабо за хубост, или да (не) обичаш на инат

Не мисля, че ще ви трябва инат за да се влюбите в Giants. Независимо от някои изключително дразещи явления в него. Трите години (не)траене са довели до най-голямата хубост, която очите ми са виждали в компютърна игра, ако забравим за миг за Sacrifice. Ако видео картата и машината като цяло, ви го позволява, настройте го на максимални детайли, включете *bitnr tapping-a* и онемявайте. Такава реалистичност при симулацията на физичните закони в природата не се среща всеки ден. (Вземете за пример рязката смяна на околната осветеност в мига, в който се скриете зад скалона и престанете да виждате слънцето). Впечатлениата си от графиката съм описал бегло в началото на статията, останалото можете да го видите от снимките. Няма нужда от коментар. Единствената ми забележка е свързана с най-безобразния "клининг", който съм срещал някога. Да погледнеш през стена, през стълбото на дърво, да видиш как едно тяло преминава през друго, как някой склон те обстрелва защото изстрелите на противника, скрит зад него не срещат предпологаемата прерада на почвата и прочие са сред често срещаните ситуации.

Част Шеста: Ум царува, ум робува, ум патки пасе... и много други

Изкуственият Интелект, както и много други

неща в Giants, се лута между двете крайности - от гениален до отсъстващ. Изключително адекватните реакции на противниците (прикриват се, отстъпват ако са с малко кръв, но притиснати в вълна се бият ожесточено, има комбинативност в атаките им...), често са съпътствани от такава вопиюща тълота, че да подивееш. Характерното тук е, че отделните единици имат индивидуални поведенчески скриптове. Е, не знам умилшено ли е, но зерпоподобните Reager-и имат само инстинкти и никакъв разум. Освен това те са и най-бъгавите в това отношение единици. В една от мисиите съм изтребил най-малко 30 от тях по един и същ начин - просто ги отсрелвам докато са на път към базата ми, при това без ни най-малка реакция или опит за съпротива от тяхна страна.

Като изключим това и още няколко дреболии обаче, Giants е във всъко отношение великолепен. Прекрасни хрумвания, прекрасно чувство към детайла. Така например, сигурно сте забелязали, че в други игри трупове просто се стоплят без никаква причина. Най-вече за да не натоварват енджина. Тук всеки труп бива изядан от ято червеоподобни мършояди. Елегантно, просто и едновременно с това логично. Осце много хубави неща могат да се изтъкнат и това, че ходят ви във вода се забавя, че има зонирание на поражениата, че всяка промяна в екипировката е перфектно визуализирана, са само една малка част от тях. В графата на високите постижения споконийно можем да причислим и интерфейса. Като изключим издънката с Кабуто и управлението на питомците му, той е великолепен във всяко едно отношение, а мини-картата е най-добрата, на която съм попадал (с възможност за zoom). Няма да ви говоря повече само ще кажа, че да направите магия с Делфи имате три различни начина - като специален клавиш ви центрира мишката направо на панелчето с магичите и избирате желаната с кликане, като смените активната магия с друг клавиш или направо си изберете нужната магия с числата от 1 до 5.

Към всичко това прибавете невероятен звук (единственото, което ви трябва е просто да чуете рева на Кабуто), брилянтен хумор, завладяваща история... и какво се получава? Най-добрата игра, която някога съм играл? Хм, може би, може би...



БЪЛГАРСКО

Battle for DUNE EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Седях на командния пульт и размишлявах. Опитвах се да си представя бъдещето на Вселената и моето място в него. Предстоеше ми да предприема голям риск. Дори и за мен. От вълбеността ме изтръгна гласът на охранителната система: „Сър, (винаги нареждам на компютрите да се обръщат така към мен) младши сержант Ком иска да влезе. Твърди, че било много важно“

“Ком? Той отговаряше за подслушването на комуникациите в другата част на галактиката. Ох, горкият изгивот така и не се научи да използва съвременно-модерната интерком система в кораба. И това ако не е курioз!”

Нека да влезе.

Дребната фигурка на Ком се появи на западния портал и бързо долетя до мен.

Фредерик IV Император на Познатата Вселена („позната“, колко мъдра забележка) е мъртъв бяха единственият му думи.

Значи все пак лейди Ехера е успяла да убеди една от трите сили да потопи ръцете си в кръв. Странно, коя ли? Харконен, Орос, Атреидес? Всеки един от тях с по два метра дълъг списък от причини да отпратни Фредерик. Дали да не разпоредя разследване? Не, това би могло да доведе до собственото ми разкриване. В момента това е крайно нежелателно. А и нищо не бих отечел от тази информация, освен да задобоя любовитството си. Важно е, че контролирам над Дюн отново и под въпрос. Не се знае кой ще зароби шепи в подработката металъж ... най-скъпата субстанция в цялата галактика, която единствена прави възможни междузвездните пътувания. Или поне така си мислят тези наивници.“

Назрява война?... попитам изпнатия като струна пред мен Ком.

Да сяр, вече забелязваме значително натрупване на войски в трите краища на Аракис. Всяка една от трите фракции е успяла да завземе част от територията на планетата и скоро няма да има неутрална земя. Зададох на компютъра да направи симулация на военните действия. Вариантите на отделните битки или мисии, които страните ще предприемат, са над 100, но при добро стратегическо и тактическо управление на силите си, всяка една страна ще може да разгроми останалите за 13-15 сражения, след което ще пренесе военните действия и на родните планети на противниците си.

Това вече е нещо много по-различно. Мисля, че ще ми предложат отново интересно забавление. Някакви други особености забелязали ли си?

Компютърът ни достави още няколко твърде интересни данни. Според него, в зависимост от това дали стратегическата част от Аракис, която се атакува, е заобиколена от приятелски или вражески територии, мислят ще бъде с различна трудност, тъй като и двете страни ще получават подкрепления от съседните земи. Т.е. ако някоя фракция има смелостта да се вреже в територията на противника, я очаква тежка съпротива. Също така, прогнозираме, че всяка страна ще се опита да създаде резерв от войска, който да хвърля в опередени битки. Поради примитивната технология на придвижване, обаче, допълнителните сили ще могат да прекосяват едва по една провинция преди да започне нова битка. Освен това генералите вече могат да продължат кампанията, ако загубят една битка. По-добре погледнете отчета. Там съм описал всичко подробно.

Взех електронната хартия в ръце и започнах да разглеждам. Разузнаването си беше свършило работата повече от отлично. Този път битката щеше да бъде много по-различна. На сцената



Впечатляващи експлозии и прочие специфекти



бяха пристигнали още пет фракцийки. Според доклада, всяка една страна ще може да привлече към себе си до двама до допълнителните играчи. В доклада имаше и кратко описание на петте фракции, които ще се опитат да променят хода на събитията.

На първо място бяха **Фрементите**. Тези деца на пустинята щяха да позволят на някоя от страните да се съдоби с идеално приспособени към Аракис бойци. С тяхна помощ щяха да могат да се привикват и управляват гигантските пясъчни червеи на Дюн.

Следваха императорските **Сардукари**, които след смъртта на техния военачалник Фредерик IV даваха смъртоносните си мишици под наем. „Мда ... помисих си - Сардукарите са ефикасни бойци. Разрушават чуждата пехота за секунда.“ Дотук само вариации на темата.

Същинските нови играчи бяха **Tielaxu**, **Ix** и **Космическата гилдия**. За **Tielaxu** пишеше, че са търговци на



Който не си е пил мякото сутрин го взима големия лош червей



Действието ще се развива и по вода

изненадата като своя най-голяма сила. Забелязах и няколко нови имена. „Минотавър“ -ът, който, ако се вярва на документите, би трябвало да представлява ходеща артилерийска установка, Mongoose ... по-слаб от „Минотавър“, но по-маневрен и с ротационно оръдие, въртящо се на 360 градуса. Приятно допълнение представляваше и усъвършенстваният CargyAll, който имаше възможност да пренася каквато и да е било единица по картата, а това означава и вражески такива.

Харконените, явно,

пак сякаш да разчитат на суровата мощ. Тяхното трикрако бегбеге ... Devastator ... отново бе на линия, този път екипирано и с противовъздушни ракети. Останалите единици на Харконените служеха за саморазправа с чуждата пехота. Такива бяха всички бойци, екипирани с огнепръскачки ... смъртоносния Vipe Catapul, който извърляше гибелна за кашичите смес. Прегледах записите с нейното действие и установих, че след като зарядя мърсотия се разпръсне върху земята, оттам излиза задушава (и най-вероятно отровен) газ. Последно бе описан Buzzsaw, който, освен че минавал през пехотата като нож през масло, унищожавал и находищата на меланж.

Ордосите разчитаха на солидно заЩИТени и регенериращи единици. Сред арсенала им успява да харесам своеобразен отговор на „Минотавър“ -а на Атрейдесите ... Cobra gun. Проблемът на това мощно съоръжение бе, че преди да започне да върше из чуждите единици, се нуждаеше от време да се окопае. Иначе тази фракция отново разполагаша с летящи единици като Laser Tank и APC Hovercraft.

Следващ разделът „супер-оръжия“. Ком бе проникнал в тайните лаборатории „Гарние“ на трите групи и подробно бе описал тяхното действие. Атрейдесите сякаш разчитат на огромния ястреб, който да разкрива цялото бойно поле и да внася смут и паника сред врага. *Харконените си имаха своята свръхмощна ракета на „Death Hand, която поразяваше всичко в определен radius и след нея оставаше радиоактивен облак. Ордосите пак разполагаха с нещо, наречено Chain Lightning. Много „хероично“ ми прозвуча, но все още не разбирах каквото точно представлява това чудо.* В този момент стана нещо странно. Всич-

ки монитори изписаха Chain Lightning и започнаха да мигат интензивно. След което всичко се нормализира. „Това вече на нищо не прилича, нали уж като сменихме „прозорците“, бгъве вече не трябва да има“ - помислих си аз, но мисълта ми бързо отлетя, когато погледнах малкото параграфче към раздела за супер-оръжията. Кой знае защо, там беше придадена и малко информация за червците на Аракис. Вече не само младите червеи доказваха, че могат да погълщат воюващи единици. Гадини от всякакъв калибр кръстосваха пясъчните пустини, готови да изчистят планетата и от трите фракции. Понечих да прегледам и останалата част от крайно интересния доклад на Ком, но



Засега камерата няма да може да се върти ...



...но за сметка на това ще можете спокойно да zoom-вате

път. Продавали генетични мутации, които да създават необичайно издръжливи и мощни бойни единици. За пример докладът даваше войник, съживен от мъртва купчина месо. Той можел да превърне в себеподобен всяка една единица, която убие. „Колко ли бързо ще мога да си направя един легион от подобни сладурчета?“ ... си помислих.

Их пък осигуряваха достъп до мега-секретни супер-оръжия. Като гледам цените им листи, помощта им май ще излиза доста соленичко. Дори и със специалното коледно намаление. Но пък има защо. Една от специалните им офери включва холограмни образи на войските...

Хм, дали на Харконените ще са им останали достатъчно кредити за тези играчки?... *Облегах се доволно на стола. Обичам да си играя на война. Остана да разбера нещичко и за посегнатата фракция. Всъщност, околна нея вшатаха най-много въпросителни.*

Космическата гилдия, според доклада на Ком, най-вероятно представляваше нещо като склад за военни съоръжения. Поръчаните единици нямаше да бъдат произведени ... направо сякаш да бъдат доставени от огромните структури на Гилдията. Кое би било много удобно ... няма нужда да дадена страна да чаква производството на единицата - тя направо щеше да се появява в неговата армия. Хм, пишеше обаче и за комисионната на Гилдията. Охо, наистина космически. Ако тази фракция продължеше да се разраства, сериозно трябваше да се замисля, дали да не сложа няколко мои хора на ключови позиции. Докато разглеждах характеристиките на Космическата Гилдия, неволно се пренесох към раздела на доклада, в който ставаше дума за оръжията в конфликта. Не можах да повярвам, че е възможно страните да разчитат предимно на старата армия.

Първо пълнах поглед по въоръженито на **Атрейдесите**. Да, добрите стари Sonic Tank-ове са отново тук, само че вече имат няколко допълнителни модула. Единият от тях е вибратор, който неминуемо ще повика червците. Тук са и единиците, които използват невдиха и си

интеркомът ме прекъсна:

- Сър, жена ви Ийен ... Губернаторката на космическата станция Starcraft Island TM, иска да ви види. *Ийен! Рагос! моя! Ийвен, сладкише, веднага ще се готвякам до теб.* Гайбръш Трийпууд, прочутият из Четирите Галактики Космически пират се затътри с помощта на инвалидната си количка към изход номер 2. Колелата проскързваха под текъщата на отпуснатото тяло. Цялата тази картина беше отвратителна. Нещо се беше объркало със страшна сила. Прекалено много Heroes? ... зачуди се компютърът и понечи да изиграе следващия си ход. Беше запланивал да смачка една орда от Оргета... **Groover**



MAGELORDS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Kinesoft РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Kinesoft ИНТЕРНЕТ: www.kinesoft.com ИЗЛИЗА: началото на 2001г.

Ето една игра, която може да се окаже един от скритите хитове на 2001-ва година. Magelords ще бъде епична стратегия в реално време, която може да бъде определена като смесица между Civilization и Warcraft, но без детайлния микромениджмънт на градовете. Идеята на дизайнерите е главния акцент в играта да пада върху битките. За тази цел те смятат да наложат някои ограничения в геймплея, като например броя на битките, които могат да се водят по едно и също време. Макар и да звучи много грубо, това е с цел играчът да се концентрира върху основната битка, а не да разделя вниманието си между две или три отделни сражения.

По време на битките, освен на единиците си, играчът ще може да разчита и на магии. Какви точно ще бъдат те ще зависи изцяло от вашите предводители (Magelord-овете ви). Има шест различни сфери на магията, от които ще можете да избирате. Те ще бъдат от рода на Добра, Хаотична, Природна, Зла и др. Всяка една от тези сфери ще има различни нива на майсторство. Само ако изберете една сфера и се посветите на нея ще можете да достигнете до магии от най-висок клас в нея. Съответно играчите могат да избират дали да бъдат майстори в една сфера или да владят по няколко, но не най-силните магии от повече сфери. В областта на магията ще има някои ограничения, с които ще трябва да се съобразявате. В зависимост от расата с която ще играете, някой от сферите може да не са достъпни за вас.

Ако например изберете WraithLord-вете, няма да можете да

учите магии от Добрата школа.

Расите в играта ще включват стандартните Хора, Джуджета, Елфи, Гиганти, Boggins и WraithLords. Хората имат най-добрите конници в играта, докато елфите са с най-добрите стрелци. Гигантите, както можете да се досетите, са огромни и изключително силни, но малобройни създания, докато джуджетата са механичните майстори в Magelords, екипирани с пневматични чукове, пушки и топове. Boggins са малки гоблиноподобни създания, които компенсират липсата на физическа сила с числеността си (разбирай зергове), а WraithLord-овете са посветили се на черната магия същества, които се занимават основно с некромансерски сили.

Всяка раса ще разполага с различни бойни единици, като с развитието на играта ще стават достъпни и най-силните и специфични за расите създания. Освен това ще има и неутрални единици, които можете да присъедините след като ги освободите от леговището на някой звер. Други създания ще можете да призовавате с помощта на магията. Аватарът на Злото е именно такава единица, която можете да призовате едва след като достигнете до определеното ниво магия от Злата школа. Повечето създания в играта ще имат доста интересни стратегически умения, които правилно използване и прилагане може да реши изхода от дадена битка. Такава единица е например Guardian-ът, който действа като магически вакуум - всяка магия направена в близост до него, бива моментано абсорбирана, а действието ѝ нулирано.

Всяка от расите ще си има герои, които ще бъдат гръбнакът на съответните армии. Те, подобно на останалите единици ще трупат опит и ще вдигат нива. За разлика от другите единици обаче, героите ще могат да използват различните предмети и артефакти, които ще намират на картата. Издръжката на героите ще струва доста пари, така че ще трябва добре да си правите сметките ако искате да запазите даден герой в армията си. Момчетата от Kinesoft обсъждат възможността при игри в мрежа да има възможност за подкупуване на противникови герои и преминаването им на другата страна.

В унисон с тенденцията в стратегическите игри, и в Magelords един единици ще бъдат особено ефективни срещу други такива. Така например срещите ще са доста опасни за кавалерията, докато тя от своя страна ще е заплаха за пехотата. Формациите също ще играят важна роля за хода на битките. Освен полевите сражения в Magelords ще бъдем свидетели и участни-

ци в обсади. Превземането на територии и градове на противниците е същността на играта. След като превземете даден град, подобно на Warlords игрите, можете да решите да го запазите за себе си или да го разрушите. Ако го запазите има голяма вероятност населението му да не е особено щастливо от новите завоеватели (т.е. градът ще е по-неефективен), но пък ще можете да използвате градовете за производство на единици, специфични за расата, на която е принадлежал градът. Ако решите да го унищожите няма да имате проблеми с населението, но ще трябва да построите града отначало, при това той ще бъде на вашата раса, т.е. губите единиците на покорената раса.

Пичовите от Kinesoft имат сериозни планове за мултиплейърния аспект на Magelords. Най-малкото, което можем да очакваме от играта в това отношение е deathmatch, кооперативна игра и отбор срещу отбор. Предвижда се и разнообразие в големината и наситеността на картите - ще има малки, за бързи двубои и огромни за продължителните кампании.

Макар и да съществува елементът от дружини и групи,

Magelords има потенциал да стане доста солидно заглавие, което дори може да се конкурира с Warcraft III. Още повече че и двете игри ще излязат приблизително по едно и също време - към есента на 2001 година.

Whisper





Mercedes-Benz Truck Racing

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Minds Eye Creative Asylum ЖАНР: Аркада ИНТЕРНЕТ: www.hasbro.com ОЦЕНКА: 95%

Mercedes-Benz Truck Racing е един много нестандартен продукт. А историята ни е научила, че твърде малко от игрите, попадащи под този знаменател стават истински хитове. Дали това се дължи на особения жанр на тези игри, дали на недоброто им изпълнение или пък на невъзприемливостта на най-големия пазар в света - американският - към новаторските и нестандартните идеи, не е съвсем ясно.

Този път пред нас седем един нестандартен, но изпилян до най-малката подробност продукт. От леснодостъпните и логично подредени менюта до феноменалната графика, всичко е на мястото си и излъчва качество - все пак да не забравяме коя марка е съставна част на името на играта!

В Mercedes-Benz Truck Racing ще имате възможност да се пробвате в карането на камцион. Ясно на коя фирма. Състезанията, в които ще участвате се провеждат на затворена писта като се правят определен брой обиколки. Ще можете да шофирате огромно превозно средство и да го настроите преди всяко състезание. Към всяка отделна настройка има подробни обяснения, които бързо ще ви ориентират, върху какво точно оказва влияние тя. Възможностите за игра са следните: Шампионат, Single Race, Ghost Car и разбира се Multiplayer.

Шампионатът включва около дузина писти, намиращи се в Германия, Испания, Чехия, Англия, Италия и Австрия. За всеки отделен кръг от турнето ви ще имате възможност да направите тренировка, да карате за място при старта и да преживеете самото състезание, разбира се. Както сами забелязвате, правилата са много близки до тези във Формула1. За всяка отделна писта ще можете да намерите подробна информация, отличаваща се с изчерпателност и отбелязване на тънки моменти по трасето. Тук е моментът да спомена и чудесното меню ALL ABOUT Mercedes-Benz Truck Racing, което ще ви запознае с играта, с характеристиките на камционите и ще ви даде ценни съвети и правила. Подробното запознаване с това меню несъмнено ще ви помогне да свик-



нете с играта и да я овладеете максимално бързо.

От останалите режими на игра най-голямо внимание заслужава Ghost Car, което представява един вид курс по шофиране на камцион. Вие си карате вашето возило, а малко пред вас като духче се носи таратайката на вашия учител. Не е лошо да наблюдавате прозрачното създание - кога натиска спиратка, от коя част на платното започва да прави съответния завой и т.н.

Изкуственият Интелект на опонентите ви е на прекрасен ниво. Дори на осемдесет процента трудност те се справят доста добре и ще ви е наистина трудно да ги победите. Не че е невъзможно обаче - просто ще ви трябват

повеко тренировки. Е, от време на време изкъвчат от пистата и ви блъскат, но това единствено внася разнообразие и стимулира отделеното на отрицателни емоции под формата на реч със смилателна литературна стойност.

В Графично отношение, както споменах и в началото на статията, Mercedes-Benz Truck Racing е просто прекрасна. На висока резолюция при включени екстри насладата за окоето е огромна. Детайли, детайли и пак детайли. Могат да бъдат забелязани подробности от типа на гайки и винтове по купето и шасито на камiona. За отбелязване е наличието на Benchmark към играта, с който човек да провери производителността на машината си и да прецени дали около празниците да не заделми някой и друг лев за ъпгрейд.

Саундът е на нужното ниво. Чудесното озвучаване на двигателя, което ще се оцени особено от тези, които обичат да използват ръчни скорости, както и приятната музика по време на каране придават на тази игра напълно завършен вид.



Не знам дали някой от вас е карал някога камцион, като ли Mercedes-Benz, но съм абсолютно сигурен, че след като поиграете тази игра ще ви се присиска да карате. Крайната ми оценка за Mercedes-Benz Truck Racing е много повече от положителна. Слава Богу, все още се намират хора, способни да ми докажат, че един добър екип с достатъчно желание за работа може да направи прекрасен симулатор. Ако ще и на кърлинг да е.

uRKO



Tomb Raider Chronicles

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Core Design ЖАНР: 3d Person ИНТЕРНЕТ: www.TombRider.com ОЦЕНКА: 45%

Преди около три години едно заглавие успя да блесне като пионер на така наречените Third Person Action-Adventure-и. Тогава геймърите за пръв път видяха две неща, а именно - игра, в която камерата се намира зад управлявания герой и, фамозната днес, Лара Крофт - любителка археоложка, далеч "надскачаша" качествата на всеки световен шампион в дългия и високия скок и в дърпането на свърх-тежести. За времетоминало от онези дни до днес, светът стана свидетел на половин дузина продължения на превърналата се в серия игра, повечето от които с доста добро качество. Ако в началото кака Лара можеше да скача, да се набира на ръбовете на скали, да бута огромни сандъци, то днес в последните части на играта тя може да тича, да приляка и лази и още... и още...

Всички тези неща, съчетани с прилична графика и звук (може би единствено изкуственият интелект на гадовете все още накуцва) направиха от серията за чаровната археоложка световен бестселър, а самата Лара любимка на не един и двама.

Каквото и да ти говорят знаят, че става дума за пари!!!

И ето пред нас е Tomb Raider Chronicles. Струва ми се, че беше нормално с изпращането на 20 век екшън на EIDOS да ни зарадва както подобава...

Хм, "надеждата крепи глупака", обича да казва един мой приятел. В този случай той се оказа напълно прав. Искате обоснованост? Ето ви я:

Недоумение буди у мен фактът, че при днешните възможности на гигагерцовите процесори и изумителната визия, която могат да ни осигурят съвременните видеокarti, настоящата игра излиза енджина на Tomb Raider III, та дори е и по лош (единствено светлинните ефекти са на някакво шо-годе приемливо ниво). С

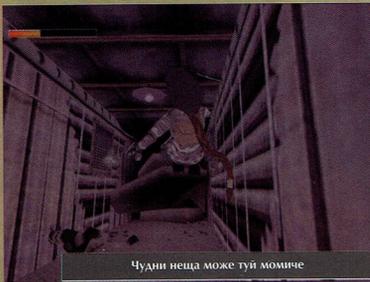
две думи това е "сделан" продукт. Възползвайки се, ей така между другото, от доверието и дебелия джоб на верните фенове. Но да не говорим за морал, тъй като "те" такова нещо" в компютърно-развлекателна индустрия вече няма. Особено след като 3DO си позволи да пусне на пазарът своя Heroes Chronicles (все пак ставаше дума за най-доблестната игра в света на геймърското братство).

Но да оставим настрана безмислените сантименталности и да се съсредоточим върху играта.

Tomb Raider Chronicles дава възможност на играча, т.е. на вас, да се



Трите красавици и звяра!!



Чудни неща може туй момиче

разходи тук-там из планетата Земя. Колизеумът в Рим и снежните руски степи са част от местата, на които се развива действието. По пътя ще ви се наложи да разрешавате сравнително "интересни" задачи от типа "бути това, за да се отвори онова". Именно това е и най-голямото достойнствата на играта. Просто винаги съм смятал, че елементът "ала Индиана Джоунс" е най-важната част за подобен род игри. И не само за тях. Както и да е, продължаваме - от време на време пред вас ще се изпречат и врагове, които в голямата си част се отличават с "изключителна" "бързина" и "точност" - просто ще ги от-

насят като кучо пиле догат. За радост има и моменти когато нещата се променят. Ще се озовете въвлечени в приключението с всякакви гадинки, някои от които наистина ще ви озорят, например една много досадна глава която се опитва да ви поразя с лазерни снопове бликащи от очите си, или три змея опитват се да ви поопекат за вечеря.

За графичния енджин вече казахме една-две приказки, но има още какво да се спомене. Досадните квадратни полигони отново ще дразнят претенциозното ви зрение. Ще има случаи в които се засилват и скачат в опита си да се доберете до някъде, но каква ще бъде изненадата ви в момента, в който се ударите в някаква невидима преграда ей така като си лелите във въздуха. А вие си мислехте, че в съвременните 3D игри, виртуалното ви човече може да ходи почти на всякъде където вие се иска.

Звукът и музиката са на прилично ниво, но определени има какво още да се желае. Например тихи стъпки докато се промъквате по някой килим. Просто следващият Tomb Raider трябва да съчетае в себе си доброто старо време с страхотните нови идеи, приложени в няколко наскоро излезли игри като No One Lives Forever например, които демонстрираха реализъм невидян до сега. Мисля, че кака ни Лара го заслужава.

Присъдата е ясна! Тя е пропята в горните редове на статията! А на тези от вас, които като мен са запалени фенове на серията, и ще се съобяват с нея, оставям сами да видят най-голямото дърво в играта - филмчета между отделните части на играта. Ако някой преброи повече от петдесет полигона печели годишен абонамент за...

URKO



Ела, лъвчо, изяж ма!



Timeline

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Computer Entertainment ЖАНР: action-adventure ИНТЕРНЕТ: www.eidosinteractive.com ОЦЕНКА: 70%

Много забавно! Един час геймплей! - дочух да се жалява от Timeline един задокеански геймър. То и аз да се бях кихнал петдесетина долара за туй наречения "спирац дъха action-adventure", сяка да се жалявам - не, ами кръв сяка да сера. Само дето не съм, затова и със кеф си изгледах Timeline-а, който не е никаква игра, а си е чист интерактивен филм. Направен е по едноименния бестселър на писателя фантаст Майкъл Крайтън, отдавна познат у нас, но станал наистина популярен с филмите си "Сфера", "Джурасик Парк - Изгубеният свят" и "Тринадесетия войн". Явно машината за правене на пари е заработила пак на пълни обороти, защото догодина можем да очакваме



Из изменята си в южна Франция ще ви разведе лично...

ди крепостта да падне под френска обсада, не става много ясно. Не стават много ясни и мотивите на повечето действащи персонажи. Единственото което се знае със сигурност е, че Timeline се е издънила точно там, където трябваше да покъне най-големи успехи - в историята си.

Суперлативи обаче трябва да изрека по отношение на графиката, музиката и звуковите ефекти. Макар никъде да не се споменава, останах с впечатлението, че играта полова енджина на HalfLife: Същите изчистени, добре околтурени, но рбати и не особено детайлно текстурирани форми, същия кристален стереозвук... Но ако за това не съм съвсем сигурен, то мога да се хвана на бас, че завладяващата филмова музика

е изпълнена от симфоничен оркестър. Свалил съм си основната мелодия на пръчка и, ако щете вярвайте, я слушам по цял ден макар да е само двуминутна. Междинните филмчета са много здрави. Може би увлекателни не е точната дума, но определено са наслада за окото и ухото. Единственият им недостатък - много са кратки. Лично аз бих предпочел целия диск да беше запълнен с тях. Резултат от умелото използване на горенброените елементи е автентичната средновековна атмосфера. И наистина - ако може да се вярва на tutorial-а - архитектурата на града и двата замъка е реконструкция по разкопки от 14-ти век, всички NPC-та говорят на френски, а музиката е точно такава, каквато сме свикнали да слушаме по филми със средновековна тематика като "Първият рицар", "Жана Д'Арк" или "Гладиатор" ако щете (макар последния да е античен).

Чуда се струва ли си въобще да се говори за геймплея. Ис-

торията е толкова линейна, че повече не може и да бъде. На екрана постоянно се появяват briefing-и от рода на "засили се и прескочи водопада", "хвърляй бъви по стражите" или "влез в църквата през задния вход" и неизпълнението им най-често води до бързата ви смърт. Което, ведно с продължителността ѝ, кара цялата игра да прилича на обикновен tutorial, а мен ме кара да мисля, че не просто тя е ориентирана към аудитория с по-ниска възрастова граница, а че на чичковците от Timeline Computer Entertainment трябва да се раздадат лигавицата и по един walkman със запис "вдишай - издишай".

Общото впечатление от играта е, че дизайнерите и програмистите са си свършили перфектно заданието, но инфантилният им шеф - негово величество М.Крайтън е изпортил цялата работа. Вълпреки това, имате ли на разположение час-



...Lord Goodman

и истинския игрален филм Timeline.

Историята на Timeline ни връща в 1357-ма година - в разгара на стогодишната война между Франция и Англия. Англия владее близо 1/3 от територията на съвременна Франция, в това число и крепостта Castleguard, около която се развиват нашите събития. А събитията започват в началото на 21-ви век с изчезването на професор Джонстън, ръководител на вашата група археолози. Вие сте натоварени със задачата да се върнете назад във времето и да го спасите. Тривизиано, нали! Защо идиятъз, разполагащи с машината на времето, е избрал да прави изследванията си три дни пре-



Моят дом е моята крепост! Всъщност аз живяв отсреща под баира.



Моята помощничка. Малко е рббата, но иначе е гадже и половина

два и успеете ли отнякъде да докопате Timeline, не се двоумете, обещавам ви, че ще си прекратете приятно.

Goodman



Battle Isle 4 - The Andosia War

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Blue Byte ЖАНР: Strategy ИНТЕРНЕТ: www.bluebyte.com ОЦЕНКА: 70%

Blue Byte явно са фирма, която не счита за особено нужно често да измисля концепции за нови игри, но компенсира този си недостатък с редовно обновяване на малкото си оригинални творения. Като Settlers например... или пък Battle Isle. Наистина няма нищо лошо да се създават продължения на добри заглавия. Нарастващото число зад името сякаш вдъхва уважение, убеждава, че играта може би успешно е устояла теста на времето. За нещастие уважението и уважението много често биват заменени от чиста досада след първите десетина минути игра (понякога и по-рано). Но да се върнем към Battle Isle. Това на практика е нещо като походова стратегия, претендираща да притежава и уникални реалновремени елементи, което, както ще се убедите след малко, е доста голямо изхвърляне от страна на авторите. За сюжета на играта мамо мога да ви кажа, понеже интродукцията е една от най-безобразно направените през последните години, като смятаха в себе си достойнствата на зле нарисувани комикси и чернобоя филм с грешни декори. Все пак, за да поправят отчасти положението, дизайнерите постоянно сагаат на преден план сексапилната фигура на една от главните героини, която определено хваща око, но не помага особено за развитието на сюжета.

Действието в The Andosia War се развива на територията на обширен архипелаг, като военната и икономическата част на играта са ясно разграничени. Разполагате с един основен остров, където се намира шаб-квартирата ви и където строите всички необходими за техническото ви развитие сгради. С подобен остров разполага и противникът, но може би противно на очакванията ви, целта не е да съберете войска, да нападнете острова му и да изградите всичко със земята. Не! Обитателите на Battle Isle са измислили далеч по-елегантен метод за разрешаване на споровете си - всеки праща войските си на трети, по възможност необитаем остров, и военните действия се провеждат там, един вид при закрити врати. През това време все сплюхви си продължавате икономическото развитие на главния остров. Империата ви се нуждае от шест ресурса - вода, желязна руда, алуминий, енергия и два вида стомана. На

първ поглед наличното на толкова много необходими продукти би трябвало да усложни играта до известна степен, но реалността е съвсем друга. Добиването на ресурсите е до голяма степен автоматизирано и след като постройте необходимите сгради, като електроцентрали, водни станции, мини и други, нещата тръгват като по вода. Следващата ви важна задача е да се заемете с откриването на нови технологии, което става в академията. Паралелно с това може да започнете да изграждате и военните си фабрики и летища. Интересно решение на дизайнерите е необходимостта да свързвате всяка сграда чрез транспортни тръби в една обща инфраструктура. Това е изключително удобно, защото след произвеждането си, всяка единица се пренася автоматично, където е необходимо. Например танковете се транспортират до пристанището, за да могат след това лесно да бъдат изпратени на кораби и да заминат за военния остров. Въобще контролът върху икономическата част на играта е

доста опростен, но същевременно играчът има възможност да променя почти всичко, което сметне за нужно. Въпреки това, сградите, различните единици и взаимовръзките между тях са достатъчно комплексни, за да придадат на загавието известна стратегическа дълбочина, без да обръкват играча с излишни функции и сложни зависимости.

Военният елемент в Battle Isle обаче е на доста по-ниско ниво и на практика е главната причина, поради която играта не заслужава висока оценка. Действието като цяло е разделено на реалновремени тактически ходове (напр. 1 ход = 8 минути). Това не оказва голямо влияние върху икономиката ви, защото може да си строите единици и да правите ъпгрейди по всяко време, но на военния



Добре че има расова мадама да движи сюжета, че иначе ...

остров нещата стоят по различен начин. Когато сте на ход може да премеждате единичните си, като в началото всяка от тях има определен брой Action точки за изразкождане. С всяко придвижване или

стрежба по противник тези точки намаляват, докато накрая станат нула и единичната ви не може да прави нищо повече през настоящия ход. След като привършите с изпълнението на гениалните си тактически идеи, може да прекъснете хода си и тогава идва ред на компютъра, който започва да движи войските си. ИИ-то обаче е така програмирано, че дори да привърши действията си за брoени секунди, непременно изчаква да изтече цялото време преди да ви даде възможност за нова изява. Струва ми се всеки може да пресметне какво означава това. Само, за свършването на първата мисия от едната кампания са необходими около 20 часа, а това прави около три-три часа и половина, като в осемдесет процента от времето ще се взирате безцелно в монитора (освен ако не си намерите нещо по-смислено за вършене). Управлението на военните ви части също не блести, дори напротив. В един момент установяване, че използването на waypoints би било доста полезно, но точно в този аспект липсата на интуитивност в предложеното от авторите решение, достига непоздирани висоти. Накратко, геймплейът на играта е на посредствено ниво, а в такива случаи не помага нито добра графика, нито разтърсващ звук. В този ред на мисли, визуално загавието наистина изглежда великолепно - изляло в три-Д, реалистичен терен, добри модели и текстури. Управлението на камерата е изключително лесно, днешен се сменя с нощта, атмосферните условия се променят, всичко е великолепно изобразено (поне според днешните стандарти). За съжаление това не може да компенсира убийственото чакане докато ходът на компютъра завърши, а едва ли би било толкова трудно за дизайнерите да включат поне опция за забързване на времето. Такава минимална корекция би превърнала Battle Isle в игра, на която си струва да се поиграе.



Икономическият ви остров от птичи поглед



The Mummy

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami ЖАНР: Action Adventure ИНТЕРНЕТ: www.konami.com ОЦЕНКА: 10%

Стана традиция голяма част от филмите, преминали с успех по световните киносалони, да биват последвани от компютърни игри. Не един и два са примерите за супер PC хитове от този сорт, като най-ярките безспорно са STAR WARS и игрите за Индиана Джоунс. Преди повече от година по кината, а след това и на видеокасети, се появи The Mummy, филм, който въпреки сюжетната си посредственост не бе лишен и от някои (най-вече визуални) достойнства. А и дотолкова се хареса на публиката и от появата си до сега събра толкова пари, та чак влезе във вечния ТОП 20.

Ето че наскоро се появи и играта The Mummy, базирана изцяло върху кино-родителя си. В нея играчът има възможност да влезе под кожата на героя на Брендън Фрейзър, и да премине през серия от преめждия - в големата си част заимствани от филма. За жалост на всички наивници (гял-ли надеждата, че от кино-бозата може да се роди игрови шедевър!) обаче, този продукт се оказа... Хм, абе като прочетете следващите редове, ще разберете какво точно.

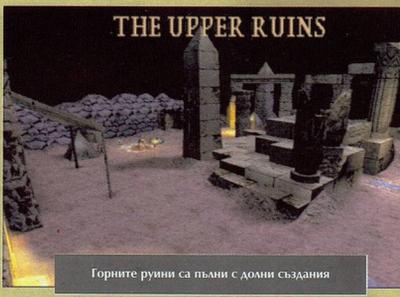
И така, сухите слова свършват тук. Насетне ще иде реч за една игра, отаичаваща се с безмерната си пълота във всеки един компонент, по който може да се съди за нея. Ще се запитате: "Защо по-яволите изобщо трябва да се пише за подобна глупост?" Ами защото, приятели мои, някой от вас може и да се излъже да си я купи, разбира се. Защото при сегашната



Големи, яки, грозни. Падаат с три удара на въшебната фака - незапамена!

реалност - шеметно, ежеминутно напредване на хардуерните и софтуерни технологии производителите на каквито и да е мултимедийни продукти просто не би трябвало да могат да си позволят да предлагат на пазара такъв боклук.

Но факт е, че си го позволяват. Без дори да се замислят за тежките депресивни увреждания, които могат да причинят на кръщата ви психика, на вас - скъпи-



Горните руини са пълни с домини създавания

те наши, драгоценни читатели, ненагледни. Не знам дали си спомняте аркадните двумерни игрчици от зората на компютрите излезли в средата на осемдесетте години за тогавашните "PENTIUM4" - ATARI, COMMODORE и AMSTRAD, както и за игрални автомати - любимо мое занимание в онези години. Та, някой от тези игрчици имаха далеч по-сложни, смислени и забавни загадки от "съвременния" си 3D наследник, в който най-трудната задача, с която може да ви се наложи да се справите е да намерите ръчката за някоя врата на не-повече от пет метра от самата нея, както и да се сражавате със същества с, явно, ампутиран мозък. Веднъж се натъкнах на група изроди, при вида на които меко казано ми стана лошо - по-големи от мен, с огромни чукове. Какво беше изумлението ми обаче, когато с протичката си и фака започнах да ги свалям на земята при това с по три-четири удара. А през това време те почти не направиха опит да ми попречат по някакъв начин.

Ах, толкова много неща ми направила неприятно впечатление в Мумията, че не искам да пропусна нито едно от тях. Мисля да започна от Геймплея, чиято архаична концепция спокойно би могла да бъде родственник на заглавието, а чувството от сыпrikосновението с него е като да си изляз нещо останало от времето на фараоните. Все пак в един Third Person Action-Adventure, за какъвто претендира The Mummy поне една интересна загадка или един хубав къютек би трябвало да има. Ами да ви кажа за движенията на героя. Малеее, да видите как само се движи и скача виртуалният Фрейзър!?! Ходи като като, абе не знам как да го кажа демилкано, ама дълго ме беше страх да го накарам да се затича, за да не се развърчи от крачолите му хм, продукцията на отидеителната му система, и да олее монитора изотвътре. Каква атмосфера бе, как да се

вживя в играта като екрана едва се вижда през слъзите. За някои на смях, за други на плач, но все едно - ефектът, в крайна сметка, е същият. И това е само увертюра към истинското шоу - след малко ще ви се наложи да се катерите. Вярвам, че сте ходили скоро в зоологическата градина и тези движения ще ви се сторят никак познати... И ето, НЯКАК все пак се успокоявате, релаксирате дето се казва с ръце на корема, но не... След малко, щете не щете, ще ви се наложи и да тичате...

Изкуствен интелект - липсва.

Ура, щото, ако го имаше, не ми се мисли какъв щеше да е!

Графично нещата, като че ли, стоят най-добре. Сравнени, разбира се, с останалите "достойнства" на играта. На висока разделителна способност визията е горе-долу прилична, има светлинни ефекти, огънове и прочие. И като казах огънове..., изумление събуди у мен констатацията, че мога да доближа ризата на моя човек Брендън на около милиметър от буينو горящ огън и да не последва нищо. Де ги



Бегом към близкия бутон. С това ще решим и най-сложната загадка в The Mummy

продават тез! кошули, бре, може би са нова разработка на NASA, но пък като се замисля действието се развива през 50-те години. Най-вероятно е обяснено на сайта на играта!?

Звук и музика - има. Ако нямаше оценката на играта щеше да е с 50% по-висока. Ако откъдкде четете аналогии сравняващи The Mummy, с който и да се сетите качествен Third Person Action-Adventure, не вярвайте. Камо ли с игри от типа на Tomb Raider и Indiana Jones: The Infernal Machine, които върватъ всичките си недотатъци, си си открат еталони в жанра.

Присъдата - тази игра дори това не заслужава. Високата оценка която я давам се дължи единствено на някакви необясними сантиментални чувства към древния свят и нещата свързани с него.

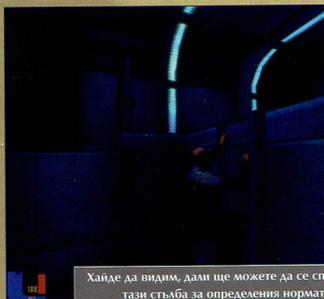


Star Trek - Deep Space Nine: The Fallen

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Simon & Schuster ЖАНР: third person ИНТЕРНЕТ: <http://www.simonsays.com/interactive/> ОЦЕНКА: 56%

Аа отидат там където никой друг преди тях не е бил. Това била първата им директива. И те я следвали с всички сили и средства, ама, в края на краищата, като стигнали се оказало, че сперматозоидите на съседа вече са ги изпреварили и яйцеклетката е оплодена. Стар тек в мада и неизследвана галактика, обитавана от злите Спирохеи. Ей такива простотии.

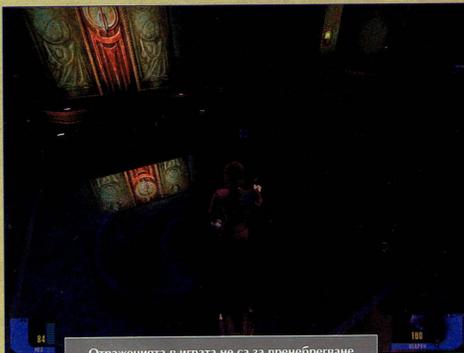
Ще ме прощавате, ама кой още го гледа проклетия сериал, дето на всичкото отгоре е свален от екран вече две години? То не че у нас някога се е гледал особено надъхано, де. А знаете ли какво е единственото ценно нещо в тази игра? Това, че Стар Трек и, в частност, Дийп Спейс Найн-атмосферата е пресъздадена перфектно. С помощта на все още изтъпяващи възхитени възгласи енджин на Unreal Tournament го монитора ви ще се разождат индивиди, които няма да се различават по абсолютно нищо от тези, които са се разождали на времето по екрана на телевизора ви. Ще видите виртуална командир Сиско, който изглежда точно като актьора Ейвъри Бруукс до последната бръчка по плевивата тиква, виртуалната Кира играеща с пъти по-добре от госпожица Найна Визитър, могъщия Ворф, по-жив и респектирац от всякога, ще видите бажорански храм със смазваща архитектура, ще стреляте с фазери и плазмени пушки, идентични до последно-



ХаЙде да видим, дали ще можете да се справите с тази стълба за определени нормативи

то شبано болче, с тези които размахват героите от сериала.

Не че е господ знае каква аванта като се има предвид, че играта не е нищо особено, но си мисля, че си струва да се отбележи като плюс. Още повече, че почти половината каст от сериала е седнал зад микрофоните и е озвучил The Fallen повече от професионално. Лошото е, че това са почти всички хубави неща, които



Отраженията в играта не са за пренебрегване

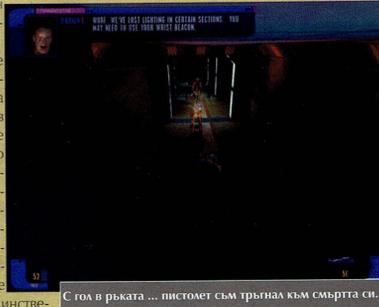
могат да се кажат за тази игра. Предполагам, че за дай-хард феновете на поредицата те са повече от достатъчно и попадането на Падналите в крачната рубрика е живо светотатство, но за среднотатистическия геймър играта в най-добрия случай може да мине за посредствена и то единствено благодарение на фантастичната си графика, която успява да наклони сериозно везните и да премести с няколко деления стрелката, която в противен случай би сочила делението "потресавашо тъпа".

Направо не знам откъде да започна да я оплювам. Бъговете примерно са добра отправна позиция. Като започнем с тези в графиката най-лошият от които е свързан с красиви, но некадърно свързени светлинни ефекти, благодарение, на които често пъти въобще няма да виждате какво става около вас, а красивата ви динамична сянка ще отсъства през по-малкото време, като ако имате късмет ще изчезне цялата, а ако ли не ще можете да се наслаждавате единствено на сянката хвърляна от левия ви крак или от оръжието ви. Продължаваме с тези в геймплея, при които неписано правило е, че повечето ви верни действия биват отчетени като такива около петнадесетото им повторение, като, в общия случай, при предшните четирнадесет умираете. Най-страшно е в мислите през които трябва да преминете без да трепете никого, но и иначе не е лесно.

Всъщност нищо в тази игра не е лесно. Показателят за трудност е избихил далеч над max-а в съответната скала. Още

на първото ниво с Ворф, който по идея е най-могъществения персонаж (в играта имате трима герои - Сиско, Кира и Ворф и по десет мисии за всеки един от тях), съм умирам точно 67 пъти. Записах си. А не е като да кажеш, че за всеки виждам екшън. Има ситуации при които е просто невъзможно да не загубите живот. Често пъти появата на вразите е означена с кратка кът сцена, в края на която те вече са започнали да стрелят по вас, а вие

още не сте си върнали контрола над героя, има места по терена, които се взривяват, пропадат, атакуват с ток или пара винаги освен, ако не се приближите към тях супер внимателно т.е. след като вече сте били там, умрели сте и сте лоуднали. AI-то на враговете ви, което в общия случай граничи с това на третирана с Райд хлебарка на преклонна възраст, е компресирано с тяхната многобройност и завидна издръжливост на бой от една страна и



С гол в ръката ... пистолет съм тръгнал към смъртта си.

от друга - с невъзможно лош левъ-дизайн, ограничаващ всичкия мястото ви за отстъпление и прикриване и със забележително беден и неэффективен арсенал.

О, ето го и края на страничката. Гледа ме със стръвния поглед на Groover и ме предупреждава да не го прекривам. Е, този път няма. Защото точно за тази игра самото и загавие казва повече от всяко едно рею.

Издпадна работа...

Snake



Gunman Chronicles

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rewolf Studios ЖАНР: Action ИНТЕРНЕТ: www.sierra.com ОЦЕНКА: 60%

Докато повечето игри, които играем в наши дни се правят от екипи, чито членове всеки ден се срещат и обсъждат плановите си за проекта, авторите на Gunman Chronicles всъщност никога не се срещали очи в очи. Ръководителя на проекта Хърб Флауър е в Юта, дизайнерът на нивата Стивън Байер е в Германия, главния аниматор Рение Банинга е в ЮАР, главния програмист Брайн Леег е в Калифорния - списъкът продължава, като местонахожденията на останалите членове на екипа са в Тексас, Флорида, Великобритания и Австралия. Реализацията на подобен проект чрез комуникации предимно по ICQ, IRC и електронна поща е само по себе си огромно постижение. Дали пък Rewolf Studios не правят малка революция в областта на изработката на компютърните игри? Само времето ще покаже.

Но сега да се върнем към Gunman - играта, която бе замислена и започната като тотална конверсия на Half-Life, а впоследствие беше решено да бъде разпространявана като отделен и самостоятелен продукт. Всъщност именно в това е най-големия проблем на това заглавие - ако беше предоставена за епидемно разпространение, тази игра щеше да получи много голямо признание. Но при условие, че Sierra са решили че това заглавие заслужава човек да плати за него 30\$, нещата придобиват съвсем друг облик. Но да не избързваме, а да тръгнем напред.

Действието в играта се развива в бъдещето, където западната спирала на галактиката е под контрола на тъй наречените Gunmen-и (не се уточнява дали става на въпрос за Дивата Западна Спирала), които изглеждат едно към едно с конфедералните войници от Американската Гражданска Война - сиви униформи, смъртени мутри и подчертан акцент. Ксеномите, или генетично променени организми, винаги са създавали проблеми в далечните краища на галактиката, но до този момент никогата не са били заплаха за човечеството. Началната анимация започва със заминаването на отряда от Gunmen-и под ръководството на Генерала (много виден пълководец) към планетата Банзур Прайм, от където се предполага че идат Ксеномите. Както се досещате нещата се обвърват и Ксеномите организират засада на Gunmen-ите, която постепенно се превръща в клане. За да спаси останалите от войниците си, Генерала извършва саможертва и свършва в търбуха на огромен силиконов червей. Един от измъкналите се Gunmen-и е майор Арчър, в чиято роля виза играчът. 5 години след инцидента на

Банзур Прайм, заплахата от Ксеномите става много сериозна и към планетата е изпратен нов и по-добре подготвен екип, под ръководството на междувременно станалия Генерал Арчър. Приключението започва с нова засада и в ръцете на Арчър остава да разреши мистерията около планетата и Ксеномите, и да спаси човечеството.

Да ви звучи познато? Gunman не само че ползва engine-а на Half-Life, но и прави реверанс към нея като заимства от фабулата ѝ. Да не гово-

добра, но за сметка на това ще я чувате доста рядко, така че и тя не е съществен фактор.

Но както сме казвали в много случаи, най-важен е геймплейт. Колкото и зле да изглежда и звучи една игра, ако има солиден геймплейт сме готови да ѝ простим другите курури. За съжаление и тук Gunman не премина теста. Много шум се преди време вдигаше около факта, че играта щяла да предостави на играча възможност да управлява всяко превозно средство, на което се натъкне. Това се оказа вярно - вие действително можете да управлявате единственото превозно средство, което ще намерите по време на игра. Танкът (именно той е средството) е абсолютно неунищожима машина, която наглед е с безкрайно гориво и мунции, но в някои изненадващи моменти ще получите съобщение че изведнъж ви свършва горивото и трябва да излезете от танка и да потърсите наоколо. И това след като сте преброяли 1/3 от играта без да имате проблем с горивото! Както и да е, това не е най-големия курсур на Gunman. На тези (трима) от вас, които не са играли Half-Life, комбинацията от екшън и предредително програмирани събития ще им допадне много. Подово пропадат точно преди да стъпите върху тях, Ксеномите и работи се бият помежду си, компютри се взривяват до вас и т.н. - всичко това е много хубаво, но доста сме го виждали, при това според мен по-добре реализирано. Изкуствените интелект на противниците ви също на средно и под средното ниво, като на места те дори не помръбват докато вие ги отстрелявате.



Ами, какво да кажа ... engine-а на Half-Life изглежда вече много демодее...

рим че началото на Gunman е заимствано едно към едно от Half-Life. Мако след като открива причината за епидемията от Ксеномите, Арчър се натъква на още един противник (който в последствие става приятел). Този нов противник се оказва главния компютър на базата на Банзур Прайм, който говори с женски глас. Представете си какъв системен шок изпитах когато я чух за първи път. Това са само малка част от заемките, на които ще се натъкнете в тази игра. Макар и да е чудесно, че авторите отдават чест в заглавието си на някои от най-великите игри до този момент, то е за сметка на оригиналността.

Самият Half-Life никогата не е бил особено красива игра, но две години след неговото излизане engine-а му изглежда като полезно изкопаемо. Мътни текстури, оксидно разнообразие от врагове, липса на детайлност в моделите и околния свят - това са само част от нещата, които веднага е набиват на очи след 20 минути игра на Gunman. Просто си личи, че играната платформа е доста овехтяла. Не мога да не отбележа че има някой блестящи постижения в графично отношение, най-вече сред босовите на отделните нива, но като цяло графиката в играта е меко казано незадоволителна.

В общи линии същите неща могат да се кажат и за звука - в по-голямата част от играта ще чувате еднакви повтарящи се звуци, които по-скоро дразнят отколкото да създават атмосфера. Музиката е

Определено най-силната страна на Gunman са оръжията, които макар и да са дериват на тези от Half-Life са достатъчно оригинални. Причината за това е във възможността всяко едно оръжие да се модифицира по няколко начина, което изключително много повишава полезността и функционалността им в различните ситуации. Вследствие на тези модификации дори и най-обикновения пистолет може да се превърне в ужасяващо оръжие. За съжаление, тази свежа идея не може да спаси Gunman. Последствена графика и звук, носителен слаб изкуствен интелект и геймплейт, който ни е до бока познат - това е в една изречение определението на тази игра. Всъщност, ако искам да съм изцяло откровен, ако Gunman не се продаваше, а се предлагаше безплатно, нямаше да имам толкова негативно мнение за нея. Но за 30\$ играчите би трябвало да получат доста повече.

Whisper



F1 Championship season 2000

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Electronic Arts ЖАНР: Formula 1 ИНТЕРНЕТ: www.ea.com ОЦЕНКА: 45%

Истината, голата истина!!!
Задачата ми е меко казано, трудна. Ще опитам по най-простия начин да докосна тази истина:
LONG LIVE THE KING...
Това е Истината, ето го кралят!
Geof Grammond.

Некоронованият крал, на когото нито Psynopsis, нито Electronic Arts, успява да вземат титлата. Именно той е човекът, който създаде първия истински F1-Racing Simulator, излезъл в началото на 90-те в Formula One: Grand Prix. По-късно, през 1994г., излезе Grand Prix 2, а съвсем наскоро и Grand Prix 3, която е единствената игра, добила се осезателно до истинското преживяване на емоциите от Формула едно.

А истината, която настоявате да чуете е, че F1: Championship Season 2000 няма да детронира Негово Величество Grammond. Обосновката ще срещнете в следващите редове.
Така. Създаването на един F1 симулатор е тежка задача за всеки екип от програмисти на Racing жанра. Това е така, но то в никакъв случай не оправдава провала на

то това е възможно, трябва да разполагате с Digital Game Pad или поне с някое добро кормило. Ако нямате такива и опитате да играете с обикновен game pad или клавиатура, тази игра ще се превърне за вас в нерво-тросъчка. Управлението е предвидено само за дигитални устройства. Без такива, истинско постижение би било просто да успявате да се задържите на пътя. По-голямата част от времето си ще прекарвате в напразни опити да овладееете колата си да спрете въртенето ѝ на 360 градуса. Уви, в България са малцината, които могат да си позволят кормило. Така че стигайте ми би могла да свърши и тук, защото какво по-важно в една racing игра, от това да можеш изобщо да управляваш колата си, но дълъг си е дълъг, нали така? Продължаваме.

Друг дразнещ факт е разминаването между истинската F1 за 2000 г. (където шампион беше великят Михаел Шумахер) и играта, в която Хакинен и Култара се класират по-добре. Тоест, ако изберете да карате Ферари и прескочите квалификацията, за да влезете директно в състезанието при Quick Race, винаги ще започвате трети, след двата макаръря. Едно от малкото хубави неща в играта е Driving School. Тук се подготвяте за всичко, което ви очаква в състезанието: управление на колата, визане в бокса и т.н. Не, че това с нещо би ви помогнало, но...

Нещото, с което EA се гордее и постоянно изтъква е изкуственият интелект на пилотите. Може и така да е, не съм способен да коментирам този въпрос. Така и не ми остава възможност да му се възмия, тъй като бях твърде зает, мъчейки се да остана в пътя. Но, като знам как работи рекламната машина на EA, нищо чудно прехваления ИИ да присъства само в рекламите.

Толкова за прекрасния gameplay.
Минималните изисквания за играта са: Pentium II 450Mhz, 128mb RAM, D3d Видео карта, DirectX 7.0a или по-нов.



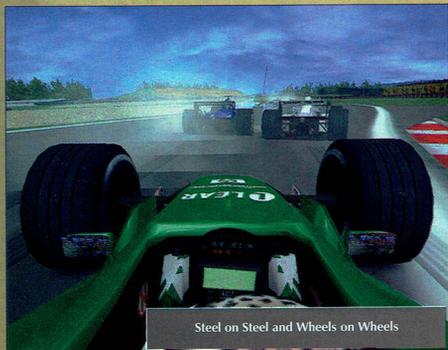
Противниците ви се опитват да ви запретат пътя

Което е направо шокиращо на фона на непретендиозната графика. Специалните ефекти обаче са много. Щастливите собственици на GeForce-видео карти, ще могат да ползват всички поддръжки от играта ефекти (enviroment mapping, per pixel shading и др.), разни екстри като пусшек при завъртане на гумите и отпечатъците им по асфалта, смяна на времето, дим от изгрял двигател и кавки ли още не визуални глезотийки. Все неща, които уважавам. При облачно време например изчезват сенките на околните обекти по пистата, а при дъжд можете да видите отражението на стоповите на колата пред вас по пътя. Всичко това не означава, че грозният дизайн на текстурите (специално на колите) остава незабележим. Пак ще спомена качествата на Grand Prix 3, чийто минимални изисквания са по-ниски от тези на F1: Championship Season 2000, и въпреки това изглежда доста по-добре.

Играта предлага различни гледни точки на наблюдение. По време на самото състезание, може да промените камерата от cockpit view до много различни външни изгледи. Но това е стандарт все пак, въпреки че в GP3 тази опция не бе включена. Превъзходството на F1: CS 2000 симулатор е в коментара (нещо, което липсва в Grand Prix3) на Jim Rosental от ITV (популярен английски коментатор на F1). Звуквите ефекти също не са лоши - озвучаването на двигателите, пищенето на завъртащите се гуми, минаването на колите върху бордюрите, коментарът на колениния Jim Rosental и радио-комуникация с бокса ще ви задоволят.

Въпреки всичко това, или може би точно поради всичко това, си оставам на мнение, че играта не струва. И тъй: Да живее Кралят! Grand Prix3!
Какво за F1: CS 2000? Какво искате да кажете за него още? Е, имам няколко думички: **Go kick a ball...D...heads...**

El Greco



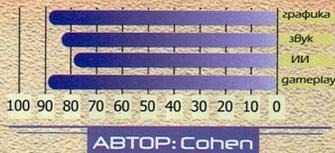
Steel on Steel and Wheels on Wheels

Electronic Arts. Просто те би трябвало да се занимаваш с това, от което наистина разбираш - хокейни, баскетболни и футболни игри и да оставяш racing-ите на когото трябва.

Първото нещо, с което се сблъскваме, са сложните менюта на играта. Начинът, по който са направени, би обркъвал и най-опитния играч, а повярвайте аз играя такива игри от самото ми зараждане. Но това е най-малкият проблем, защото истинските неприятности тепърва започват. За да играете нормално, до колко-



SEA DOGS



90
ОБЩА

no subject

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Bethesda ИНТЕРНЕТ: www.bethesda.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 16MB Video

Мечтали ли сте да станете някога Пират? Не софтуерен, а истински, разбира се! Гледали ли сте филмите за Сандокан и представяли ли сте си се изправен на мостика с коса развита от вятра (ако приемем, че имате малко повече от мен върху главата си)? Колнели ли сте по безбрежните морски простори и люлюченето на платната?

Ако поне на един въпрос отговорите с "да", то вашите желания, най-сетне ще се превърнат в реалност, тъй било то и само на екрана на компютърния ви монитор. Сега вече има Sea Dogs - игра отдавна чакана от мен.

Малко предистория:

Преди двайсетина години геймърите по цял свят влудяха по една много приятна и увлекателна игричка с недвусмисленото име Pirates! на Microprose. Тя предлагаше на играча страхотната възможност да играе игра едновременно с елементи на приключение, стратегия и аркада. Този микс на жанровете пожина небивал успех и играта беше последвана от Pirates! Gold, както и от множество клонинги със съмнителни качества. Gold-а не се различаваше много от своя предшественик, но беше с малко подобрена гра-

фика. Играчът движеше малки корабчета по картата на света и ако се наложеше водеше битки с конкурентни платноходчета. В Pirates! дори имаше и абордажи, но време на които поемахте контрола над своя герой и решавахте споровете с противниците си посредством пряк разговор с капитана на атакувания кораб, с помощта на набор от саби и други хладни оръжия. За да бъде приключението пълно, намирахте и карти на заровени пиратски съкровища, които ако имате късмет можете да изровите. Нападахте градове, събирате големи флотилии и въобще правехте всичко, което можеше да си помислите един пират.

Е, тази игра всъщност, въпреки че безспорно беше добра, не можа да привлече много внимание, но едно нейно, така наречено продължение, определено спечели сърцето ми.

Тук иде реч за, значително по-слабо популярната игра на Ocean of America (подходящо име на фирма за такава игра) - Sea Legends, излязла в не чак толкова далечната 1996г. Тя в много отношения си приличаше с Pirates!. И тук ставаше въпрос за пиратстване из Карибско море, и тук се завладяваха кораби, и тук се правеха абордажи, търсеха съкровища, атакуваха крепости и всички останали работи. Размиката беше в системата за водене на бой. Докато в Pirates, корабчетата бяха малки, лисемизирани образчета на екрана, то в Sea Legends вие водехте битката директно от палубата на своя флагман, като можете да стреляте от всеки един от бордовете му. Виждахте как вражеските полета летят към вас и разбиват кораба. Получавахте много реалистично чувство за всичко, което се случваше около вас и това просто ти пречеше да станеш от стола пред компютъра докато не изиграеш играта до край. Битката по време на абордаж си беше същата, даже малко опростена откъм морал, но подобрена като управление (логично, като се имат предвид шестнайсетте години разлика). Играта си имаше и увлекателна история, за да ви внесе и приключенския елемент.

Дълго време след като изиграх играта (два пъти) търсих подобно заглавие. Преглеждах всяка игра с пиратско-морски сюжет, но уви, не успях да намеря жадувано продължение на увлекателното заглавие. Затова бях много Happy когато попаднах на новото отпочне на Bethesda и Akella (а за след малко) - Sea Dogs!

Sea Dogs спокойно може да бъде наречена римейк, именно на Sea Legends. Тук вие отново влизате в ролята на капитан на кораб през ерата на платноходите. Явно юнаците от Братската Руска страна (да, Akella московска, успешно издавала досега компютърни игри за руския пазар/фирма) са се усетили, че в идеята има хъб и са спрели на едно много приятно продължение, като са запазили най-добрите характеристики на оригинала.

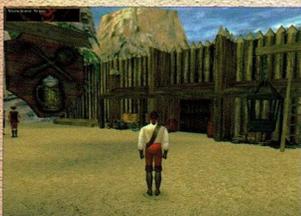
Жанра на играта не може да се определи точно - тя е и стратегия, и тактика, и приключенска, и ролева, и екшън.

Е такава животна нема!

Нема ама има! И по-долу ще ви обирна внимание на всеки един от изброените елементи, за да се обоснова, но сега ще започнем с:

Историята

Вие влизате в ролята на младия Ни-



Пиратската крепост не е достатъчно добре защитена за да рискува кръмчарят да си навлеке гнева ви.



Бурно време = Морска бост



Моряшкият професионал в действие!

колас. Младият момък не помни баща си, който е бил морски капитан, независимо се при един от своите курсове. Но кръвата вода не става и зовът на морето влече неудържимо нашия младеж. Той

seaDogs



Съдбата на всеки, посенал на пиратския главатар!!!

решава: да последва стъпките на своя изчезнал родител и да предприеме пътуване като търговски капитан. Бедната ви майка, знаейки, че няма смисъл да ви разубеждава, просто на изпроводи як в поадрява медальона на изчезналия морски вълк с надежда духа му да бли над вас.

Той (духа), обаче, явно е зает с други по-важни задачи, защото испанци нападат кораба (който, разбира се, плава под английски флаг и пренася боеприпаси за военните) и докато се осетите се оказвате в затвора. Там нашия момък "попаднал на хора и станал човек" (не съвсем по играта ама звучи добре). Обаче, понеже сте си главен герой, успявате да се съберете с няколко по-ячки юнака и да се измъкнете от тъмната и влажна квартира. По пътя решавате, че "онова малко корабче в пристанището" едва ли им е необходимо на испанците и без да питате го вземате "назаем". Така се озовавате с новопридобития си Pink (малък търговски кораб) в Highrock - английска колония, един от най-големите острови в района (той между другото не е действително съществуваща част от земното кълбо, но е прототип на Карибско море). И играта започва!

А от тук настъпва какво да правя?

Каквото искате! И това е един от най-големите плюсове на играта. Играта според създателите си е БЕЗКРАЙНА, което си е самата истина, затова и няма как да се спира обстойно на историята. История има, но тя е абсолютно неправомилна, а ако искате можете и въобще да я зарежете. Ще спомена само, че е засукана и интересна, като в приключенски роман на Емилио Салгари. Ще разкриете тайни от миналото за баща си, който се оказва известен пират и е изчезнал при доста странни обстоятелства, а може да е закопал и съкровище, както си му се полага в една пиратска игра, но стига толкова за да не ви развалям кефа.

Можете да се захванете с търговия, да станете капер на всяка една от трите страни, имащи влияние в региона - Англия, Испания и Франция или да решите да работите само за себе си и да развеее "Веселия Роджър". Поемайки мисии от губернаторите на различни острови или от обикновени търговци, както и водейки битки с други кораби, ще трупате пари и опит и ще градите репутация. И тук именно е ролевия елемент на играта - Николас ще покачва своето ниво и ще увеличава способностите си в няколко дисциплини,

касаещи управлението на платнохода и умелото водене и бойни действия - управление на платната, ремонт, търговия, точности на стрелбата, презареждане, координация на екипажа, абордажен бой, защита и мятане на абордажни кукли. В началото, знанията за мореплаването, няма да ви разрешават да командвате всякакви кораби, но с покаяване на ниво ще придобивате право за все по-голям клас, докато накрая достигнете до огромните плаващи крепости от клас 1. В началната версия на играта (преди patch 1.02) не можехте нито да купите нито да вземате кораб от по-горен клас, но след пача ви се предоставя възможност, ако си завладеете по-мощно возило да прекачите на него независимо дали ранга ви разрешава, просто търпите наказателни точки във всичките си умения, които са толкова повече колкото е по-голяма разликата между кораба, на който сте и разрешения ви клас.

От вашите предпочитания и начините ви на игра зависи, кои умения ще ви дават най-напред. Аз лично бързо качих на абордажен бой (boarding) и съм много доволен. Много е полезно да качите малко и на поправка - ще ви спести доста пари.

За да подобрите някои от уменията ще може да наемате специалисти - топчи, които да подобри стрелбата на оръдията ви; дърводелец, за да поправка кораба когато е в открито море; ковчезник, да ви помага при сделките които намаляват цените на кулваните от вас стоки; боцман, който да подобри работата на целия екипаж; лекар, който да може, "чрез навременни ампутации", да поддържа моряците в отлична форма и най-важният; помощник офицер, който освен подобряване на уменията на екипажа ще ви разреши и да вземате като награда завладени вражески кораби (иначе няма кой да им стане капитан и сте принудени просто да ги потопяте). Те също си имат свой ранг и всеки допринася в различна степен за общите умения на екипажа. Логично, но подобрите специалисти са по-скъпо платени.

За да се осигурите с пари можете да разчитате на първо време на търговия. Разходете се между два острова и вижте какви са цените на стоките. Купете едно и продайте друго и... воалла! натрупали сте малко парички.

Търговията е приятна, но битката е истинската прелест на играта. Тя е много подобна на описаната по-горе битка от Sea Legends, но може да се води както от палубата, през поглед от първо лице, така и отвън, от трето лице. Управлението е много просто. Чрез клавиши давате команди за свалчване и вдигане на платната и управлявате посоката на кораба си. С помощта на мишката въртите камерата,



Колекция от предшествениците на днешния RailGun

когато сте в трето лице и се движите по палубата, когато сте в първо. На палубата, с помощта на мишката оказвате на оръдията си къде да се целят. Уменията на топчиата и вашите собствени в "точност на стрелбата" ви помагат, допълкова, че ви гарантират по-малка разсейка на изстрела, докато ако стреляте от трето лице ще трябва да се осланите изцяло на показателя gun line, като удара автоматично се насочва към най-близко отстоящия до съответния борд вражески кораб. Разполагате с четири вида боеприпаси: помета - най-евтиния, най-далекобойния и най-добре разбиващи вражески корпус; бомби - с по-малък обхват на действие, но по-универсални боеприпаси, вредят цялостно на врага, като почти еднакво добре нарушават корпуса, текеджа и екипажа, а има шанс дори и да запалят трюма или платната; kniprels - нещо на което не намерих превода на български, но представлява две или повече помета вързани с вериги между тях, страховити са за късане на текеджа и платната на врага; гроздове или шрапнели - дребни отломки или счупи, идеални за избиране на екипажа, без да се нахванат сериозни щети по корпуса на самия кораб.

Друг важен елемент на морския бой е маневрирането с платнохода. Вие определяте доколко да бъдат опънати платната (има три степени - спуснати, наполовина и приборани) и какде да се насочва кораба. Опаналото зависи от вятъра и характеристиките на возилото. Много е важно, когато предприемате маневра, в каква посока, спрямо вятъра, ще се въртите. Опитните моряци, мотачи се по умилците на колоните и наивници се с ром по



Тезка участ ще спомети по зае трешаранит!?



Познайте колко кораба ще има на снимката след миг!

кръчмите ще ви разяснят някой гюкостии по боя и управлението, затова аз ще замълча.

При абордаж поемате командването на Николас и чрез серия от удари и блокове се стремите да приколите вражеския капитан. Управлението е изцяло с клавиатура и е много интуитивно и удобно. В действителност, обаче не се биете един на един, а екипаж на екипаж. От броя на екипажа зависи, образно казано, колко точки живот има всеки от двамата дуелисти, а от умереното ви boarding зависи колко силни ще са ударите. Така със стотина души с умение на ръкопашен бой 8, спокойно можете да атакувате дори авестас с умение 1 или 2, та дори и до 4, ако сте овладели добре техниката на боя и не допускате да ви нанесат много удари, но лошото е, че няма как да разберете дали противника е слаб или силен в абордажен бой докато не се качите при него (или той при вас). Обикновено пиратите не са особено добре обучени, макар да достигат до 4, 5 ниво понякога, но качите им се на тежък военен кораб от клас 3 и нагоре (което в цифри значи надуло, защото най-големия клас е 1) бъдете готови за неприятни изненади. Доброто владение на клавишите определено ще ви помогне при приблизително равностойни брой бойци и умения и ще ви даде победата, но когато силите са много неравни, прехвърлящия капитан отнема от "жизнените точки" дори при гарда на врага си. Това, заедно със самия корабен бой, може да се приеме като екшън част в играта.

Идва време да разгледам и стратегическата и страна. Тя се изразява в управлението на финансовите ви ресурси и тър-



Впечатляваща демонстрация на огнева мост!

говия (с купени и крадени вещи), наемане на екипаж и специалисти, подобряване на кораба ви, както и грижа за съюзниците, ако сте присъединили такива. А те ще се присъединяват по време на играта, в зависимост от репутацията и ранга ви. Ще можете да съберете сериозна флота, но няма да управлявате пряко действията на вашите подчинени капитани. Ще можете да им задавате команди от типа на "потоги оня и оня кораб", "вземи на абордаж същия", "следвай ме" или "бягай подалеч от битката". Прецизното изпълнение, обаче, зависи изцяло от уменията на капитана на съюзническото корито, който спокойно може да се окаже жив пример за поговорката "при такива приятели, врагове не ти трябва".

Енека за финал да разгледам и техническите характеристики на играта.

Движенията на Николас в града (може да го движите с помощта на клавиши или мишка и то избор от трето или първо лице) са малко сковани и той тича сякаш току що е оправдал поставянето на сурещния си папирс. За сметка на това, шом излезете в открито море ще може да се насладите на страхотно реалистичното движение на вашия платноход. Той забива нос в големите вълни, изкачва се по стръмната им част готов отново да падне след това, при завои с опънати по силен вятър платна, застрашително се клява на една страна... Въобще прави всичко, което се очаква от него, за да ви накара да повярвате, че управлявате истинско дървено корито от ерата на платноходите.

Графиката е просто наслада за окото. Къщите в градовете са в съответствие със стила на съответната държава, господар на острова. Текстури на каменните стени, отъвн и на тапетите и "дограмата" вътре са просто... ммм. Светлината е изключително жива, а нощем около фенерите се събират рояци насекоми.

Корабите не са изградени от много полигони (което разрешава играта да се пусне във висока резолюция дори на средна ръка машина, каквато е и моята), но се отличават с изключително детайлни текстури и голямо разнообразие по форма и размер. Плазубите също са характерни, за различните плавателни съдове. При повреда на корпуса и платната можете да се насладите (освен ако не са на вашия кораб) на дупки по дъските и плата; който след няколко атаки с knippers може да заприича на стари къчища.

Водата е реалистично прозрачна, като на по плитките места се вижда и самото дъно, а ако е тихо морето може да видите силуетите на стрелкащи се из нея акули (които по движение напомнят делфини, ама да не ставаме дребнавни). Вавира от наситено синя до мрачно зелено-кафява, от тиха до бурна. Облаци се спускат над океана и светкавици разпещават небето, когато се извие буря, дъжд



Самият пиратски главатар.



Под английски или испански флаг, моята флота е страховита!

допълва реализма на картината. За съжаление не може да погънете само поради лошото време, но все пак ако наблизите има скали може спокойно да се разбие в тях, а и битката в подобно време е само за гросмайстори. Всичко това просто трябва да се види, думите са бедни (Freeman каза да не правим статии повече от 100,000 знака и затова), за да се опише.

Звучите не отстъпват по нищо на визията в играта. Корабът ви скърца, оръдията тъннат огулшително, сабите се стръжат една в друга с характерния метален звън, щурци свирят нощем в градовете, на заден план се чуват разговори и कुчешки лай, пиянска глъч ви съпътства шом влезете в кръчма, страхите си тананика! "Ах, мой мили Августин...", пясъка скърца под краката ви, около вас картината просто оживява.

Музикалните теми не са особено много, но затова пък са приятни и добре подбрани спрямо момента. Например в пиратска колония ви преследва музикалният фон на вариант на "Йо-хо-хо", докато при битка с испанците, звучи съответстващо южноевропейско мелодия.

Пристрастяващ геймплей, чудесна графика и отличен звук - какво повече може да иска човек от една игра? На мен лично това ми беше достатъчно, за да изкарам няколко безсънни нощи, без да забележа, че утрото е настъпило, а това не ми се беше случвало много отдавна. Може би от времето на Civilization, Orion, Heroes II, Heroes III, Jagged Alliance II и други: загрява от техника калибър, както и не толкова известната, но страхотно увлекателната Sea Legends.

Sea Dogs

HITMAN: CODENAME 47



78
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: IO Interactive ИНТЕРНЕТ: www.hitman.dk МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 450, 96MB RAM, 8MB Video

Killing is my business ... and business is good

Аз ги убих. Всички тях. Изтрыгвах от кокалестите ръце на Моирите нишките на съдбите им и ги разкъсах. Не се интересувах от пол, раса, възраст или от общественото положение. Не ме интересуваха дали бяха престъпни босове, тързувачи с наркотици, оръжия и крехка женска плът или домакин, чийто най-голям грях към обществото беше, че са гласували за либералите на последните избори. Куршумът преминава с еднаква нежност и през пухави мръснорозови пенюари и през катраненочерни костюми на Армени. А границата между живота и смъртта често пъти е отбелязана от самотен слънчев отблясък в оптичския мерник на снайпер.

Това е моята изповед. Изповедта на един човек, който за няколко седмици загърби моралните закони и даде пълна свобода на тъмната си половина, човек, който намери сили да признае пред себе си, че винаги е мечтал да бъде наеман убиец, да поеме в своите ръце косата на Смъртта и властта на Бог и да получава добри пари за това. Човек, който се раздели с името и самоличността си в името на тази мечта и се превърна в безличен клонинг, създаден, за да убива и да бъде убит, когато вече няма да има нужда от него. Ще ви разкажа за силата, която се разлива в душата ви, докато кръвта на поредната безлична жертва се разлива по тялото ви, цапайки безукорния ви костюм. За това колко лесни могат да бъдат взаимоотношенията ви с хората, когато започнете да се интересувате единствено от приходите или разходите, свързани с потенциалното им убийство. Ще ви разкажа как крачич рамо до рамо със Смъртта, моята най-близка приятелка в дните ми като наеман убиец. Ще ви разкажа за най-лошата хубава игра, която съм играл в живота си. Ще ви разкажа за Hitman.

Разказът ми започва в клаустрофобичната килия на някакво изправително заведение, където моят герой, господин 47, е прикован към някакво легло и гледа в тавана с безизразен поглед. Няколко мига по-късно, оковите се отключват с тихо

прещракане и пичът бива въведен в тренировъчната си мисия, чиято цел в общи линии е да се измъкне от упоменатото заведение под наставленията на тайнствен глас, звучащ в главата му и представляващ за неговия наставник.

Още на този етап правят впечатление три неща - феноменална графика, отратителна камера и съмнителна прилика на 47 със Слави Трифонов.

По първата точка могат да се изпишат романи. Оставям настрана великолепните текстури, високата цветова гама, перфектните светлинни ефекти и високите резолюции. Въпреки съвършенството си това вече са неща, които се виждат във всяка втора игра от жанра. Това което ще охlabи ченето ви тук са движенията на персонажите. Такова нещо не сте виждали досега. Господата и дамите от IO interactive решиха да отбележат по достоен начин края на това хилядолетие, превръщайки

виртуалната реалност в реалност. Това дето ви го писах в преревието, по този параграф се окача за върно. Наистина ще се почувствате гузни, когато душите някои с гарогата си и наблюдавате отчаяните му гърчове докато се опитва да си поеме въздух, мъчейки се да докопа с ръце тънката стоманена нишка, впила се в гърлото му. Или когато влачите безжизнения му труп и гледате как крайниците му се кривят под неестествени ъгли, а главата му подскача при ударите срещата си с неравностите по пътя. Това е не шедевър, ами не знам как да го нарека. Никога, заклевам се, никога досега в игра не сте виждали толкова ясно изразена граница между **смъртта** и **живота**, никога не сте усещали труповите толкова **обвиняващо** мъртви и разкожащите се наоколо герои толкова **страхосащо** живи. Hitman виза в историята още от първите си две минути, когато 47 облича елегантния си черен костюм, оправяйки ръкавиците и взела на вратовръзката си с небрежен жест и остава завинаги там



С помощта ще можете да следите жертвите си. Zoom-ът има тежката дума

Headshot. Само че сме вдигнали прекалено шум и скоро ще стане напечено



с всяка крачка, скок, удар или небрежно протягане. Имайте предвид, че на долните редове се каня да кажа доста лоши неща за тази игра, неща които биха убедили мнозина от вас да стоят настрана от продукта на IO Interactive. Не го правете. Codename 47 може и да не става много-много за игра, но всеки, който се интересува от виртуалните забавления трябва да се чувства **дължен** да я види. Защото **това** е бъдещето.

По втория параграф - имате две положения на камерата - при първото тя висни някъде зад главата на героя и е фиксирана на толкова лошо място, че често пъти няма да сте наясно какво точно прави господният, какво прескача, включва или държи в ръцете си освен, ако не завъртите мишката така, че да погледнете директно надолу. В другия вариант операторското помагало е статично и показва съответната сцена от определена гледна точка в стил Alone In The Dark or Nocturne. Така можете да се радвате на мистър 47 в цялата му прелест, но пък няма да имате никаква представа какво точно става около него, което пък е твърде смъртоносно в общия случай.

По третия параграф - ми прилича, к'во да го правя. Особено след като си сложите тъмните очила.

В края на тренировката си с малко повече късмет ще научите и четвърто нещо - този път изключително неприятно - за Hitman. Че в играта няма сеив опция и ако видите надписа mission failed - в случая с тукторията това може да стане ако пречукате пазача зад решетките - ще трябва да си преиграете мисията като лич. И докато във въпросното първо ниво за това ще са ви необходими десетина минути в по-късните приключения на 47 твърде често ще си го отнасяте в самия край на някои двучасови и хипер-комплексни мисии и ще псувате много, ама много надъхано. Но нека да караме поред. Очакват ви 12 мисии (13 с тренировката)

в типичната Thief-стилистика - трябва да изпълните дадена серия от задачи на дадена карта, като се стараете да бъдете изключително дискретен и да привличате възможно най-малко внимание върху скромната си особа. В началото на всяка една от тях ще имате възможност да си закупите екипировка с припечелените до момента пари, а края им, тайнственият ви работодател ще си приспада от обещания хонорар разходите си по разчистването на останелите следи, като сумата се влияе пряко от това колко качествено сте си свършили работата. Можете (Всъщност не можете, освен ако нямате ненормален късмет или чийз за безсмъртие, 'щото героят ви хич не носи на бой, ама такава е думата) да преминете нивото като Терминатор, стиснали по едно узи във всяка ръка и да избиеите всичко, което шава в ползрението ви, но когато дойде време за определянето на хонорара ви като нищо ще излезете на минус.

Някъде на този етап от запознанството ви с Hitman ще се зарадвате на усещането за свобода, предизвиканото от факта, че винаги имате по няколко начина да си свършите работата. Само усещането обаче.

Стечение на времето, насред потоците от псувни, бивани от злобно раззинатата ви паст, в кървавия блясък на погледа ви, отразяващ все същото ниво за вече десети път, в изтерзаните ви от честите предсмъртни писци на 47 уши ще се роди ужасното прозрение, че вие наистина имате много начини да изпълните задачата си, ама само един от тях върши работа. Оказва се, че нивата в играта са замислени като пъзели, чието разрешаване ви носи успех (обикновено един от всеки три пъти, защото боговете имат тежката дума). Улов-



Ако нямате 18 години, моля втречнете се веднага в замисленото ангема окачено на стената

ката е, че често пъти вие не знаете правилата за рещаване на пъзела, докато не обходите 'нивото няколко пъти и не се издъните достатъчен брой пъти, за да усетите прешните подходи. Което убива всякаво удоволствие, чувство за реализъм и свобода на действие, докато наместо да опитате да измислите оригинален подход към дадена ситуация ви се налага да си късате нервите мълчещи се да разгадате плана на авторите. Давам пример, за да не бъда голословен.

Трета мисия. Щета ви, в най-общи линии, е да убиете члена на бандата на Червените дракони, който трябва да отиде на среща в едно местно ресторанче с член на бандата на Сините дракони и шефа на полицията, да ги убие и тях, да подхвърлите край труповете им медала на Червените дракони и да избягате. Ми хубаво. Първото нещо, което установих е, че трябва да стагна представителя на Червените на едно точно определено място иначе не мога да го убия незабелязано. Първия път го изпускам. **Restart mission.** Втория вече съм наясно с маршрута му, но закъснявам с няколко секунди и го застрелям точно пред очите на един патрулиращ полицаи. Става погото и мисията се проваля. **Restart mission.** Причаквам келеша на въла, убивам го преди да се е появил полицаи и тръгвам да влача трупа към най-близката шахта, за да стигна до която ми се налага да мина през три квартала. Някакъв шивленем ме вижда и вдига тревога. **Restart mission x4.** Четири рестарт-а по-късно успявам да синхронизирам убиването и влаченето до секунда с маршрутите на ченгето и минувача (NPC-тата в Hitman винаги вървят из нивата по един и същи маршрут. Няма елемент на случайност, просто трябва да го заучите...) и трупа полита в шахтата. Отивам гордо при ресторанта и... ме застреляват като куче. Без предисловие. По-късно разбирам, че това е бгг. **Restart mission.** Върша си работата и отивам до



Няма срамна професия. Стига да си вършите работата добре...



Дяволски красиво райско кътче от играта



Кой каза, че използването на баните е безопасно?

ресторанта. Този път бържам да ме пропусна и едно от ченгелата пазещо входа ми казва, че съм добре дошъл, ама трябва да ме пребърка за оръжие. И ме оставя гол като пушка. Влизам аз в ресторанта и отивам до масата на жертвите си. Включва се кътсцена и 47 им казва, че трябва да отиде до тоалетната. Те се съгласяват. Отивам аз в кенефа, гледам се в огледалото, опитвам се да се изпия, установявам, че прозорчетъ е отворен и мога да изляза от там, ама точно под него пази ченге и идеята е лоша. Пък и защо ми е да се измъквам при положение, че трябва да ги убия онези. Докато тъпее шефът на полицията нахлува в кенефа, обявява ми, че съм се бил държал странно и ме застрелва. Ебаси. Ми можех да имам разстройството, в края на краищата... **Restart mission.** Този път не се мотая в кенефа, ами бързам да се разхода и до кухнята преди полицията пак да реши, че съм му съмнителен. И виждам на тезяха огромен кухненски нож. Аха! Взимам го и гордо отивам да коля. Потенциалните ми жертви отказват да ми сътрудничат в умбрането и докато отчаяно се опитвам да заколя някой ме застрелват. **Restart mission.** Изведнъж загревам каквато трябва да направя. Когато влизам в нивото излизам първо до ресторанта и оставям узито си в кенефа. После свършвам всичко останало, връщам се в ресторанта след като моите хора вече са се появили, отивам до кенефа, излизам въоръжен и зъл и ги застрелвам както си му е ред. Двайсетина полиция мотаещи се отвън нахлуват и ме отстрелват на свой ред. Хм! **Restart mission.** Правя същите работи, само че този път оставям в кенефа пистолет със заглушител. Отивам си културно и на влизане ченгелото на входа си изпява песничката „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжието ти преди да влезеш!“. Да го духаш, аз си имам пушка вътре. Влизам, отивам до кенефа, въоръжавам се, убивам Дракона и Шефа на полицията, стрелям в една от стъклениците вътрини и изскачам сред падащите стъкла с развят шлифер. Култово. Сега ще изтичам до колата

си на две преки и... Едно ченге се приближава кротко до героя ми и без да обръща внимание на извадения патлак и на факта, че току що е скочил през витрината казва... именно „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжието ти преди да влезеш!“. Изскачам да ми прибере пистолета, който вече така или иначе не ми трябва и кукам към колата си преди някой да е видял мазамото в ресторанта, когато се сещам, че съм забравил да оставя медаляна на мястото на каспичината. Викам си - е, сега вече ме стащица. Тичам обратно до ресторанта и ченгелото веднага се приближава до мен: „А, появи се най-сетне. Ще взема оръжието ти преди да влезеш!“. Влизам си като лич в изпозорения ресторант под погледа на ченгелата, които отказват да забележат трите трупа (пречукал съм и бармана), и оставям медаляна. Излизам и почти не се изненадвам, когато любимата ми кука ме пребърква за четвърти път и отново си изпява песничката. Отивам си спокойно до колата и приключавам.

Е, не знам за вас, но думата, която на мен ми хрумва е „свинщина“. Не стига че степента на трудност си е ебала майката и, че играта се оказва мега-линейна, ами и бъговете се появяват точно, когато най-малко ги очакваш.

И за разлика от гореописания случай повечето работят против вас. Ами не става, мили мои Ю интерактивици. Просто не става. Чудовищно добра идея сте имали, ама сте я реализирали по най-лесния възможен начин. С ръка на сърце признавам, че изиграх честно първите шест мисии (не ме питайте как успях - и

аз още се чудя), после набарях код за безсмъртие, минах още две, в името на тази статия, и без да мества ръката си тържествено заявявам, че до появата на някакъв пач, който да оправна поне част от недомислиците няма да се докосна до тази игра. Тъжно е, защото това, което писах в началото е чистата истина и Hitman ме дари с невероятни емоции в редките моменти, когато не ми късаше нервите.

Тъжно е, защото като теглиш чертата се оказва, че най-сериозния плюс на играта, която трябваше да изведе thinker-shooter жанра до нови висоти, отново е графиката. Тъжно е, защото в Hitman има толкова много добри идеи, на които никоий няма да обърне внимание.

Като възможността да взимате дрехите на всеки убит враг или невъзможността да носите еднометрово пушкало и да останете незабелязан. Или фактът, че NPC-тата като нищо могат да забележат някаква нередност във вида или в поведението ви, особено ако се представяте за тежен колега или член на бандата им, и за това трябва да се стараете да останете в периферното им зрение, дори и когато разговаряте с тях. Или изключително оригиналните и комплексни, въпреки линейността си мисии. Ей такива неща, които никоий няма да забележи. Защото Hitman ще го отвори много преди това. **Голата истина** е, че в момента играта е просто една чикля. Жестоко разхищение на ценен материал в името на съвсем мъничко кеф. И, моля ви, не ме питайте защо оценката ми е толкова висока при все написано. Мечти, каквото да ги правих...



B-17 Flying Fortress



99
ОБЩА

simulator

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami ИНТЕРНЕТ: www.metalgearsolid.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 3MB Video

По снимките може да се излъжете относно същността на B-17. Вярно, че в нея става дума за самолети. Истината е, и че ще можете да застанете на пилотското място, за да управлявате летящите машини. Обаче B-17 Flying Fortress не е симулатор на бомбардировач от втората световна война. Или поне - не е само това.

B-17 е игра за войната във въздуха и за хората в нея.

Макар от загавието да не личи, B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th е продължение на друга игра - вероятно най-увектеления симулатор, който съм играл някога. Трябва да ви кажа, че новият продукт на Microsoft носи името на славния си предшественик с достойнство.

Първото нещо, което трябва да разберете, преди да седнете пред управлението на бомбардировача е, че е напълно реално цял полет над вражеска територия да мине, без да се наложи въобще да докосвате клавиатурата, джойстика или мишката. Защото тук няма да играете от името на пилота, нито като шурман, бомбардир, радист или стрелец. Всички те присъстват на самолета, и не само, че са там, ами си вършат работата (повече или по-малко) компетентно. Вие влизате в ролята на ръководния дух на екипажа. Във всеки момент можете да поемете функциите на кой да е от десетте души на борда на самолета. Да хванете пилотския штурвал, да седнете в стола на шурмана, да се взрете през окуляра на бомбоприцела, да стиснете здраво ръковатките на някоя от картените установки. Можете да заемете произволно "работно място", и да заместите съответния член на екипажа. Тук обаче има едно ограничение - можете да "се вселите" само в напълно боеспособен човек, който при това е заел някоя от активните позиции в самолета. Тоест, възможно е да влезете в кожата на бомбардира по време на захода към целта, стига да е в съзнание и да се намира пред бомбоприцела. Не можете да заместите обаче здравия стрелец, ако се размотава някъде из самолета, или пък е ранен. Освен да играете от името на всеки от хората си, можете да им давате и някои други команди, изпълнението на които можете

да следите само от страни, без да се намесвате. Можете да размествате момчетата си между позициите в самолета. Можете да ги карате да оказват първа помощ, или да отстраняват някакъв механичен проблем, възникнал по време на полета (например да спускат ръчно повредения колесник, или да гасят пожар в някое от отделенията на машината). Докато са заети с нещо такова обаче, те ще трябва да напуснат обичайните си места, и няма да могат да изпълняват преките си задължения.

Казах, че можете да играете, без да се налага да пипате управлението. Е, това е вярно само от гледна точка на механиката на играта. Бих останал страшно изненадан, ако спонте и гледате от страни, докато Месершмитите налитат като ястреби над строя на бомбардировачите ви. Тогава просто ще ТРЯБВА да се намесите. Не защото бихте се справили кой знае колко по-добре от стрелците, когато ги управлява компютърът. Не и понеже ще ви е скучно. Даже само да наблюдавате от страни, ще има какво да ангажира вниманието ви. А защото някой напада вашите момчета, и трябва да получи отпор.

Като симулатор B-17 не е нещо особено. Най-сложното упражнение, което трябва да изпълните по време на тренировъчните мисии, е руцането на земята докато стигнете до началото на пистата



Рядка гледа - немски изстребител таранира бомбардировач

При това проблемът се корени не е сложността на играта, а в непригодния за подобни маневри интерфейс. Ако питате мен, тази мисия можете спокойно да я пропуснете, понеже наученото в нея никога няма да ви потрябва. Просто играта не е за това. Рулиране, маневри във въздуха, заемане на място в строя, изпитане - всичко това изисква техника, която не е кой знае колко сложна (имам предвид - в играта), но не е необходимо да я придобивате, защото на борда на бомбардировача по всяко време се намират двама пилоти, на които това им е работата. Можете да упражните няколко приземявания с изгасени двигатели, за да сте подготвени, в случай че ви се наложи да го повторите в реални условия. Макар да подозирам, че пилотът на самолета пак би се справил по-добре от вас.

Това, с което ще ви се наложи да свикнете обаче, е ориентирането над вражеска територия, и извършването на прицелно бомбосукане. Там компютърните ви момчета има какво да видят от вас, даже и хич да не ви бива. Поне в началото, де, защото всичките ви хора се учат, и подобряват уменията си в областите, които им се налага да практикуват по време на полетите. В първите мисии шурманът по-точно ще се губи, и ще трябва да се взи

рате в повърхността отдолу, за да откриете някакви ориентирни, които да ви подсказват къде, по диволите, се намира самолетът в момента. От 5 километра височина земята изглежда доста монотонно, и тая работа хич няма да е лесна. Съветът ми е - ако съвсем се изгубите, вместо да се лутате, обърнете курса към морето. По извивките на бреговата линия най-лесно ще се ориентирате. Също според мен е уместно отначало да се намесвате и в работата на бомбардира. Той се справя прилично с намирането на целта и фиксирането ѝ в бомбоприцела, само дотогава обикновено се цели в някаква точка "около", а не "върху" нея. В случай, че не знаете, по време на войната практиката е била само водещият самолет да прицелва къде да пусне бомбите си. Всички останали от формацията се равняват по него по време на захода. Летят на същата височина, на паралелни курсове и със същата скорост, и пускат товари си при команда от водача. Пък вие ще летите тъкмо в най-предния самолет, затова успехът на мисията в съвсем праж смисъл ще зависи само от вас. Казах "успехът", но веднага трябва да поясня за какво говоря. В контекста на бойните действия, "успешен" е всеки полет, който е поразил набежваната цел. В контекста на играта обаче (а също и от гледна точка на хората от екипажа ви), успешна е мисия, от която самолетът се е върнал на същото летище. Затова няма смисъл да се рестартирате, ако в разбора накрая пише, че целта не е била засегната въобще. Намирате се сред война, където никой не може да разчита на успех във всеки полет. Ще броят не разрушените заводи и складове, свалените изстребители или загинатите другари. Ще броят от колко полета сте успели да се върнете на приятелска земя. И колко още остават до края на вашата "tour of duty", т.е. преди да ви откомандироваат и изпратят обратно у дома.

B-17 има два основни режима на игра -

LUFTWAFFE

Немската Luftwaffe или Въздушни Сили е официално сформирани през 1935 година заедно с две други чети на германския Wehrmacht. Първоначално целта ѝ е била да защитава немското въздушно пространство. Преди 1935г.од, на Германия е било забранено да има въздушни флот по силата на Версайския договор. Благодарение на експериментаторство и изобретения машините на Luftwaffe били подобрени от тези на Съюзниците и в началото на Втората Световна Война направо измели противниците си от небесата. В Luftwaffe са били най-добрите асове, които никога света е познавал, като се печемата битка след битка, дори и при невъзможни на пръв поглед ситуации. Самата Luftwaffe не се ограничавала само с въздушни сили - по голямата част от немските противовоздушни установки са били гръбнак на тази организация. Тя е и роден дом за паратруперите - Fallschirmjaeger.



Рафинерията през окуляра на бомбоприцела. След миг надому с вий ще започнат да пропалат бомбите

обикновена и командирска кампания. В първата ще се изправите срещу цялата сила на Luftwaffe (немските ВВС) от позицията на командир на бомбардировач. Ще трябва в над 30 мисии да преведете самолета си над хиляди мили вражеска земя, да унищожите целта си, и да върнете момчетата си на базовото летище. Обаче целите, маршрута, бомбеният товар - всичко това ще идва със заповед "отгоре". Преди всеки полет ще можете да разгледате кратка разузнавателна сводка за целите, да проследите плана на полета по картата, и да гледате филм, заснет от шпионски самолет, който да ви помогне при идентифицирането на целта от въздуха. После... просто трябва да направите това, за което са ви дали оръжие в ръцете. И да се върнете живи, което често ще бъде по-трудната задача.

В командирската кампания ще имате и допълнителни отговорности. Като офицер, на чито заповеди се намира цяла ескадрила, ще трябва да планирате полетите от начало до край. Кой ще лети, и кой ще остане. Колко и какви бомби ще се пускат, и, по-важното - къде. Какъв маршрут да се избере така, че рискът за самолетите да е минимален. Вашата задача ще бъде да осигурите разузнавателни данни и да организирате правенето на аероснимки. И освен всичко останало, ще летите в челната машина.

Оформеното на играта е превъзходно. Бомбардировачът изглежда като истински. Имам предвид - съвсем истински. Бестъжко метално тяло, картерни установки, които се въртят, докато срещите вътре следят вражеските изстребители. Можете да видите всеки нит върху обшивката. По крилата зад двигателите има почернели следи от смазка и отработени газове. Ако погледнете формацията отдалече, ще забележите инверсионните следи зад самолетите. Ако поразят някой двигател, зад него ще се протегне димен шлейф. Можете да следите движението на елероните и въздушните кормила, когато отклоните щурвала от неутралното положение. Отварянето на

бомболоковете, спускането на колесниците. Движението на вентилационните капаци на двигателите. Даже извртането на лопатите на пропелерите, когато изключите някой двигател. Останалите самолети (и ваши, и противникови) могат да се похвалят с аналогична детайлност. Текстурите по земята и по небето (защото в B-17 обичайната покривка има огромно значение за геймплея) изглеждат съвсем реалистично. Вършеността на бомбардировача е представена съвсем убедително. Всеки прибор, кашон с мундици, шланг или пожарогасител, може да бъде видян на мястото, където стои и в истинската машина. Движенията на хората извътре също са майсторски пресъздадени - можете да проследите как се прехвърля и извртат, за да се промъкнат покрай някое препятствие, как внимателно превързват другарите си.

Звуките съответстват напълно на графиката. Музиката в играта няма, но трябва да ви кажа, че бученето на двигателите на самолета съвсем убедително я замества. Ако обаче искате напълно да се потопите в атмосферата на битките на "морската 8-а" въздушна армия, опитайте да си пуснете като фон Реквиема на Моцарт. Да си и подхождат.

Понеже е прието човек да изтъкне поне един недостатък на играта, който представя (за да не го помислят за агент-провокатор, изразен от Microprose да мти умовете на читателите), трябва и аз да кажа нещо в тях дух. Ами, щещам се за едно-две работи. Първо, интерфейсът е малко странен. Мениютата са направени като металици панели с картинки, върху които човек трябва да шракне, за да си избере нещо, и после трябва отдалеч да натисне бутона "Next" в долната част на екрана. Доста гравом за последните месеци на 20 век. Освен това, няма чалъм по време на игра човек да отвори екрана с опциите. Ако иска да си намали звука на двигателите, да речем, за да си чува по-добре Реквиема, трябва да излезе от мисията, да смени силата на звука от моторите, да си зареди savegame-a от преди полета, и да го пусне наново. Пък и в играта няма никакъв помен от помощна информация (Освен в книгщата, де, ама тя поиякога може да се окаже, хм, дефицитна. Да знаете как само се губят тия manual-и...). Тренировъчните мисии също нищо не обясняват, просто изискват да се извърши успешно някакво управление.

Е, сега ми остава само да ви река "Ъва е жестока игра, тичайте веднага да си я купите", нали? Аз наистина това искам да ви кажа в заключение, обаче ми се струва, че нещо липсва в описанието ми. Не съм обяснил защо B-17 е толкова ценна прибавка към ко-



Задната част на физиолажа. Напред се виждат двамата странични стрелци и долната картчена установка

В нея ще откриете цял свят, по-

B-17 не симулира самолети - тя симулира хора и при това го прави добре

топен в хаоса на най-странната война, която мога да си представя. Свят, където с дни и седмици нищо не се случва. А после идва времето на следващата мисия. И небето изведнъж губи ясния си цвят, и става сиво и негостоприемно. Първо се излъчва със спомена за минали страхове и изгубени другари, после - с грохота на мотори. И пристата пропада в миналото, и макар да те тегли като камък към нея, трябва да летиш надалече. Бомбардировачите в строя сякаш се притискат един в друг, търсят защита в телата на другарите си. 18 машини в съвършен ред се отдалечават на изток. Коко ще се върнат? Някъде наоколо летят и изстребителите от ескорта, но те са малки, далече са, и скоро сдими ще се окажат обградени от враговете. Безбрежен океан отдолу. Във всички посоки - сивена, чиято необитност се мери в часовете, прекарани с потни, треперещи длани. Кратко съобщение по интеркома - "Пресякохме германския бряг!". И работата - истинската, тази, заради която си е струвало да те пратят на хиляди мили от дома - работата започва. Знаете ли на чие място не искам да се окажа в такъв бомбардировач? На радиста. Когато налетят Месерите и оските от зенитните снаряди започнат да чукат по обшивката, всеки от останалите ще има в ръцете си оръжие, което да насочи срещу врага. А радистът може само да гледа през тясното прозорец във физиолажа. Да гледа повърхността на крилото, да гледа за дупки в носещата плоскост. Да гледа елроните, и да се бори с мисълта, че последният удар ги е закилил. Да гледа за димния шейф, който снарядите на врага ще издърпат от мотора. Да гледа как от пробойните в резервоара се нивжат капки гориво, и да се

моми в следващия откос да няма запалителни снаряди. Да гледа, как огънчетата на изстребите се забиват в корпус на съседната машина, как пламците обхващат двигателя. Да гледа, как тя бавно губи скорост, отпуска нос и започва да пада. Да гледа, как нещо избухва в тялото ѝ, тя се завъртя неконтролируемо, и черният дим на пожара започва да описва спирали в небето. Да гледа, как крилото ѝ се откъсва, и най-после от люка започват да се отделят малки фигури. Да гледа, и да брочи. Отчаяно да се мчи да изкара парашутите до десет. Да слуша напрегнатите, почти панически реплики на стрелците, когато си прехвърлят немските изстребители един на друг. Да гледа хоризонта, и да чака предпазливо спокойното съобщение на пилота, че са легнали на курс към целта. Да гледа земята, и да вижда припламванията на изстребите от дулата на зенитките. Да гледа, как петната на разривите излъчват небето, и с цялото си тяло да чувства изтегляния като по струна курс на самолета. Да знае, че само смъртта може да ги сваля от този курс. Да гледа пробойните по другите самолети, и да се чуди дали и неговият изглежда така. Да чака подкачането на машината, когато бомбите понесат няколко тона смърт към земята. Да гледа, как и съседите хвърлят товара си, и бързат да заворвят локонете. Бързат да обърнат на запад, макар до дома да има стотици мили небе, разкъсвано от взривове и кръстосано от изстребители. Да гледа слънцето, и да очаква всеки момент от него с вой да изскочат силуети на Месершмити. Да гледа общите, и да се чуди дали в тях не се крият врагове. Да гледа разгнетията строй, и да брочи колко самолети са останали. Да се взира в двигателите им, и против волята си да вижда, че машината на левия фланг отдолу е със спрял първи мотор, от трети тече смазка и е покрила цялото крило отзад, а четвъртия явно работи на понижени обороти. Да се опитва да не мисли какво ще се случи с хората в нея, когато след малко тя започне да изостава. Само 20 метра го делят от тях, но съвсем скоро формацията ще трябва да продължи със самолет по-малко. И никой нищо не може да направи. Да се чуди как са двигателите на другото крило, защото му се струва, че самолетът се е наклонил, а това може да значи само, че един от тях е отказал. Когато пак ще напрегнати реплики от стрелците, с ярост да разбере, че Луфтвафе няма да се

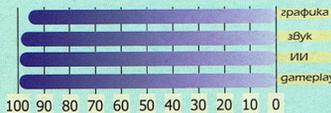
откаже, докато не ги види да горят на земята. И щом чуе вик на болка в слушалките, да хукне към ранения с медицински пакет в ръката още преди командирът да е казал кой има нужда от помощ, защото този глас му е познат даже през статичния пукот на шлемофона. Щом стигне там, да се мчи да превърже раната, и да се опитва да не гледа кръвта, която вече е напоила комбинезона му. Да успокоява пострадалия стрелец, макар да знае, че той няма да стигне летището жив. Да не обръща внимание на ужаса в очите на хлапак, когато командирът заповядва да го пускат с парашут, защото при нещипте има поне някакъв шанс да оцелее. И после да се върне до прозорчето си, и да затвори очи. Да се мчи да не вижда и да не чува повече нищо... Но щом курманът каже "Англия е под нас", той все пак ще погледне, просто за да се порадва на зелената отдолу. Ще извърне погледа си от другите машини. От ранените машини. Ще гледа приближаващата земя, и когато пилотът пръви кръг над летището, ще се радва на мръсните сивите хангари. Въобще няма да помни тласка, с който земята посрещна самолетите си. Ще знае само, че е жив. Чак после, след няколко крачки по тревата, ще се сетят да преброи самолети, те, види санидите, които бързат пок-



Пожар в двигателя номер 2

рай него. И ще знае, че е късметлия. Бог е решил да го остави да живее още. До следващия полет, когато пак ще може само да гледа. Но догатава има време. Сега е жив. Сега светът си заслужава да го гледаш. Не съм летял в небето над Германия. И все пак... В някакъв смисъл бях там. В момента езикът ми не се обръща да нарека B-17 Flying Fortress игра. Напоследък зад тази дума се маскират много посредствени, елементарни продукти на софтуерната индустрия. Произведението на Microprose е различно. Създайте ли му са постигнали нещо почти невъзможното - да направят игра, в която главното е внушението. Не стрелбата, макар че изстрели има в изобилие. Не полетите. Не ефектите, звуците или графиката, макар че те са много добри. А онова неуловимо усещане, което ти остава и след

Colin McRae RALLY 2



99
ОБЩА

АВТОР: JUKO&Cohen

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Codemasters ИНТЕРНЕТ: www.codemasters.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 64MB RAM, 16MB Video

Дългото чакане най-сетне свърши. Всички любители на виртуалното шофиране могат да се успокоят, да седнат пред монитора (може би един стабилен ъпгрейд преди това няма да се отрази зле) и да се впуснат в света на шеметните скорости сред приказно красиви природни пейзажи.

Вече не помня кога излезе Colin McRae Rally, но и до сега тя си остана еталон за истинските почитатели на рали симулациите. Тази игра просто плачеше за достоен последовател. Е, може да се каже, че него вече го има и това разбира се е Colin McRae Rally 2. Той пресъздава настоящия рали шампионат - с реалните писти и модели на участващите автомобилни компании. Ще карате една от избраните коли по прашните пътища на Австралия, ще закъвате в калта на дъждовна Англия и ще се пързаяте по замедените трасета на Швеция, за да се доберете до мечтаната титла. И, повярвайте ми, това никак няма да е лесно. Но да обърнем внимание на геймплея, за да разграничим Ралито от всички останали "менгета".

Първото нещо, което се набива на очи, когато застанете пред монитора (за предпочитане с кормило в ръце, но става и с джойстик или клавиатура) е изключително реалистичното движение на колата. Чувствате окачването, поднасяте в завоите, отскачате от баунтите, буксувате на място върху по-неустойчивите повърхности. Всичко това ви кара да се чувствате ка-

то в истински автомобил. Можете да изберете отправна точка на вашия взор измежду пет възможни камери - в кулето, на капака, на предната броня на колата, зад колата и т.нар. custom камера, при която можете да мените ъгъла на гледната си точка.

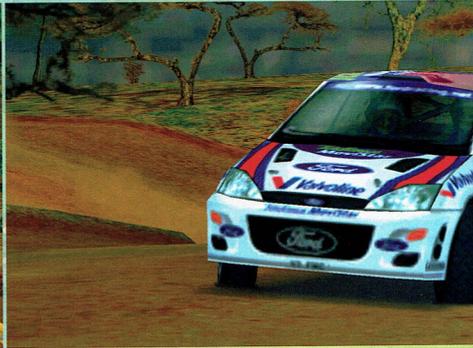
Всъщност, това би било достатъчно, за да харесам играта, но има и още. Към реализъмът на движението, съвсем безплатно идва и един доста внушителен набор настройки, които вие може да правите преди началото на етапите. В Colin McRae Rally настройките не бяха малко и наистина играеха роля, за разлика от същите в някои други игри, а сега те са набъбнали почти двойно и без да се научите да се възползвате от тях, просто няма как да успеете да победите (Какво говоря! "Да настингнете!") вашите компютърни опоненти на по-висока от началната трудност.

Много важно е и да си пазите колата. В началото на всеки участък, ще разполагате с определено време (един час), за да си извършите най-необходимите ремонти. Всяко действие по колата - ремонт, настройка изисква време. Ако не сте я пазили и сте карали "като луди" ще ви бъде невъзможно да направите всичко, затова от Codemasters са се постарали да ви улеснят и са въвели система от "знак внимание", поставен пред всеки един проблем. Коакото по-червен е знакът, толкова по-неотложен е ремонтът и така ще знаете, какви са приоритетите ви, когато опре до него.

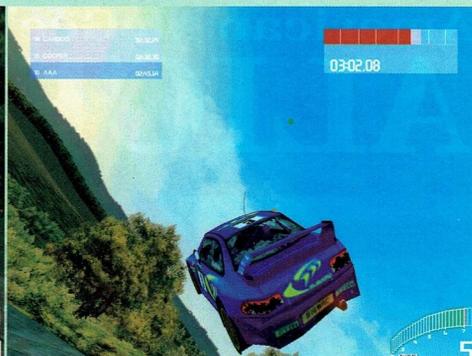
Ще може да се порадвате на много от най-известните марки коли, участнички в рали шампионата, както и на няколко бонус возила, които можете да спечелите само при определени условия. Стандартните модели са: Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Peugeot 206, Seat Cordoba. А бонусите са: Lancia Integrale, Ford Sierra Cosworth, Aston Martin Mini Cooper, MG Metro 6R4, Lancia Stratos, Peugeot 205 Turbo 16, Ford Racing Puma, Ford Escort MK1. За да ги получите може да разчитате и на малки измами, но винаги е по-сладко да си ги вземете с честен труд.

Това, което прави Colin McRae Rally 2 най-доброто рали правено някога не е нито едно от нещата споменати досега. Действително, реалистично пресъздаване на пистата - това е което прави от играта това което е. Те са по модел на действително съществуващи трасета. Във всеки един момент можете да изхвърчите в някое дере, река или да се озовете между група дървета в някоя горичка. Именно тези качества придават на тази игра обликът на истински рали симулатор - непрестанно напрежение, опасност от изхвърчане от пистата и респективно губене на време на всеки по остръ завой.

Страните, в които се провеждат ралитата намерили място в играта са следните: Finland - където преобладават горски пътища, тук-там има и добре асфалтирани шосета; Greece - пясък и камъни ще види-



Ford Focus - новият модел на американския концерн - от тази година в световния рали шампионат. Колата на Колин МакРей



Фамозната Subaru Impreza, неостаряващ фаворит по световните рали трасета. Понякога прекомерното даване на газ води до неочаквани резултати!

те тук; France - асфалт; Sweden - сняг, сняг и пак сняг; Australia - преход между пустини и савани, пътят е широк, но много лесно се изхвърча от него; Kenya - пустиня и тук-там някаква оазис; Italy - асфалт и мафия; United Kingdom - горски пътища и много кал (най-тежкото рали).

Видовете игра, които предлага Colin McRae Rally 2 са: рали шампионат, отделно рали, отделен етап от дадено рали, гонка по часовник, съревнование по зат-

сядаха пред подобна игра

Графиката е много добра. На висока резолюция притежателите на nVIDIA GeForce 2, ATI Radeon и Voodoo 5 5500 ще станат свидетели на перфектна детайлност. По купетата на колите могат да бъдат различени и най-малките фрагменти.пейзажите, покрай които ще прехвърчате с огромна скорост са много приятни за око. Наистина, една огромна съставна част от пейзажа (дървета, храсти, тревя, публи-

то й състояние. Музиката, която ще чуете докато бродите напред назад из менютата е динамична и ненаатрапчива и страхотно ще ви настройва за високи скорости.

Интерфейсът е удобен и бърз. И за разлика от предишната версия на играта не е заимстван от конзолния вариант, а е написан специално за PC. За секунди можете да прескачате между настройката на графиката, на клавишите и пускането на самата игра. А тя зарежда доста бързо.



Aston Martin Mini Cooper - една от бонус колите в Colin McRae Rally 2. Ще имате възможност да покарате нещо по различно!

ворена писта като интересното тук е че има писта в Япония; аркадна игра - състезание един на един по затворена писта, като тук няма да срещнете настройки по колите.

Мултиплейърът застъпен в играта предлага следните възможности: отделно рали (тук виждате опонентите си като дучета), аркадна игра (където ще можете да остръгвате броня в тази на спяричните си). Неприятното е, че както и в първата част, така и тук, не може да се изиграе целият рали шампионат с приятели.

За отбелязване е липсата на рали училище, такова имаше в Colin McRae Rally и помагаше много на тези, които за пръв път

ка...) е двуизмерна и може силно да издразни по-претензионистите от вас, но съгласете се, че изцяло триизмерно рали би било твърде тежко и непосилно за повечето геймърски компютри.

Озвучаването на двигателя е просто перфектно. С бъдеща възхищение педантичност авторите на играта са успели да възпроизведат уникалния звук на всеки един модел автомобил. До ушите ви ще достигне ревят на двигателя, а това ще бъде от огромно значение за тези от вас, които обичат да шофират с ръчни скорости. Скрибуцащото и неприятните звуци са неизбежна последица от повредите по колата и ще са добър индикатор за моментно-

Colin McRae II е игра само за ценители и любители на реалистичните и трудни симулатори. Това е играта за всички, които искат да изпитат прилива на адреналин, когато застанеш зад волана на мощното возило, а пропастта се е ширнала до теб. Усещането е пълно и на всичко отгоре абсолютно безопасно, така че да се хващаме за джойстика братя.



American McGee's ALICE



93

ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rogue Entertainment ИНТЕРНЕТ: alice.stomped.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 450, 96 MB RAM, 8MB Video

Аа сте се замисляли някога как би изглеждала Страната на Чудесата, ако книгата на Луис Карол имаше продължение и Алиса се върнеше там? И аз не съм, но версията на American McGee изглежда доста оригинална и пасва идеално на текущото ми настроение.

"Алиса порасна Страната на Чудесата също"

Първото впечатление от играта ще ви подсказва, че това, което предстои да преживеете, няма да е това, което очаквате от Страната на Чудесата. Главната героиня Алиса, изпаднала в тежко катаронично състояние, лежи в легло в болница за душевно болни! Бавно се изреждат спомените й и от пожара, погубил семейството й и влудяващото чувство на безпомощност, докато слуша предсмъртните викове на родителите си. Вкопчила се здраво в последните остатъци разум, Алиса дочува и се отзовава на повика за помощ на старите си приятели от Страната на Чудесата - Белия Заек и Чеширския Котарак.

Залогът се оказва голям - съдбата на любимия и някога свят, чиято прелест е повяхнала под тираничната лудост на злата Червена Кралица, и собственият и живот, балансиращ плахо на границата между лудостта и реалността.

Играта започва с класическата сцена, при която Алиса следва Белия Заек. Само че сега той, в съответствие с атмосферата на играта, не е сладкото и бяло дългоухо създание с розов нос. Наместо него ще видим зловна физиономия, изпънати заплашително назад уши и усмивка, която някак си подсъзнателно създава впечатлението за вампир, омайващ жертвата си. Определено нещо не е наред в Страната на Чудесата! 15 масивни нива очакват дръзките играчи, решили да върнат радостта в този свят

Без съмнение American McGee's Alice е една от най-добрите игри за тази година

Като цяло, единственият сериозен проблем на това заглавие е перспективата на игра, при това вина не е в дизайнерите, а в самия жанр и начинът му на създаване на геймплея. Иначе казано, играта страда от проблемите на повечето игри, използващи трето-лице перспективата, макар и да е със значителни подобрения спрямо най-добрите от тях. Или още по-иначе казано, Alice няма никакви проблеми, освен присъщите на жанра, но толкова старателно загадени, че всъщност не се набиват на очи, както това се случва при повечето подобни заглавия. Играта е абсолютно праволинейна, без възможности за отклоняване от предначертания път. Всичко в нея се свежда до това да стигнете до изхода на нивото и да решите някой и друг пъзел или загатка, изпречени се на пътя ви. Но за разлика от конкуренцията, това, макар и досадно



Извизвам се, госпожо, бихте ли обърнали внимание на двата си ръка...

звучащо, "ежегеймие", е облечено в толкова прелест, че едва ли ще ви притесни дори и за миг.

Напоследък се улавям, че започвам твърде често да използвам едни и същи думи, но въпреки това: графиката на Алиса е безпрецедентно красива! Всъщност най-красивата игра, базирана на Quake 3 платформата до този момент! Без конкуренция. Ама грам. И знаете ли,



Готови за подводните снимки ... ефектите са ослепителни



Надавайте се гордите собственици на тази гигантска маса да не довършат скоро

човек не може да не се замисли, какви ли сънища сънуват художниците на това заглавие. Какви ли кошмари са ги спхождали, за да сътворят подобна обаятелна лудост,

за да се роди подобна атмосфера. В унисон с историята, цялата обстановка е мрачна, подискаща и прелестно извратена. Може би малко се увеличава, но всичко в Алис изглежда толкова реално и в същото време сюрреалистично, че трябва да го видите, за да го оцените напълно. Старинни английски замъци с невъзможни чупки и непропорционални страни, странни пулсиращи вени, сякаш пробиващи крепостните стени, кошмарни шахматни фигури, навърлящи се срещу вас - всичко това е изобразено по някак... налудничаво красив начин (просто не намирам по-подходящи думи) и великолепно

Кой е American McGee?

Този въпрос вероятно интересува мнозина от вас. За феновете на id Software, името би трябва да звучи познато. Първите му стъпки в играната индустрия започват като момче за всичко в id - отговаря на телефонни обаждания, помага където може и т.н. Постепенно талантът му като дизайнер на нива блесва и му е предложена възможност да работи върху някои нива на Doom II. След което следват Quake и Quake II, където едни от най-играните deathmatch нива са именно негови. През 1998 година American напуска id и се заема със собствени проекти. Вятърът го отива в Maxis, където прекарва няколко месеца, докато до слуха му не достига мъвата, че от централата на Electronic Arts искат да правят игра, базирана на една от най-популярните детски приказки...

допълва и подсибя концепцията на играта. От летящия "замък на вратите", през безцветната шахматна земя, та чак до оледенатата зала, обкръжаващият ви свят е толкова оригинален и богат на образи, че спрямо него обстановката в MDK 2, например, изглежда обикновена и сива. Не знам какви са ви спомените от книгката за Алис в Страната на Чудесата, но след като видите тази игра, това име ще извиква в главата ви малко "по-други" картини. Ако Луис Карол можеше да види какво са направили от книгата му, със сигурност би се вдигнал от гроба под формата на някак от злите твари в играта и би тръгнал да потърси сметка на вдъхновилите го за метаморфозата и вида си пичове от Rogue, превърнали идилгията му в кошмар. Но да оставим това, друго е важно - както бях казал на времето за една друга игра, всичко тук е толкова красиво и детайлно, че играчът би останал доволен до

ри и да можеше само да се разхожда напред назад и да си бърка в носа. И не кристалната графика, детайлните персонажи и текстури, не чудесните анимации, са тези, които правят най-силно впечатлението в Алис. "Гвоздет на шуото" всъщност е невероятният дизайн на нивата. Такъв не съм виждал до момента време. Макар Алис да е чист екшън в основата си, макар и да е изключително линейна, принципът "отиди от точка А до точка Б" тук е издигнат до неподозирани висоти. Нещо повече - дизайнерите са си позволили да си направят гаргара с тази концепция, като преди началото на всяко ниво ви го показват цялото, включително и изходът от него, и след това ви оставят да си блискате главата как да стигнете до там. Не че трудностите по пътя ви са непреодолими или много сложни - напротив.

В основата на преодоляването на всяко препятствие просто стои някаква хитринка, за която трябва да се сетите. И точно тук се проявява един от големите плюсове на играта - нито един от пъзелите не прилича на предишния

Всеки си има някаква тънкость, която ще ви накара да се усмихнете доволно, след като ви щракне за нея. Всяка нова част от играта е уникална - от подводната сцена, където трябва да прелуцате през лещерата, докато над вас се стоварват камънчащи, до шахматното ниво, където трябва да



Мисав, че точно тези карти за игра няма да създадат проблеми



Кои са Rogue Entertainment

Rogue Entertainment – още едно име, което феновете на продуктите на id би трябвало добре да познават и уважават. Това са авторите на най-добрите Add-On-и за Quake I Quake II, а именно Dissolution of Eternity и Ground Zero. Пичовете от Rogue винаги са били в изключително близки отношения с id, което обяснява и тясната връзка между тях. Alice е първата им цяла, без да брочи базираната на Doom II Strife от 1996 година, игра. Засега усърдно се спекулира около следващия им проект. Надяваме се много скоро да можем да ви предложим нещо повече от слухове за него.

Преминете през смъртоносна шахматна дъска под формата на Кон. Може би най-силната страна на Alice, наред с феноменалната графика, е именно фактът, че на всеки завой ви очаква ново преживяване, което малко или много впечатлява. Това, че на няколко пъти спирах и просто гледах сцената пред мен би трябвало да ви говори достатъчно за въздействието ѝ. В днешно време заглавията, които могат да впечатлят обривнатия геймър не са много, но Alice определено е едно от тях.

Поради прогресивно обединявания ми речник (все пак съм от Враца, както обича да подхвърля Freeman, който пък е от Добрич, а там каква са стока да не ви разправям, че съмвсем се остана без речник ама в другия диапазон на речевата скала) няма да се спирам подробно на музиката и звуковите ефекти в играта. Само ще ви кажа, че те са сред най-добрите, на които съм се наслаждавал напоследък. Изключително тематични, идеално пасващи и кореспондиращи тясно с визуалния, те допълнително подсилват великолепната атмосфера на играта. А, щях да забравя – композитор на музиката е не кой да е, а Крис Врена, съзнователят на Nine Inch Nails. Просто да знаете.

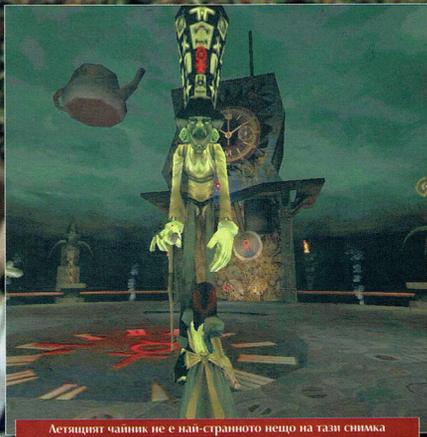
На фона на прекрасната графика и невероятните звукови ефекти, никак си на заден план остава геймплея. Не ме разбирайте неправилно – в него няма нищо нередно или неподходящо. Просто той с нищо не се отличава от шаблоните на

жанра. Друг е въпроса кога ще видим истинска революция в този тип игри и можем ли да съдим Alice за възможността да се измъкне от блатното CAMO в този аспект.

Искусствения интелект на противниците ви е доста добър (въпреки че след няколко часа игра на Giants ми се стори някак си първичен). Противниците ви използват първо оръжията си за далечен бой (ако имат такива), а когато ги наближите или им свършат зарядите минават на ръкопашен. Алгоритъмът им за придвижване също е доста добър, още повече като се има предвид

изключителния дизайн на нивата. Може би аз съм малко разглезен, но оръжията в играта ми се сториха малко недоизпилани. Хубаво е че всяко от тях има алтернативна стрелба, но никак си липсва усещането за мощ като натискате бутоните на мишката. Като се има предвид, че срещу вас има хиляди създания, с които трябва да се преборите, и в по-късните нива ще се изправяте срещу много от тях едновременно, малко повече отнева мощ не би ви дошла измъшно. В интерес на истината известна част от оръжията са достатъчно мощни, но се зареждат много бавно. По-добър баланс в този аспект щеше да е огромен плюс за геймплея. На моменти даже ще ви се стори по-лесно да пробягате разстоянието до щела, вместо да се биете с враговете пред вас.

Тук трябва да отбележа две неща, които ми направиха много голямо впечатление и заслужават изключително висока оценка. Първото е мерника, който според мен



Алтернативен чайник не е най-странното нещо на тази снимка

е най-добре реализирания такъв в подобни заглавия. Когато носите оръжие за далечен бой и даден враг е на мушката ви, мерника се превръща в синкав обръч, който започва да кръжи около противника. Така винаги можете да прецените дали изстрелите ви ще са точни или не. Другото нещо е наличието на "стъпки", които ще виждате всеки път когато погледнете към пода. Тези "стъпки" показват къде точно ще се приземите ако скочите, което е изключително полезно в наудиничавия свят на Страната на Чудесата, а и в този тип игри по принцип.

Камерата също е доста добра, макар че и тук ги има зловобните "опирания о стената", които изместват перспективата под такъв ъгъл, че докато се ориентирате вече сте мъртви. Но какво да се прави, както вече не веднъж споменах играта страда от несъвършенства на жанра, а не от некадърност на създателите ѝ.

Това, което много хора искаха да видят в тази игра, но никогато няма да могат е възможността за игра в мрежа. Действително, голяма загуба е превъзходните нива да останат ненапоени с кръвта на приятелите и съперниците ни, но American McGee съвсем твърдо е заявил нежеланието си да се занимава с нещо, на което не може да посвети цялото си внимание. За тази отдаденост към работата той получава похвала, но все пак аз лично съм доста любобитен как ли би изглеждал мултиплеяра на Alice.

Любобитство, което така или иначе няма да удовлетвори. Но поне жаждата си за едно превъзходно игрово преживяване задоволих. Преживяване, което горещо ви препоръчвам. Или ако трябва да перифразирам една известна реклама:

"ALICE УТОЛЯВА ЖАХДАТА!"

Наздраве!



Дизайнът на нивата в Alice е наистина убийствен. American McGee получава речника



RESIDENT NEVIL 3



ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami ИНТЕРНЕТ: www.metalgearsolid.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

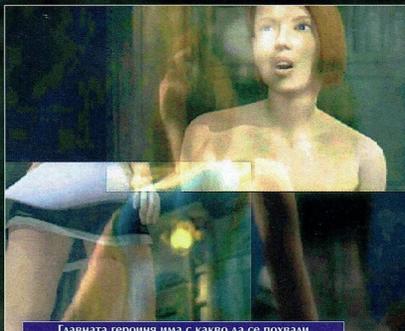
Фигурите бавно се приближаваха. Телата им, покрити с безброй кървави рани, лицата обезобразени до неузнаваемост, а погледите...О, погледите!... Те сякаш я пробждаха, опитвайки се да различат нищото в тъмнината зад нея. Някои от тях, с разкъсани и дори лисващи краици, се влячиха през камните локви, с протегнати към нея ръце. Бяха жади. За кръв. За нейната кръв. Джи се обърна рязко и панически побягна в тъмната улица. Ненадейно кракът ѝ се закачи в някакво захвърлено на пътя желязо. Тя се опита да запази равновесие, размаха ръце, но после тежко се строполи върху мокрите камъни. В главата ѝ избухна експлозия. Тя бавно започна да се нагиза, опитвайки се да се пребори със световъртежа. Пред очите ѝ изникнаха крака. Под разкъсаните, хаотично разплетени пръчета тъкан, едва поддържащи илюзията за някаква примитивна цялостност се подабаха сиви, разкапващи се, вонящи меса, обрисани с гнилни язви. Няколко тъмни бели червея изпаднаха и започнаха лениво да се гърчат на асфалта. Стомахът ѝ се нагиза, и кисели жлъчни сокове стиснаха гърлото ѝ, но нищо не се случило - тя отдавна го бе изпразнила. Момичето понечи да помръдне, но мускулите му отказваха да се подчинят...

Сърцераздиращият писък прониза нощта, извиси се над полуразрушените сгради и замря.

Никак няма да е чудно, ако подобна мрачна картина се разиграва доста често на монитора ви докато се мъчите с поредния Resident Evil, който най-накрая се появи и за РС. Друг въпрос е, че приеждателите на Playstation вече се радват на четвъртата част от култовата хорър поредица. От самото си създаване RE се очертава като едно малко по-особено екшън приключение, чиято основна цел е да плаши с потискаща атмосфера, със самотата на ге-

роите си, с отчайващата липса на живот в игралния свят. Още по-важно е, че играта се стреми да постигне този ефект върху геймъра, не като го постави в някаква измислена вселена с чудати кръвожадни същества и тонове невероятни методи за изтезание, а като го сблъска с една мрачна интерпретация на собствения му свят, която е изпълнена с безнадеждност и обреченост.

Противно на очакванията на доста от вас Resident Evil 3: Nemesis не е продължение на двойката от серията, а по-скоро е нещо като кратка история, предхождаща предишния епизод. В нея се разказва за младата (и красива, естествено) Джи, която по чудо е една от малкото оцелели в един град на пълна разруха - Raccoon city. Голямата корпорация Umbrella държи под чадъра си цялото място и диктува живота на обитателите му. Поне видимо всичко е наред, докато едно от смъртоносните творения на корпорацията не се разпространява уж по погрешка в града. Става въпрос за мистериозен вирус, който кара хората да губят разсъдък си и ги превръща в безмозъчни зомбита. Umbrella веднага изпраща цял военен отряд да се справи с положението, но щетата на компанията не е да спасява население



Главната героиня има с какво да се похваля

Зомби - в настомите четива на българските филмозани (т.е. речниците) има доста интересни тълкувания на тази, поне според мен, доста еднозначна дума, като абсолютно изненадващо се оказа, че според някои от въпросните помагала, зомбитата са хора-чудаци. За да не възникват подобни обърквания, нека изясним, че зомбитата рядко са нещо повече от възкръснали мъртъвци без собствена воля. В света на компютърните игри, грозноватите същества най-често играят ролята на отдушник на геймърския гняв, като се появяват в най-разнообразни жанрове, включително заемат достойно място във високо уважаваната в редакцията стратегия Хиросу-уф-на-МаМа.



Играта с Карлос също не е никак скучна

нието, а просто да се сдобие с проби от тъканта на заразените, за да може впоследствие да доразвие вируса и да подхване опасни генетични експерименти. В цялата суматоха, Джил, която е била в екипа на специалния полицейски отряд С.Т.А.Р.С., по чудо успява да оцелее и започва дълго пътешествие в търсене на път за бягство от проклятията град. През цялото време действието се раз-

вива на територията на Raccoon City, като момичето посещава различни локации, като полицейското управление, кметството, градския парк и пр. Разбира се, визитите и по тези места рядко са приятни и никога - миролобивни. Както стана дума, след избухването на вирусната епидемия населението вместо да си гледа обичайните задължения, започва да проявява странен вкус

към човешка кръв, който гарантира на Джил постоянен приток на адреналин. Лошото е, че зомбитата, както знаем, са доста жиливи и безчувствени същества и конвенционалните оръжия трудно ги ловят. Особено в началото, когато героинята разполага само с един доста слабомоощен пистолет, който хем стреля бавно, хем биде особена полза. За частие девойчето доста бързо се сдобива с класическа пушка-помпа, която дава доста подобри резултати срещу не-мъртвата плапач. По-нататък в играта арсеналът се допълва от гранатомет и наистина мощен револвер, произведен директно от Magnum Research Inc., който от раз се справя с почти всичко, което може да ви излезе насреща. Това обаче не решава проблемите на момичето ни най-малко. Оръжията може и да ги има, но мунициите за тях са голяма рядкост. В RE3 оловото не се среща по улиците или в парка, а само на места, където е логично да го има - в запустели оръжейни складове, в чекмеджета и метални шкафове, понякога в работни кабинети. Освен това количествата муниции, които Джил намира не са огромни. Все пак, съгласете се, че едва ли е реалистично в каби-

нета на някакъв банков служител да намерите нещо повече от кутия маломощни патрони. Гранатите и мунициите за магнума са доста редки, затова си отваряйте очите широко във всяко ново помещение. В никакъв случай не ги използвайте срещу обикновени зомбита. Вярно, че ниският им интелект е четворно компенсирани в количествено отношение, но из тъмните улици на Raccoon дебат къде-къде по-опасни същества. Наистина те са доста по-малко на брой, но са способни на чудеса щом трябва да ви видят сметката. Става дума за гигантски тарантули, които могат да ви отворят при удар, за гротески мутанти и за бързо подвижни чудовища с плащещото име Beta/ Gamma Hunters. Тези последните са на практика смъртоносни, ако двама от тях успеят да се приближат. Атаката им е достатъчно бърза, за да не ви позволи да избягате или да вдигнете оръжието си. На два пъти ще се изправите и срещу гигантски подземен червей с няколко реда грижливо оформени остри зъби. В буквален превод името му звучи като "Гробокопачът". Повече информация едва ли е нужна.

Естествено най-сериозният враг, който тормози Джил, е огромният Nemesis, който сякаш има девет живота и се появява неприятно често, екипиран ту с ракетомет, ту с отчайващо дълги и смъртоносни пипала. Именно в него ще изчезват събирателните с мъка запаси от гранати и маг-

Ето и накратко някои от възможните комбинации за смесване на барут и производство на муниции с помощта на Reloading Tool-а:

"А" - барут тип "А"; "В" - барут тип "В"; "С" - барут тип "С"; "Т" - Reloading Tool; "Г" - гранати;

A + B = C

A + T = 15 нормални патрона

A + G = 6 огнени гранати

AA + T = 35 нормални патрона

AA + G = 12 огнени гранати

AAA + T = 55 нормални патрона

AAA + G = 12 огнени гранати

AAB + T = 20 патрона за помпа

BBA + T = 60 нормални патр.

B + T = 7 патр. за помпа

B + G = 6 отровни гранати

BB + T = 14 патр. за помпа

BB + G = 12 отровни гранати

BBB + T = 30 патр. за помпа

BVV + G = 18 отровни гранати

C + T = 10 гранати

C + G = 6 замразяващи гранати

CC + T = 10 замразяващи гранати

CC + G = 12 замразяващи гранати

CCC + T = 24 патр. за магнум

CCC + G = 18 замразяващи гранати

AC + T = 10 огнени гранати

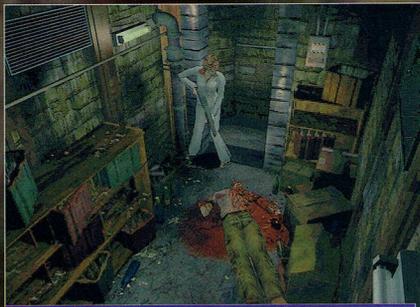
BC + T = 10 отровни гранати



Спри на място! Имате право да мълчите...



Всичко което кажете може и ще бъде използвано срещу вас



Ако нямате възможност да си осигурите адвокат ... лошо ви се пише



Декорите може и да са 2D, но това не ги прави грозни



има моменти когато действието се разклонява чрез така наречените "live selections". Това са ситуации, в които можете да избирате между два различни варианта, като в зависимост от избора ви настъпват малки промени в сюжетната линия. Например в даден момент от играта Джи се опитва да се измъкне от Расооп с повреден вагон от градското метро, но спирачките отказват и тя може да избере дали да използва аварийната спирачка или направо да скочи през прозореца. В зависимост от подхода си, момичето започва приключенията си в следващата локация от различно място. Това са дребни детайли, внасящи малко разнообразие в иначе доста праволинейния сюжет. Дизайнерите на играта са внесли и допълнителна свежест, като са включили още три персонажа, които играят важна роля за развитието на действието. Те са невмешани, изпратени от Umbrella, да разследват случилото се в Raccoon City и подобно на Джи се опитват да намерят изход от града. В един момент от играта, макар и за кратко, ще можете да контролирате един от тях, Карлос, което е доста добра идея, още повече, че това ви дава достъп до ново оръжие - нещо като аналог на американския M-16. Въобще, в типично японски стил, дизайнерите на RE3 са се постарали да вмъкнат някои малки детайли, които да разчупят стандартната и на моменти ставаща досадна атмосфера на доста конкурентни заглавия.

В чисто технически план играта също не стои зле. Графиката е малко архаична и не се е променила особено с времето, но не изглежда лошо. Комбинация от 3D модели, които се разхождат на фона на двумерни декори. Визуално създава добро впечатление, но възможности за взаимодействие със статичната околност съвсем естествено не съществуват. За сметка на това звукът не е никак лош. Даже е доста реалистичен, особено като се има предвид добрата поддръжка на

сوناжа, които играят важна роля за развитието на действието. Те са невмешани, изпратени от Umbrella, да разследват случилото се в Raccoon City и подобно на Джи се опитват да намерят изход от града. В един момент от играта, макар и за кратко, ще можете да контролирате един от тях, Карлос, което е доста добра идея, още повече, че това ви дава достъп до ново оръжие - нещо като аналог на американския M-16. Въобще, в типично японски стил, дизайнерите на RE3 са се постарали да вмъкнат някои малки детайли, които да разчупят стандартната и на моменти ставаща досадна атмосфера на доста конкурентни заглавия.

EAX ефектите на Creative. Сюжетната линия е солидно подкрепена както от анимации с енджина на играта, така и от кратки филмчета, повечето от които са впечатляващи и се струва да се видят. Интерфейсът и управлението също са опростени и лесни за използване. По време на игра се използват интензивно не повече от три клавиша, което не би трябвало да създава проблеми на никого. Инвентарът на Джи е добре организиран и лесно достъпен, като предметите, които не са и нужни могат да се съхраняват в големи сандъци, пръснати на различни места из града. Когато даден предмет няма да ви е необходим повече, играта автоматично ви предава да го изхвърлите, което е страшно удобно. По този начин нито инвентарът ви се препълва измислено, нито има опасност да почнете да си губите времето с безумни комбинации при решаването на някоя загадка. Въпросът със save-овете също е решен по стандартния за поредицата начин. На определени места има пишешки машини, на които можете да запишете прогреса си стига да имате печатни глави на разположение. Такива в играта се намират около двайсетина (на Hard трудност), така че не ви пилеете с прекалено лека ръка. Все пак това ограничение не би трябвало да ви създаде особени проблеми, защото заглавието е доста кратичко и спокойно може да се mine за 6-7 часа. Победата над Nemesis обаче не е причина да захвърлите диска с играта в някой пращен ъгъл, защото всяко следващо превъртане ви дава различен епизод, който изяснява донякъде историята около основните герои в поредицата Resident Evil. Освен това, ако първо сте пробвали играта на ниска трудност (даски лесно), задължително опитайте и Hard Mode, където след всяко сражение с Nemesis получавате части от нови оръжия - пистолет с лазерен мерник и помпа, която покосява враговете доста по-бързо и ефективно. Гвоздеят в програмата обаче, безспорно е допълнителната мини-игра The Mercenaries, в която поемате управлението над един от тримата невмешани в RE3 и имате за цел да достигнете определена локация в града за ограничено време. Ако се чудите от къде се е взел този Gatling Gun в ръцете на Джи на един от screenshot-овете, поиграйте на The Mercenaries и ще ви стане ясно.

мум-патрони. Положението не е чак толкова безнадеждно, защото на места момичето от С.Т.А.Р.С. намира количества от два вида барут, от които могат да се забъркват нови амуниции с помощта на Reloading Tool. Здравословните проблеми (а Джи непременно ще има доста такива) се решават лесно благодарение на лековити спрейове (стига да ги има). Друг вариант са зелените библи, които дори могат да се смесват за по-добър ефект. Освен това ще се натъкнете и на сини библи, които са единственото ви спасение, ако някой паяк ви е отровил. Като цяло няма особени промени спрямо RE2, но такива едва ли са необходими в този аспект на играта.

В Resident Evil 3 приключенският елемент също е доста добре застъпен на фона на излезлите в последно време third person-и. Често се налага да се решават малки загадки, които като комплексност и оригиналност в повечето случаи отстъпват на класическите куестове, но са напълно подходящи за игра като RE. Добре балансирани, нито прекалено лесни, за да не досадят на играча, нито прекалено трудни, за да не го отчайат. Често

графика

звук

ИИ

gameplay

72
ОБЩА

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

АВТОР: Snake

The Tale Of Elly Kedward

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Ritual Entertainment ИНТЕРНЕТ: www.godgames.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

Заглавие: Blair Witch Volume 3: The Tale Of Elly Kedward

Жанр: Екшън с бегъл адвенчър привкус

Производител: Ritual Entertainment

Участниците: Ловец на вещици, пастор, кмет, добра вещица, лоша вещица, селски пияница, индиански шаман и обичайната пасмина от статисти и чудовища.

Историята: Годината е 1789. Джонатан Прай е свещеник, загубил вярата си, който в последно време се прехранва като ловец на вещици. Работата му го отвежда в градчето Блеър, където тъкмо са започвали да изчезват децата, обвинили Ели Кедуърд във вешерство. Това реално е самото начало на историята за вещицата Блеър, за която вече писах достатъчно.

Похвалите: На първо място трябва да се отбележи, че BV3 е първата игра от серията, която не изглежда като безличен клонинг на Nocturne. Както и предполагам, креативните пичове от Ritual са поели нещата в талантивите си ръцове и са разработили с енджинна на Terminal Reality нещо закономерно красиво и носещо в себе си огромна доза индивидуалност. Като се започне от големите неща като подобрения интерфейс и героите, придобили изненадващо комиксов вид, в тотален разрез с фото-реалистичните декори, и се стигне до дреболии като мерника, приел формата на маалка, очарователна пентаграмка. Освен това повечето проблеми с енджинна са разрешени - клипингът е почти перфектен, камерата е спрала да бъде врем номер едно на героя ви и просто е издържана по-назад и нагоре в моментите, когато се очакват големи мелега, за да имате пълен поглед над действието. Auto aim-ът също е по-добър значително от времето на безумната втора серия на Блеър, като в добавка тук чудовището, което сте взели на мушка в момента е осветено от

червена светлина и винаги ще сте напълно наясно по какво пудате в момента. Fire-ът и Use-ът вече не са прикачени към един и същи клавиш и ще може-



На сладка приказка с един от малкото персонажи в играта, които не трябва да убивате



Тази стая не изглежда много приветливо

те да извършвате прости действия, които не изискват и двете ви ръце да са свободни, без да ви се налага да прибирате оръжието си. С което е сложен край на простотията принуждаваща играча да прибира пушката си преди да влезе в съмнително изглеждащо помещение и да си отнася няколко тупакаки преди да успее да я извади отново.

Арсеналът ви е сериозно обогатен, като освен огнестрелните и хладните железарии ще имате на разположение и три вида магии (индиански, вешерски и ... хм, католически), които ще черпят от показателя ви за мана. Това значително разнообразява играта, още повече че повечето магии са изключително забавни и красиви като ефекти. Проблемът с



Огненият кръст направо запада нови въigni на ентузиазъм сред чудовищата



Тук май стана прекалено напечено...



Природата в едни от многобройните си страни въплъщения

Да живее капитализмът! След като се съдоби с три игри, базирани на сюжета му, филмът Blair Witch Project роди и сикуъл. Новият филм се нарича "Книгата на сените" и е режисиран от Джо Берингър, снимал за момента единствено телевизионни сериали и музикални филмчета за Металка и Ролинг Стоунс. "Книгата" се очертава като съвсем стандартен хорър, който не успя дори да се доближи до успеха на първата серия, когато бе пуснат на екран в САЩ през лятото. Сюжетът разказва за няколко пич, които, след комерсиалния успех на филма, решават да организират екскурзии до Бъркстийм, включващи обикновка на местните "забележителности". Четирима приятелски отиват на такава екскурзия и решават да прекарат една нощ и къщата на Рустин Пар. На сутринта оставя новият, че не помнят абсолютно нищо за времето откак са прекарали прага на прокълнатия дом, по телата им има таинствени символи, а когато се връщат в цивилизацията разбират, че са довели нещо със себе си.

амуниците и здравето, ограничаващ сериозно възможността на екшън маниака да се развихри подобаващо в предишните заглавия от Блеър-породицата също е разрешен със замах, като вече за всеки убит противник ще получавате наградка - патрони, мана или аптечка. Това пък прави убийствата на врази съчетание от полезното с приятното и е сериозен мотив да се проявите като мъже, а не страхливо да избягвате преките конфронтации.

И най-накрая тук действието се развива през зимата.

Заснежените полета, оголените дървета, танцуващите из въздуха снежинки, зачервените от студа лица на героите и облачетата от пара, бележещи всяко тяхно дишане създават невероятна атмосфера.

Някак интимна и празнична. Пък и има ситуации, в които няма нищо по-красиво от петната от кръв в осветително белия сняг...

Критиките: Като гледам какво са написали западните колеги за третия Блеър направо ми става неудобно, че съм харесал играта. То не беше оплюване, не беше чудо. Почувствах се като млад любител на азиатското порно с животинки, открил се изненада, че в на естетическите му вкусове не се гледа с добро око в обществото. А, дори и в азиатското порно с животинки има добри попадения, които могат да ви обогатят като личност, ако оставите за маако закостенелите си морални разбирания. Най-малкото ще разберете, какво би било да го правите с кон или горилла, биде да ви се налага да си хващате гадже от МЕИ-то в името на това познание.

Отпаднах се. Това, което бях тръгнал да ви казвам е да си имате едно наум, че за разлика от моето, масовото мнение за тук разглежданата игра е крайно негативно. На домните редове ще ви изложат потенциалните причини то да бъде такова.

И така - и в новия Блеър няма и помен от изкристиализирана хорър на първата серия. За моя огромна изненада, обаче, този момент не успя

да ме подразни.

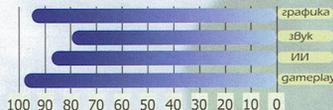
The Tale Of Elly Kedward просто не предразполага към ужас.

Казва ви вече, че персонажите изглеждат като герои от комикс. Това създава едно приятно и успокояващо чувство на бутафорност, което успява да унищожи в зародил всяка заченка от страх. Просто първичната сигнална реакция на закрмените ни с Том и Джери, Бъг Бъни и Мики Маус съзнание е, че на рисуваните герои не може да им се случи нищо лошо, колкото и да е тъмна гората и колкото и збяти и космати да са лошите. На всичкото отгоре, както също отбелязах, в тази игра няма да имате никакъв проблем с амуниците или здравето (забравих да спомена, че след първия половин час игра ще получите магия за лекуване, та дори и по някое време аптечките да станат кът, мана винаги имате в изпъшък) и умраването се явява най-трудното нещо свързано с The Tale Of Elly Kedward. Това пък редуцира тотално и без това краткото време за игра и води до неприятен извод, че BW3, макар и по-дълга от втората серия, е занимание за максимум два дни. Адвенчър елементи отново почти отсъстват, което е доста тъпо при положение, че точно този енджин е значително по-подходящ за квест, отколкото за екшън.

Змийски откровения: BW3 определено не е най-достойното възможно продължение на смазващата първа част, но нещата като че ли винаги стоят по този начин в хорър жанра. И страхът намалява обратнопропорционално на номера в заглавието. Така че, ако си търсите нова ударна доза страх - потърсете я другаде. За съжаление излязох напълно прав в предположението си, че няма да видим скоро толкова страшна игра като Rustin Parr. И въпреки това, все си мисля, че няма да стъжват, ако върхвите едно око на изживяване за Ели Кедуър. Просто не трябва да подхождате към нея с мисълта колко по-добра би могла да бъде, а да я приемете такава каквато е - приятен и несангажиращ, почти аркаден, екшън с красива графика и интересна история. Изгасете лампите, увеличете звука, за да не чувате бурния зимен вятър, виец навън, и присъетете в кристиалната зима гора край град Блеър. Аз лично обичам да играя точно такава игра по Коледа. Jingle guns, jingle guns, jingle all the way...



SUDDEN STRIKE



96
ОБЩА

АВТОР: Der Wolf

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Game World Company ИНТЕРНЕТ: www.suddenstrike.de МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

- *Отворете вратите, едно, две, три... сега... трета рота, след мен, ... бързо, бързо, към бункера.*
- *Сержит, косят ни като стръкче... боже, ... проклетите картечници.*
- *Санитар, санитар...*
- *Мъртъв е, сър.*
- *Джон, Стийвън, прикрийте се, не...не... това е... къде по дяволите е поддръжката... къде са шибаните танкове?*
- *Свързка, искай въздушна подкрепа, да пратят самолетите или сме свършени... действай, действай...*

Не, приятели, това не е картина от десанта на американската армия на Омахабиич. Е, да, знам, че прилича на несръчен опит за пресъздаване началото на „Спасяването на редник Райън“, но не, не е и това. Това е момент от Sudden Strike, новата игра на тема Втората Световна война. Новата изключителна, великолепна игра на тема Втора Световна война!

О, не, не мисля, че темата е втръснала. Не бих се съгласил с подобно мнение. Тя е толкова обхватна, че най-добрите игри, вдъхновени от това апокалиптично за голяма част от света събитие, според мен, тепърва предстоят.

За това бих казал на всички, които се поукат, че вече нямало „свежи хрумвания“, „революционни идеи“, „завладяващ геймплей“ и т.н. и т.н., та, на тези хора ще кажа: Има го и едното и другото, просто вие търсите не където трябва.

Тук е моментът да прасна по ченето... пардон, да потупам по рамото Groover, той явно има нюх (рубриката Wild Wild East е негово хрумване) и точно е разбрал, че „УИИДА НА ЧЕЙНДЖА“ в бранша на компютърните игри духа от Изток. А в нашия, конкретен, случай от Украйна. Ето че една нова фирма от Източна Европа навлиза с гръм, трясък и изстрели (буквално) в света на големите гейм-производители.

И преди да заговорим за Sudden Strike, нека нещичко се разберем. ТЯ не е само игра за любителите на военни симулации на тема Втора Световна война. ТЯ е игра в реално време, която ще грабне сърцата на всички, които обичат БИТ-

КИТЕ в StarCraft, C&C, Red Alert, Total Annihilation и тн., макар да е много различна от тях.

Все пак ще разочаровам почитателите на ресурс-менджмънта в RTS-ите, защото той напълно липсва тук.

Sudden Strike се отличава от стандартните заглавия по това, че тук не се налага да строите база, не добивате ресурси. Ще трябва да спечелите поредната мисия единствено с войските, техниката и поддръжката, които ви отпуснат от щаба, или които успеете да завладеете от противника на бойното поле

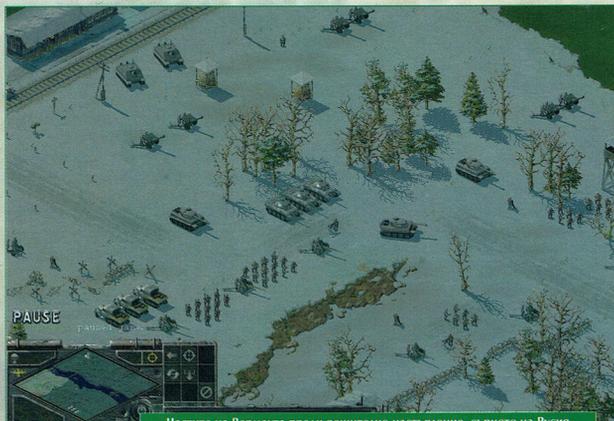
Всяка мисия започва с подробен брифинг, на който от щаба подробно ще ви запознаят с бойната обстановка и

конкретната задача за сценария. Главното командване ще ви даде план за действие, но дали ще се съобразите с него зависи само от вас. Мисиите са доста разнообразни и интересни - от типа „командос“ (в тях с малко, но подобрени бойци ще трябва да изпълните задачата), до грандиозни и кървави сблъсъци на огромни армии (като например битката за овладяване мостовете на река Волга в сталинградското сражение). Военните действия в играта се развиват в реалистични условия и разнообразни терени. Ще се биете в градове и гори, ще форсирате реки, от съвечна Франция чак до мразовития Сибир.

Всяко оръдие, картечица или миномет могат да се завладяват и използват. Играта представя войната в истинския ѝ, ужасен вид - димящи останки от танкове, трупове на войници, разрушения и гибел, грандиозни битки на големи човешки армии...

Весомелачката на войната - това е Sudden Strike.

Тук резонният въпрос може би е: „Защо пишете, че играта е RTS, когато



Частите на Вермахта преди решително настъпление, сърцето на Русия



Запа на "Катюша"!!!



Някой все още да се съмнява в ефективността на "Катюшите"?

в нея има по-скоро тактически, отколкото стратегически елементи?"

Да, така е - не се стоят бази и заводи, не определяте вие направлението на удара и дори не вие решавате с какви войски ще трябва да постигнете целта. Обаче от друга страна игри като MTH и Panzer General с лека ръка се определят като стратегии. Е, какво всъщност е стратегия? Според военната доктрина военните действия се поделват на: стратегия, операция и тактика. Стратегията определя плана за воденето на войната, необходимия за достигането на успех брой войски и техника, дори и дипломацията спрямо потенциалните участници в конфликта. Накратко: стратегията определя с кого ще се воюва, как ще се воюва и какво ще се произведе. След като стратегията определи цели, идва ред на оперативните разработки, в тях се управляват големи войскови съединения, армии групи армии, фронтове и т.н. Например: да се разгроми СССР е стратегическата задача, а самото ѝ осъществяване почива на оперативни действия, осъществени от групи армии, действащи на определено направление. А колкото до тактиката, тя представлява само използване на войските в боя - дават ви войска и ви поставят конкретна задача, например: овладяване на мост или превземане на жп. Гара...

В SS има много повече от простото водене на битки (затова ще стане дума по-надолу), така че тя доста надскача категорията на тактическите игри.

Надявам се тези обяснения и исторически бележки, да не са ви отегчили. За интересувашите се живо от Втората Световна война съм спокоен, колкото до останалите... Хм, ще го кажа така: тези, които никога не са се вълнували от тази част от човешката история, скоро, повярвайте ми, много скоро след изиграването на Sudden Strike, ще се заинтересуват. Но... както си му е редът:

ПРЕДИСТОРИЯТА.

След края на Първата световна

война, Германия е победена и, което е по-лошо, унижена от съюзниците. В резултат на същата война, в Русия, на власт идва Ленин и болшевиките... а, стоп,... който се интересува от историята на конфликта да намери книги на тази тема и да ги прочете.

За нас важна е **ИГРАТА!** Тя предава стандартните за жанра възможности, единичен сценарий, кампании, и мултиплеър. Единичните сценарии са доста разнообразни от - „спаси затворниците“ до „избий всичко живо по картата“ и интересни. Специално внимание заслужава „Спасяването на редник Райън“. Историята от филма е точно спазена и тези от вас, които са го гледали ще успеят без особени трудности да се справят със задачата.

Това, което ще грабне сърцата ви обаче, без съмнение, са кампанияте. Няма да ги описвам подробно, защото не искам да ви развалям удоволствието като разкрия някой от чудесните хрумвания, на авторите. Накратко, кампанияте са три на брой, като всяка е съставена от мисии, свързани в обща сюжетна линия изградена върху историята на Втората световна война. Ще имате възможност да се биете от страната на Вермахта, от страната на

Червената армия, и от страната на Съюзниците. Всяка от участничките в конфликта, както знаете, има различни бойни единици и се сражава при специфична бойна обстановка и коренно различни условия. Само по себе си това е (поне за мен беше) достатъчно условие да изиграя и трите кампании. Гарантирам ви, няма да съжалявате.

Вижте сега, имам си следната теория аз: за да се получи една добра реално-времева игра са необходими „само“ няколко неща:

Красива графика, удобен интерфейс, балансирани единици с добър ИИ и интересна фабула, чрез която да се получи така необходимата взаимна връзка между отделните сценарии. Всичко това Sudden Strike го има.



Въздушните удари на съюзниците нанасят огромни щети на Вермахта

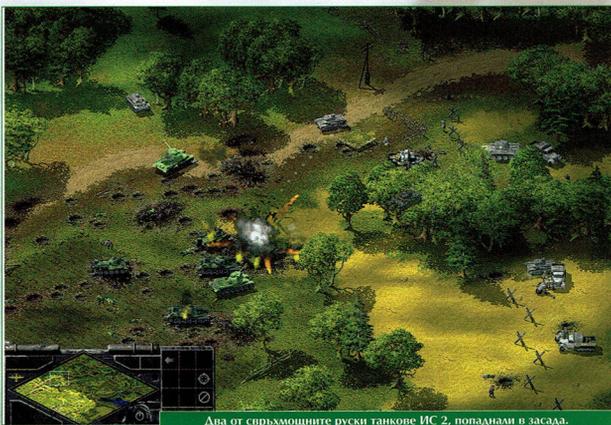


Сега да започнем по компоненти.

Графиката: Една дума - разкошна. Терените са красиви и разнообразни. Реалистични. Същото важи и за войските - майсторски анимирани, постигната е дори реалистична пропорция в големината на различните единици. Интерактивността, като за 2D игра (а и не само), заслужава адмирации. Бойците ви могат да се крият в сгради и бункери и да стрелят оттам. Пехотата може да бъде товарена на камioni, бронетранспортьори и автомобили. Артилерията унищожава цели градове и гори, мостовете се рушат (и поправят) и дори може да строите понтонни такива. Но това са само думи, просто трябва да видите с очите си как са изобразени и анимирани тези действия и събития (а някой си мислеха, че 2D-то няма малко бъдеще).

Интерфейсът: Е нетрадиционен (не е изцяло one-touch, а изисква от вас първо да зададете командата и след това да кликнете с десния бутон, за да поясните къде да бъде изпълнена тя), но въпреки това удобен и лесен за възприемане, което ще ви даде възможност да се съсредоточите единствено върху управлението на армията си. Вниманието заслужават командите „скрий се“, и „разпръсни се“, те често ще ви спасяват при артилерийски обстрел.

Единиците: Най-хубавото в SS е достоверността. Всички единици са били реално съществуващи - можете да ги намерите в книгите посветени на Втората световна война. Проверих всяка една от тях, докато играх и, повярвайте ми, нямаше нито една грешка - нито в наименованието, нито във въоръжението. Това не значи, че ще срещнете всички бойни единици и машини от войната, това не е възможно (най-малкото, трудно постижи-



Два от свръхмощните руски танкове IS 2, попаднали в засада.

мо), но авторите са се постарали да ни представят най-интересните и популярни бойни единици.

Войската ви трупа опит, това директно повишава бойните ѝ възможности, (още една причина да пазите армията си).

V Sudden Strike **са** **залегли и трите основни** **вида сухопътни бойни единици -** **пехота, артилерия и танкове.**

Няма подробно да се спирам на всяка от пехотните единици, те са точно това, което са били по време на войната, и ще правят това, което очакват от тях - снайперистът стреля по-бавно, но на по-голямо разстояние, докато въоръженията с

картчен пистолет пехотинец стреля на близка дистанция, но буквално „залива“ врага с куршуми. Като изключим въоръжения с противотанкова пушка руснак и немският пехотинец с противотанков юмрук Panzerfaust, останалите пехотни юниги на отдалечни страни в конфликта са много идентични.

Артилерията е достойно представена от най-добрите образци на противотанковите оръдия, зенитни оръдия, системи за залпов реактивен огън (като, например - известните „Катюша“ и немските „Nebelwerfer“), миномети. И пак ще повторя, всички единици са със собствените си тактико-технически данни, нищо не е стрешено. Такъв реализъм досега не съм срещал, а и гледката на въпросните реактивни миномети в действие е наистина впечатляваща. Всички видове артилерия може да закачат на камioni и така да я придвижват по-бързо на огневи позиции, а може да ги теглите на ръка, но това ще ви отнеме доста време. Статичните оръжия, като тежки картченници и миномети също могат да се предвижват, стига да разполагате с камioni, на които да ги натоварите.

Танкове, камioni, бронетранспортьори - характеристиките им са скорост, защитеност и огнева мощ. Както стана дума, на някои камioni и бронемашини - можете да товарите войници, постигайки повишена мобилност на армията си. Задачата по снабдяването на войските ви с боеприпаси, поправката на повредените машини и мостове, както и строежът на понтонни мостове, е поверена на снабдителните камioni.

V SS ролята на военно въздушни сили е сведена до възможността да поискате бомбардировка на вражеските войски, парашутен десант или разузнавателен полет. Като тук е редно да отправя един от малкото упреци към играта. Зе



Среща между немските „Пантери“ и американските „Пършинги“ завършила трагично за американците



нитната артилерия е прекалено ефективна, често пъти нито един от вашите самолети не оцелява след мисия, а това както знаем не е било точно така. Подобни упреци към ефективността, могат да бъдат отправени и по отношение на останалите артилерии, но това не е болка за умиране.

Не бих могъл да приключа темата без да спомена още няколко думи. Както и в много други стратегически игри, така и тук единици „виждат“ на различно разстояние. Най-„зорки“ са офицерите следехотинците, а най-„квокогедни“ танковете (и как иначе, нали знаете през какво отворче се налага да гледаш щом си вътре). Тази особеност на играта ще ви подтикне към доста интересни комбинации. Например офицер, снайперист и противотанков воиник. Ако пък ги комбинирате с картечар и ги набутате в сграда или бункер, тежко му на противника.

И сега за най-важното - Изкуствения Интелект. Няма да се разпростирам. Достатъчно е да кажа, че армията (вашата и на противника) се държи по един изключително адекватен начин. Когато войниците ви са под обстрел те заля-

гат и се придвижват пълзешком, използвайки особеностите на терена. Ако ви атакува противник, когото не виждате, нападнатата единица веднага променя позицията си. Няма да видите нито много лесен, нито напълно непобедим враг. Това, което могат неговите единици ще го могат и вашите. Гадоветте ще се възползват от всякакви предимства на терена, за да ви направят живота черен, но и вие можете да им го върнете, а и така си е редно...

Най-просто казано, ИИ-то ви позволява изцяло да се наслаждате на идеята на авторите за играта. Той е съграждащ, а не рушач Геймплея елемент и прекрасно се вписва в общото усещане за високата класа на Sudden Strike.

Pz VI Tiger.

В началото на март 1942г. инженерът Е.Андерс представя проект за тежък танк. Той е приет на въоръжение под индекс Pz VI (H), „Tiger“, новият танк има следните ТТ данни: тегло 57т., екипаж 5 души, въоръжение 88мм. полуавтоматично оръдие, дълго 56 калибъра, с 92 снаряда, и 2 картечници 7,92мм. Танъкът е с височина 2860мм; ширината 3700мм.; дължина с оръдие 8450мм.; бронезащита - челна броня 100мм; купола110мм.; бордова 80мм.. Тези показатели превръщат тигъра в един от най-мощните танкове на WW II. Най-големият танков „Ас“ е МИХАЕЛ ВИТМАН (22.04.1914-08.08.1944г.) за времето което служи в армията той и неговия „Tiger“ унищожават 138 танка и САУ и 132 артилерийски и противотанкови оръдия, което е наистина невероятен успех.

Сценарият. Сам не знам дали

на създателите им е било трудно или лесно да го създадат. Лесно, защото не им се налага да съчиняват банални истории и рязни причудливи или откровено безмислени единици. А два пъти по-трудно, защото, когато правих нещо по реални исторически събития не бива да допускаш грешки (аз, например, първите дни стоях с книги и справочници за бойната техника и сравнявах, но пък от друга страна аз не съм добър пример, защото бездруго съм маниак на тема Втората Световна война). Кампанийността, в играта се постига от точното следване на историческо-

то развитие на конфликта. Например, в началото на войната разполагате само със смешните танкове Pz I и Pz II, постепенно в употреба навлизат по-мощни танкове и точно под Сталинград се появяват **Pz VI Tiger** (както е било и в действителност), и Германия, получава краткотрайно превъзходство в бронетанковите сражения. Още в следващия сценарий руснаците изкарват един от най-мощните танкове за онова време - ИС 2 и отново наклонят везните в своя полза. Всичко е както си е било. Руснаците и германците, в зависимост от сценария, се хвърлят в яростни атаки и контраатаки... абе трябва да го преживеете, това е истината, каквото и да ви разправям ще бледнее.

Мултиплеърът. Знаем, че точно той е решаващият за дълголетие на всяка една стратегическа игра. Той превърна StarCraft, C&C, Total Annihilation в касови заглавия и еталон в играната индустрия. Хубавата вест е, че Sudden Strike заема достойно място сред тях. Можете да избереете една от воюващите в Европа страни (не бойте се, никой няма да ви кара да играете с италианците), като получавате балансиран и равностойни армии, чието количество зависи от броя на играчите (до дванайсет). Всичко в Мултиплеърта зависи от вашите тактически умения и ще внесе нова нотка сред почитателите на битките в реално време. Ще ви се наложи прилежно да пазите наличните единици защото те не са неизчерпаем ресурс (ка да ги вижда сега онези „мистори“ и „страези“, които строят по осем казарми и хвърлят най-безогледно, войските си в бой).

Е, това е то. Като че ли място за повече не остана. Но преди да се разделям, дори това да ми коства по-късно посещение в близкия „Боен клуб“ заедно с редактора, който все плаче, че многоото дълги статии пишем, ще ви дам няколко съвсем кратки съвета:

В единичните мисии и в кампанийните, често пъти ще сте затрупани с толкова много войска, че дори и сторъжия Шива не би се справил, затова на помощ идва бутонът PAUSE, използвайте го.

Не забравяйте, противотанковите мини!... И врагът не ги е забравил!!! Хубавата новина е, че компютърът не стреля на сямято, той първо трябва да ви види и чак тогава ще ви обиспе с огън и жупел, докато вие, ако искате можете да обстрелате с артилерийски и минометен огън предпологаемото му местоположение на картата, независимо дали сте го разкрили или не. Внимавайте с възвишенията на тях обикновено има скрит противник, който не виждате от по-ниското си разположение. В Мултиплеър използвайте горичките - там вашите войски не се виждат и могат да устройват страховтни засади... **ЖЕЛАЯ ВИ ПРИЯТНИ ЗАБАВЛЕНИЯ.**



MECH WARRIOR IV



90
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Microsoft ИНТЕРНЕТ: www.microsoft.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video



Оказва се, че писането на предварителен преглед за MechWarrior 4 беше грешка. Чели ли сте го? Ами preview-тата по мрежата? А рекламните извещения на Microsoft преди да излезе играта? Знаете ли ги? Да? Забравете за тях. Представете си, че заглавието, което сега представям, всъщност е MekSoldier 3 Revenge на компанията Macrohard.

"Толкоз ли е скъпана играта, бе джамък?", сигурно ви минава през ума. Аз пък в отговор си мисля "Напротив, драги читатели. Само дето няма нищо общо с обещанията на производителя". Затова - представете си, че никогато по-рано не сте чували и дума за MekSoldier-а, и ми позволете да ви запозная с него.

Някъде из вселената BattleTech войната на световите от Вътрешната сфера срещу Клановите продължава да бушува. Това обаче се случва твърде далече от събитията в новия продукт на Macrohard. В центъра на вниманието тук стоят делата на благородническата фамилия Дресари. Още по време на интродукцията (тя между другото е готина, за разлика от останалите филмчета) дук Ерик Дресари заедно с жена си и половината град става жертва на нападение над двореца си. Властта на васалната му планета автоматично попада в ръцете на родственика му Уилям - твърде

Робот

Робот наричаме каквато и да е автоматично оперираща машина, която сменя човешкия труд. Самата има идва от чешкото *robot*, което в буквален превод означава насилиствен труд. Измислена е от Карел Чапек и се употребява за първи път през 1920 година в пиесата R.U.R., която описва едно механизирано бъдещо човешко общество, което е станало зависимо от механични работници, наречени роботи.

Най-вероятно първата джаджа, прототип на сегашните индустриални роботи е мексидарта или така наречения воден часовник.



Увеличеният изглед позволява по-широк поглед въру цвета, отколкото в предните части на играта

амбициозна и безскрупулна особа, готова да продаде интересите на подвластното си население на настоящата кандидат-диктаторка на Вътрешните светове Катерина Шайнер.

Това е и разстановката на силите в началото на играта - налице е потиснатата планета, попаднала в ръцете на жаден за власт тиранин.

Какво мисва в тази картина? Естествено (гържествена музика, фанфари, тромпети и дюджокане от тъпалата), не съм ви представил още Супергероя - освободител на световите, и по съвместителство - блуден син на покойния дук Дресари - младият благородник Ян. И чичо му Петър.

В началото Ян не е особено наясно със ситуацията. Със сигурност знае само, че иска да си го върне тъпкано на убийците на семейството си, но му е трудно да подхване нещата. Тук се намесва чичо Петър, който обилно налива акъл във все още празната, макар и шура глава на племенника си.

Нужно ли е изобщо да споменавам, че вие влизате в ролята на гореспоменатия блуден син? И че (съвсем случайно, разбира се) под ваша команда се оказва средна по големина армия, готова да се бие на страната на правдата срещу всички потисници на народа?

Дотух описаната история може да служи за фон на какво да е произведение на развлекателната индустрия. Затова сега е

редно да кажа защо всъщност играта се нарича MechWarrior, така де, MekSoldier. Ами понеже благородният наследник Ян има шюфьорска книжка за **роботи**. Роботи не обикновени, а въшебни.

Добре де, тук малко преувеличих. Не са въшебни, но са внушителни. Впечатляващи. Вънуващи. Възхитителни. Вманиаващи. Влудяващи. Възвишени. И възтежки. До 100 тона.

Тези свои достоинства роботите (по английски - "мекове") използват с една-единствена цел - да смачкат, смеят, стъпчат, срутат, скапят, скопят, сравнят със земята и стрият на прах своите ссс... ааа, такава, вярвате си, де. Естествено, злите неприятели също имат техни си роботи, и техни си шюфьори за тях, за да не позволят да бъдат раздробени, разглобени, разстреляни, разрязани, разтъпкани и разнесени на малки парченца из картата от добрите.

С други думи, в света на MechWarrior спорните въпроси се решават от позиция на силата.

А силата се крие в метаните тлювища на страховитите мекове.

Какво обаче представлява даже най-мощната бойна машина, ако зад нея не стои жив взор, който да открие целите, хитър ум, който да планира маневрите, и умела ръка, която да насочи оръжията? Просто купчина безполезен метал (или управляван от компютър робот-убиец, разбира



се, но това е встрани от темата). Ето, значи, откъде идва уважението, с което се ползват "шофьорите" на мекове. Затова за един благодарник е въпрос на престиж (а често - и на оцеляване) да бъде добър MechWarrior.

Та да си дойдем на думата, а тя беше за това какво представява играта, за която говорим. Симулатор на мек, ето какво.

Звучи някак твърде... постно и елементарно, нали? Може би вече се разочаровахте? Е, щом е така, до нови срещи, няма да ви губя времето повече... Или не, я още няколко думи.

Представте си, че сте облели новия си метален костюм и сте излезли на разходка из гората. Птички пеят, слънцето весело грее, наоколо пробягват елечета и кошутки, вятърът крокто клати короните на дърветата. Но постепенно във въздуха наоколо започва да се усеща някакво напрежение. Доловимо отначало като потрпяване, което може да се възприеме само с ходилата, постепенно то прераства в неясен шум, в глух бумтеж, в падащи листа, сух пукот от строжени стволове и грохот на срутени скали. Върху гората пада сянка. Нещо върви през дърветата - тежко, огромно, и все пак изясно. В движенията му има смъртоносна грация. И е много, много опасно. Елечите чувстват това, защото са избягали дълбоко в дебрите на гората, птиците са замъкнали. Даже слънцето се е скрило зад някакъв облак. Само на вятъра не му пука, но и той вече няма какво да поклаща - короните на дърветата се валят стъпки в калта. Ама че работа... Хей, ама какво направихте? Аз ви казах да си представите разходка из гората, а вие взехте, та я съспахте цялата. Къде ще се развива действието на следващата ми статия, а? Знаете ли колко трудно се измисля хубава гора?

В крайна сметка сам съм си виновен, де, като пускам новобранец с мек из дъбравите. 100 тона, близо 15 метра висок - повечето дървета и сгради му стигат едва до кръста. Каква ти гора - той танкове и бункери може да смачка на палачинки. Без майпат, това е най-лесният начин човек да се отърве от по-древните си врагове. Щом стана дума за враговете... Най-опасните от тях са от вашата черга - мекове с жадни за невинна кръв пилоти. Бойността, това не е задължително лошо. Защото те представляват на практика неизчерпаем ресурс. С изключение на няколкоко мизерни робота, с които разполагате в началото, всичките ви оборудване до края на играта ще идва от неприятеля - във вид на трофеи, прибори направо от бойното поле. Ако в някоя мисия унищожите противник в добър мек (и не разглобите съвсем вражеския робот при това) има голям шанс след битката да го приберете (мек, не пилота), да го поправите и впоследствие да го използвате за себе си. Същото важи и за оръжията и останалата екипировка.



В MECHWARRIOR 4 ще имате отново възможност да конфигурирате ръчно машините си

Можете да определяте количеството и вида на бронята, типове и разположението на оръжията, броя на охлаждащите радиатори. Всичко това обаче е много опростено спрямо предните части на играта. Вече няма нужда да разместявате компоненти из целия робот, само за да можете да поберете още едно малко лазерче в купрето на лявата ръка. Всяка част от тялото на машината е разделена на кутийки, които могат да съдържат определен вид оръжие - енергийно, ракетно или огнестрелно. Има и универсални кутийки, в които можете да слагате какъвто вид пожелаете, но повечето работи няма такъв място за оборудване. Всяко оръжие заема една, две или три кутийки. От вас се изисква просто да занесете с мишката картинката на оръжието върху някое празно място в робота. Е, и да гледате да не превините максималното тегло на мек, разбира се, но това ограничение винаги е присъствало. За сметка на това радиаторите и мундиците не заемат място (сиреч - кутийки), имат само тегло. Освен това, тях ги притежавате в неограничени количества, т.е. вече няма нужда да се притеснявате, че ако сега изразходвате 10 снаряда за прословутия AC 20, до края на играта няма да получите нови. И когато по време на битка унищожите някое от оръжията в робота ви, не го губите завинаги. До края на мисията няма да можете да го използвате, но след това то ще бъде автоматично поправено и монтирано обратно там, където е било. Добре, майпат! настрана. Ставам убий-



ствено сериозен, защото стигнах до истинските достоинства на играта. А те лежат тукмо там, където трябва да бъдат - в геймплея. Битките в MechWarrior 4 са страхотни! На какво се дължи това? Първо - на удобното управление. Ако нямате джойстик на Microsoft, според мен сега е времето да се сдобинете с такъв - преди да седнете пред управлението на меквете. Вижте, аз не съм някакъв върл фен на "софтуерния гигант" на Били. Обаче колкото презирам софтуера, който правят, толкова уважавам хардуера им. Мишките, джойстиците и прочие аксесоари, които носят логото им, според мен са номер едно. А пък MechWarrior-а е направен за тукмо такъв джойстик. Въсщност, това е първата игра, която ми е по-удобно да играя с двете ръце върху джойстика, вместо с джойстик и клавиатура едновременно. Освен всичко останало, трълката да усещаш тежките стъпки на машината си в разприснуването на ръчката в юмрука ти, си заслужава да бъде изпитана.

Аз обаче се разсеях. Говорех за невероятния геймплей. Второто му достойнство е добрата физика. Движението на роботите, сблъсъците им, полетите им, оръжията и въздействието им върху стрелца и мишената - всичко толкова се доближава до съвършенството, че аз не мога да усетя разликата. Трябва да видите как 100 тона машина може да се движи с финес и грация, като при това съвсем ясно си личи



масата и мощта ѝ. Трябва да усетите отката на оръдията, разместването на кабината, причинено от заловия огън на ракетите, или зашеметяващите удари на вражеските Gauss-и. Трябва да почувствате разликата в полета на 30 и 90-тонен робот. Страшна работа! Освен всичко останало, доста хитро и с мярка е моделирано въздействието на околната среда - както върху изкуствения интелект, така и върху машините. Например, ако вървите през вода, роботът ви ще се охлажда много по-бързо, но ще се движи по-бавно. В пустинята определено има проблем с прегряването, а батата охлаждаат добре, но забавят по-тежките мекове.

Третото, и може би най-впечатляващо постижение на програмистите на Microsoft, се заключава в поведението на управляваните от компютъра противници. Виж, тук са спазили всичките си обещания с горница.

Противниците (а и приятелите) мекове се държат съвсем като хора.

Маневрират интелигентно, работят в тим, използват прикрития, възползват се от предимствата на терена и от недостатъците на враговете си. Например: вървим си ние, значи, през пустинята - четирима юнци с накривени калпаци (по 70 тона). Изведнъж на радара напред - яаа, червена точка! Противник! Ама той, горкият, е в Shadow Cat - 45 тона, можем на прах да стрием шестима като него, и за още да питаме. Тръгваме смело към врага, ама той никакъв не се вижда. Изведнъж над хълма отпред се издига метално тяло, дава няколко изстрела по нас, и се скрива обратно. Мръсникът използва реактивните двигатели, за да изскочи над прикритието си, обстрелва ни, и после се оставя да



падне обратно на мястото, където си е бил. А като се приближим, бяга зад следващия хълм, и повтаря процедурата. Аз не бих се сетил за такъв номер.

Единственото ми разочарование от ИИ на играта беше в разските мисии. Там приятелските мекове определено не се справяха с pathfinding-а. Не съм сигурен обаче дали това е проблем на играта по принцип, или се дължеше на това, че мисиите бяха нощни, а моите хора никога не бяха влизали в бой през тъмната част на денонощието. Стори ми се, че нещата доста се изгладиха след няколко битки, но не съм сигурен дали приятелчетата ми се научиха, или аз му хванах цаката как да ги прекарвам през най-широките улици.

Похвала заслужава оформението на играта. Графиката е много добра. Макар, формално погледнато, да не представлява

нещо революционно, е страшно убедителна. Анимациите на роботите, експлозиите, отблясъците, облагачата прах по земята, когато машините пристъпват - детайли, всеки от които не е нещо невидяно, но слобени в едно правят изгледа на MechWarrior-а много истински.

Същото важи и за звуците. Машабът и мощта на машините се предава на играта наполовина през аудио-колониите. Отмереният бумтеж на стълките, смъртоносно то жуване на лазерите, тревожният глас на Бордовия компютър, предупреждаващ за повреда или прегряване - без тях играта щеше да загуби от въздействието си.

Освен интересна кампания, MechWarrior има и увекателен мултиплеър. Наред със стандартните режими като deathmatch и CTF, има няколко специфични вида игри. Най-сетне, човек може да си пусне ботове като противници.

Вижте, въпреки хумористично-пренебрежителното описание на историята, MechWarrior 4 предлага интересно и далеч не елементарно single player преживяване. Единственият сериозен недостатък на играта ѝ осигури рекламният отдел на Microsoft. Оттам разръбиха по целия свят за уникалния сценарий, нелинейната кампания, страхотните ефекти, и прочие - можете да си го прочетете в мрежата. Такива работи на дисковете на MW4 няма да откриете. За сметка на това ще намерите най-добрия симулатор на мекове, правен до този момент. Ще откриете игра, която ще ви донесе много увекателни часове пред компютъра, и най-главното - удоволствие, когато видите надписа "The End". Ако изобщо си падате по подобен род игри, разбира се.



Изгледът от трето лице дава най-ясна представа за точността на враговете



ПРОЕКТ I.M.G.I.



65
ОБЩА

3D Action

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Inter Loop ИНТЕРНЕТ: www.eidosinteractive.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

След като играх IGI - последния продукт на норвежците "Inner Loop", мога да ви кажа какъв трябва да бъде девизът на фирмата им. Ни повече, ни по-малко от думата "ОБАЧЕ". Това ще е и най-често срещаната комбинация от звуци в тази статия.

И така, започваме с историята. Тя засяга главно един господин на име Джоунс (Кококо типично... Даже да се казваше Смит, щеше да е само малко по-изтъркано). Навремето си той бил член на елитното британско военно формирование със специално предназначение SAS. После ОБАЧЕ се отказал от военната кариера, за да навлезе в по-малко известните, но по-доходни води на шпионите на свободна практика. И понеже бил кадърен, а специалитетът му били операции в Европа и Русия, бързо си извоювал име на човек, на когото може да се разчита. Естествено, главните му работодатели били правителствата на Великобритания и САЩ. Въпросните правителства живот си живеели, ОБАЧЕ един прекрасен ден някой им свил номер - откраднал атомна бомба. И когато се изяснило, че престъпният елемент, отговорен за това безобразие, трябва да се търси в Русия, те веднага се сетили за господин Джоунс. Е, тук започва играта, а заедно с нея - и вашите главоболия.

За все още недосетилите се от снимките

читатели трябва да кажа, че IGI представлява 3D shooter, или "триизмерна стрелялка в първо лице", както се изразяват братушките. ОБАЧЕ норвежците са се опитали да

придадат по-различен привкус на добре познатия ни геймплей. Всички сравнения, които прочетох по мрежата, се ограничават в доста тесен кръг от заглавия - Rainbow Six, Thief, Delta Force, Goldeneye.

Последното не съм го виждал, но всички в един глас твърдят, че приликата била поразителна. Не мога преценя, ОБАЧЕ съм склонен да добавя едно-две предложения към списъка, които по мое мнение пасват малко по-добре, а именно NOLF и (колко-то и странно да ви звучи) Counterstrike. А може би най-точното твърдение от всички би било, че тая игра въобще на нищо не прилича.)

Проблемът с определенето на точната жанрова принадлежност на IGI се корени в това, че в нея има много гадове, дето човек трябва да мине през тях, за да си постигне целите в нивото. Тоест, има много shoot-ване. ОБАЧЕ, ако човек се увлече в пуковетецата, и се набухта където не трябва, ще го направят на швейцарско сирене, ще го опаковат и ще го пратят в някоя алпийска мандра за преработване.

Кое-то пък иде да ни рече, че в някои случаи хитростта и потайното промъкване са за предпочитане пред откритата битка. Оттам идват и сравненията с Thief и Rainbow Six. Само че в

Норвегия явно имат много да учат, докато докарат атмосфера като в Thief-а.

Ако IGI имаше мултиплеър, вероятно всички щяха да тръгнат да я сравняват с Counterstrike и Strike Force. ОБАЧЕ мултиплеър няма. За сметка на това има в изобилие (относително) реалистични оръжия и необходимост от мисъл преди действието. Всъщност, тактиката на игра почти напълно се покрива с това, което ще видите, ако погледате в някой клуб как хората джиткат Counterstrike. Само дето противниците ви няма да са хора, а ще ги управлява компютърът.

Това е и голямата уловка. Пробвали ли сте да играете Counterstrike срещу ботове? Ако сте, знаете за какво говоря. Ако не сте, хич и не опитвайте. Поради механиката на играта, там за победата е важна мисълта, хитростта, а не техниката. Да се окаже къде-къде трябва, колкото е необходимо, и с подходящото оръжие в ръка. Ако сте преценили правилно, няма да има значение врагът как стреля и как се опитва да бяга. Е, ботовете не го могат това. Нещо повече, няма да го могат още доста време.

Явно е, че програмистите на Inner Loop са се старали над изкуствения интелект (ИИ) на враговете в играта. ОБАЧЕ не мога да кажа, че са постигнали чудеса в тази област. Войниците "разбират" предимствата

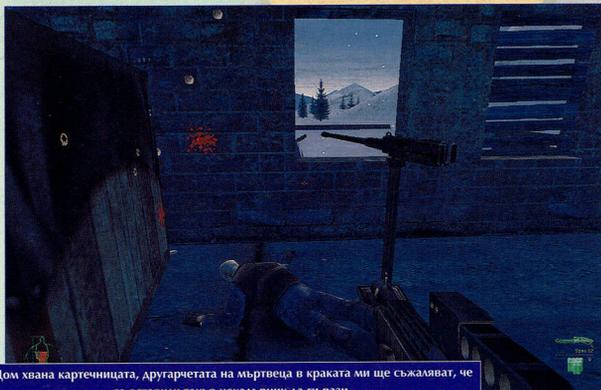


EKK: Fred Fribel: Bring him to me if he is still alive; otherwise burn his body at the crash site.

Лошите спасяват шефа си

SAS

Инициалите SAS не означават само абривиатурата на английските тайни служби. Тя също така означава Scandinavian Airport Service. Основа през 1951 год. SAS е плод на споразумението между три скандинавски аерокомпании - датската, норвежката и шведската. Всеки един от тези национални превозвачи принадлежи 50 процента на правителството и 50 процента на частни лица. SAS доставя товари и пътниците до 100 града в приблизително 50 страни.



Щом хвана картчицицата, Другарчетата на мъртвеца в краката ми ще съжаляват, че са оставили такъв некадърник да ги пазя

и недостатъците на оръжията си, и ги изпозват грамотно. Например, ако някой е въоръжен с "помпа" SPAS 12, няма да тръгне да си хаби патроните отдалече, ами ще се опита първо да се приближи. Само че не са и чували за прикрития, за приближаване на зиг-заг, за отстъпление, за синхронизираны действия. Явно създателите им са предали върля си индивидуализъм на виртуантите си рожби - всеки за себе си, а бог - за всички". В общи линии, от гадовите може да се очаква една от две стандартни реакции - да стоят като вкопани, каквото и да става наоколо, или да се юрнат напред, и когато се озовеат в обсега на оръжията им, да застанат на място, и да почнат да стрелят по вас. Струва си да се отбележи, че някои екземпляри от вида "войникус вражески" имат забележимо по-развити сетива от други. Обикновено, ако се намирате на повече от 30 метра от някого, даже с топ да гърмите (стига да не е по него) - няма да ви забележи. Има ОБАЧЕ неприятни изключения. Ако видите враг на пост в някоя вишка или будка - пазете се. Ще ви фиксират от другия край на нивото, и ще почнат да стрелят във вашата посока.

По мрежата всички адски се възхищават на "реалистичната балистика" в IGI. Наистина, безспорен е стремежът към истинност при пресъздаване на оръжията и начина, по който те стрелят. Автоматичните пистолети имат висока скорострелност, но малка точност и сила, затова са удобни основно за разчистване на затворени пространства. Пушките са мощни, но само на близка дистанция. Автоматите (и в частност - любимият на целокупния български народ калашник) ги бива на средна дистанция, удрят здраво, и в тях трябва да се стреля на къси откоси, защото тогава дават най-малка разсейка. Има и ракетен снаряд (LAW 80). Снайперът е СВД (снайперска винтовка на Драгунов), и без никакво съмнение е най-страшното оръ-

жие в IGI. Браво на норвежците, че наистина са направили игра, в която поне едно руско оръжие да отговаря на действителността, вместо да е представено като пълен боклук. Големият хит при пушката е това, че куршумите минават през прегради. При това го правят по реалистичен начин - различните оръжия пробиват различни видове препятствия, в зависимост от силата на изстрела. Например, узито ще стреля през някоя врата, но куршумите му безполезно ще се размазват по тухлите на стената отстрани. Калашникът може да пробие и тухла, но бетонът ще го спре. Драгуновката стреля почти през всичко. Трябва да ви кажа, че според прегледите по Интернет тази реалистичност е вероятно най-силната черта на играта, нещо нечувано, нечувано и възхитително. ОБАЧЕ това е само за тези, които не са играли Counterstrike. Който се е опитвал да се скрие зад дървена врата или кашон от някой снайпер, дето да си разбира от работата, трябва добре да е разбрал, че в модификацията за Half-Life пушките бият и през прегради. При това - пак в зависимост от оръжието (поточно - от вида на патрона), и дебелината на преградата. За ветераните на Counterstrike не е новина, че можеш да застреляш врага през някое препятствие, стига да знаеш, че там има някой. В това отношение ИИ на IGI също не е особено реалистично направен. Когато се скриете някъде, враговете продължават да стрелят по вас още известно време.

АКО ПРИКРИТИЕТО ВИ Е ПРОБИВАЕМО ЗА КУРШУМИТЕ ИМ, ЩЕ ВИ НАПРАВЯТ НА РЕШЕТО, БЕЗ ЗНАЧЕНИЕ, ЧЕ ВЕЧЕ НЕ ВИ ВИЖДАТ.

Дже да се движите и да бягате, за известно време те ще знаят точно къде се намирате. Това е особено неприятно, когато някой неприятелски снайперист ви е зърнал, а вие сте решили да се скриете зад близкия метален контейнер. Като нищо ще ви ковне в десетката, нищо, че вече сте на десет метра от последното място, където е могъл да ви види.

Чак за "реалистична балистика" ОБАЧЕ в играта и дума не може да става. На повече от 50 метра калашникът е абсолютно безполезен - не би улучил и дирижабъл, което е меко казано смешно. Драгуновката стреля като gatgun - без значение дали целта се намира на 5, или 500 метра, куршумът я поразява мигновено, като не е необходимо да се внасят корекции за дистанция, или, не дай си боже, за вятър. Също няма голямо значение дали човек стреля от движение или от място - точността е една и съща.

В нивата личи старание към разнообразие. Целите, които трябва да изпълнявате в тях, са измислени с въображение, въпреки че преведени на езика на механиката на играта, се свеждат до "иди еди-къде-си, намери/взриви/натисни еди-какво-си". И така по 3-4 пъти в нивото. Иначе играта ще ви отведе сред планини, степи, снежни полета. Теренът на картите е огромен - каквото и посока да си изберете, можете да вървите в нея десетки минути, без да стигнете до граница. Ако в далечината се виждат планини - да знаете, че можете да отидете там и да ги изкачите. ОБАЧЕ в по-



Докато се изкачвате по стълби, играта превключва на изглед от трето лице. ОБАЧЕ няма да можете да стреляте през това време.



добна постъпка не би имало никакъв смисъл, защото освен планини, там няма да има нищо. Ще се намирате сред пустиня, в която на някои ключови места ще има примерно малко тренировъчно градче, където според мисията се изисква да влезете. Това, което не е свързано със задачите ви, все едно няма да съществува на картата.

Като казах "карта", и се сетих за още едно нововъведение в IGI. То идва във вид на малък, но страшно ползван компютър, който може да ви показва спътниково изображение на областта около вас. Понеже не представлява безжизнено парче хартия, а снимка от натура, на нея ще можете да видите всичко, което не е скрито под покрив - сгради, танкове, постове, камери. При това имате свободата да избирате увеличение и район, чието изображение искате да разгледате. Друг безценен инструмент на съвременната разузнавач ще откриете в лицето (или в лещите :)) на бинокъла на Джоунс. Той има плавно регулируема степен на увеличение, и освен това своето да открива видимите врагове, и да ви ги показва, като ги заражда в червени квадратчета. Страшно е полезно.

ОБАЧЕ нами се сещате, че тези умеснения



С червената баретка "под веднъж се гледаме строго" - аз, понеже сменям пълнителя на калашника, а той - вероятно защото ме намира привлекателен

ха, понеже скапаните гадове се появяват безкрайно в една казарма, а ти още не си открил как се преминава през оградата до нея. Научил си вече нивото и гадовете наизуст, и след 19 безплодни опита ти е дошло до гуша да слушаш едни и същи тълпи шегви от мацката, дето те ръководи по радиото. Писнало ти е от виковите на противниковите войници, от липсата на муниципи, а най-много ти е опротивял снайперистът на вишката, дето е абсолютен хазарт дали ще успееш да го бутнеш оттам преди да ти е взел две трети от кръта.

Създателите на играта явно са имали представа за чувствата, които творението им ще предизвика у клиентите, и затова са включили подходящ музикален съпровод. Подобна музика вероятно пускат на свърхвъзбудените пациенти в луд... така де, в психиатриятата. Някаква морна такава, лигава... Поне мене ме избиваше на убийство, като я слушах, докато играта зареждаше нивото за новия ми 20-ти опит. Звучите също са малко странни. Пак явно в тях има стремеж към реалистичност - чуват се стъпките в снега, бученето на двигателите на БМП-тата си е съвсем наред, ОБАЧЕ виковите на враговете доста се изтъкваат, като ги чуе човек по няколко пъти. Освен това звуците от изстрелите са някак приглушени... Вероятно това са го направили на-

рочно, за да не изглежда чак толкова отвратително, когато войникът отсреща се прави на глух и спял докато разстреляваш другарите му.

Графиката е в духа на цялата останала работа на InterLoop Анимациите са плавни, естествени, реалистични. Сградите са изобразени доста детайлно. ОБАЧЕ Оръжията изглеждат никак... кукленски, все едно командосът от SAS държи в ръката си детска играчка, а не автоматична винтовка. Макар и изпипани в подробностите, постройките са доста малко видове. След две-три мисли човек добива чувството за дежа ву всеки път, щом влезе в сграда. Не само стайте, ами и местата на воиниците в тях са повтарят върде често. Освен всичко останало, има страшни проблеми с клипинга. Враговете минават един през друг през цялото време. Не стига това, ами и често се движат в абсолютен, неестествен синхрон. Не веднъж съм стрелял по някой воиник, само за да разбера, че всъщност в кожата му се крият още двама - влезли един в друг и движещи се по един и същи начин. Извинявайте, ОБАЧЕ това даже и във Wolfenstein 3D го нямаше.

Безкрайните "ОБАЧЕ" са превърнали IGI в поредната игра, за която трябва да говоря в условно наклонение. Продукът на норвежците ЩЕШЕ да е прекресан, ако всичките свежи идеи, вложени в създаването му, бяха реализирани малко по-добре. Огромните нива, играта на криеницата с враговете, реалистичните битки, ако щете, даже компютърът с картата - всичко това поставя Project I.G.I. на много интересна основа. ОБАЧЕ пълното безхаберие на противниците, посредствената графика и твърде очебийните несъответствия с истинския свят правят играта доста спорно, на моменти - направо отблъскващо преживяване. Да се надяваме, че в скоро време ще излезе patch, който да отстрани част от недостатъците й. ОБАЧЕ се страхувам, че даже това няма да й помогне.



Още един фраг за драгуновката

идват в комплект с касова бележка за цената. А тя се изразява с едно изречение.

В IGI НЯМА ОПЦИЯ ЗА ЗАПИС НА ИГРАТА.

По принцип нямам нищо против създателите на игри да внасят елемент на търпка, да предлагат на купувачите на продуктите си по-сериозни предизвикателства, да увеличават реалистичността. Кажете ми ОБАЧЕ кое му е реалистичното, къде е търпката в това да преиграваш мисията за 20-ти път, понеже предните 19 си умрял на едно и също място на крачка от успе-



SPACE EMPIRES IV



80
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Aaronhall ИНТЕРНЕТ: www.shrapnelgames.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Pentium 200, 32MB RAM, 4MB Video

"Егин е Амах и Master Of Orion е негов пророк"

сутрешна молитва

"Боже, поразни неверниците (гръзнали да направят клонинг на Orion-а)!"

обедна молитва

"И не ме въвеждай в изкушение..."

вечерна молитва

Напоследък нещо съвсем занемарих духовния живот и ето, че сякаш от нищото се пръкна Space Empires IV, а аз, праведникът, боже прости, се заех да я тествам. Нещо повече, сравнявайки тази скромна играчка с именития ѝ събрат, неволно ми се натрапи асоциацията с Давид и Голиат, която ми се струва все по-удачна. Давид, обаче без пращка и с отрязана глава, както ще видим по-късно (на т'ва му викам съвременна трактовка на библейски сюжет).

Концепцията

Space Empires IV е походова стратегия. Двадесет раси се борят за надмощие в космоса. Изберете една от тях или създайте своя собствена! Започнете с една единствена планета и колонизирайте галактиката! Развийте своята империя в икономическо, научно, военно и духовно отношение! Прегазете всяка съпротива с железен ботуш или осигурете първенството си посредством умела дипломация! Ако ви е дотегнал тълпия компютърен противник, играйте с приятели в мрежа, на един компютър или по електронната поща!

Никога досега игра не е предлагала подобно разнообразие при генерирането на империя

Видовето обществено устройство, застъпени и възможни в играта могат да причинят лек пристъп на емоционален тремор у всяка по-крехка психика: империя, хегемония, съюз, олигархия, конфедерация, протекторат, консорциум, конфедерация, комуна, кошер, братство, колектив... Отделно ще трябва да изберете култура измежду берсеркери, войни, търговци, политици,

занаятчици, учени, работници, интриганти, zealoti, инженери, анархисти, ксенофоби... Освен това ще се наложи да се спрете и на характер на расата си - неутрална, миролюбива или кръвожадна.

При последната вашите хора ще са щастливи при война и ще се лишават от залякка си, ще работят по-здраво, ще се бият храбро, но в мирно време ще са недоволни, ще мързелуват или дори бунтуват. Направо не ми се разправя, щото още не сме стигнали до разпределението на началните точки измежду расовите характеристики като физическа сила, интелигентност, устойчивост на замърсяване и радиоактивност, продуктивност... и уникалните расови способности, позволяващи на пилотите ви да летят по-бързо, да виждат цялата галактика още в началото, да специализирате в едно или повече от петте допълнителни технологични дървета - кристалурия, органични манипулации, религия, психика и време. Именно различните технологии са елементът внасящ най-голяма тръпка в хода на играта. Представете си сблъсъка между две еднакво развити империи, само дето едната е помпала само кристалурия, а другата - психика до дупка. Картичката най ми прилича на двубой "танк срещу магьосник".

Общо взето геймплеят се състои в колонизиране на различни типове планети (Скала, Ледник, Газов гигант), вся-

ка с уникалните си атмосфера (кислород, метан, водород или въглероден диоксид) и размер (ограничават и макси-



Прасета в космоса...

малното население, и броя постройки! Ще трябва да се грижите за стоежа на междинни станции за презареждане на гориво, за дизайна, строежа и поправката на корабите, за извличането, съхранението и транспорта на трите вида ресурси - кристали, органични и радиоактивни вещества, за счетоводния баланс, за отношенията си със съседа, за

Space Empires

1993 - повлиян от игри като Master Of Orion и Wing Commander, Аарон Хол решава да създаде собствена космическа стратегия - Space Empires. Макар че е завършена след година работа, играта не се появява на пазара. 1995 - Хол основава Malfador Machinations и пуска Space Empires II като shareware.

1997 - след топлия прием от страна на геймърите се появява Space Empires III, отново като shareware. Компанията се разраства - вече наброява няколко души! - до един заклет фенове на поредицата.

2000 - на бял свят се появява и първият комерсиален продукт на фирмата - Space Empires IV. Спокойно може да се каже, че играта е кулминацията на седемгодишен творчески процес и понастоящем представлява най-доброто от жанра на походите космически стратегии. Много от ѝ свежи идеи ще се ползват в не едно бъдещо заглавие, помнете ми думата!



благодарствието на поданиците... Но ако всичко това ви се вижда прекалено сложно, спокойно може да оставите делата в ръцете на верните си министри, да се обегнете назад, да цъкате по клавиша "next turn"... и да гледате на екрана как чуждите империи се разрастват и пълзват като чума из най-отдалечените кътчета на галактиката, а ваш'те хора седят и умуват как да разделят на две магарета сеното. Да, правилно ме разбрахте. Макар ИИ-то да е на добро ниво, не сме доживели мига, в който компютърният опонент да е достоен противник на сериозния играч. Но това е съвсем малка болка на фона на Голямата катастрофа.

Производителите предупреждават, че

та! Останалите сигурно са изпаднали при транспорта! Чето той първият Orion, да се свети името му, имаше по-свят на графика. При звуковите ефекти положението е още по-зле - цък, пук и пну е всичко, което излиза



Непобедимата армада в действие.



В центъра виждате звездна система, долу вдясно - карта на галактиката, над нея - родната планета, а най-отгоре иконките за управление. Интерфейсът не е неудобен, стига веднъж да му свикнете.

няма да можем да се насладим на прекарната им 3D-графика ако не си пуснем играта в 1024x768x32-битов цвят! Боже порази невер... Да пукна дано ако на екрана си виждам повече от 16 ця-

О Т тонколонките. Мизерия. Е има и един специален ефект, който обаче се чува само при превземане на чужда планета. Звучи ето така: Бум! Нямахте да се оплаквате от тези неща - аз и до ден днешен играя през свободното си време на игри излезли преди десетина години - ако не беше трагедията с интерфейса.

Производителите препоръчват SE IV да се играе на 24 инчов монитор само от счетоводители с

над 20-годишен стаж! Три часа четох безсмисления tutorial! Два дни и половина ми трябваша за да разбера кое от безбройните подме-



Некадърният ми министър докладва за колонизирането на нова планета. Сигурен съм, че пак ще построи уранова мина наскра джунглата.



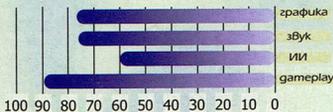
Най-великият император, който галактиката е виждала.

вече - не вярвам, че заклетите фенове на походните стратегии ще се впечатлят от постна графика или мипса на музика. По-добре мен да оплюят, затова че неиде съм преувеличил, отколкото никога да не я погледнат.

Защото точно това се очаква да стане. И само суперлативи да бях изписал пак 99% от вас нямаше да ѝ обрънат внимание, но "В името на Бога, Благодарете, Милостивият... ако отворих очите на един, то е като да въведем в правата вяра цялото човечество."



CALL TO POWER II



85
ОБЩА

АВТОР: Crossover

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami ИНТЕРНЕТ: www.metalgearsolid.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Походните стратегии от край време са записани в Червената Книга на компютърните жанрове. Смъртта им е предречена доста отдавна, но те се оказва неочаквано живава и издръжливо пламе. Не само че Heroes of Might & Magic е една от най-популярните игри в момента (поне в нашата редакция), но и наскоро излязоха Space Empires IV и Call to Power 2. За SE IV мога само да кажа, че нямам търпение да свършим броя, за да поставя ръка върху нея. А що се отнася Call to Power II ... с течение на статията ще разберете какво е мнението ми за тази игра.

Разбира се, ще започна с историята. Тя започва след съдебно решение по дело на Microprose срещу Activision. То гласи, че Activision имат право да направят едно заглавие, което да има Civilization в името си. Резултатът - Civilization: Call to Power. Игра, която лично на мен много ми допадна поради голямото количество нови концепции, които разнообразяваха до голяма степен еднаквия геймплей на Civ-коинингите. Не всички, обаче, са на моето мнение. Call to Power (СТР) отнесе доста критика главно заради дисбаланса на единиците в играта. Просто някои от така наречените супер-единици можеха да разрушат всички сгради в един град или да намалят населението му с милиони само с една-единствена команда. Този така наречен невоенен път на водене на битки имаше и друг недостатък - при малко изоставане в технологично отношение, врагът ви можеше да ви съсипе с някои от специалните единици преди да успеете да изградите необходимата защита срещу него. Как стоят нещата в новия СТР?

В Call to Power 2 са оправени много от недостатъците на предишната игра.

Ще започна с градовете. Тяжното развитие винаги е било Ахилесовата пета на походните стратегии. В началото няма да има проблем да укажете какво, къде да се прави - опциите не са чак толкова много, градовете също. Но в по-напредналият етап на игра, когато разполагате с около 20-ина помиса и над 30 сгради, които трябва да строите, положението става нетърпимо. В СТР 2 си има решение на този проблем. Той се нарича Mayor (по нашенски Кмет). Игралите Alpha Centauri са запознати с концепцията. Този човек с удоволствие ще поеме задачата да развива градовете ви вместо вас. Вашата задача е единствено да посочите начина - агресивен, дефанзивен, развитие и пр. Последната опция ще бъде и спасителната сламка, за която ще се хванат онези от вас, които са толкова добри икономисти и мениджъри, че ако живееха в Сахара, щяха да изнасят вода и да внасят пясък. Имайте предвид обаче, че виртуалните кметове облагодирват автоматично територията около възложените им градове. Те няма да се интересуват за какво сте

групали еди-коко-си public works. Като цяло в икономиката на СТР 2 продължава тенденцията към глобализация и вие можете да се съсредоточите върху макроикономическата рамка на вашата империя, а не да се интересувате от състоянието на всеки отделен град.

Втората област, където са настъпили големи промени, е дипломатията. Винаги съм се чудил защо никога досега не беше си направил труда да развие поне малко този елемент от геймплея. Във всички подобни заглавия опциите ви за комуникация с ос-



Добрата инфраструктура е решаваща за процъфтяването на империята ви

таналите раси/фракции/нации по картата/Вселената бяха адски ограничени и това рязко контрастираше с дълбочината в другите аспекти на тези заглавия.

Дипломатията е станала сериозен елемент от играта.

Основи на Цивилизацията

В това време ще се опитам да обясня накратко на незапознатите концепцията на Civilization. В подобен род игри вашата цел е да построите църквита и прогресивна империя. За целта разполагате с един (или двама) заселника и цялото време на света - годината е 4000 година преди новата ера. С тяхна помощ изграждате първите си градове. Според големината си те имат определен капацитет за производство на ход, генерират дадено количество наука за изследванията ви, наричани за хазната и т.н. С откриване на технологиите ще можете да ги обогатявате с различни постройки, които ще дават определен бонус към ви до показателите им, или да тренирате военни единици за изследване на територията, защита или водене на офанзивни действия. Ще има постройки, жизнено необходими за развитието на градовете ви. Постепенно ервте се сменят, копията се заменят с мики, мускети и наезри. Технологиите които откривате, ще стават все по-модерни, увеличават се и възможностите ви да торможите врага, с който неминуемо ще се сбъскате с течение на играта.

Всъщност Civ-игрите могат да бъдат най-лесно обяснени на английски с една дума: 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate).



Малка демонстрация на големите възможности на дипломатията в Call to Power 2. Дайте Гданск или...



Прозорчето при битка. Единственият активен бутон е retreat (и close)

Опщите ви при преговори включват всичко, което някога ще ви трябва при Сив-Клонинг. Имате възможност да поискате от другата страна каквото ви хрумне - от това да нападате трета нация до даването на точно определена технология. Откриването на посолство разширява допълнително кръга на действията, които можете да предприемете на дипломатичното поле. Въпреки това, компютрият ви опонент няма да се посвени да наруши всяко едно споразумение, независимо какво е то. Наблюденията ми са за високите нива на трудност. Въпреки това, ако сте убедителни и успеете да постигнете стабилни отношения с всички останали нации, дипломатичията ще ви донесе победа в играта. Ако сте по-миролюбиво и експанзионистично настроен, също ще намерите подходящи пътища, по които да стигнете до надписи VICTORY. Наполеоновците имат на своя страна подобрена система на битки. Как протичаха те в СТР? Новото там бе възможността да обединявате групи до 12 армии в една група. Когато нападнете някого, се появява прозорец, в който са разположени вашите войски и тези на противника. Започва якият кютек, в който вие можете да участвате като един статистически запалничко. Да се мятате по стола, свиркате, пуфите, размахвате шалчета с цвета на вашата империя, както и да псувате генератора на случайни числа, заради който вашият танк отново е погинал при сблъсък с антична фаланга (сигурно фалангата е бръкнала с копие в гъсеничния механизъм на машината и по този начин ѝ е свалила морала). Прехното въздушко изречение имаше за цел да каже, че въпросното прозорец е totally неинтерактивно и вие нямате никаква роля в самата битка. Не можете да направите нищо дори и ИИ-то да е разпределило единиците по възможно най-идеалния начин. В СТР 2 компютърът разполага вашите войски много по-добре, отколкото в първата част. За съжаление, има още какво да се желае от този елемент в играта. Наистина стрелачките единици са на задна линия, а дефанзивните и офанзивните единици са на предна позиция или по флангове, но така и не може-

те сами да определите точната подредба на войските ви. Моментът става особено неприятен, когато се опитате да замъкнете някоя специална единица към града на врага. Той ви атакува и вашето малко съкровище може да бъде сложено, където му скимне на компютъра. По закона на Мърфи това в повечето случаи означава на предния ред, който винаги обира атаките на противника. Но пък фалангата вече си умира като пич при пряко съкновение със танка.

Културно настроените личности ще могат да си живеят мирно и тихо до 2300-ната година. Тогава играта свършва и се какулират вашите точки по схема, която едва ли не включва коако пъти един ваш жител е ходил на зъбобекар. Другият вариант е да завършите Solaris Project и да започнете изграждането на Gaia Controller. Завършването му автоматично ви прави победители. Време е да спомена и за недостатъците на играта. Първият ѝ основен е, че тя е правена от американци. Как иначе ще си обясните следния факт: В Call To Power 2 Пирамидите като чудо на света ви носят бонус от по-големи парични постъпления в империята ви. Това крайно неологично твърдение е обосновано с факта, че пирамидите ще привличат повече туристи. Годината е 2000-ната преди новата ера. Какви туристи бе, Activision, какви пет лева? Единствените хора, които по това време могат да ви посетят, са съседното вражеско племе, и то за да ви вземе скалпа и да ви плячкоса града, а не да се наслаждават на пирамидите в него. Но какво може да се очаква от нация, чиито новозизбран президент е обяснил, че ако продължават проблемите с Марс, ще разпореди да натоварят няколко бойни глави и да ги взривят на планетата. Така щеми да се решат проблемите с марсианците.

По-сериозните проблеми са свързани с липсата на реални нововъведения във втората част.

Call To Power 2 е това, което трябваше да бъде Call To Power. Нито повече, нито по-малко. Супер единиците в играта са малко

по-маломощни но пък си имаме Eco-Ranger, който може да превърне част от картата в девствена природа. Всичко, което се е намирало в периметъра му прества да съществува - без значение дали е било град или единици... Съгласете се, че е доста брутална идеята за съществуването на подобна единица и дори липсата на каквито и да било атакующи и защитни способности на рейнджъра, както и фактът, че той може да се изкара доста късно в играта, не смекчават този факт. Дотук се разваляме единствено във вътрешностите на играта и вече е крайно време да погледнем към онаяката ѝ. Предлагам, че веднага ви е направил впечатление по-детайлната графика. Макар и да е далеч от някакви графични шедевори - анимациите също не са разтърсващо невероятни, разликата между двете части е видна. Музиката и звуците са на едно много добро ниво. Стигнахме и до интерфейс. Сподер мен той не е особено интуитив-



вен и в началото ще се ползвате, докато разберете какво как трябва да стане. Реших да си пусна Call To Power и да си припомня каква беше ситуацията там. Една дума: УЖАС! Спокойно мога да заявя, че в сравнение с СТР 1, интерфейсът на СТР 2 е многократно по-добър и по-използваем. Стигнахме и до задължителните заключителни думи. Като стар почитател на Civilization не мога да не харесам Call To Power 2. Играта е доста сложна, така че ако исках да ви обясня всеки един аспект от нея, щях да ми бъдат необходими 6-7 страници. Това, че реших да не обяснявам цялата механика на играта, не бива да ви кара да мислите, че Call To Power 2 не е добро заглавие. Ако сте фен на походовите стратегии, цветето Call To Power 2 със сигурност ще раздъфне на мониторите ви и да се надяваме, че ще стои там дълго време. Иначе просто няма да ви обърнете внимание и то ще увехне във вазата си без да покаже най-доброото от себе си.



автор: SaintP

ПЕРФЕКТНИЯТ

PC

Преди около месец излезе *Sacrifice*.

Най-добрата игра, която *Freemant* някога е играл.

След това се появи и *Giants*

Най-добрата игра, която *Freemant* някога е играл.

Да оставим настрана емоциите и да погледнем твърдо на нещата.

Все пак, това е рубрика за *Hardware*. И в двете заглавия броят на ползгоните, които машината ви се налага да изчисли спокойно може да съперничат на броят на китайците в средно големия Китайска провинция. Така че ако можете да видите движението на фигурките кадър по кадър при по-високите разделителни способности хич и не се чуудете. Чудовищната гума като една огромна черна акула ще разпери океана на мислите ви и ще се доближи към вас с ужасяваща скорост. **ЪПРЕЙД!** Или още по-добре, нов компютър. Но коя е оптималната конфигурация? На този въпрос не може да се даде единствен отговор. Комбинацията между компонентите е жизненоважна, за да може един компютър да работи стабилно и същевременно бързо. Освен това трябва да бъде намерен компромисът между производителността на системата и нейната цена, защото парите винаги са били определящ фактор на българския пазар. За да помогнем на вас и на хората, които възнамеряват да отворят/имат компютърните клубове се обвърнахме към водещите фирми в този бранш и ги помолихме да асемблират геймърска машина по тяхна преценка. На следващите страници ще прочетете за резултатите от тестовете, които пробвахме на предоставените от тях системи.

За нуждите ни, използвахме три заглавия: *Quake 3 Arena v.1.11*, *Unreal Tournament v.432* и *MDK2 Retail*. Първата от тях дава много

добра представа за *OpenGL* производителност, като използвахме включеното към заглавието *demo001*. *Unreal Tournament* от своя страна е не лош *Direct3D benchmark*, но тъй като в статията става въпрос за производителността на цели системи, а не само на отделни видео карти, на места сме посочвали резултати от *OpenGL* режима на играта, в случаите, когато той дава по-добри резултати. За тестовете се добърнахме на *Reverend's "Thunder"* демо, което може да се свали за свободно ползване от <http://www.voodooextreme.com/reverend> и е доста подходящо за измерване на производителност. Използвахме и стандартния тест на *MDK2*, заради включената *T&L* поддръжка. В допълнение на тези игри, решихме да използваме и програмата *3DMark 2000 v.1.1*. Тя е базирана на engine-а на очаквания хит на *Remedy Entertainment*, *Max Payne*, и се е утвърдила като основно мерило за производителността на геймърски машини. После с колегата *FonManiacs* нарахихме запасите си от храброст, няколко бутшилки *Coca Cola* от по 2 литра, превръзки за очи (е, леко прозрачни наистина, все пак някак трябва да виждаме резултатите от тестовете), по една везна и като гбе същински превъльщения на Темиза заседнахме пред компютрите. И така, въоръжени с търпение, споменатите по-горе атрибути и две Червени Шалчици, които взехме предимно заради кошничките им с храна и, нави знаете как е, ей тъй да разсеиват скуката, отгемихме няколко дни, за да оценим предоставените ни системи, като естествено взехме под внимание и редица допълнителни фактори като качество на изображението, стабилност на работа и пр. Тестовете пусяхме многократно, за да се елиминира всякакви неточности.

СИСТЕМИТЕ

Sofistar

Първата система, която тествавме ни остави с доста добри впечатления. Базирана е на новия процесор от среден клас на *AMD - Duron*, като машината е екипирана с 600-мегагерцовата му версия, успешно "издухата" до 850MHz. Добрият процесор е придружен от 128MB *PC133* памет - напълно достатъчна за подобен клас система, а видео картата е *ATI Radeon 32MB DDR*. Хардът е *10GB* модел на *Fujitsu*, 7200rpm, 2MB кеш. Конфигурацията се допълва от 40x *CD-ROM TEAC*, звукова карта *Yamaha 724 PCI*, двойка високоговорители от нисък клас и *10Mbit* мрежова карта. Колонките имаха предимството, че можеха да се захранят от самия компютър, а кутията, макар и неотличаваща се с някакъв невероятен дизайн, беше проектирана, за да осигури лесен достъп до компонентите на системата, както и да осигури добро охлаждане.

Компютърът мина през тестовете доста успешно и въпреки че не даде най-добрите цялостни резултати, игрите вървяха плавно дори и при високи разделителни способ-

ности, където *HyperZ* технологията на *ATI*, използвана при ускорителите *Radeon*, демонстрира предимствата си и на места се представя по-добре от *PC-tata* от същия клас, екипирани с *GeForce 2* и *GeForce 2 MX*. Резултатът на *3DMark 2000* също е доста над средното ниво и гарантира, че системата ще се справя добре с бъдещите игри.

Това, което ни впечатли най-много обаче, беше невероятното качество на картината при различните приложения. Определено системата на *Sofistar* заслужава първото място по този показател, защото *Radeon-ът* ни показа прелестите на *Q3* и *Unreal engine-ите* в нова светлина. За съжаление подобни суперлативи не могат да бъдат казани за звука. Звуковата карта е достатъчна за по непрегнатиозните, но ако все пак считате, че имате нужда от звук над средното ниво, е добре да имате под ръка поне по-качествени тон-колони или ако системата да използвате *PC-to* в компютърна зала - добри слушалки. В този ред на мисли трябва да се отбележи добрата идея за включване на *10Mbit* мрежова карта към конфигурацията, която е подходяща за игра в мрежа между малък брой компютри. По отношение на удобството на работа добри думи могат да

се кажат за клавиатурата *Chicony*, чиято форма не уморява китките при продължителна работа.

Що се отнася до стабилността, нямахме никакви проблеми. Системата не забити нито веднъж и като цяло остави впечатление за отличен баланс между отделните компоненти и чудесна производителност.

Цена: 7045 без *ДДС*. По желание може да бъде добавен монитор от богатата продуктова гама на *Belinea*. Информация за още допълнителни компоненти може да получите директно от фирмата.

PERSY STING DURON

Първата от двете машини на *Persy* ни изуми с чудесното съотношение цена/производителност. При това хората от фирмата се бяха постарали да изстиска докрай възможностите на хардуера и да го оптимизират максимално за нуждите на всеки геймър. Процесорът отново е *Duron*, този път на *700MHz*,



"изпълнен" на 950MHz. Дъното е Asus A7V - една от най-добрите Socket-A платки на пазара в момента (за повече информация GW 11/00). Върху него освен спомнатия процесор се забелязват и 64MB PC133 памет, а в AGP слота е намерил място ускорител GeForce 2 MX, отново производство на Asus. Видео картата също е overclock-ната до 195MHz за паметта и 220MHz за ядрото (стандартните спецификации са съответно 166MHz и 175MHz). Картинката се допъва от 10GB харддиск на Fujitsu, Yamaha 740 PCI звукова карта, CD-ROM Sony 48x, двубутонна мишка на Logitech и много удобна клавиатура на Cherry с лазерно гравирани клавиши. Специални адмирации фирмата заслужава за качествените кутии, с които бяха оборудвани и двете конфигурации на Persy, които заедно с много добрите вентилатори осигуряваха достатъчно ниска температура за безпроблемна работа на машините дори и при големи натоварвания.

Бърз поглед към графиките с резултатите от тестовете дава да се разбере, че компютърът впечатлява и в тази област, като отстъпва единствено на другата система на Persy, която обаче е с доста по-мощни компоненти. Иначе близо 100 кадъра за секунда на Q3A при разделителна 1024x768 е повече от достатъчна дори за най-взискателните любители на триизмерните екшъни. Качеството на картинката също е на много високо ниво, като единствено под Unreal Tournament се забелязват някои малки проблеми с текстурите в OpenGL режим при най-високите резолюции. В Direct3D нямаше подобни проблеми. Колкото до 3DMark 2000 системата мина през теста плавно, като нож през масло, а резултатът от 5400 точки е може би най-доброто постижение, което сме виждали при компютър от такъв клас.

Стабилният overclock на процесора и видео картата в началото ни караше да мислим, че е възможно да възникнат проблеми по време на работа, но опасенията ни се оказаха абсолютно напразни. Единствените пъти, когато системата стана нестабилна бяха поради софтуерни конфликти, възникнали при интензивните тестове, отколкото на някакви хардуерни проблеми. Това, което дели и тази система от максимална оценка е слабата звукова карта. В случай че сте маниак на тема звукови ефекти си струва да направите допълнителна инвестиция в тази насока, за да може да почувствате изцяло мощта на тази иначе изумителна система.

Цена: 670\$ без ДДС. При желание на клиента Persy може да предложи предварително overclock-нати системи, без това да се отразява на гаранцията. За допълнителни компоненти можете да се обърнете за информация към фирмата.

PERSY STINGER THUNDERBIRD

Още докато четяхме на хартия спецификациите на машината, започна да ми обзема непреодолимо желание час по-скоро да преминам към тестовете и това не е никак чудно. Под капака на този "звяр" крокто чакат Socket-A дъно ASUS A7V, 900MHz Thunderbird процесор, overclock-нат до 1.1GHz(!) и ускорител ASUS V7700 GeForce 2 GTS. Хората от Persy отново се бяха погрижили за добрата оптимизация на машината, като

бяха "изпълнили" и тази видео карта (паметта работи на 366MHz, а ядрото на 230MHz), RAM паметта е 128MB висококачествена VirtualChannel Memory, производство на Kingston, а спрямо Duron системата е сменена и звуковата карта с по-добрата Sound Blaster PCI128, както и CD-ROM устройството с TEAC 40x. Останалите компоненти са еднакви с тези на системата от по-нисък клас.

Едва ли някой ще остане учуден от резултатите, които Stinger-ът показва. Компютърът мина през тестовете като тайфун и не остави никакво съмнение относно високата си производителност. Всички игри работеха много плавно дори и при най-високите разрези

КОМПЮТЪРNET

ВЕСТИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ

Томов 1, Бургас 8, 13 ноември - 21 декември, 2001 г.

Гроб за картите

Voodoo

Класическите виелици на картите са забравени на улицата, защото са заменени от новите технологии.

Web имена и на български

ВЕСТИК НА ДНЕШНОТО ПОКОЛЕНИЕ

ВЕСТИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ

Томов 1, Бургас 8, 13 ноември - 21 декември, 2001 г.

Край на делото срещу Microsoft?

ВЕСТИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ

Томов 1, Бургас 8, 13 ноември - 21 декември, 2001 г.

Itanium схрусква Windows 2005

ВЕСТИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ

Томов 1, Бургас 8, 13 ноември - 21 декември, 2001 г.

Мирис на Барут за корабните геймъри

ТАЛОН ЗА АБОНАМЕНТ 2001

Цена: 27 лв.

КОМПЮТЪРNET

АДРЕС НА ПОЛУЧАВАНЕ		ПОЛУЧАТЕЛ	
Ул. Мелник	п. код	Име	
гр. Бургас		Презиме	
		Фамилия	Факс:
тел:		Поща	date:
e-mail:			

ДАНИИ ЗА ФАКТУРТА

Фирма: Бургаском Дан. №

Адрес: МОА

Начело на издаване:

пощенски чек

София 1111, ул. "Полковник" №167Б, за Невин Невинев Априлов

с платежна вараанта - "Компютърнет 2000" ООД, "Бургас" АД - мск "Аксидент" - код 82172338, сметка 100027519

Колко от подписаната документация изпращате на факс (02) 971 42 51 или на адрес: София 1111, ул. "Полковник" №167Б, "Компютърнет 2000" ООД.



	SofiStar	Persy Stinger Duron	Persy Stinger Thunderbird	Abacus	Скиз	Comel Soft
Процесор	Duron 6000/c 850MHz	Duron 7000/c 950MHz	Thunderbird 900 o/c 1,1GHz	Celeron 566 o/c 709MHz	Celeron 700MHz	Athlon 550MHz
RAM памет	128 PC133	64MB PQI PC133	128MB Kingston PC133	128MB PC133	128MB PC133	64MB RAM
Харддиск	30GB Fujitsu	10GB Fujitsu	10GB Fujitsu	20GB Quantum	20GB Quantum	10,2GB Samsung
Видеоплатк	128MB ATI Radeon DDR	ASUS Geforce 2 MX SDR	ASUS V7700 Geforce 2 GTS	Creative Geforce 2 GTS 32MB DDR	TNT 2 Ultra 32MB	TNT-2 M64 16MB
CD-Rom	40x Teac	48x Sony	40xTeac	48x Sony	40x Teac	40x Teac
Звукова карта	Yamaha 724 PCI	Yamaha 740 PCI	Sound Blaster PC128	Sound Blaster 512 PCI	вграден	вграден
Други	10MB LanCard, Колонки	n/a	n/a	Cambridge SoundWorks FPS-1500	вграден модем	10/100Mb Realtec
Клавиатура	Chicony	n/a	n/a	DTK	Compaq	n/a
Мишка	Zbut Logitech	Cherry	Cherry	Zbut Logitech	Zbut Logitech	n/a
Цена /без ДАС/	7045	6705	9405	9115	5775	5145
Адрес	БИЦ ИЗОТ ет.5 офис 528	София бул., Цар Борис III" N1366	София, ул. „Велико Търново“ N24	София, ул. „Турко“ N27B	ул. „Турко“ N27B	ул. „Раковски“ 130
Телефон	02/9718404	02/9555013, 02/9555496	02/46-31-13; 02/46-31-26	980-50-05;980-62-84	980-50-05;980-62-84	9813171, 9814136

телни способности, като постигнатите 60 кадъра за секунда под Q3A при нормална детайлност и разделителна способност 1600x1200 са нещо, доскоро считано от мнозина за невъзможно. Визуално нещата стояха не по-зле и наблюдаваме изображения с добър контраст и богати цветове. Резултатът за 3DMark го оставям без коментар.

Звуковата карта SB PCI128 на пръв поглед изглежда по-добро решение от продуктите на Yamaha, но на практика не поддържа EAX стандартта, а само чеприканен звук. Подобна конфигурация сякаш има нужда поне от value версия на SB Live!

Надеждността на системата също не подлежи на съмнение. Процесорът и видео картата са overclock-нати точно толкова, колкото да предлагат максимална производителност и висока стабилност. Като цяло това е машина, способна да зарадва всеки геймър, който може да си позволи цената ѝ.

Цена: 9405 без ДАС. При желание на клиента Persy може да предложи преобработено *overclock-нати системи, без това да се отразява на гаранцията. За допълнителни компоненти можете да се обърнете за информация към фирмата.*

колони Cambridge SoundWorks FPS-1500, включващи четири високоговорителя плюс суб-бас за най-ниските честоти, възпроизвежда звук с отлични качества. В различните игри музиката и саунд ефектите ни ображдаха от всички страни, внасяйки онази частица реализъм, която често липсва, за да може да почувствате напълно една игра.

При тестовите машината не се представи толкова задоволително, особено при по-ниски разделителни способности и под 3DMark 2000, където сравнително слабият процесор "спъваше" доста по-мощната видео карта. Именно чудесният усрител на Creative обаче, стана причина системата да губи съвсем малко кадри при смяна на резолюциите и както можете да се убедите от графиките, машината показа отлична производителност при високи разделителни способности, като на моменти даваше най-добри постижения от всички участници в теста. За съжаление поради технически причини не успяхме да проведем тестовите в режим 1600x1200. Естествено това не ни попречи да оценим подобаващо отличното качество на картината, което изоставае едва доловимо от това на системата с ATI Radeon.

По отношение на стабилността на работа нямаме никакви забележки. Като цяло

това е една добра, но сравнително скъпа машина, на която ѝ липсва малко, за да постигне наистина висок цялостен резултат.

Цена: 9115 без ДАС. За информация относно допълнителни компоненти можете да се обърнете към фирмата.

Последните два компютъра, които тествахме тружно могат да бъдат сравнявани с останалите по отношение на производителност, защото са предназначени за хора с ограничен бюджет, теглва навизиаци в света на компютърните игри и имашли нужда от етина система за начало. Домуписаните PC-та, с оглед ниската си цена, също така са подходящи за потребителите, занимаващи се главно със сърфиране в Интернет.

СКИЗ

Първата машина ни беше предоставена от фирма Скиз и е базирана на дъно Elite Group с чипсет VIA694 и процесор Celeron 700MHz. Паметта е 128MB, а видео картата - NVIDIA TNT-2 Ultra. За съхранение на информация е инсталиран голям 20GB диск на Maxtor, който е 5400rpm . CD-ROM-ът е

ABACUS

Предоставеният ни компютър е доказателство за това, че комбинацията от BX дъно и процесор Celeron, допълнена с подходящи компоненти, все още има какво да предложи на геймърите. В машината е използвана дънна платка на DTK и Celeron 566MHz, "изпържен" на 709 MHz (83MHz честота на системната шина). Паметта е 128MB, а ускорителът - Creative Geforce 2 GTS с 32MB DDR. Сред останалите компоненти са голям 20GB диск на Quantum и 48x CD-ROM Sony.

За разлика от останалите участници в теста, тук звуковият елемент е доста силно застъпен. Използваната карта е Sound Blaster 512 PCI - добро решение от среден клас, което сметано с

ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Go to VIKINGS

La Mer 5.1 subwoofer система
+
Forte Media 6 канална PCI звукова карта

85\$ само за перфектния звук за вашите игри и DVD филми

СКИЗ
ЕЛАТЕ, ЗА ДА ЧУЕТЕ

София, ул. „Турко“ N27B
тел. 02/980-50-05
02/980-62-84



TEAC 40x. Естествено всичко това се допъва от клавиатура Compaq и мишка Logitech.

От тестове става ясно, че тази система не е за най-запалените почитатели на 3D-shooter-ите, но все пак дава достатъчно кадри за секунда, за да може да се играе. Резултатът на 3DMark също не впечатлява на фона на повечето участници, но не забравяйте, че той се вливе до голяма степен от картата. За TNT 2 Ultra резултатите са над средните. Качеството на картината също не разочарова, макар че е далеч от показаното от компютрите, експирани с Radeon и GeForce 2 ускорителя.

Надеждността на системата е на добро ниво. Не възникнаха проблеми със съвместимостта на отделните компоненти, нито пък имаше странични забавяния на компютъра, като изключим някои периодични проблеми с 3DMark. Общо взето това е една не лоша конфигурация, но главно за хора, които рядко посвятят към триизмерните игри.

Цена: 5775 без ДДС. За информация относно допълнителни компоненти можете да се обърнете към фирмата.

COMEL SOFT

Втората машина от по-нисък клас смятава дъно на Acorn (чипсет KX133) с виргден звук и AMD Athlon процесор на 550MHz. Паметта е 64MB PC100, видео картата - TNT-2 M64 16MB, а хардиският - 10,2GB Samsung. Конфигурацията включва още CD-ROM TEAC 40x и 10/100 Mbit мрежова карта, производство на Realtek. Неодоимите сбъднати на нас липсват на клавиатура и мишка в системата, но явно във фирмата така са преценили... За сметка на това, със своята кутия с преден панел от прозрачна синя пластмаса, компютъра на ComelSoft определено се отличава по външен вид от останалите конфигурации.

Един поглед към графиките с резултатите от тестове е достатъчен да покаже, че това не е система за сериозни игри. Малкото кадри за секунда биха се оказали фатални за всеки фен на здравия Quake 3 Arena deathmatch. Производителността под Unreal, MDK2 и 3DMark също е доста ниска, като това се дължи най-вече на видеоускорителя, който не е подходящ за игри с по-високи изисквания.

Предимствата на този компютър са свързани главно с неговата ниска цена. Това е

най-евтината от всички тестовани машини, като същевременно производителността ѝ при общи приложения не е лоша. Това я прави добър избор за начинаещите потребители или за PC клубове, предлагачи единствено достъп до Интернет.

Цена: 5145 без ДДС. За информация относно допълнителни компоненти се обърчайте към фирмата.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ МИСЛИ

След интензивните тестове

остана единствено да обобщим впечатленията си от различните конфигурации. След дълги дискусии и преглеждане на положителни и отрицателни страни, решихме, че нашият "Избор на GW" определено най-прияга на Duron системата, предоставена ни любезно от фирма Perys. Този компютър предлага отлична производителност на много изгодна цена и е едно чудесно решение както за индивидуалния маниак на тема 3D, така и за компютърни зали, където високите скорости при актуалните триизмерни заглавия са от първостепенна важност. Гаранцията, която фирмата дава дори върху overlock-натата видео карта, само затвърди отличните ни впечатления.

Вторият участник, когото решихме да отимаме, е машината на SofiStar - една добре балансирана система, способна на високи резултати при съвременните игри. Доста подходяща за домашни потребители, които планират да добавят и DVD-ROM устройство към конфигурацията си. Качествата на ускорителите на ATI в тази насока са всеизвестни.

И най-накрая, ако сте от онези играчи, за които кадите за секунда са всичко и винаги искате да имате най-доброто (а и сте способни да си го позволите), може сериозно да се замислите дали Thunderbird системата не е точно за вас.

Тест 1: Quake 3 Arena, Normal, demo001:

	SofiStar	Perys Stinger Duron	Perys Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	98,9	124,5	153,2	79,1	44,6	31,5
800x600	91,3	119,2	151,1	78,9	44	20,2
1024x768	71,6	98,4	136	76,2	42	13,8
1280x1024	47	64,7	94	74,5	n/a	n/a
1600x1200	33	44,6	59,8	n/a	n/a	n/a

Тест 2: Quake 3 Arena, High Quality demo001:

	SofiStar	Perys Stinger Duron	Perys Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	96,9	119,4	150,5	78,3	44,2	30,5
800x600	89,4	100,5	133,7	78,4	41,7	19,9
1024x768	69,4	66,4	90,2	74,2	33,6	13,5
1280x1024	45,2	41,1	49,4	55,9	n/a	n/a
1600x1200	32,4	25,7	34,5	n/a	n/a	n/a

Тест 3: Unreal Tournament, Medium Details, 16 bit color

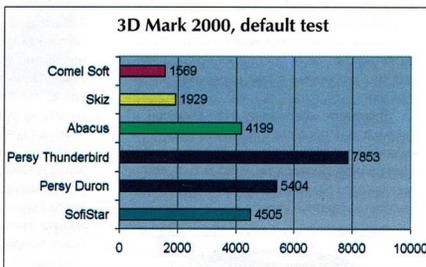
	SofiStar	Perys Stinger Duron	Perys Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	76,65	79,72	108,51	63,82	45,29	30,78
800x600	75,27	76,93	106,9	61,79	44,4	23,04
1024x768	72,49	74,34	103,83	60,43	38,45	14,21
1280x1024	69,18	64,67	97,46	56,6	n/a	n/a
1600x1200	52,06	52,95	52,99	n/a	n/a	n/a

Тест 4: Unreal Tournament, Max Details, 32 bit color

	SofiStar	Perys Stinger Duron	Perys Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	68,81	77,49	104,43	61,2	42,31	27,85
800x600	67,27	75,25	103,34	59,74	40,18	21,07
1024x768	64,42	69,34	101,69	57,66	35,78	12,17
1280x1024	58,36	61,51	96,48	54,61	n/a	n/a
1600x1200	35,4	47,58	52,92	n/a	n/a	n/a

Тест 5: MDK 2, Max. Details, 32 bit color, demo test

	SofiStar	Perys Stinger Duron	Perys Stinger Thunderbird	Abacus	Skiz	Comel Soft
640x480	83,99	115,54	156,66	78,74	54,2	44,18
800x600	76,04	101,64	136,07	78,59	53,37	43,21
1024x768	62,09	68,02	91,84	78,1	40	27,65
1280x1024	38,5	41,17	53,59	59,97	n/a	n/a
1600x1200	27,15	26,83	33,45	n/a	n/a	n/a



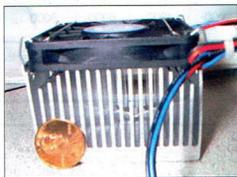
	3D производителност	Качество на картината	Звук	Стабилност	ОБЩО
SofiStar					
Perys Stinger D.					
Perys Stinger Th.					
Abacus					
Skiz					
Comel Soft					



ОХЛАЖДАНЕ-КАК И ЗАЩО

Всеки от нас, които са се опитали да изстискат няколко (десетки, стотици, хи... опс :) мегагерца в повече от стария си процесор, знаят кой е най-големият враг на успешния овърклок - това е прегряването на процесора. Всеки процесор има някаква граница на преускоряване след която той не може да работи (както и трабнчето не може да леги), като при някои модели тя е близо до тази скорост на която го купуваме от магазина, а при други е по-далече. Но ние никога не можем да я достигнем тази максимална негова скорост (в домашни условия), защото с увеличаване на мегагерците се увеличават и отделената топлина, а полупроводниковите елементи, от които е изграден всеки процесор могат да работят само в определени температурни граници - надхвърлим ли ги, компютърът забива. Такова забиване поради прекалено охлаждане може да се получи и в обикновена система, без да сме правили овърклок. Това се получава, защото в съвременните компютърни конфигурации освен процесора, и видеокартата, и дънната платка, и хард диска генерират топлина - много повече от тази която би се получила при една система отпреди 1-2 години - затоа ако топлината не се извежда ефективно от кутията, ефектът ще бъде същия. Какво да правим в такъв случай? Да започнем с охлаждането на процесора. Има няколко вида охлаждане - въздушно, с помощта на радиатор и вентилатор, има водно (или с друга течност) - с помощта на устройство, наречено "топлообменник" в което постоянно тече вода която загрявайки се охлажда процесора и накрая има охлаждане с така наречения peltier елемент.

Въздушно охлаждане. Най-достъпен и широко разпространен е първия метод на охлаждане. Той обаче е и най-неефективен. При него вентилатора засмуква въздух, който минава през радиатора, загрява се и после се издухва настрани в кутията.



Доста, хм, примитивно, защото този нагрят въздух, преди евентуално да излезе от кутията загрява въздуха вътре, който обаче на свой ред се използва за охлаждане! Като вземем предвид и другите части на компютъра,

които нагряват - получава се, че въздухът, който трябва да приема топлината от процесора вече си е достатъчно топъл. За щастие, в кутията навлиза въздух отвън, който е по-хладен и така се достига до някакво равновесие. От AMD препоръчват, температурата в кутията да бъде не повече от 40°C, а температурата извън кутията да е поне със 7°C по-ниска от тази вътре за да се получава добро охлаждане.

Ето няколко съвета, ако разчитате на този стандартен метод. Първо, от значение е радиатора - колко е голям, дали е предназначен конкретно за вашия процесор. Ефективността на цялото охлаждане зависи от това въздуха, който отнася топлината да се нагрее достатъчно - колкото по-голям и "оребрен" е радиатора, толкова повече време въздуха се нагрява докато преминава през него. Ако се опитате да използвате стандартен радиатор от Celeron върху процесор Duron, сигурно ще си имате проблеми, първо защото отделената топлина от процесора на AMD е по-голяма и още поради факта, че за по-добро сцепление на радиаторите за Duron има една вдлъбнатина, която липсва при стандартните. Също, ако между радиатора и процесора има някаква лепенка или фолио - махнете го. На негово място се нанася тънък слой силиконова паста - прави се за да се обере въздушния луфт между процесора и радиатора и да се осигури по-добър контакт. При новите процесори на AMD - Thunderbird и Duron, същинския процесор се подава над керамичната плочка - това е направено с цел по-ефективно охлаждане, докато при Intel-ските модели той е вътре. Затова ако имате Intel намажете цялата повърхност на радиатора, докато за Duron само тази част която контактува с процесора. Другото нещо което е от значение е вентилатора. Както логично може да се предположи и при него е добре да е голям, но по-важно е да се върти бързо - с 5000 или повече оборота за минута. Няма какво особено да спомена тук, освен че трябва да е здраво притегнат за радиатора.

Свикнали сме да мислим за радиатор и вентилатор като за две отделни части, но това не винаги е така. Компанията Thermaltake продава най-ефективния и със сигурност най-красивия хибрид между радиатор и вентилатор, наречен Golden Orb.



Не всички модели са "златни", но уникалният дизайн се запазва в модификациите за различните slot или socket процесори. Ако можете да закупите Golden Orb за вашата система, закупили сте най-добро. Цената на запад е около 20\$, но за какво ще си го закупите в България, ако всеобщие намерите някой да ви го продаде...

За добро въздушно охлаждане много важна е и кутията. При малка кутия, количеството въздух което циркулира вътре е по-малко, загрява се повече и по-бързо. Друг недостатък на малката кутия е, че обикновено кабелите са над и около радиатора, допълнително снижавайки ефективността на охлаждането. Опитайте се да си представите пътя на въздуха във вашата кутия - от къде влиза, как стига до радиатора и от къде излиза и отстранете доколкото може пречките по пътя му. Ако имате на гърба на кутията отвор предназначен за допълнителен вентилатор, монтирането му ще помогне на въздуха да не се "лута" в търсене на изхода, след като си е свършил работата. И последно, захранването. Вътре в него има доста мощен вентилатор, който засмуква въздух от кутията и го изхвърля навън. Препоръчвам ви да търсите модели, при които отворите за засмукване на въздуха са на долната страна, а не на гърба - понеже обикновено захранването е точно над процесора, загрятия въздух се засмуква веднага от долните отвори и после се извежда от кутията навън.

Охлаждане с течност. Значително по-ефективно, но доста по-скъпо за реализиране. В тази група включвам водното охлаждане, охлаждането разработено от фирма Kryotech и, хехе, охлаждането с течен азот.

Водното охлаждане - за него ни е необходимо едно нещо, наречено теплообменник. Най-проста реализация може да бъде една метална кутияка - примерно с размерите на кирибритена, затворена отвсякъде и с два отвора - в единия през някаква тръбичка влиза вода, а на другия край през подобна излиза. Трябва да сте напълно сигурни, че нито капка от водата не може да напусне теплообменника, няма да обяснявам защо :). Вместо кутия може да имате метална тръбичка, за която е заварена пластинка, която се прилепва до процесора и в двата края на металната тръбичка нахлузвате гумени тръбички по които тече водата. Може да бъде и S-образно извита метална тръбичка, която директно се допира до процесора... Каква е идеята - долепяте пълно теплообменника до процесора - големината на площта на контакт между тях е много важна. Когато студената вода тече през устройството, тя се загрява, охлаждайки процесора и после се изхвърля навън. Трябва да се осигури постоянен поток на



Студена вода - ако ви спре водата и не се усетите ще стане лошо, много лошо :). Тук не ви трябва вентилатор, който да извежда топлината - затоплената вода си тече крокто и организирано по тръбичката, след което или отива в мивката, или се охлажда и наново се подава на входа - за целта ще ви е необходима помпичка, която да върти водата. Предимството на метода с помпичка е, че сте независими от спирание на водата и ви плаши само от спирание на тока - ама тогава и компютъра ще спре, но пък реализацията на метода е доста по трудна.

Водното охлаждане има още един недостатък - кондензиращата влага. Ако температурата на метала е достатъчно ниска, тоест охлаждането е много ефективно, върху топлообменника ще кондензират капчици влага, а това е нещо което трябва да избегнем на всяка цена. За щастие, решението е лесно - ефективността на охлаждането и оттам температурата на металните части може да се променя като се променя температурата и количеството на водата която протича през системата.

Това е най-евтиния начин, с който можем да получим добро охлаждане. Само че, досега не съм виждал да се продава в магазин - може да си го направите сами и след това да продадете устройството на някой приятел :).

Това, което можете да си купите от магазина, е устройството на фирмата Kryotech. Всъщност, надали ще го намерите в магазин у нас, но може да се поръча през Интернет примерно. Тук ще се отклоня малко от темата, защото се сетих как би протекъл един стандартен разговор с българска фирма:

Въпрос: Извинете, продавате ли продукти на Kryotech?

Отговор: Аааммм... мисля, че не точно на тази фирма, но пък имаме CD-ROM устройства Cyberdrive...

В: Не, не, става дума за охлаждане - за процесори...

О: Ааа, ама за какво ви е? Ние имаме страхотни радиатори, с които пукаме система от 800 на 1000 Mhz, не ви трябва друго! (най-община да има някой, който да ми каже какво ми трябва).

Ако продължите да настоявате, продавача вече обиден ви казва, че таква неща не предлагат и не, не можете да си поръчате.



Какво представлява Kryotech - както се вижда на снимката, това е една малко по го-



ляма и "дебела" кутия, в която е вместен ни повече, ни по-малко от един хладилник - работещ на същия принцип, на който работи и този дуето студо бирата. За по-любимите - хладилника работи, като една течност (примерно фреон) се превръща в газ, което е съвременно с поемане на топлина в този газ. След това газът се съгъстява пак до течност с помощта на компресор и отново газ, и отново течност. За ефективност няма да ви говоря много, всеки си има хладилник вкъщи. От Kryotech достигат температури до -40 градуса. Трябва да се отбележи, че се охлажда само процесора, а не директно цялата кутия; обаче от това супер процесорно охлаждане неминуемо и общата температура пада (според Kryotech - 7-10 градуса). Инженерите се погрижили да няма конденз, така че този проблем отпада. Такава система обаче е безбожно скъпа, затова на заинтересованите бих препоръчал олекотения модел. Там температурата на процесора не се поддържа на -40, а на около 30-ина градуса, независимо от топлината която той генерира. За съжаление дори тази системи би струвала няколко стотин долара. Още, -40 градусова система върви комплект с конфигурация и не може да се поръча отделно. Захранва се от собствено захранване.

Следващата и последна стъпка към все по-ниските температури е охлаждането с течен азот.



Този метод е неприложим, най-малкото защото течен азот не се продава в аптеките. Обаче, ако някой се интересува до къде все пак се простират теоретичните възможности за овърклок, това е начина за проверка в земни условия. Температура от -200 градуса по Целзий, позволява невероятни резултати от 2 Ghz Athlon примерно, но това е само демонстрация - да се направи система която да поддържа постоянно такава температура е възможно, но цената... 100% съм сигурен че ще е по-евтино да си обзаведете един клуб с 30 върхови машини :).

Пелтие елемент. И така, стигнахме и до третия метод.

Нищо особено наглед - някаква пластинка и две жици. Обаче само да се подаде напрежение и за секунди на едната

повърхност на пластинката се образува скреж. Проблемът е, че другата страна се нагрява до 60 градуса - а ако не се охлади, елементът изгаря. Решението - да комбинираме пелтие елемент с радиатор и вентилатор! Студената страна охлажда процесора, радиатора и вентилатора охлажда топлата страна. Може да звучи малко изкуствено, но е много по-ефективно от нормален радиатор/вентилатор, дори и от Holden Orb. Това е така, защото тук имаме охлаждане, а без пелтие елемент - само отвеждане на топлината. Като ефект този тип охлаждане е сравним с водното (малко по-добър), но е по-слаб от този на Kryotech (ама е и по-евтин - само елемент може да се намери за 40-50DEM, в комплект с радиатор и вентилатор 100DEM - ако сте в Германия). Физически елементът се състои от малки полупроводникови елементчета, свързани заедно и имащи интересното свойство да "преместват" топлината от едната към другата повърхности, които представляват керамични плочки. Ако се разменят жиците, разменят се и топлата/студената повърхности и макар да ми е смешно, като си представя как някой си охлажда радиатора и загрява процесора заради една грешка в свързването на проводниците, трагичния изход е гарантиран.

Пелтие елементите са с различна мощност и ефективност, затова трябва да се подбере подходящ за конкретната цел. Захранват се с доста енергия, 50-60 вата като минимум, и може да ви се окаже слабо захранването.

Кондензът и тук е проблем. Поради високата ефективност на елемента, при едновременното му включване заедно с процесора може да се получат конденз - процесора още не се е нагрял, а елемента вече се е охладил до -10 градуса (това е най-ниската температура която се постига). Това може да се избегне, като се забави включването на елемента спрямо това на процесора - или чрез електрически, или със механични средства. Ако си купувате фирмен пелтие с радиатор/вентилатор, тези проблеми би трябвало да са решени (у нас не се продават никакви). Ако по някакъв начин сте се снабдили с елемент (взели сте го от хладилна чанта) и сами си правите система - <http://members.xoom.com/cool-cpu/> - може да пресметнете каква да бъде температурата, че да избегнете конденз.

Това са, накратко, известните методи за охлаждане при компютърните системи - поне аз други не знам. За всеки от методите може да се напише отделна статия, но мисля, че съм успял да събера есенцията. Ако имате други въпроси или нещо не ви е станало ясно, пишете до редакция. Дотук бях аз, оттук нататък сте вие. Успех!

FonManiac





CASHWARS

а това място трябваше да намерите друга статия. След множество писма, в които настояват рубриката "Пари по Интернет" да се завърне на страниците на Gamers' Workshop получих бойната задача да подготвя още една порция сайтове, които плащат за избавените нерви и време, прекарано в наблюдение на скучни реклами и мигащи карета.

Да, ама няма да го намерите!

Да поясня - поне не в този брой, - защото в търсене на материали попаднах на сайт, който сам по себе си заслужава един обстоен поглед и отделен материал - CashWars. Концепцията зад този сайт е много интересна, макар и не чак гениална - авторите са създали програма, която плаща, но наместо да я оформят в класически вариант - с конзола, която показва реклами или най-много няколко лековати Java игрици - те са създали масивна мултиплейър финансова игра, в която в зависимост от резултатите ви получавате месечно награди под формата на пари и материали придобивки. Регистрацията за игра е безплатна, а цената на всичко това са отново рекламите, които ще трябва да наблюдавате докато играете (чесно казано става дума само за една-единствена реклама, което прави чест на авторите на CashWars), но както ще се убедите сами на следващите редове, играта в случая наистина си заслужава.

Замисълът на CashWars е елементарен - на една далечна планета са открити огромни залежи от петрол и всички малки, средни и големи предприемачи потеглят натам, привлечени от големите печалби. И понеже пътуването струва нословно скъпо, почти всеки пристигнал на ценната планета остава с приблизително около 5 долара. Това е и началната сума с която започват играта. Тези долари в никакъв случай не се равняват на американските такива (в случай, че сте си го помислили) курсът между двете валути варира всеки месец в зависимост от печалбите на сайта между 5:1 и 3:1. С тези пет пробити виртуални долара естествено не може да сторите абсолютно нищо освен да си ги приберете във виртуалния джоб и да потеглите на лов за виртуален петрол.

Самата игра много напомня текстово приложение, за което спомогах и лекция и необременяващ интерфејс на CashWars. Той не използва Java и е изцяло пресъздаден чрез HTML, зарежда бързо и е много пригледен. Със самия старт на играта вие се появявате до своята база - която единствено липсата на картинка я спазва от заплюване - празна, разнебита и подаваща се на всички опити да бъде плячкосана. Вашата цел с напредване на играта е да екипирате базата си с защитни приспособления, капани и атакуващи устатковки, които да я предпазят от нападе-

ние. За целта в началото на играта е добре да станете част от някоя Взаимна Защитна Мрежа (MDN) - термин за организация, чиито членове се защитават взаимно и под чието опека можете спокойно да си трупат мангизи. Е, ще трябва и да защитавате останалите щом някой от тях бъде ограбен, но в самото начало избора на MDN е най-верния път към спасението на мизерните ви виртуални доходи.

И като споменах доходи, е време да обърнем внимание и да натрупуването им. Всеки астрономически ден вие имате възможността да извършите 100 хода, придвижвайки се в четирите посоки на света в търсене на полета на сондиране. Те биват два вида - хълмисти и планински, като за втория тип полета ви трябва специална екипировка. На всяко поле може да сондирате веднъж на два дена, като избирате място за сондаж върху 4x4 разграфена карта. Някои от 16-те полета съдържат петрол, от който можете да открате определено количество варели, а други само пясък и камъни, така че всичко зависи от добрия стар късмет. Планинските местности са по-специални, защото в тях са скрити "истинските съкровища" - а именно палатки, компютри, екскурзии, телевизори, стереоуредби... необходимо ли е да изброявам още? Шансът да попаднете на нещо подобно си е нищожно, от порядъка на 0.05 процента, но, знае ли човек, както

ПОКАНЕТЕ СВЕТА В СВОЯ ДОМ!

Интернет
с гаранция.



Вземете го!
Само от

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

BIA NET
TM



е казал Тери Пратчет едно на милион се пада всеки осем от девет пъти... Щом групите определено количество петрол, е време да посетите център за изкупуване на черното злато и да превърните всеки барел във виртуален долар. На случайното число в месеца авторите на играта позволяват да превърните своите мангизи от обикновени числа на екрана в истински банкноти, които изпращат с чек на спечелилия играч. Тук е важно да се напомним, че името CashWars не е случайно. Едно е да спечелите парите си, друго е над 200,000 други играча да се борят да се докопат до тях. Повечето от печалбата ще ви се наложи да инвестирате в най-различни приспособления за защита от посетателите, докато превърнете базата си в непревземаема крепост. От друга страна, на черния пазар (под формата на редки магазини тук-там) ще намерите достатъчно оръжия за да се екипирате добре и да започнете да печелите по "втория" начин - превземайки вражески бази. С което със сигурност ще си докарате доста главоболия и най-важното врагове, но нами именно в това се корени удоволствието от играта!

Макар че в самото начало CashWars е ужасно скучна игра, с напредване в нея ще може да осъзнаете истинската прелест на това създаване - оръжията и защитните установки са над 100 и непрекъснато се увеличават, тимове, които играчите създават, извършат организиран нападения, а ненужните приспособления могат да се продават на търгове. За краткото си съществуване CashWars събра огромно количество играчи, и играта е изчистена от бългове и възможности за мамене. На сайта на CashWars ще можете да намерите форуми за размяна на стратегии

и тактики. Сайтът предлага дори и реферска система, с която можете да печелите от доходите на играчите, които се записват през вас, до 2 нива. От тези, които се записват през вас печелите 10% от техните доходи, а за второто ниво този процент спада до 5%. Изграждането на сериозна реферска система е много важно, защото с допълнителните доходи ще можете да закупите още екипировка за своята база или оръжия за евентуално нападение над противниците.

Ще завърша с няколко "но..." CashWars наистина е много интересна онлайн игра, но печалбите в нея са доста ималинерни. От една страна доходите, които постъпват у играчите, не са чиста печалба. Самите правила просто принуждават предприемачите да закупуват все по нови и нови приспособления за запазване на базата си, в която съхранявате натрупаното богатство. Тези разходи много бързо надвишават евентуалната печалба или казано накратко, в CashWars около 90% от печалбите се връщат отново в авторите на играта под формата на средства за защита от останалите. От друга страна щом понапреднете в играта, което е доста сложно, ставате по принцип недосегаем и законният бизнес вече не ви интересува - с което играта се превръща в нещо от рода

CASH WARS
FIGHT. STEAL. GET RICH.

RETURNING USERS
username:
password:

Login

REGISTER TODAY!

Why CashWars™?
CashWars™ is a game that allows users to steal real money from other users. But don't worry you can only win, and it doesn't cost you a dime. You can build an empire, ally with friends and dominate till you reap the rewards. There is nothing else like it. Plus dig in the mountain and you can win great

fight, steal and drill your way to RICHES
THOUSANDS of REAL US DOLLARS stolen daily

register today to build your empire



CASH WARS

Can You Handle It?
Prospect for Palm Pilots and other great prizes!
Steal the real cash from others
Ally with friends to defend yourself
Drill for resources to build your empire
Welcome to CashWars™ and Planet Akzer

на "намери база, която не си ограбил днес". Нещата се балансират с наличието на MDN, по-сианите от които имат мощта на малка империя и спокойно могат да ви размажат като муха. Лошото е, че в повечето случаи много бързо можете да разсърдите някого от тези мощни организации и с това да загубите всичко. И все пак CashWars е много оригинално начинание, което си струва вниманието, отделено на тази страница. Играта е истинска тръпка - от една страна, заради възможността за организация и изграждане на тимове в много други играчи, и от друга заради мисълта, че играете за пари.

А както знаете няма нищо по-хубаво от студентите банкноти в джоба, които да дравят користната душа с топлата... Можете да ме шитирате. И в CashWars - да се предупредени, де! - пазете се от Шарру. Ще си смачкам! Ще ви размажа! Ще ви mxxxxmffффмм... мфр...

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ

 AppleShop

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

50%
отстъпка

от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци

 TourInfo

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

 INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
в мрежата на Български Телекомуникационен Център
50 часа / 42 лева

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

Internet карти-дстъп в ндд
45 града

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



CHROMA

Смени вуга на Windows-а!

автор: Charpy

Windows. Младеж стои и се вира в мрснозеления десктоп, на който са разположени десетина малки, квадратни, скучни до пръване иконки. Младежът се прозява и си отваря Explorer... Сив, технократичен прозорец се отваря пред зажадените очи на нашия герой. Безизразност и сивота. Еднакви бутони - пак сиви. Еднакви прозорци. Детерминират от пиксел първи по пиксел последен. Бюрократична строгост, която властва над всеки елемент от работната среда. Младежът се протяга сънено и поглежда настрани. До него пища девойка, сякаш излязла от някоя от "онези" сайтове, в скромно облекло, му се усмихва от съседния компютър.

- Здравей. - заговаря я той. - Как издържаш на тази скука?

- Ооо, аз не използвам кой да е Windows! - възкликва тя, като домакиня от рекламата на Volux Automat. - Аз използвам Chroma. - Младото маце му се подсмива любезно, и някак подканящо.

- Ъъ... - Името "Хрома" явно не говори нищо на младежа. - И какво е това? Някаква нова козметика?

- Глупости! - девойката шрака с мишката и за секунди стандартният Windows интерфейс се преобразява неузнаваемо - красиви пастелни цветове, заоблени екрани, малки anime фигурки, седящи над прозорците. Въобще: красота! - Chroma е специална програма, която замества стандартните елементи на интерфейса на моя Windows така, както WinAmp сменя обликa си чрез скинове.

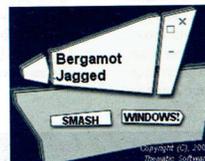
Младежът явно е доста изненадан (от кое ли - от красотата на екрана или от красотата, която широкото деколте на девойката разширява!) и зяпва с уста.

- Ама... това е като темите за Windows, нали? - измрънква той.

- Нищо подобно! - сопва му се тя, явно усещайки, че погледа му не е изцяло насочен към монитора - Виж сега: десктоп темите сменят единствено тапета и иконките. А Chroma заменя обликa на прозорците, бутоните, стандартните форми и въз-

ще целия изглед на Windows интерфейса! Ама ти не гледаш екрана!

- Ааа, гледам, гледам... - сепва се младежът и посочва към



монитора - И как става това? Chroma само това ли може?

- Не, има над 100 готови теми, които могат да се свалят от сайта на създателите, а той е <http://www.thematic.com>. Има най-различни - които правят интерфейса на добрия стар Win да изглежда стъклен, направен от дърво или метал, да наподобява QNX, OS/2, AppleOS X и какви ли още не красоти. Програмата притежава собствен скрипт език, с

който могат да се напишат и още. - усмивва му се сладката мадама и взира нос, доволна от себе си.

- Ами супер! - младежът свива рамене

- Но не бави ли това компютъра изищоно?

- А имаш ли 32 мегабайта памет и какъв да е Pentium II?

- Имам естествено! - засенчат от директния интимен въпрос, младежът се нацулпва.

- Е значи няма да ти бави никак. Няма и да усетиш. Е, ако картата ти е TNT, може

и да имаш проблеми, ако използваш стари драйвери. Но иначе Chroma е стабилна програма, която работи без усложнения.

Тя се интегрира в Properties-а на десктопа и оттам може да извършиш всички настройки.

- Това е прекрасно! Веднага ще опитам! - Младежът си пуска своя браузер и запитва - А откъде мога да се снабдя с нея?

- От официалния сайт на фирмата Thematic - <http://www.thematic.com>. Нейният обем е незначителен - само 500 килобайта! Но можеш

да намериш програмата Chroma и на диска към последния брой на списание Gamers' Workshop - мадамата му намигва ириво - Това е моето любимо списание!

(Бел. ред. - Charpy, пощади читателите! Каго почнат да пишат в редакцията за данните на този супер-модел, какво да им казваме?)

Пет минути по-късно. Windows. На екрана прозорецът надобявава аквариум. Бутоните приличат на малки мидички, а в скрол бара се премества не сив правоъгълник, а кръвожадна акула. Младеж и красива девойка стоят записани и наблюдават втренчено метаморфозата на творението на "тените" от Microsoft. Младежът се обръща към девойката и я прошепва.

- Chroma наистина си заслужава. Направо е страхотна. - младежът облизва устни - Каго теб. А дали е свободна за разпространение?

- Не мисля. - умихва му се тя, подканящо - Програмата може да се използва до 30 дни след което е нужна регистрация. Но аз съм свободна тази вечер...

- Страхотно, и аз! - извиква ентузиасирано младежът, без да усеща грешката си. - Какво ще кажеш да му ударим един multi на Counter Strike цялата вечер?

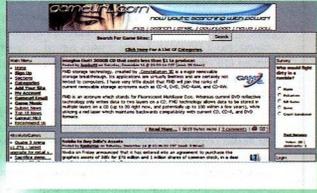
P.S.: Нито Авторът, нито Gamers' Workshop носят отговорност за тези читателите, които внезапно заболяват от диабет поради сладкостта на тази статия. Просто програмата е достатъчно "сладка" за да можем да добавим нещо повече. Просто си я инсталирайте!



Eastern Eggs Archive
www.eeggs.com

ThemeWorld
www.themeworld.com

GameURL
www.gameurl.com



Авторите на книги, филми, произведения на изкуството и дори компютърни програми обикновено оставят в тях своеобразен скрит подпис, някоя изненада, която опъва нервите на продуценти и издатели, но която показва наличие на индивидуалност у творците. Тези изненади и критични послания се наричат "eastern eggs" (великденски яйца) и за някои хора представляват голям интерес. Ако се чудите какви скрити послания има в любимия ви филм или програмния продукт, посетете Eastern Eggs Archive, архив с всякаква любопитна информация. Просто въведете името на филма, книгата или програмата в търсачката машина и ще останете наистина изненадани!

Авторите на книги, филми, произведения на изкуството и дори компютърни програми обикновено оставят в тях своеобразен скрит подпис, някоя изненада, която опъва нервите на продуценти и издатели, но която показва наличие на индивидуалност у творците. Тези изненади и критични послания се наричат "eastern eggs" (великденски яйца) и за някои хора представляват голям интерес. Ако се чудите какви скрити послания има в любимия ви филм или програмния продукт, посетете Eastern Eggs Archive, архив с всякаква любопитна информация. Просто въведете името на филма, книгата или програмата в търсачката машина и ще останете наистина изненадани!

Ако сте си харесали някоя любима игра сигурно вече ви събърят ръцете не само да я превъртите до и да откриете повече за нея - нови карти, допълнения, светли, решения и какво ли още не. Обикновено целта на подобно търсене са фенските сайтове. GameURL е една от малкото директории, която се и специализирала в каталогизиране именно на сайтове посветени на игри. Просто въведете името на играта в търсачката машина и ще получите изчерпателна информация за всички сайтове посветени на любимата ви игра - от официалния такъв до последния фенски излъск. GameURL предлага също много новини, patch-ове, решения на игри и друга полезна информация.

Encyclopaedia Mythica
www.pantheon.org/mythica

Gravitywell Productions
www.gravitywell.com

NameDemo!
www.namedemo.com



Ако си падате по фентъзи-ориентирани компютърни игри, сигурно не веднъж сте били заинтересувани от интерпретации (в повечето случаи - доста изкривени) на световните митове и легенди, които въздъхват авторите да творят заглавия с обещания от рода на "невероятен сюжет, вдъхновен от скандинавската митология". Ако наистина се интересувате да научите повече за световните предания и на мига да разкосипирате тези комерсиални опити, то посетете Encyclopaedia Mythica - безплатна енциклопедия на митовите и легендите от цял свят. Сайтът разполага със сериозна търсачка машина, с която можете за миг да проверите какво означават имената на различните богове и митични герои.

Малцина могат да заявят, че не харесват комиксите. Това изкуство е индустрия в развитите държави и макар че у нас то едва ли може да се похвали с интерес от издателите, Интернет е добър източник за жадния ценител на рисуваните истории. Gravitywell Productions е фирма, специализирана се в издаването и разпространяването на безплатни комиксови серии, които може да разглеждате без никакви проблеми. Сайтът не изисква регистрация и не дразни приключи с реклами, а освен това притежава и приличен дизайн, който единствено може да допълни удоволствието. Съдържанието на сайта се обновява ежедневно.

Безплатен домейн? Безплатен домейн! Ако се хвърлили око на някой .com, .net или .org адрес и искате да го притежавате безплатно, това вече е възможно. Необходимо е само да изберете своя домейн и ще го получите на мига, след което е необходимо само да въведете адреса на оригиналния сайт към който той да пренасочва. Уловката в това се състои, че създаденият от вас домейн ще има неприятен рекламен frame в долната част на екрана, а правата върху изобретеният от вас домейн ще са изключителна собственост на NetDemo. Ако обаче можете да прегледате тези факти, и в джобчето ви дрънкат семки и бонбонки (но не и няколко банкноти), това е прекрасна възможност да преименувате своя сайт.



Разказ с неочаквана среда

Как прецрах лятото на село

Майтап! Лятото отдавна мина, а на село май скоро няма да се ходи. Всъщност, Коледа иде, може да прескочим да видим седмицата на прасето... но не за това иде реч. Нашата история започва една студена, почти зимна вечер... да бе, прави сте - не се пише тъй. Ще я започна както си е редно:

Историята

Студена лъгична вечер. Хора минават забързано покрай мен и се изгубват в сумрака. Гъсти вълна софийски смог прииждат на талази, нават се като разтопено желязо в гърдите ми и експлодират сред вятри от болка. Нещо тежко паркира наблизно с гръм и трясък, бълва облак сажди и ме хвърля напред в история. Я, ма т'ва било „94“. От цяла вечност не съм го виждал. Що не взема да му се кача, тъй-тъй е дошло. Естествено, машината не върви гладко - друга, гърчи се, спира от време на време, но това не пречи да се унесе в сладка дрямка. По едно време шофьорът се провиква, досущ като в старите филми: „Автомобус е за гараж. Последната спирка - „Gamers' Workshop!“. И това ако не е съдба! Запалвам се умино налето. Мога да се базира, че колемте пак разсъждават Heroes-a, наместо да разсъждават вързу важни общоиници проблемни отнсно произхода на вселената ми най-добре - отнсно вечния въпрос „Откъде да се изкарат малко пари?“. Похлупвам здраво по вратата и на прага ме посреща Dimensin, който изглежда истински шастив, че ме вижда. Докато се здрависваме поглеждам разсеvano навътре. Познал съм Groover-не джитка се Heroes по джитки. Очевидно стоевтен не е на ход, защото успява да откъсне очите от монитора за да ме пита „Човече, добре ли си?“. Ше ми се троне веднаж да му кажа „Естествено, че не съм!“, но понеже знам, че искрено се тревожи заради бляда ми вид, ударям една зъбата усмивка и казвам „Perfect!“. Та вечер в редакцията са се събрали доста хора, повечето вече познати, но има и такива, които виждам за пръв път. Готов съм да се обзалажа обаче, че е единте, и другите се мислят за най-големите майстори на Heroes, които историята познава. Така е защото не са се срещнали с мен... Изглежда съм дошъл в подходящия момент, защото никой се провиква: „Аре, слабаци, предавайте се и да ходим да пием по една бира!“.

Никой не се предава, естествено, но за бирата се гласува с по две ръце. Аз по принцип не пия. Нами разбираме, гадямата не одобрява приемането на веществата повишаващи морала... но за тази вечер ше се жертвам - не върви да се излагам пред колемте, пък и кой ше разбере... Сягат се бажажките. Звънват се няколко телефона и нещастниците, които не са имали късмет да присъстват на гласуването, биват уведомени за решението на мнозинството - ше ходим да се напием чак казват; който поседен падне под масата паша цялата сметка! Всеки грабва по едно копие от новия брой на списанието, ей тъй, за гъзария, и се изнася навън. По пътя се говори, естествено, пак за работа (намаи знаете, че всички тул се работохолци) - кое е най-здоровото оръжие в CounterStrike-a, коя е най-вместка карта на Heroes, коя е по-добратата играт - Master of Orion 2 или Imperium Galactic 2, колко по-тъпа е Age of Wanderers от Master of Magic... И така неусетно се стига до светая светия - бирария „xxxx“ (уважаемите рекламодатели, тул ше мястото на вашата реклама...). Втрпе е топло и светло, атмосферата - направо задъхваща. Сядаме и пориваме бирата, картофките, рибата, салатката, почват един здрависвания, надздравичи, запозна-

ства, още надздравичи... прииждат и още членове на работничката, събират се масите, втрпят се пейки, правят се рокади, отново здрависвания, пак надздравичи, духът се повдига, пориват се специалитетите на заведението, опитва се от менито на съседа, пие се за негово здраве - задължително, пак се порива светло наливно... разказват се видове, започват се рибарските истории - кой бил уловил риба с ейтай такава люспа и к'ъв screenshot щял да приложи за доказателство... по някое време пристига Whisper, заема три четвърти пейка и на въпроса на сервитьорката „Какво ще пиете?“, отговаря: „Ти дай първо една ракия, пък после щ' видим к'во ша пия!“.

Вечерта почти достига кулминацията си и Groover, отчайкич подходящия момент, се изправя да вдигне тост: „Колемте, нека да ви кажа добрата новина! Отсега нататък всеки да пише дъти стаии колкото му душа иска, screenshot-ове няма нужда да ми носите - сам ше ги свалям, а за infobox-овете - за к'во си даваме зор, и без друго никой не ги чете!“

Някакви възражения? Виждам, че няма. Вървам, че предложението също имаате, тъй че - Надздраве!“.

Три пъти ура за Stogover! Всички стават на крака и след един дъмт вълкото пламат за новата петиелка е приет. Втрзачк хората на заведението шумно се отпярят. С развят глас, втрп в косите и пламък в очите втрпе пристъп... великят Freeman. Перото на поета е недостойно да се опише подобна гледака, затова вие, вървам, ше простите неспособността му описание. Отдачам майа досущ на мечка стръвница, движениета ми - изпълнение с грация, а чутовният му глас - песен за ушите, но врзше ли се отблизко, погледнете ли го под точно определен гълъ в подходящия момент, разбираш, че насреща си имаш човек! Явно тази вечер не бе от тия момчета. Той пристига с бодра крачка, преме алодисментите, още небивали истории, някои започват да заляват, други си тръгват под предлог, че трябва да ходят да пият другате, трети вече обсъждат къде да формират една ношна мрежа... компанията орядява, но аз съм решил да стоя до последно - ше чакам тортата с момичетата... койта така и не идава, но пък поне ставам свидетел на как the last man standing (H.B.Freeman) брой с кръвясани очи цялата сметка с банкноти еднолювки...

Героите, расите и класовете

Както знаете от официалните източници, населението на работничката е изцяло трокско. Тропите са сплотен колектив, особено който трябва да се научи никому каската. През останалото време те се отават на най-висшата форма на удоволствие - посредством ковашки чукове, по изключение чепати топки (с пирони накрая), се накатат един друг по главите. Сигурно подозирате обаче, че в подобни приказни истории не може баш всичко да е истина. И сте прави. Затова съм решил да ви доверя майко секретна информация, при услове, че обещаете да си мъчките като пазове... хъ! - „както гробове“ исках да кажа. Обещавайте, налив! Струайте тогава! Макар че има и няколко истински тропи - по-стари екземпляр, спокойно може да се каже, че смесената ни група има балансиран характер - хората преобладават, но има и оргета, аждажката, поуръчестове, снежен човек, гигант, орк, ном и един тъмен ефл в мое лице. Имена естествено няма да вирзам иначе рискувам да пиша съвсащавата си стипия под формата на green slime. Какво? Как съм пропуснал някого? Не ставатей глупави - това там не е мечк... шшт, тихо, да не я размотаите! Това е друидът Freeman, който, както казах, тази вечер

е прекалси с ексесирите и упорито отказва да взвърне първичната си форма. Стана ли ясно щега? И да мъчките, че ще отримам до дупка...

Разнообразното сред класовете също е голямо. Думетров варварин (Whisper), чаровен бард (Stargazer), ирчани магюсник (Groover), специалист крадец (Snake), хентай-самурай (Don Pepino), както и последният плаадин (Alex III), обитават тези негостоприемни земи, са само част от екипа, натоварен със задачата да спаси света от Го-



Пък каза, че съдържаният няма да има нищо против, ако не платим сметката...

лямото Zoo (сбирателен образ на конквистанцията). Мислех да ви разкажа и за останалите, но за една картина вечер човек няма възможност да разговаря и остане с трагични впечатления от всички наоколо, а за което наистина съжалявам.

Картината

Е малко клинната на една страна. Ръбове те са леко завазани, а далечните движещи се предмети се виждат двойни. Явно някой пак е пуснал motion blur (в бирата). По frame-rate-a е висок и добре се вижда как шестнадесет нискоекспозурирани 3D обекта ръркомахат енергично и систематично унищожават поднесените блюда. Опитвам се да премина на по-висока разделителна способност и да оправя фокуса, но машината ме преупривава, че след shut down-a ше иска в часа почивка за охлаждане на процесора. А уж водното охладяне беше с джиговата гаранция! Нищо, опитвам да го източа... че да изкарам още мажко. „I'll sleep when I'm dead“ както бие Bon Jovi!

Музиката и звуковите ефекти

По MTV тече някакво порно, но едвам се да премина на по-висока разделителна способност и да оправя фокуса, но машината ме преупривава, че след shut down-a ше иска в часа почивка за охлаждане на процесора. А уж водното охладяне беше с джиговата гаранция! Нищо, опитвам да го източа... че да изкарам още мажко. „I'll sleep when I'm dead“ както бие Bon Jovi!

Музиката и звуковите ефекти

По MTV тече някакво порно, но едвам се да премина на по-висока разделителна способност и да оправя фокуса, но машината ме преупривава, че след shut down-a ше иска в часа почивка за охлаждане на процесора. А уж водното охладяне беше с джиговата гаранция! Нищо, опитвам да го източа... че да изкарам още мажко. „I'll sleep when I'm dead“ както бие Bon Jovi!



Метнахме се на конете и с мръсен галоп тръгнахме към Люлин

от машината истински метални, които нито dark wave-ът в началото на 90-те успя да погледне, нито ситанизмът пълзнал през последните години – да зарази. Което съвсем не може да се каже за мен, а като гледам – и за обмечания в черно от гава да петти Snake (ей, да знайте, много го уважавам този човек)!

Геймпаът

Естествено че ще има такъв. За къде са иначе група сериозни геймъри? След вечерята се наговорим на две коли и я айде към Люлин. Freemap заплава с много ряз и газ, прегазва набързо няколко улични псета, че едвам успявам да видя какъва бонус му дават, профучава на пълна скорост през два светофора, изведнъж спира рязко колата, обръща се назад и вика „Копеле, изтъраваме ги!“. И наистина – от колата на Alex III няма и помен. Както разбрах малко по-късно, беше ги спряла полицията. А ето го и инцидента в подробности:

Полицаят: „Момчета, излезте от колата! Ръцете на покрива! Дайте си документите! Отворете багажника! Наркотици? Оръжия? Незаконни броеве на РС-Нещо си и Master-Нам-кво си! По-добре да нямаме, щото за последните режими в трудово превзвлатата тямия лагер е особено тежък! Ха така, къде ви е аптеката? Плащайте сега и друг път да не разпраща, че CounterStrike-а бил по-добър от Quake3, щот там нямало аптечки!“

Наш'те хора: „Мън, мън (брой парите, качат се на колата)... Копеле, тоя да ми падне на CS, кач се му разлукам задника с тежката карточница!“
Пристигаме в клуб „Sal Marino“. Вътре е едновременно просторно и уютно. Има бар, бильяр, видеостена, климатик. За нашните няма да ви разпраща – от конфигурирания рядко се впечатлявам, а от бройка никога ако не знаете, да ви светна по въпроса – живява в The.net, а като пресметнем и възрастен към нас The.matrix и Hell, бройката възлиза на около 150-200 компа. Главмата ми мъка тази нощ е, че няма еднн свестен човек, когото да срещна на Q3! Всичко живо е ауднало и бълска CS до умопомрачване! И ще аз бълскам, к'во да се прави. Собственкът на клуба лично съда до мен да ми обяснява правдата и тактиките на играта, а след това се гърми с нас до зори! Междувременно Mr. Goodman успява бързо да завоюва титлата „Има-сакатия терорист на света!“ и да опозори нямота на Workshop-а пред местните геймъри.

Впреки че съм на два Shark-а, суртинта се чувствам като парцал. Изцеден, физически и психически. Но и доволен. За тая нощ един ден ще разправям на внуците! Като гледам колегите не изглеждат много по-добре. Излизаме навън, а там Студът, вече придобил материален образ, прихваща поредните жертви – изнежени геймърски душици. Шумуваме по колите, мъжете тракат, усред отказва да работи. Успяваме да се изгубим навън София! Решаваме да караме все напред и, егати късмета, пристигаме право у нас. Поблагодарявам за превоза, пожелаваме си да се срещнем скоро и тичам да се скрия на топлата. Добре че съм оставил меглото неоправено, щот IQ-то е паднало толкова ниско, че не мога да си позная кой къде и джаста – кой явява, за постимате да не говорим. Тръшвам си и заспивам непробувано. Е, почти. През цялото време сънувам как дебна със снайперка като хиена. I'll sleep when I'm dead. Но както обичаме да казваме ние, некромансерите,

Death is just the Beginning!

Da'Evil'i
познат още и като
Goodman

P.S.

Уважаеми колеги, ако някой от вас не хареса ромля, колто съм му отредил в нашата история, моля да се оплаче в редакцията! Жалбата му ще бъде разглеждана и отхвърлена в срок от 30 дни след отпечатването на броя. Благодаря ви за вниманието!

вниманието!

Петък, 01.12.2000, гр. София, клуб-кафе „Intro“ 18:15 ч.

–Скъжавам, скъпа, ама... Служба, знаеш как е... – казвам извинително на момичето до себе си, докато с активни ръкомахания се опитвам да привлека вниманието на сервитьорката.
–Хората като идват в редакцията и ни виждат само двамата с Джусъ“ ми бе обяснил мотивите си за тази сбирка Freemap „Дай да се съберем всичките веджъж. Хем ще поставим традиция – като измече брой се събираме...“ Ами хубаво.

Петък, 01.12.2000, гр. София, такси на незапомнено на фирма 18:19 ч.

–Какъв стадион, бе! – давам израз на възмущението си.

–Ми, Левски стадиона – ухмива ми се плахо и беззлобно таксиджия на видима възраст от около 130 години.

–Уница Васил Левски – нъртървам.

–Аха!

Петък, 01.12.2000, гр. София, Бирария „Ботуша“ 18:32 ч.

–Оооо, колега!

Посреднат ме с викове да живея, ура и аре, че изписаме бирата, бе. Около две маси, в маската заличка, помнеща някои мои сериозни пиенски запички са се събрали петнайсетина човека. Всъщност, съдейки по осъдителния поглед на едната сервитьорка, май не ги помни само заличката, но се надявам, че като ме види в такава интелигентна компания ще разбере, че всъщност съм адски свестен човек. А компанията наистина изглежда изумително интелигентна. Приятно ме изненадва фактът, че зад талантливите писания на някои попълнения в екипа ни се крият невероятни личове. Бързият оглед на непознатите и поседвателите запознанства с приносителите им показа, че сред колегите ми няма психопати, решавачи на конкурентни издани. Открихте, че колежата Добрин споделя увечението ми по Диму Борлиър и Крейдава Ъв Фитц, окончателно ме убеждава, че съм погладнал във върнатата редакция. За всеобщо разочарование единственият човек свързан със списанието, който не е намерил място на сбирката ни е очарованата Лена, но Дидо мъдро се изказва, че дамата надали би се чувствала уютно сред толкова кочове. Друг е въпросът, че и самите колове надали щяха да се чувстват уютно в присъствието на дама и това сериозно би редуцирало мяксането, събраното, псуването и мръсните видове – все, признайте, приятни неща. Тяъ че всичко е на шест.

19:25 ч.

Лафът тече с пълна сила. Служебните задължения са останали заключени в офиса, заедно с всичките му съобадни хора, Шепоти, Светци, Добряци, Маняши, Йейтита и Старгейзъри. Змията също кратко е пропъзвала при тях, освобождавайки ме за тая ве-

чер от задъжващото си присъствие. Ефектните маски са паднали и край масата стоят съвсем обикновени хора – Марто, Юлиан, Дидо, Илиян, Добрин, Коста, Благомир, Краси, Алекс, Иван&Иван, Петко, Янко...

Служебните задължения заключени в офиса ли казах?

–И да си пишете инфобоксовеете, ей! И искам текстове под скриншотовете и статиието, ако си ги правдате навреме хич няма да ви се разсърдя – надига глас щатния ни работкомиса Каледерон.

Дочувам се няколко отчаяни вопля, после се вдига нова надръвица.

20:06 ч.

– Розичка, господар? – пита някакво пишемце, промъкнало се до нас и стискащо пет броя от въпросните представители на флората.

Колега, пропуснало се за изпиле под масата от смях, отбелязва, че тук сме само мъже. Някой надава вие, че гей, но не успявам да разпозная кой е. Нов хилех.

– Ми ще я подарите на сервитьорката, бе! – казва макият с наиздаден тон – Пък и ще ви разкажа вие, ако купите.

– Фактури издаваш ли? – чува се закономерен въпрос. Не издавам.

Започвам да примивам учестено, срещу Дияна и да го гледам вълюбено, питайки го иска ли розичка. Някъде по това време наоколо се завърта онази келнерка дето ме гледаше лошо и почти подбегна отси. В края на хрумната – разбирайте след, около десетминутна беззнама смелена размина на релника, в която се убеждавам, че хляпето няма да се откаже – Илиян героички закучва един брой от боднотното растение срещу пет лева и заплашва, че ще си го засади.

Изущаваме си сторички вида и изпращаме мажкото тарикатче с бучени оващи.

– Виждате ли как се прави бизнес, бе – дава ни го за пример Диян.

21:15 ч.

Хората постепенно започват да се разотиват, когато някой от останалите край масата подхвърля идеята за нощна мерца. След като поставям утилитатима си, че ако ще играем на стратегия си тръгам на момента и бивам надлежно успокоеч, че няма да цъкнаме на нищо, в което не пристъпат заемачи покованата монитор пушки се впускате в начинанието.

Петък, 01.12.2000, гр. София, квартал Люлин 23:45 ч.

След неподлежащи на описание перипетии, достойни за касен хомилудски трилър, включващи непосредствено звънене на келтания телефони и проблеми с органите на реда, надхвърняни ни за мрежови виртуални изживявания отряя в състав Дидо, Петко, Добрин, Благомир, Алекс, Светльо и моя миском се изписана в клуб Сан Марино. Гате, голми си пич, братко, радвам се, че се запознах.

Събота, 02.12.2000, гр. София, гейм клуб Сан Марино 01:05 ч.

Яко Counterstrike, братоци. А тая игра не се играят клуб Куйейка, да ви кажат. В резултат доста народ успява да ми порне задника. Ама бате ви Сащо се учни. Другият път да видите

Събота, 02.12.2000, гр. София, гейм клуб Сан Марино 05:15 ч.

Сори, ама аз бях до тук. Явно остарявам вече. Сбокувам се с народа и се изнасям полу-спящ, обещавайки пътувам на Гатето, че другият път ще е Куйейк 3. А другият път ще бъде след излизането на следващия брой. Традицията повелява. Вече... Cheers!

Snake

83Дравете,

Аз съм един от най-виртите ви фенове които някога сте имали. Днес без вашата помощ нямаше да си направя класната работа по БЕЛ в 11 клас. Аз Много харесвам вашите статии. В конкретния случай ми помогна статията за играта Sacrifice. Там като вход са написани няколко неща за дар словото. Точно това нещо ми помогна за да започна моята класна работа.

Благодаря че ви има!
Ваш до смърт верен фен. Моя ви бих желал да получа отговор ако намерите време между работата си върху НСССВКНС (Най-Страхотното и Със Сигурност Вековно Списание Което Някога е Съществувало!)
Чао от Мен Ваш Винаги Верен до смърт Фен

Наско!!
Благодаря че ви има!!!
Желяя ви Весела Коледа и честита Нова Година!!!

Ами какво да кажа

Хи! Е, мина ли поне номерът? Што ако е минал дескматака ви по БЕЛ би следвало да я уловят на секундата.

Иначе благодарим за благопожеланията, а ние, разбира се, ще положим всички усилия да не те разочарваме и да проследяваме още мъничко. Поне докато завършиш :-))

Freeman

Здравейте, братя геймъри. Пише ви един заклет фен на Starcraft и Diablo: Hellfire. Имам супер идея к'во ши кажете да публикувате e-mail адреси на хора и КРАТКО описание за тях: какви игри харесват, каква музика слушат, какви кодове им трябва и други. Бих искал да ми пишат хакери, хора нуждащи се от кодове и помощ за игри и програми. E-mail-а ми е . No стига, въпросите ми са следните:

1. Защо не вземете да сагате диска ако не в обложка то поне в някакво пликче със самозалепваща се лента. МНОГО е гадно да четеш любимото си списание и когато пуснеш CD-то в CD-ROM-а да ти се покаже син екран с думите „Error reading drive f:“
2. Защо не слагате screenshot-ове и филмчета на диска.
3. Правите доста праволисни грешки, което ме кефи.
4. Защо не публикувате интернет адреси?

Ами това е всичко тролове, скоро пак ще се чуем.

Dexter

Селям алейкум, братко!

Писмото ти, макар и кратичко, провокира няколко интересни мисли, заради което го и публикувам. Това за адресите никога не би ни хрумнало, признавам. Макар идеята да не си вижда малко налудничав (съглася се, че едва ли би било уместно да си присвояваме функции на бюро за запознанства или пък да се превръщаме в таблоид с обяви) и честно казано да нямаме никакво намерение да я реализираме в никаква специална рубрика, все пак се ангажираме да публикуваме всички подобни



писма, заедно с адресите на техните податели. Така ще пишете!

Относно въпросите:

1. Темата е стара, отговорът е прозаичен и тъжен, а решението на проблема е свързано с пари, затова няма да се спирам на нея. Само ще кажа, че и това ще стане. Може би съвсем скоро.
2. Ами най-вече заради това защото няма място, а също така и защото никой преди теб от много време не съм не ги е поискал. Отпук насетне ще се опитваме да пускаме по някое и друго филмче. Поне докато някой друг не се оплате от това, че „вместо еди кое си отплати демо сме пуснали еди кое си тълпо филмче“ :-))
3. Затова именно ти правим.
4. Както виждаш вече публикуваме. И ако те са предизвикали интереса ти, значи Шарпу добре си е свършил работата.

Freeman

Искам да ви кажа нещо тъпаци, проклетни смогати тролци, несъзнаващи какво правите с хората!

Искам да ви кажа, че със съзливите си, сърце-раздирателни самосъжаления вие само размеквате хората. И когато започнете да ми отговаряте с нещо като „Живей си твоя живот, свободен гаупка, а ние тук ще си споделяме заедно нещастното и ще си се самосъжаляваме на воля“, помислете си също е всичко това? Заради другите ли? Заради читателите, имаи предвид. Не мислите ли, че хората ще ви уважават малко повече (ако има какъде повече от сега), ако им кажете истината в очите, ако им върхнете отново надеждата за живот. И в реалността, не само в игрите, както пишеше в онази статия за „Soldier of Fortune“. Че не можем да бъдем богове, не знаем си какво си, че всичко, което искаме да бъдем, може да бъде постигнато единствено в ирите. Е, може би да, ако става въпрос само за падащи трупове, оръжия и пр. - тогава това наистина е така. Не съм против игрите, не ме разбъртайте погрешно. Не съм някое костюмирано идиотче, което в момента избива комплекси. Аз също съм човек. Но когато разорхар какъде върви света, се отделил от драговоично от него и реших да изгради себе си без да се влияя от други неща. И го постигнах. Затова зная, че е възможно човек да бъде, какъто поиска. Не в играта. В реалния живот.

Знаете ли, кофти ми е, че сте станали предказуеми. Просто като че нечие писмо, се досещам какво ще отговорите вие със същия плам, все жарите големи думи, все буттовническите слова, които попиват в сърцата на бедните безво-

леви геймърчета из цяла България. И сега почти предугадам какво ще ми отговорите, ако въобще ми отговорите. Сеещам се за едно писмо, в което се казваше, че сте станали комерсиални, че сте престанали да пишете дългите си откровения, заради които бихме списанието ви, че ставате като другите и пр. И вие тогава отворихте: еми да, таква съм. И сега какво? Но и на нас не ни е лесно, и после куп аргументи, след прочитането на които, на човек му става още по-гадно, още по-безнадежно и вече наистина няма какво да ви каже, понеже вие все сте прави.

Мисля, че е време някой да ви каже, че не сте прави обаче. Виждате ли, аз не искам пламенити отговори, които са изречени не заради вас самите, а защото ще се харесат на по-широката кръг от читатели. Искам някаква ваша мисъл, искам да кажете нещо, което да си е ваше, а не да превръщате дори писмата на другите в комерсиално експлоатирани. Само тогава ще ви уважавам хората. Може да не са съгласни винаги с вас, но поне ще знаят, че имате свое мнение и че не наливате във формите на обществото като мекчушави сузестри безволеви мекотели.

Голата истина.

Къде е?

Къде са вашите неподправени мнения, къде са вашите открити негодувания срещу всичко, къде е вашият дух, в който се влюбва всички?

Голата истина беше преди, и даже да не е била съвсем гола, била е доста оскъдно облечена в някакви все още съществувателни формални правила. Гола и гладна, но поне с чест и достойнство, с гордо вдигната глава.

А сега е нещо друго. Нещо завито в топлите дрешки на уюта, създадено от „старата слава“, нещо, което си лежи в канелето и се насладява от аромата, изизащ от къркърещото на огъня гърне. Аромата на парите.

Вярвам, че ще се върнете. Вярвам, че все още във вас живеят старите смелчаци, готови да се изправят срещу целия свят и да заявят, че могат да правят каквото си искат, просто защото не се влияят от другите. Които не са водени от подобни дребни, низки цели като парите. За които най-голямата награда е да видят своя плам разможен в очите на другите. А това става само когато сте искрени. Или когато хората безрезервно ви вярват. А-то е така наистина всички ви вярват. Но недейте да злоупотребяват. Недейте да се вживявате в идеята, че сте супергерои, защото така ще се деформират действията ви. И статилте ви. Та дори могат би и редакцията страничка. И тъй, всичко, което исках да ви кажа, беше, че не правите добро на хората. Вие задоволявате глада им за мъки, за оплакване, за самосъжаление, вие им казвате: може да сме слаби, но поне сме заедно. Това е върно. Защото гадно е, когато всички искаме едно, а само един го постигне и останалите другите някъде долу под себе си. Гадно е за него, искам да кажа. Гадно му е, понеже той наистина е сам. Няма с кого да го сподели. Нищо на този свят няма смисъл, ако не е споделено.

Днес хората са вече обезволеми. И то от такова като вас които им казват, че нямат сила да чулят оковите си, но поне и останалите нямат сили. Е, не е така. Повечето хора имат сили. А останалите не го и искат. Те са свикнали с оковите си, те не им правят впечатление, дори



са ми приятни. Е, аз никога не съм била привързана към своите и с радост се отървам от тях. Вярвайте ми човек може да бъде това, което наричат Бог. Човек може да бъде свободен. Стига да има волята да го направи самистина. И да не е в страх да бъде свободен

До скоро, творци на най-хубавото по съдържание българско списание, а едно време и единствено по морал (преди бяхте единствени, сега вече няма нито едно). Надявам се да погледнете мако назад към старите идеали, а също и на отговор ако случайно желаете да ми отговорите (съжалявам, ако съм ви разочаровала, но съм предпазителя на „нежня“ пол и понеже всички гении са все мъже, не претендирам за гениалност или изчерпателност, нито, че мога да се изразявам достатъчно ясно и разбираемо; надявам се обаче да споделите чувствата ми

Ако не бяхме говорили по телефона с теб, може би сега отворят ми щеше да е съвсем друг. И макар в този разговор по никое време да изяснихме някои неща, реших да публикувам части от писмото ти. Защото то звучи така убедително, че ако бях просто един обикновен страничен наблюдател, аз нямаше да знам какво да си мисля за нас си. Но, знаеш ли почти нищо не разбирах от него. Долових единствено гнева ти. И макар той да пристигна при нас, по моему, бе насочен другаме. Като светкавица, привечена от гръмоотвод. Просто защото гръмоотводът стърчи най-високо и защото светкавицата всъщност обичат гръмоотводите. Тук може би било ефектно да изтъкне нещо от рода на това, че „хората имат този навик да наричат най-жестоко най-близките си“, но всъщност ние дори не се познаваме. Въпреки това знам, че не сме ти безразлични яроста, с която ни нападаш, с която ни провокираш, с която се опитваш да ни ринеш в някаква посока, която и аз не разбирам каква точно е, само го доказва

Вс пак съм длъжен да отговоря на писмото ти и отговорът си ще започна като те върна към по-предния брой, където се опитвах да обясня на един наш читател, че упреците му към списанието са продуктувани и провокирани не толкова от нас, колкото от самия него. От онова състояние на неувдовтвореност и писаност от заобикалящата среда и действителност, на което ние, от време на време, ставаме катализатор. А понякога дори и отдушник. Просто защото си позволяваме да говорим за тези неща. За нещата от живота. От задния му, пропит от киселата воня на разбити мечти, несбъднати надежди, спянкани идеали и прочее а ха, хайде да не изпростилям чак толкова двор. Но драга моя, ако тези наши думи не намират благодарна почва в душите ви те едва ли биха развихрили в чувства. Нами?

Ти ни упрекваш в насаждаване на пораженически настроения. Не зная коге те е накарало да си го помислиш. Човек може да бъде добър, казваш ти, и то не само в игрите, както сме твърдели мие, а и в реалния живот. Само че ти май не си чела статията, която перифразираш или си я чела, но както на теб ти е удобно. Божествеността, за която ставаше дума там струва ми се е недостъпна за простосърчните. А ти как мислиш, можеш ли да бъдеш точно такава богиня?

Ако да, то това най-ве-

роятно в пантеона ще стоиш до Тед Бънди, Бостонския удушав, Сталин или някой от китаиските императори навремето.

Не помня някъде да сме казвали нещо от сорта: „Пичове света е един кенеф, а живота е всичко онова, което можете да намерите върте, затова далдсайвите без много-много да мръкате, потапяйте се в топлата смрад и свикайте по-бързо.“ Или: „Игрите са единственият ви живот, единственият ви шанс да се реализирате по какъвто и да е начин, игрите “ Абе ти да не ми мислиш за идиоти? Смятах ли, че бихме си правили целия този труд ако предполагаме, че пишем за малоумници, които биха повярвали на подобна дивотия? А и за какво самосъжаление иде реч тук? Повярвай ми, ако трябва да съжалявам някого, то това няма да е себе си. Единствено, което някога сме се стремиме да ви покажем е, че да си Човек не е порок, а право. Право, от което никой не би трябвало да се страхува.

Както и да е. Да не навлизаме в тази тема. Вместо това ще се опитам да обрна внимание на някои акценти в писмото ти, които съм си забелязал.

Казваш, че хората ще ни уважават повече ако им казваме истината в очите, ако им върнем надеждата за живот и пр. Хм, интересно ми е как определяш във времето онези граници, в която сме престанали да говорим истината и сме започнали да лъжем читателите си? И как очакваш да им върнем вратата, по дяволите? Кои сме ние? Не сме богове, нито си въобразяваме, че можем да бъдем. Не сме месини или пророци. Освен това, мисля, че Истината винаги ни е била приоритет и никогато не сме я спестявали. Дори на самите себе си. И ти би трябвало прекрасно да знаеш това.

Казваш, че комерсиализъм и келепирец надничат от думите ни, че не желаем пламени отговори, написани единствено за да се харесат на повечето читатели, твърдиш, че превръщаме дори и чуждите писма в „комерсиално експлоатиране“. Дори сега, в същия този момент докато пиша най-вероятно правя същото, а? Ами така пиша, така ми идва отвътре, ако това е комерсиализъм, добре, грешен съм. Твърдиш, че исках най-сетне да видиш някоя наша си, собствена мисъл. Нещо, което да идва от душата, доколкото разбирам.

Е, чуче ме сега добре. Всичко идва оттам отвътре, където трепти и пулсира с между 65 и 105 удара в минута (в зависимост от това с каква скорост сме се качили по стълбите, с колко кило сме надали или отслабнали или преди колко време сме приключили със секса :), живота. И ако сърцето е страдало, таква са и думите. И ако е кълнувало от страницата е надничало шеговитото ни настроение. Така че ние винаги сме били искрени и винаги сме се отнасяли към читателите си като към приятели. Да предкажем си. Щом го казваш сигурно е така, такъв трябва да е един приятел предкажем. На приятеля си човек може да разчита знае точно какво да очаква, защото го познава добре, защото му има доверие. Вероятно ще се съгласиш с мен. Виж от клоун можеш да очакваш всичко. Клоуните са непредказуемите насттина. Но, макар че сега наистина мако позивярята нещата (признавам си, не устоях на изкушението), струва

ми се, че разбирам какво искаш да кажеш. Може би това, че вече не бистим така ярко, какво преди? Хм, дали пък вие просто не навикнахте на силното сънце?

Но този отговор твърде се проточи. Може би защото от обвиненията в комерсиализъм винаги най-силно ми е болело. Бих могъл, още след прочитането на писмото, просто да ти тегля една майка и с това да се свършиш. Осце повече, че то ми напомня за бълнуването на болен несвързано, неясно, недозказани мисли, абсолютно погрешни изводи (Какви смениащи сме, срещу какво трябва да се избриат и какво да избухнем в гняв? Ами да, в какво обществени форми се наливаме като мекотел и за какъв морал в милая врен говорим, така и не разбираме. Но за едно поне сме напълно съгласни като цяло на жените наистина не им е присъща гениалността:-) За малко наистина да го направя. Но когато, препрочитайки го за пореден път по-късно, осъзнах, че зад всичко всъщност се крие искрената ти загриженост и обич към списанието, размиших. (А колкото го духа, идеалите, неухованито срещу зрелото и прочее и прочее. Те са си тук. Никога не са ни напуснали. АБЕ ТИ ЧЕТЕШ ЛИГО ВСЪЩНОСТ ТОВА СПИСАНИЕ!! Достатъчно е да развърнеш настоящия брой и ще ги видиш.)

Всичко това не бе толкова отговор за теб самата, колкото за всички онези, които ще го прочетат. Мисля, че разбираш. На теб бих казал единствено: Благодаря! Freeman

Хм, не знам как да започна това писмо, даи, защото съм съедаля вашата еволюция и се чувствам съпричасен на целия житейски път, както на Списанието, така и на неговите автори. Знам какво ще си помислите - че досега не съм ви драсвал и един ред, а сега се изкарвам във фен Net. Вижте, исках и преди да ви пиша, но просто не можех да събера смелост

Момчета прочетох един отговор на едно писмо от брой 20, август 2000 (Аз един брой си го чета 2 месеца - нали знаете, че хубавите неща се консумират бавно. Така е и с жените, и с алкохола, а дори и с игрите!). Та този отговор много ме натъжи. Знаи, и аз усетих промяната в начина на писане. Няма ги „онези“ уводи (Още помня и препрочитам редакционата страничка на декемврий/януарският брой от 98), няма ги закъчаните в статитие ви, няма го хумора ала Тери Пратчет. Сега, като че сте по умелни, пишете статитие си по-професионално, но аз знам, че сте си пак същите. Преди ви четях на един дъх, сега ви четя за 2 месеца. Май и аз израснах покрай вас.

Е, това е от мен искам да знаете, че винаги ще съм с вас по един или по друг начин :-). GAMERS WORKSHOP YOU'LL NEVER WALK ALONE!!! ВАШ врен фен Rasta - man София - 23/11/2000. 21:59

Хм, е доста добре за статитие на писмо. Признавам, нестана





ЦАПК ПРОГРЕС ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L600c

999\$

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

/цена без ДДС/



Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor



Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999\$

/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001



От ЦАПК "Прогрес" ООД

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А

За кореспонденция: София 1113, п.к. 112

Тел.: 02/705-257, 02/702-119 Тел./факс 02/973-38-53

Сервиз: 02/704-159, 709 111

e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; web: <http://progress.bgnet.bg>

Сервиз и продажби Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159

Варна - ВИЗКОМ 052/600-380

Русе - ЛИНКСИС 082/226-519

Пловдив - ДАНИНА 032/263-427

Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94

Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087

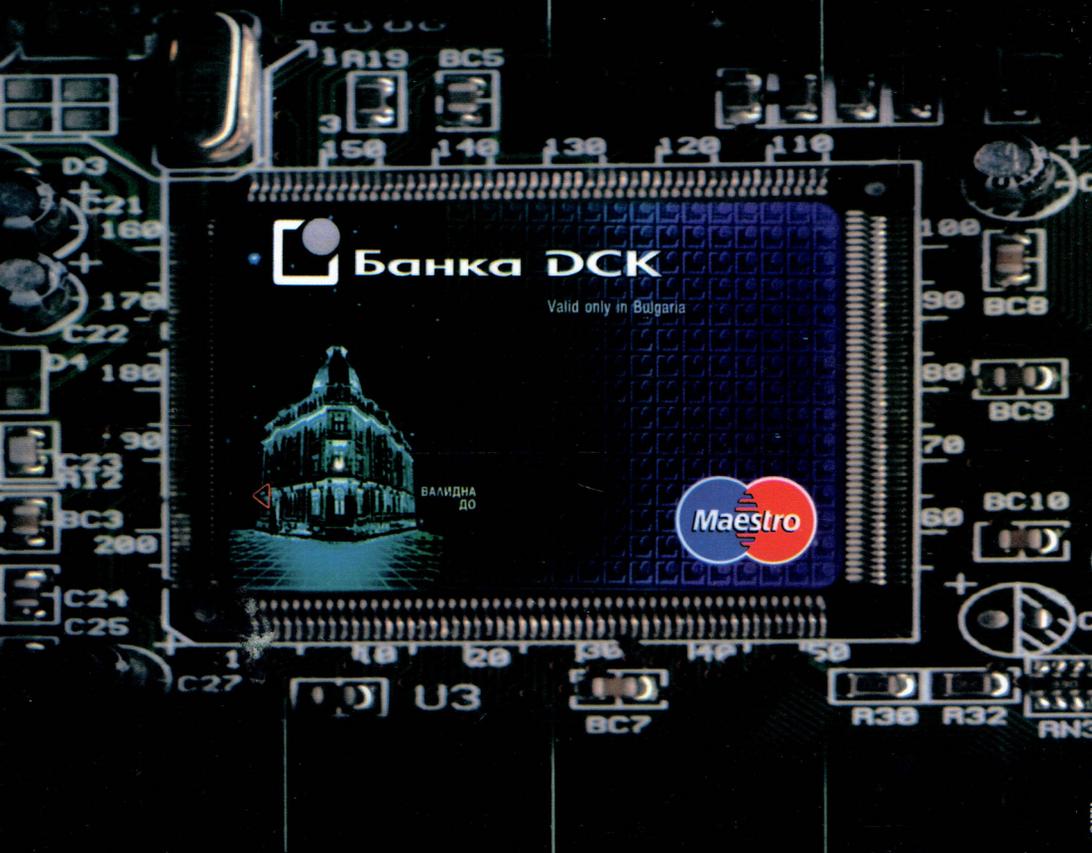
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427

В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926

Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101

дебитната карта

на Банка ДСК



тя се грижи

за вашите пари

 **Банка ДСК**