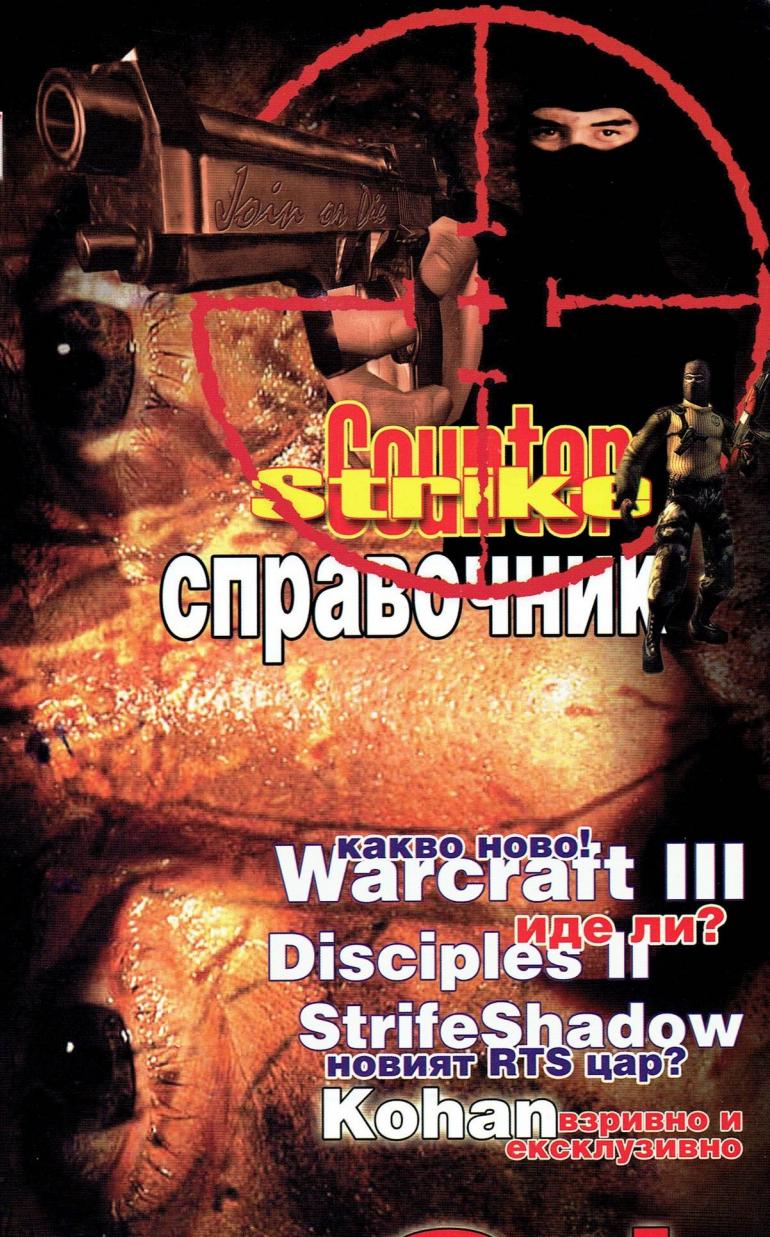


# WORKS

gamers'



Counter  
Strike

справочник

какво ново!  
**Warcraft III**

**Disciples II** иде ли?

**StrifeShadow**  
новият RTS цар?

**Kohan** взривно и  
ексклузивно

**Oni**  
**Settlers IV**



ЦАПК ПРОГРЕС ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС ЕН 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\$

/цена без ДДС/

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



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

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



pentium®

## 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: [cadr@progress.bgnet.bg](mailto:cadr@progress.bgnet.bg); [web:](http://progress.bgnet.bg) <http://progress.bgnet.bg>

#### Сервиз и продажби Централен за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159  
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380  
Пловдив - ДАНИЧИ 032/263-427  
Русе - ЛИНКСИМ 082/226-519  
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94  
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087  
Плевен - АСИС 052/226-519  
Върбово - ПРИМ ВТ 062/642-926  
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101

# ИГРА НА БРОЯ

## COUNTER-STRIKE

стр. 22-33

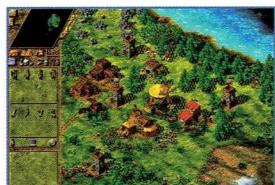


REVIEW



### РЕЦЕНЗИИ

Oni	42
Settlers IV	45
Kingdom Under Fire	48
Stupid Invaders	50
Gunlok	52
Carnivores 3	54
Crimson Skies	56
America	59



### ОТ КРАК НА КРАК

HELLBOY	34
Dracula 2	36
Gold and Glory	36
HEIST	37
AQUARIUM	38
Screamer 4x4	39
JA2: Unfinished Business	40
Aladin: Nasira's Revenge	41

### ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД



PREVIEW

10	StrifeShadow
14	Warcraft III
16	Seraphim
18	Disciples II
20	Kohan



И ОЩЕ...

Редакционно	04
Справочник клубове	05
Новини	06
Загадката на GW	08
Тестът на GW	09
Интересни уеб-сайтове	62
Хадуер: DDR Чипсети	64
Хадуер: Памет	66
Софтуер: MircStat	69
Пари по Интернет	70
Пощ@	72

### СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"

Издавател:

"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес:

София 1000

ул. "Ген. Турско" №34 вх.2 ет.2

Телефон:

02/980-68-29, 980-72-45

e-mail:

workshop@netbg.com

WWW:

www.workshop.netbg.com

Основен разпространител:

"Дженера" ООД

Телефон:

02/46-43-93

Печат:

"Делта +"

Телефон:

032/630-642

### РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП

Редактори:

Диян Димитров  
Илиян Илиев

Дизайн:

Юлиян Кацдерон  
Иван Христов

3D Дизайн:

Коста Атанасов

Реклама:

Юлиян Кацдерон  
Благомир Петров

Специални Проекти:

Красимир Семерджиев  
Евгений Тенев

Автори:

Александър Александров - Alex III  
Александър Бакалов - Snake  
Апостол Апостолов - Chappy  
Благомир Петров - FonManiac  
Диян Димитров - Freeman  
Добрин Йорданов - Goodman  
Елена Костадинова-Щих - Elexis  
Иван Христов - uRKO  
Илиян Илиев - Whisper  
Петко Рангев - SaintP  
Юлиян Кацдерон - Groover  
Янчо Райков - Kmetta



**Ч**уда се колко от вас знаят, че първият брой на Gamers' Workshop бе изцяло написан от Whisper. Че кажи-речи и вторият, и третият. Тогава, пред почти три години, той постави началото на един стил на писане и начин на рецензиране на статите, който ние, включително се на един или друг етап от колективния труд по списването, придобихме навик да спазваме. Пречупвайки го през собствения си мигровъд, възприятия, характер и душевност. Иначе казано създаде се стила на Gamers' Workshop.

Онова, което по-късно много хора свикнаха да наричат духа на Workshop. Започвам така тази редакционна страничка не случайно. И выпреки, че на чалото й може би ве прозвучала като банален рекламен слот, амбициите ми не са насочени към самореклама. След толкова време прекарано заедно, вие пред страните, ние по някаква странен, подвластен на... е добре, нека я наречем професията ни начин, впечатлени в тях; а после ние пред мониторите и ликовете с писмата, както и долепили ухо в телефонната слушалка, и вие от другата страна на линията, били тя на БТК или Български Пощи... е, мисля, че вече би трябвало да се познаваме. Поне аз си мисля, че ви познавам. В огromното ви многообразие. За добро или зло... И ако това е имозия, то тя ще е единствената, която ще позволя в следващите редове.

В тях няма да извие факлетни трели някоя Ода на възхалата в чест на GW (да се свети името му, хе-хе!), а просто ще се опитам да дам едно обяснение:

**Телефонен разговор...** Човекът ми обяснява, че тоя път сме се олеи "веч окончатично" и към сме глаа вода. Къде е там статия в "От Крак на Крак" за Heroes Chronicles? Клика половин страница отишви във вложки за някаква сosa, вместо да сме я запълнили с нещо полезно. Като чийтобе например или каквото и га е друго. Слушам го и се чувя какво да му кажа.

Не казвам нищо...

**Телефонен разговор...** Човекът ми обяснява, че сме много гордими по принцип и много го лефим, но "баси дългата статии теме пишете поникога"...

И то за игри, както правилно отбележи твой, които и според нас сашите са тъпки. Опитва се да си спомни статията причината негодуването му в миналото и почва да се лута за залагашето на играта, но не се получава. Няма значение, че са сещания Daikatana. Пичът е добронамерен обаче и за знае какво да му кажа. Казвам му го.

След малко ще го кажа и на вас...

Не са измисленни тези разговори (и може би точно в този момент някой изненадано са разпознавана), не са и единствените. Изтъквам тях защото са свързани с мен, тоест със статите ми (което понякога се едно и също), а и без друго, като най-многословен, обикновено критиките ги търся аз, не статите, около които са разгарили подобни страсти са много, както са различни и потърпявши.

Зашо пишем статите си така, както ги пишем? Зашо си позволяваме тази свобода?

Ще ви кажа. Защото само така бихме се съгласили да правим списание изобщо.

Ще си спести приказките относно финансуваната (не)изгодата от него, както и доколко е оправдано трошението на нерви от постоянно изнисквателите слънки в чисто материален аспект. Нищо няма да ви казвам за това. Ше викажа следното: за нас GW винаги е било нещо повече от работа и ние малко или много (имаше приливи и отливи през годините) сме го създавали с много любов и удоволствие. Удоволствие породено от факта, че сме СВОБОДНИ да го правим така, както ни харесва. И понеже така и така нищо друго не ни остана, е хубаво от време на време да си го припомняме - като си пишем статите не така, както е приятно, а така, както ни е забавно да ги напишем. Вижам сме чувствали, че ако възновените ни оттели някакъде имаме свободата да го последваме без да се притесняваме, а по-скоро забавлявайки се и с мислите вие и за това как ще разтълкувате думите ни, как и вие ще забавлявате заедно с нас и хрумванията ни.

Това, наред с нормалния човешки инат да доведеш до добър край нещото, с което си се захвашан, е единственото основание да съществува GW към днешна дата все още.

Точно привързаността ни към този идеал е причината да можете да четете в Workshop такива неща, каквито са прекрасните, странини, но крайно не комерсиализирани и в разрез с установените правила статии на Goodman в настоящия брой, каквито са и тест-статьи или статия-тест (и аз не замен вече) на Snake за Gold & Glory или пък статия-интервю на Groover за Heist, каквито са, и са били всички, малко или много своеобразни, рецензии и превюта в списанието изобщо. В тях всеки има свободата да следва наст-

роението си, а не сухата, сбита форма на нормалната журналистика (не че имаме претенции изобщо де, опази ни Бог).

Казвам си и това, че статиите ни били много субективни. Приемам за бележката, така е наистина. При гореизброеното е неизбежно.

Според мен проблемът произтича главно от това, че хората, виждайки списанието подсъзнателно го асоциират със стандартните медиини примери. А не би трябвало. Концепцията, че някой издава списание, което не е на сочи, адресира и събрания ИЗВЪЯЛО и ЕДИНСТВЕНО към читателя, към неговото удобство и капризи, а и към самия себе си, реализирарайки собствените си блъсъци и мечти с риск да остане неразбрани или недооценени, е чужда на потребителското ни общество.

Мисля, че точно в този факт се крие и разковничето.

Просто понякога е нужно да погледнете на статиите ни не като на статии, а като на четиво. И тогава ще разберете, колко много сме се стремили към вас, към чувството за споделено изживяване...

Ето, че си позволя да ви помоля едно единствено, простишко нещо:

Когато четете Gamers' Workshop не го сравнявате, не се настроверите към него, повлиян от други образи от пресата, не го разширivate с настроението, че ще видите списание като всяко друго. Не, не ви разправям, че сме учили или нещо подобно. Повярвайте, не се изживявайте като феномени. Откъде да знаем дали сме никому или не, за Бога. Не знаем и не ни е гръжка какви сме спрямо другите, знаем само, че искааме да бъдем себе си. Умолявам ви, отново: Моля ви, не се отнасят към нас като към кучинча хартия, от която, ето сега например, би следвало да получите малко информацийка за тези или онези заглавия.

Просто отпървите списанието и го оставете да ви отведе до там до където пътят съмите ние сме посмели да стигнем. Оставете ни да ви изненадаме. Оставете ни да докоснем душите ви.

Хей хора, пратиши, зад, тези черни символчета, спретнато наредени в редове и колонки, сми си. Погледнете ни, вихи ни. Позволете ни да споделим с вас нещо повече от привилегията информационна сухожебина. Колокот и да е интригуваща понякога, тя все пак се отнася само до компютърните игри. Те не са целият свят, не са целият живот, не са цялата действителност. Позволете си малко забавление заедно с нас. Просто се забавлявайте, докато ни четете. Това е, толкова е просто. Не се сърдете на литературните ни откривания (или отклонения, както дойде), не се вярвайте толкова, та нима не разбирате, това... това за нас е като да си побърдим... Какво толкова, че отишъл половин страница за нещо, което няма никаква конкретна връзка с дадена статия? Какво толкова наистина! Майната му, просто си представете, че седим и си говорим, по дяволите! И споделяме.

Не ни карайте да ставаме обикновени. От това по-просто няма. Ще го направим и много скоро ще разберете, че за кой ли път си е отишъло нещо, което ще ви липса оттук насетене, завинаги.

Всъщност, по всяка вероятност ще ви липса и самия Workshop, защото какъв е смисълът да го правим, ако той ще бъде просто работа.

Freeman

Р. Ден по-късно, като чета това, което съм писал вчера се улавям да мисля, че мизизна сигурно отново ще ме упрекнат, че ги занимавам с тълпации. Както беше казал един читател във форума на сайта - напоследък редакционните страници станали скучни. Да съм пишел нещо весело да съм разсмявал хората. Е, мал пак не се почуши. Но това не е толкова страшно, едва ли никой ще спре да си купува списанието заради калпавата редакционна страница. По-лъчшото е, че така и не можах да кажа много от нещата, които си бях запалвани. Затова в конспект:

Нова рубрика: Мултиплъер. Започвам със справочник за Counter Strike. В следващия брой ще можете да прочете мнението ми за Q3: Team Arena, изградено след много часове игра (гарантирано), както и новини и прочие любопитщинки за световни състезания.

На сайта се отвори тема за мото на списанието. Посетете го, има доста предложения, някои от които наистина много гордими. Можете да дадете и ваши, ако нещо ви хрумне. Това, което е сигурно, че някои от тях могат да се окажат един ден и на корицата. Този път, по предложение на MarshallMathHes, вършаме мотото от втори брой, прекрасното: Join or Die. Колко е хубаво, че някъи се сетят.

И накрая. Много хора се интересуваха за Elexis пред дълго време, през което отсъствуващи от страницата на списанието. Ето, че тя най-после се върна от странство и отново е сред нас. Поръщаха я с добре доша, нея и пръвата ѝ статия за новото хилядолетие: Settlers IV.

# Справочник на компютърни клубове

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛЕФОН	№ PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЛВ/ ЧАС	ЕКСТРИ
Akcel	София	жк. Сердика бл18а, вх.в		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	120	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1 лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
San Marino	София	жк. "Лолин" бл.3 "Захари Стоянов" N17	25 70 14	50	PIII 700Mhz / 128MB Ram / GeForce 2 / 19" CTX	1,2 лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Tъпомо	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1 лв. Ga. 4 лв. HT	сканиране, печат Инт., нон-стоп
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1 лв. 5 лв. HT	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1 лв. Ga. 2 лв. Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3 лв. 5 лв. HT	Headoff Direct!
Diablo	София	бдл "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1 лв. 5 лв. HT	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2 лв.	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Лолин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9 лв.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	86р. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2 лв. G 1,5 лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов- град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1 лв. 0,5 лв. HT	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 изги. 2 Инт.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP

**Headoff 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

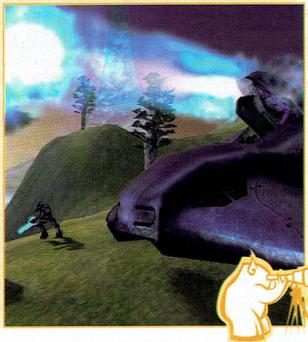
<http://direct.headoff.com>

# НОВИНА

# ЗАКРИХА GAMECENTER

## БЕЗ HALO ЗА РС?

Според мъвата Halo ще бъде пусната SAMO за Xbox. За тези от вас, които не знаят, Microsoft ще разпространява Halo по света, така че този слух излеждаше същем резонен. Анее обаче беше пуснато официалното становище на Microsoft, подписано от Тим Ара (ей боли, и това стана вече стандартна дума в езика ни) на Halo: "... официалното становище за Halo. Плануват са PC и Mac версии на играта, но в момента се работи също по версията за Xbox. Работата по PC и Mac версията ще започне едва след като биде завършена играта за Xbox." Какво да ви кажа, след обявяването на филма по Tomb Raider, това е най-голямата простиотия, която чурам наподсъдък. С две думи - ще видим Halo, ама друг път. Това коечте не ни казва Pi-Ara, но се подраздърза от контекста е: "Ако искаете да се насладите тази прекрасна игра, купете си новата конзола на Microsoft." Нямам думи!



### EA ЗАРАБОТИХА ИГРА УПРАВЛЕВАННА С МИСЛЯ

По информация от Boston Herald - технологическият студио East Ltd. е разработило вариант на класическата игра Pong който може да се играе не чрез стандартно управление, а чрез мисъл. Системата, наречена "Attention Trainer" може да определи определен набор умствени състояния, като фокус и концентрация и използва EEC сензори за да пренесе информацията към компютъра. East са лицензирали от Hasbro игра Pong като отлична демонстрация на възможностите на хардуера. Най-интересното в случаите е че не става дума само за научни пропотии - Attention Trainer може да бъде закупен на същата цена от 899 долара от сайта по-долу. Приспособлението ива заедно с Pong и рамки състезание, в което автомобилите завиват встрани и променят скоростта си само чрез концентрация от страна на играта.

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

### MICROSOFT ОБЯВИХА РЕКОРДНИ ПРИХОДИ

Microsoft обяви приходите си за последната четвърт на 2000-та година. Цифрата е място казано впечатляваща - 6.59 милиарда щатски долара и е с 8% по-висока в сравнение със приходите за същия период за 1999 година. Да видим тост за милионите балсън от цял свят (и ние в това число), които пънят гушата на чично Бил.

### BLACK & WHITE ЩЕ ИЗПОЛЗУЕ ТЕХНОЛОГИЯТА VIBRATIONSENSE

Lionhead Studios включи в своя горещо очакван от всички хит Black & White технологията TouchSense, която е разработена от фирмата Immersion и позволява чрез използването на специални вибрации мишки (като iFeel Mouse на Logitech) да се "чувстват" различни елементи от играта. Като удари на сърце например, които се ускоряват докато нараства математически сини на играч-бог. Макар че това вышещим да помогне на българския геймър, за който вибрационни-

те мишки са нещо доста далечно от финансова гледна точка, още една революционна технология е същият код за очакваното през тази пролет заглавие.

### ELECTRONIC ARTS ОБЯВЯВЯТ \$640 МИЛИОНА ПРИХОДИ

Ед обявиха приходите си за последното тримесечие на 2000-та година. Общите приходи за този период възлизат на 640.3 милиона американски долара - за сравнение същият период на предишната година приходите са възлизали на 600.7 милиона долара. За този период с логото на EA са излизели 27 заглавия - 10 за PS2, 5 за PC, 10 за оригинални PlayStation и двата Nintendo. Общите приходи са със 7 процента по високи в сравнение с същия период от '99 година, най-вече благодарение на същините продажби на PC игрите. Само Sims е продадена в над 3 милиона копия!!

### ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН!!!

Съкли приятел, да видим наздравици за две от най-великите игращи компании за всички времена. На 29.01. и на 01.02. 2000 година, Blizzard Entertainment и id Software навършиха по 10 години. Да им честитим и да си пожелем още дълги години да радват душите ни с прекрасни игри. Наздраве!

### JOHN CARMACK ВЛАИЗА В ЗЛАТА НА СЛАВАТА

Както виждате, новините се въртят около Blizzard и id. Нормано. Сега на темата - Академията за Интерактивни Изкуства и Науки (AIAS) ще увековечи генияния меч от id Software John Carmack на четвъртата ежегодна церемония за раздаването на наградите за интерактивни постижения, която ще се проведе на 22 март тази година. John ще заеме заслужено място до имената на другите гиганти в игралния бизнес - Hironobu Sakaguchi от Square Soft (Final Fantasy), Sid Meier от Firaxis (Civilization) и Shigeru Miyamoto от Nintendo. Честито John!

На девети февруари 2001 година затвори порти един от най-големите сайтове за компютърни игри - Gamecenter. Събствеността на Снет прекратява своето съществуване, поради недостатъчните приходи от реклами. Причината, останала в съня, е закупуването на ZDNet от Снет. Освен многото печатни издания, ZDNet е и собственик на [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com) - т.е. като си имаш два сайта с едно и също предназначение, защо да не затворим единия? За съжаление, това е един от многочлен примери от изминалите месеци, които ознаменуваха закриването на не един и два сайта. Причините са чисто икономически. Оказа се, че развитието на Интернет е доста под очакваното и Е-икономиката не цифри и въръза, както миналото си мислят. Изнесените факти накараха основните компании-рекламодатели да преразгледат свояте маркетингови стратегии и да скрят бюджета си от on-line реклами. Помчи се голяма стагнация на пазара, като дори и мегапортал като Yahoo ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)) отчете 40% спад на постъпленията от реклами. Поради тази причина сайтовете без финансови резерви или мощен гребър, трънхата към закриване. Към черния списък можете да си запишете и [www.gamers.com](http://www.gamers.com) на Tresh Fong (един от най-добритите на Quake2), [www.gamefan.com](http://www.gamefan.com) и т.н.

### THIEF 3 С MULTIPLAYER?

Разработчиците на третата част на хитовото заглавие разрихаха някои подробности относно творението си, сред които прави впечатление вероятното наличие на "накаква форма на мултимедий". За каква форма точно става дума не е ясно, но детайлът едва ли е включен.

### WINDOWS XP

След сензационното обявяване на Windows XP, познатата под кодово име Whistler, на 14-ти февруари в Сиатъл на изложението Emerald Music Project Бил Гейтс демонстрира възможностите на новия продукт, наблягайки на новия интерфейс, web-интеракции и мултимедийни възможности - козовете, които ще получат тласък в новата версия. Неизвънсъмно, че засега се говорят предимно големи слова около качествата на новата версия, наречена за "революция" и "начало на ново поколение в OS историята", демонстрираните нововъведения са предимно кометничини. Новост е цялостната интеграция на устройства, включващи мобилни пристапи/компютри и комуникационни устройства, дигитално foto и видео. Мултимедийните възможности са засегнати по-широко до досега с добавката на Media Player 8 и DirectX 9.

Windows XP в момента е в ранен бетатест (Beta 2 версията се очаква за началото на пролетта), като официалната дата се предполага ще бъде определена през втората половина на годината.

### БЕТА АРАВЕРИ ЗА VOODOO!!

Помислите си, че след закриването на компанията поддръжката на любимото ви ву-дуу съзвъска? Не съвсем. Клонът на компанията в Белфаст (Ирландия) се е амбицира да продължи доколкото може делото на легендарната производител на видео ускорители, като на търпо време предложи нови драйвери за Voodoo 3-5. Може да погледнете за какво става въпрос на [www.x3dfx.com](http://www.x3dfx.com).

## ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА BALDUR'S GATE 2?

Според французите от GameData, Европейските офиси на Interplay с изтратили официално съобщение, в което секазва че в момента се разработва продължение на Baldur's Gate II, което ще се назовава Baldur's Gate III: The Throne of Bhaal. Все още няма официално потвърждение от страна на Interplay. Потвърждение на гореспоменатата информация има на страницата на EBWorld, където заглавието The Throne of Bhaal е заложено за продажба от 31 Май 2001 година.

## НЕ МЕ НАПУСКАЙ ...

Две интересни размествания в игралното пространство напоследък - Joby "Poopisie" Otero и Stevie "Killcreek" Case напускат досегашните си компании, респективно Shiny Entertainment и Ion Storm. Малко и по-малко известният от двамата, Joby е един от

най-талантливите художници в бранша - който е играл Sacrifice сам може да оцени това. A Seive Case си знаем - дизайнер а нива в Daikatana, гадже на Ромеро, модел на Playboy и какво ли още не. Играчната индустрия никога вече няма да бъде същата.

## ПРОДЪЛЖЕНИЯ НА SIN И SACRIFICE?

Някой юзър човек на времето е казал че две неща неизбежни в живота: смъртта и таксите. Очевидно този човек не е бил геймър. Понти толкова неизбежни като смъртта и рамо до рамо с данъците вървят и продълженията. Днес из Нет-а се носят мъмъв за продълженията на две популярни заглавия: Sin и Sacrifice.

### Sin 2?

Груто на Ritual Richard "Levelord" Gray, в последния си .plan ще прайд, споделя че той и целия екип на

Ritual имат огромно желание да направят продължение на Sin. В момента "Племето" (както галено наричат Ritual) работи над все още необявения мистериозен проект на Electronic Arts, и съсега якоюко седмици на Интернет беше пусната петиция за продължението на играта, която само в раките на 48 часа беше подписана от над 3000 души.

### Sacrifice 2?

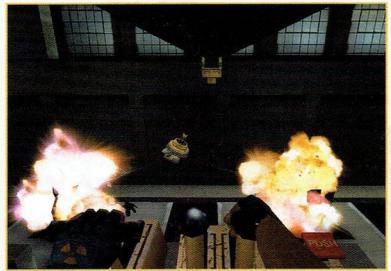
На официалната страница на играта бе забелзано следното съобщение: "Дизайнърското студио, разположено в Лагун Бийч, Калифорния, набира програмисти, художници и дизайнери за работа над следващия Sacrifice проект. Дали това означава Add-on към играта или втора част? От Shiny мычат по този въпрос, но самия факт че е планиран следващ "Sacrifice" проект е обнадеждаващ.

# КАКВО НОВО ОКОЛО...

Много от игрите, които се очакваше да излязат към края на тази година така и не се появиха. Ала шият на производителите да отлагат многократно обявените дати е изключително дразнещ, още повече когато човек не знае какво става с дългочакваното заглавие. Затова в представяме кратък поглед върху развитието на никоято от най-наущимелите игри:



**Tribes 2:** По думите на Sierra "бета тестването ще бъде удължено до постигането на резултат, който да покрие и най-високите стандарти". Това становище не дава яснота за възможната дата, но сигурно ще е доста скоро, защото на дизайнерите им остава време да се занимават с неща като "свирещи гранати и оръдия, нови ефекти на експлозии, бази, които да изглеждат като разрушени генератори" и други такива второстепенни неща вместо да опрят явни бъгове - предполага се, че такива няма. Е поне не се виждат лесно :).



**Duke Nukem Forever:** Преди няколко месеца фирмата производител 3D Realms съществува мултисъигра програмисти; може би това е знак, че single player частта на играта е близо до завършване. Вече има информация за никоя от оръжиета и макар, че нищо не е 100% сигурно, избраният подобен на този от Duke 3D, с добавката на снайперска пушка и преработена версия на небезвистната Shriner. За по-вечето оръжия се твърди, че ще имат и алтернативна стрела.

За играта се носят слухове, че ще има проблеми с eventualno расистко съдържание, но от 3D Realms отричат за такъв проблем. Въпреки че официалната дата не е посочена, предполагамето появява се някъде през януари на 2001.

**Dungeon Siege:** Това екипът ориентирано към RPG ще бъде сериозен кандидат за хитово заглавие, ня-малко защото се прави от създателя на Total Annihilation. Предполагамето премиера е за януари/януари 2001 година. От фирмата производител Gas Powered съобщиха, че вече имат рабатец multiplayer.

**Anachronox:** Едно нещо на никоя няма да може да определи тази игра като "скучна" като се появява на пазара някъде през второто тримесечие на 2001. То е лично, футуристично RPG ще предложи никоя "невидян" досега екстри - като например свързване за езотерични мъски танци (хаха). Графиката и системата за водене на бой естествено са на ниво, ефектите на машиите обещават да са впечатляващи.

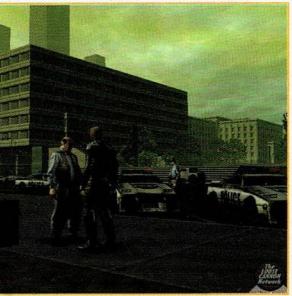
**Max Payne:** Това коечо хората видях на E3 преди това е представяло само малка част от това, което изключително игра е "Max Payne", казват от G.O.D. Въпреки че не са били на E3 show, за достойнствата на играта можем да сдържим от програма 3dmark2000, която използва енджиня на Max Payne във своите тестове. Впечатляващо не е никак пресилено да се каже. Играта е замислена като екшън, вдъхновен от филмите на режисьора от Хонг-Конг John Woo и можем

да я очакваме като средата-края на 2001. Известно е, че дизайна на нивата е готов и в момента тече процеса на "polishing" - полиране, изчистяване на бъгове и леки модификации. Хм, точно заради този polishing Diablo 2 се забави знатно колко. Още една причина е втората версия на играта за конзолата на Microsoft - Xbox. Каквото и да



става, малко вероятно е забавянето да продължи до следващото E3 шоу през май, защото това ще бъде за трета поредна година и хората от G.O.D. рискуват да станат смешни.

**Freelancer:** Една чакана с нетръпление игра правена от създателя на PrivateEye и компанията Digital Anvil (цифрова накована). Този много амбициозен проект обаче ни поднесе един сериозно разочарование под формата на премахване на multiplayer-а от играта. Предполагамето дата - есента на 2001.



**Loose Cannon:** Още едно заглавие на фирмата Digital Anvil, правена от човека създал Crusader: No Remorse. Играта комбинира шофиране и екшън във first-person перспектива (Q2). От фирмата са речи, че малко закъсняват с издаването на това заглавие и го връщат за преработка на графиката и геймплея за да бъде конкурентно на останалите игри; ако имаме юсъм ще го видим към есента на 2001.





## ВъпросЧето на РаботоМИлничката

Явно загадката от предишния брой ви беше пообъркала, или целогодишният абонамент не ви поблазни, защото този път писмата ви бяха доста по-малко от предишните. Вземете това предвид и сме в приготвили една добра по-лесна загадка и апетитна награда. За тях ще стане дума малко по-късно, а сега да хъррем поглед към решенията на предишните загадки.

Първата си беше чиста математика. Ето и няколко примера за магически квадрати:

8	3	4
1	5	9
6	7	2

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Втората бе големият подводен камък. Въсъщност тя внесе раздор и в нашата редакция и така, и не

Пращайте отговорите си на адрес: София 1000, ул. „Гурко“ 34, 8х.2,ет.2 „за редакцията на ср. Gamers' Workshop“ или на електронна поща: [workshop@nefbg.com](mailto:workshop@nefbg.com). Краен срок за подаване на решения: 10 февруари

се стигна до консенсус по въпроса. В крайна сметка ето и двата отговора:

Г-н Иванов има шанс другого му дете да е момче точно 33 %. Просто в случая имаме три варианта момчет- момиче, момиче- момиче и момиче- момиче (не знаем дали момчето е първо или второ дете)

Г-н Петров има шанс другого му дете да е момиче точно 50 %. Тук имаме само два варианта: момиче- момиче и момиче- момиче.

Победителят, който ще си чете цяла година Gamers' Workshop с диск на аванта се казва Йордан Илиев от Русе. Да му е честито.

А сега е време да обявим наградата за следващата загадка. Тя е един GeForce 2MX на MSI/ASUS (по желание на клиента), който ще отиде при само ЕДИН от хората, отговорили правилно на следната загадка:

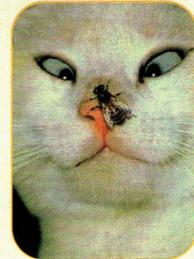
Имаме две въжета, които ако ги запалите, ще горят точно 1 час и запалка. Въжетата горятнеравнодемно т.е. ако срежете единото наполовина, това не означава, че двете части ще горят по половин час. Целта ви е да измерите точно 15 минути само с помощта на въжетата и запалка.

Успех.



Ето един недостащично широк модел на Sony

О, Боже, отново съм  
кациала там, където не трябва!



След като Microsoft демонстрира възможностите на Whistler (Windows XP), малка тайванска фирма реагира мигновенно и пуска на пазара този модел клавиатури. След излизането на Whistler, тя ще стане извънредно популярна



Развитието на  
информационните технологии  
изисква и нова обща култура...



Кой е казал, че  
работата с компютъра  
не е изкуство?

На-

последък стана много актуално да се говори за насилието по улици. За ескалиращото напрежение в обществото, за убийствата посрещ, балден... Теориите са много - война между групировки, случаи избири на криминални елементи, политически игри, но само една е вярна. Външността целият този шум е да се не забележат инстерионите излизания на хора. Това е истината. Голата истина. ИМА ИЗВЪНЗЕМНИ МЕЖДУ НАС. Те ни отвличат все по-често и по-често. Смеете ли се? Смеете се, смеите. Няма лошо. Но когато изведнък сънцето пребледне и зловещи сенки се надвият над вас (и естествено сенките не принадлежат на дегенератетата на съседа, които търсят с кого да си поговорят за Нищите) то съзьнавате колко се сами. И узвини. И пред съмртна беда. В такива ситуации няма утилности. За това ще мина на ти. Спри да трепериши и веднага сядай да четеши теста!

**1. Нощ. Тъмно като в ... абе толкова е тъмно, мамка му, щото не можеш да си намериш лявата ръка с дясната. Изведнък се чуващ странен тъгрецът шум и огромен лъч светлина прорязва мрака. Чуваш приглушени звуци, но не можеш да ги идентифицираш. Ти:**

А) Тре-е-п-л-е-р от страх под з-з-з-авиките. Охе! Те са тук. Дано не ме открият. В ужаса си припадам.

Б) Поглеждам предпазливо през бинокъла и се опитвам да анализирам източника на светлина. В зависимост от това, как извънземни видя, че избира съответната пушка от гардероба и се мятаят под леглото. Нека ми дойдат сега.

В) Това пок е озън малумен съезд, който си е разхождал кучето в градината ни, а то се е сбило с котката ни. В момента се опитва да открие с фенерче, защото Макс, както обикновено, отново е показал на онзи пекинез, къде зимуват ражите.

Г) Съсредоточавам се в там-тием-а си и изграждам лицето си аурата си.

Д) Сътисвам се, след което заповядвам на едно-то око да различи ситуацията, за да знам дали да изваждам краката и ръцете от стазиса.

**2. Не знам какво си отговорих на първия въпрос, но изведнък чувства, как някакво поле те прихваща и се понася във въздуха.**

А) Пред очите ми минават нещата, които могат да ми се случат, но всички те са толкова ужасни, че бързам да припадна преди да разберам, дали си прав.

Б) Пречиствам, откъде горе-долу ида поето и изстрелявам пънчилета в съответната посока. Скации извънземни, я да се почерпи с малко от 45-ти калибр. Пък ако не им стигне ще пробвам с базуката

В) Не знам как го правят, но почвам да се изнервям. Изкрящват им да спрат с глупостите, защото угре трябва да ставам рано.

Г) Очертавам кръг с ръката си и след като той се затвори от ръката ми ще рушен течен огнь от ма-какта Земя, който ще ме закрия от посетителят.

Д) Чудя се, защо си правят труда. И без това да летиш е на-ленчено нещо на света. Ще се оставя от любопитство.

**3. Отвлечен си! Лъвът се емитира от огромна дупка, която те погълща. Попадаш в някакъв булон от стрелкащи се белезникави флуиди.**

Аха-аха да се задушиш и никакво течение те засмуква и падаш в странна кръгла кабина. По стените и няма нико процен.

А) Отварям за малко очи и след това започвам не-контролирано да вия и да пища от страх. След време се омаломощавам, кратко превивам крака и изпадам в несвест

Б) Стига бе, това не е истина. Нищо не може да се опре една базука. Хм, можело казваш. Ами добре тогава, започвам милиметър по милиметър да изследвам повърхността. Никога няма да се предам! За всички случаи пригответи джепането на дядо. Сега само искам да видя някой извънземен

Задник в когото да го вътъна. В) Тази клонуница почва да ми писва. Започвам да драскам с пръстена по стените, докато някой от майтапчите не се изнерви и се появи отнякъде.

Г) Изпадам в транс. Третото ми бавно се отваря и започвам да изследвам моя затвор. Скоро ще видя, къде е замаскирана вратата, ще създам вакуум и ще я изстрелям в кораба като корковата тапа.

Д) Телепортирам се в коридора и оглеждам обстановката. Доста примитивно ми се види. Я, ама тези са някаква ниска въглеродо-водородна форма на живот!

**4. Вратите се отварят и две отвратно-зелени, люспести гадини те хвашат безщерманно и тръгват към светещата врата в края на коридора**

А) Я, ти не приличаш на чинко доктор! Пак ще креш! Докато прегражна. Мамичко! Чувствам как нещо изпъва панталона ми отзад. Не искам да ме бият, защото съм се накаца. Намирам спасение в поредния припадък.

Б) А! не! Тая няма да я бъде. Ей сега ще ви кажа аз, стисквам здраво джепането и Яа, ама те нямащи задничнинааарх

В) Тая "Скрипта камера" влезе да загрубява. Хайде, момчета, сваляйте маските, да се посмееам и да се поблагувам!

Г) Опитвам се да проникна в съзнанието им и да ги принудя да ме пуснат.

Д) Първоначално се изненадвам от варварството, но после като се замисля, откривам че ми е забавно да ги гледам, как си мислят, че не мога да им избягам.

**5. На операционната маса. Изведнък усеща, как цялото ти време се парализира. Някакъв странен субект се приближава към вас, а в ръката си държи нещо опасно.**

А) В отчаян пристъп на адреналин наплювам замаскираната фигура, след което мехура ми не издръжа и също как една друга течност напуска тялото ми. Ах, припадам от срам!

Б) Кучешкият ми зъб съдържа капсула с отрова. Преди езикът ми да престане да ми служи лукум защитният капаче и течността се изливва върху ми, прогоряки огнена пъртинга през цели ми стомах. Нямам да предам човечеството!

В) Ще попитам "Ще можете ли да ми смените по-лъса? Искам да се казвам Есмералда". Така де, като ще си играем игрички, по-добре и за да се хващам на хорото.

Г) Себе си съм акумулирали толкова енергия, че само с едно едва-едва попръдане на пръста от хърълям напротивника и бавно възстановявам контрола си върху тялото. Откървам една от вертикалните тръби и го използвам вместо конса.

Д) Е, стига толкова си играхме връчили времето назад и изпращам телепатично ICQ към останали от кошера да унищожат противните земи.

#### Преобладават отговори А

Изпий чаша вода, смени си памперса и спри да припадаш! Вземи се в ръце, Землянино. Ако не пукнеш от страх при среща от третия вид и посетите не искат да те разфасоват, защото им е съвършило месото по време на полета, ще понесеш всичко много добре. Просто като си непрекъснато в несвист, събитията преминава доста бързо.

#### Преобладават отговори Б

Мъжкият на компанита. Ей, пич, агресията не решава всички проблеми. Пък и с джепането на дядо можеш да прогониш свраките от лозето, ама извънземните не са никакви безумни пернати. Като цяло твоята пригодност към отвличания от ионопланетни клони към минус безкрайност и продължава бързо да пада. Имай го предвид, като те пресрещаш.

#### Преобладават отговори В

Тома неверни, а? И когато видиш, как никаква част от тялото, към която си привързан се отделя от него (е може и ТАЗИ, макар че не беше точно това идент), пак ли ще си мислиш, че е майтап. Явно, чак когато посядат тялото ти в саксия и не поинчаш да вегетираш и фотосинтезираш, няма да съзьнаваш, че тъпите ти съседи, които трудно се оправят с мирковънновата печка, надали могат да управяват свръхмодерната апаратура на борда.

#### Преобладават отговори Г

Свободно. Починка на един крак. Ти май си отсъствал, докато са предавали за разядване на мисълта? Или вестник "Психо" добре ти е фразирано психиката? Всички тези мисли, които ти минават през главата, не са на добре. Разходите се из астралните селения и действай по-сърдедоточно, когато извънземните дойдат.

#### Преобладават отговори Д

Ех, докъде ли не стига този Gamers' Workshop! Външност, знаеш ли, станала е малко объркана. Предполагам, че проблемът е в превода, но май няма нужда да нахизваме в подробности. Остани си със здравие и да се надяваме, че моите поглед няма да се натъкне на твоето блуждащооко!



PREVIEW

Автор: GROOVER

# STRIFESHADOW

Знаете ли, кой е Zileas? Това е прякорът, на един от най-добрите играчи на Starcraft, който няма странна фамилия и не е от корейски произход. Истинското му име е Tom Cadwell и в момента е един от шестимата дизайнери в малката независима фирмичка Ethermoor Entertainment. Причината да ви занимавам с неговата особа, е че именно Ethermoor Entertainment е разработчик на Strifeshadow. На играта се нахълват случайно. За тази игра няма да намерите гърькли материали из големите Интернет портали за игри, нито пък ще видите банери, в които са казва "Strifeshadow is coming...". Истината е, че за момента игра-

чистите стратегии в реално време също се смятат за отживелица.

На този животрепещ въпрос ще отговоря, че играта е номинирана от Independence Gaming Center, за най-перспективна игра, разработвана от независима компания. А и участието на личност като Zileas не може да бъде пренебрежнато.

**Успех** ли да събудя някаква въпросителна у вас? Да? Радвам се, защото това, което научих за играта наистина си заслужава да бъде прочетено. Последните 3 дена прекарани в ровение из логове, дневници, уебсайтове и предварителни погледи успях да разкрия пред мен едно заглавие, кое-то наистина нямам търпения да запряга.

Откъде да започна разказа си за StrifeShadow? Може би оттам, че това заглавие ще бъде предвидено единствено за мултиплъйър. Представете си еквивалента на Quake 3 Arena в стратегическа окраска. Какви са последствията от този ход? Първо, цялата енергия на екипа ще бъде насочена към мултиплъйър. Не се отделя значителен ресурс, за правене на сингъл-кампания. Второ, най-важното в играта става балансът на расите (в нашия случай те са точно три). Има доста заглавия, в които за да се постигне интересна кампания, не се обръща достатъчно внимание на балансирането на страните в конфликта, защото за тях е важно да имат на играча интересно преживяване в време на самостоятелната игра. В Strifeshadow ще е точно обратното. От Ethermoor Entertainment твърдят, че

ако има нещо в което са свидетелстват, то това е именно балансът. Стигнали са до там, че чак са написали програма, която вземайки предвид всички характеристики и специални умения на дадена единица, определя дали тя не е прекалено силна или прекалено слаба спрямо военна част на друга раса от същия клас. Вероятно миналото изречение е събудило у вас притеснението, че ще имаме само една раса а не три - т.е. че всички единици на фракциите, че се различават единствено по рисунките. Ethermoor Entertainment не само че са успели да из-



Сградите на Тъмните Елфи



Няколко Chaos Elemental-a всъхват смут сред вражеските редици

та няма дори разпространителят и вероятно първоначално ще бъде продаван единствено on-line.

**Този тъжен факт сигурно се коренее в това, че Strifeshadow е стратегия в реално време БЕЗ RPG елементи (разочарована въздишка) и на всичкото отгоре има наглостта да бъде 2D (досадно пуфтене).**

Зашо всъщност ви занимавам с подобни глупости? 2D-то е на съмртния си одър, а

## Strifeshadow

### Производител

Valkyrie Studios

### Разпространител

Неизвестен

### Жанр

action-simulation

### Internet

www.valkyriestudios.com

### Дата на излизане

2002г.

### Съѣвкано и ...

Малка независима фирма се опитва да създаде игра, която да успее да измести Starcraft от сърцата на феновете. По-странното е, че имат шанс да успят.

бенят този проблем, но са стигнали и надалеч. Всяка една от 30 единици в играта се има уникална способност. Например има някаква единица на Проклятие (една от расите) е Slasher. Той представлява скелет с меч в ръка. По-склон от речипрочната единица от другите раси, но тък след като стане на купчина кокали, има някакъв шанс той отново да се върне от отвъдното и да продължи битката. Освен това при атака, той ще притежава свойството да приклещва врага си, така че той трудно може да избяга от него. Поне не и докато не го убие. Друга интересна единица е Chaos Elemental-a на Тъмните Елфи. Тя ще е летяща и ще може да прави магии, а на всичкото отгоре ще служи и за транспортьор на войските ѝ. Само че има една малка подробност - всички магически същества, които пътуват с него, загубват цялата си мана. Така надали ще успеете да сътворите някаква тотална

## Tom „Zileas“ Cadwell

Tom Cadwell по нашему Zileas е един от най-титулуваните играчи на Starcraft.

Победител на Beta Starcraft турнирът е дал не е един и два съвета на Blizzard по отношение на балансирането на расите. Със същата цел, той е бил и основен бета-тестер на Battlezone 2. Допреди около година и половина бе сред елитата на StarCraft-джитите, докато в последствие не започна работа в Ethermoor Software. Неговата цел - да направи игра, която сам би желал да играе. Уверяваме ви, обаче, че относително слабата му ангажираност със StarCraft на последък изобщо не го е направила по-малко опасен играч.

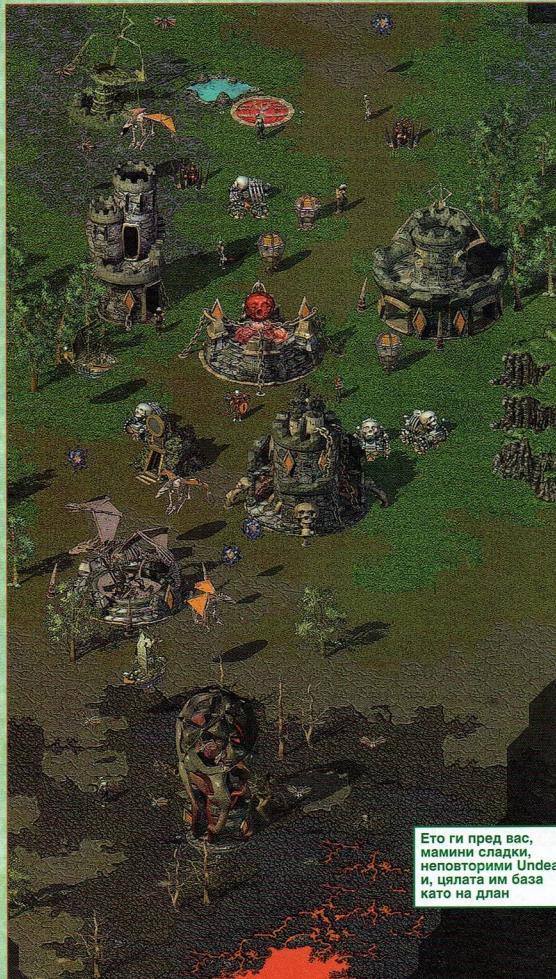
мазаница в щаба на врата след като стоварите магични единици в центъра на базата, тъй като няма да можете бързо да изречете никакво закинание.

**Засега** са разкрити само две от трите раси - Прокляните и Тъмните Ефи. Третата (която най-вероятно ще бъде Хора) все още тъне в неизвестност. Воените части се делят на три - пещари, стрелачи и заклинатели. Заклинателите ще могат да призовават чудовища, но това хич няма да бъде толкова лесно, както в *Kingdom Under Fire*. За дракона на Прокляните, например, ще са необходими трима магьосници, които да направят сложното прозващеско закинание. Резултатът обаче ще си струва усилието. Всяка единица ще има и множество приложения по време на битка. В *StrikeShadow* ще намерим още нещо, което отдавна си мечтае да видя в

стратегия - взаимоизключващи се юглери-ди. Ще бъдете представени пред избор: единица, която се произвежда по-бързо, но за сметка на това ще по-кекавичка, или ще е по-яка, но тренирането ѝ ще отнема повече време. Да се надяваме, че няма да ни мине котка път и това интересно нововъведение ще бъде включено към играта. И след като така и така започнах да говоря за единиците в играта и за битки, нека ви кажа някои неща за системата на бой. В нея се забелязват някои съвсем нови хрумвания. Така например авторите са въвели понятия като странично поражение и поражение откъм пърба. Ако вие атакувате враждата единица странично или отзад, то ще нанасяте по-сериизно поражение. В тази идея, лично аз, намирам логика, но все пак тук в редакцията коментираме и сериозните си подозрения, как точно това

ще се отрази върху геймплея на играта. Но това ще разберем когато играта излезе. Също така пещарите ще могат да пресрещат атакуващите единици и да им пречат да достигнат до стрелците в играта. Засега не е ясно, дали всички спешени единици, ще могат да притежават подобна екстра, но все пак идеята си я бива. В *StrikeShadow* сраженията ще трайт доста по-дълго, отколкото в другите стратегии в реално време. Останах с впечатлението, че единиците ще имат доста жизнени точки и няма да насят какъв толкова сериозни поражения. Увеличената продължителност на сраженията ще ви даде възможност да планирате различни маневри по време на битката, както и да прилагате разнообразни тактически схеми.

Друга особеност е свързана с ресурсите. Те ща са разпределени по начин, който няма да ви позволи да строите пълнища, както в *StarCraft* например. (Тук си позволявам да изразя леко съмнение, геймъ-



### СвърхЕКСКЛУЗИВНО интервю със Zileas

**Zileas:** Първо искам да ви благодаря, че се съгласихте за това интервю. Вече бях загубил надежда, че ща можем да се класираме за този брой на Gamers' Workshop. Вие сте единственото чудо спасение, кое то карам да ми превеждат. Още си преглеждам вашия първи брой - от там научих много за *Starcraft*. Е, някои от единиците на Protoss сам си ги разучих...

**Workshop (покашли се):** Нами знаеш, който не се опита, той не бърка. Радвам се, че с такъв ентузијазъм започва разговора ни. А сега да видим, какви въпроси сме ти подгответи...

**Zileas:** Преди това ще може ли да поискам по един автограф. Ето тук на плаката от 14-и брой.

**Workshop (притеснено):** Моля ти се, недей така сега...

**Zileas:** Настоявам, дойдох чак от Америка за това интервю. Не можете да ми откажете.

**Workshop:** Добре, ще ударим по едно автографче. Ето, готово. Нека сега се върнем към официалната част от разговора. Първо искам да те попитам, защо 2D. Вече всичко минава в третото измерение. Почти никой не разработва двумизмерни заглавия?

**Zileas:** Съгласен съм, че такива са тенденциите. Виж, нямам нищо против 3D-то. Дори смятам, че при екшъните и RPG-тата това е пътят напред. Но стратегиите са нещо друго. Когато решавахме, дали заглавието да бъде 2D или 3D, всички бяхме единодушни, че при този тип игри, играчът няма време да се занимава с управление на камерата. Просто тя ще отнеме много от дълбочината на играта. Затова изброях ни се спря на 2D.

**Workshop:** Пък е и по-лесно...

**Zileas:** Направих, изработвано на 2D engine е не по-малко трудеомка задача от разработката на 3D такъв. Прекарахме много време в оптимизиране на кода, така че да вървя и на по-старите машини.



## СвръхЕКСКЛУЗИВНО продължение...

**Workshop:** Мартин (създателят на Ethermost Entertainment - бел. ред.) твърди, че си бил пред договор с голяма компания за игри, преди той да те привлече в лонгото. Ще разкажеш ли малко по-подробно за случая.

**Zileas:** Да, наистина имаше нещо подобно. Бяхме уговорили всички подробности и само липсващите подписи ни. И тогава дойде Мартин и ми предложи да направим заедно игра. Идеята ми хареса, а тък и го съжалах. Беше наел някакво 13 годишно хлапе, кое то на всичкото отпоре искаше да бъде президент на компанията, т.е. да го измести от поста му. Оттогава напатък проверяваме по-серийно кандидатите за работа.

**Workshop** (смее се): Това е някакъв куриоз. Имаш ли други странични моменти от разработката на StrifeShadow.

**Zileas:** Ами, да има няколко такива случаи. Единият от тях бе, когато за пръв (и единствен) път загубих на мултиплъйър на StrifeShadow. Беше много ранна версия, без звуци, а за да елиминира врага трябваше да срутиш само една сграда. Мартин беше със зелен цвет и говите единици доста трудно се различаваха на миникартата. Така и не разбрах какво точно се случи тогава. Мартин беше много горд и след това дълго време не искаше да играем. За радост, позицията му не позволявала дълго да каприсиши и го смачках. Няколко месеца по-късно се появи куриозът наречен "Невидими стреши". Някой беше забравил да включи анимациите и графиките на един от стрешите в играта и те биха напълно невидими. Не можеха да се избират поединично, но можеха да се групират. Голям майтап. За съжаление останалите единици можеха да ги "видят" и отваряха на огъня им. Цялата тази работа беше много объркваша. А да, и една от ранните версии на енджина така заби, че гърьма видеокартата на нашия художник и се наложи да си купи нова.

**Workshop:** Това беше интересно. С това мисля, че нашият ултраекскузивен разговор трябва да завърши.

**Zileas:** Чакайте, вижте какво правят другите списания. Трябва да ме помогнете да покажам нещо на вашите читатели.

**Workshop:** Шом настъпва юър, за финал какво ще кажеш на нашите читатели?

**Zileas:** Vivo Gamer! Workshop! Продължавайте да четеете, приятели!

**Workshop:** Хе, хе. Да се надяваме, че ще те послушат. И ние ти пожелаваме много успехи и добър разпространител. А сега след като свършихме с глупостите, я да те тестваме на един Heroes...

**Zileas:** Добре. А след това ще пуснем и един Starcraft. Ако искате играйте двама в отбор срещу мен.

**P.S.** След което екипът ни успя да се похвали с труда международна победа на HOMM3 и множество позорни загуби на Starcraft.



Дали кулите ще издържат атаката на тези дракони?

Рът не веднъж е доказвал, че опитите на един или друг амбициозен гейм-дизайнер да унищожи понятието ръш в играта си, са един обречени на неуспех опити. (бел. ред.) Групи от по 12 единици, че се счита за голяма в играта. Това е още една действие, ориентирано да предотврати безмозъчното хъръянне на вълна след вълна от войски, чито живот няма абсолютно никаква стойност за играча. Теренът в StrifeShadow също че има своята стратегическа роля. В зависимост от него, групата ви може да се движи по-бързо или по-бавно, да имат предимство при стрелба (от по-високо място), да имат различен обхват на видимост (range) и т.н. От него ще зависи и колко добре ще можете да скриете капаните си. Точно така, правилно сте прочели - капани. В StrifeShadow защитата ви няма да се състои единствено от кули и единици. Предвидена е и опцията да защищавате вашето поселение с капанчета. Дали под формата на измисли от земята острите, конейтер със задувлив газ и пр. нападателите могат да очакват сериозен отпор от страна на защитниците. Среду капаните разбира се също има лек - единицата (единствената засета), която може да открия тези прояви на подлот са най-обикновените селяни. Тези същите селяни, да - които в другите игри строят сгради и копаят ресурси.

**Като стана дума за ресурси, системата за събирането им в StrifeShadow ще бъде нещо много по-различно от това, което сте виждали досега в стратегиите в реално време.**

В играта ще има два и половина ресурса. Първият и основен се нарича Aether (Етер). Той ще се използва за строене на сгради и трениране на единици. Aether-тъ е магическа субстанция и не се въдържи в мини, а на определени места от картата има малки находища от него. За да го добивате, трябва да направите специална кула, която да го извлича. Оттам, чрез мрежа от подобни кули, ресурсът идва към вас. Без пеони, селми и работници. Интересното е, че колкото повече се разрастате, толкова по-голяма става мрежата ви от кули. Ако те са на далечно раз-

стояние една от друга, Aether-а започва да се губи. Ако тък са напъстро, врагът ви ще има много цели, по които да ви удари, защото само с няколко удара, ще може да пръскне Етеропроводите ви, чиято ефективност силно намалява, ако са повредени. Следващите два ресурса са Ikon и Arikon. Ikon-ът е руда, а Arikon-ът представлява някаква магическа жилка в самия Ikon. За да добиете Arikon, трябва да преработите Ikon. Находищата на Arikon са обозначени по картата. За да добиете от сировината, е необходимо да



А ето как изглеждат и пропочутите Aether кули и мината

построите мина. Веднъж функционираща, тя ще извлича определено количество Ikon и Arikon всяка секунда. Запасите се трупат в мината и ще трябва да ги пренесете до базата си с помощта на селяните си. Ако дълго време не сте поглеждади мината и врагът я унищожи - добитите комичества Ikon и Arikon отиват при него. Същото важи ако лошите сгастят вашия селянин, който пренася ценните ресурси. Последно ще кажа, че ще имате възможност да направите лъгрейд на вашата мина, така че тя да произвежда единствено Ikon или Arikon, при това два пъти по-бързо.

Поне според мен, от казаното допук можем да останем с очакванията, че играта, която ще измести Негово Величество Starcraft от трона на стратегиите в реално време май се завади. Но това изречение като че ли съм го казвал вече няколко пъти, а Starcraft необезпокоено си властва. Както са казали руснаците: "Поживем, увидим".

# ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?



ИНТЕРНЕТ  
ДОСТЪП

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75



**NetEL**

тел: [02] 986 7675  
[sales@netel.bg](mailto:sales@netel.bg), [www.netel.bg](http://www.netel.bg)



PREVIEW

Автор: WHISPER

# WARCRAFT III

## КАКВО ЩЕ СТАНЕ С WARCRAFT ?

След последните съобщения от началото на месец от страна на Blizzard досега хора вече си задават този въпрос. И то съвсем основателно, защото от момента на обявяването на играта преди близо година досега, изменениета, които настъпиха в концепциите на Warcraft III станаха доста и значителни. Да не кажа голяма дума, но единственото нещо, което остана непроменено от самото начало е наличието на геройте. Почти всичко друго - тяхната рода, начин на управление на единиците, камерата и перспективата, броя на расите, събрачното на ресурси и набирането на войска и още много други съществени елементи се промениха. За добро им за лошо, ние това на този етап не можем да преценим. Едва когато излезе играта ще знаем със сигурност дали пичовете от Blizzard са взели правилни решения. В следващите редове ще ви информираме и ще поразсъждаваме върху най-новите промени в играта, обявени на 1-ви февруари.

## Може би най-фрапиращата новина е, че броят на расите на- малява с още една.

От обявените в началото шест раси една отпада още преди да бъде измислена, а сега игралната общност бе информирана, че и Демоните, може би най-intrigуващата от всички раси, има да бъде достъпна за играчите. Демоните остават само като NPC-та и окомо тях ще съврти фабулата на single-player кампаниите. Но при игра в мрежа за играчите остават само Хората, Орките, Неживите (Undead) и

Нощните Елфи. 4 от 6. Лоша равносметка. Въщността по-голяма част от последните новини окомо играта са със същия привкус. Blizzard обявиха, че състоянието на окомата среда (джд, студ, вятър) вече има да оказва влияние върху единиците, че Неживите също като всички останали раси ще се нуждаят от злато, че премахват всички водни единици. Големият въпрос обаче е защо? Защо Blizzard промениха почти из основи играта, която изглеждаше уникана пред една година? Защо е необходимо на Blizzard първо да бие тълана, а после да свива брака. Кратко разъждение по тази тема може да хвърли светлина върху това странно на първи поглед поведение.

Нека си кажем направо - Blizzard никога не е била иновативна компания. От времето на Warcraft 2 нито една тяхна игра не е донесла никаква съществена новост със себе си. Тук ще спомена и нещо странично за нашата тема, но неизвестно на много от вас, а и потвърждаващо тезата ми. Става въпрос за Diablo I, която е може би най-оригиналната игра на Blizzard излизала до този момент. Това, което много от вас не знаят, е че Diablo I въвличност не е разработена от Blizzard, а е купена от нея заедно с целия екип, работили върху играта. Погълсно този екип става известен като Blizzard North. Blizzard не е първата фирма, която прави 3D стратегии в реално време (Total Annihilation на покойните вече Cavedog); не е и първата, която прави стратегии в реално време, чието действие изцяло се развива в 3D свят (Homeworld на Relic). Не, Blizzard не проправят партини - те ги утъпват.

Тази компания взима вече измислени и изпробвани идеи и механизми, изглежда ги до перфектност и на тяхна основа създава игри, с които почти никой не може да се сравнява. Типичен пример за това е Starcraft, която дойде с разделителна способност от 640x480, 2D спрайтове и прости чик интерфейс. Въпреки това тя засечи Total Annihilation и остави в сянката си всички следващи претенденти за титлата "Най-добра стратегия в реално време", дори и действително оригинални и иновативни заглавия

Seraphim

### Производител

Blizzard

### Разпространител

HAVAS

### Жанр

Role-Playing Strategy

### Internet

[www.blizzard.com/war3](http://www.blizzard.com/war3)

### Дата на излизане

ноември 2001г.

### Съдържано и ...

Тъжна вест - в Warcraft 3 ще може да се играе само с 4 раси. На 1 февруари Blizzard обявява новите насоки в които ще развива Warcraft3. Четете & плачете

като Homeworld или Sacrifice. Защо ли? Защото Starcraft беше (почти) съвършенната 2D стратегия, с униканни раси и единици, които придаха (и все още го правят) на играта дълбочина и тактически възможности, сравними единствено може би с шахът. Виждате ли, Starcraft не е първата игра, която предлага на играчите три коренно различни раси - признанието за това се пада на WarWind на SSI. Но сега никой не си спомня за WarWind, защото Макар и пионер в областта, расите в играта не бяха добре балансираны, докато в Starcraft тази концепция беше пинката до съзвършенство.

От всичко казано дотук, можем да прозрем какво въвличност става Warcraft III - много от униканите достоинства на тази игра започват постепенно да отпадат, защото Blizzard 1) не знаят как публиката ще приеме новостите (все пак имат звезда на репутация да пазят и не могат да си позволят да събрят) и 2) не са сигури че ще могат да вътъкат с характерното си съвършенство тези новости в цялостната картина на играта. Знам че звучи малко грубо, но Blizzard са идеални паразит - те оставят другите да правят експерименти и си извличат поуки от техните грещки, използвайки приdobитите знания за създаването на убийствени заглавия.

**C Warcraft III Blizzard тръгнаха да правят революция - нещо, което не им е много по вкуса. Резултатите от това са повече от очевидни.**

Да погледнем сега последните промени в играта. Неживите (т.нар. Undead Scourge) бяха замислени като действително уникана раса, която за разлика от всички други в играта, а и в стратегиите до този момент въобще, нямаше да си купува



единици, а щеше да си ги създава. Идеята беше неживите да не ползват злато за нуждите си, а само мана и трупове, от които да вдигат армии си. Когато беше огласена тази, тя предизвика много вълнение сред масите, но и много въпроси. Как ще бъде балансирана тази раса? На карти с много ресурси (а ла Big Game Hunters от Starcraft) неживите щяха да бъдат доста слаби, защото другите раси ще имат достатъчно средства да се развиат добре. Но на карти където ресурсите са осъждани, неживите щаха да бъдат господари. А какво би се случило при двубой Неживи срещу Неживи? Единствените трупове, които щаха да бъдат достъпни за играчите щяха да бъдат тези на неутралните единици. Но те са краен брой, и какво става когато всички те бъдат избити? Откъде играчите ще намират трупове за войската си? Ще могат ли да вдигнат трупове на вече възкресявани веднъж единици? Ако това е възможно няма да ли направи от Неживите съръх сила, срещу които другите раси няма да могат да се опъльчат по никакъв начин? Очевидно Blizzard не са успели да намерят задоволителни отговори на тези и подобни тях въпроси, и затова са решими да се откажат от първоначалната си идея. Вследствие на това, на този етап, Неживите изглеждат като орките от Warcraft II, които можеха да вдигнат само по няколко мизерни скелети на своя страна.

### Друг елемент, които няма да намери приложение в играта е действието на природните сили.

Преди време Blizzard с гордост заявяваха, че забийката среда в играта ще играе важна роля от тактическа гледна точка. Сънгът ще забавя някои единици, попътния вътръщ ще увеличава обсега на стрелите, а настригът ще го намалява, мъглата ще понижава видимостта и т.н. В последното си изявление, представители на компанията обявиха, че тези ефекти вече ще имат само козметично действие, както е това в Diablo II. Основната причина за това според мен, а и според много

други е, че действието на природните сили е със слушен характер, а това може да превърне една стратегия в реално време от игра на умение и майсторство в игра на шанс. При самостоятелна игра, този аспект щеше да придае невероятна атмосфера на играта, но при игра в мрежа, и особено в Battle.net самата идея никоя да загуби заради това, че вътръшът е духал срещу него или тък торнадо е разрушил базата му изглежда нелепа. Тъй като всички заглавия на Blizzard са изключително насочени към мултплеър, изглежда повече от логично действието на природните сили да бъде елиминирано. Не че не може да се заложи в опции на играта бутон/бутони, който/които да активира или деактивира подобно действие, но очевидно от Blizzard са решили че това не си заслужава труда и времето.

Прчината за отпадането на Огнения Легион по всяка вероятност е същата. Наличното на Демоните би създало много глобомия около балансирането на играта, тъй като идеята на дизайнерите е единиците от тази раса да бъдат изключително силен. Blizzard вече прехвърлиха един спрок, по всяко изглежда че няма да спазят и обявения сега, а със сигурност костопамарите от Havas им дават зор на играча да се уложи "само" в единогодишно заобиколение. Може би именно поради липса на време Демоните отпадат от играта. Според мен обаче за това решение на Blizzard нито едно извинение не е достатъчно. Една игра има само определено количество специфични качества, отпадането на които може да я принжи до масите.

Според мен има множество механизми да се компенсира сиалата на една раса - било с високи цени, било с по-бавно време на производство, било с някакви други подобни средства. А дори можеше легиона да бъде създаден много силен само за нуждите на кампанията, като при игра в мрежа показвателите и параметрите му да бъдат редуцирани. Или нещо от този род.

На последно място ще споменем отпадането на водните единици, което със сигурност е голямо разочарование за хората които играеха с огромно удоволствие водните карти на Warcraft II. Прчината зад това решение е най-неясна, ма-



карче най-вероятно отговорът ще намерим в обяснението на Blizzard защо в Starcraft нямаше водни единици: "Ние искахме всички единици да са използваеми на всяка една карта".

Без сумнение тези промени са доста разочаровани и елиминираха много от уникалните качества на тоза заглавие, но това в никакъв случай не трябва да се тълкува като потенциален провал на Warcraft III. Нека да си припомним, че преди цяла вечност, когато Blizzard обявиха плановете си за създаване на Starcraft, на играчите има бяха обещани такива екстри, като следи от преминани единици по терена, интерактивен и деформиращ терен, наличие на наемници и т.н. Всички тези неща не намериха място в крайната версия на играта, но въпреки това Starcraft си остава най-великата стратегия до този момент.

В интерес на истината това едва ли са последните значителни изменения, които ще настъпят Warcraft III по пътя към финала. Все още не е съвсем ясно как ще действа смяната на деня с нощта в играта и какво влияние ще оказва на геймплея. Освен това Blizzard обявиха, че обиличат втори ресурс освен златото, което малко или много ще върне играта назад към стандартните днешни стратегии.

За да разведра атмосферата, че спомене и за някои от по-интересните нови неща, които (евентуално) ще намерят място в Warcraft III. Предвижда се играта да има възможност за запис на битките, аналогичен на този от последния patch за Starcraft. Задумани са и някои интересни идеи за игра в мултплеър, като например възможност партньорите да си разменят ресурси, евентуално и единици. Освен това Blizzard обещават и нови класации в Battle.net - за единици, двойки, тройки и кланове, както и наличието на по голямо разнообразие от режими на мултплеър - King of the Hill, Death Match, Capture the Flag, Greed и др. Какво от всичко това в действителност ще видим в играта ще разберем едва когато я видим в ръцете си, най-вероятно към края на тази година.



PREVIEW

Автор: Snake

# SERAPHIM

От първото непослушание човешко, и пло-  
да

На забраненото дърво, чийто съмртвен вкус  
Донесе Смърт и ред беди, в света ни съвър-  
шеш

Загубихъм Едем, докато Той, великият  
Не върне се отново на трона от блаженство  
изкован

И не възвърнем ние своите места край него  
Джон Мильтън, "Изгубеният рай"

**K**ато започнем с невинно изглеждащото херувимче Боб от Messiah, минем през пасмината озверели архангели от HMM и завършим с рецидивиста Малакай от Requiem неминуемо ще стигнем до извода, че ангелите са едини изключително агресивни същества, с ясно изразено предпочтение към оръжия, с размерите на средно голяма противовоюздушна установка, а онеzi картички, на които последните пърхат весело наоколо и размахват лаврови клончета създадени само, за да приспят вниманието на враговете им. Аз да ви кажа чум днешна дата Шварценегер да го видя с шестствия картечница в ръцичи, повече ще се изненадам.

В контекста на тези разъждения, разглежданата игра с английско заглавие съществен закономерно е бутрана 3D екшън, с претенции да бъде класифициран като хитов в момента, когато бъде завършен и допълнена до рафтовете на специализираните магазини.

За история създателите му - пивовете от Valkyrie Studios, автори на сравнително хитовото Manga-RPG Septerra Core - казват, че са се вдъхновявали главно от поемата "Изгубеният Рай" на Джон Мильтън (Между другото искам да се извика за нескопосания превод на откъса в началото, но така и не успях да открия преведено издание на поемата. Ако искаш да я прочетеш цялата нации през <http://www.literature.org/authors/milton-john/paradise-lost>), като са си чопвали отделни мотиви от нормандските, японските и дори индианските митологии.



След неколкочасово сражение врагът избяга като дим. Бях прекалено уморен, за да го последвам

Seraphim

Производител

Valkyrie Studios

Разпространител

Неизвестен

Жанр

action-simulation

Internet

[www.valkyriestudios.com](http://www.valkyriestudios.com)

Дата на излизане

2002г.

Съѣкано и ...

Ангели във всякакви разновидности ще се стрелят във въздуха, в тази страна смесица между RPG, симулация и екшъни.



Наложи се да го  
търся къде ли не из  
ефира дори и

ти в гърдите им. Бившите господни воини се борят непрестанно един с други, без да остават, че са просто играчки в ръцете на върховния си наземен господар - великият Демиург, чийто план за триумфално завръщане в Ра е очертан с тъхнат кръв (и перущина).

Всъщност, ако хърлиши един поглед на скринюите ще забрвиш не само за сюжета ми и за икономическата криза и за бемката под лявата цица на Ванчело (не ме питай откъде знам за нея, още по-малко къде и по коя точно тънка умичка се прибраям, 'што дето със сигурност не е от мен, а и със сифилиса, да ти кажа, я заряз Пешо от втория етаж, така че спря да се заканяваш, моля ти се). Не че са чак толкова потресаващи, впрочем, просто искаш да си напишаш простотията с Ванчело. Иначе ендъйки е Unreal-ският, а какви точни промени ще правят в него вакуирите само времето ще покаже, защото работата ѝм играта е в крайно ранен стадий на развитие.

Играта се очертава като кръсто-тока между стандартен 3D шутър и летателен симулатор, защото, за разлика от колегите си от подобен род екшъни, Серофимите няма да имат ограничения във времето за лете-  
не.

На мен лично ми звучи изключително обещащо, като го прибавим към планираните огромни нива, обхващащи предимно открити пространства. Освен това основната идея, както е модерно напоседък, няма да бъде просто да преминеш през последните като торнадо, избивки и разрушавайки всичко, което те заплашва, мърда съмнително или си стои кратко вградено някъде, ама принципно те дразни. Очакват те строго обособени, в зависимост от страната, на която играеш мисии, като например унищожаването на човешко поселение, тихото и незабелязано елиминиране на вражески главнокомандващ или откраддането на някое тайно оръжие. Успехът или неуспеха в дадена мисия ще вийе пряко на развитието на историята и потенциалния край на играта.

Светът на Seraphim ще бъде предимно във фентзи стил, с който авторите явно се разглеждат като съвременни екшън и извръщат взор към минатото на меч и магията. Все пак се дочува, че и из въпросното минало ще се разхождат някои механични гадинки или бронирани бойни машинари, така че ще има какво да се опъне на ангелчето ти.

**А то - както вече сигурно си се досетил** - ще принадлежи към един от трите, гореописани клана, в зависимост от личния ти избор и стила ти на игра. Може би си струва да кажем малко повече за тях.

**Серафимите** - ангели. Очевидно се явяват добрите в играта. След падането си те са създади стабилно общество, основано на базата на божествените закони. Управляват своите човешки последователи, според тези закони, преследвайки еретиците, сред тях, както и в своите редици. Те са пръвходни летци и сравнително добри майстори на магията. Закономерно крехки и недържливи на бой, като повечето изнежени поможителни герои. Пфу!

**Фенте** са се примирили с прогонването си, приемли с новия си дон и го защитават надхъдано. Те работят съвместно с последователите си и живеят природо-съобразен (!) живот в гори и джунгли. Примат членовете на другите кланове като болест, заплашваща да разрушава природния баланс и са готови на всичко, за да ги спрат, дори и то-

ва да изисква пожертването на собствените им следовници. Фентите са от обратителни летци, невероятни майстори на магията и са причини бронирани с хитинови черупки, покриващи крилата им.



Накрая го спипах в  
Каньона на  
Забравата. Оттук  
няма измъкване

**Демоните** са зли, гледат лоши и изглеждат превъзходно. В опитите си да създадат свой Рай на земята, отхвърляйки наказанието си, са успели да си спретнат един малък Ад. Дръжат се (меко казано) гадко с хората, станали техни последователи и непрестанно се борят помежду си за надмощие в клана. Пърхат сравнително добре, не се оправят смагите, но са бронирани като танкове и в близък бой порят гъз.

### Най-интересният аспект от Seraphim ще бъдат силно застъпените RPG елементи.

След приключването на всяка мисия ще получаваш точки, които можеш да разпределиш между основните показатели на крилати си герой (летателни умения, сила и пр.) като и нови магии, които да използваш в идните битки.

Като добавим към това и сериозните раз-

лики между представителите на отделните кланове излиза, че ще можеш да си заформиш един доста индивидуализиран ангел на разрушението.

Играта ще си има мултиплейър опция, която се планира освен обичайните неща като Frag fest, Capture The Flag и King Of The Kill, да включва и нещо наречено Capture The Lanth Stones. Интересното в случая е, че ще можеш да използваш мултиплейър скватките герои, които си създава в сингъл-играта, която определено звучи като предизвикателство пред бойните умения на геймърите, както и като адски сериозен мотив за сериозна и многочача игра.

Това общо взето е всичко, което агентите на GW успяха да научат. Премиерата на Seraphim е обявена за края на 2002 година, тъй че за момента мога да ви пожелая единствено приятно чакане. Амин!

## СЕРАФИМ



За тези от вас които не знаят, според Стариот Завет в йерархията на ангелите има 9 степени. Най-високо място в нея заемат Серапимите или както ги наричат Серапимите. Те били ангелите, които охранявали подстъпите към Божия олтар. Единственото място в Библията, където се споменава се Серапимите е в Исаия 6:1-7. Един от тях допирал живът олтар от алтара до устните на Исаия и така го очисти от греховете му. Серапимите имат шест крила: две покриват лицата им, две покриват нозете им и с две летят.



# DISCIPLES

## *the dark prophecy*

**D**isciples е един прекрасен пример за много добра игра, която реално не постигна почти никаква пазарна реализация. На фона на многомилионните продажби на Who wants to be a millionaire път-част, Barbie neshto-si и DrugoNeshto-si Hunter, Disciples се продаде в толкова малко екземпляри, че успя да завоюва престижната, но ненавистна за всеки разработчик на игри, награда "Best game that no one played" (най-добрата игра, която никой не игра) на GameSpot. На фона на горенаписаното е цяло чудо, че Strategy First реши да прави продължение на тази походова стратегия.

Преди да продължа нататък, няколко думи за предишната игра. Тя имаше графика, която методично се опитваше да извади лявото око с пиксели си и насилащаше от умиление дясното с брутантите портрети на героите, рисувани на ръка. След няколко часа пикселят спираше да ви се настрепват и оставаше само гореспоменатите рисунки и завладяващия геймплей. Тези, които все пак са я играли си го спомнят. На всеки ход, вие можете да развивате основния си град (столицата), да правите магии, да придвижвате героите си и войската, която той е помъркал, да се биете, завземате градове и ресурси и про-

чие. Прекрасна концепция, недостатъчно детайлно разработена и реализирана. Играта показва потенциал, но се проваля в поддробностите, в онези стотици малки нещца, които правят един геймплей съвршен и неповторим. И тъй като, оттук насетне, е твърде възможно да прочете доста изрази от рода на: "За разлика от Disciples I" или "Ако си спомнете в првата версия на играта... и най-вече, за да не останете във формата на питанка след като изчетете статията, най-добре е, ако не сте играли првата част, да се върнете на брой 14 на CW, където е поместена подобна статия за нея.

С това приключвам с официалната част; сега нека подвигнем завесата и надникнем, за да видим, какво ни очаква в The Dark Prophecy.

**Като** за начало ще спомена, че броят на расите е увеличен от 4 на 10. Те са "окомпликовани" от чудовищата, които в предната версия циркулираха като независими персонажи из картата. Това радостно събитие донякъде се помрачава от факта, че с новите попълнения няма да може да се играе. Те ще бъдат неутрални единици, които ще избират дали да се присъединят към вас

или да се бият, като във втория случай на тях няма да може да се разчита напълно. Например, група орки могат да попълнят редиците ви, но ако се наложи да се бият със събрата им, те могат да дезертират или дори да се присъединят към противника в тежката битка. Преди няколко изречения споменах думата "циркулираха", но тя не беше съсем употребена. В првата част чудовищата просто си седяха като заковани на картата. Сега вече Създателят им е

### Disciples II

#### Производител

Strategy First

#### Разпространител

Strategy First

#### Жанр

turn based strategy

#### Internet

[www.disciples2.com](http://www.disciples2.com)

#### Дата на излизане

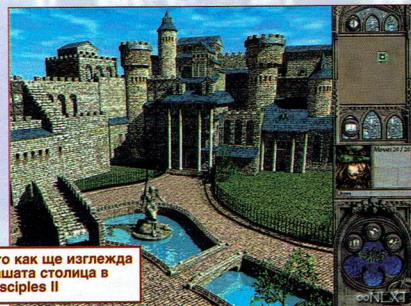
средата на 2002г.

#### Съѣкано и ...

В Disciples II ще видим доразработена идеята, залегната в првата част - повече единици, нови умения на героите, повече артефакти.



И във втората част на играта ще има водни площи



Ето как ще изглежда вашата столица в Disciples II

дари крака и униклен за всяка единица изкуствен интелект. Така че те спокойно ще се разхождат из териториите, че превземат ваши градове и ще ви причиняват още куп други неприятности, пронизиращи от новопридобитата им мобиленост. Новите раси предлагат и по-голямо разнообразие в играта.

**В The Dark Prophecy единиците ще бъдат над 200, като удара-нието от нарастването на броя им пада най-вече върху раз-растването на самите градове на четирите ОСНОВНИ раси.**

Вашата базова крепост вече ще може да бъде облагородявана с над 10 вида сгради, всяка от които ще дава достъп до



**Я, какъв красив гущер,  
предусещам неприятел  
сти за рицаря.**

различен улграйд на основните военни части.

Както в първата част, така и тук, ще сте изправени пред избора за пътя на развитие, по който да тръгне дадената вами единица. За пример ще видим пътя на развитието на Squire-а до расата на хората.

**Обикновеният** Squire може да прогресира към Knight или Witch Hunter. Witch Hunter става Inquisitor и в последствие Grand Inquisitor. Knight пък преминава към Imperial Knight, Paladin и накрая имате право на избор между Angel, Defender of the Faith или Holy Avenger. Както може би си спомнете, в Disciples I всяка ваша войска си имаше пълководец. Така ще бъде и във втората част. Пълководците, които ще поведат бойците във склон на победи обаче, също ще са претърпели съществени промени. Техният капацитет за побиране на артефакти ще е увеличен от 5 на 7, където два от тях ще могат да бъдат използвани по време на бой, а предметите ще се слагат по героя им в досъщ, както в Heroes 3 и доста други RPG игри. Пълководците освен това ще могат да развиват повече умения и няма да съществува таван при трупането им на оплит. След като достигнат максималното ниво, което може да бъде взето, те ще могат допълнително да усъвършенстват дадените им дарби, с които да влияят на своите подчинени. С това приключвате лиричното отключение за героите в Disciples II и се връщате към темата за единиците. Всяка от тях ще си има свои уникатни показатели. В примера със square-а, трите опции в края на еволовията му си имат свои предимства и недостатъци. Например ангелът ще бъде бърз и със сична атака, но няма да носи много на бой. Avenger-ът пък ще бъде ка-

то канара, но пък скороността няма да бъде сред симилантите му качества и прочие. Което от двете ще предпочтете? Вероятно изборът ще зависи предимно от противника, срещу когото играете и армията му. Разбира се, за да се стигне до антъл, или **кръстоносец**, ще трябва да проведете доста битки. Тук ще намерим и следващото основно подобре спрямо първата част. Там единиците се млатиха в едно малко прозорче,

като първо започваха най-бързите. Сега бойната ще сцена замества целият екран, а вероятно ще бъде вклучена и опцията Wait (това все още не е 100% сигурно), както ще са добавени и различни артефакти и умения, които важат само за воденето на бой. Например вашият герой ще може да използва различни магически оръжия и да прави с тях магии, дори и да не е магьосник. Тези, които са посветени в тайните на заклинанията, ще могат да призовават различни същества за времето на битката, както и да използват способности като морфиране.

**Това** не са всичките промени по отношение на системата за водене на бой, но останалите са ревниви пазени от създателите на играта. Знае се, че ще могат да се правят и магии по време на бой, но никъде няма информация какви точно ще бъдат те. Споменава се обаче, че заклинанията в The Dark Prophecy ще бъдат над 100. Всички те ще са с изцяло преработени анимации и ще будат възхищени от играещите пред монитора. А те (играчите) ще има над какво да се потрудят.

### В играта ще има 4 кампании - по една за всяка една раса.

Те ще състоят от по минимум 7 мисии. За кампанията е разработена специална ивент-система. Какво представлява тя? Например ако отидете до определено място на картата, може да се появи нова града на нивото или в зависимост от ваше решение някои единици да исчат или не да се присъединят към вас. Тя ще направи мисии много по-раздвиженни и ще внесе елемент на случайност в тях. За тези от вас, на които няма да им стигнат кампаниите и 20-те сингъл-сценария (бройката неп-

### Кръстоносци

На 25 ноември 1095 год., папа Urban II в Clermont Ferrand поставя началото на първата Кръстоноска поход. В речта си той твърди, че християнските храмове биват обргувани и разрушавани в Ориента и на това своееволие трябва да бъде сложен край. Стотици рицари водени от Божията десница тръгват да отмъщават на неверници. По пътя им падат хиляди невинни жертви, а Кръстоносците влизат в историята. Още се спори, какви са били истинските мотиви на Urban II. Най-вероятно той е свикал този Кръстоносен поход, за да спре драгите между земевладещите и феодалите в Европа и да задади сила на Римската Църква.

### Битките вече ще се провеждат на цял екран...



рекъкснато расте), на разположение ще е и редактор на карти, с чиято помощ ще могат да освободят твореца в себе си.

**Нарочно** оставил въпроса с графиката за най-накрая. Тук ще кажа, че нещата значително са се подобрими. Disciples II ще бъде реализирана в разделителни способности 800 на 600 точки, 16 битов цвет. Всичко е преработено из основни, дори и портретите на единиците. Добрата новина е, че Патрик Ламберт отново ще бъде основният художник и уникалният му стил левитира между готика и манга пак ще радва очите ни.

Ето че успях да ви разкажа почти всичко, което в момента е известно за Disciples II. Но крия силните си към това заглавие и повече от всичко се надявам този път авторите на играта да успят да разърнат колосалния и потенциал и тя най-после да засия с цялата си прелест. А ние жалките, обикновени гейъръри да бъдем привлечени към нея като перупеди биват привличани от пламъчето на горящата свещ. Нямам нищо против да изгоря в подобни пламъци. Или както го беше казал Freeman:

*"Стоя унесен, вперил поглед във вълбините на омая,  
Некаща за границите на безкрай,  
Дали съм жив, сънувам ли пред гъврите на Ра,  
Не питам,  
И не искам и да зная..."*

**Макар и да не си  
личи точно от тук,  
терените ще бъдат  
доста по-детайлни**





PREVIEW

Автор: GROOVER



immortal

# КОНАН:

Някога, много, много далече оттук имаше не-  
бе. И земя. И сгради. Красиви сгради, извися-  
ващи се над прашни планици, където огнени  
коеснички се надпреварват с вятъра и лу-  
гостта. Милиони крачах по посивите  
тротоари. Самотен бях тозава. И малък, и  
дребен и незначителен. И рисуваше времето  
брзди по лицето ми. Живеех сън, докато не  
войдеш Денят. Намерих Амулета, склоних го и  
вече съм буден. Тук съм и съм силен. Мъ-  
ростта кипи във вените ми, знанието, съби-  
рано хилядолетие след хилядолетие ме изпъл-  
ва с увереност. Вече знам защо съм роден и за  
ако ще се боря.

Ние бяхме 100 000. 100 000 перфектни без-  
мъртви боец, които кръстосаха Кхалдун.  
Щастливи бях аонзи години, докато не ни  
настапи проклятието на Асмодай. Хиядиг  
излиза се приказка от нищото и изтребиха  
почти целият ни род – Коан. Сега ми се да-  
ва втори шанс – да спася родствените си  
и свети на Кхалдун от пътищата на Синката.  
Този път няма да се провала.

**В**ът кратки пасаж прозира истори-  
ята на Kohan: Immortal Sovereign  
(KIS). Както може би сте почувствали  
и самите вие, една от сините страни на иг-  
рата ще бъде неиният сценарий. Това не е  
случайно. Вселената на Кхалдун е била из-  
мислена и шифрована години преди мом-  
четата от Timegate Studios да запретнат ръ-  
кави и да започнат работата си по Kohan:

Immortal Sovereign. Ако някой от вас се ин-  
тересува от митология, със сигурност е от-  
крил прилики с персийските предания. Ав-  
торите на играта не крият, че здраво са се  
почерпили с възхищение от персийски по-  
верия. (Кohan на древен персийски означа-  
ва "Древен"). Ключовата дума в предишно-  
то изречение възьност е възхищение, а не  
почерпили, така че колкото и да уважавам  
световноизвестните персийски алкохолни  
напитки, тяхното влияние няма да се доло-  
ви в Kohan. Впрочем играта обещава да бъ-  
де една от малкото сериозни стратегии в  
реално време, в която да не се разчита на  
веруто на ръшарите "Събери-постор-из-  
лиопи-унищожици". Тук ще се наложи да ръ-  
ководите вашата империя на по-високо,  
макро ниво. За изясняването на този израз  
ще отделя следващия параграф от статията.  
В една типична стратегия в реално време  
вие управявате единиците си поединично  
(или съвместно създавани от вас групи),  
събирате ресурси посредством работници  
си и сгроите базите си благодарение на тях.  
Единственото ограничение на техния  
брой е лимитът на единиците на картата  
или съвместния недостиг на ресурси за  
"построяването" им. Сега си представете  
следната картичка: Градове, които можете  
да застроявате с различни постройки и да  
покачвате нивото и влиянието им. В зависи-  
мост от него (нивото), както и от броя на

контролирани от вас се-  
лица, имате право да  
притежавате и ръководите  
точно определена бройка  
группи. "Група", в случая,  
представява най-малката  
бойна част, а не както в  
някои стратегии, това,  
което сте успели да се-  
лектирате с мишката на-  
бързо. Тя се състои от 7  
единици - 4 флангови едини-  
ци (стремци, пещаци  
или кавалерия), 2 под-  
крепящи (например кле-  
рик, магъсник,лечите,  
или която и да е от флан-  
говите единици) и един  
командант (единица,  
които качествата ще влияят  
на цялата ви компания).  
Ще спря малко по-под-  
робно на тази интересна

## Производител

TimeGate Studios

## Разпространител

Strategy First

## Жанр

Real Time Strategy

## Internet

www.kohan.net

## Дата на излизане

Средата на 2001г.

## Съзвикано и ...

Фентъзи стратегия в реално време  
с основен фокус върху тактическо-  
то управление на войските, а не на  
микромениджмънта

идея в Kohan. Защо въвеждането на групите е толкова важно за геймплея на играта? Първо, този подход сериозно намалява амортизацията на бутоните на мишката – ще ви налага много по-малко да кликвате. Реално вие няма да можете да командвате поотделно всеки един от членовете на формацията. Изкуственият Интелект автоматично ще прави това. Например ако вашата група се доближи до врага, стрелите веднага ще започнат да срещат по врага, а цялата компания ще се опита да поддържа безопасно разстояние от него. Когато събъкти стане неизбежен, кавалерията ще се опита да забижи коните, пешащите ще се опитат да си сървят работата отдалеч. Ако пък групата се ръководи от Коан, това ще увеличи нейната ефективност многократно. Различните представители на тази раса имат специфични бонуси – да праят заклинания, по-смъртоносна атака, пови-  
шена защита и т.н. Въпреки че действието в играта е в реално време, нямат проблем да бъдат пауза по време на игра и да зададете вашите заповеди (по подобие на Baldur's Gate).

Всеки един от 50-те Коани ще притежава уникатни качества – положителни и отрица-  
телни страни, които ще се отразяват на по-  
казелите на рупата. При такова разнооб-  
разие ще видите какви-рече непосинко да направите перфектна компания, на която  
да няма какво да се опре. На всяка една  
конфигурация ще може да се намери про-



След разгорещената битка,  
водачът на тази група може да  
вдигне и ниво

# sovereigns



тиводействие с друга такава. Това авторите се надяват да бъде и един от основните плюсове на Kohan. Освен това показателите на групата ще имат реално влияние върху геймплея. Сред тях са: Умора, Мора, Обозрима територия, Скорост и т.н. Представете си следната ситуация. Основната ви група се сражава във враждата територия, когато забелязвате, че някой е тръгнал към града ви и с явното намерение да го сривни със земята (съответно да убие мъжете и да се пограви с жените). Какво правите? Стягате най-добрите си групи и те в бърз тръс се отправят към проблемното място. Стигат навреме, но войските ви са толкова уморени от прехода, че моралът им е нисък и те се бил дачен подъвъзможностите си. Какъв ще бъде изходът сега няма значение, по важно е схванахте ли идеята? Още една стратегия с присъстващи ролеви елементи, да. И най-вече още една стратегия, която ще изисква малко по-активна наемеса на сивите ви вещества, стратегия, в която ще трябва да съобразявате повече неща, да предвидвате повече неща. Мислене. Мислене и планиране са ключовите думи. Е, да се надяваме разбира се. Засега всичко зучи интригуващо, но примерите за интригиращи идеи, реализирани по един неинтригиращ начин са търде много, за да си позволим нещо повече от хладнокръвно изчакване.

И като стана дума за интригуващо да ви кажа и последния интригуващ факт около групите. А той е, че една група може да бъде почти напълно унищожена, но ако се намира в Зона, до която стигат подкрепленията ви, тя ще се възстанови автоматично с течението на времето. Интересното е, че всяка една група, която създадете в градовете си, няма да започва с максимално здраве. Единиците ви началащо ще бъдат ранени и ще е хубаво да ги изчакате докато се възстановят, за да ги хърпите в битката. Има още един тип зона, наречена Зона на Контрол. Тя определя, докъде ще можете да контролирате действията на вашите войски.

Както преди споменав броят на групите, които можете да контролирате, зависи пряко от броя на градовете, които владеете и тяхното ниво. Съставът им пък е в съответствие със сградите, които сте построили там. Например, за да се ползвате от услуги на стрелци, ще се наложи да направите

дърводелница. Магьосникът ще иска кула, където да практикува уменията си и т.н. За да построят всичко това, ще си ви необходими доста ресурси. Добиването им ще е повече от елементарно. Ресурсите идват от градовете и се набират напълно автоматично - тук от Time Gate Studios са решили да ви спестят главобоскането на микромениджмънта

(досущ както при Total Annihilation) и няма да е необходимо да строите ферми, да търсите дивеч, да исчаквате горите и други подобни неекологични :-д дейности. Всяка една сграда и единица си има своята поддръшка. Сборът на ресурси, който ще са ви необходими, за да поддържате постройки и войска автоматично се изважда от ресурсите, постъпили от градовете и мините ви. Излизътък в железо, камък, дърво и мана може да бъде продаван преди злато, което ще се явява и основният ви ресурс в играта, необходим най-вече, за да плащате на войската и да тренирате още бойци. В Kohan няма да има раси, а фракции. Те ще бъдат общо на 4 броя, всяка със своите особености, унищожили сгради и единици. Първата от тях ще се нарича The Ceyah и се състои от Kohan-отцепници от правата върха, които са посетили на най-тънката страна на магията. Тяхното предимство е добрата защитеност на градовете им, произтичаща от уникалната им архитектура, както и наличието на бойни кули. Основният противник на Ceyah-ите са The Council. Тази фракция се е посветила на науката и изкуството. Благодарение на техните открития, The Council строят по-бързо и ефективно. На тях са им струва много по-малко превършването на някое село в град.

The Nationalists се били отделили от The Council преди известно време. Тяхното кredo е, че единствено стриктното спазване на закона, ще може да спаси народа на Kohan. Те имат възможност да изградят по-добра инфраструктура и тяхната зона за поддръжка е по-голяма от тази на останалите фракции.



Това е екранът за създаване на вашите групи

Последни остават The Royalists, които са съхранили много от древното знание на Kohan, но са малко на брой и са трудно откривани. Тяхното предимство пред останалите е по-добрият менеджмент на ресурсите, което ги прави по-добри при изработване на оръжия и трениране на войска.

Kohan ще бъде реализиран в 1024 на 768 точки при 16 битов цвет. Вероятно тази разделителна способност ще може да се увеличава. Както виждате и от снимките, графиката не сред нещата, с които създателите трябва да се гордят като зная колко, но тък Kohan със сигурност не може да бъде наречена грозна.

От особена важност за Геймплей ще бъде самият терен, чито релеф и тип ще могат да възпрепятстват или забързат войските ви. Шо се отнася до мултиплейър, тук май сме затънали в информационна дупка. Знае се, че от TimeGate Studios разработват различни типове игра в мрежа, като броят на играчите ще бъде до 8. За да бъдат избегнати ранните ръшови са измислени няколко хитринки. Първата от тях - новосформираната група да не е готова веднага да влезе в битка вече я споменах. Втората е, че всеки град, ще си има самостоятелна защита - милиция, която ще става толкова по-здрава, колкото по-развит е градът.

Е, това е то. Всичко, което към днешна дата може да се каже за това обещаващо заглавие. Ако съм събудил интересът ви към играта имам още една добра новина - момента тя е във фаза публичен бета-тест и се надяваме до няколко месеци да касира на мониторите ни. И тогава, жална майка на тъмните сили. Договора можем да репетираме победните си речи и да тренираме упорито на кой каквото намери.

COUNTER  
STRIKE

# COUNTER STRIKE

ALEX III  
WHISPER

**КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА COUNTER-STRIKE?**  
 Абети да ни си прекарал последните две години, отдаден на пост и молитва сред риската пустиня? Или си правиш майтап с мене, а? Не? НАИСТИНА искаш да знаеш? Ами добре. Това е името на най-популярната (у нас и в чужбина) модификация на Half-Life. Ако вече си доволен, че ходи да си лягат, понеже в 2 часа през нощта определено е време за сън.

Ох, знаех си, че нами начин да се отвърва толкова лесно. Добре, ще пробвам да обясня малко по-подробно. В Counter-Strike играчите се разделят на два типа - контраперитористи и терористи, или по нашему - стражарки и апали. В зависимост от картата, на която се развива действието, отборите имат различни цели. В нива, чието име започва с AS (скързането от assassination - убийство), стражарите са назначени за бавачки на един VIP (Very Important Person, ще реч - адски важен чичко). VIP-ът трябва да стигне до точка, от която ще може да избега от нивото - някои бронетранспортер или хеликоптер например (човек би си помисли, че ако "чичкото" не ще да се намира наблизо, той въобще не ще бъде включен в играта). Терористите трябва да попречат да отиде дотам (разбира - да го пречукат по пътя), а контрайрите - да попречат на терористите да попречат на VIP-а, сиреч - да му помогнат.

Вторият вид карти имат буквите CS в началото на назватното (ида от Counter-Strike - контрапуад). В тях злите терористи държат в плен няколко заложника. Членетата трябва да спасят заложниците, като ги изведат до никое безопасно място. Терористите, естественно, се стремят с всички сили да запазят пленищите си. За разлика от предния тип игра, където ролата на VIP се играе от човек, тук заложниците представляват управявани от компютъра кукли, готови да последват всеки, който се приближи до тях и изнисне button USE.

Последният тип правила се използват на нивата, имената на които започват с DE (началото на думата demolition, или разрушаване). Там "апашите" получават мощна бомба, която трябва да занесат до една от (обикновено - две) ключови точки, и да я активират. После трябва да я пазят от евентуалните опити на стражарите да я обезвредят, и да я иззакат как да взриви. Предлагамте, измислете е да споменават, че контраперитористите въобще не са склонни да оставят подкарауния си обект да хъркне във въздуха без бой.

Във всички видове игра избиването на вра-

говете автоматично носи победа. Изключните прави само случват, когато на карта с бомба терористите умрат, след като са заложници експлозия си. В този случай контрайрите печелят как след като обезвредят адската машина.

Counter-Strike много се различава от останалите отборни варианти на First Person Shooter-ите. Team Deathmatch, Domination, Capture The Flag, даже Assault - всички те имат определен привкус на екшън. Модификацията на Half-Life, за която говоря, се стреми към по-голяма реалистичност (в разумни граници, разбира се). Тук действието е разделено на рундо -



весь  
фикс ирана

продължителност. В началото на всеки рунд отборите започват в пълен състав, купуват си оръжие и екипировка, и започват играта. Ако някой умре (по-точно - КОГАТО никакой умре, понеже смъртността в Counter-Strike е доста висока), до края на рунда той се пресенва в света на духовете. В безтесенна си форма убитият може само да наблюдава развитието на играта отстрани, или да говори с останалите мъртвци. Следователно, за разлика от Quake или Unreal например, в Counter-Strike животът е ценен.

Моят? Как се купува екипировка? Има си меню, бе драги. Ако ще ме прекъсваш така, постарај се поне да питаш смислене неща. Парите откъде идват? Е, това е друга работа. Естествено, трибаше да се сетя, че "сухото" ще те занапресува най-много. Първо, в началото на всеки рунд играчите получават субсидия, чийто размер зависи от това кой (и как) е победил в предия рунд. Освен това, вражеските скалопе носят (ма-

ль) приход. ПРИЯТЕЛСКИТЕ скалопе обаче са съвсем различен бизнес. От тях мъртвите се обединяват. Разни други дреболии, като например спасяването или убийството на заложници, също влияят на финансовото състояние на участниците в играта.

Според мен трябва повече да се възнуващ от това какво може да се купи с парите. Да не си мислиш, че пушките са бесплатни? Никоје подобно. Единственото бесплатно нещо е мизерният пистолет, дото ще го дават в началото на всеки рунд. Ноха въобще няма да го споменавам, той е по-скоро краска, отколкото оръжие. Всичко останало се плаща. По-добър пистолет, никакъв вид "помпа", картечник пистолет, винтовка или лека картечница - всичко можеш да получиши, стига да си платежоспособен. Ще трябва да се изършиш обаче за и за последния патрон. Предлагат се и екстри от сорт на бронирани химетки, каски, гранати, очила за нощно виждане... Нямам да описвам подробно оборудването, с което човек може да се сдобие. Ще кажа само, че всичко в Counter-Strike действа много реалистично. Куршумите могат да пробиват тънки стени и други леки прегради, доста детайлно се симулира разseyването на стрелбата, загубата на точност, причинена от откат на автоматичните оръжия, от стрелбата в движение или от друго неудобно положение (например при скок, плуване или от стълба). Който си мисли, че понеже е много добър с рейтинга на Quake, ще започне да коси враговете си на Counter-Strike с дузини, се юрже жестоко. Майсторството при боравене с оръжието тук се постига не по-малко трудно, отколкото на Quake, само че на него може да се различи толкова. Защо? Ами заради разseyването на стрелбата. Даже да имаш мълниеносна реакция и перфектен прицел, куршумите ти може да решат да полетят на натам, където сочи кръстчето на мерникът. А човекът отсреща ще вземе да се обирне и да те изпари в отвъдното с единствен, зле насочен изстрел, който за нещастие е срещнал главата ти. В Counter-Strike пораженията, които оръжието нанасят, зависят много от това в коя част на тялото удари куршумите.

Реалистичността на Counter-Strike до голяма степен се предава чрез нивата, на които се играят. Всички карти изобразяват свързан конкретен обект от ежедневния живот. Подземен гараж, ракетна база, средиземноморско градче или хала сред града - всичко от тях може да бъде разпознато и без човек да чете описанието, което върви с нивото. Е, какво става? Достатъчно ли говорих ве-

В  
Б  
Е  
Д  
Н  
И  
Е

## COUNTER STRIKE

че? Разбра ли какво е това Counter-Strike? Да? Наистина? Казваш, че вече мога да нанкам, така ли?

Няма да стане, приятел. Ясно е, че тая нощ пак няма да спя, ама ти ме ядоса. Нищо не си разбрал още, само така си мислиш. Ако не си опитвал играта, или ако си я джиткал за по половин час в някой клуб, пълен с незнати - нищо не си видял, нищо не си разбра.

Това е първата FPS игра, която виждам да увлича еднакво хлапета, мъже и жени, при това на пръв поглед. Защо? Че к'во му е на Quake-а? Ще ти кажа - като си зърнът рейлън за пръв път, какво си помислиш? "Те това е най-яката пушка в играта", или "Какво, по даволите, вижда очите ми?" Обаче само да мернеш калашник, веднага ти става ясно кой край да насочиш към врага, нали? Всичко, ВСИЧКО в Counter-Strike ни е познато от реалния свят, ако не от личен опит, то поне от хомилудските екишки. 99% от ситуацията, които възникват по време на играта, са съвсем реалистични. За да започне да играе, човек трябва да знае само най-общата идея, а за останалото може да се досети и сам по аналогия с всекидневния живот.

Освен това, даже начинаещият може пълноценно да участва в действието - точно заради голямата роля, която случайността играе в битките. Не ме разбираш погрешно - ветеранът винаги ще се справя по-добре, обаче съотношението на ефективността на новака и опитния играч няма да е -20 към 100 (ако на Quake-3, ако играем на DM17), а ще е примерно 1:3.

Counter-Strike не е игра на стрелбата. Мар-кар че куршумите са нещо, което ще покоси врага, победата ще се реши от това кой кого ще надхитри. "Не убивам с револвера си, убивам с ума си" - това е мантата на Стремец на Стильн Кинг, и всеки, който смята, че иска да играе Counter-Strike, трябва да си я припомни винаги, чом го убийт от засада. Познавам хора, които могат да победят 7 от 10 пъти в равна битка. Обаче въпреки това ме е страх да играя срещу тях, понеже "равна битка" в Counter-Strike на практика не съществува. През по-вечето време никой никога измамва. А пък те са коварни, поди колепети, и умението ми да стрелям изобщо няма да помогне срещу снайпера, който ще мовали преди да съм го забелязах, или срещу изстрелите в гърба ми от автомат със заглушител.

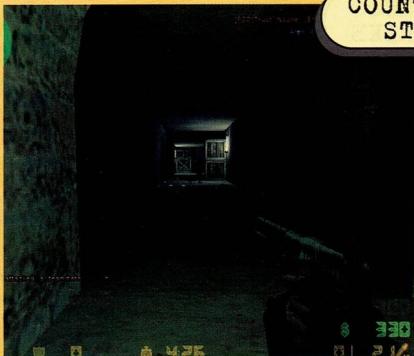
Истинската природа на Counter-Strike не се разкрива при игри с един срещу един, нико-то при мелетата, където се бият отбори от по 10 души. В първите всички решава случайноста, във вторите - статистиката. Когато се бият пистолет срещу автомат, човекът с пистолета има шанс да изненада и убие противника си. Когато обаче от едната страна стоят десет автомата, снайпера и картечници, а срещу тях има десет души с пистолети и SMG-та, е ясно кой ще победи. Нито изненада, нито тактика, добра отборна игра, умение или случайност могат да променят изхода на битката. Но ако отборите се състоят от по 4 или 5 души, ситуа-

цията коренно се променя. Тук случайността не е сериозен фактор, всичко се решава от умението на играчите, и най-вече от това доколко са се сработили един с друг.

Именно добрата отборна игра за създаване е нещото, което няма да намерите в клубовете. Там се срещат търде различни по умения хора, засичат се за прекалено кратко, и обикновено даже не се опитват да играят организирано. Никой не уважава сътборниците и противниците си, всеки играе първо за себе си, и след това за отбора. Въобще не е рядка гледката на група хора, събрани пред никаква врата, които просто седят на място и подаврат на противника ценни секунди, само защото никой не се решава да поведе атаката. И когато все пак някъи тръгне напред, половината играчи продължават да се крият на входа и да изчакват как ще съврши битката.

Това е нещо, което не понасям. Ако има един патагън за играта начин на поведение, той е точно такъв - да се криеш и да гледаш как другарите ти умират, вместо да се опиташ да помогнеш. Стъпът по-добре е да умреш в направен опит да дадеш шанс на сътборника си да се спаси, отколкото да го оставиш да загине задари собствената ти страхливост. Задължително има по-голям подарък, който да поднесеш на противника, от този да му позволиш да се справи с отбора ти на части.

Върно, не е справедливо да рискуваш да загинеш задари грешка, която е допуснал никой друг. Но какво ще се случи следващия път, когато на топа на устата се оказиши ти самият? Кой ще ти помогне, ако не сътборниците ти? Това е още един аспект, в който Counter-Strike ни поставя в реалистична ситуация. Понижка просто се налага човек да играе от неизгодна позиция. Обаче произволен риск е за предпочитане пред това просто да се предадеш пред жестоката съдба и да изгубиш всякакви шансове за победа. Почти всички нива, на които се играе Counter-Strike, са несправедливи за едната от двете страни (обикновено за тези, които атакуват). Почти винаги е безизменно да се наблюдава боят отстрани, ако човек може да следи и двата отбора - от сто километра съвсем кой ще победи. Играчите обаче не знаят къде е противникът, как е въоръжен и какво прави в момента, и на тях изобщо не им е ясно накъде клони победата. Точно в това се крие очарованието на играта - в невежеството на участниците в нея. Затова многое се дразня от разни инвидиуми, които (след като са били убити) бродят като духове из нивото и крещят из цялата зала кой какво прави в



момента. Това унищожава целия смисъл на играта.

Кажете ми, как може да се прецени кога един човек играе Counter-Strike по-добре от друг? По броя на фраговете? По победите на отбора? Как?

Не мога да ви дам формула, по която да го изчислите. Обаче личната ми мърка по въпроса няма нищо общо с броя убийства или съотношението между съмртите и фраговете. Аз си задавам въпроса "Искам ли животът ми да зависи от този човек". Макар да познавам и играчи с по-добра техника, предпочитам да играя в отбор с брат ми. За мен той е най-добрите партньор - понеже знам, че в произволна ситуация е готов да ми помогне с цената на живота си. Освен това знае, че ако се наложи, че му се отплатя със същото. Ако трябва да опиша положение, което с един изречение да характеризира Counter-Strike, то ще е следното. Застана съм в коридора на DE\_DUST със снайпер и съм се придели на дължината му, а брат ми пази с автоматът входа зад мен. Всеки зависи изцяло от другия. Ако чуя стрелба отзад, дори куршумите да започнат да удирят в мен, докато брат ми е жив, няма да се обърна да се защити. Моята работа е да не пусна никой в тунела отпред. Това е. Аз пазя търба на брат си, той пази моя. Докато стоим, ключовата позиция на нивото - централният коридор - е наш.

Още много може да се говори за Counter-Strike. За начините на използване на екипировка, за тактиките и позициите, подходящи за всяко от нивата, за характеристиките на оръжиета и начина на стрелба с тях... Но даволите, мога даже да разкажа какви упражнения за ума пропръвчат различни зен-майстори по тръката, за да подобрят стрелбата си със снайпер например. Това обаче са подробности, ловкост, техника. Духът на играта се съдържа в две основни положения - мисли преди да действаш, и вярвай на сътборника си. Оттам нататък всичко е практика.

Знаете ли как започва един от сътборниците със светъти за Counter-Strike, който ми попадна?

ВЪ  
ВЕ  
ДЕ  
НИ  
Е

COUNTER  
STRIKE

# "Вдишай дълбоко... В момента си мишена"

Страниците, които четете в момента, ще ви представят по-изразичната, практическа страна на модификацията на Half-Life. Като прочетете текста по-долу, ще добиете по-ясна представа за механиката на играта, и (нагивам се) ще станете по-ефективни в отстреляването на противника. Преди да премина към същността част на изложението си обаче, искам да направя едно уточнение. Не бива да приемаме че думите ми като Абсолютната И Единствена Истина за играта, амин. Аз просто споделя опита си с надеждата, че той ще бъде помогнат да се почувствате в свои води, когато застанете на стартовата позиция в нивото. Вероятно много от хората, които са играли Counter-Strike, ще имат с какво да допълнят или опровергат думите ми. Преди обаче да обвийте съветите ми за "групости", "шиботизъм", "тъплащи-на" или нещо от сорт, помислете нащ тях. Представете си играта, спомните си прехвърлянията си на бойното поле, и чак после отсьдете че имат ли основание да казват таква неща. Това е една от положителните черти на Counter-Strike - разнообразието на ситуации и богатството на възможности. Фактът, че съветите ми не съответстват на опита или стила ви на игра не означава непременно, че не са верни. Например ако кажа, че картечните пистолети са добри само за близък бой, това в никакъв случай не означава, че не можете с UMP да убийте никой снайпер от хоризонта. Подобни случаи стават през цялото време, обаче те са по-скоро изключения, а не правило.

Не си мислете също, че като прочетете някое ръководство, ще можете веднага да излезете на бойното поле и да трупате вражеските тела на кучини. Напротив - ще установите, че госта често се провалват, даже в положения, в които предимството е в наша страна. Нещо, което, когато настъпвато въбъдене може да ги даде, е раздиране за това, къде точно сме събрали. А също и по-добро око за грешките на врага, за да можете да се възползвате от тях.

И така, започваме с началото на рунда, когато трябва да си купите оборудване. Не се бавете, независимо дали на сървъра, където играете, има няколко секунди, запазени за екипиране, или не. Не е толкова важно бързо да натискате клавишиите при пазаруването. Главното е бързо да решавате какво искате да притежавате, за предпочитане - още пред началото на рунда мислено да сте си направили списък на желаната екипировка.

Много начинащи играчи пестят пари от бронята. Или не си купуват такава, или взимат жилетка без каска. Груба грешка! Особено при по-големи игри, бронята е по-важна от оръжието. Защо? Понеже, за разлика от пушките, не се можеше да я вземете от нечий труп. След първата престрелка по пода започват да се търкалят купица оръжия, и вероятно ще имате багат избор (стига да не сте били сред жертвите, разбира се, но ако сте били въръжени само с пистолет, не би трябвало да сте с набутали нан-отпред). Човекът без броня е лесна мишена за всеки враг. Играч

с жилетка и каска е добре защитен от много от противниците.

Тук вероятно е място да обясня как действат броните. Те поемат част от пораженията върху себе си, и вместо здрявето ви, се поврежда бронята. Доколко добре сте защитени зависи от състоянието на жилетката ви, от оръжието, с което стрелят по вас, и от това къде удират куршумите. По правило пистолите (и евтините) оръжия пробиват зле бронята. Тя пази най-добре от пистолетите (но не и Desert Eagle), "помпите", картечните пистолети и гранатите. Винтовките (тези, дето се купуват от менюто, което се избира с цифрата 4) и картечницата доста по-малко се впечатляват от каски и бронежилетки, макар въобще да не е все едно дали притежават защитно оборудване или не. Вероятно е очевидно, но все пак ще споменя, че жилетката покрива само централната част на тялото, торса. Каската пази главата, а ако ви улучат в краиниците, е все едно дали имате броня. Това обаче не е сериозен проблем, понеже в този случай пораженията по принцип са по-малки.

Следващото нещо, на което ще обръща внимание, е движението. Много хора смятат, че това е маловажен аспект на играта, но и за него има какво да се каже. Първо, скоростта ви на придвижване зависи сериозно от това какво оръжие държите в ръка в момента. Ако искате да стигнете бързо до мястото, на което ще се срещате с останалите, трябва да прокосите обстреляван от врага район, превключете на нож,



пистолет или гранати. Скачането няма да ви помогне да се движите по-бързо, но евентуално ще ви направи по-трудна мишена. Никога обаче не скажайте настани - така ще се движите с двойно по-малка скорост. Тичайте на zig-zag, освен ако не сте сигури, че никой не се цели във вас. Имайте предвид, че когато се движите съмно наизво или надясно, а не под юъла напред или назад, страничната ви скорост е по-голяма. Затова, когато надничате иззад прикритие, не го правете с тичане по диагонал. Използвайте максимално препятствията за погледа из околността. Внимавайте, когато знаете, че сте в полезрението на снайпер. Никога не скажайте пред него така, че и начналата, и крайната точка на полета ви да са видими от неговата позиция - това е бърз начин да посетите вечните ловни нива. Ако вглътнете в очаква от дадена посока, не излизайте пред него бавно и предразливо - така ще му дадете време да се приземи и стреля по вас, докато вие още не сте го видели. Изскажайте внезапно, готови за стрелба. Не забравяйте, че в случай на нужда можете да се промъквате безшумно. Това се прави, като задържате



клавиша за ходене, или се придвижвате към камък.

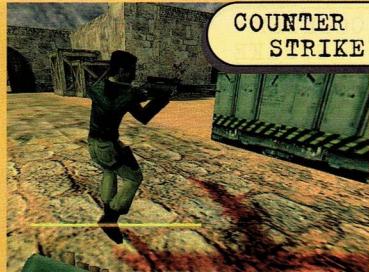
Друг препъни-камък както за нови, така и за опитни играчи, е презареждането на оръжията. Тъкмо понеже звуци маловажно, повечето хора не му отдават внимание, то което заслужава, в резултат на което страдат. Две са основните грешки, от които да се пазите - да забравите да смените пълнителя, когато в него са останали твърде малко патрони, и по средата на следващата схватка да се окажете въоръжени с боздуган вместо с винтовка, или да се опитате да презареждате веднага, след като убийте някого, и другарчетата му да изскочат изцад близката тъль и да ви направят на решето без да можете да им отвърнете. Първият проблем обикновено е резултат от невниманието на несвикиналите с ограничени пълнителни начинания. Следете за тези неща. Отбележете си колко патрона обикновено им стигат да убийте един враг с дадено оръжие, и когато ви останат по-малко - презареждайте. Втората грешка - прекалено ранното зареждане - можете да избегнете, като просто изчакате няколко секунди и разгледате наоколо, преди да смените пълнителя. Винаги презареждайте, скрити някъде, или гледайте до вас има сътборник, който да може да ви прикрие. Ако ви сървът патроните по време на престрелка, или някой ви нападне, докато сменяте пълнителя си, има няколко неща, които можете да направите. Най-лошото от тях е троите да си презареждате, докато ви убиват. Първо, можете да започнете да бигате и да събирачка наоколо. Второ, можете да превърнете на пистолет и да се бимете с него - в 8 от 10 случая това е най-правилна реакция. И трето, ако в основното ви оръжие е имало патрони, когато стапочнали зареждането, можете два пъти бързо да натиснете клавиша за бързо използване на последното оръжие. По този начин ще превключите на предишното си използвано оръжие, после ще върнете об-

ратно на основното, само че то ще е готово за стрелба. Няма да е съмнен пълнителя, но все пак ще можете да го използвате веднага.

Ето, че стигнахме до интересната част - убийването на неприятелите. За начало - няколко общи съвета. Точността на огъня ви зависи от две неща - оръжието, което държите, и това, какво правите, докато стреляте. Ако стреляте в движение - ставате по-неточен. Ако стреляте, докато се намирате във водата, или сте с хванали за никакът стъбла - също. Не стреляйте докато скачате, понеже няма да улучите и собственици си нос. За сметка на това приканите ще увеличат точността ви, затова го използвайте винаги, освен при стрелба от упор - тогава ще поставите главата си точно на височината на дулото на врага, и просто ще си изпълнете дулата в черепа. Другото нещо, което влияе на разseyването на стрелбата, е дължината на откосите. Всеки следващ, изстреля има по-голям шанс да се отклони от прицела ви. Големината на мерника показва каква точност можете да очаквате, ако натискате спуска в този момент. Когато стреляте, той се разпъва, за да покаже по-голямото разseyване. Докато изчаквате, се свива. Затова с някоя оръжия трябва да се стреля на кратки откоси, понеже и без това само пръвите 2-3 куршума от поредицата ще удрят в цела.

От вида на оръжието ви зависи доколко и как точно всички тези фактори му влияят. Например, MP5 и M4A1 имат добра групираност на попаденията от движение, затова са добри при атака. За сметка на това, калашников има отвратителни навики да улучва нависъкъде, но не и в точката, където сте се прицепили... освен ако не стреляте спреми на място, за предпочитане - от клемкало положение. Това го прави по-ползен при статична игра, най-вече в защита.

Оптималната дължина на откосите е специфична за разните пушки, но можете лес-



COUNTER  
STRIKE

но да я определите, като стреляте срещу никакъв стена, и после разгледате как са разположени дулките от куршумите.

Има и други фактори, които влияят на ефективността на оръжието ви. Стрелбата с включено увеличение винаги е по-точна. Заглушителите притивляват звука на изстрелите, но намаляват пораженията, които куршумите нанасят. По-важното обаче е, че правят припълването пред дулото на оръжието ви невидими, затова стрелбата със заглушител от прикритие на някоя синка е много обвръщаща за врага. Освен останалото, (особено в случаи на M4A1) заглушителите оръжия имат по-малък откат, затова стрелят по-точно на дълги откоси. По принцип най-добре е да се цените във врата на противника си. Така имате голем шанс някакъв отклонен куршум да го улучи в главата, а пък точните ви изстреми ще попаднат в зона, където ще нанесат големи поражения. Друго важно правило е да започнете да стреляте едва след като сте се убедили, че мерникът ви е върху сиулета на врага. Много хора се обръщат само горедош в посоката на неприятеля, и натискат спуска без да се прицепят. Така правят хосовати първите изстреми от серията, които биха имали най-голям шанс да улучат целта си, ако оръжието е било насочено добре.

## ИНСТАЛАЦИЯ НА WAYPOINTS ЗА COUNTER STRIKE БОТОВЕ

### Какво са това Waypoints?

Waypoints (или грубо казано пътевказатели) са места от картата, която ботовете използват да се ориентират когато се придвижват. Те позволяват на ботовете да обхождат картата без да се забият във стени или ъгли. Гледайте на waypoints (пътевказателите) като на троите, които оставяли след себе си Хензел и Гретел от едноименната приказка. Те са указатели, маркиращи пътища, по които ботовете да се предвиждат. Waypoints не са видни по време на игра, но ботовете знайат в каква посока да се движат благодарение именно на тях.

### Разширения и инсталация на Waypoints

Всеки бот си има собствена разширение на неговите пътевказатели (waypoints). Ето ви един малък списък с разширенията за различните ботове, както и директориите, в които трябва да се инсталат.

Бот	Разширение	Директория
AgroBot	*.agro	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
Android	*.awp	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
BobBot	*.csb	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
HPB Bot	*.wpt	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
NNBot	*.nwp	Различно, виж по-долу
PLBot	*.plb	Sierra\Half-Life\cstrike\PLBot\maps
PODBot	*.pwf	Sierra\Half-Life\cstrike\PODBot\maps
Rambot	*.rw1, *.rw2	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
Realbot	*.rbl	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
S.W.A.T.	*.swat	Sierra\Half-Life\cstrike\maps

Инсталация на пътевказатели (waypoints) при NNBot-a  
След като инсталирате NNBot-a, отворете директорието на Counter-Strike-а и потърсете файлът bot.cfg. Отворете го с NotePad.

Потърсете следните редове:  
#nwpdir nwp-ditlew  
#nwpdir nwp-ockham  
#nwpdir nwp-heinz64

#nwpdir nwp-dunham
#nwpdir nwp-gokou
#nwpdir nwp-grpr
#nwpdir nwp-c180
#nwpdir nwp-andrew
#nwpdir nwp-leeson
#nwpdir nwp-alchenaton
#nwpdir nwp-ageye

За да използвате определен пътевказател, просто трябва да махнете символа # от пред името му. Например искате да активирате пътевказателите на Heinz64. За целта слагате # пред #nwpdir nwp-ditlew (активирате текущия waypoint), и го махате от пред #nwpdir nwp-heinz64. Сега вече редовете трябва да изглеждат:

#nwpdir nwp-ditlew  
#nwpdir nwp-ockham



C  
S  
T  
R  
A  
T  
E  
G  
I  
A

## COUNTER STRIKE



Идва време да кажа по няколко думи за групите оръжия. Първи, естествено, са пистолетите. Те са евтини, леки (това знае, че с пищов в ръка се придвижвате бързо), имат режим на автоматична стрелба (освен Глокът, но той не се брои), не могат да стрелят през прегради (изключение прави само Desert Eagle). Добри са за близък маневрен бой - да кръжите около врага и да сиете куршум след куршум вънху него, докато умре. Тук важното е да напистате спусъка възможно най-бързо, като няма смисъл да се прицелвате с всеки изстрел. Тази тактика не е добра само за Desert Eagle-а, понеже той има малко патрони в пълнителя и всеки куршум е ценен. Като правило, бронежилетките добре пазят от пистолетите. Ако срещу вас стои човек с по-силно оръжие, целете се в главата. По-рисковано е, но и без това предимството не е на ваша страна. Заложете един кула и насочете пистолета си внимателно.

"Помпите" са следващият клас оръжия. Те са леки и съмртоносни при близък бой, но безполезни отдалече. Поради бавната им стрелба, най-добре е да ги използвате в тесни, затворени пространства, където врагът няма да може да маневрира около вас. Още по-добре е да стреляте от засада, понеже "помпите" като нищо свалят човек от един изстрел. Ако смятате да се бийте и на открито, в добавка си купете няколко от далекобойните пистолети. Бронежилетките са много ефективни срещу сачмите на пушките М3 и M4.

Трети идват картечните пистолети (SMG - semi-machine gun). Те са най-добри при бой отблизо на открыти пространства, защото са леки (позволяват свободно маневриране) и скороствремни, а на малки разстояния са достатъчно точни при стрелба от движение. Освен това са евтини. Тези качества ги правят идеални при атака. Недостатъците им са, че единичните им изстрели са доста слаби, а надалече дават голяма разсейка, затова винаги опитвайте да се приближавате до врага, преди да влезете в бой с него. Най-универсалният картечен пистолет е MP5. Цената му е ниска, налага добри поражения отблизо, а дава малка разсейка при огън от движение или по далечни цели. Бронята е средно ефективна срещу куршумите на картечните пистолети.

Четвърти са винтовките. Изобщо казано, те са скъпи, мощни, точни и тежки. По правило отбърът, който пръв се снабди с оръжия от този клас, получава голямо предимство пред враговете си. В тази група влизат най-разнообразни оръжия. Има автомати за стрелба на близки и средни разстояния (AK-47 и M4A1), които обаче могат да поправят точно и по-далечни цели, стига да ги използвате правилно. От упор ще ви дадат шанс срещу произволно друго оръжие, макар да затрудняват движението ви.

Вероятно най-универсалните оръжия в Counter-Strike са Steyr AUG и SG552. Те са мощни (макар и не колкото калашникова и карабината M4A1), а на разстояние са точни и имат възможност за двукратно увеличение (zoom). Не могат да заменят снайпера, но определено дават предимство при далечен бой срещу всяко друго оръжие. Недостатък им е, че са скъпи, и не толкова специализирани, колкото останалите винтовки.

Последният в групата (но не и по важност) идват снайперите. Те са четири модела - два автоматични, и два за единична стрелба. Автоматичните са (неоправдано) скъпи, и във作风 представяват компромис между автомат и далекобойно оръжие. В определени ситуации могат да се окажат много полезни, но през повечето време не усвояват да си избият цената. Пробвайте ги и преценете сами, но според мен не си струва да ги използвате, освен ако не знаете много добре какво вършите.

Първият от другите снайпери е Steyr Scout. Наричат го още "бебешки снайпер" или "въздушна пушка". На практика единственото му предимство е ниската цена. Освен това е много лек и относително точен при стрелба без увеличение, обаче това не го прави кой знае колко полезен. Единственият случай, когато купуването му е оправдано, е в първите рундурове на играта, когато още никой няма пари за AWP. А AWP, други читатели, е снайперът в Counter-Strike. Страшно е скъп и тежък, има

## WAYPOINTS /прод./

```
#wpdir nwp-heinz64
#wpdir nwp-dunham
#wpdir nwp-gokou
#wpdir nwp-pr
#wpdir nwp-ct180
#wpdir nwp-andrew
#wpdir nwp-leecoon
#wpdir nwp-akhenaton
#wpdir nwp-ageye
```

Инсталиране на пътеказатели за PODBot. По сходен начин се инсталират и пътеказателите за PODBot-а - може би най-добрият от всички ботове за CS. В директорията cstrike\PODBot намирате файла podbot.cfg и го отваряте с Notepad. Търсите редовете:

```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wppts10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this # directory will be used.
wpfolder wppts10
#wpfolder wppts71
```

Папките за пътеказатели в директорията на PODBot-а са с цел да съхраняват waypoints от различните версии на CS. Например ако ще играете с Counter-Strike версия Beta 7.1, тогава трябва да мащабе # от пред #wpfolder wppts71 и да го сложите пред wpfolder wppts10. В крайния си вид, редовете трябва да изглеждат така:

```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wppts10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this # directory will be used.
#wpfolder wppts10
wpfolder wppts71
```

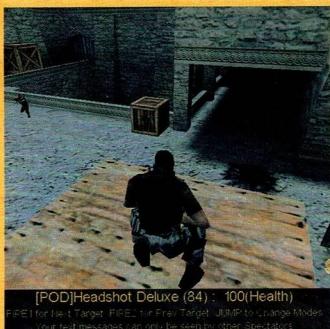
Можете да създавате собствени папки за пътеказатели в директорията на PODBot-а и да ги използвате.

Иначе казано, да речем склонни сте си или сте си направили нови пътеказатели, и сте ги записали в директорията cstrike\PODBot\MyWaypoints. За да ги активирате трябва да редактирате файла podbot.cfg, за да укажете там новата директория, откъдето играте да заледи пътеказателите. Просто редактирайте редовете по следния начин:

```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wppts10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this # directory will be used.
#wpfolder wppts10
#wpfolder wppts71
wpfolder MyWaypoints
```

Толкова по въпроса за инсталацията на пътеказатели (waypoints). Както виждате не е много страшно, нали? Waypoint-ове ще намерите на диска към списанието.

## COUNTER STRIKE



[POD]Headshot Deluxe (84) : 100[Health]  
FIRE! Fire! Target FIRE! Fire Target JUMP to Change Modes  
Our test messages can now be seen in other Spectators

огромно време между изстрелите, отвратително е неточен от движение или без увеличение, ОБАЧЕ. Първо, убива от един изстрел, където и да ударите врага. Второ, с увеличение и от място, може да улучи главата на топлийка от километър разстояние. Обикновено снайперистите имат най-много убийства от всички в отбора си, и тази пушка е причината. Изисква се умение и нерви, за да се стреля ефективно с нея, и още по-голямо умение, за да оживявате до края на рунда, понеже с AWP много трудно се стреля наблизо, а рядко се слува снайперист да се отърве, без да влезе в близък бой. Нямам на вливан в подробности как точно трябва да действат като снайперист, защото това може да биде темата на отделна статия. Накратко - дръжте врага на разстояние. Целете се в центъра на тялото. Ако имате пари, купувайте си монитор (Desert Eagle, Fiveseven или Dual Berettas по избор) и гранати за случаите, когато неприятелят приближи. Стреляйте от сенките или иззад прикритие. Ако все пак ви се наложи да използвате снайпера си, за да убите враг наблизо, най-добре включете по-малкото увеличение. Ще ви е по-трудно да се прицелвате, но много повороятно е да улчите, щом видяхъж хванете врага на мушка. За по-бързо придвижване често превключвате на нож, гранати или пистолет. Най-добре ходете в двойка със сътборник с автоматично оръжие, който да може да ви защити при "близки срещи" с врага. Ако имате поне малко уважение към неприятеля, никога не излизайте без подготовка на позиция, за която знаете, че той наблюдава през придела на AWP. Какво значи "подготовка"? Например димна граната пред противника, или някой сътборник, който да излезе заедно с вас като примамка, докато вие се прицелвате, за да отстраните снайпериста. Никога не спирайте на място пред снайперист, освен във времето, когато пушката му презарежда между изстрелите. Научете се да се прицелвате само с мишака, или по време на движението настрихи - тогава снайперът бие на известно разстояние в посоката, накъдето се движите. Научете се да спирате мигновено - не просто да отпускате клавиши за движение, а да натискате за мо-

мент бутоните за придвижване на обратно - и да стреляте в момента, в който застанете в покой. Въобще - тренирайте. Петата категория оръжия има само един представител - леката картечница. Тя е доста особено оръжие, и малко да изглежда ефектно, но не е подходяща за начинаещи. Съкъс е, много е тежка, има страхотна пробивна сила (съответно е удобна за стрелба през стени, врати, кашони и бронирани жилетки) и има на практика беззракен "пълнител", но е доста неточна (при дълги откоси) и страда от ниска скорострелност. На близко разстояние я бият даже картечните пистолети, а надалеч винтовките са по-точни и по-мощи. Когато стреляте с нея, си представяйте, че държите в ръцете си по-голям и по-тежък калашник, т.е. както искате да улчите нещо, стреляйте от място на къси откоси. Картечницата става да две неща - да накарате врага да се скрие, и да стреляте после през прикритието му. Като цел, не си струва парите.

Последният тип оръжия са гранатите. Доста играчи ги пренебрегват, но обикновено даже най-трудните за превземане позиции падат, когато нападателите използват никояко гранати по подходящ начин. Гранатите са три вида - експлозивни, заслепяващи и димни. Ясно е какво правят първите - ако видите скучени врагове, организирайте им малък взрив, за да ги отучите да се събират така. Особено подходящи са за използване в първите рундуве, когато противникът още няма пари за броня.

Заслепяващите гранати са потенциално страшно полезни, но използването им много го ограничава от несигурното им действие. На теория, когато се взривят в по-лазерното на някого, те го заслепяват за известно време. Проблемът е, че това е точно, за колко време и в каква степен е загубил зрението си, е страшно спорен въпрос. Според мен това е един от аспектите на Counter-Strike, в които програмистите му имат много пространство за добърение. При всички положения обаче, ако сте изправени пред превъзходящ противник, който е удобен за заслепяване - използвайте гранатите си. В най-лошия случай никоимо не се слухи, в най-добрния - ще направите безопасно убийство.

Димните гранати служат за създаване на прегради от пушек. След като ги хвърлите, изчакайте няколко секунди, докато облакът стане достатъчно голям и пълен. Подходящи са за хвърляне пред отбранителните позиции на врага, за да можете да се приближите безнаказано. Друго тъжно приложение е като средство за отвлечение на вниманието. Ако искате да накарате противника да си мисли, че ще атакувате от-

някъде - хвърлете там димна граната. За съжаление, и тук създателите на играта не са си свършили добре работата, и цялата работа на теория звуци много по-смислено, отколкото на практика. Пробуйте и преценете сами.

Готови ли сте вече за битка? Надявам се да е така, още повече, че имам няколко съвета относно тактиката на играта.

Играйте непредсказуемо. Изненадвайте врага. Накарате го да се изпоти. Да чувства сърба си вперния ви поглед даже тогава, когато не сте там. Принудете го да проверява внимателно зад всеки ъълъ, кашон, врата или прозорец за скрити противници. Нямам нищо по-изнервяващо от това от сенките да изскочи човек без броня и въръжен само с пистолет, да застраеля изтъзъд в главата никак снайперист, да му вземе оръжието и да оғейка. Бъдете наясно и никъде. Движете се непрестанно. Лошата, но неочеквана за противника позиция за засада често е по-добра от удобната, но из-



вестна на всички. Когато някой ви преследва, накарате го да се чуди дали го прихватат на следващия юбъл, или вече сти избягали надменче. Показавайте се за миг от прикритието си, стреляйте изненадващо, и веднага изчезвайте, без да влизате в бой с врага... само за да го нападнете изневиделица от другата страна. Накарате го да се страхува от вас. Използвайте всяка капка хитрост, която можете да изисквате от себе си, защото рундувите на Counter-Strike обикновено се печелят от по-коварния и изобретателен играч, а не от този, който стреля по-добре. Естествено, това не значи, че да се стреля умело е маловажко - напротив. Само че техниката на игра идва с времето, докато на хитростта си можете да разчитате винаги.

Засега - томкова. Надявам се, че казаното по-горе ще ви помогне да се ориентирате по-добре в Counter-Strike. Всичките му думи обаче биха били напразни, ако не опитате в истинска игра нещата, за които говоря. Убедете се сами дали това, което казвам, с истина и за вас. Никакви съвети не могат да заменят опита и практиката. Приятна игра.

С  
Т  
Р  
А  
Т  
Е  
Г  
И  
Я

## ЗА БЛИЗЪК БОЙ

## SEAL Knife 2000 (SOG Model 37)

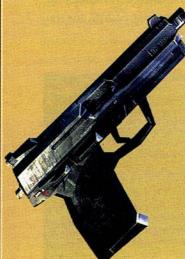


Производител: SOG  
Цена: Безплатен  
Специален режим: Намушкане  
Ударна мощ: Слаба (Странично замахване)/Средна (Намушкане)  
Обхват: Много близък  
Точност: Висока на близко разстояние  
Скорост на атака: Висока (Странично замахване)/Ниска (Намушкане)

Въпреки че ножът е доста опасно оръжие в ръцете на опитния играч, неговата употреба е препоръчително да се сведе до минимум. Ако са ви свръшили патроните, по-добре потърсете някое захвърлено оръжие по земята, отколкото да разчитате на ножа.

## ПИСТОЛЕТИ

## USP (Universal Self-Loading Pistol) .45ACP Tactical



Производител: Heckler & Koch  
Цена: \$500  
Амуниции в пълнителя: 12 куршума  
Максимум доп. амуниции: 48 куршума  
Специален режим:  
Монтиране/демонтиране на заглушител  
Ударна мощ: Средно висока  
Обхват: Среден  
Точност: Средна  
Вид амуниции: .45 ACP (в пълнители с по 12 куршума)  
Скорост на презареждане: Бърза  
Скорост на атака: Висока

Това е пистолетът, с който започват всички контра-терористи (КТ). В сравнение с Глок-а на терористите той е с по-слабо скорострелен и с по-малък пълнител, но компенсира това с по-високата точност и по-високото поражение, което налага (около 14 точки на близки разстояния). В комбинация със заглушителя е страхотно оръжие за изненадващи атаки и засади. При неподвижна стрелба е изключително точен. Това оръжие дава забележимо предимство на контра-терористите през първите рундуве на играта.



## Glock 18C Select Fire

Производител: Glock  
Цена: \$400  
Амуниции в пълнителя: 20 куршума  
Максимум доп. амуниции: 120 куршума  
Специален режим: Смяна на режима на стрелба  
Ударна мощ: Средна (1 изстрел)/Висока (3 изстрела)  
Обхват: Средно къс  
Точност: Средна  
Вид амуниции: 9mm (в пълнители с по 20 куршума)  
Скорост на презареждане: Бърза

Скорост на атака: Много висока (откоси)/ ниска (между откосите)/Висока (полуавтоматичен режим)

Основния пистолет на терористите. По-неточен и с много по-слаб изстрел от USP, Глокът притежава голям 20-патронен пълнител, висока скорострелност, режим за стрелба в откоси от по три изстрела и малък откат при стрелба. На близки разстояния нанася около 8-9 точки поражение при изстрел в тялото. Като цяло е доста слабо оръжие, освен в много опитни ръце.

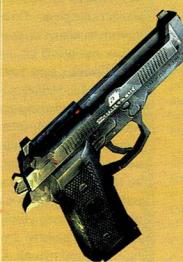
## Desert Eagle .50 AE



Производител: Magnum Research/  
Isreali Military Industries  
Цена: \$650  
Амуниции в пълнителя: 7 куршума  
Максимум доп. амуниции: 35 куршума  
Специален режим: Няма  
Ударна мощ: Висока  
Обхват: Среден  
Точност: Средна  
Вид амуниции: .50AE куршуми (по 7 в пълнител)  
Скорост на презареждане: Средна  
Скорост на атака: Средна

Башата на пистолетите. При близки разстояния този патлак отнема около 40 точки кръг при точен изстрел в тялото. Малкия му пълнител е проблем, но ако имате това в предвид по време на битка, с това оръжие можете да причините много болка на противника. Дава доста голяма разсека при стрелба от движение, но от място има висока точност. Единственият пистолет, при който трябва да се прицелвате с всеки изстрел. Единственият пистолет, който може да стреля през прегради.

## Dual 96G Elite Beretta's (само за T)



Производител: Beretta  
Цена: \$1000  
Амуниции в пълнителя: 15 куршума (общо 30 за двете оръжия)  
Максимум доп. амуниции: 120 куршума  
Специален режим: Няма  
Ударна мощ: Ниска  
Обхват: Среден  
Точност: Средна  
Вид амуниции: 9mm (в пълнители по 15 куршума всеки)  
Скорост на презареждане: Средно бавна  
Скорост на атака: Висока

Много интересно оръжие. Ниско поражения, безумно голямо време за презареждане, огромна цена. На практика представлява по-евтина версия на MP5 с по-ниска скорострелност. Предимството е, че се носи заедно с а, не вместо основното оръжие. Според мен не си струва да се купува, ако имате по-серийна пушка, но представлява безценно допълнение към екипировката на снайпериста или на въоръжен с "помпа" човек. За съжаление, само терористите имат достъп до него.

**FiveseveN (само за КТ)**

**Производител:** Fabrique Nationale  
**Цена:** \$750  
**Амуниции в пълнителя:** 20 куршума  
**Максимум доп. амуниции:** 100 куршума  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Ниска  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** Висока  
**Вид амуниции:** 5.7mm (в пълнители по 20 куршума)  
**Скорост на презареждане:** Средно бавна  
**Скорост на атака:** Висока

Най-точният пистолет, при стрелба от място, в упор, отдалече или от движение. Нанася прилични поражения, много е скорострелен, побира 20 патрона. Най-добрият приятел на снайпериста-контртерорист. Добър избор също за първия рунд на играта.

**P228**

**Производител:** SIG Sauer  
**Цена:** \$600  
**Амуниции в пълнителя:** 13 куршума  
**Максимум доп. амуниции:** 53 куршума  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** средна  
**Вид амуниции:** 357SIG (в пълнители по 13 куршума)  
**Скорост на презареждане:** Средно бавна  
**Скорост на атака:** Висока

Подобрена във всяко отношение версия на USP. По-добра точност (от място и в движение), по-големи поражения, повече патрони в пълнителя. Вероятно най-доброто оръжие, което терористът може да си купи първия рунд. За контратерористите обаче едва ли е рентабилен.

# ПУШКИ

**XM1014 (M4 Super 90)**

**Производител:** Benelli/Heckler & Koch  
**Цена:** \$3000  
**Амуниции в пълнителя:** 7 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 32 патрона  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Много висока (от близо)/Слаба (от разстояние)  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** С отдалечаване от цела намалява  
**Вид амуниции:** 12-ти размер патрони (по 8 кутия)  
**Скорост на презареждане:** Средна (7 патрона за 3 секунди)  
**Скорост на атака:** Висока (86 изстрела в минута)

Кралят на близкия бой. "Пред тази пушка всички са равни". Автоматичната помпа XM1014 е малко по-слабия, но за сметка на това два пъти по-бързострелиещ вариант на M3. Ако се научите да ползвате правилно това оръжие, спокойно можете да доминирате ключови проходи на картата. Опитайте да се целите малко под криста, тъй като откътвай при автоматичната стрелба вдига следващите изстrelи нагоре. Малко по-добре на разстояние от M3, все пак XM1014 е оръжие за бой от упор. При презареждане не е необходимо да изчакате да се заредят всичките 7 патрона, за да стреляте. Можете да откриете огън даже след първия патрон, което е особено полезно при продължителни престрелки.

**M3 Super 90 Entry**

**Производител:** Benelli  
**Цена:** \$1700  
**Амуниции в пълнителя:** 8 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 32 патрона  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Много висока (от близо)/Слаба/от по-дальни от разстояния)  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** С отдалечаване от цела намалява  
**Вид амуниции:** 12-ти размер патрони (по 8 кутия)  
**Скорост на презареждане:** Средна (8 патрона за 4 секунди)  
**Скорост на атака:** Ниска (43 изстрела в минута)

По-евтината от двете "помпи" в Counter-Strike. Има много нисък темп на стрелба, но нанася огромни поражения. Добре насочен изстрел от упор може да убие напълно здрав противник с неповредена броня. С увеличаване на разстоянието облъкът сачми, които пушкат изстrelva, се разсейва бързо, и на повече от 7-8 метра на практика не причинява вреда на врага. По-специфичната и употреба изисква по-различен начин на игра. M3 е оръжие за близък бой в тесни пространства, където неприятелите могат да влизат един по един и не могат да маневрират.

П  
У  
Ш  
К  
И

# КАРТЕЧНИ ПИСТОЛЕТИ

## MP5-Navy



Производител: Heckler & Koch

Цена: \$1500

Амуниции в пълнителя: 30 патрона  
Максимум доп. амуниции: 120 патрона

Специален режим: Няма

Ударна моц: Средна

Обхват: Среден

Точност: Висока

Вид амуниции: 9мм куршуми (в пълнителя по 30)

Скорост на презареждане: Много висока (1 пълнител за 2 секунди)

Скорост на атака: Висока (321 куршума в минута)

Може да най-универсалното оръжие в Counter Strike. Много точно, с бързо презареждане и висока скорострелност, MP5 е подходящ избор за всички ситуации. Особено удобно за стрелба от движение заради малката разсейка, която дава. Както всички картечни пистолети, MP5 дава най-голямо предимство на притежателя си при близък бой на открито, където може да се маневрира около врага.

## Steyr Tactical Machine Pistol (TMP) (само за КТ)



Производител: Steyr

Цена: \$1250

Амуниции в пълнителя: 30 патрона  
Максимум доп. амуниции: 120 патрона

Специален режим: Няма

Ударна моц: Ниска

Обхват: Среден

Точност: Средна

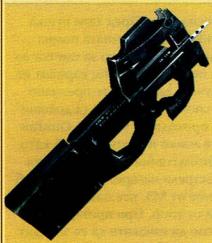
Вид амуниции: 9мм куршуми (по 30 в пълнителя)

Скорост на презареждане: Висока (1 пълнител за 2 секунди)

Скорост на атака: Много висока (391 куршума в минута)

Безшумно, бързо, относително точно - така най-кратко може да се опише TMP-то. И най-вече - евтино. TMP има най-ниска цена от всички картечни пистолети. В ръцете на опитни играчи това оръжие се смята за сърце. Основния му недостатък е никога поражение, което настапя. Поради заглушителя обаче, този автомат е идеален за промъкване и атака от прикритие. Стрелайте на кратки откоси, като се целите под кръста.

## P90 Personal Defense Weapon



Производител: Fabrique Nationale

Цена: \$2350

Амуниции в пълнителя: 50 патрона  
Максимум доп. амуниции: 100 патрона

Специален режим: Няма

Ударна моц: Висока

Обхват: Голям

Точност: Средна

Вид амуниции: 5.7mm куршуми (по 50 в пълнителя)

Скорост на презареждане: Средна

Скорост на атака: Много висока (450 патрона в минута)

Това е най-скорострелното оръжие в Counter-Strike. В комбинация с по-големия пълнител, P90 може да ви осигури доста сериозно предимство пред повечето противници. Макар и много подценяван от большинството играчи поради относително скъпата му точност, това оръжие е един от най-добрите картечни пистолети в играта. Помощно от MP5, TMP и MAC-10, по-скорострело от тях и с по-голям пълнител - просто трябва да свикнете на изключително кратки откоси, за да го ползвате максимално пълноценно. А най-добре - издебивайте врага и го карайте да се бие в вас отблизо, където големият разсейване на стрелбата не е проблем.

## MAC-10 (само за Терористи)



Производител: Ingram

Цена: \$1400

Амуниции в пълнителя: 30 патрона  
Максимум доп. амуниции: 120 патрона

Специален режим: Няма

Ударна моц: Висока

Обхват: Малък

Точност: Средно-ниска

Вид амуниции: .45ACP патрони (по 30 в пълнителя)

Скорост на презареждане: Бърза (1 пълнител за 2 секунди)

Скорост на атака: Много висока (351 патрона за минута)

Скорострело, мощно, евтино и безобразно неточно оръжие. Даже при стрелба от място не се опитвайте да се бийте с враг, който стои на повече от 10-15 метра от вас, защото в противен случай ще страдате. Отблизо обаче нанася огромни щети за nulla време. Въпреки, че изглежда по-евтино от MP5, патроните, които използва, идват в малки и доста скъпи опаковки. MP5 е за предпочитане пред него в почти всички ситуации, освен за стрелба от упор.

## Universal Maschinengewehr (UMP)



Производител: Heckler & Koch

Цена: \$1700

Амуниции в пълнителя: 25 патрона

Максимум доп. амуниции: 100 патрона

Специален режим: Няма

Ударна моц: Висока

Обхват: Средно-голям

Точност: Средно-голяма

Вид амуниции: .45ACP куршуми (по 25 в пълнителя)

Скорост на презареждане: Бавна (един пълнител за около 3,5 секунди)

Скорост на атака: Средно-ниска

Това е сестричката на MP5. Този автомат е с висока точност и дос-та мощен, но никога скорострелен и бавен за презареждане. Поправилото му използване би включвало стрелба отдалече, по-ради големия му обхват и високата точност. Мислете за това оръжие като за нещо средно между картечен пистолет и щур-мова винтовка.

# ВИНОТВКИ

COUNTER  
STRIKE

## Avtomat Kalashnikov Model 47 (AK-47) (Само за КТ)



**Производител:** Kalashnikov  
**Цена:** \$2500  
**Амуниции в пълнителя:** 30 куршума  
**Максимум доп. амуниции:** 90 куршума  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** Висока (откоси)/Ниска (пълен автоматик)  
**Вид амуниции:** 7.62mm патрони (по 30 в пълните)

**Скорост на презареждане:** Среднобавна  
**Скорост на атака:** Висока

Калашников може да бъде най-унищожителното или най-безполезното оръжие в Counter-Strike в зависимост от това как го използвате. Поради синия откат в 99% от случаите препоръваме да се стреля на къси откоси (2-3 куршума), а не в автоматичен режим. И винаги, ВИНАГИ стрелайте от място. Даже от 3-4 метра си струва да спрете, преди да откриете огън с АК-то. С малко търпение и практика, това оръжие става ненадникато при битки на близки и средни разстояния. Ако знаете как да стрелвате с него, дори и не поглеждайте другите оръжия. Това е най-евтиният автомат. Ако изтръвете твърде дълъг откос, можете да коригирате стрелбата си като следите къде се удрят куршумите. По принцип калашникът бие много нагоре и по-малко надясно

## Steyr AUG A1 (само за Контра-терористи)



**Производител:** Steyr  
**Цена:** \$3500  
**Амуниции в пълнителя:** 30 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 90 патрона  
**Специален режим:** 1.4x увеличение  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Голям  
**Точност:** Средно-висока(откоси)/Средно-ниска (пълен автоматик)  
**Вид амуниции:** 5.56mm куршуми (по 30 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Средна (1 пълнител за 3 секунди)  
**Скорост на атака:** Висока (300 изстрела в минута)

Едно от най-добрите оръжия в арсенала на контра-терористите. Добро за далечен и близък бой, от място и от движение, AUG е вероятно най-подходящото оръжие за начинаещи играч. Ако имате парите, изберете него. В комбинация с партньор с M4A1 става лошо за врага. Steyer AUG е точен и мощен, но не стреляте в автоматичен режим, освен от упор. На близки дистанции стрелайте без увеличение, защото така темпът на оган е забележимо по-голям.

## M4A1 Carbine with Silencer (Само за КТ)



**Производител:** Colt  
**Цена:** \$3100  
**Амуниции в пълнителя:** 30 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 90 патрона  
**Специален режим:** Монтиране/Демонтиране на заглушителя  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** Средна  
**Вид амуниции:** 5.56mm куршуми (по 30 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Средна  
**Скорост на атака:** Висока

Предпочитано оръжие от страна на контра-терористите. Безшумна и точна, карабината M4A1 е доста мощна като цяло. Монтирането на заглушителя намалява поражението, но намалява и разсейването при автоматична стрелба. Със или без заглушител, M4A1 е най-доброто оръжие за бой на средни дистанции от движение. Това го прави много удобно при атака.

## SG552 Commando (само за терористи)



**Производител:** SIG  
**Цена:** \$3500  
**Амуниции в пълнителя:** 30 куршума  
**Максимум доп. амуниции:** 90 куршума  
**Специален режим:** 2x увеличение  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Много голям  
**Точност:** Средна (откоси)/Ниска (пълен автоматик)  
**Вид амуниции:** 5.56mm патрони (в пълните по 30)  
**Скорост на презареждане:** Ниска  
**Скорост на атака:** Висока

Елегантно оръжие. Нанася относително ниски поражения за автомат, но за сметка на това има добра скорострелност и отлична точност. На повече от 10-15 метра стрелите с включено увеличение, това доста добре облича точността. Дори на големи разстояния има относително малко разсейване на стрелбата, стига да не държите спусъка натиснат твърде дълго. Целете се малко под врата в центъра на тялото и стрелайте на откоси от по 3-4 изстrela.

## Steyr Scout



**Производител:** Steyr  
**Цена:** \$2750  
**Амуниции в пълнителя:** 10 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 60 патрона  
**Специален режим:** 2.25x увеличение/6x увеличение  
**Ударна мощ:** Средна  
**Обхват:** Голям  
**Точност:** Висока  
**Вид амуниции:** 7.62mm куршуми (по 10 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Средна (1 пълнител за 3 секунди)  
**Скорост на атака:** Средна (89 изстrela в минута)

Макар цената на това оръжие да излежда привлекателна, ако нямаете достатъчно пари да си купите AWP или G3, по-добре помислете за автомат. Макар да нанася доста добро поражение, Scoutът бледне пред способността на AWP-то да убива от един изстрел, и докато с последното можете да стрелите от изправено положение без да рискувате точност, то със Scout-а това е непропорционално. От друга страна Scoutът е доста лек, и с него можете относително бързо да се придвижвате. Освен това стреля добре без увеличение.

В  
И  
Н  
Т  
О  
В  
К  
И

## COUNTER STRIKE



### Arctic Warfare Magnum (AWP или AWM)

**Производител:** Accuracy International  
**Цена:** \$4750  
**Амуниции в пълнителя:** 10 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 30 патрона  
**Специален режим:** 2.25x увеличение/9x увеличение  
**Ударна мощ:** Изключителна  
**Обхват:** Изключителен  
**Точност:** Много висока  
**Вид амуниции:** .338 Лапа (по 10 патрона в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Средна (1 пълнител за малко под 3 секунди)  
**Скорост на атака:** Ниска (37 изстрела в минута)

Най-мощното оръжие в Counter Strike! С AWP-то можете да повалите противник с броня с един изстрел. Нещо повече - куршумите, изстреляни от AWP-то могат да пробиват солидни обекти, в това число и хора, така че не се учаудайте, ако убийте няколко души наведнъж. Поради ниската скорострелност е хубаво да не пропускате, за да не смените месата си с жертвата си. Добре е да комбинирате този снайпер с добър пистолет за близък бой.



### G3/SG-1 Precision Sniper Rifle (само за терористи)

**Производител:** Heckler & Koch  
**Цена:** \$5000  
**Амуниции в пълнителя:** 20 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 60 патрона  
**Специален режим:** 2.25x увеличение/6x увеличение  
**Ударна мощ:** Средно-висока  
**Обхват:** Голям  
**Точност:** Средна  
**Вид амуниции:** 7.62mm куршума (по 20 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Бавна (1 пълнител за 4 секунди)  
**Скорост на атака:** Висока (76 изстрела в минута)

По-неточно и не толкова мощно като AWP-то, това оръжие си има своята предимства. Полуавтоматичният режим на стрелба е добра предпоставка за своевременно обезвреждане на групи от противници отдалече, а когато ситуацията стане напечена, G3 може да се използва и като сносен автомат за близък бой. Относително големиято му тегло представлява проблем, които играчите трябва да имат предвид, когато купуват това оръжие.

### SG-550 Sniper Rifle (само за контра-терористи)



**Производител:** SIG  
**Цена:** \$4200  
**Амуниции в пълнителя:** 30 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 90 патрона  
**Специален режим:** 2.25x увеличение/6x увеличение  
**Ударна мощ:** Средна  
**Обхват:** Голям  
**Точност:** Средна  
**Вид амуниции:** 5.56mm куршуми (по 30 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Ниска  
**Скорост на атака:** Висока

Отговорът на контра-терористите на G3. По-слабо като поражение, но с по-голям пълнител - всичко останало е приблизително еднакво. Комбинацията между снайпер и автомат е привлекателна, но в никакъв случай не може да се мерси с добрите оръжия и в двата класа.

# КАРТЕЧНИЦИ

### M249 PARA Light Machine Gun



**Производител:** Fabrique Nationale  
**Цена:** \$5750  
**Амуниции в пълнителя:** 100 патрона  
**Максимум доп. амуниции:** 200 патрона  
**Специален режим:** Няма  
**Ударна мощ:** Висока  
**Обхват:** Среден  
**Точност:** Средна  
**Вид амуниции:** 5.56mm куршуми (по 100 в пълните)  
**Скорост на презареждане:** Много бавна (1 пълнител за 5 секунди)  
**Скорост на атака:** Висока (383 изстрела в минута)

Най-голямото и най-скъпо оръжие в играта. Със 100-те патрона в пълнителя си и доста сериозната си ударна сила, картечницата е едно от най-мощните в Counter Strike. На някои карти Para-та може да пробие стени, поразявайки никоје неподозиращите противници. Голямото тело на картечницата дос苔 забавя ползвания я играч, освен това точността и не е голяма. Но както при всички други оръжия в Counter Strike, предимствата и недостатъците на Para-та взаимно се компенсират.

ВИНОВНИКИ

# ЕКИПИРОВКА

## Vest (& Helmet)

Цена: \$650/\$1000

Защита: Средна(пърдите и ръцете)/Малка(главата)

Накратко: Защитната жилетка ще ви позволи да живеете малко по-дълго, така че ако имате парите, не се свенете да ги похарчите за нея. В много случаи изстрельт в главата е смъстоносен, независимо от наличието или отсъствието на каската, така че може би ще се изкушите да спестите \$350. Само че е много вероятно точно ти ще видите живот в по-вече, които представляват разликата между победата и загубата.

## Flash Bang Grenade

Цена: \$200

Накратко: При удар тази граната заслепява ВСИЧКИ, попаднати в обсега ѝ. Колкото сте по далеч от мястото на експлозията, толкова по-бързо ще ви се възпроизвежда зрителният ройлят на заслепителната граната е да дезориентира противника за кратко, през което време другия отбор да се възползва от обръкането. Ако видите враг да хвърля тази граната, веднага се обърнете в другата посока и се готовете да отблъснете атаката. Когато вие използвате flashbang, старайте се да я хвърляте в центъра на противниковата позиция, след което бързо атакувайте. Можете да носите по две заслепителни гранати.

## Smoke Gas Grenade

Цена: \$300

Накратко: Макар че и двата тима могат да купуват димни гранати, те определено са по-полезни за атакуващата страна. Граната изпуска огромни кълбета пушек, които затрудняват видимостта на всички, така че трябва да се използва разумно. Най-правилната употреба е за прикритие на настъпление или (по-рядко) на отстъпление. Можете да носите само една SGG.

## High Explosive Grenade

Цена: \$300

Накратко: Тези гранати имат около 2.5 секундно забавяне, преди да избухнат в мощн взрив, нанасящ до 75 точки поражение. ВНИМАНИЕ: даже сървърът да е конфигуриран така, че да не можете да нараниТЕ сътърваници си с тази граната, можете да нараниТЕ себе си! Гранатите отскочат от стени и други подобни повърхности, така че можете да използвате рикошетите за да ги хвърлите на иначе недостъпни места. Можете да носите по една HEG.

## Defuser

Цена: \$200

Накратко: Когато играете на карти, където целта е да се заложи/обезвреди бомбата, този предмет е задължителен за контратерористите. С него времето за обезвреждане на бомба се намалява напоминана!

# ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ



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

50%  
отстъпка

от месечните такси  
на услугите PersonalEUnet  
за ученици и средношколци



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



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

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

## Съдържание



<i>action??!</i>	
<b>HELLBOY</b>	34стр.
<i>adventure</i>	
<b>Dracula 2: Last Sanctuary</b>	35стр.
<i>adventure</i>	
<b>Gold and Glory</b>	36стр.
<i>action</i>	
<b>HEIST</b>	37стр.
<i>simulation</i>	
<b>AQUARIUM</b>	38стр.
<i>jeep simulation</i>	
<b>Screamer 4x4</b>	39стр.
<i>turn based strategy</i>	
<b>JA2: Unfinished Business</b>	40стр.
<i>platform action</i>	
<b>Aladin: Nasira's Revenge</b>	41стр.

# HELLBOY

Викам си аз, дай сега да си взема някои по непретенциозни игрички, да си имам време и за науката и за всичко. Тя "От крак на крак" да не е лоша рубрика случайно? Нищо й няма. Рубрика кат' слънце. Знам че ще пиша. Взел твърдото решение, подминавам с каменна физиономия купчицата с хитовите игри, край която колегите са заформили спретнат въргал и си при-държал три диска, от по-непретенциозните. Ей така - на слухи. Е, нямам да пускам това той месец. Дето има една приказка как по-културно да я кажа ми от торбата с вагините три члена извадих бре. И не да

кажеш някакви непретенциозни членчета, ми членове кат' громоходи напращени. А, Хелбойският направо като фабричен комин се опнал. Ама мой си е, к'во да го правя.

крокодила Гена. Още преди да се опомня след шока, от Крио ми опукаха още един шамар, поставяйки ме пред нелеката задача да се идентифицирам с нещо червено и

грозно, което ми се явява главния герой. Графиката, разтласка се край него, също бе нещо, каквото не се вижда всеки ден. Не и в началото на новия век. Въпреки, че в менюто с видео опции си нагласих приятната резолюция 1024x768 в 32 битов цвет и си включих пълен антизайдинг Hellboy изглежда смъртоносно зле. Пиксели с големината на добре охранени хлебарки се пропълват на най-неочаквани места из текстури, взети на заем от бета версията на Wolfenstein. Всичко това е подкрепено от късаш нервите геймлей и набор от Бъгове, способен да запъни няколко етажен етимологически музей. Ще ви

**Битка със зъл бос.**  
Това въщност е последният документиран скрин от играта.  
След като го свалих изводът диска от CD-Rom-a и си организирахме игра на фризиби с колегите.



Те тъва с Хелбой.  
Хелпърът не смея да си  
го представя дори...



Аз си го придърпах, аз ще си го коландрисвам.  
Значи това е екшън. Три де. Търд пръсъ. За сложета не ми питайте, защото всичко, което се разбира от умопомрачително грозното инто е, че някакъв полицай (военен, портиер, пощальон или нещо от сортът - във всеки случай с униформа беше) го изижда демон съмнително напомнящ за

кажа само, че не можете да си ползвате пистолетите, защото куршумите избиват да нанасят поражения на враговете така, че аз лично си изигraph първите две, или колкото там бяха, преди да стигна до увековечената на някой от околните скрийнове гарга, нива използвайки само тупанищите си. Умопомрачителна игра. Не се колебайте да я преръчate на хора, които мразите.

**ОЦЕНКА: 05%**

# DRACULA 2: Last Sanctuary

Няма какво да се лъжем, към днешна дата любитеите на куестовете са изпаднали в зверска криза и количеството нови заглавия, спадащи към бленувания жанр опасно клони към нулата. Това май е основната причина да отделяме място в списанието, за следващите две игри - просто в разгара на кризата никоя не вие могат да се подължат да си купят, водени от изгарящото желание да изиграт каквото и да е приключение. И да се минат много злоубийко.

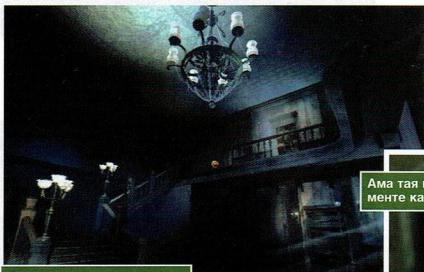
Приемам, че впери поглед в двойката след името на преексплоатирания архи-вампир, се чудиши защо не си спомняш никога да си се сблъсквал с първата серия. Въпреки, че се появи на български пазар (по сприте, де, за легания не съм много сигурен) и бе представена надлежно на страниците на GW, большинството от геймърите биха закономерно потресени от сътънението на цена - време за игра, където последното беше около седем пъти по-малко от стойността на Dracula в левове. Като гледам подобна ще е съдбата и на втората част, но както вече казах, целта на тези редове е по-скоро да те държи настраана, отколкото да

привлече вниманието ти, към разглежданите заглавия. Иначе Последното убежище продължава историята на залезания келеш Джон и наръфаната му от Дракула възлюбена. Ама съвсем буквально си я продължава - и трито на Dracula 2, въсъщност е аутрото на Dracula 1 и действието просто продължава, оттам, където спря посledния път. Явно француците са сложили двойката в заглавието единствено, за да не объркаш

последователността на изиграване на игрите - фундаментални промени няма. Въсъщност неопитното око би казало, че промени въобще няма, но тук е моментът да се намеси опитният рецензент, в мое лице, който да му привлече вниманието към цели две новости. Първата е, че вече можеш да използваш някои предмети от инвентара си с други, с което интелектуалният елемент се покачи с две степени и вече има замечателна стойност от минус двадесе и пет. Втората е, че можеш да умреш. Ей така докато кротично си цъкаш нагоре-надолу с мишката и люпиш семки. Въсъщност с последното ще се сблъскаш на базата на въмхнатия на изключително неподходящи места и потресавашо зле реализиран екшън елемент. Както всеки езиковед ще ти каже "новост" и "подобрение" рядко се употребяват като синоними,



първо лице. Графиката е от явно грозна, свободата на действие е максимално ограничена, а пъзелите в общия случай се свеждат до това да използваш курсорумите върху пистолета и ключа върху вратата. Единственото нещо, което може да те затрудни е фактът, че предметите от инвентара ти не са описани, а по картинаката трудно ще се ориентираш, дали това връз което си спрял мишката си е карбуратор, бинокъл или екзотичен представител на местната фауна. Но и този проблем е решим, защото предметите от



Ама тая грозданка май  
менте като да беше...

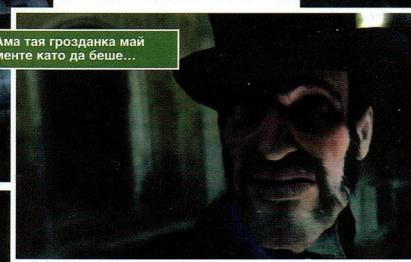
Вампир да не си в дневно  
време. Ский в къба  
мизерия живеят



така, че към горното тървдение, че "играта реално си е същата" спокойно можеш да добавиш "с няколко дребни влошавания в и без това не особено блестящия геймплей". За незапознатите - иде реч за псевдо-3D куест, в който наблюдаваш нещата от



Свободата на действие,  
както е казала е потресаваща. Сори,  
напред не може.



инвентара и местата, където можете да ги използвате са толкова малко, че нищо не пречи да пробвате с всичко навсякъде. И понеже, нито от казаното дотук не предполага Dracula 2 да предлага двуцифренна оценка ще взема да му дръпна една похвала на

изпроводяк. Междудинните анимации в играта са много приятни за окото и се срещат достатъчно често, за да те насычат да продължиш напред. Така че ако възприемеш играта като интерактивен филм (с отвратителен сюжет е, ама ти виж и по кината къде дават) и имаш няколко часа за губене (четири, в моя случай) можеш да си я изиграеш с кафе. Стига да си я намериши бесплатно, разбира се.

**Snake**

**ОЦЕНКА: 51%**

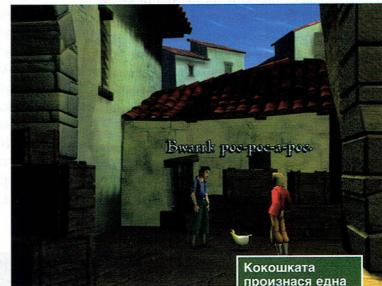
# GOLD AND GLORY: The Road To El Dorado

Виж сега, най-лесният вариант е да кажа в пет реда, че играта е (тук следва нещо много, ама много цинично, колкото да запъня петте реда, което обаче ще премълчи, защото ние от Workshop не си падаме по лесните варианти) и да приключи с рецензията, но така - признат си - никак не е забавно. За това ще си заформим една малка игра. Започни от 1.

1. Гледал ли си Пътят към Ел Дорадо? Да - иди на 2; Не - иди на 3
2. Това е много хубаво. А, хареса ли ти? Да - иди на 4; Не - иди на 3
3. Аз тък няма да си играя с теб в такъв случай! Иди в киното и си преосмисли вижданятията.
4. И това е много хубаво. Значи подобно на мен се чувстваш заинтересуван от играта. Между другото гей ли си? Ако отговорът ти е Да - иди на 5; ако е Не - на 6
5. Ма ти серозно ли! Е, лошо няма. Иди на 6
6. Не че има никакво значение, всъщност. Та значи приемам, че си заинтересуван от играта. А какво очакаш от нея? Брутalen екшън - иди на 7; Походова стратегия с реалистични елементи - на 8; Малоумен куест - на 9
7. Виж сега и из много разчитах Тулио до подбара рейнън и да сънне от бой Кортес, тъй, че можеш да приемеш, че и двамата са ни преебали - иди на 9
8. Това е чудесно. Повляжи ми, за да издръжки Ел Дорадото също имаш нужда от стоманените нерви и волското търпение на закоравял стратер. Иди на 9
9. Мда, играта е малоумен куест. Рядко малоумен куест, впрочем. Обикновено на екрана има до три лица, с които можеш да взаимодействаш и едно NPC, което да ти обясни в прав текст какво точно да правиш с тях, тъй че шансът да заскочиш е правопропорционален на този да ни приемат скоро в НАТО, ЕС, ИРА или МОСАД. Което може би не е чак толкова престъпно при положение, че таргет аудиторията на играта очевидно са инвидици в предучинища възраст. Ти по-добре ми кажи, така като гледаш скриновете графиката харесва ли ти? Да - иди на 10, Не - на 11
10. Я ги виж пак, моля ти се. После се върни на 9 и ако пак дойдеш тук ще трябва да ти открия жестоката реалност, че това с космическите корабчета, дето си го играеш на 286-цата спря да е актуално някъде около 87-ма.
11. Е, прав си, грозничка си е, даже легко клони към отвратителна, ама ти да не си израстни с Quake 3 и Unreal, случайно! Й спри да придириш и погледни нещата откъм добрата им страна? Коя е тя, впрочем? Сигурно в играта има разказващ хумор - иди на 12; Предполагам, че междуинни анимации са поне толкова яки колкото анимационния филм - иди на 13; Снощи Мичето ми пусна - иди на 14; Ами като гледам най-голямата ми аванта е, че още не съм си купил играта, а? - иди на 15
12. Сори. Ням. Никакъв хумор. Има разказващи нервите простотия леещи се от всяка претендираща, за изключителна забавност реплика. Максимум половин час прекаран на със извратените представи за смешно на сценаристите на Gold And Glory може да те потопи във вълнения депресия, което ме навежда на мисълта, че играта сигурно е рекламиран продукт на нова марка амфетамини и служи за масово заривяване на младото поколение. Единственото нещо, което успя да изтърне някакъв истеричен смех от дробовите ми беше потресающий дубляж на двамата дегенерати, поеми очуванието на главните роли. Върни се на 11 и пробай друго или пък този път пробай да си срежеш вените по дължината им и да заключиш вратата на банята, за да не могат да те спасят като миниали път. Извинявай, страшни ефекти от играта - не ми обръщай внимание.
13. Да, точно толкова са яки. Това всъщност са си кадри от анимационния филм, който вече съм изгледал два пъти и пак ще си го гледам като излезе на видео, така, че - не, благодаря, нямаше нужда. Върни се на 11 и пробай друго.
14. И на тебе ли, бе? Ми, доксициклина трябва да го взимаш сутрин и вечер в продължение на десет дена и би трябало да ти мине. Можеш да се върнеш на 11 и да пробаш друго ама по-добре първо иди и пробай да се изпишаеш да видиш гори ли е.
15. Изключителното си прав. Ел Дорадото се оказа една от малкото игри, които като иначе крайно благодатната ми работа на рецензент да ми изглежда неблагодарно тежка и се явява един от двете случая (вторият се намира някъде из околните страници и се зове Hellboy), в които съм се чудих да има сложна нулева оценка. Е, явно не мога. Не е професионално, някак си. Всеки влак си има пътници, дето му вика. И все може да се намери някой, на когото тази игра да даде падне. Просто не ми се върва този някой да си точно ти. Нормален ми се виждаш. Иди на Епилог.



"Бе май леко се преебахме, като се навихме да участваме в тази игра, а момчета?"



Кокошката произнася една от по-веселите реплики в играта



Страж 1 към Страж 2 - "Абе не мисли ли, че леко са се престарали оставките на възранено магаре и буре с моркови въръжена охрана?"

## Епилог:

**ОЦЕНКА: 18%**

# HEIST

Ето една игра, която все още не съм и няма, повтарям, НЯМА да изигра до края. Ей багу, тогава нещо отдавна не бях виждал. Затова тези и тази статия да е нещо по-различно. Ще си поиграем на въпроси и отговори. И така:

**Какво е Heist?**

Ако питаш мен - безумна игра, но това се открива след няколко часа игра. В началото прилича на смесица между Grand Theft Auto и Syndicate.

**Vaay, Grand Theft Auto е любимата ми игра, пак ли газиш хората?**

Не. Тук не можеш да караш кола (или поне аз не успях). Общото между двете заглавия е, че можеш да носиш пушка и ако убиеш някого печелиш пари (само че под формата на паднали до трупа пачки). Освен това си някакъв криминален элемент. За съжаление с това приликите съвршват.

**да хващащ автобус? Не можеш ли да откраднеш направо кола и да отпращиш с нея?**

Така било по-логично, но както ще разбереш, логиката не е нещо, от което създателите на играта са съ водили. Да си продължа мисията. Проблемът е, че твойте бъдещи съкиминици (ако се объркат нещата) искат по 2000 долара, за да се присъединят към теб. Изходът е само един - да започнеш безразборно да грабиш от мирните хорски домове. По експериментален път играти ми доказа, че ТРЯБВА да отиди и да купи пушка от магазина за оръжия, преди да започна погромите. Самите грабежки противат на два етапа. През първия ти разглеждаш ющата за евентуалните пречки (хора, аларми, сейфове...) между теб и парите. В екранчето, което си отваря тръгват да се запъват два лента - синичка и жълтичка. Синият показва докъде си стигнал с наблюденятия, а жълтата доколко подозирателен си станал на околните. Ако жълтата лента изпревари синият - позорно те изтриват и ако има полицай наоколо има вероятност

щеше. И така няколко часа. Направих си експеримент - докато не ми изтече времето - всички кротко си стояхме по местата. Сигурно трябва да се записваш преди всеки обир?

Добра идея, но за съжаление опцията за записване е само между мисии и докато при мен не винаги работи. Така преминаха около 10 часа игра - безкрайни опити да се откача от полицията, обречени на неуспех поради бъговия алгоритъм за тичане и стигане от точка А до точка на Б на моя тиковник. Накрая изпаднах в амок извадих пушката и убих полицай, който ме следваше. Вдигна се тревога и всички полици за започнаха да ме издирват. Направих най-неологично - избих цялото подразделение (просто в Heist няма време за зареждане на пушката и колкото по-бързо се набираш върху левия клауниш на мишката, толкова по-добре. Амуниции също няма) и неизвестокован започнах да влизам с взлом.

**И какво, дойде националната гвардия ли?**

Ами, разхождах се с извадено оръжие, навсякъде пишиха аларми, а никой не ми



## А общото между Syndicate и Heist?

Правиш ударна група от максимум четири-ма и им купуваш екипировка преди всяка мисия. Освен това някои от задачите в Heist много наподобяват тези на Syndicate. За още по-голямо съжаление и тук с това приликите съвршват.

**Какво правиш в Heist?**

Късах си нервите на равни интервали от около 5 минути.

**Добре, а какко прави героят ти?**

Обира къщите на хората на пари, магазините за различни стоки, фармацевтици за аптечки и бяга от полицията. За да ти стане по-ясно мога да ти разкажа, какво правиш първата мисия.

**OK. Как протича тя?**

Ами първата мисия те заварва в едно малко провинциално градче. Имаш 200 долара и 14 часа, за да присъединиш към скромната си банда от 1 човек, адвокат опитни престъпници и да избягаш от селото с местния междууселищен автобус в 24:00.

**Чакай малко, нали си престъпници, защо**

да те погне. Ако проучването е успешно и можеш да се справиш с всички пречки, се появяват други две лентички - червена и зелена. Зелената показва колко време ти е необходимо да стигнеш до пачките, а червената след колко време ще се задейства алармата. Ако зелената лента е по-дълга, все пак ще можеш да ограбиш мястото, но ще привлечеш вниманието на полицията.

**Бързо ли върви играта?**

Не. Те са влечи с някакви ужасяващи темпове. Един обир може да трае около една две минути реално време. При това без абсолютно никаква смысъл. Ако червената лента е по-къса от зелената - алармата се задейства в 100% от случаите. В тази първа мисия положението беше следното - не можеш да събереш два бона и да грабиш в комбина с втория престъпник, защото не си достатъчно добър в краденето и винаги се пускаше алармата. Довътваш полицайки и...

**Ти е слукана работата?**

Точно това си мислех и аз, ама не. Поли-

циите си стояха и аз си стоях. Алармата пи- каза и копче. Аз бях Господарят. Усещането за сила се изпари, когато времето ми съврши преди да успея да привлека втория човек към бандата. Почнах отново. И отново. И отново. Установих, че след като знам всичко - кои къщи мога и кои да обирах в началото, кои стават, когато си взема съдружник, колко пари ми дават и т.н. при оптимална игра ми остават около 1 час игрово време, през което мога да ограбя банката (в която има колосалното количество от 5000\$). В противен случай времето просто не стига.

**Звучи ужасно.**

Ами такава си е играта. Остарялата графика, аматърски ендъжин и неинтуитивния интерфейс - допълват по чудесен начин ужасния gameplay. Единствено те хваща яд, че в Heist има не малко добри идеи, които просто са дълъоко затънали в блатото на посредствеността и няма да могат да излязат оттам.

**ОЦЕНКА: 27%**

# AQUARIUM

Доживях, братя, да видя и такова чудо - симулация на аквариум. Като чух името ѝ си помислих, че ще представлява някакъв майтай с подобните игри и като цяло с концепцията за симулация. Нещо от рода на:

"редиши си камъчетата в аквариума, садиши си водораслите, пускаш му там рибките, раките, костенурките, октоподите и др. к'вот се сетиш, натискаш клавиша simulate и се наслаждаваш на идеално функциониращата екосистема която си създаlet... какво? нещо не цъка както трябва ли? няма манда? почваш да пускаш отпире червейчета, зайнченци, сърници, кученца и гладаш как, докато се давят милите, твоите питомци ги ръфат, завличат ги на дъното, изкъват им първо очи, а после отегчени захвърлят останалото на новия щам вседневи морски бактерии, който лично си проектира; а като те умориш от зверинчи докарваш кошачките и най-вече акулите да разчинят терена, да изкоренят всяко зло и да подгответ подводния свят за нашеществието на християните треволосни плужеци, които изсипваш отпире с пълни шепи; ала там, в черните дълбини, нещо пропълзява, оцелява и еволюира, хранеци се с гилон и чудки експременти, от които дори и бактерите повръщат; нещо живаво и безцветно, изльвашо бледа флуорисцентна светлина, с огромни незрещи очи и един единствен инстинкт - да погънне всичко, което се движи;

нешо живаво като самия живот и в същото време омицетворение на неговия антипод - съмртта; нещо което расте непрестанно и което ти забелязваш как когато започва да яде любимите ти плужеци; и те се обединяват срещу общия враг, научават се как да използват острая край на супените миди, укрепват поселища сред кораловите рифове, със свити сърци вървят взор надолу към прииждания, непрогледни, вечния мрак, забравят за светлината идеща отгоре и престават да пеят песни за тебе; борят се нещастните, борят се с Живота, както те го наричат, и със Съмртва, която той (Звиря) се; най-смелите често се отправят на единоборства с него, търсят где е сърцето на звиря, докато най-умните, застанали по върховете на високите си кули, разсыждават има ли звиря сърце въвобще; повечето от смелчаци биват изядени, но някои успяват да издебнат чудовището в гръб, яхват го, секат с миниатюрните си сечива късчета пълт, секат и се храният нер; защото той вече е изконсумиран водорасът, който ти си им дал, и отдавна си поникнали зъби; зъби и нокти да се дръжат на могъщия му гриб докато са живи, да се държат там дето е храната, там дето да заброяват красотите на лагуните, коралите и морските звезди, там дето да се превърнат в една от безбройните усти на звиря; а той, огромният, вездесъщият, безсъмртният регенератор, бавно и за всеки залепли си за него изядха хиляда други; яде и расте, вече напира да излезе на сушата; що да сториш, гледаш с отвращение блъбъкащата зелена тина и черния мухъл пълзял по стени и чак сега се сещаш, че не си смени водата в аквариума от цяла вечност, а си пускал в него всякакви боклуци - ей там огриза от... от

неизвестно к'во, там пък - деси си чопли носа... в миг на просветление хващащ аквариума с две ръце, и че тежи, мама му стара, се затичаш да излезеш съдържането му в кенефа; изведнъж те лъхва противно синката воня на гнилост, завива ти се свят, претъпаш се и го изпускаш; стъклато се трошат, водата се разливва на плочите в коридора, настъпва края на един свят, на цяла една цивилизация, която може би имаше своя шанс за оцеляване в канализацията... все пак съблъсът с нови култури, с чудовища, които и митологията не познава... нямаше да им е леко на плужеци; ти пък нямаш време да мислиш за глупости, вземаш метата, лопата, парица, бършеш, попиваш, убиваш; твоите любими агонизират, в предсмъртния си миг виждат Създателя за първи и сеген път, виждат Създателя в цялото му могъщество - как бъхта хъркаща звир с Парцала, разбираш, че старат легенди не са измислица, че в суверенитета проповядвани от отмирания религии се съдържа цялата Истина, виждат как парцала ведно със звиря и всички покварени биват хърленни във Вечния Оѓън, що не гасне, виждат и умират с усмивки на уста, чака ги живот след съмртва..."

За добро или зло нищо подобно няма да видите в Aquarium. Такива неща се четат само в Workshop-а.

В заключение искам да кажа и няколко добри думи за Aquarium, която си е чиста проба икономическа симулация. Вие сте собственици на двуетажна сграда, пристанище, басейн за дъмфини, кораб - може би, и на скромната сума от 100 000 долара. Целта е да притечите някой лев (може и долов) като инсталирате аквариуми в сградата, напълнете ги с риби от далечни реки и морета и поканите хората да им се полюбуват... срещу заплащане. За доброто на бизнеса си ще е добре да се погрижите за обзавеждането - деси посадите дървчета, да поставите пейки, статуи, фонтани и още куп наследи за около (като и за други части от анатомията на човека). Ако не искате да се стромоляся цялата идилника след дни, си наемате персонал и работата, бих казал, застраши. Или поне така изглежда след 6 часа игра. За повече нямах нерви. Като идея Aquarium-а не предлага нищо ново и се доближава най-много до RollerCoasterTycoon-а, ала като реализация... коффи интерфейс, разделителна способност 320x200x16 цята, сладникава мелодика се повтаря през 5-10 секунди... абе к'во да ви разправям, достатъчно е да кажа, че бих дал оценка 100% ако Aquarium беше излязъл преди десет години.

**Lord Goodman**  
(или както го наричат оцелелите след Съдия ден - Our Lord, Създалетя)

**ОЦЕНКА: 30%**



# Screamer 4x4

Ето, че доживяхме и това. Вярвам, че всеки от вас би се поблазнил да покара джип из никаква хъмиста местност, особено когато той е произведен от никакът от водещите марки в областта. Точно това удоволствие ни предлага Screamer 4x4. Или поне се опитва, но защо мисля така ще разберете от следващите редове.

В последно време разнообразието от автомобили симулации търси своеобразен ренесанс. Горкият геймър му се налага да разнася товари с тир, да върти обиколки по писти а'ла Формула 1 с огромни камиони, а сега на главата му се изсипва слалом с джип в гориста местност с особено неравен релеф. Де тоз къмст бих казали никаки.

Проблемът бих казал аз е в това, че в голя-

мата си част тези нестандартни продукти са неизпълнени. Разбира се изключение има, но определено настоящата игра не се числи към тях.

Но да се съсредоточим върху воланния слалом. Първо, което прави добро впечатление е добратата графика и сравнително реалистичното движение и звук на возилата. Приятно е да се види ефектът при минаването през никакът храст или ударът на джиповете в никакое дърво. Е ако падаха и плодове връз нас...

Откъдето обаче нещата определено кущат. Най-важното за този род игри е да те грабнат, да събудят спорната ти злоба, да те карат да седиш с часове пред монитора и да се опитваш да задминаваш опонентите си или да се бориш срещу нечие по добро време. А Screamer 4x4 определено има дави накара да почувствате никое от тези неща. Мудро действие, меко-казано некадърно направени маршрути, абе с две думи играта би се характеризала единствено на никакой който би изпитвал огромна удоволствие да покара из гората ей така по детски.

Е оплюхме горката игра. Сера с чисто сърце можем да споменем възможностите която ти би предложила на тези от вас които все пак бих я запригри. В началото ще можете да пока-

рате вседенходните возила Land Rover Defender и Jeep CJ7. След успешното преминаване на различните етапи от играта ще можете да се порадвате и на джипове произведени от Mercedes, Toyota, Mitsubishi и др. В Screamer 4x4 са намерени място шампионат (тук се състезават за време което ви дава дадени точки като за неправилно минаване по маршрута се ще има и наказателни точки, мухахаха), състезание за даен трофей (вие срещу опонент под формата на дух който не можете да бутнете) и рабира се на последно място, но на първо по важност свободно каране без никакви си маршрути и колчета. Газ на кърдото ви видят очите, проблем ще видите само с това че сте ограничени в един определен периметър, просто в един момент карата сървиша и хоризонта се оказва на метър два от вас. Да ви имам проблемит...

uRKO

**ОЦЕНКА: 40%**



**СУПЕРГЕРОИ СЕ ИЗПРАВЯТ СРЕЩУ СУПЕРЗЛОДЕИ**

**ТЕХНОКЛАН**  
Българско издаване

**FUTUREMAN**

**ТОРБАЛАН**  
Комикс

**ТЪРСАТЕ**

**Планета RX 3351**  
Лук Бенедикт

**СЧАСТВАЙТЕ В КРАЯ НА ФЕВРУАРИ**

# Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Гледам с с неприязнь и страх съвршено блята и празна страница, притаила се в кратко очакване на монитора пред мен. Безмъвна и спокойна, като хищник прилепящ жертвата си в някъй бълт, знаеща че няма да мога да се измъкна от нея, че съм пленник на магнитното й бледо сияние. Усещам глада, желанието, страста, стаени в невидимите пилаха, които пазната страница против якъм съзнанието ми, към преминаващите ми мисли и пулисиращите емоции, както е правим всеки път досега, всеки път, когато съм кливкал два пъти върху бледосиньото W на улара. Усещам и ужасът пъзъц нагоре по гръбначния ми стъбъл, нагоре към мозъка ми, който трябва да го поеме и асимилира, да го превърне в паника и истерия. Защото знам, знам с кристалната яснота, с която видкам странно изкривения огледален образ, в стъклото пред мен, че този път нямам какво да дам на пилата, че съзнателно, към кое то се прятат е пусто, също като родилата ги страница. И си мисля, че когато разберат това те ще побеснят, че изтрягнат очите ми, ще разъсят лицето ми и ще започнат да се храният с пълт.

А за настинка не знам как да запълня проклетата страница. Никога не съм вярвал, че може да ми се случи нещо по-добро. Та нали Snake е черната овца на многословието, мъррен непрестанно от колегите си, че се омива в писанията си е конкурирана единствено от свободния овен в опитите си да окупира всичкото място в кошарката. Е, да ама се случи, мамка му. И то не защото Unfinished Business е лоша игра, опазил ме Богът на меркантните тарикари. Съвсем не.

Просто новостите в настоящия експанжън

могат да бъдат описаны в едно не особено дълго изречение. Да не говорим, че всички те така или иначе вече са надежко

описани в превютото ми от брой 16. Всичко,



интересно, свързано с оригиналния JA2 пък можете да намерите в закономерно дългото ми ревю за играта, публикувано във фагатания 13 брой. И сега съм изпразен пред три възможности. Да спра до тук и да обясня на колегите, че няма смисъл UB да бъде представяна в GW, което би било грешка, предвид качествата на играта, да различат, че вече сте забравили какво сте чели преди толкова месеци и да си поиграя малко на кът и пейс, което пък било грешка, защото може да накърни перфектния ми имидж или да преразкажа същите неща с нови думи, което принципно не е грешка, но е малко тълто. И понеже ми са налагат да направя именно това, нека да погледнем нещата от друга гледна точка и да кажем, че за благото на феновете на предицата, които не са чели съответните брове или пък са забравили какво пише в тях учитво припомнjam какво точно представлява JA2:UB.

[Дръжте се, пичове, вече успях да запълня половин страница с глупости, трябва да извъртоля още толкова, за да си покрия норматива и ви оставям на мира.]

И така. Unfinished Business е, както го наричат самите съртекчици, мини-сиквът на оригиналната игра. В него претърпаното със златни мини демократично кралство Арлук е изпратено пред нова заплаха. Компанията "Ричи Майнинг", управлявала мините в страната преди гражданска война си ги иска обратно. И за да са сигурни, че "не"-то намира да бъде сред потенциалните отговори на оферата им, господата са разположили в съседната страна - Тракона - военна базичка и започват кротичко да обстрелят Арлук.

Енрико Чивалдори, чийто напрашял от хемороиди задник лично положихте на трона в JA2, отново иска помощта ви. Този път от вашите хора се иска да влязат незабелязано (Бахти незабелязано, впрочем. Виж интроверто...), да намерят базата, да я унищожат и при желание да се върнат сравнително оцелели.

Този път рекламираният текст гласи: "Съдбата на една нация тегне на раменете ти, но пък бойният опит е на твоя страна." Хм. Онова с кеша по ми допада.

Иначе мини-сиквът е напълно самостоятелен продукт, който не изисква инсталацията на JA2. Но пък ако случайно си пазите съевовете от там ще можете да прехървляте вашия наемник (онзи, когото създалите с психологиячески тест) в новата игра. Останалите членове на екипа трябва да си наемате новано, но пък те са запалили всичките си придобивки, умения и опит, събрани под вашето вещо ръко-

водство. В началните менюта пише, че ако започнете играта по този начин ще ви бъде много по-трудно. Не знам в какво точно се изразява трудността - не си пазех съевовете. Пак в тези начинни менюта се открива и още една новост - можете да си завишите допълнително нивото на трудност като си включите опцията "Iron man", която няма да ви позволява да се съзвивате по време на битка.

Другата сериозна новост е, че за разлика от другите игри от JA-поредицата в Недовършената работа целят рисорс-менеджър е премахнат. Нямаете постоянен източник на приходи, не трябва да тренирате милиция, не трябва да отвоювате и опазвате сектори или да се грижите за имиджа си пред местното население. Очаква в много бой и значително по-праволинеен сюжет с минимално количество съб-кустестве. Лично на мен тази работа не ми додадна особено, защото занижава изключително комплексната оригинална игра до нивото на стандартна походова стратегия.



гия със засилен екшън привкус. Въпреки че, погледнат обективно този род опростяване, дава шанс на новаците да налязат в играта без да се роят няколко часа в менюта с указания, а на ветераните да си отърват малко от неприятното на моменти планиране на приходите и разходите и да си попутат новоя за годовете. Защото докато JA 1, 1.5&2 изискваща специална нагласа и задържано внимание, JA 2.5 може да бъде разъяснен винаги и по всяко време, ей така, просто за кеф. А това май е най-важното в една игра.

Останалите новости са 10 нови наемници, 10 нови пушкара и опция показваща ви най-подходящите места за прикритие по терена. Старостите пък са обидната липса на мултиплейър, доста остатълата графика и тоновете култови лафове. Кажете ми как да не се влюбиш в игра, в която една от първите реплики на героя ви, когато попадне в заснегените покрайнини на Тракона е "Ебати студа. Могат да ми използват ташаците да изгърдяват налитки".

Snake

**ОЦЕНКА: 89%**

# Alladin

## Nasira's Revenge

Някога, в една много далечна страна, където пясък бил в изобилие, а камилите се срещали на всеки ъгъл, живял сърчен младеж на име Аладин. Особено убедени в сръчността му били местните търговци, чито стоки често изчезвали по неведоми пътища.

За нещастие ѝльо маъюсник злонамерено се възползваш от уменията на момък, за да се сдобие със външна лампа и да постави на колене цялото царство. Аладин, който не щеш ли се почувства доста пр\*\*\*\*, реши да си отмъсти и, изцяло в традициите на добрата приказка, последвала дълга и изпълнена с трудности одисей, в края на която младежът се доборал до лошия заклинател (който междуврочем се казвал Джраф) и с типичната си сръчност успя да открадне



Хайде сега Джезбин, бъди добро момиче и обери тези 100 златни монети

ама нейсе...). Толкова за предисторията, за по-подробна (и най-вече по достоверна) версия може да отворите приказките от Хиляда и една нощ.

Самата игра започва из улиците на Араба и пръвто нещо, което се набива на очи е, че всичко е триизмерно. Второто нещо е, че почти всичко е сравнително грозно, като започнем от героя, принцичи на купчинка пolygonи, набързо подредени от някое дете в предулицища възраст. Е, има някаква грация, но е доста ръбатичък, горския. Същото се отнася и до неговите противници, и те срацащи от полигонна недосататъчност. А проблемът на останалата част от забобиканция ви свят (т.е. калдъръм, спади, дървата и пр.) е в текстурите, на които им липсва детайлинт, а оттам и изразителност. Просто са прекалено "ломски" и не могат да създават усещането, че светеца около Аладин е истински, по скоро може да ви се стори, че някоя е строил къщички от карти за игра

и после ги преобразиса, за да изглеждат по-реални. Но да не прекалявам с критика. Все пак играта е правена първо за Playstation и е нормално да отстъпва при визия на последните триизмерни заглавия. За Jump'n'Run графиката е на прилично ниво. От друга страна, геймплеят също изненадва приятно, като дизайнърите са постаратели да използват добре предметствата на трите измерения. Дори на моменти се забелязват леки квест елементи, които изискват от вас да потърсите даден предмет и да го занесете на някого, или да решите малка загадка, за да може да продължите пътя си. Разбира се, всичко това е поднесено в доста праволинейна форма, но важното е, че придава екзотичен нюанс на заглавието. Иначе, основното за подобен род игри го има в изобилие - ще тичате и скачвате на воля из близо 30 нива, които са достатъчно дълги, за да ви задържат пред монитора поне няколко дни. При това разнообразието от

местности не е никак малко - градове, пустини, царски дворец и прилежащи му затвор естествено, пещери и т.н. От време на време ще се налага да се справите с някакът страж/разбойник/прилеп/скелет/эмия/паки... с помощта на верния ви ятаган. Другия вариант е да замерите противниците си с предмети, като ябълки и кокосови орехи например. За да бъде картинаката пълна, дизайнерите, наред със стандартните жалтици за събиране, са пръскани от почти всяко ниво по три диаманта, които, ако успеете да се сдобите с тях, ви дават достъп до бонус нива. В тях обикновено трябва да изпълните дадена задача за определено време, а замисълът често е дъстъп забавен. Представяте си Ясмина върху скейтборда... Това ме навежда на мисълта, че Аладин няма да е единственият герой, който ще управявяте по време на играта. За принцесата вече разбрахте, а вторият ви помощник е маймунката Абу. Не очаквайте от нея да размахва ятагани, но за сметка на това е изключително повратлива и може да прави двойни скокове, с които достига много високи места. Въобще с Абу играта придобива допълнителна динамика. Е не чак колкото полетите със външното ки-



Аладин се изявява и като Индиана Джоунс. Жалко само че в басейн на плуват пирани

живота от тялото му. След подобни кражби, пострадалият обикновено няма възможност да си потърси принадлежностите обратно, но (в тона на добром приказка) има и изключение. Случило се така, че Джраф имал сестра - грозна и злобна, но решена на всичко само и само да върне брат си от отвъдното и да покори света.

Една тъмна нощ Назира (така се казвала) се промъкнала незабелязано в царския дворец, тихомъкото отвляка султана и Аъзеръя му и (съвсем в духа на „уче..вих базъл много добра приказка“) комфортно се настанила на трона. Когато всички се събудили на следващата сутрин, доста се учудили от внезапната промяна в управлението, но бързо се съгласили с предимствата на новата владетелка, особено след като забелязали странно големи и прекалено горещи огнени къблъци под скасткант кратко из ръцете ѝ.

Веста за станалото нещастие достигнала и до Аладин, под формата на табела с надпис „Търси се, жив или мъртъв“. Бързо заключихайки, че е по-хубаво когато хората го търсят да го намират в добро здраве, момчето препасал острия си ятаган и поел за нова битка с несправедливостта (което донякъде е в разрез с присъщия му основен занаят,



Давай Абу, ти си мъжка маймунка. До няколко часа ще си отворил тази врата.

личче..., но за тях ще разберете сами. Хайде вместо заключение ще спомена и нещо за музикалното оформление на играта. Ами... Disney, какво повече да ви кажа. Всеки който като малък е гледал поине един-два от шедьоврите на филмовия гигант знае за какво става въпрос. А за останалите...наистина много се радваме, че ни четат и деца под три години възраст.

**ОЦЕНКА: 60%**



# ONI

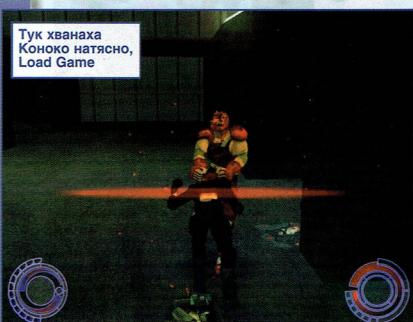
**A**ълго умувах как да започна тази статия. Мисах, мисах, нищо свирепо не ми дойде наум, и решил да я подкарам отзад напред. За по-интересно.

Та значи, с какво завършват прегледите на игрите в нашето списание? С никакво обобщаваща заключение, разбира се, само че още не съм се главозамая до толкова, че да почна с това - как иначе ще ви накарам да чете докрай? Преди заключението обаче по традиция стои изброяване на недостатъците на заглавието, което е предмет на разглеждане. Е, аз ще започна от тях.

Какво няма да намерите в произведението на Bungie Software? Първо, няма кой знае каква история. Сюжет има, но той далеч няма да е достатъчен, за да ви задържи пред мониторите. Няма безумно впечатляващи ефекти или спираща дъха графика. Няма Адски Големи Пушки (TM), а пък дизайнерът на нивата търгу известна криптика; ако човек реши да придира. Всичко е ъгловато, но особено детайлно... сякаш някой е построил сградите в Oni само с помощта на груба скрица, а не на работен чертеж с всичките подробности по него. Въпреки бедната геометрия обаче, дизайнът им е доста разчупен и разнообразен като идея.

**Друго, което вероятно много ще ви липсва, е опцията за запис на играта. Ще можете да се рестартирате само от определени точки, които сякаш са разположени на километри един от друга, при това на най-трудните места в нивото.**

Тук хванаха Коноко натясно,  
Load Game



Освен всичко това, Oni има сериозни проблеми с клипинга - общичайна е гладката на труп, наполовина заиздад в стената, или пък на някоя ръка, която стърчаше прес близката врата, понеже притехнатият ѝ е имал нещастство да умре на праца.

Някой по-недобронамерен човек вероятно би могъл да продължи не-гативния списък, но аз ще спра дотук. Понеже след като съвършихме с неприятната част - недостатъците, идва времето да опишам и положителните черти на продукта на Bungie.

Редио е да започна от базовата идея на създателите на играта, а тя е, че Oni трябва да обедини два различни жанра - екшъните от първо лице (Quake&Co.) и "биткаджийските" заглавия от сорта на Mortal Kombat, Battle Arena Toshinden, Tekken и прочие. Ако човек се замисли обаче, двета вида геймплей имат много общо. В Quake стандартният начин на раздвижение е следният: ако мърда - застрайгай го. В Mortal Kombat работата е съвсем сходна - налагай го докато шава. Е, в Bungie са направили логическата връзка между двете неща. Създали са игра, в която можете хем да застреляте, хем да пребийте съмрт противници - те си споделят ситуацията и вкуса ви.

Някой може да попита защо сравняват Oni с Quake, а не с Tomb Raider например - все пак трябва да управлявате компютърното си алтер его докато го наблюдавате отстрани, т.e. в трето лице, а не в първо. Работата е прости - типът на действието, дизайнът на нивата и загадките в тях (доколкото ги има) ми напомнят повече на арена за битка (като във First Person Shooter), а не на лабиринт, през който трябва да се премине от единния край до другия (като в екшъните от трето лице).

Като споменат "лице", внезапно ме доспра от себе си. Къде ми е възпитанието? Отдавна трябваше да

## CARNIVORES 3

### Производител

Bungie

### Разпространител

Bungie

### Жанр

third person action

### Internet

www.oni-game.com

### Изисквания

Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

## СЪВКАНО Н...

Bungie са успели да създадат екшън, в който престрелките с пистолети неусетно преминават в ръкопашни битки - там играта наистина изгрява с пълния си блъсък.



ви запозната с главната героиня на Oni - полицайката Kopoko. Няма да ви описвам историята ѝ, понеже в началото на играта не се полага да я знаете. С развитието на събитията постепенно ще научавате подробности от миналото ѝ, и ще разберете какво точно еособеното в нея... освен външния ѝ вид, разбира се. Той заслужава благодарствена молитва към дизайнерите на играта.

Представете си - Kopoko не представлява поредната версия на мис Крофт. Няма го обемистият биост, който изисква сутен, изработен по поръчка, за да озаптива съдържанието си при побунните движения на героинята. Няма ги пищните бедра, които Lara да полюва примамващо в някоя пещера за кеф на лишите по стените (и на пътище

вия хлапак пред стъклото на монитора). Копоко има финото телосложение и грациозните движения на акробат. Покодата и жестовете ѝ са подчинали не на нещие разбиране за сексапили, а единствено на ефективното извръщане на никакво действие. Ако тя тича, прави го за да стигне до целта си по-бързо. Ако скоча - опита се да се добере до никое високо място, а не си разявя... плътката и късите панталонки. Когато нанася удари, тялото ѝ се превръща в ядро от целеустремленост и съмртоносна енергия, в оръжие. Съмртоносно оръжие! Движенятията ѝ са красиви с плавността, чистотата и целенасочеността си. Браво на Bungie, че вместо да заложат на изобилието от път, те са дали на "дъщеря" си изящество, невиждано досега на PC екрани. Нещо многое добре може да се каже въобще за всички персонажи в играта. Разбира се, не всичките са грациозни, но външният им вид и начинът на анимирането им винаги предават основната идея на това, което вършат. Има съмртоносно бързи и леки ниндхи, бронирани грамади с бавни, но мощнни удари, борци, склаши слезми от ринга на никоя среща по кеч... Всеки от противниците ви (и съюзниците, защото често Копоко ще получава подкрепа от колегите си) има собствен боен стил и специални удари.

Ето, че неусетно стигахме до същината на играта - системата за бой. Независимо от това колко бутона трябва да натиснете и колко капана с лазерни лъчи и орбидени кули да надхитрите в нивото, неизменно ще дойде моментът да се изправите очи в очи с враговете на Копоко. Тогава ще имате избор - да използвате оръжието си, за да се избавите от неприятелите, или да влезете в ръкопашен бой с тях.

Всъщност, в повечето случаи ще трябва да се съобразявате със ситуацията по въпроса за това как точно да убийте противниците. Първо, във всеки момент можете да носите само по едно оръжие, макар че ще имате възможност да притежавате по много пълнители и батерии (двата типа мунции в играта). Пушкалата са предостатъчно като видове, и са строго специализирани. Някои са твърде слаби, други - с прекалено малък обсег, трети могат да стрелят само

## Акробатика

От гръцки "ходи на пръсти" или "катери се" - древното изкуство на сковките, премъти на и билансирането. В по-късни времена акробатите започват да използват уреди като прътове, единоколесни велосипеди, топки, бъчви, въжета, трамплини и трапези.

Акробатични номера се изпълняват на панари, циркове и театри. Те са свързани с движението в модерна гимнастика и някои сценични жанрове, като например китайски театър.

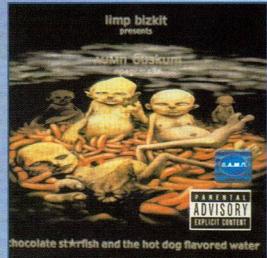
Изобретяването на лягачия трапези през 1859 година и прекосяването по въже на Ниагарския водопад от Шарл Блонден възраждат интереса към акробатите. Въпреки, че трапези е бил непознат преди това, ходенето по въже може да се проследи до времето на древна Гърция.

В началото на века акробатиката вече заема централно място в широките представления.

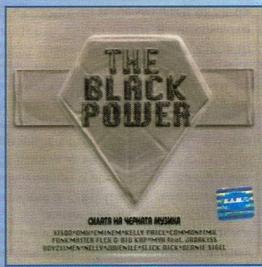
# Музикален Магазин „ROYAL BLUE“

НАД 1500 ЧАСА МУЗИКА ОТ  
EMINEM ДО ЛИЛИ ИВАНОВА!

HEAVY METAL  
HARD ROCK

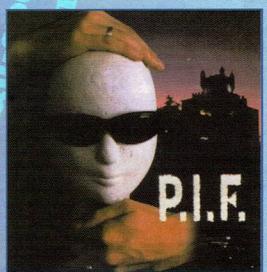


GOA  
TRANCE  
JUNGLE  
ACID  
HOUSE



RAP

BALLADS  
SOUNDTRACKS



БЪЛГАРСКА МУЗИКА  
Награди  
Париగрадско Шосе 133Б  
спирка „Окръжна Болница“  
тел. 02/46-53-19  
мобифон 048-95-27-39





Предсмъртната снимка на поредния пощовец. С течение на играта Коноко научава жестоки комбата

се озове на съвсем различно място от това, на което щеше да се намира, ако не я бяхте карали да завива. Подобни неща могат да се правят и с ударите. Ако започнете удар с крак по диагонал (напред и настрани), но после отпуснете клавиша за настрихи, Коноко ще завърши движението си съкш в правила удар напред. В резултат ще се получи помимо тази удар на височината на главата.

Освен стандартните, добре познати начини за атака, Коноко и враговете ѝ имат и т.н. специални удари. Те са унищожавани за всеки вид противник, много са мощни (или поразяват множество врагове наведнъж), и не могат да бъдат блокирани. В началото на играта помичайката няма да владее такива удари, но с течение на времето ще научи доста нови начини да се справя с неприятелите си. Всички те, заедно с описанията и клавишните комбинации за извършването им, ще бъдат автоматично записани в дневника на Коноко, като играта ще ви уведомява кога там се е появили нови начини за атака. В резултат, в последното ниво героянят ви ще може да се бие много по-ефективно и зрелищно, отколкото в първата тренировъчна мисия.

Всички удари, движения, специални удари и серии от удари (комбата) се правят с малко на брой, прости и логични комбинации от клавиши и движения на

изкуственият интелект в играта. И противниците, и съюзниците ви реагират смислено в почти всички ситуации. Действат добре в групи - помагат си, преценяват кога да използват оръжията си, кога да изнажкат другарите си или да влязат в близък бой. Не се застърват един други, и са доста неприятни, ако успят да ви отнемат оръжието, защото веднага ще го използват срещу вас. Също така доста добре си намират път из нивото. Ако сте с пъно здраве, сам враг обикновено не представява проблем, но ако имате нужда от лечение, или ако се съберат повече неприятели едновременно, ви чакат проблеми.

В началото на статията споменах, че в Oni няма възможност за запис на играча. Преди да започнете да прокиннате създалите ли ѝ обаче, обрнете внимание на факта, че степента на сложност може да бъде променена (почти) по всяко време от екрана с опциите.

Ако стигнете до място, което ви затруднява, първо пробрайте да на малите трудности, и чак после одумвайте роднините от женски пол на програмистите от Bungie. Ако трябва да съм честен, вероятно

псуването няма да ви се размине, без значение как си играете с опциите. Всъщност, това според мен е единственият наистина сериозен проблем на Oni - небалансираният трудност.

Някои нива са съвсем елементарни даже и на ниво на сложност Hard, а други са почти невъзможни за минаване на Easy. Има няколко места, които сигурно ще си спомням докато съм жив - как точно да избегна първия противник, да подгоня втория, за да не включи аларма, как да го спъня, с каква комбинация от удари да го убия преди да е успял да се окопти, как да разстрелям с оръжие то му третия... И всичко това - база да ме удари, понеже играта ме е записала почти без живот, а следващият медицински спрей е чак у прословутия трети враг. Това обаче не е болка за умиране...



Според мен играта си струва усилията. Помислете си - кой е последният екип в трето лице, който да е изисквал умение и концентрация от ваша страна? И да е предизвикало чувство за удовлетворение, когато видите финишното филче?

По мое мнение произведението на Bungie заслужава да му обрнете внимание. Интересният геймплей, лесното управление, красотата на анимациите и уникалната система за бой - това са силните страни на играта. Те компенсираят с лихва недостатъците, с които започнах прегледа си. Ако изобщо си падате по екипните или "бойнайт" игри, ще загубите много, ако не пробвате Oni. Тя изисква да вложите доста от себе си, за да стигнете до края, но и моралната награда ще е голяма.



Като не разбираш от добра дума, вземи вземи, вземи тези! Няколко стотин точки damage

	Графика	Звук	ИИ	Геймплей	Общо
	8.5	7.0	8.5	8.5	8.5

# SETTLERS IV

**Натежали от плод са лозята  
В помето снага разлюмляла е ръж  
Но не пее от радост душата  
И не тегли в зора красотата надълъж**

**Трели звънки плете на ковача чука  
Удари гърьмки бестият за сполучка  
Но потъва звукът във блата...**

**Излиза рибарят: "Наслука"  
Не покълват устата  
И не стига сърцето песената на потока....  
Очите трескаво дирят посока**

**От згемто иш Врагът....**

**К**аква игра Боже! Да пробуди поетеса - та в мен. Нищо повече да не може за нея, пак ще е достатъчно.

Но първо: Здравейте след дългата раздяла. Ехех, ако знаете каква радост е след толкова време прекарано далеко от компютъра, да си върнете контакта с него. И то с игра, като Settlers 4. Мммм, Р-а-з-к-о-ш-о-ти-я! Какъв късмет, точно на мен да се падне. Направо праша от напрежение и желание да ви разкажа за нея. Ще се пръсна ви казвам.

Ето, липнете ако не вървите.

Аaa не, там не можете да пипате. Не, казах! Долу ръчичките! Да бе знам, че искате, ама не може.

Някой път може и да съчетаем приятното с приятното, но сега имаме по-важна работа. Предстои ни да се запознаем със Заселниците или Settlers по инглийски, главните действащи в лица в едноименната игра, чиято четвърта версия вече е готова да щурмува компютрите и сърдцата ви.

За какво иде реч?

**Представете** си малко сладко човече, което трамбова пътеки, прокарани

сред цъфната ръж, тучни ливади и оголени хъмрове. И после още едно също толкова малко и сладко човече, извило се като лък под тежестта на огромен товар, който мъкне наникъде, и после още едно малко и сладко човече, размахващо чука над накованята или строежа на къща, и... да, познахте, още едно малко човече с голяма била шапка, пъхашо с фурнаджийска лопата в пешта омененото тесто, за да се превърне след малко то в крехък, дъхав хляб, и още едно малко, супер-сладурско човеченце с видинца си представяете, и едно с лък и перо на шапката, тръгващо на лов, и после още едно съзаряди ножки в ръка, и едно с лопата, с коса, с трион, секира, кирка...

**Представете** си десетки, стотици... цял мравуник от сладки, изумително симпатични малчунки щъкани напред-назад застии всяко с делата си, сред разкошния фон на великолепно нарисувана природа и непрекъснато разстрашаващо се кокетно семице, с прилежащите му къщи, ферми, кошари, работилнички, каменни кариери, рудници, казарми, наблюдавани и бойни кули, храмове и прочие...

Погледнете и снимките. Ето това е Settlers. КРАСОТА!

А иначе бих я определила като икономическа стратегия. И в стремежа към постигане на яснота по отношение на този термин (не че мизонина от вас не са на ясно с него, но все пак нека се подчиним на традициите за изчерпателност в CW) ще се върна малко назад, за да направя кратка ретроспекция и да проследя предисторията.

Макар и малки на ръст, Заселниците имат славна история задъръба си. Тя започна преди около 6-7 години, с играта Sideler (пак заселници, само че на немски). Определяни като революционни, феноменални и прочие идеално биха паснали към описание на графичните и аудио достойнства. Съдете сами, по онова време тя имаше разделителна способност до 1024 на 768 точки и размазваш звуков фон изтъкан от песента на чуруликащи птици, ударите на чукове и брадви, стърженето на триони и какво ли още не.

Settlers 1 май беше и првата по рода си икономическа стратегия, в която създателите ѝ бяха създали сложни икономически взаимоотношения между отделните занаяти в сладуранското поселение,

## SETTLERS IV

### Производител

Blue Byte

### Разпространител

Blue Byte

### Жанр

экономич RTS

### Internet

[www.bluebyte.net/settlers4](http://www.bluebyte.net/settlers4)

### Изисквания

Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D видеокарта

### СДЪЛГАНО II ...

Settlers IV е доразработен и още по-добър Settlers III. Който харесва една от предишните части или добрият икономически стратегии, ще оцени по достойнство и Set. IV

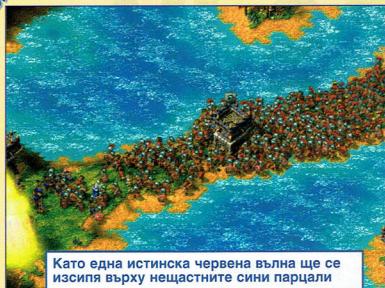
което трябва да изградите. А за проспиритета му бе необходимо да създадете свъсем истинска и функционираща икономика. Например, за да произведете оръжие, то пръво трябва да бъде изковано от ковача, за целта той се нуждае от стомана, тоест, трябващо му желязо. За да се стигне до желязо бе необходимо пръво да се добие, а после и да се преработи желязната руда. С участие на въглища, разбира се, които също не падат от небето. За тях и за рудата трябва да работят мињори, а те имаха нужда от доста и разнообразна храна. Храна!? А такаа. Та, хлябът например, се прави в мињорите; те се нуждат от живот, житото и да от фермите, които се строят от камък и дърва. Камък!? Дърва!? А такаа... и т.н. Схващате картилката.

На фона на икономическата единица обаче, военният беше общо взето като шанса за нестандартно хрумване в главата на блондинка (оле, спасявайте се бързо, една такава точно в момента се опита да пише статия!), с други думи мизерен. Но пък беше купон - две човечета заставаха едно срещу друго и с невъзмутима сериозност, целенасочено и методично започваха да се мляят с мечовете. Едното прасе другото, второто му върне любезнота, после наред е пак пръвто... и така, докато накрая едното не изададеш смешен звук и не се скриеше в земята от срам...

Това беше преди. След това Settlers стана по-голям, по-сложен. Появиха се магии, нови индустрии, непрекъснато се засиваше военният елемент в играта, графиката ставаше все по-детайлна...

И така стигаме до Settlers 4. Ще си позвоя





Като една истинска червена вълна ще се изсипа върху нещастните сини парцали

един цитат от превод в западно издание: "Промените в играта няма да бъдат революционни, а еволюционни".

Иначе казано: "Повече от същото", но по-добре направено. Както се оказва, изречението не напълно отразява ситуацията в четвъртата част.

В нея всичко ионова, което мнозина от нас свързват със името Settlers е шлифовано до блъск. Никакви революционни новости, нищо което да смае играчите вече подобни игри. Вместо това авторите са обирани вниманието на обфробностите, превързайки отделните компоненти на Геймплея в малки, искрищи примери на съвършенството. Като се започне от респектиращите с функционалността си менюта и интерфейс и се стигне до съмтънността на премест на графиката, за която стана дума в началото.

Но може би най-големият плюс на играта, нещото което ще оценят най-вече тези, за които първият събъект с икономически стратегии (или симулации, и аз не съм сигурна кое по-правилно в случая) е бил да кажем Caesar 3 и той им се е видял двоявски сложен и объркан, е, че Settlers 4 е най-интуитивната и лесна за усвояване игра от този тип. Тук не се преследват разни трудно формулируеми показатели като Рейтинг, Просперитет, Култура и пр., няма бедствия, пожари, бунтове, не се организират фестивали, не се плащат данъци. Няма го напрежението и необходимостта от постоянно кликане из различни менюта и съобразяване на куп предпоставки. Ударението е поставено върху това да си изградиш семището по най-правилния според картата, наличните ресурси и свободното за строеж на сгради място начин, да произведеш войска и да смажеш врага. Преди да го е направил той.

**И в съзвучие** с наченената тема ще драсна и николко реда за расите в Settlers 4. Истинската новост тук е четвъртата раса, наречена The Dark Tribe. Тя принадлежи на падналия ангел Морбус, изключително не-лицеприятна персона, изхвърлена от не-бесните селения. На земята той се сдушил с едно засукано "двойче", занимаващо се

май с нещо като некромания и така те скоро си спретнали една солидна групичка зомби. Морбус реши, че ще е една отлична идея, цялата Земя да се превърне в пустиня на разложението - изсихнали растения, отровена атмосфера, разнасяща се на въсъкъде воня. Речено-сторено. И ето, че скоро се появили прокълнатите земи. Те постепенно се разрастали - растенията на злото изсмуквали живителните сокове на земята. Та покърнявали от мъка и умиради. Тогава на пътя му се изправили три племена - Майте, Викингите и Римляните. Целта им - да унищожат Морбус.

**За жалост** с тъмната раса не може да се играе. Тя не е достъпна нито в кампанията нито в Мултиплъер. Шете не щете че сте принудени да останете в лоното на доброто, което в случая наистина е за съжаление защото злите са големи личове. Сладки, ама по един такъвъзъ начин, по където биха били неустоими малки пухкави бебчета с леко стърчещи кучешки зъби и закачиво-гладни червенички проблясъчета в погледа. Въсъщност сами ще ги видите.

Расите, с които ще

можете да играете, са трите споменати преди малко и най-радващото е, че не се различават една от друга само на външен вид. В Settlers 4 авторите на играта са направили още една кракра към индивидуализирането им. На Викингите и Римляните примерно ще им е нужен повече дървен материал, на Майте пък повече камък. Различки се появяват и в спиритистската сфера. Макар и при трите раси магите да са разделени в 8 категории (Godly Gift, Transformation of Goods, Food, Terrain, Defense, Attack, Soldiers, Special) въшебствата във всяка една категория на различните раси са своеобразни и различни. Практикущите чародействата малъгасици са резултат от строежа на храм, а магическата си енергия (маната) те получават... от алкохола. Римляните отглеждат лоза и произвеждат вино, Майте текила, а Викингите медовина. Магиният арсенал включва заклинания, с които можете да превърнете един ресурс в друг, да материализирате храна, да приадете допълнителна мощ на армията си посредством магични щитове, всяка раса има и по една атакуваща магия (за римляните това например е добре познатият Chain Lighting), както и някои далеч по-оригинални трикове като Rain of Stones на Майте, предизвикващи не-контролиран дъжд от камъни, които в последствие могат да бъдат обработени от каменарчетата. А ако се случи междувременно да потрошат и няколко вражески глави, това просто идва като бесплатна екстра.

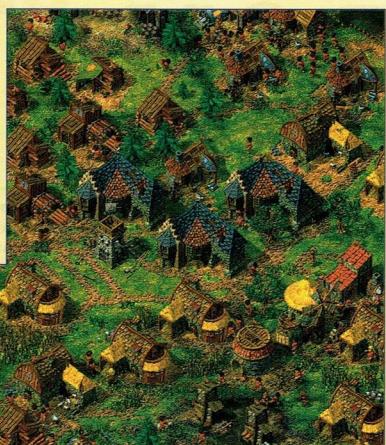
**Хм,** нищо в живота не е безплатно обаче. Установила съм го. И ето, ред след ред хая пространство, занимавано ви с нещата, без които можете да минете вместо да отворя дума за най-важното. (Е, от моя гледна точка, разбира се.) Битките! Сега, някой да не остане в заблуждение, че Settlers е StarCraft или нещо подобно. Ничко подобно даже! Битките тук противат по



Земите на четвъртата раса - The Dark Tribe. Доста злобично изглежда. За да трансформирате отново в зелена поляна, използвайте градинаря (снимката вляво)



Ако цитирам  
Whisper и кажа  
"Zoom-a има  
тежката дума,  
сигурно ще ви  
стана досадна, но  
нали съм дама, че  
ме изтърпите..."



#### следния начин:

Виждате врага, взимате му мярката така на око и ако пренечите, че ще се справите посочвате на своите юнаци да атакуват. Което те и правят. В момента, в който врагът се окаже на едно определено разстояние от войските ви, с контрола ви над тях е свършено. От тук насетне всячко противач автоматично. Двете страни започват да се налагат взаимно по кратките, а за вас остава само да наблюдавате, и да се молите. Все пак играта не е лишенна от тактически елемент съзрян най-вече с възможността да разделите войската си на групи (до 100!) и да атакувате от различни посоки, тактика, която, както забелязах, дава отличен резултат, а също така и да натоварите войските си на кораби и да изненадате противника, дебаркирайки внезапно на незадизнета от него позиция. Хубаво е да поддържате разнороден състав в групите си. Въщност в Settlers видовете войска са само 3. Стрелци, мечносци и по една специална единица за всяка от расите. Кавалерия, копиеносци и прочие родове войска липсват. Викингският "спешни юнит" разбира се е Берсерк - "страховита" гад с огромна брадва, смазваща атака и ялова защита. Майте

имат никакъв много странен уникум, който духа стрелички по врема - екстракта му е, че стреличките имат свойството да парализират за известно време, но честно казано ефектът е смехотворен. Най-облагодетелствани в случаите, според мен, са Римяните. Те си имат лечител, който освен че лекува по време на сражението е и въоръжен с къс меч и се представя що-годе причинно и в мелето - най-вече като забавлява врага докато стрелците си вършат работата от разстояние.

**Такаа,** поникога обаче конвенционалните методи не помагат и се налага да илюстрират намеренията си пред противника с категоричността на по-техни аргументи. Като обсадни машини например. Такива ще имате на разположение. И отново те са различни за отдените раси. Римяните си имат катапулт, който мята доста, но амунициите му не са какви да е, а специално одялани за целта павета. Освен това той има нужда от прареждане. Най-яка е машинарийката на Викингите. Тя се нарича Чукът на Тор, действа на по-къси разстояния, но сваля сграда от раз. Не се нуждае от периодично прареждане, а използва мане. Майте пък разломат със силата на барута. Тяхнатадеска измислилтина атакува с огнени топки. Те се изготвят от въглища и сяра в специална сграда. Когато амунициите съвршат, оръдието трябва да достигне до купчинката с амунициите и да се зареди с тях.

**Последната** новост касаеща военната част от играта е съврзана с въвеждането на командир (squad leader). Той е най-скъпата единица в играта и в съответствие с това е доста ючък, а на всичко отгоре повдига морала и показващите линии на останалите в групата. Можете да произвеждате повече от един лидер, но само един ще ко-

мандва групата.

С това нашата кратка разходка сред заселниците бавно отива към своя край. Далеч съм от илюзиите за изчерпателност, но все пак с най-интересните нововъведения съвестно се опитах да ви запозная. Всичко останало си е по старому. Както и преди колецото на прогреса се завърта от камъка и дървото, преминава през ферми и мелници, обори и кошари, кланици, виешки се пъкъво като змия, стягайки спиралите, влизайки гладна паст в квинтесценция на думичката ХРАНА, и после нахранен и доволен лениво пропълзява покрай мините и въглищния прах, по-нататък подминава дюкчи и работници, побига бързо, оглушен от ударите на чука и съська на каливащата се стомана, погледът му пробяга мимоходом по купчините оръжия и сечиви, по строените войнини и разстрашавящия се град, поспира за миг, отстъпвайки пътя на забързана карука на търговеца, но до чаека търсящия се с протяжно скъркане катапулт, а продължава, достига до храма и лакомо разправя глава върху ведрана с вино и пие... докато хорът на свещениците го унася в дрямка, накрая опиянен от щасливата опашката си...

**Да,** така е в тези игри - един постъпен кръговрат, безкраен низ от взаимосъзврзани дейности. И точно в това им е прелестта. Да се погрижиш всичко да върви изрядно. И сега достигайки до ония пределен лимит от знаци, вещащи намесата на редакторската ножица при по-нататъшно разтигане на темата, с ужас ослушањав колко много съм пропуснала да ви кажа. Предполагам, че за неигравите Settlers ще е шокиращо да научат, че победата не идва след унищожаване на сградите на врага и войските му. Би било хубаво да бях по-подробно обяснила, че играта се печели като завладяваш територии, а това става само след завладяването на кулата, контролираща съответната територия и че никоя друга сграда не е подвластна на каквато и да е агресия. С едно изключение - Майте имат саботьори - единствените единици в играта, които могат да завземат чужди сгради. Може би щеше да е добре да се спре по-подробно на борбата с мощите, проектираните земи и ролата на градинарите, пионерите, геодезистите, както и още много други неща. Ще направя нещо по-добро, ще ви дам съвет: изиграйте на всяка цена туриорила. Разкошен е, ще ви научи на всичко, което е нужно да знаете. Не казах и дума за феноменалния zoom, с който можете да преброиш пикселчетата по терена, не отправих и забележките си (въщност тя е само една - играта е невероятно мудра, точи се бавно; преди поне имаше клавиш за забързване на действието, сега такъв не открих).

Е, надявам се все пак да ми простите. Както често се случва, за хубавите неща или не стига времето или мястото.



Врагът заклещен в едно ъгъче на картата.  
Като животни в обор. Малко тяснинку му е,  
види се. Отивам да оправя този проблем





Автор: Whisper

# KINGDOM UNDER FIRE

**И**скам да напиша нещо хубаво за тази игра. Все още не съм много сигурен, но мисля че ще сумея да сторя това, напук на съвестта ми. Видите ли, много хора (към които явно спадат авторите на тази игра) смятат, че имитирането на нещо много хубаво е висша форма на преклонение пред него. За съжаление много повече хора (сред които и аз) смятат, че това е чиста проба кражба и трупана на пари на чужд грб. А още повече когато имитацията е толкова калава, колкото е Kingdom Under Fire.

**Корато** преди половин година писах предварителен поглед върху тази игра, не мога да не си призная, че исках час по-скоро да я пусна на компютра си - та кой не иска Warcraft II и Diablo в едно! Нищо че за една седмица време не успях да видя каква точно е фабулата, на която ще лежи действието, выпрек че изтечо дosta материал, изписан по въпроса. Ничко, че главните герои носеха добими имена като Moonlight, Likuku и т.н. Тогава авторите на играта се хвълзаха пред света, че са наеми най-добирите играчи на Starcraft от Корея за тестири и балансъри на KUF. Всичко изглеждаше и звучеше чудесно ... Но народа си го е казал - колкото по-високо летиш, толкова по-тежко падаш.

Всъщност няма да уврътам и продължавам агонията ви, ами ще ви гажа направо - това е най-голямия фарс в играния бизнес от Daikatana насам. Представям си само събирането на фирмата, когато са решавали какъв да бъде следващия им продукт:

**Водещият Дизайнер на Phantagram:** Колеги, след невероятния успех на разрабо-

тения от нас софтуер за регулиране на влагата в кучешки тоалетни, мисля че е крайно време да настъпи здраво в близнеша с компютърни игри. Какви игри са актуални днес?

**Художественият директор** (ентусиазирано): Мога ли да кажа, мога ли да да кажа? Стратегии в реално време и ролеви игри (доволно се отглежда и съда).

**Водещият Дизайнер на Phantagram:** Нищо не ми говори, но звучи модерно. О'кей, захващайте се за работа. Аз заминавам на почивка за две-три години, и като се върна се надявам да сте поприключили вече с играта. Ако не сте, нямам проблем - ще посткраднем отку-оттам, ще измислимнякоя идиотска история, ще видим много шум около играта и готово."

**Художественият директор:** Само един последен въпрос, да не ви задържам. Може ли да включим опция за записване, че доста сложно става и ще ни удължи срока поне с една година?

**Водещият Дизайнер на Phantagram** (мисли): Хм, ами добре, щом става сложното ...

**Историята** на KUF е много заплетена, изпълнена с героизъм и падение, като аурата на драматизъм, лъжаща от нея е толкова колосална, че може да закръвни болните мозъци на сценаристите на "Дързост и Красота" поне още две години (опази боже). Значи преди много лета Злото започнало да завладява света и Доброто го спряло. Това добре, ама минало малко време, и то Злото какво да прави - пак тръгнало да завладява света. Доброто от своя страна точно тогава също нямало какво да прави и пак тръгнало да го спира. В тези няколко изречения събраха целия емоционален заряд на играта, така че ги пропречете внимателно. Ако усетите у вас да се събуждат силни чувства, докато правите това, бързо звъннете на дежурния на 4-ти километър и го помолете да ви насочи към подходяща институция.

**Тази** разтърсваща история е съпровождана с пръвокласна анимация, която, ако бях някъя мнителна личност, щях да си помисля, че е заимствана от интродукцията на Diablo. След като я изглеждате в захас, идваш време за самото действие. Изправяте се пред дилема - дадли да застанете на страната на Доброто, или да поведе-

# UNDER FIRE

## Kingdom under Fire

### Производител

Phantagram

### Разпространител

Gathering of Developers

### Жанр

2D Real Time Strategy

### Internet

www.godgames.com

### Изисквания

Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

### СЪЛВКАНО II ...

И като си помисля, че очакваш тази игра да „убие“ Starcraft. Липса на баланс, отвратителен pathfinding, еднообразни мисии ... нужно ли е да изброявам повече достойнства?

те пълчищата на злато. От едната страна ще управляват Куриан (не, не пусвам ...), а от другата Ликуку (...нито ви се подигравам). Тъй като няма отвлечени предпочтения (в последствие се оказа, че по-вечето от мисиите и на двете страни се провеждат на едни и същи карти, така че нищо не бъркват и до изберето), се спрях на героя с по-мъжествено име. Та хванах Куриан (какво ли не правим за да вървя работата ...) и започнах да разнасям словото на Светината.

**Тук бързам да ви кажа, че в Kingdom Under Fire има точно три хубави неща - всъщност едно много хубаво, и две не чак толкова хубави, но поносими.**

Ще започна от двете по-малко хубави не



Враговете настъпват и съсипват сградите. Спокойно бате ви Куриан е тук и ще разкаже игрите на лошите

## Blizzard и Корея

Името Blizzard в Корея е нещо като свещена дума. Корейците са доволом обсебени от игрите на компанията, че имат николко телевизионни канала, където се върят само анимационни филми на тема Starcraft и Diablo. Корейците са и най-многообразните и предани участници в Battle.net. Според статистиките, игри по Battle.net са нараснали многократно след пускането на азиатския сървър, който е се-щаше се нарича в Корея. През 1999 година в Battle.net средното количество на игри (спринги), извадици от Корея, възлизало на над 400 000 на ден! Само за шест месеца от пускането на корейския Battle.net сървър, потребление на нараснало с над 2000 % - от 15 000 хиляди играли часа на ден на 300 000 хиляди играли часа на ден. Това донесъде обяснява нагатата кражба на Phantagram, но не извинява грозната ѝ реализация.



**За да не се оплаквате ви снимахме и RPG ниво в KUF. Дори се постарахме да намерим врагове за да бъде скрийншота по-печатаващ.**

ща - това са графиката и звуцът. За 2D стратегия, играта изглежда доста добре. Върно, че дневно време 99% от игрите изглеждат по-добре от KUF, но неейс - за 2D е добре. Даже мога да си позволя да каже, че KUF изглежда по-добре от Forces Commander, ама то коя ли игра не изглежда по-добре от нея. Звуцът и музиката също са прилични, макар какар тоя бързчико омръзва. Но най-хубавото нещо в тази игра обаче е факти, че тя навсяка спомени за Warcraft! Тук всички заедно се запледаме замечтано през прозорец, подпрели брада на една ръка, с носталгична физиономия на лицата и бавно отронваме по една създа.

Освен че има три хубави неща, KUF има и едно оригинално такова (или поне така си мисля авторите на играта). Значи въпреки, че като цяло играта е стратегия в реално време, на всеки няколко стратегически мисии има по една ролева, където напълствате главния си герой през замъци и подземия.

**И докато стратегическата част е почти изцяло отмъкната от Warcraft, то при ролевата нещата стоят малко по иначе - тя е отмъкната от Diablo. За капак на всяко това, интерфейсът на стратегическата част е задигнат от Starcraft, но пък умилено са изпушнати най-полезните неща.**

Ако не друго, поне не могат да обвинят пичовете от Phantagram, че нямат вкус - крами са само от най-добрите. Но да не си губим времето, ами да хвърлим еднооко на геймплея, като започнем от стратегическите мисии. Имате селски, които събират дърва, руда и злато. Те строят необходимите сгради, от които набирате армия. Армията ви се дели на пешаци, стрелци и въздушни, като в нарочни постройки можете да бързите показателите им. Освен това войските ви трупат опит и ако се грижите за тях, те стават доста мъгъци. Малко е неприятно, че тъмни войниците ви станат ветерани, и мисията свърши, ама то пък не може всичко да е както на вас ви изнася. Не, не може да се пренасят единици в следващите мисии - защо трябва да се усложняват излишно

нещата? Да, герой може, естествено - бати въпроса!!! Освен че издига стратегически жанр до нови висоти с гореизброените елементи, KUF вдига височината на левата и в още един аспект - разнообразие на самите мисии (цели и начини на тяхното изпълнение). Изтъкнато вече "Намерете и унищожете еди-кои си клан/раса/группа/задруга" в KUF е доразвито и задълбочено до невиждана дълбини.

### **Докато в повечето стратегически игри трябва да унищожите врага само в няколко от мисии-те, то в KUF трябва да правите това във всяка една от тях.**

Лигавици като "Проникни и задигни един какво си", или "Охранявай еди-кои си до като стигне еди-къде си" за отживелица - врагът трябва да се мачка системно и целенасочено! Очевидно обаче авторите на играта са заподозрели, че 10 последователни стратегически мисии, всяка следваща от които повторя предишната (но тук е по-голяма като обем), могат да дойдат малко нанагорно дори и на най-обърната геймър. Затова на всеки три стратегически мисии, героят ви се изстреля в ролева обстановка, където в познатия ни от Diablo стил трябва да си пробие път през ордите на злото. Освен че ви разсейват за малко от главната ви цел (систематичен геноцид над врага), ролевите мисии имат и друга задача - да си набави героят ви полезни артефакти, за да може още по-настърено да преследва главната цел (ако вече неколкократно споменахме, тя е систематичен геноцид над врага). Много хубаво като идея, но имам подозрение, че реализацията малко куча. Това (артефакти) са толкова безлични, че направо е срамота. Никошко, които наименовани предмети, които трябва да минат за съръ-мъгъци ремеки се обезсмислят от количеството си. "Я, още един Ескалопщ - ще хвърля моя, че вече го опашах с кръв!" Да не говорим, че трябва доста да обикаляте, за да намерите нещо или някого, с когото да се сблите. А, щях да забравя - за да са по-предизвикателни ролевите мисии, пичовете от Phantagram са решили да ни правят труда да изработват карти на нивата. Ами прави са хората - то с карта всеки може. Оттук произтича една важно качество на KUF - играта предоставя до геймъра доста игрално време. Една ролева мисия може да ви отнеме между 20 минути и 2 часа - в зависимост от това дали сте палили свещ преди да седнете да играете.

Като си говорим за игрално време, тук трябва да спомена хитрия прийом, който дизайнерите на KUF са измислили, за да ви държат пред екрана непрекъснато (ако сте достатъчно отчлен от живота да седнете да играете KUF, имат предвид) - нико то по време на стратегическите, нито по време на ролевите мисии, всъщност в него един момент от играта няма да имате възможност да запишите докъде сте стигнали.

### **Точно така - няма SAVE GAME. Няма бе, няма! Това е!**

А не искам да ви обяснявам как перфектно се допъват липсата на save опция с брилянтната изкуствен интелект на единиците в играта, и особено на вашите. Тук няма да се впускат надълго и нашироко да ви обяснявам, че алгоритъмът за придвижване на единиците е толкова зло, че ако ви го вградят на вас и след това ви пуснат от шестия етап на китна жилищна кооперация (веднага се сещам за Лозенец), вие вместо да паднете надом, ще тръгнете нагоре, затова просто ще ви кажа, че алгоритъмът за придвижване на единиците е толкова зло, че ако ви го вградят на вас и след това ви пуснат от шестия етап на китна жилищна кооперация (а, да, и Слатина също), вие вместо да паднете надолу, ще тръгнете нагоре.



**Спирал дотук** - има други игри, които заслужават много повече внимание от тази. За финал ще ви кажа, че всичко което KUF има да ни покаже, можем да го видим далеч по-добре реализирано в Warlords: Battlcity. Което го няма там, го има в Diablo I. В момента тези две игри струват по-евтино от Kingdom Under Fire - останалото се сетете сами. За тези от вас, които ще се впуснат да ме оборват, че имало 10 MB пач за играта, който оправял много проблеми - сплестете си думите. Ние не оценяваме пачове, а игри.

Графика	7.0	Звуци	6.0	Изглед	4.5	Изпит	4.0	Общо	4.5
---------	-----	-------	-----	--------	-----	-------	-----	------	-----



Автор: Groover

# Stupid Invaders

**K**енди Карамела се беше сврзял в мократа стачка и отново навърташе фантастични сметки за секс телефони. Всъщност положението се беше влошило до такава степен, че се наложи останалите да отворят на огън с огън - вече който набереше 0800-12-45-KANDY можеше да си поприказва съсексуалния изверг. След обявите в необходимите вестници, линията стана извънредно популярна. Това, което клиентите не знаеха, е че имаха честта да профукват бащиното си имане по пръвия "горец" телефон, обслужван от зелено извицаемо с извънредно голяма глава и хомосексуални наклонности. И това е само една пета от шокиращата истина. Останалите четирипъти нащественици, чито космически кораб по-зорно се разбие на Земята гледаха телевизия, четеха странини порно списания ... изобщо опитваха се да си загубят максимално качествено времето, докато генят на групата оправдява кораба. Мигът на тяхното заминаване наближаваше и ни-

кой нямаше да забележи техния кратък престой, ако един германски учен от страшната "Зона 52" не беше открил посетителите по неволя. Той нае ловец на глади Болок и го пусна по следите на горите инопланетяни. За нещастие на Болок, при изненадващото му посещение, той успя да залови само четири от петте извънземни. Бъд - регистрираният на 88 планети като абсолютен олигофронт (а това, съгласете се, е доста дори при космическите машиби) се спасява и вие поемате неговата роля в неравната борба срещу наемника. Излишно е да споменавам, че благодарение на своя идиотизъм, Бъд се справя със ситуацията по един великолепен начин и отстъпва главната роля на следващия от зловещата петорка. И така, по време на цялата игра, ще можете да играете с всеки един от персонажите. Мисля, че вече познавате Бъд и Кенди. Остана да ви запозная с останалите трима: Горджъс - красавецът на групата (gorgeous - англ. красив). Като бадън за ракия - колкото висок, толкова и широк, а усмивката му е украсена с един-единствен зъб. Яде предмети всяка ви. Ето - мозъкът на слотения колектив. За него можем единствено да кажем, че има доста странно хоби - да конструира уред за употребяване на плодове и свръхинтелигентен компютър. Накрая идва редът на Стерео, чито две глави излеждат така, сякаш са гълтани по една фризби. И тоз кретен, като останалите четирипъти.

От представянето дотук можем да заключим, че ни очаква голяма веселба. Всъщност те в налице, но при условие, че играта се минава за около 10 часа (ако не и по-малко), определеното "голямо" е малко пресимено. Иначе наистина ще насаждате на не е един и два ефектни лафа (пример Бъд влиза в една стая, където има орган, задавате му да свиря на него, а той написка един клавиш, ухилва се и казва "ъъъ, обичам да

## Stupid Invaders

**Производител**

Xilam

**Разпространител**

Ubisoft

**Жанр**

adventurers vulgaricus

**Internet**

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

**Изисквания**

Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

## СДЪВКАНО II ...

Адвенчър, който ще ви предложи много красива графика, идиотски хумор, 10 часа игра и една зверски неинтерактивна оконка среда.

играя с органа си"), както и на някои наистина култови моменти в играта. Последните са фотографирани и надежно зацепени към настоящата статия. Предполагам, че вече се чудите и негодувате, защо тогава срещу графата обща оценка стои само 75?

**Stupid Invaders е игра, за която могат да се кажат колкото хубави, толкова и лоши неща.**

На едната страна на медала са много красива и детайлна графика, многобройни анимации, многобройните CMРТНИ анимации (за тях по-кисло) и изродското чувство за хумор. От другата чакат 10-те часа игра, буквална липса на геймплей, мега хипер аинтуитивният интерфейс и адски изнервящата музика. И така, както са казали на юкот: "Посоката е предназначена, да тръгнем по нея!".

Ще започна с хубавото и по-специално с графиката. Ако някой от вас е играл Day of the Tentacle (един от невероятните квестове на Lucas Arts), ще сигурност ще забележи доста сериозна прелика между двете заглавия. Същият идентичен декор с изкривена до лудост перспектива. В Stupid Invaders ще намерите стотици предмети, нарисувани ей така, за да може да ги видите и да ги харесате. Количеството графика, което ще се изисне върху главата ви е феноменално и не случайно Stupid Invaders се помещава на 4 CD-та. Същото съди и за многобройните смъртни анимации. Начините да умрете в тази игра са наистина адски много.



Вашият враг Болок, зал збора на сложен китайски иероглиф



На Кенди май му е излязъл късмета...

## Извънземни

8:15 Напускам астероида и отивам на рабо-



та.  
9:00 Мотая се над житните поля около родопско село.

9:30 Кацам в задния двор на малка къща, където домакинът простира. Разлизам кучето, след това го поглеждам пронинаващ и с мърка.

10:00 Зашеметявам домакинята с азрингристо-  
лет. Чрез телекинеза повдигам тялото и над земята,  
комкото да бъде видян от минаващ моторист.  
Материализирам тялото в кораба си. Изваждам  
вътрешните органи; прегледам, обозначавам и ка-  
тегоризирам. Връщам по-голямата част от органи-  
та в тялото. Прикривам всички седи от хирурги-  
ческа намеса. Рематериализирам домакинята в  
двора ѝ. Връщам времето с два часа. Трягвам си.

13:00 Отиваам на посещение при известен астро-  
ном, когото всички мислят за луд. Държак му  
никакви глупости. Оставям му проба от неизвестен  
елемент.

15:30 Спирал и качвам слабомъден стопаджин.

16:30 Позираам за тръба от страна на вестник

"Шок" заедно с премиера Костов. Обсъждаме

оzoneната дупка, космическите полети, вултуния

борд, бъдещето на фонарниците.

18:30 Връщам се на астероида. Представям стопа-  
джинята на останалите извънземни. Заедно слушаме

Лили Иванова.

21:00 Време е за вечеря. Излязъм стопаджин.

22:00 Изливам си антителни, изтъквам си очи,

обевам старата кожа. Изпращам кодирани съобще-

ние до сателит на НАСА. Гася лампите.

**Stupid Invaders е една от малко-  
тото игри, при която можете да  
видите надписа Game Over, ако  
изберете грешната реплика в  
диалог или просто искате да  
заговорите някого.**

(В този ред на мисли истинско-  
то щастие е, че хортуванията са ограничени до никакъв ек-  
зистенциален минимум). До-  
садата от непрекъснатото load-vane и save-vane се ту-  
шира от оригиналните ани-  
мации, които показват съмър-  
тата на вашия извънземен.

**Аругата** добреде-  
тел на Stupid Invaders се състои  
в изродски хумор. Ще  
ви дам още един пример:  
Слизат с водолазен костюм в огромен аквариум, където  
намират водолаз в странна поза (на фотографията) и  
никакъв сандък със съкрови-  
ще до него. Водолазът каза  
"Аз съм Стий и имам пласт-  
масов задник. Ако докоснеш  
съкровището ми ще те разъ-  
сам. Ако тък заговорите сан-  
дъка, той се провиква "Аз съм  
съкровище. Ако пипнеш моя  
водолаз ще те разъясъм". На  
места хуморът е доста питер-  
лив и със сигурност ще до-  
падне на лица над 15 години. Последното  
изречение важи същна сила за епизодите,  
където се разхождат с хомосексуални  
Кенди Карамела. Дотук всички звуци мно-  
гообещаващи, но вече стигнаше до за-  
дължителното напоследък НО.

**Вече** стана дума в статията, че  
дължината на играта надали  
надвишава 10 часа джихане.  
И то какво! В по-голямата  
част от времето вие ще се  
разхождате из различни стаи  
(поради липса на опцията gun)  
и ще търсите предмети, които да  
ползвате. В общия случай,  
ще имате два предмета и  
около две места, където да  
можете да ги използвате.  
Можете да си представите, на  
какво зверско натоварване,  
ще трябва да подложите мозъчните си кметки. Ако все  
още не сте ме разбрали, ще  
го кажа просто и ясно:

### Загадки практическими няма.

Поради свръх неинтрактивността, ще можете да наблюдавате развитието на историята почти като страничен наблюдател. При наличието на 3-4 разговора в играта, от Xilam не са направили труда да променят отговорите след като видях стъп изчери-  
вали всички въпроси. Не  
мисля, че това е най-удачният  
подход, да се направи един  
куест. Върно е, че той се нарича Stupid Invaders и че по  
този начин потребителят би

**Гигантската Chicken-Zilla.  
Чак тръпки да те побият**



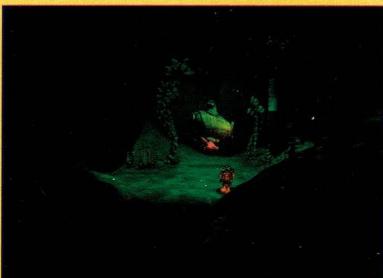
**Един от начините да подминете  
охраната в музеите...**

трябвало да е ясно какво го очаква, но  
Monkey 4 е интересен, и оригинален, И  
ТРУДЕН. Единствният начин, по който  
можете да забийте в играта е ако не успеете да се преборите с интерфејса на  
играта. Той е меко казано кофи напра-  
вен. Например с ляв бутон правите вашето  
действие да подразбиране, а настиска на дясната такъв обикновено не води до  
нищо. Написах обикновено, защото има  
два-три момента в играта, когато от вас се  
очаква точно това, - да настиснете с дясната  
клавиш върху даден предмет. Иначе не  
можете да продължите напред. Гениално!  
Възхитително! Черешка върху торта от  
моркови е фактът, че нямате възможност  
да спрете никаква реплика на вашия герой.  
Той си я извоява упорито и не може  
да направите нищо по въпроса. За  
малко да забравя да хвърля малко кап и по  
музиката. На места тя е поносима, но има  
стай, където няколко ноти, които се повтарят  
непрекъснато са в състояние да пропоят  
голяма дупка в главата ви. Единственото  
спасение от катастрофата в звуково  
отношение са хубавите ефекти и относи-  
телно успешните гласове на героите в иг-  
рата.

Изводите ще ги оставя на вас.  
Ако и да не си личи от статията, Stupid  
Invaders ми хареса. Основно заради  
няколко наистина невероятни момента в  
играта. Заради тях си заслужава и да я  
изиграете. Но ако не се впечатлявате от  
прояви на олигопрония в дестилиран вид,  
по-добре е да превърнете отново един от  
старите куестове на Lucas. Ex славни времена, къде сте?



**Това, което не виждате е как кръвожадно розово  
се разкъсва Гордъкс. GAME OVER**



YELLOW SUBMARINE

**Beatles са навсякъде. Интересно, какво ли търси  
жълта подводница в този аквариум?**



# GUNLOK



Автор: WHISPER

**C**транни създавания сме ние хората. От мързел ли, от глупост ли все се опитваме да прехвърлим всичките си задължения на машините. А, както ни учат филми като "Терминатор" и "Матрицата", те не са "най-добрите приятели на човека", нищо че Азимов през целия си живот се опитваше да ни убеди в обратното. Уви, дори и в бъдещето човечеството очевидно не поумява, защото, както ни показва Gunlok, през 21 век машините поемат контрола над целия свят и постепенно почти унищожават човешкия род. (Дядо ми винаги е казвал, ако създаваш свръх-интелигентна, самоиздържаща се мислеща купчина ламарина, по-добре е копчето за захранването ѝ да ти е под ръка. Надявам се хората да се вслушат вдумите му.)

И така, горе-долу вече ви е ясно в каква обстановка се развива действието в играта. Вие влизате в ролата на Gunlok - един от малкото оцелели представители на нашето биологично звено, ветеран от Специалните Сили и най-общо казано бед мастифакър (яко котеке, бихме - бел.ред.). Както се сещате нашето лошо момче (бездой - бел.ред.) иска да върне стария ред, където хората се занимават със задоволяване на основните си нужди (пиене, ядене, секс, пиене и т.н.), а машините се занимават със задоволяване на вторичните, но също толкова основни човешки нужди (правне на чорапи, правене на кафе, изstudяване на бира, подготвяне на пיצה и прочие). Съвсем логично е машините да не искат връщането на това статукво и за тази цел те са подготвили пълчища от роботи, роботчена и роботица, които заедно с богат асортимент от ядрени/плазменни/лазерни установки, генератори на силово поле и други хай-тек (високо технологични -

бел.ред.) устройства, да попречат на нашето момче.

**Или иначе казано вашата задача е да обхождате различните местности, претърсвайте всяко кътче за полезна екипировка и унищожавайте/изваждайте от строя всичко по-механично от четка за зъби.**

От визуална гледна точка, Gunlok изглежда изключително добре. Момчетата от Rebellion са създали engine (игрална платформа - бел.ред.), предлагащ великолепни висококачествени текстури, цветовете и детайли. Нещо повече - при цялата си красота игра очевидно е доста добре оптимизирана, тъй като времето за зареждане на нивата е доста бързо, така че нямам да ви се налага да подхвашате отново "Война и Мир" докато чакат следващата мисия. Пичковете на Rebellion са придади на играта повече или по-малко изометричен вид, с подвижна камера в third-person (трето лице - бел.ред) режим. Като цяло тази система изглежда и действа доста добре, макар че има някои случаи, в които чувствате как камерата съкряти ви се изпълва от ръцете, но това определено не е болка за умирание. Контролът над камерата е елементарен, като играчът разполага с достатъчно възможности за маневриране - можете да приближавате и отдалечавате перспективата, и да въртите погледа във всички посоки и по всички лъчи на XYZ координатната система. Държа отново да отбележа, че графиката на Gunlok е изключително приятна за окото и даски детайна, което много приятно ме изненада.

Малко разочаровани съм бях отзвучаването и музиката в играта - тази превъз-

## GUNLOK

## Производител

Rebellion Studios

## Разпространител

Rebellion Studios

## Жанр

Tactical Action/RPG

## Internet

www.rebellion.com

## Изисквания

Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима бидеокарта

## СЪЩЕСТВАНО И...

В Gunlok въоръжени с лазери и придвижени от три роботи ще си преправяте път през купчина ръждящи трупове. Играте не само звуци и изглежда добре....

ходна графика, пресъздаваща пост-апокалиптичното ни бъдеще, според скромното ми мнение, заслужаващо много по-добър звук. Не че съществуваща е лош, по-скоро е неподходяща.

Така, стигаме до съществената част на играта - Геймплея. Gunlok е тактическа игра, със изразени екшън и дори ролеви елементи. В началото започвате с турбо-мънът Gunlok, екипиран с плазмен пистолет и хипер- mega-ултра корона на броня. С течение на мисииите ще се натъквате на купчии отпадъци, които можете да претърсвате и откъдето ще се снабдявате с амуниции, импланти, оръжия и разни други полезни джундюри. Имплантите играят доста важна роля, тъй като чрез тях можете да подсигурявате персонажите си. Казвам персонажи, които ще се присъединят



Архитектурата на играта е впечатляваща на моменти като този



Който и да си там, лошо ти се пише



Frend носи много на бой и причинява "унищожко" количество болка на врага.



Този робот скоро ще се пренесе в Вечните Роботски Полета. Амин

към Gunlok и ще му помагат в бъдещите мисии. В съответната последователност към вашата дружина ще се включват Elint, Hark и Frend. Всеки един от тези метални юнаци има свои специфични черти и умения, чието правилно използване и прилагане е изключително важно за по-безболезнен прогрес в играта. Elint е вашият хакер, снабден със специална "ръка", която му позволява да раздава електромагнитно правосъдие на разните му типови полета, защитни екрани и прочие. Чрез нея можете да обездвижвате за известно време и всяка ви механични съоръжения - установки, роботи и др. С бърза монтажно-демонтажна операция можете да му инсталирате "лекувачата" ръка, чрез която да възстановявяте жизнените (или както там се казва на роботски език) точки на останалите членове на екипа ви. При цялата си полезност, Elint е купчина скрап, съживена в разрез с всички закони на роботиката и лесно ще го познаете по характерната му походка с привличане на единния крак. Милийският изглежда толкова нещастен и безформен, че сърцето ми се късаше когато тръбаше да го използвам за нещо. Второто попълнение е Hark, дребен и изключително чврст малък робот, с огромна видимост и фантастична скорост. Това е вашият скрут, притамка и каквито други там приложения му намерите. Много полезен е следния номер с него - пускате го напред, а на останалата част от екипа им задавате да сграбят по всяка появила се вражеска единица, и ги разделят за всеки случай. Значи Hark засича противников Аронд, изпълзува му се бързо с метално езине и драсва към другарите си. Когато врагът, преследващ Hark влезе в обсега на останалите юнаци ще биде много мъртъв преди въобще да осъзнае какво му се случило. Имайте предвид, че Hark, поради физиката си осанка, не може да носи нищо по-тежко и мощно от лазерен пистолет, така че не го набутвайте в престрекли. Последния член на вашата метална дружина е едричката Frend, която е двуякрака еквивалент на T-34. Бавноподвижен, но здраво брониран, Frend е тежка артилерия в екипа ви. Той може да носи най-големите и унищожителни оръжия, които ще намирате в нивата. Frend е идеален за прикриващи огън, докато Elint обезврежда някое симово поле или докато Hark забъркува вражеските роботи.

**Както споменах по-рано, Gunlok е тактическа игра с елементи на екшън. Повтарям го так, защото ако добре осъзнавате то-**

### зи факт ще ви е доста по-лесно по време на игра.

Макар и здрави, вашият роботи не са неуничтожими, така че правилния подход към различните ситуации е от витално значение, за да намае по-малко сълзи. Като говоря за тактически подход, имам предвид взимането под внимание на различни особености на терена, както и съобразяване с възможностите и броя на противниците ви. Всяка една гадина, на която се натявате, има два основни показателя, които са особено важни за вас - слухов и видим обсег.

Първият е виден като окръжност около тялото на създанието, а вторият е конусо-видна форма, местеща се наляво-надясно и излизаша от главата на гадината. Ако някой от героите ви попадне в обсега на който и да е от двете рецептори, моментално привлече вниманието на създанието и ще тръбва да се оправи както може. Пинчете на Rebelliion+ се покрихли да не скучаете, докато играете Gunlok, и са създали завидно количество разнообразни роботи, които ще се изпръгнат на пътя към целия ви. От малките камикадзе, които се взривяват щом се доближат до вас до огромни, тежко бронирани и въоръжени мастионти. И тук е мястото да споменем за две специални умения на главното действащо лице Gunlok. Когато сте го избрали и натиснете клавиши ENTER, перспективата преминава в пръв лице и се активира специално устройство, което при натискане на левия бутон на мишката сканира избраната от вас гадина и ви дава подробна информация за нея - огнева мощ, броня и т.н. При двойно натискане на левия бутон върху набелязаното създание го прихваща и вие можете да използвате най-мощното оръжие в играта, чрез което сте в състояние да унищожите дори и най-коравия противник само с един изстрел. Внимавайте обаче - всяко използване на това оръжието е за сметка на енергийните запаси на Gunlok, така че умата.

Интерфейсът на играта е доста опростен и човек лесно може да команда роботите си, макар че е препрограмирано да се възползвате от уводните мисии, по време на които ще научите всичко, което ще ви е необходимо за да можете да играете безпроблемно. Дължен съм да спомена една брилянтна идея на дизайнерите на играта - наличието на пауза-бутона. Въпреки че действието се развива в реално време, вие всеки един момент можете да натиснете интервала и да спрете времето в играта - точ-

но като в Baldur's Gate. Пак като в Baldur's Gate докато играта е спряна можете да давате всякакви команди на юнитеци си, които веднага щом бъде подновено действието ще се слушат да ги изпъльняват. И сега дами и господи, най-важното нещо за тази игра -

### Gunlok има най-съвършения алгоритъм за придвижване (американците му викат pathfinding - бел.ред), използ-ван досега в играта.

Или поне така си мисля. Виждате ли, за пръв път ми се случва да укажа на управяван от мен герой да тръне от единния край на картата и да стигне до другия, и той да го изпълни безпогрешно. Препятствия, стъпби, мостове - всичко това нито за миг не забуди моите момчета в нито един момент от играта. Те винаги избираха най-краткият път и никога не забиха в ръбове, стени или каквото и да било. Дори и куцият Elint мъжки понасяше поставените му от мен тестове. Свалим шапка на програмистите от Rebelliion+ за това им постижение. Всеки от вас, който си е скубал косите до като гледа как единиците/армийните/героите му се лутат като обезумели по време на игра ще очи с по достойност великолепния алгоритъм в Gunlok. Е, при враговете нещата не стоят точно така, но тъй като те са лоши така им се пада. В някои моменти можете да станете свидетели на кратки забивания в ръбове или тесни проходи, но гадините съществено напират правилния път. Но тази дребулция не може по-никакъв начин да хвърли петно върху брилянтното изпълнение на британците.

За финал ще ви кажа само, че това не е някаква изключителна игра - няма нищо особено специално в нея, нищо революционно, няма даже и увлекателна фабула. Но е и нужно, защото това, което ще ви предложи тя, е едно изключително приятно развлечение, реализирано по майсторски начин. Спокойно можете да седнете, да изиграете една-две мисии, след което да отидете да си свършите някаква работа. И така цяла зима. Това не е игра, която ще запомнете с нещо много, много специално, освен с това, че сте си прекарали чудесно, докато сте убивали времето си с нея.

Gunlok дори има и мултплейър режим, но той едва ли ще ви откъсне от Quake/Unreal/Counter-Strike-a.

Година	8.5	7.0	8.5	8.5	8.5
Здрав	8.5	7.0	8.5	8.5	8.5



# CARNIVORES 3

**И** докато някои хора празнуваха Коледа и Нова Година, други напълняха с 20 кила за 10 дена и сега, заместо да строят снежни човеци и да се замерват със снежни топки, упорито тропат по хавлиатури, иначе казано - списват статии, с очевидната цел да запаят така трудно приобретената аеродинамична форма. Ех, ако знаех какво ги чака! Чака ги бавна, но сигурна смърт. Чака ги същото, което се случило с мастодоните през ледникова епоха, когато им свирпили храната, излязат в килера, омахали и туршите в зимника, погледнали тъжно в мерника на снайпера, казали си "Значи, ще се мре!" и търпели в обратна посока. Бягали, бягали, стигнали до Голямата вода, измучали два пъти жално, скокнали вътре, чудо се едно звучно "цамбур" и оттогава ни вест, ни кост от тях. Всъщност кости се намират тук-там, да напомнят на бъдните поколения какво се случва с тия, дето ядат много, и да карят звездобойрите да гадят дали динозаврите са измирали от Голямата комета или от Голямата радиация. Нищо не знаят звездобойрите, мен слушайте и няма да спреште! Горещи новини донесоха за вас с любезното съдействие на Wizard Works и тяхното авторитетно прочуване Carnivores 3: Ice Age. Динозаврите и всички те му там по-едри бозайници не са измирали от пренякане! Били са избити от банди виманичени геймъри! Навирно вече забелязали, че направих една малка спекулација с динозаврите. Те, горите, са изтрелани още в Carnivores 1 & 2. След по-задълбочено допитване стана ясно, че лични колегати и МКО-вич е дянал с двуцветката последния жив Тиранозавър Рекс. Затова през ледникова епоха са оцелили само бозайниците. Но скоро и тяхната сметка ще бъде видяна. Чака ги бърза и сигурна смърт. Чака ги куршум между очите. Защо-

то е дошло е време да се кове...

## Историята (и народното творчество)

Неизвестно-кошко-далечното бъдеще... Ленива лятна вечер. Климатиците се задъхват. Пот се стича на стругите по челата и гърбовете на присъстващите. Протича поредното заседание на Центарашки Комитет на Съюза на Обединените Богаташки Копелета. Председателят си мышка под носа точка п-та от дневния ред. Отдавна е разбър, че и по-сино да говори, никой не го слуша. Няма трилка. Пълна скуча. Членската маса ропта. Шъла да ходи да си пръска парите другаде, че и на следващите избори да гласува за Железната Десница, ако скоро не се замисли нещо ценно. Искала нещо като в добrotо старо време. Искала битки, искала кри. Иска, ама няма, мисли си той. Поглежда пак към дългия списък с дати и имена - всички по-значими събития отдавна са продадени. Ето - Хищните Хиени са взе-

## CARNIVORES 3

### Производител

Wizard Works

### Разпространител

Wizard Works

### Жанр

action simulation

### Internet

[www.wizardworks.com](http://www.wizardworks.com)

### Изисквания

Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

## СЪДВКАНО П ...

Симулаторът на ловуване на дребни древни животни (доколкото могат да са дребни древните животни) Carnivores 3 е изненадващо добър



Хванал съм на мушка най-големия враг на човека - Злато Иети.



Такава е съдбата на непредпазливите ловци.

ли колонизирането на Северна и Южна Америка, Испанските Изверги - Френската и Руска революции... Я чакай... не, не, това е преизленено миролюбиво, няма риск за живота... ами ако...

- Господа, моля за внимание! Бихте ли гласували единодушно...

Два дни по-късно търсачите на силни усещания са прекърълени в ледникова епоха. Всеки редови член разполага с един космически кораб за собствен превоз, друг да му носи пушки, трети - патроните, четвърти - да събира трофеите... това е то да си боягаташко колело! Но и всеки трябва да плати лицензи за правото да ловува дадено животно, за правото върху определена територия, както и за избраното от него оръжие. Парите бързо сършват. Кой препасах пицовара, кой нарами арамбета (центата на пушкиката е доста солена) - всички се втурват на навън да предизвикват събътъда, да си играят с живота на плячката, но често и да намерят собствената си смърт. Заповна играна със смъртта. Започва...

### Геймплей (барабар с графиката и звучните ефекти)

Необходима тайга. Върховете на далечните планини се бемят заедно. Пухкави облаци се носят от кристалосиньото небе. Снежинките танцуващи. Тук никого не спира да вали. Труднопроходимите прести спяват движението, а снегът скърпа под буташите. Тишината се нарушава единствено от криякъса на преливащи археоптерики и любовния зов на бронтоптерите. Нещо раирano притичва покрай теб и спира наблизо. Аааа, саблезъбтиър! Изправяш един пълнител в него, выпеки че животното се катурва от първия

изстрел. Нищо, само мъртвите не хапят. Обаждаш се по радиото, но никой не идва да го прибере. Приближаваш се да го разгледаш. Празе! Нищо и никакво прасе, а патроните отидоха нахалос. Поглеждаш електронната карта и насложените от биодарда червени точкици. Плячката е дамеч на северозапад и се отдалечава. Вадиш компаса и потегляш. Местността е насеченча. Трябва да се спускаш в каньонът, да изкачаш планини и да преминеш реки. Трудно е, задъхваш се, уморен си. И отгечен - от половин час не си спреша жив душа. Никаква тръпка, никакъв адреналин. Замислиш се дали не можеш да останеш Смъзя. Няма как, всички клазун на договора са изпълнени. Ядосваш се и си обещаш да спускаш пътища до мястото. Добре по не че мало остана. Превези кърхета и спишаш да се огледаш. Гъстата мъгла затруднява видимостта зад 300-400 метра. Изваждаш билокъм за да се убедиш, че силуетите на хоризонта наистина са двойка външни носорози. Изстреляш един пъхниклен на тях, колкото да ги подпишиши. Не само че не улучваш - и как иначе с пистолет от 400 метра, ами и амунициите сървършват. Докато викаш кораба да ти донесе още боеприпаси, животните изчезват. Хукваш да ги преседваш и се натъкваш на кървави следи. Потриваш ръце доволно - значи все пак си умчи, и тръгваш по следата. За съжаление снегът постоянно навява и не след дълго кървавата дъря изчезва. Въобще не ти се мисли какво щеше да правиш ако гнямаше радара. След още 15 минути трамбоване настигаш ранената жертва. Този път е самичка. Заклещила се е в един глух канън, премахваш като обезумяла напред-назад, пръсти и мучи, а планинското echo разнася страшния рев. От време на време се опитва да изкачи отвесната скала. Ах, хванах ли те гадино, озвънваш се доволно. Този път си решиш да й влезеш смело и да я разстреляш от упор. Камуфлажът и защитните мимизи на-сетне ще съвръщат работа. Приближаваш се с пълнене на 40 метра, когато носорогът те забелязва. Опитва се да побегне и след като види, че няма накъде, се впуска в галоп право насреща ти. Изправиш първия пъхниклен в него, но това съжалява само го разряжва още повече. Докато презареждаш чудовището те наблизява със страшна скорост. Чак сега видиш колко

е огромно. Съмнение и страх обземат душата ти. Правят ли мышът въобще тия дребни куршуми? Уплаката повишила адреналина ти до краен предел, сърцето бие силено, кръвта бучи в ушите ти, с разтреперан ръце изтряваш поседните осем куршума в зейналата паст на звяра. Умри гадино, защо не умираш?! Виждаш как грамадният звяр навежда глава надолу за да те подеме, после - бомка, рогът чупи ребрата, промушива белия дроб, скървява гръбнака, задавящ и бликаеща в устата кръв спира кръсъците ти. Последното нещо което минава през ума ти е носорожки крак.

Същата вечер, изказане на председателя на ЦК на СОБК:

- Господи, най-смелите от вас вече опитаха късмета си. Сто и двама се върнаха с празни ръце, имаме и три нещастни случая - поредното младежко безразсъдство, препомагам. Аeto го и гордият собственик на първия ловен трофей. Препарираният див глиган може разгледате в новооткрита трофейна зала. Не забравяйте, че Съюзът изкупува всяко застреляно животно, а за упоните плаща 25% повече. Само 20 носорога и се сдобивате с тази прекрасна пушка, а срещу още 10 саблезъби тигъра така мечтаният снайпер става ваш. Кандидатите за лов през

нощта да дойдат да получат очилата си за нощно видянче, утре рано призори пускате третата група. Наслуки!

#### Равниносметка (както винаги, изключително субективна)

Ако ми бяха казали предварително, че Carnivores 3 е ловен симулатор, навярно въобще нямаше да взема да го тествам. Ако пък не се беше намерили един ентузиазиран приятел да разучи правила и да мне пръвте и най-трудни моменти от играта, общата ми оценка щеше да е по шестшубалата система. За мое хвастие не се случи нито едно от тези неща. Защото Carnivores 3 се оказа игра увлекателна, с пристрастявящ геймплей и неповторима атмосфера. Класическата фраза за преди лягане "само още един ход" тук спокойно може да бъде перфразирана на "само още един мамут". Просто не помня от кога не съм се въживяващ така, от кога не съм превижвал такъв пръвчен ужас, който да ме накара да отскоча половин метър назад от монитора, след като някой хищник издебне в гръб ловецът ми и го разкъса за секунди. Не мога да не оценя изключително реалистичния поведенчески модел на животните, който дори може

да се настройва между силено и слабо аграсивен. Отдавам дължимото и на графиката, която дамеч не е перфектна, но те кара да се чувстваш така, съкшай си вътре в събитията. Трябва да видите как само се покаша и на куца раненият мамут за да разберете за как-



Транспортният кораб отнася ловния ми трофей.



По местата! Стой се! Равнис! Ей, ти дебели, недей да буташ иетито, гълтни си корема! Миррро! Равнение на дя-я-сано! Аахх, ловните ми трофеи! Ех, да можеха да говорят!



Красиво е, мама му стара! Там ще си построи вила с парите от последната стипендия!

во ви говоря. Звучите са като истински и често те принуждават да се оглеждат назад със свито от страх сърце, само за да разбереш, че кристалночистият зилен въздух в донесът дамечно ехо. Музика преднамерено липсва, защото само би развалила атмосферата, пък и би пречила на ловецата да се ориентира добре по звуките, идващи от околната среда. Без никакви сумнения и угрозения давам и отлична цялостна оценка на играта. Давам я, макар ясно да съзnam, че към жанра на ловните симулатори у нас се храни голяма доза антипатия, причинена и от незнание, и от външния на некомпетентни колеги. Давам я, макар да знам, че тази статия няма да промени нещата, но и плаката надежда, че семействата на съмнението ще покълнат у вас и някой ден ще се срещнат сред засрежените ловни полета, а после, отпивайки от роговете пенниво вино, ще се надърваме кой е гърмнал глигана с най-голямото колито.

Грифон	7.5	9.5	9.5	9.5	9.5
общ					



Автор: Alex III

# CRIMSON SKIES

Преди много години, в небесата на далечната Америка...

**П**ризнавам, посългах малко. За по-голям драматизъм, не от лоши нрав или нещо такова - опази ме бог. Вярно, че става дума за 1937 година, обаче първото ми изречение предполага, че говоря за събития, останали в миналото. Само дето в тази игра не става дума за нация свят. Действието се раз развива на Земята, каквато би могла да бъде, ако историята се беше отклонила от пътя, който ни е познат от учебниците. С други думи, опитвам се да опиша събития, които всъщност не са се случили. А шом не са се случили, не принадлежат на миналото, нали така? Само че кажете ми как да говоря за работи, които са могли да станат, но по някаква причина не са?

**Доколкото** подобни въпроси бих заинтересувал най-вече мозъчно болни филозофи и изперкали фантасти, ще оставя разъжденията по темата на тях, аз ще продължа като си знам. Значи:

Колорадо са само няколко примера. Алипата на централизирано управление е оставило грамадните пространства във вътрешността на континента почти без комуникации... до началото на века, когато в живота на хората навлиза въздушният транспорт. Грамадни сиути кръстосват небесата и хъръят сенките си над суши и море, съкрашавайки немоворено разстоянията. Ерати на цепенините е в апотега си.

**Неприступими** планини, гъсти гори, буйни реки и широки океани - те не представляват препятствие за въздушните гиганти. Пътници и товари могат да бъдат транспортирани бързо и евтино до произволна точка на света... Стига дирахъбът, който я носи, да не се нахътне на непредвидени пречки. Насрещните ветрове и бури не са нещо, което да вселява страх в екипажите на небесните кораби. Това, кое то ужасява, е възможността за среща с въздушни пирати.

**Фактът**, че небесните простори гъмжат от ценни товари и от пасажери, готови да плащат богати откупни за свободата

CRIMSON SKIES

Производител

Microsoft

Разпространител

Microsoft

Жанр

flight simulator

Internet

[www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

Изисквания

Celeron 333, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

От една простичка концепция, Microsoft са успели да създадат един много добър екшън-симулатор със сърма история и завладяваща атмосфера

Автите страни имат своите асове, и двете страни имат предателите си, прескочили в противниковия отбор.

На вас се пада да поемете ролята на Нейтън Закари, капитан на дирахъбъла "Пандора" и джентълмен на късмета. В началото той като че ли е странчика фигура в големата игра - даже не го споменават в "Парада на безчестието" в кинопрерглед - той е запазен само за най-известните пирати. Както казва Нейтън обаче, това скоро ще се промени. Веднага, щом планът му е готов.

**Всъщност**, първоначалното впечатление за мистър Закари може да ви подведе. Оказва се, че той е добре познат на колегите си корсари и на техните врагове. Само журналистите не са наисно кой е, но това не ещо, което можете лесно да поправите.

Всичко започва, естествено, от кораб със злато... Как точно да се доберете до скъпоценния метал, ще разберете, щом минете първия няколко мисии. В какво се състои самата игра?

**Crimson Skies** ви поставя в кабината на самолета на Нейтън. Планът е ясен, инструктахът - приключия. Излизате от хангара на "Пандора" и тръбava да изпълните целите, които сте поставили (понеже все пак вие, в ролята на капитан Закари, сте шеф на бандата главорези, която се вози на дирахъбъ, и на вас се пада да командавате и да поведете хората си в битка).

**Макар** да управлявате летяща машина, не оставайте с впечатлението, че Crimson Skies е симулатор.



В един алтернативен свят, през 1937 година. Светът е почти такъв, какъвто го познаваме от историята, но все пак има разлики. Първо, не съществуваат Съединени Американски Шати. Този факт, макар и дълбоко положителен сам по себе си, не е бил достатъчен на създателите на Crimson Skies, затова те са запълнили откъси от Колумбийски континент с 23 независими държави - всяка със собствени управлящи и уникални особености. Пацифика, Холивуд, Имперската държава (позната на повечето от нас най-вече с града Ню Йорк), Колумбия и

си, комбиниран с липсата на организирана военна сила на континента, съвсем естествено води до появата на въздушни разбойници. Частните компании, които предлагат услугите си в областа на отбраната на пътуващищите целини, печелят бансносмовни суми, но въпреки това не успяват да осигурят надеждана защита на клиентите си.

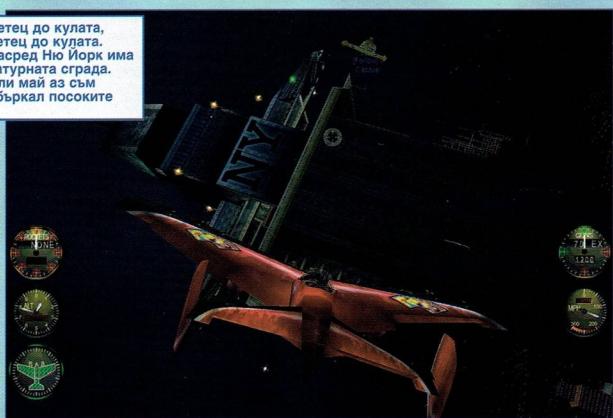
**Играта** започва с кратък кинопрерглед, който изтъква за пореден път преимствата на въздушния транспорт, и представя най-известните лица сред небесните пазители на закона и пиратите. И

**Аркадният елемент в полетите е доста засилен за сметка реалистичността, и това се вписва прекрасно в контекста на играта.**

Като игрално изживяване бих я сравнил с някой космически симулатор от сорта на Wing Commander, само че още по-опростен. За илюстрация мога да ви кажа, че по подразбиран изгледът, от който управлявате самолета си, е в трето лице.

Не ме разбираете погрешно. Управлението на фантастичните летящи машини на пиратите изисква умение и има тоности, само че те се свеждат повече до ловкост на ръцете, отколкото до мисии или следване на някакви процедури, както е при класическите симулатори.

Летец до кулата, летец до кулата.  
Насред Ню Йорк има катурната сграда.  
Или май аз съм  
объркал посоките



**Една от най-силните страни на играта е дизайнът на мисиите. Задачите, които ще трябва да изпълнявате в тях, са страшно разнообразни и ефектни.**

Да сваляте вражеските самолети е едва най-простата от тях. Ще трябва още да унищожавате наземни цели, да потапяте кораби, да следвате нечий чужд летателен апарат по заден маршрут, да повреждате или сваляте вражески цепелини, да доставяте или приброявате хора от определени места. Всяка от тези дейности сякаш е излязла от някой героичен филм. Например, сред вражеските пилоти ще има асове, с които Закари има стари сметки за уреждане, и често небето ще се превърза в арена на рицарски двубои между тях и вас. Самолетите, които ще трябва да преследвате, ще минават през каньони, пещери, под мостове и никој над тесни улици. Даже в една от мисиите ще можете да се снимате във филм, докато летите зад самолетите на касандорите и повтаряте техните номера. Прибирането и оставянето на

хора става, естествено, в движение и под вражеската обстрел, обикновено - сред труден релеф. Например - от покрива на влак, който се движки през тясна, криволичеща долинка. Битките с неприятелските дирижабли са направо епични. Тук цепелините са доста различни от познатите ни газови балони, готови да плямат като факи след първия откос, а понякога даже и преди него. Напротив - съперниците, които "Пандора" среща при рейдовете си, са здраво бронирани, накичени отвсякъде със зенитни оръдия, а на бордовете си имат едрокалибрени батареи за стрелба



пирати, на бордовете си със букви е изписана думата "Справедливост". На капитана ѝ въобще не му харесва никакъд да го прави на идиот, или да се възползва от узвишомства на невинни хора и да ги превърза в цифри в поредната статистика на жертвите на въздушно пиратство. Когато една съперническа банда сваля повреден руски дирижабъл в океана и се опитва да потопи медицинския кораб, който се притича на помощ на бедствищите хора сред водата, Закари видя момчетата и момичетата си и изпита да защити спасителите. В началото на играта вестниците споменават Нейтън и екипажа на "Пандора" като "международн престъпник и неговата шайка гловери". Последното служи за делата му се разпространява, и той става "пиратът-дженеръл", а към края на историята грамадни заглавия на първа страница оповестяват на целия свят подвигите на "ексцентричния авантюрист Закари и неговите Ловци на съкровища".

Когато обаче той се хвани за работа, можете да сте сигури, че ще изпита плана си до последната подробност така, че да не остави шанс на врага. В една от мисиите той разбира, че организацията "Въздушна сигурност Блейк" събира сили, за да притисне и унищожи "Пандора". С помощта на приятели, които му дължат "услуги" (ще рече - дължат му живота си), той предприема изпреварваща атака. Планира нещата така, че да хване врага си по време на ремонт на главния му цепелин. Организира саботаж на орбидейните люко

## ПАНДОРА



В гръцката митология Пандора (означава "надарена с всички дарове") била жена, създадена по заповед на Зевс, за да накаже хората за това, че са приеми огъня, който Прометей откраднал от Олимп. Боговете я дарили с красота, ум, хитрост и голямо любопитство. После Зевс я дал на Епиметей, брат на Прометей, който я взел за жена. В дома на Епиметей имало голям съд с тежък похупак, който никой не смел да отвори, защото това щило да донесе нещастие. Любопитната Пандора отворила съда и оттам на свобода по света се разлетяли всички болести и нещастия. Само плахата Надежда останала вътре, когато Пандора отново затворила капака.



Не ви ли прилича тази картичка на епизод от "Надпреварата за Янки Зефир"?



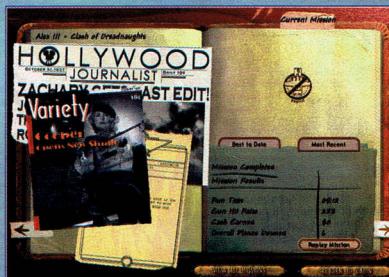
ве (така че да не могат да бъдат затворени) и на прикрепляция механизъм, който затвърждава дирижабъла за земята (така че да не може да бъде освободен). Освен това разпознава къде се намира радионавигацията, която ще използва неприятелят, за да поправи помошът и решава да я унищожи в началото на битката. Резултатът е кървава бана, от която си тръгват единствено Ловците на съкровища, а враговете им претърпяват поражение, от което тaka и не успяват да се възстановят до края на играта. Страшно е да се помисли доколко хладнокръвно и прецизно може да работи умът на пирата.

### Crimson Skies е пример за перфектно направена игра.

Идеята на геймплея в нея е в най-добрия случай елементарна. Ако не Microsoft, а някой друг се беше захващен с разработката й, вероятно щеше да заслужава само няколко изречения в рубриката "От крак на крак". Но начина, по който е направена обаче, тя е живо изображение и доказателство за убеждението ми, че велика игра може да се направи даже от най-тъпата или изъркана идея. Важното е дизайнърите да имат въображението и средствата, за да допълнят с това, което липса. Да я шифроват до най-дребната подробност. "Бог се крие в детайлите", казаха в един филм, и Crimson Skies показва, че това е вярно. От началото до края в нея ще откриват наглед несъществени неща, малки добавки към иначе простата й идея, но когато всичко се събере накуп, се получава удивителен резултат. Всичко започва още по време на инсталацията. Докато файловете се копират на твърдия ви диск, ще можете да чувате радиообщения по време на една от битките, които "Пандора" и екипажът ѝ водят. Заслушавайт се, там стават интересни неща. Още преди да сте видели дори менюто на играта, вече ще знаете доста за това какъв човек е

Нейтън Закари и доколко хората му върват.

Филмичната между кампаниите, снимките на подвизите ви, които получавате в края на мисии, репликите, които слушате по време на инструктажите, гласовете на



приятелите и враговете - това е, което създава атмосфера на играта. А също брилянтните планове на героя ви, развитието на историята, това, как Закари реагира на делата на противниците и съюзниците си, как е верен на хората си и е винаги готов да защити правдата (даже до момента на враговете си, ако са в беда), неотразимият му чар, заразителният му смех, самохвалството и самоувереността му - всичко това никак си пасва в една общичка картичка, създаваща целостен свет. И за разлика от мрачната, безнадеждна визия в повечето модерни игри, тук настроението е някак свежко и светло.

### Даже най-трудните мисии, които съм пробвал десетки пъти, докато успея да ги мина - дори те не успяха да ме накарат да ругая играта и създателите й.

Просто сърце не ми даде (между другото, ако не успеете да се справите с някоя мисия в три поредни опита, играта ви пита дали не искате да я пропуснете, и да про-

дължите нататък; аз не се възползвах от тази възможност).

А другото нещо, което ме впечатли (и страхотно ми хареса), е чувството за хумор, което се изльча от играта. Чудесен пример за него са изреките от вестниците, които събират след всеки полет. Там можете да прочетете как медиите представят пред обществеността делата ви. Почти никога нямам да видите достоверен репортаж за събитията. В повечето случаи журналистите описват това, което биха искали да се случи, а не реалните ви действия. Често в две различни статии пише противоположни неща, при това - всичките грешни. Например в мисията, в която спасявате медицинския кораб, се говори за "две пиратски банди, които се бият за плячката от паднал дирижабъл", и за "съвместни пиратски действия срещу руски небесен кораб". Двете неща са горе-долу еднакво далеч от истината, но това го знаете само вие и хората, които сте спасили, а за всички останали по света Ловците на съкровища представляват просто шайка мародери. Адски е смешно, обаче също така ви кара да се замислите доколко може да се вирва на това, дото го пише по вестничите (и спомнянете за компютърни игри :)).

Грях ми на душата, обаче в момента просто не мога да измисля никакви недостатъци, които да припиша на Crimson Skies. Е, добре де, може би музиката малко бързо омръзва, и част от мисиите вероятно ще ви се сторят доста трудащи (поне за мен беше така - докато не разсъздах малко над въпроса къде греша и не измислих по-rationален начин да подходя към тях), но в общи линии - това е. Графиката е доста хубава, дизайнат на нивата е сред най-добробите, които съм виждал в подобни игри (можете да лягате над доста реалистичния Манхатън, и даже през буквите на надписа "Холивуд" в Холивуд), облиците са красиви, управлението на самолетите лесно, привлекателно - удобно (не е необходимо да се пригответе за "водено" на целта - когато насочите мерника си в нещо, оръдиета ви сами внесат корекции, необходима за стрелба по движещата се мишена), звуците са реалистични, видовете самолети - разнообразни (развитието на играта получавате достъп до нови машини и оръжия), изкуственият интелект - може би не точно отличен, но същевно не тъл.

Въобще, този път Microsoft май са нарами на себе си, и са дали в ръцете на геймърите едно интересно, забавно, романтично, героично и увлекателно заглавие. Без значение дали досега сте си падали по въздушни и космически симулатори или аркадни игри, на всяка цена опитайте Crimson Skies. Смятам, че няма да съжалявате.



# AMERICA

ОЩЕ ЕДНА ОТ ОНЕЗИ ИГРИ, КОИТО НИ КАРАТ ДА ОЦЕНИМ AGE OF EMPIRES

**П**о едно време замислях разказче, което така и не написах, но основната му идея помни и досега. В него щеше да се разказва за Ордена на Историците на Всемената. Странни и тайнствени персони, които карат нещата да се случват. Най-общо казано те трябваше да пишат историята, вместо, както е приятно, само да я документират. В редки случаи даже щяха и да я препнават. Ако някой някога се е чудел, какво или кой стои зад боговете, този разказ може би щеше да му даде един от възможните отговори. Всъщност между боговете и историците трябваше да съществува сложна взаимна връзка, те никак взаимно щяха да си влияят и... абе както и да е, да не задълбавам - така си и останах сам с това

новение, но от това на мен само ми стана още по-хубаво.

**Действието** се развива по времето когато все още има достатъчно силни индиански племена, способни да се противопоставят на тъпите експанзионистични бледолики натрапници. Точно около това се заврта и сюжетът на играта - борбата за колонизирането на обетована земя. Защото преди да се превърне в "Страната на неограничените възможности", Америка е трябвало доста да подготвчи свободите на коренното си население. Но знаете, така е в живота, щастлието на един търъде често се гради върху нещие чуждо страдание. Всъщност нямам намерение да ви преподавам етика, нито пък да ви разказвам сюжета. Освен, че е исторически и хронологически некоректен, той е и доста безинтересен, поне от моя гледна точка. Единственото, което трябва да знаете е, че че вие се наложи да изпълните множество мисии (преди всяка от които обстойно ще ви се разкриява част от сюжетната линия), свързани най-често със строеж и развитие на база и уничожаване на врага. На практика унищожаването на врага не винаги ще е задължително, например ако мисията ви е да ескортирате някого или нещо до един къде си, ще е достатъчно просто да стигнете до там с въпросния или с нещото, но при всички случаи помага. И като си говорим за строеж и развитие на бази се сещам, че още не съм ви казал най-важ-

ното:

**Двама пешака с пушки и едно оръжие могат да извършат чудеса от храброст, особено срещу хилавите индианци**



"трябваше". Към този кратък, но много сантиментален откъс от моя живот ме върнаха създателите на America, германците от Data Becker, които просто са се изгварили с Американската история, доколкото такава изобщо съществува разбира се. Иначе казано: препнавали са я, както на тях им изнася. Но-безпрандона злоупотреба с историческите факти, поне аз, не помня от времето на учебниците си по съвременна българска история, а това беше преди бае време. Честно казано имено този факт ме привлече към играта. В Нет-вече всички американски сайтове се бяха разсыпвали по повод гореспоменатото, а всяко нещо, което може да накара янките да се разсъмърдят заслужава внимание. Така мисия аз. Аа! В последствие се оказа, че са съмрдели с пъно ос-

## America е отявлен клонинг на Age of Empires

Всъщност игрите дотолкова си приличат, че на пръв поглед е трудно да бъдат различени. Но само на пръв поглед. Да, дизайнерите са крали безобразно наистина. Юнашки, е най-точната! Геймплейт, самият изглед на играта, менютата, интерфейса... че дори и лагрейдите са, къде повече, къде по-малко, ископирани от класическата стратегия на Microsoft. След повечко игра обаче веднага започват да изпъкват и разликите. Най-съществените са по отношение на расите и технологичното дърво. За разлика от AOE,

## AMERICA

### Производител

Data Becker

### Разпространител

Data Becker

### Жанр

Echtzeit Strategie

### Internet

[www.databecker.com](http://www.databecker.com)

### Изисквания

Rechner auf 433MHz, 64MB RAM  
460MB Festplatte

## СДЪВКАНО II ...

America е стратегия в реално време, която прилича адски много на Age of Empires. Иновативните идеи в нея са удовени от големите проблеми, които играта има.

Където, както на шега се изрази Alex, ръцата е само една, тук те са четири и действително се различават помежду си: индианци, мексиканци, престъпни банди и редовата американска армия. Изброявам ли в реда, по който ще трябва да изиграете кампанията. Започвате с индианците. Което не бива да ви плаши. Аз например веднага се почувствах в свои води. Когато си живял в собствената си държава като индианец, едва ли трябва да те притесни факът, че се наложи да се превъплатиш в такъв и на екрана. Още повече, че, както ни учи и поговорката, всичко



Типи до типито. Базата на индианците е най-икономична откъм необходимото място за строене.

е добре тогава, когато съвршва добре. Нали така! В края на кампанията ще стават бели хора, не се кахрете.

Но да се върнем на въпроса:

#### ИНДИАНЦИТЕ

По мое мнение, доста осакатена раса. Или по-право, доста трудна раса. Най-вече заради липсата на добро въоръжение и от там на синии единици. С лъкове, ножове и копия срещу пушки, пистолети и топове... хм, какво да ви кажа, не върви. Жалка работа. Един войник претърпа по трима-четирима индианца като кучета. Все пак и червените братя могат да се въоръжат с пушки. Макар да не могат да си ги произвеждат, те могат да си ги откраднат. За целта из картиите (това важи и за мултиплъйъра) все има по някой и друг оръжен склад за обиране. Въпреки това индианските пушкарджии, в сравнение с белите си опоненти са доста калави стрелци, лък и въпросните складове не са

може да е комична наистина, но винаги е изрисувана с летантите багри на скропостикната смърт. Не на последно място трябва да спомена и шаманите. При умело използване те могат да изиграт решаваща роля в играта с магните, които водят. Никоя друга раса няма подобен магически юнит.

Из капак не мога да не им призная едно на индианците - цялото бачкане пада върху плещите на жените - строежът на различните типла (така наричат палатките си), обработването на нивите. За мъжете остава само да си джихкат на компютрите. Хе-хе, ебаси кефа!

#### МЕКСИКАНЦИТЕ

Тук на женичките се пада само полската работа. Стряйт мъжете. При това строят добре. За разлика от индианците, които нямат никакви защитни сгради и съоръжения, те могат да издигнат стени, наблюдателни кули със стрелци в тях, фордове и проние. В една добра укрепена мексиканска база се влиза трудно, а най-често се излиза с краката напред. При все това мучачосите са си селандури, което в случая не е лошо, тъй като им позволява например да си отглеждат крави, които после продават за злато. Могат и да ги коят за месо, но последното енергично, защото кравата дава много по-малко храна отколкото отива за отглеждането ѝ. Освен това съборерите са развили затворено становище, включващо и пазари, в които могат да разменят едни ресурси за други. И като стана дума за ресурси, в играта те са общо четири - дърва, злато, храна и пушки.

Общо взето предаде на днешните рититопоковци, които наистина са ръководители на националните футболнни екипи, напоследък изтупват като брашнени чували всеки път, когато ги хванат, са доста корави чицове. След съответния бъгрейд те придобиват вродената способност на индианците да възстановяват здравето си и стават сериозен противник. Като прибавим към това сравнително бързо им "произвеждане" и възможността да извадят лекувача единица (Nun), която се оправя доста добре с работата си, две-три групи най-обикновени грачоуси са способни на чудеса.

#### БАНДОГИТИТЕ

Ето ги и моите любимици. Какво



Параноята е затресла яко американците. С какво иначе можем да си обясним тези яки огради.

чак толкова много.

**Отчийтайки** всичко гореизброено, дизайнерите явно са решили да компенсират тези недостатъци, като са дарили червено-кохките с няколко екстри. Преди всичко силата на индианците е в количеството. Единиците им са по-евтини от тези на останилите раси и се "произвеждат" по-бързо. Могат да регенерират здравето си без помощта на специална (и скъпструваща) лекувача единица, което ги прави много удобни за изненадаващи партизански акции, в които с минимални жертви да се постигат максимални щети на вражеските сгради и единици. В подкрепа на последното идва способността им да плуват, както и тази да се дегизират (след съответните бъгрейд, разбира се). Първото им позволява да прекосяват реките по картата, където желаят, а не само през бродовете, както са принудени останалите раси, а второто да отстрелят враговете си без да бъдат забелязани - стига да не се движат и да не са влизат до наблюдателна кула на врага. Иначе картиата на десетина дава идсет подтичащи по терена храстчета

## АМЕРИКА

Америка е открита през 1492 година от Христофор Колумб. Това го знае абсолютно всеки. Но-мако известният факт е, че експедицията на Колумб във всичко се е опитвала да докопне Индия. По това време търсеният с азиатската страна бил невероятно печеливш. Колумб си е мисли, че е стигнал до Индия и затова е нарекъл туземците индианци - название, което се е запазило и до днес. И тъй като остава още малко място, а така и така сме започнали да разказваме вицове ето и един за индианци:

Един индианец рекъл на друг „Ревиц бик, защо не си съмени имета и да ги направим като американци. Виж какви си им звучат - Джон, Том, Бил.“ Ревицът Бик му отговори: „Е, не си прав Кучи Гъз. И ние индианците си имаме хубави имена“

представлява едно бандитско селище в пънъя си раздител? Сива, груба, мрачна централна сграда с издигнати бесиски от пред. Сиви, грозни, ръбати постройки, които на фон на галешата окото белокаменна овалност и мекота на мексиканските хасиенди с красиво подредени керемидени покривчета, навяват единствено асоциации за полулизна, космати типлове, военящи на бъчва с предрезгавели гласове и надебелели езици, драйфиги по югите. Доста добра асоциация впрочем, што е близка до истината. Сред събраната от кол и въже пасмина жени няма, поне не е такива, които да бачат извън сградата на Saloon-а по какъто и да е друг начин освен по гръб. Но ние тъг ли не виждаме, така че не им обръщаме и внимание. Бандите не развиват стопанство, няма ниви, няма добив на храна, нямат и икономика. Единственото нещо, което ги крепи е якото поръкане. Погледнато от този ъгъл строежът на спиртоварни е от жизнено значение. За да видиш по-ясно, ето ви пример. В спиртоварните се изразходват дърва. От 75 дърва получаваме една бутиличка. Тази бутиличка е равна на 40 храна. Храната се трупа. Производството на всяка единица изисква определено количество храна... Ето, колко е просто: „Във виното е истината“, както са казали още



Изглед от базата на престъпнициите. В тези спиртоварни се готови и храната на вашите момчета. 75 дървета за една порция пиянка

древните. И в дървото, и в дървото, бих добавил аз! Но да оставим тази тема. Онова, което исках да кажа е, че с дегенератите се играе най-приятно и лесно. Просто микро-мениджмънтът, с който неминуемо сте заангажирани в America и който при останалите е много досаден (сързан е най-вече с постоянно изчертаващите се ниви, които трябва да подновявате ако не искате да останете без храна) тук е сведен до един тривиален минимум. Освен това единиците им са брутално корави. Помните всичко. Тук специално трябва да изтъкнам на бомбаджите, които, поне според мен, са най-добрият юнит в играта - бризи, маневри, с доста кръв, с голям обсег и много, ама много splash damage.

Абе нямам какво повече да ви разправям за бандитите, личове от скъпъде. Мъжки! Просто трябва да ги чуете как се ориват!

#### ИНКИТЕ

**E**, стигнахме и до върха на хранителната верига. Уж, де. Американците много приличат на мексиканците. Аналогични сгради, аналогичен начин на игра и път на развитие. И те са селандури, и те имат икономика, и те произвеждат, и те строят стени и фортова... (Между другото това със строежа на тези фортова, по моему, дебалансира играта. Много яка сграда е Фортът. Вътреш можеш да вкараси до десет стрелци, отвъд да разположиш още няколко, едно-две кули в близост, едно-две оръдия и краи. Нямаш минаване от там братче. На всяко отгоре, след като го сринеш стрелците отвътре не умират ами са си свежи като карфиолчета и продължават да те пущат.) Въпреки приликите обаче има и сериозни разлики. Те се изразяват най-вече в единиците - цена, време за "производство", показатели и прочие. Нямаш да се спираш на тях, не са като знае колко интересни. Докато обаче съм на върха единици нека виж кака и още нещо любопитно, с което America се отличава от AOE. Тук, за да си произведете кавалерия (и четирите раси имат единици на коне) трябва или да си ги уловите (по картата винаги има свободни мустани) или да си ги отгледате в конюшните.

И тъй, приключихме с расите. Да се прехвърлим на Технологичното дърво. Тук нещата стоят зле.

#### Тех-дървото е хилаво - бедно и скучно. Щурграйдите са ужасно сходни и за четирите раси, а и са почти едно към едно изкопирани от AOE.

**Имате** по два юнита за дървесекачите, миньорите и нивите, по три за оръжията и броните, по два за кулите, няколко по специфични за специалните единици на отделните раси и толко... Голяма скръб. Начинът, по който е замислена играта отхвърля всяка възможност за преминаване от ера в ера. Както казах,

**С това** обаче недостатъците на America не се изчерпват, а само се постъпват началото на дългия им списък. Към него ще прибавя трагичния алгоритъм за намиране на пътя (*Pathfinding*), малко вече поостаряла графика (не все пак играта изглежда прилично), на фон на която системните изисквания са неоправдано грандомски и като си говорим за това нека споменем, че на компютър, на който AOE се играе без проблеми в мрежа с още 3-ма играчи при същите условия America ёдва се влячи), работните, които след като си свършат работата заставят мирно и в тази неудобна поза могат да дочакат края на играта, без да се сетят да подхватят нещо друго (ако е в Tzarg и add-on на AOE), тактично казано посредственият Изкуствен Интелект (поведенческият модел на единиците твърде често е абсолютно неадекватен на произтичащите събития и е твърде вероятно в един момент да се окаже, че войската, която се оставили да охраняват даден периметър или била избита без да даде един истредел или пък е била увличена в чуждата база и в последствие излана), споменатата по-горе непрекъсната нужда от кликане и занимаване с досадното задължение да подновявате нивите, както и много други дребни и едри несъвършенията.

Всичко това напада постоянноното ангажиране на играта с твърде дребни неща, които убиват голяма част от удоволствието.

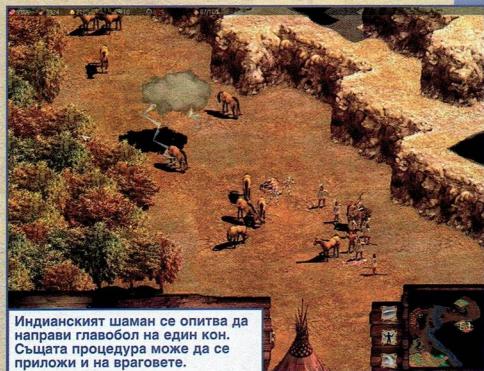
**Иначе** с ръка на сърцето признавам, че в играта има и прекрасни хрумвания. Приятно впечатление ми направи разлика-

та в скоростта, с която се придвижват работните когато са с празни ръце и когато са натоварени, както и очевидното усилие, което изразява позата им във втория случай. Едно добро решение е и иконката прехвърляща те на бездействие в момента работник. Нещо, от което обаче нямаше да има нужда при положение, че те нямаха навика да бездействват.

#### Има, наистина има отделни детайли, в които играта блести.

**Едно** такова на пръв поглед маловажно нещо например, е разлика в необходимата площ за разтърсване на базата за отделните раси. Общо взето на една трета от територията необходима на мексиканците да си разширят базата се побира една индианска такава. Което прави лагера на индианците доста по-компактен и лесен за отбрана. Да не говорим, че червенокожите могат да пренасят плащатките си (и цялата база въобще) където им скимне. Все нещо, които, както мисозина от тези, които решат да играят играта ще разберат, изобщо не са за подценяване. Зърните в играта също заслужават добри думи.

**В заключение?** Хм, аз не знам.



Индийският шаман се опитва да направи главобол на един кон. Същата процедура може да се приложи и на враговете.



Базата на мексиканците с швейцарски привкус

В математиката две и две винаги е четири, в действителност обаче и в игрите като част от нея това не винаги е така. Не бих отрекъл играта категорично, но бих ви я и пропорчал горещо. Лично аз смея да твърдя, че се позабавлявам и съм доволен, че я поиграх. Най-малкото зарида това, че съм събуди носталгията ми по Age of Empires, която сега, надлежно преинсталрирана, само чака да приключи тази статия, за да ме погълне отново.

Което точно в този момент се и случва.

Графика	8.5	7.0	8.5	8.5	общо 8.5
---------	-----	-----	-----	-----	----------



**Cool Video Clips**  
<http://www.coolvideoclips.com/>



Петък вечер, връзката надвишава 5 килобайта, чудите се какво да си запълните трафика... защо не си свалите няколко смешни клипчета! На този сайт ще намерите стотии, които да ви развеселят - от еротични до противни, с животни или хора, важното е смех да пада! Ако клипчетата, които напомнят от време на време на нашия дисън не ще стигнат, посетете Cool Video Clips и се насладете на разнообразието.

Official Hip-Hop Lyrics Archive  
<http://www.ohhla.com/>



"Heya, mother <beep>, what <beep>, er?" -  
дин от често срещаните моменти при "черните" пар-  
ета, които заливат музикалният пазар е, че максимал-  
но количеството жаргонни думи се изговарят за мини-  
мално време. Това води до проблеми за западните  
слушатели, какво да кажем за нашите си. Този сайт  
предлага колосален архив от текстовете на почти всяка  
песен на негърски изпълнител/състав, за които може  
да се сеите. Посетете го задължително, дори и да  
сте сте!hen"



Ако сте запален фен на фентъзи литература и изкуство със сигурност този сайт има шанс да стане вашият любим. Elwood е организация, която предлага на художници и писатели възможността за извършване на най-голямата в света галерия и библиотека на аматърски фентъзи произведения. Посетителите имат избор от непрекоснат нарастващ архив от над 10,000 картини и 5000 разказа, никак изумително качество.

Your Gaming Links  
<http://www.yourgaminglink.com/>



Още една геймърска директория с връзки към най-различни сайтове, ще си кажат никои, но Your Gaming Links е с по-обширна тематика, излъчваща извън рамките на интерактивните забавления. Тази директория води към ресурси с информация за настолни игри, игри сред природата, игри с карти и зарове, игри с топчета, история на игрите и т.н. Ако си мислите, че игра - това е да стоиш пред монитора и да стреляш притягателната си на Counter-Strike - посетете Your Gaming Links



Този сайт има толкова сполучливо избрано име, че направи е невероятно да мога да добавя нещо в почеве - просто един грамаден архив с "кожи" за WinAMP. Това, което е интересно за него, е че съдържа над 14,000 предложения сред които доминират теми посветени на кино и музикални звезди, посветени на компютърни игри, на филми и т.н. реклами предложени. Интерфейсът е сполучлив, макар и малко неизползван. [Run-Over Alert!](#)

Едно предложение, което няма да си позволите да пропуснете, Viva Rebates предлага на всеки (това число и на международни посетители, включително България) бесплатна кредитна карта!!! Да точно така, добре сте ме чули(прочели) - става дума за VISA-съвместима кредитна карта. Уловката е в сериозно по-високите такси от стандартната, но не чак толкова, че да превърнат предложението в капан за миши.

### Video Games Music Archive <http://www.vgmusic.com/>

Обичате ли игрова музика? Искате ли да си пускате от време на време партита от класики като DooM, Sonic, Final Fantasy, Space Quest...? Ако носталгията вече говори у вас, посетете този архив премлачен над 12,000 MIDI партита с музика от любимите ви компютърни игри. За съжаление форматът MIDI не може да се похвали с необходимото качество (освен ако имате SB Live), но от друга страна няма да се наложи да чакате!

### The MOD Archive <http://www.modarchive.com>



Ето и още един музикален архив, този път посветен на добрия стар MOD формат (S3M, XM,...), който вече десетина години си остава предпочитан формат за начинаещия музикант, лишен от качествена апаратура. За незапознатите, този формат музыка включва партитура (подобно на MIDI) и дигитални ефекти (инструменти), които смесва в реално време. Така парче с обем от 1 MB може да съдържа часове електронна музика. Всички MOD формати се просвирират от WinAMP, така че няма да имате проблеми с над 10,000 партита които ще намерите тук.

### Dungeons & Dragons: The Movie <http://www.seednd.com/>

След над десет години усьден труда наят-сетне на 8-ми декември се състои премиерата на Dungeons & Dragons: The Movie, филм по първата настояща ролева игра, станала легенда из целия свят. Филмът с участието на Джереми Айърс, Тори Бир и Джъстин Уейлин създаден от New Line Cinema е истинско произведение на изкуството в областта на vizуалните ефекти, използвашо труда на цели лет холивудски SFX студии. Официалният сайт предлага страхотна разходка от фима и процеси на създаването му, раздвижена от Flash в индустриални количества. Това е един сайт, който просто трябва да бъде посетен от всеки почитател на жанра фентъзи! Същото трябва да се каже и за самия филм, който всички в очакване с трепет по българските екрани.

Хит за този месец е екшън-приключението Oni на Bungee Software, изадено през Take Two. Сайтът на играта е изключително професионално изработена реклама, която да накара всеки порядъчен гейър с предпочитания към японското анимационно изкуство да се бъркне в дъхба. Основното съдържание на сайта е обширен архив от картички и информация, допълнителни нива към демото, както и представяне на всичките над 12 дуара, които маладата геройна използва в своите схватки с противника.

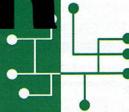
### Xcalibre.COM <http://www.excalibre.com/>

Запаленият chat-ър трябва задължително да познава този сайт, защото той е може би най-големият архив от mIRC скриптове, допълнения (add-on-и) и eggdrop ботове. Ако търсите нови възможности за своя добър стар mIRC тук имате избор между хиляди цялостни решения или допълнения с които да изградите мечтаният скрипт. Сайтът има перфектно оформление и интерфейс, а голяма част от скриптовете имат кратка рецензия която да ви ориентира преди да започнете да теглите.

### ClickHereFree <http://www.clickherefree.com/>

Click Here Free! Този призив може да звучи адски комерциализирано и глупаво, но какво да се прави - авторите не са намерили по-добро с което да назовават своята директория на безплатните web сървъри из от Интернет. Ако имате сайт, но все още не се чудите къде да го поставите, задължително посетете CHF. Качественният дизайн и интерфейс и търсещата от вас обем, рекламиран модел и избор от услуги. Искате 999 мегабайта, никаква реклама и CGI? Це се чуваите, но има такива предложения!...

# DDR. ЧИПСЕТИ



**DDR SDRAM** - струва ли си новото удоволствие?

**A** опреди две години повечето хора не баха особено запознати с DDR паметите, най-вероятно защото имаше няуда. Малко по-късно, след появата на първото GPU на NVIDIA, проблемът със скоростта на трансфер през паметта започна да придобива актуалност, като отначало в света на графичните ускорители. В последните няколко месеца обаче, въвеждането на по-бързи памети в самите компютърни системи на мястото на сегашните PC100/PC133, също стана тема за сериозна дискусия. С масовото навлизане на платформи, изградени върху бързите Athlon/Duron и PIII процесори, се оказа, че актуалните в момента памети, трудно усвиват да обработват информацията доста-тъчно бързо (особено при Athlon/Duron). Поради тази причина някои от известните производители на чипсети предложиха решения, включващи поддръжка на DDR SDRAM и пръвте дълги платки, базирани на тях са вече факт. В България новата технология все още не е добила голяма популярност, но в скоро време и това ще стане, та-ка че нека видим по-подробно за какво всъщност става дума.

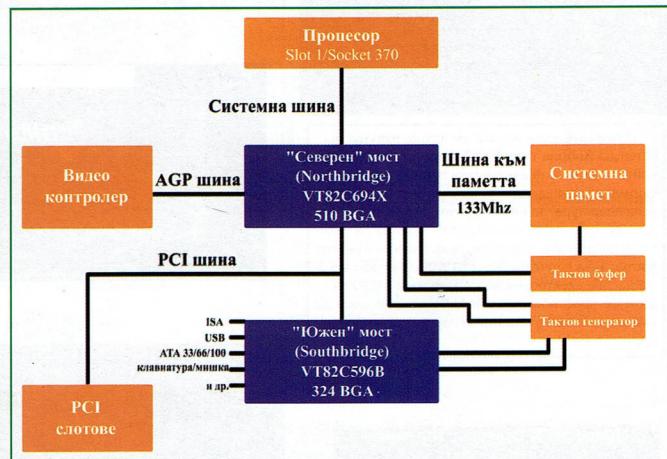
## DDR чипсети за Athlon/Duron

Първият чипсет за тези процесори идва директно от AMD, носи наименование AMD 760 и се отнива от предишни решения (напр. VIA KT133, за по-вече инф. - GW/22) най-вече по типа на поддържаната памет - правилно се досетихте - DDR, като тук разгравчаваме два вида - PC1600 DDR и PC2100 DDR. За да разберем по-добре разликите между тях, нека се върнем на най-масово използваната в момента памет - PC133MHz SDRAM. При нея теоретичният максимален трансфер на данни е 1,06 GB/s (ако ви интересува как се изчислява - пръзка към инфо-бокс), което, както се вижда от фиг. 1, е доста под възможностите на процесорите на AMD. PC1600 DDR от своя страна е 100 MHz-ова памет, която пропуска информация по два пъти на такт (double data rate - оттук и съкращението DDR), т.е. работи ефективно на 200MHz. Простите изчисления показват, че това прави 1,6 GB за секунда, което е съвсем достатъчно за сегашната линия Athlon/Duron процесори. А други същата със 133 MHz-ова (ефективно 266 MHz) PC2100 DDR, при която скоростта на трансфер нараства до 2,1 GB/s. Потенциалът на тази памет е практически неизползван с настоящите процесори, понеже тяхната EV6 шина е само 100 MHz (за

подр. - GW/21), а новият чипсет не позволява скоростите на шините към процесора и към паметта да се различават. Разбира се, може да сложите и PC2100, но тъй ще бъде downclock-ната до 100 MHz.

За какво тогава ни е PC2100 DDR? С този въпрос е съврзана втората голяма разлика между AMD 760 и предишни чипсети. Новият продукт официално поддържа и 133 MHz DDR (ефективно 266 MHz) шина към процесора, която осмисля използването на PC2100 DDR. Първоначално ще се предлагат 133 MHz-ви версии на Athlon 1/1,13/1,20 GHz. За съжаление, произведените досега процесори едва ли ще "искат" да работят на новата честота.

AMD 760 обаче не е сам в спора между DDR чипсетите. Тайванската компания ALi също представи свое решение - ALi MAGIK 1, на което накратко ще се спре. В общия линии характеристиките му са почти същите като на конкурента от AMD - поддръжка на PC1600 и PC2100, 133(266) MHz процесорна шина, както и ATA/100. Нещо повече - "магията" поддържа дори и нормални PC100/133 SDRAM модули, което би позволило евентуалното проектиране на дъна, при които, в зависимост от нуждите на потребителя, да може да се инсталира, както нормална, така и DDR памет. Проблемите на ALi идват от производителността, която поне засега е под тази на AMD 760 и не оправдава цената



Единствената друга новост, която си заслужава да се спомене е поддръжката на ATA/100, вградена в южния мост на чипсета. Това е стъпка във върната посока, макар и не особено изненадваща.

**И накрая** нека завърши с няколко думи за производителността на чипсета. Вече са представени дълги платки на водещи производители, базирани на AMD 760 и резултатите са задоволителни. Наблюдава се около 10-15% скок в производителността, което е малко. А с бъдещото навлизане на Athlon и със 133 MHz шина, се очаква чипсетът да разгръне пълния си потенциал. В тази връзка вие съветвам ако искате платформа с DDR SDRAM, е най-добре да изчакате датогодба.

за преминаване към новата платформа. Остава да се надяваме, че с времето това може да бъде коригирано.

**За днес** толкова, въпреки че приказката за DDR чипсетите за Athlon/Duron не сършив дотук. Радващите се на голяма популярност в последно време, VIA, съвсем скоро ще предоставят за масово използване собствен продукт - KT266, на който се възлагат големи надежди. В някой от следващите броеве евентуално ще отделим внимание и на него.

## DDR чипсети за Pentium III

В тази област разнообразие липсва, като VIA са единствените производители на подобен чипсет за PIII - VIA Apollo Pro 266.

**Процесор**  
Slot 1/Socket 370

**Системна шина**

**Видео контролер**

**AGP шина**

**VT8633 DDR VLINK  
"Север"  
552 BGA**

**Шина към паметта  
SDR/DDR**

**SDR/VCM  
или  
PC1600/PC2100**

**PCI шина**

**ISA  
USB  
ATA 33/66/100  
клавиатура/мишка  
и др.**

**VT8233 DDR VLINK  
"Юг"  
376 BGA**

**Тактов буфер  
и Тактов генератор**

**PCI слотове**

**Фактът**, че въобще съществува подобен продукт се дължи донякъде и на Intel, който заблудих VIA с промените в плановете си. Само ще припомните, че процесорният гигант взаимодейства с преминаването към .13 микрон на технология да увеличи системната шина на PIII до 200 MHz. При подобно развитие на нещата DDR чипсетите се очертаваха като основна необходимост. В края на миналата година обаче тези планове отпаднаха (вероятно Intel решила, че няма нужда да си създават съми прекалено сиена конкуренция за P4), но

VIA бяха прекалено напред с работата си и избраха все пак да пуснат чипсета, а вече са реалист и първите дълги платки, които го използват.

**Производителността** няма какво много да се коментира. Погледнете отново фиг. 1, за да се уверите, че дълно с Apollo Pro 266 е абсолютно излишно удоволствие за нормалния потребител и геймър, а в практическите тестове това мнение се затвърждава напълно. Все пак, въпреки не особено широката си приложимост в момента, чипсетът на VIA

предлага някои интересни технологии, които си заслужава да бъдат описани. На първо място тук не съществува проблемът със синхронизацията на честотите на системната шина (ком процесор) и на тази към паметта, т.е. напълно възможно е да се използа PC2100 заедно с PIII на 100 MHz шина, което прави решението доста тъкаво от техническа гледна точка.

Другата отличителна черта на Apollo Pro 266 е свързването между северния и южния мост на чипсета (какво е пък това - вж. GW/22), което в досегашните продукти на VIA, а и в тези на Intel до 440BX включително, ставаше посредством PCI връзка. Това прави трансфер от 133MB/s, който се поделя между всички устройства, свързани към Южния мост. С масовото наливане на свързените UltraATA хард-дискове, USB устройства, 100Mbit мрежови карти и пр., тези 133MB/s, започнаха да не достигат. Intel предложи решение още с новата архитектура в 1810, където трансферът между двата основни чипа на чипсета е 266MB/s, и ето че най-накрая VIA също предложи подобен продукт в лицето на Apollo Pro 266. Името на новия интерфейс е V-Link, а на фиг. 2 може да видите нагледно промените настъпили спрямо предишните чипсети на компанията.

**В общи линии** това е. Трудно може

да се каже много за продукта на VIA без да се назива излишно в склонни технически подробности. Един добър и гъвкав продукт, който може да се окаже изключително полезен, ако Intel все пак реши да видне скоростта на шината на PIII, но засега е излишен ъпгрейд за масовия потребител.

В пети брой на  
"Фентъзи Фактор"  
освен на любите  
ви статии и  
разкази ще се  
насладите и на...  
Единствената на  
рова си Мастолина  
Ролева Игра -  
"Приключение с  
Меч и Магия"!

Изкарайте приключението  
заедно с ФФ и приятелите!!!  
Това е само началото...

списание за фантастика

Фентъзи  
Фактор

специално приложение  
РОЛЕВА  
игра

СТИВЪН КИНГ

РАЗКАЗИ  
КОМИКС  
МИТОЛОГИЯ

КОНКУРС

Със съдействието на  
Index-Bulgaria DELL

НОВИТЕ КНИГИ. ФИЛМИ И КОМПЮТЪРНИ ИГРИ



# ПАМЕТТА В КОМПЮТЪРА

**С**едя пред монитора, гледам унило отсрещните панелки и разкаляните умиици и си мисля. Мисля си, колко е неприятно, че нищо не мога да измисля. За увод де. Иначе за паметта все ще намеря какво да ви кажа. Да бих сега един Freeman вместо обикновен FonManiac, или един Whisper, щях да си тежа на мястото (стоил под мен засърци, вероятно от страх). Хм. Та вместо увод, реших да проблем нещо различно. Ще се опитам да ви пресъздам настроението си, атмосферата наоколо, все едно, че сте до мен и надинате над рамото ми докато пиша. Само че, за да не ставам досаден ще въмвям по малко, да ви разсейвам и да не забелязвате правописните грешки :).

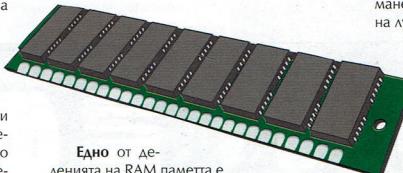
**И така,** напирате се в стая с бели стени, решетки на прозорците (е, въвшинност са щори), голямо (два и нещо дълго на около метър широко) бюро което излежда като тронната зала на хаос, пред мен монитор, вляво принтерче и зад него прозорец. Още по наляво, отвъд края на Бюрото, секция с книги (90% фантастика), легло за което "оправено" ще звучи като комплимент; зад мен до стената кашони със книги и други "нешца". Поглеждам за последно през прозореца (виджам да минава един гигантски оранжев пустинен червен с табека 76 на челото) и се залявям за работа...

За компютърната памет важи едно просто правило - "кошкот и да имаш, винаги го си иска още". Не толкова отдавна паметта струваше стотици долара за мегабайт, а компютър с 4MB RAM се броеше за работна станция. Ако цитираме Бил Гейтс "640KB би требвало да са достатъчни за всеки" (1981г.). Днес цената на паметта е най-ниската в историята на компютрите (под 50\$ за 128MB), а 64MB са минимума за нормална работа.

**Когато** говорим за "памет" обикновено се има предвид RAM (Random Access Memory - памет с произволен достъп); идеята на това назование е, че всеки елемент от паметта може да бъде достигнат директно, без да се налага работа с тези преди него - имаме директен достъп до място в паметта). RAM-а има много общи черти с твърдия диск, който също е памет. Различата е, че с RAM се работи много хилади пъти по бързо и че със спиранието на тока всичката записана информация изчезва.

Затова работата е организирана така: процесорът подава команда към твърдия диск да зареди програмата в паметта и след като това стане забравя за диска и почва да работи само с паметта. Проблем е обаче, когато програмата е много голяма и не може да се побере изцяло в RAM-а. Тогава процесорът се принуждава да работи и с диска (с така наречения swap файл), където се намира остатъкът от програмата и общата работа на системата се забавя чувствително...

**Облизам** се на стола за момент. Още един червей, само че се движки в обратна посока. Наближава време за обед, наявн вие все тук мрачно. Нещо в мен отчаяно се противопоставя на намерението ми да продължа да пиша, но аз не му обръщам внимание...



Едно от десетата на RAM паметта е DynamicRAM и StaticRAM.

DRAM е по-евтиния и разпространена и се използва като основна компютърна памет. SRAM е по-скъпа и се използва главно за кеш памети. Основната разлика между тях е, че информацията в DRAM трябва да бъде опреснявана периодично (няколко хиляди пъти в секунда) - поради елементите, от които е изградена, тя има свойство да "забравя" информацията, съържаща се в нея. Също така, прочитането на нещо от паметта води до неговото "забравяне", което налага допълнително прerezаждане. Тази операция (прerezаждане) нормално се извършва от един чип, наречен контролер на паметта. Има обачи и специални памети, които не се нуждаят от външно въздействие на процесора или гореспоменатия контролер, за да се опресняват; те често се използват в преносимите компютри, защото консумацията на енергия при тях е по-ниска. При SRAM има опресняване на информацията. Освен това, докато за DRAM нормални времена на достъп са от порядъка на 50-60ns (ns - наносекунди, една наносекунда е една милиардна част от секундата) за SRAM тези времена

са около 10ns - значи пет-шест пъти по-добри. Нормално е в този момент човек да си помисли - ами този динозавър, DRAM, използва ли се още? Да, и то много. Причината - SRAM са много по скъпи за производство. И DRAM и SRAM присъстват във вашия компютър - първата в лицето на така наречения "оперативна памет", втората - в ролята на "кеш памет".

**Армилите** на глада са превезли последния бастон на съпротива и страни образи и видения се наслагват върху реалността - препечени чипове памет с "хрускава коричка" и информационни потоци от бира. Надникват в кухнята и що да видя - дар от боговете! В случая благоветните бяха избрали за посредник майка ми, а даровете бяха пържени яйца, картофки, салата и бира. След немеката церемония по приемане на даровете, заплахада един виртуална лула и се връщам пред монитора, който междувременно е изгаснал, но някои магически жеста с мишката отново изкарват образ...

На процесора често му се налага да контактува с паметта (изградена от DRAM).Осъществяването на тази връзка влиза в задачите на контролера на паметта. Въпреки високата скорост с която се извършва преносът на данни, процесорът е принуден да чака, защото работи няколко пъти по-бързо. За преодоляване на това забавяне в работата се използва кеш паметта, изградена на базата на SRAM. Кеш паметта е разположена много близо до процесора и е с неговия размер - обикновено по-малко от мегабайт. Идеята е най-често използваните команди и данни да не бъдат извършени от системната (оперативна) памет, а от по-бързата и по-блико разположена кеш памет. Затова процесорът първо проверява дали в кеша се намира това което му трябва и едва след това (ако го няма) търси в RAM. В аналогична ситуация попадате когато ви се даде бира - първо проверявате дали има в хладилника и чак阁огато се убедите, че няма, отскакате до магазина за да купите.

**Ефективността** на идеята се подкрепя от едно емпирично (значи получено с експерименти, а не по формула) правило: от всичките данни, програми и информация на вашия компютър, около 20% се използва през 80% от времето. Кеш паметта се

опитва да прихване и задържи тези 20% по следния начин: контролерът на паметта записва в кеша всичко, което процесорът взима от паметта под формата на списък; всеки път, когато CPU намери нужната му информация в кеша се получава "попадение" и тази информация се премества на върха на списъка. Когато кеш паметта е пълна и се налага да се запише още нещо, последният запис (този който е на дъното и следователно е най-рядко използван) се изтрива и на негово място се поставя новата информация.

**Възможностите** компютърни системи има повече от един вид кеш. Има такъв, който се намира в корпуса на самия процесор и се нарича L1 cache (L1 - level 1, първо ниво), следва L2, може да има и L3. Всичките те са видове памет. Само че има и друга ситуация, в която може да се употреби термина кеш и кеширане. Първата е, когато говорим за swap файла (тук употребата е неправилна), който както споменавах преди това разширяне на паметта върху твърдия диск и втората - когато част от паметта се заделя за да се подобри работата на вашия хард диск. Тук вече употребата е съвсем на място, защото се заделя част от оперативната памет, която да служи за кеш на много по-бързи от нея твърди диски. Програмата, с която може да укажете, каква част от паметта да се използва за кеширане на диска под DOS, се нарича Smartdrv. Windows се грижи сам за тези настройки, затова не е необходимо да настроите нищо. Ако обаче вие се иска да липнете и да видите ефект при различни стойности (ефект има, защото тази част, която заделите за дисков кеш не се използва от програмите). Във файла system.ini, раздел [vcache], добавяйте един ред

"MinFileCache = xxxx" за минималния размер (вместо xxxx слагате число примерно 4096, кое е 4MB RAM) и един "MaxFileCache = xxxx" за максималния. Ако зададете две числа еднакви, ще имат постоянен размер.

**Освен** кешът, съществуват други похвати за подобряване ефективността на оперативната памет:

**Interleaving:** Става дума за начина, по който CPU се обръща към паметта. Нормално, след като процесорът адресира дадена банка памет, тя има нужда от един цикъл за да се възстанови, следователно процесорът трябва да изчака. Но през това време той може да се обръне към друга банка памет и така да ги смени за да не губи време. А какви са тези "банки"? Ами слотовете, в които се поставят чиповете с памет, се разделят на банки. Всички сло-

тове могат да принадлежат към една банка, или да са разделени на повече - в книжката на дъното ви може да е дадена схема на банките памет. Interleaving се прилага и вътре в самия чип памет - клетките на паметта се разделят на две независими банки от клетки и така се осигурява непрекъснатост на потока на данните...

**Някъде** в този момент зърна телефонът. Оказа се, че за довечера е предвидена мрежа на Counter Strike. Пак ще се лее кръв, предимно чужда. Решавам, че една малка почивка и лека тренировка няма да е излишна, затова пускам две-три бележки по мрежата



и разигравам набързо cs\_bank. С удоволствие установявам, че съм във форма и се връщам отново в Word...

**Bursting:** Обикновено на процесора не му трябва само една клетка от паметта, а няколко съседни. При bursting се взимат няколко клетки като цял блок и се пращат на CPU. Това значително ускорява работата, макар да се случва заедно с необходимата да се подаде и ненужна информация. Тази технология може да се прилага при различни видове памети, а така също при четене, и при запис.

**Pipelineing:** Това е процес, при който някаква по-сложна задача се разбива на поредица от елементарни инструкции, които "потичат" като по "тръба" към процесора и той ги изпълнява една след друга в бърза последователност - без да отправя искане за нови данни и да чака да му се

доставят. Така, ако имаме няколко задачи, разделяме ги на малки части и ги пускаме на процесора да ги обработа, в резултат на което имаме решение за по-малко време, отколкото ако подавахме една по една големите задачи (процесорът ще трайва да ги извика една по една и да чака издаването им).

**След** това запознаване с паметта като цяло, нека да погледнем конкретно чиповете с памет (RAM).

**Едно** от възможните деления е според вида на модула памет (модул памет звучи малко изкуствено, но искам до направя разделение между чип памет и платката на която има няколко чипа, които са свързани заедно и образуват това, което получаваме като отидем да си купим памет и което наричаме модул:

**SIMM:** Съкращение от Single In Line Memory Module, имат две разновидности - 30 пинови и 72 пинови. Думата "pin" идва от директното произносяне на английската реч и означава изводите на модула с памет, които контактуват с дънната плата - блестящите лентички на долния край. 72 пиновите памети са с около 2 см по-дълги, но по важното е, че те прехвърлят информацията на части от по 32 бита, докато при 30 пиновите размерът е 8 бита (което ги прави по-бързи). И двата вида не се използват вече, и може да ги намерите само в по-стари системи.

**DIMM:** Името им (Dual In Line Memory Module) подсказва, че са наследници на SIMM-овете. Може да си представите, че това са два SIMM чипа в един корпус; те са с около 2.5 см по-дълги от 72 пиновите изводи, имат 168 извода и прехвърлят по 64 бита. Това е паметта, която се използва в момента. За notebook компютри има модифицирани DIMM памети, наречени SO(Small Outline) DIMM, които са по къси, със 72 или 144 пина, прехвърлящи съответно 32 и 64 бита.

**RIMM:** Това е небезизвестната Rambus памет, която Intel се опита неуспешно да наложи като масова. Характерна черта при нея е наличието на алуминиева пластинка, която покрива чиповете памет. Нейната роля е да разсейва топлината, защото тези памети са доста по-горещи от останалите.

**Освен** разделянето по вида на модул, класификация може да се направи и според технологията и организацията, използвани при чипа памет - впреки че всички чипове са DRAM, те са досъщ различни. Така върху един модул DIMM може да има EDO, SDRAM или друг вид чипове (съвременните памети са само SDRAM, така че не е нужно да се трево-

жите за това). Единственият сигурен начин да познаете каква е паметта, е да прочетете маркировката на чиповете, обаче всеки производител използва собствена система за означение. Но, да се върнем на класификацията:

**FPM** (Fast Page Mode) DRAM. Първият широко разпространен вид памет, придобил широка известност и само като DRAM. Предимството на този вид памети, наложило ги над други по-стари технологии е възможността за по-бърз достъп до данни разположени на един и същи ред (вътрешната памет отделният кметки са подредени като таблица с редове и колони).

**EDO** (Extended Data Out). Много близка до FPM DRAM, но с модификация позволяща последователността до паметта да става по-бързо, като то изминава контролерът на паметта спестява време, изпусканки някои операции, които са задължителни при FPM. Печата бада в производителност е 15-20%.

**Synchronous DRAM**. Достигаме и до най-разпространената в момента памет. За разлика от всички избрани технологии, SDRAM е проектирана да си синхронизира с базовата честота на процесора, така наречените FSB (Front Side Bus). Какво е FSB - това е скоростта, с която данната пластика "разговаря" с процесора или паметта. Скоростта на процесора се получава като се умножи на базова скорост (FSB) с никакво число (множител) –  $4 * 66 = 266\text{MHz}$  или  $4.5 * 100 = 450\text{MHz}$ . Това синхронизиране (уеднаквяване) на скоростта на паметта с FSB позволява избиване на времената, в които процесорът чака, защото може да се предвиди кога точно данните ще са на разположение. Когато така възможност за предвиждане се съчетае с гореописаните техники interleaving, bursting, pipelining, получава се много по-голяма бързина. Засега скоростите, с които работят SDRAM паметите са 66, 100, 133MHz.

**DDR** (Double Data Rate) SDRAM. Придобиваш все по голяма популярност разновидност на SDRAM, тази технология се базира на пренасянето на двойно повече информация за единица време (един такт) при същата скорост на FSB. По такъв начин, ако имаме FSB от 133MHz, скоростта, с която би работила DDR е 266MHz. Вече виждаме видеокарти с такава памет и е само въпрос на време навлизането ѝ масово и като RAM.

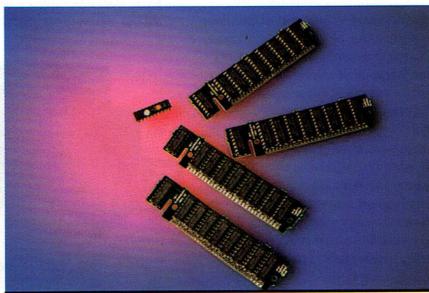
**И накрая**, да кажем няколко думи за това как се означава скоростта на паметите. В по-старите чипове (FPM, EDO) скоростта на паметта се измерваше с времето за достъп "access time" на паметта - времето, необходимо на модула памет да достави исканите данни. Времената варираше от около 80 до 60ns, като границата беше скоростта с която работи чипа DRAM (50ns). Много често индикациите на чипа показваха неговата скорост: -7 за 70ns, -6 за 60ns.

**С издаването на SDRAM паметите и различните начини за увеличаване ефективността на работа на паметта, този начин да измерване отпадна и започна да се цитира скоростта в MHz (брептения или цикли в секунда; 1 Hz = 1 цикъл в секунда, 1MHz = 1 000 000 цикъла в секунда). Обаче, маркировката върху чиповете продължи да бъде в наносекунди, но не измерващи времето за достъп, а времето между два цикъла. От MHz лесно се преминава в наносекунди, като разделение 1000 на тактовата частота: ако имаме 100MHz, то във същност това е 100/100 = 1 наносекунди; аналогично ако разделим 1000/10ns = 100MHz. При паметите SDRAM 133MHz чиповете могат да бъдат означени като -8, -7.5, -7 и трите съответстват на 133MHz, като този с -7 е най-добър (при условие, че и трите са на една фирма).**

**Последният** начин за определяне на скоростта е колко байта в секунда се прехърлят. Получава се по следния начин - ако имаме 100MHz-ова памет, и тя

прехърля по 64 бита (или 8 байта) на цикъл, умножаваме 100 000 000х8, преобразуваме го в мегабайти и получаваме 800MB за секунда. За сравнение, RAMBUS паметта работи на 400MHz, но по подобие на DDR пренася десет пъти повече информация за цикъл, която прави реална скорост от 800MHz. Тя пренася по 2 байта, значи  $800 \times 2 = 1600\text{MB/s}$ . При 100MHz DDR памет (ефективно 200) сметката е  $200 \times 8 = 1600$ , точно колкото и RAMBUS, но на много по ниска цена.

**Е, свирпи се.** Вече закъснявам за среща, но отделям няколко секунди да се полюбувам на творението си. Не стана много зле, какво ще кажете? За мениня, препоръки и коментари - е-майл-а на редакцията го знаете. Айде тък ако доведера някой от вас много пада преди срещу някой непознат на CS - кой знае, може би аз играя преди вас?!?



За написването на тази статия съм използвал материал от THE ULTIMATE MEMORY GUIDE на KINGSTON TECHNOLOGY, [www.kingston.com](http://www.kingston.com), за което отправям благодарности на авторите.

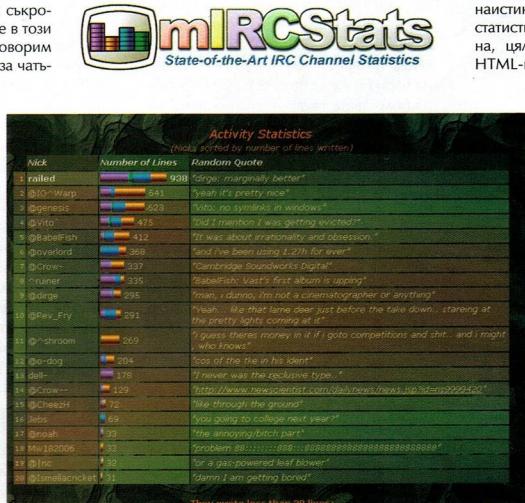
# *mIRCStats*

## Вашият IRC канал в WEB пространството

**В**секи човек си има скъп-  
вена мечта. Само че в този  
материал нямам да говорим  
за обикновените хора, а за чатъ-  
рите. Хората, чиято  
любима програма се  
нарича mIRC и които  
по цели нощи висят в  
IRC пространството.  
За един такъв запален  
IRC чатър скървена  
мечта е да си създаде  
канал, което, само по  
себе си, е елементарна  
задача, а скървена  
мечта на всеки  
запален IRC чатър със  
собствен канал е да го  
напълни. Виж, това  
вече е по-трудно!  
Причината повечето  
канали да стоят раззо-  
варащо празни и  
малката осведомен-  
ност за тях. Кога вли-  
ват хората? До колко  
 часа стоят? Кои хора  
влизат? Това са въпроси,  
които не могат да

намерят отговор ако не предложите на посетителите си сайт и статистика на своя IRC канал. Така ще избегнете тежката задача да се рекламирате с досадни съобщения от другите канали, рискувайки един ритник по виртуалните си меки части. А дори и да имате пълен канал - наличието на подобна статистика само ще помогне посетителите ви да се очувват като част от една общност - и най-малкото е наистина забавно да откриеш колко време си изхабии в IRC или кой е нариказливият от всички.

Ако имате желание да направите бързо и лесно сайт на своя IRC канал и да публикувате информацията в прегледен вид в Интернет без използването на eggdrop робот, то решението на проблема ви се нарича mIRCStats, чиято нова версия 1.16 можете да свалите от официалният сайт на програмата (<http://www.mircstats.com>) или да намерите на диска към списанието. Тази програма анализира логове от вашия mIRC клиент и генерира в резултат web-страница, която показва най-различни данни за канала - неговите посетители по дни и часове, коико време всеки един от



тях е прекараал в канала и който думи е написал, случайно избрани фрази от него, всички заглавни теми на канала за дадения период, броя на изрътаните/забранени "дразнителни" на канала, както и много интересна информация за това, кой как се държал в канала. Извлзвайки сложни механизми за обработка на информацията, записана в log-файловете, mIRCStat извлича необходимата информация и я представя в HTML вид. Програмата има приятен, макар и не оптимален интерфейс и тонове опции, с които може да промените както алгоритмите на програмата, така и външния вид на Интернет страницата.

Да използвате mIRCStats след като сте я инсталарили елементарно. Първо, необходимо е в опциите на mIRC да зададете log-овете да включват точен час за всяко съобщение (time stamp). Това трябва просто да изберете log-овете, които обикновено се намират в /LOGS поддиректорията, където се намира известният IRC клиент. Натиснете Analyze Logs и програмата ще ви запита за подробности относно генерирането на статистическа страница. Опции

наистина са много, от това каква да бъде статистика (дневна, седмична, месечна, цялостна) какъв заглавен и краен HTML-код да има страницата, какви цветове да използва, каква гама за таблициите (именно тук mIRCStat може да се похвали с много приятни предложения) и др. Но не е необходимо да ги пренастрайвате. Единствено объркане може да създаде финансова стъпка - задължително е да въведете името си в програмата, иначе има да се чудите защо програмата ви отказва да генерира резултата. Полето ще е маркирано в червено, така че ще се ориентирате лесно. Веднага след това ще имате готова страница, разположена в поддиректория /HTML на mIRCStat. Необходимо е да качите на сайта си като страницата, така и няколкото миниатюрни графични елементи. С това приключва изгответянето на

**Може** би най-серийното качество на mIRCStat е, че предлага пълна програмируемост. Благодарение на многочни опции и използването на външен HTML код можете да настроите програмата да генерира страници, които съпътстват изцяло с дизайна на вашия сайт. При желание можете дори да преведете всички съобщения на български език въвътвретник template и по този начин да приадете по-“естествен” вид на статистиката. С две думи, можете почти всичко! Единственият недостатък в случая е, че това “всичко” включва и едно допълнение от рода на “след регистрация”. mIRCStat не е безплатна програма. Необходимо е да заплатите 15 долара регистрационна такса за да получите достъп до по-апетитни възможности в програмата – нови статистически елементи и по-активен вид. Иначе сте ограничени до обикновените и само малка част от по-хубавите възможности. Но за истинския чатър и това няма да е проблем, той знае как да се справи с проблема...!

## Пари. По Интернет.

Това май обобщава идеята на тази статия. След няколко броя в началото на годината когато "Gamers' Workshop" стартира тази рубрика, в три последователни броя публикуваме цял куп адреси на компании, които предлагат на своите посетители възможност да припечелят нещо от своята природна поносимост към рекламирането. Това обаче се оказа напълно недостатъчно за онези, които направо наводниха пощенската ни кутия с предложенията рубриката да бъде продължена - и ето че и това ваше желание се събдана!

За тези които си купуват Gamers' Workshop от скоро и са пропуснали първите части на рубриката, ще повторя: става дума за сайтове, които служат като посредник между рекламираните и обикновените web-(l)-user. За да привлекат неговото (и вашето) внимание, те предлагат част от своите доходи за това, че сте изгледали дадена реклама. Може да ви звучи смешно (реално ви се плаща за нищо) но в крайна сметка поизте за рекламираните са големи и фирмите не само припечеляват нещо за себе си, но и обикновените потребители остават доволни. Повечето такива сайтове използват специални програми, които стартирате на компютъра си и показват анимирани изображения с рекламирано съдържание (бел. ред. Chappy просто иска да каже "банери" по най-засукания начин). Повечето такива сайтове са и пирамиди (не в лоша смисъл на думата) и ви позволяват да натрупвате допълнителни долари като привличате нови посетители. Сам може да припечелите до 30-40 долара, но ако изградите добра "пирамида" може да се радвате на доходи от 400-500 долара на месец. Доходите пристигат с чекове (за пълно описание на процеса виж "Пари по Интернет част 1") и почти всички програми, описаны в рубриката приемат и плащат от българи. Така че вероятността да вземете натрупаните долари от екрана в джоба си е напълно възможно.

В този брой ви представяме 7 нови и стари програми за припечелване на нещичко, по възможност най-много, най-бързо, че и най-безстресно. Желанието ни да предложим на vernите си читатели най-доброто съвде избора ни до следните предложения:

### PayPal

[www.paypal.com](http://www.paypal.com)

# Пари по

Ето едно предложение, което никой няма да откаже, независимо че не става дума за класическа "печели пари да си хайши Интернета" програма. PayPal е една от най-успешните напоследък интернет услуги за прехвърляне на пари по електронен път. С нея може да получавате пари от други хора и да ги харчите на миг по Интернет без да притежавате кредитна карта. PayPal е съвместима с VISA и Mastercard, така че не може да става и дума за нещо несъвместимо или несигурно. Най-интересното е, че когато се абонирате, получавате освен надпис "Благодарим ви че избрахте да си хайбите доларите с нас!" но и чисто новички, напълно използвани, истински и т.н. прилагатели 5 долара. И това е нищо - за всеки ваш приятел, който се регистрира през вас, вие ще получите още чисто новички, напълно използвани и... за нови 5 долара ви говоря, нали ме разбирате? На практика дори и никога да не използвате PayPal и само да намирате хора за тази наистина сериозна и прогресивна програма, ще може да се радвате на малко, но достатъчно добро заплащане, което на момента да изкархате от он-лайн магазини.

И това е всичко, напоследък все повече и повече програми, които плащат за всякакво безсмислено хабене на връзката ви в Мрежата, се включват като партньори в PayPal's и прехвърлят парите направо във вашата сметка там. Не е нужно да чакате чекове и да се мъртвите с нашенските банки, а направо може да ги изхабите внякото Интернет магазин.

### ePIPO

[www.eipipo.com](http://www.eipipo.com)

Независимо от забавното име на тази компания, което навежда на не-сериозни мисли (я до гроизнесем: и-пи-по, пи-по, пи-по-нъ...), става дума за една от най-старите и сигурни компании в бранша, така че шансът чека ви да остане я джоба на собствениците, наместо във вашия, е нулев. Формулата

е стандартната: сваляте програма, която се разполага в долния край на екрана, почелите по 60 цента на всеки астрономически час от търпение на банери и когато наберете 25 долара може да си ги получите с чек. Това, което отначила ePIPO от останалите програми е възможността за "двойно рекламирано пространство" или иначе казано: програмата става два пъти по-дълга, пуска по две реклами наредният и вие получавате по 1.20 долара на час, което е вече сериозно предложение. Изискването в случая е да си пуснете видео картица на 1024x768, която за някои хора без Sony 17" е неудобно. Единственото ограничение да напълните джобчето с "гущерчета" се състои в факта, че не можете да използвате програмата над 60 часа месечно в единичен и 35 часа в двоен режим. Това ви нови общ доход от приблизително 355-48\$ на месец, без да бромим спонсорите под вас. Те могат да бъдат 5 нива с пирамидална структура, всяко от които ви осигурява по 10 цента на час. Това е доста щедро, защото много програми предлагат минимални суми за последните нива на пирамидата ви, а именно оттам падат най-големите печали. Сайтът има прекрасен дизайн и е лесен за използване, а същото може да се каже и за стандартната програма.

### JackpotBar

[www.jackpotbar.com](http://www.jackpotbar.com)

Ейдж, джакпота е голяма работата. Единственото му недостатък, всички ще съгласите, е че обикновено не се пада на никого и най-безстресно си нараства до размери, които карат хората да се побърват от яд, че не са спечелили. И ако това важи външна степен за нашенското TOTO, я вижте една програма, която наистина си поставя за цел да разиграва он-лайн лотария.

JackpotBar работи по следния начин: сваляте програма, която автоматично се "лепва" на вашия Explorer ипуска непрекъснато от онези анимирани изображения с ком... абе, банери. Но за разлика от останалите програми

# Интернет

описани в тази рубрика, на вас не се плаща да ги гледате. Най-важната част е т.н. ticket window, който сменя съдържанието на всяка минута и в който може да намерите случайно билетче за ежедневните, ежеседмични, месечни и годишни лотарии. Шансът да ви се падне билетче е 1/7 за ежедневните, 1/77 за седмичните, 1/777 за месечните и 1/7777 за годишните. Ограничение в използването на JackpotBar няма така че ако ще оставите програмата да "тече" 24 часа на ден ще натрупate сериозен актив. Остава само да спечелите, и като всяка международна лотария това е до голяма степен невъзможно. Наградите от друга страна на сериозни - какво ще кажете за един супер телевизор или компютър за месечна награда? А какво ще кажете за спечелите 100.000 долара на края на годината? Е, може пък и късметът да посети и вашият дом, кой знае, най-макар JackpotBar определено е интересна занимавка за хора, които ревностно участват във всякакви игри на щастие.

## Ignifuge

[www.ignifuge.com](http://www.ignifuge.com)

Понякога някои сайтове дотам закъсват с посетителите, че започват да плащат на куцо и сакато да ги посещава. Е, може би това беше не дотам умела шега от моя страна, но в нея има поне малка доза истина. Ignifuge е може би най-известният сайт, който заплаща за вашето посещение на него. Единственото, което трябва да направите, е да го превърнете в своята страница, и за всяко посещение (до 10 на ден, до 300 за месец) ще получавате по 5 цента. Може да изградите пирамида с 5 нива, като вашите директни спонсори ще дават по 2 цента, а всички останали (3, 4 и 5-то ниво) по 1 цент. Натрупните средства може да използвате като VISA сметка и да пазарувате из Интернет (стига да успеете да постигнете някаква разумна сума). Не е необходимо да свалите каквато и да е програма,

всичко се проверява върху сървъра. И като решите да превърнете Ignifuge в своя стартова страница, добре ще е предварително да знаете какво, по дяволите, ще сложите там? А ето и отговорът на въпроса: комерсиална дирекция, чието цел е да ви накара да си купите нещо (което вие няма да сторите независимо от визуалния терор под формата на банери). Ако може да превивете това, имате издръжливостта на бизон и непукизма на ленивец - дизайнът!

## UniqueSurf

[www.uniquesurf.com](http://www.uniquesurf.com)

Не зная вече с какви думи да ви представя "поредната програма за печеление на пари", то тази го прави още с името си. И така - какво е уникалното при UniqueSurf? Със сигурност не е тарифата, която е наистина високата - 70 цента на час, 10 за вашите директни спонзори, 7 за 2-ро ниво, 5 за 3-то ниво, 2 за 4 и 5-то ниво и 1 цент за 6-то ниво. Никак не е уникална и програмата, която трябва да си свалите и търпите докато "сърфирате" - тя е доста демоде (освен ако не сте фен на готически стил и черният во кефи) и безинтересна наглед. Уникалното в UniqueSurf е възможността да НЕ свалите програмата, а да използвате неин web-базиран вариант. Той наистина не плаща толкова колкото самата програма (около 50% от тези 70 цента), но затова тъкъм е съвместим с всякакви платформи, можете да изключите картинките и да не гледате никакви банери (благодарение на браузър като Opera). Може да използвате UniqueSurf от зала, докато чатите, от компютъра на ваш приятел, където и да е, стига да има Интернет.

## PayBar

[www.paybar.com](http://www.paybar.com)

Този сайт не го бъркайте с PayPal - става дума за още една програма, която пуска реклами до безкрайност, а на вас се налага да ги гледате, щракате (евентуално - ако скуката ви е обладала изящно) или просто игнорирате. Програмата, която ги извежда на екрана изглежда много секси и предлага куп други услуги, които до голяма степен само я претрупват и забавят. Като се разграничат от тях обаче, PayPal не е голямо облекчение на домашния бюджет. За всеки 1000 реклами, които програмата извърти, получавате 0.60 цента, а максимумът, който може да натрупате за един месец е 15,000 изгледани реклами или максимум. Имате две нива спонзори, които ви носят по 15 цента на 1000 реклами за първо ниво и 5 цента за 1000 реклами от второ ниво.

PayBar е наистина сигурна програма за печеление на пари, член на ICRA и BBB, финансова организация, които гарантира състоянието и финансовия план на PayBar, което донякъде е успокоение.

## Cashfiest

[www.cashfiesta.com](http://www.cashfiesta.com)

И вече в края на днешната рубрика е програмата за печеление на пари Cashfiest. Приходите за всеки час рекламичен терор възлизат на 65% от приходите на компанията (което е около 46-49 цента) и пирамидална структура за трупане на спонзори е с пет нива, като второто ниво получава 18% от приходите, а 3-то, 4-то и 5-то ниво ви носят мизерните 6%. Всичко това в никакъв случай не може да се нарече възъвнавашо, но програмата е сериозна и плаща спечелените с пот на чели доходи. Това, с което тя може да се похвали (комай единственият ѝ код) е неограниченият период от време, в който може да я използвате. А също и шаренятия дизайн на програмата, която има доста анимирани детайли.

Това беше всичко за този месец - и да има още, приемете, че сме решили да го запазим за следваща път. Ако имате въпроси, препотъвки, критики и всякакви мнения (цензури и нецензури) изпращайте ги на нашия електронен адрес. Пък ако сме помогнали на някой да удари милиона в зелено да се обади, да даде адреса пък ние ще го посетим... да го поздравим по наченски, нали разбирае!...

Здравейте колектив на Gamers Workshop!

Аз съм отново на фронта. Честно казано 4-5 пъти лично съм си купувал вашето списание, но където работи, го купуват постоянно. За това не бих могъл да ви похваля, че сте The best списание или не. Просто само вас имам възможност да чета. (Шефовете ми са в фенове значи) Стига по тази тема - минавам на

Съдържанието. Лишът е отново един-два въпроса + един-две съвета: защо (най-често) оловявате игрите вместо да ги хвърлите? По-добре си направете рубрика "Морско време" или нещо подобно, в която да вписвате "гадини" игри (като вметват, че гадини игри няма... просто не се правят на голямо количество хора). А останалото количество страници да запълват с хитовете или привлекателните (хубавите) игрици. Вторият ми въпрос е дали можете да се постарате да вписвате още полезна информация, типа направи-си сам, като онова за охладителите за процесори (въпреки, че звучи доста странно, е ценна информация)!

Съветът към вас... може би единия ви го казах: за "странините" игри. Доколкото се сезам (щото наистина се мята да измисли втори светът) мисля, че ако прележдате статиите си поне с по-1-2 пъти преди отпечатване за правописни грешки, за объркани или повторящи се графи (като в декемврийския број, при нет-страниците) ще сте като помирени драманчета.

Толкова от мене, че. Продължавайте в същия дух и еволюционрайте към по-добро.

Авиоли

Ами добре дошъл на фронтовата линия.

Писмото ти го публикувам и с много користна цел: Да видят всички евентуални рекламиадатори, че GW се чете и по фирмите! Че даже и от шефовете. ЕЙ, РЕКАМОДАТЕЛИТЕ, ВСИЧКИ АЛ ЧУХТЕ! Апдроп, вие от ФЕ-Номенации шефове нимат ли нужда от реклама в списание като него?

Сега, нещо май не си разбра - ние не че искаме да опловяваме игрите. Те самите ги искат, не знам защо ама има разни игри дено самото како ме видят и почват: "Опляй ме, опляй ме, опляй ме..." Не, Серизовано! Явно сме по-взискатели или тък просто много ни се иска всеки, който седи на праигра и да си свърши работата като хората, като почнеш от сюжета и свършиш с еднакна и крайната реализация. Опитваме се да бъдем ценители, а не просто потребители и да отговаряме игрите комплексно и по съвест. Признавам, че понякога позволяваме на личните си пристрастия да вземат връх, но това обикновено в е интерес на увлекателността на самата статия. Пък и да ти признаш честно опловяването никак по-лесно се отдава на твоето хоби, а не на ти си не се ще да замълчиш страниците си с хитови заглавия (то кий ли не би искал), само дето не е възможно.

Така. И зарадец ще имаш статии като тези за охладяването на процесорите, само че това не би могло да става във всички брои.

На последния ти съвет няма да спираш, че е болна тема и нещо, с което вече толкова време не успяваш да се преобризи. Но продължаваме да опитваме и върваме, че грешките ще стават все по-малко.

Чао и не забравяй да поговориш с шефовете си (-)).

Freeman

Почитател съм на GW от неговия първи број, а през последните месеци вече сте единственото списание, съзарено с компютрите, кото си купувам. Оформленето е върхът, а върху CD-то винати има доста полезни и интересни неща.

Но, понеже обичам нещата да са изпълнени докрай, ще ви направя и някои забележки:



## Секция

### Поръчания:

От известно време насам съдържанието на списанието се ориентира изключително към

представяне на 3D заглавия във всичките им

варианти. Не мога да си обясня защо всички са луди по 3D и говорят, че всички игри (дори когато не се налага - крещящ пример е 3D Monopoly) трябва да бъдат такива. Според мен все още е дамък времето, когато този тип игри наистина ще бъдат това което трябва да бъдат. Ако не ми вървате... ето им примери (от последния број на списанието):

1. Снимката отдало на стр. 11, снимката отгоре на стр. 14 и още много други в цялото списание. При поможение, че почти всички игри на тези снимки изглеждат по-добре отоколо на екрана, то какво да говорим по повече - ребустри фигури, неестествени, мътни и вид на мрамор терени (трева, плавни и т.н.).

2. Снимката на стр. 37 за играта Colin McRae Rally 2. Сед като волант е ужасно ръбест, а ръцете са безформени, като на някой макарен, има гъсиче неадекватни като в точка 1, на графиката е поставена оценка 95!!

3. Вижте снимките от Sudden Strike и си представете, че е 3D - ОТВРАТИ! Вместо този хубав терен, детайлини единици, даващи усещане за реални повърхности, щяхме да имаме мътен, желеобразен терен, върху който щяхме да имаме скъвани танкети, рабести каминчета, а за човечетата да не говорим (примери има много, но подобни игри динестрирам веднага).

Дано се ми скованы мисълта. Самите вие на стр. 25 в пасажа "Самия Half-Life ..." се написали истината, не само за Half-Life, но и за всички подобни 3D заглавия.

А преди време - то не бяха хубави реками, демота, филчета - тък то каквя била истината: "...никога не е бил особено красива игра..."

Трябва да има разнообразие. Затова истински се изключват, като напимер на CD-то демото на Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Ей това е играта. Играят съд Falout 2 и затова очакват с нетрепление това "продължение" (освен това съм фен и на Commandos). В този реал на мисии бих искал да прочета нещо повече за Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura.

Така че понасям също малко 3D-тача, различата между които са имената на производителя, чудовищата, героя и бояния, а примишките са непрестанната стреба бе капка мисъл, сквантаня врат, мъзка дадаш "зато", включението пръсти и то само след няколко часа игра.

### Секция препоръки:

1. За игра Hitman: Codename 47 оценката за графиката е 100. Тък като има перфектни игри, постарате се да не допускате повече такива оценки. Ако компаниите видят списанието че спрат да произвеждат игри тъй, като явно тази Hitman е поставила върхът в графично отношение и оттам няма накъде по-нагоре!??

2. Отделим същата стапка на стр. 26 за F1 Championship Season 2000, след прочитането на които разбирам, че пак ще трябва да играя Grand Prix 3 (което го знам и без друго). Ако по публикуването на тази статия не ви плаща някоя, по-добре напишете две реда за F1 Championship Season 2000 в секция "Новини" и който иска да посети сайта й. Няма смисъл да глъбите времето

на член от редакцията да играе тъльи игри, а после да се чуди какво да пише за тях.

3. В едно италианско списание имаше следното нещо: в малък правоътъл-

ник, на същата страница с дадена игра, са написани накратко плоскоте и минусите на играта, как че читателя да си направи сметка дали да чете статията. Ако можете правете го и вие, защото понякога е досадно да четеш 2-3 листа за да разбереш в края на сметка дали играта си заслужава вниманието.

Заключение:

Надявам се да промените малко съдържанието на списанието. Помествайте повече игри, в които е необходимо приложение на "сиво вещество", или поне различни във вид на уникатни (или поне различни) с нещо от другите, така да се създават концепции.

S.I.N.

Хм, направо не как да формулирам отговора си. Най-правдата реакция от моя страна би била да ти препоръчам да смениш адреса на уводната част с поръчниятия. Надявам се сам разброяш, че не ние поръчваме на фирмите разработчици какви игри да правят и какъв ендъжън да използват. Не ние определям насоките и бъдещето. Не ние е дадена властта да въвземим по каквато и да е начин на тендентите в бранша. Ние сме само хроникьори, отразявачи развитието на играмата индустрия. Времето на 2D игрите отива и този тъжен фикс отгора и нас самите. Возможностите на 2D платформите са изконумирани и преекспloatирани, бесспорен е факт, че 3D-това много повече простор за разгръщане на фантазията на гейм-дизайнърите и за концептуалното богатство на жанровете. Не напразно наблюдавамо го по последната година разливане и смесване при тях в свързан на-вие с нависнатото на 3D технология. Дори простичкият факт, произтичащ от възможността за внедряване на подвижна камера, за динамична смяна на перспектива в процеса на игра, би бил достатъчен да наложи 3D-то над всяка двуизмерен събар. Но не е само той. Battlezone, Giants, Sacrifice, 3D Shooter-то като шах, Ground Control, Warzone 2100, Earth 2150, както и много, много други прекрасни игри просто не би могло да ги има без 3D-то. Просто че се наложи да се примириш - 2D-то от мира. На игрите все повече ще им омръза изметната перспектива в стратегии, все повече ще търсят нестандартност и дразнят хрумвания. Все повече че се претпоставя: жанровете и че се появяват нови. А това са предизвикателства, с които двуизмерността в повечето от случаите не би могла да се справи. Така че, както точно очакваш да направим нищо?

Много сме любопитни да разберем.

Сега, друг и въпрос, че (поне на този етап) голяма част от 3D игрите наистина са доста по-грозови от двуизмерните си събрата. Аз лично също много повече харесвам 2D запазвата, но именето на мята да променя действителността. Не мога да застана на пътя на прогреса. Никой не може. Така е не само с игрите, а с всичко на този свят и че трябва да приемеш факти. Но стига вече с това, нареди на Hitman е същият.

- Оценката ни за графиката на Colin McRae Rally 2 (както и на всички други игри по принцип) е в съответствие с останалите игри в жанра. Той просто е може да най-красивият симулатор на рали в настоящия момент.

- Отговорът ни за оценката на Hitman е същият.

- Следвайки вицата логика, в списанието трябва да се пише за 5 игри. Как така си знаеш предадечно, че пак ще търбва да играеш GP 3 без да си прочетеш статията или поне да си играя F1 Championship Season 2000. Освен това ние сме свикнали да обосноваваме мнението си за игрите. На дра реда няма как да се получи.

- Идеша за плоскоте и минусите е добри. Тя не е нова за нас и сме си мислели и преди по няя. Може би в близко бъдеще ще я въведем.

Заключението няма да го коментирам, отговорът можеш да го извежеш от контекста на горенаписаното. Просто че каква, че писмото ти би било добър пример за това как новек може да заплу във времето на никого като накара да чете нещо, което просто не би трябвало да адресира до него или най-малкото като му задава въпроси, на които без усъмне може да си отвори и сам, ако не беше написано с добро чувство, с което е написано и ако цялата си списания го беше



Стига съм ви губи времето с приказките си. И без това писмото ми излезе не толкова до вас, колкото до "коите читатели".  
Завирвайте по скоро новия брой... и нека всеки следващ е по-добър от предишния!

Успех!!!  
LAN'Selot

Това съм за онова там..., ъъ..., ... Как беше....

Абе онова бе, за която дете тикал никакво си кри. Ех, че ми изкоши от уми значи... А, да! За Конструктивната Критика! ... А, Градивна ли беше? Аха, да, точно тъй!

Много ми хареса!

Ма са разговаряли направо като гчета.

МИНОТ ухабао си го рекал ша знать, и заводилено едно таково, тъкло дет са вика - ти го пусваш, че му мицираши рими. Градивна, а? Хе-хе, абе аз не знам, как конструктивна си искала, ама градивна си написа. И само койтото кат мене умен е да си сели. Ах, хитеца ми той - тъкло не, а че и оттам била. Който не ни критикува КОНСТРУКТИВНО, кон да му... ъъ..., ... Да!

Над тъй! А! Хе-хе! Правилно съм са разтъкнувал аз, ЗНАМ!

Сега за другото. Тука вече си са изказали нощу и хти била не си прав. Дубро' момичето бе. Ней тъй, какът си мисли. Не си разбра. Ти не ни обижда. Даже напротив. Глед сега, това е като майка ти да ти кий нещ от рода: "Абе динаве с дивана, къде се момаеш от нощите, квай са те нощни мрежи, квий тут чудо, бре. Очите ти не мога да видя стана една седмица, не чуваш ли какви неща стават по улиците нощем..." И тъй нататък, знаеш как е. Това не означава, че майка ти не е обича. Точен обратното, туй означава, че точно щото мако ту и бяха с тривожки за тебе. И, в израз на въпросната загриженост, ти отложиха два сонни шампана, та да помисли по-дълго. Това, апуро, е долу-горе същото като онези нюлпредни кинески сцени, дет ги гледам по киното, в които геройните са нахърчили върху ГЕРОЯ и бясно започват да ги бубандират с изкоремането по широките, герочки един такива, корави, коси..., хм, абе мыски груди, кънкьети го между временно и, и нарчийки го с какви ли не, несъвместими с изгледа й на блага ленди, грозди епитети, а после, след като ГЕРОЯ спотчили и невъзможни е изтъркали интервеницията, то пак каментирам на младата физиономия, която е такава защото точно е поеха формата на мозъка му, в която има сама прали вили и никакви завои..., ъъ..., докде бля спигнали..., хм, да..., не се е отразило никакво ответно вынене - точно като гладко като стъкло езеро, чиято застинана повърхност остава недокосвания и от най-тихия шепот на вътъра - тя, геройната, се хърля разридана в обитията му и прочие...

Разбрала ли сега?

Е, не се коркай. И защо не вденах. Абе важното е, че момичето е писало с дубро чувство и ний сме му много благодарни и задължени. А че е интелигентно спорня.

Ми това е май.

Freeman

Здравейте, Приятел!!!

Аз съм един много голям ваш почитател.

За пръви път ви пиша, така че требава да простиете недораданото ми писмо. Бих искал да ви кажа, че според моята

обективна оценка вие сте най-доброто списание за игри на българския пазар!

Но бих искал да ви отправя малко градивна критика. Знам, че ви е писало да ви критикуват, но бих искал да обработя вниманието на това, че напомняките брон на преводата в поседните 2 броя. Недействителите преводи са най-добрите и мисля, че дават най-пълна информация за още неизвестимите игри. Освен това след като прочета ваши превеши веднага започва да очаквам сънчеврение играта. Освен това забелязах, че броят на статите за РПГ-та в поседните 2 броя също намалява. Може би нима достатчично нови заглавия на ний ви помага да изнасяте на страниците си всичко възможно за новите заглавия в най-добрия жанр в компютърните

игри.

И сега една специална новина за всеки почитател на "Властина на Пръстените" след тас (а зам, че те са много). На Коледа през 2001 година е световната премиера на първия от трите филма базирани на ЛЕГЕНДАРНИЯ роман (Който между другото е бил избран за книга на века през 1997). Не знам, но имам чувството, че тази трилогия може да стане по-добра дори от първите 3 серии на "Star Wars".

Хм, градивна, а? Е, щом е, тaka да се каже, конструктивна критика, нека конят те подмине. Веднага искала да те устапки относно преводата. Ше ги има отново в увеличен брой. Просто наползедък наистина иззаха много нови и все хубави игри. Още в настоящия брой можеш да видиш, че секцията с преводата е разширена на значително. При това с най-интересните заглавия, за които устапяхме до изризовъм по-добре информация. Така че и е във възде.

Колкото до Властина на Пръстените, трейлъра вече го имаме и наистина е изглежда впечатляващ. Както впрочем и сам можеш да се убедиш, ако погледнеш диска, секция EXTRAS! Само че, приятел, имам също подозрение, че никошо не може да бъде по-добро от първите три серии на Междузвездни войни. Това е едно от онези събития, които могат да се случат само веднъж в историята на една цивилизация и не направъздори драмата. Премиев поставе от 20 години реализиран филм, който и до днес има аналог, една сага, чиято сила на външните все още остава недостатъчна, а ми се струва, че ще си остане такава и дълго, дълго занапред. Freeman

Здравейте!

Реших се да ви пиша (не за първи път) по повод края на редакционната Ви статия от последния брой. Не мога да разберя от къде се скорени презрението към хората, които "не" стават сънчарски към работата Ви. Ако съм разбрали правилно Вие наричате читателите си "овче" и "мекомет", именно защото не Ви помагат или не ви пишат критически писма. Е, извинявам се, ама в крайна сметка не е ваши работи да си правите спичането. Смешно е да се твърди, че не стават спирчани защото все пак ние го купуваме. Правете си изводите. Защо, питам аз, да Ви пишем писма като никой не им отговоря? В списанието отговорите на никоя и това е. Не казвам, че требава да отговорите на всички на страниците на издането защото това е невъзможно, ама поне драстичните да реда в един Reply и да изратате след като сте получили някое писмо. Ети та, заради едното уважение. Имак южно критики относно статията за Ф1 Championship Season 2000. Драми El Greco, драми McLaren-са класират винаги на първо и второ място, просто защото са най-великите автомобили в цялата Формула 1, а това, че "Велики" Михаел Шумахер не може да се класира пред тях говори колко е велик.

Надявам се, че не съм си спечелил презрението във тия като нещата това. Дано да останем приятели и в новото хилядолетие...

Това беше от мен.

Dizzy

Фактът, че съм написал това писмо и най-вече новата, което си написах в него е показвателен, че не си разбра какво съм искал да кажа в края на редакционната страница от предишния брой. За съжаление обяснението засега обширни философски теми, което не ми позволява да я впусна в дълго изясняване. Мнозина излизат към разбърката посланието ми правимо, това ми стига. Но все пак бих искал да поема персонално гнева ти. НИЕ не наричаме читателите си овце и мекомети и не НИЕ ги презираме. Аз го правя. С надеждата, че думите ми ще отклонят някоя прасащаса врати и че ще подтикнат якого към размисъл за отговорността, която

носи към самия себе си. За това как възпитава себе си, какво самосъзнание, инициативност, мироград гради за себе си и своята бъдеще. Е, задава ли си вопросы? Какво съм аз? Какво правя със себе си, като какъв се изграждам? Ше имам ли утре волята да се справя с това, което ме очаква? Ше се намирам ли инициативно в живота или просто ще злят отстранени, както съм свикнал досега? Да, всеки си мисли: "Какво бих могъл да постигна сам, какво ли мага да промени? Нека някой друг започне, тъкъзко за тебе може и да няма място на борда. Или още по-лъчко - може да се скаже, че всички останили са с мисли същото и така и никой никошо не е направил. Да, мисля, че имам право да напишам същото, което написах защото ме е грижка за вас, защото не е грижка какво ще стане с вас утре, защото светът във живота вине и вине сте тези, които ще требава да живеете в тази вони. А тъкъзко продължува да се наслъбва, докато хараси блест отстранени, в очакване друг да направи нещо. Защото хиляди хубави неща загиват заради нечие бездействие и защото съм изпитал тази гордичка на пръба си. Какво щеше да чештвя сега ти ако преди време не се беше наимерил един човек, които да направи нещо толкова невъроятно за действителност, в които живеем, то постигна невъроятно - вънри на врата. Е, не цялата разбира се, защото наистина мащина бих тези, които тогава ни подкрепиха. Мащина на фон на химидите въс, които имащичахме, на които връвяхме и за които работехме с такова огромно удоволствие. Но все пак някаква вира възръска. Ти, какви ми, какво щеше да четеш сега, ако тогава не беше Алекс? Един-единствен човек. Той направи това. Измъкна ни от яматата на отчаянието, да докажем, че можем, да идем както ти казах ВИРА! Сам! Постигна го САМО, това, което е! Което е възпитало у себе си през годините. С това, което тук етап отляво, и за което днес вече ръждко си спомням. Е, той имаше едно-единствено желание. Това списание да живее. Дори не вечно, дори и само за още месец, но да живее. ОЩЕ! И ето, то още живее. Е, какви ми, какво щеше да почувствува ако на теб дължаше тази дълбока благодарност. Какво е да знаеш, че си участвал в спасяването на нещо хубаво и да се наслаждаваш на живота му. Дали човек не става по-благодатен от тако чуствство? Дано не е става по човеков?

Толкова голяма цена ми е идено усмихне, толкова тежка е ръката, която трябва да претърпеш, толкова трудно ли е да изтряпи към никого топлината си! Толкова жогра жертвата ли е?

Как не разбрахте за толкова време и как да ви гкажа, че не разбрахте:

Gamer's Workshop не е обикновено списание. Никога не е било. То едва ли има съвременен аналог. Зад него не стоят мощни финансъвър бървови, никога не е изпълнявало и няма да изпълнява нечии поръчки, никога не е било комерсиално и се надяваша никоя да не става (затова и няма да видите в него ревн на игра, която не е играна достатчично или пък, не дади и боке, ревн на демо версия), никога не е имало никаква друга цел освен да ви радва. И да радва нас - тези, които го правим. Ти нали заради нас пишеш така, като пишеш. Ти нали заради нас то е такова, каквото е, а не такова, каквото ни диктува пазарната логика. Кой ако не вие, тирам да го подкрепяте? Кой ако не вие трябва да го чувствате малко или много като свое? И би ли могло да съществува то без вас? Има ли смисъл да съществува без вас? Та нали заради вие толкова време се мъчин да опровергаш живота и да ви покажем, че в този свят има място и за нещо искристо. Но давайте, нима си мислите, че ще продължим да го правим ако не ни дадете да разберем, че се нуждаем от него? Ти не е просто "наши работи да си правим списанието", защото, ей боли не веднъж вече сме си изкушавали да спрем тази агония, тази постоянна борба. Нямам какво повече да добавя. Freeman



PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS  
EN ISO 9001:1996 Certified Company  
Dell Distributor since 1990 with more  
than 2000 installations and Microsoft  
Certified Solution Provider (MCSP).

## Brand Computers - For Real Gamers

### Dell Dimension L600c

# 999\$

/price without VAT/



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

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



pentium®

### Dell Dimension 4100

# 1999\$

/price without VAT/

Built to ISO 9001 Standards

Three year warranty

One-year free access to Internet



#### From Progress

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.

For contacts: Sofia 1113, p.o. 112

Tel.: 02/705-257, 02/702-119 Tel./fax 02/973-38-53

Service: 02/704-159, 709 111

e-mail: [cadr@progress.bgnet.bg](mailto:cadr@progress.bgnet.bg); web: <http://progress.bgnet.bg>

#### Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

Sofia - PROGRESS 02/704-159   Burgas - INFOSTAR 056/683-087

Varna - VIZICOMP 052/600-380   Plovdiv - DANINA-G 032/263-427

Russe - LINKSYS 082/226-519   V. Tarnovo - PRIM VT 062/642-926

Lovetch - PETKOV 068/21-94   St. Zagora - INTERNET GROUP 042/601-101

# дебитната карта на Банка ДСК



Банка ДСК

Valid only in Bulgaria



ВАЛДНА  
ДО



ТЯ СЕ ГРИЖИ  
за Вашите пари



Банка ДСК