

gamers'



Юли 2001 Брой 6 Цена без CD 2,5 лв. Цена със CD 4,9 лв.



ЦАПК ПРОГРЕС ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 4000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCP - Microsoft Certified Partner.

Dell вече е компанията N1 в света по продажби на компютърни системи

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L700c

927\$

/цена без ДДС/



Персоналните компютри Dell са с оригинални операционни системи Microsoft Windows
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>

Intel® Pentium® III 1GHz with 256K cache
 256MB 133MHz SDRAM
 20GB Hard Disk Drive 7200rpm
 32MB NVIDIA GeForce 2 MX Videocard
 12x/8x/40x CD-RW drive
 ZIP 250MB EIDE including 1 media
 Creative Labs SB Live Value Voice Sound
 Harmon Cardon LC Speakers
 V.90 Data/Fax Modem & 3C905B 10/100 Ethernet Card
 Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
 Microsoft Windows 2000 Professional & Norton Anti-Virus 2000
 19" M991 Mainstream Monitor

Intel® Celeron™ 700 Mhz with 128K cache
 64MB SDRAM
 20GB Hard Disk Drive
 Intel® i180 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
 17" Dell Value FST Monitor

Произведен по стандарт ISO 9001
 1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
 3 години гаранция валидна за
 Централна и Източна Европа
 Близки Изток и Африка
 +CD английско-френско-немско
 -руско-български речник на
 стандартизираните термини по
 информационни технологии



pentium®

Dell Dimension 4100

изключителна цена - възползвайте се!

1350\$

/цена без ДДС/



От ЦАПК "Прогрес" ООД

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69A
 За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
 Тел.: 02/705-257, 02/702-119 Тел./факс 02/973-38-53
 Сервиз: 02/704-159, 709 111
 e-mail: cadr@progress.bgnet.bg; web: <http://progress.bgnet.bg>

Сервиз и продажби

Центртрове за висококвалифицирана помощ
 Благоевград - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/455-338
 София - ПРОГРЕС 02/704-159 Бургас - ИНОФОСТАР 056/683-087
 Варна - ВИЗИКОМП 052/600380 Пловдив - ДАНИНА-Г 032/631 251
 Русе - ЛИНКСИС 082/226-519 В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-226
 Плевен - ЕБ Соф 088 336-246 Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101
 Добрич - "Визикомп Добрич" 058/2 62 55

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION



ECHELON



GANGSTERS 2



ПРЕДВАРИТЕЛНО

ZERO-G MARINES 33

РЕВЮ

ИГРА НА БРОЯ

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	9
GANGSTERS 2	30
BG2: THRONE OF BHALA	36
PERSIAN WARS	38
ECHELON	40
ALONE IN THE DARK 4	43
GILBERT GOODMATE	46
STARTOPIA	48
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	52
Z2: STEEL SOLDIERS	56



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



ОТ КРАК НА КРАК

B-17 GUNER	60
NECRONOMICON	61
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	62
HEROES CHRONICLES	63
OPEN KART	64
ARTHUR'S KNIGHT 2	65
POSEIDON	66
MS TRAIN SIMULATOR	67

Z2: STEEL SOLDIERS



И ОЩЕ...

Е3	22
КЛУБОВЕ	5
ЗАГАДКАТА НА GW	6
ТЕСТ	7
ПИСМА	68
ХАРД ДИСКОВЕ	70
IM АЛТЕРНАТИВИ	72
TOPSTYLE PRO	73
WEB СТРАНИЦИ	74

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

Редактори:

Диян Димитров
Илиян Илиев

Дизайн:

Иван Христов

Реклама:

Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

Специални Проекти:

Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

Издател:

"Ункюшън Груп" ООД

Адрес:

София 1000, ул. "Ген. Гурко" №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 032/63-06-42

Автори:

Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Диян Димитров - Freeman
Добрин Йорданов - Goodman
Евгений Тенев - DimensiN
Елена Костадинова-Ших - Elexis
Иван Христов - iRKO
Илиян Илиев - Whisper
Петко Рангелов - SaintP
Юлиян Калдерон - Groover
Янcho Райков - Kmetia

Имало едно време един Фрийман...

По това време той още бил малък и много обичал приказките. Вечер не можел да заспи ако майка му не прочетяла някоя история. Един ден тя разказала ето какво:

Имало едно време един човек. Той ходел по света и търсил. Какво, самият той не знаел, но нуждата да намери нещото го тласкала ден след ден по пътищата. От град на град, от селце на селце, от колиба на колиба. Изходил пътищата, прекосил планините, пребродил лесовете, преплувал реките. Какви ли не чудеса срещал по пътя, какви ли не видял, с кого ли не се запознал. Нараснал в мъдрост и знания, но нуждата продължавала да го ръчка и той вървял ли вървял...

Един ден стигнал до един хълм. В подножието му имало хора, които оживено разговаряли, сочели нещо към върха, избухвали в смях и подигравки, а понякога дори и хъръяли по нещо. Присвил очи човекът, сложил длан на челото и се взръжал по посока на хълма. На върха му забелязали един старец. Заинтересуван човекът се приближи.

- А, старецът е изкушал! - отговорил на въпроса му един от множеството - от години стои там и не прави нищо, никой не знае откъде е дошъл, нито кога ще си отиде. Досега не е продумал никому. Младежите се забавляват като го му подхвърлят плодове като на маймуна и му се подиграват. Ако не се събрахме всеки ден тук край извора, за да пълним воду сигурно да е умръл от глад. По-хубава вода няма да намериш по целия свят, странничие, ето опитай.

Опитал от водата човекът и светът се завъртя пред очите му. Като божествен елексир се разлия течността, утолила жаждата. В душата му направо потекла, успокоила нуждата.

Изкачили хълма и спряли до стареца. Той кратко си стоял чисто гол, затворил очи, оббрнал лице към сънцето с усмивка. Нелепо му се сторило това веднага на човека и видял стареца с очите на останалите. Решил все пак да го заговори.

- Хей старче, седянка на мухите ли си решил да правиш? - подхвърлил му той.

Стареца внезапно отворил очи, но усмивката не слязла от лицето му.

- Всички сме божии творения синко. Какво ли бих правили птиците без мухите, или пък цветета?

- Хората ти се подиграват, мислят си че си луд.

- Не виждам човеци наколо.

- Не ти ли тежи самотата?

- А ти, ако се върнеш долу, по-малко самотен ли ще бъдеш?

- Мърсъен си.

- Росата на новия ден ще отмие мърсостията на днесния.

- Не гледуваш ли тук?

Стареца изкривил ѝгълчетата на устата си в иронична усмивчица, протегнал се, взел една от яблуките, с която го замерили отдолу и с наслада я захапал.

- Цената на мълчанието, нали разбираш - сега и очите му целият искрели в усмивка.

- Никога ли не страда ли душата ти?

- Оставям болката да изтече в извora.

- Гол си.

- Не, ти си облечен.

Смългнал се човекът. Думите на старчето дълбоко го смущили. Не ги разбирал, но чувствал силата им, надхвърляща далеч дребнавата човешка логика. Едва смутолевил:

- Нямаш нищо.

- Заобикаля ме целият свят.

Обръни глава човекът в тежък размисъл. Дълго стоял. Накрая разъскал дрехите си, паднал на колене, докоснал с чело земята пред стареца и тихо промълвил:

- Учителю!...

Разбира се тогава малкият Фрийман нищо не разбрал, но със сърцето си почвучвал силата на притчата. Необщинна тъга и копнеж, някаква сладка меланхолия нахлули в душата му. Попитал майка си защо водата в извора била толкова сладка и тя му обясnila, че хората обичат чуждата мяка, тя ги карала да се чувстват добре, че не те страдат от нея.

- Никой ден ще пораснеш и ще разбереш - музазала тя. И когато това стане не ще бъдеш истински свободен.

Майка му не била обача права. Пораснал Фрийман, можел вече да разбира, но свободен не станал. За да е свободен човек трябва не само да разбира, трябва да може и да приеме. Да приеме да живее по начина, по който разбира, че трябва. А за това се иска нещо повече от разбиране, трябва осъзнаване и воля. Мъдрост!

Но има време, един ден може и той да срещне своя старец. Години по късно ще разбере, че е срещнал просто себе си. И в този ден ще престане да обръща внимание на навлечението хора, ще събърне от душата си вонящите, отровни одежди на омразата, лицемерие и завистта и ще я остави гола и волна да се радва на живота...

Из Дневника на един Freeman

След тази елегично звучаща проза да не си помислите, че някоя тухла със собствено мнение изведнъж е взела правилното решение и е решила да се откъсне от 12 етаж точно в момента, в който аз съм минавал отдолу. Нищо такова няма. ОК съм си. Просто бях приготвил тази притча за публикуване в един форум, но после, замисляйки се за смисъла и съдържанието й, осъзнах, че те противоречат на самия акт на публикуване на това място и се отказах. Използвах слуган - така съм писал - да си спестя сега малко работа и да отбия номера, като си запълня страницата с леко преработения й вариант. Ако някой смята, че това са тъпотии, че съм скучен и безинтересен (или че се интересувам от интересен), с две думи - ако някой много се издразни от това, че го занимавам с излишни неща, нямащи нищо общо с геймента НЕКА ми пише. Приготвил съм си хавлийка, плюнето може да започва:-)...

Иначе за броя какво да кажа. След като надписа Diablo стои на корицата, всичко останало потъва в сянка. Както си му е редът отново сме ви предоставили Справочника, който така или иначе всички сте очаквали. Не сме разочаровани и този път. Справочника е налице, но не за всичко остана място - руните, уменията на персонажите и някои други любопитни неща ще публикуваме в следващия брой.

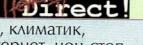
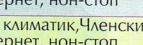
Чисто технически, както и сами ще забележите, дизайнът продължава своята метаморфоза върхене на същъществото. Е, че няма да достигнем в ясно, но не пречи да опитваме. Искам да ви обръна внимание на диска и по-точно на намиращите се там разказчета от Конкурса за разказ по Heroes of Might & Magic. Има две просто брутални "падения", които си мисля, че много ще допаднат на всички почитатели на играта, а и не само. И отново за тях, в следващия брой, сме предвидили един доста подробен предварителен поглед върху Heroes 4, на базата на бетата, която от две седмици разъзвавме в редакцията.

И тъй като нищо повече не ми хрумва в този момент, с това ще приключим.

Всъщност преди да завърша се сетиши за нещо, за което и мен ме яд, а и някои хора с право могат да ни критикуват. Зашо например не сме писали за Sudden Strike: Forever, но сме пуснали статия за някакъв тъп симулатор на влак. Пък бил той и Microsoft-ски. Нямам основателно оправдание за тази критика, наша вината и тя се крие в лошата организация по този брой, но така се стекова нещата. От следващия път всичко ще е както трябва. И в случай, че не сте забелязали този път излязохме навреме, така ще е и занапред.

До скоро!

Freeman

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	AB/ час	Експри
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	
Axel	София	ж.к. "Сердика" бл.18а вх.В		12	Celeron 300, 64MB Ram	1 лв.	
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1 лв Игри, 2 лв. И-нет	
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce3 32 MB DDR	1,1 лв.	
ElmetNet	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	650303	10	Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony	1,2 игри; 2 И-нет	
Gattaca	София	ул. „Св. София“ 10		25	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX, 17" Monitor	1 лв. Игри 5 лв. Нощна	
Gigs	София	Студентски град, бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	20	Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв.	
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
KOBO	София	бъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август"	9867762	30	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв.	
Pc Mania club	София	бул. „Скобелев“ 40	513608	12	Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17"	0,9 лв.	
Pro Game	София	ж.к. „Зона Б-5“, бл. 7 вх.А	227724	6	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17" Monitor	1 лв.	
Ronin	София	кв. „Свобода“, ул. „Николай Чудотворец“ 9	370024	8	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17" Monitor	1 лв.	
The X-files	София	Фонарови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2 лв. 4AB/5AB.	
West	Бургас	в сградата на кино "Септември"		46	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	
БулНет	София	ул. "Чумерна" №9	9871122	6	Celeron 500, 128 RAM , 15" Monitor	1,3 лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
Виртуален свят	Бургас			84	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	
Корубата	Бургас	жк. "Славейков", бл. 59/60	687168	67	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	0,50 лв - 1 лв.	бар, климатик, Членски Карти Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14A вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 128 RAM, GeForce 2MX-400, 19" CTX	0,50 лв - 1 лв.	бар, климатик, Членски Карти Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"19"Monitors	1 лв.	
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв. Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Храма	Бургас	"Захари Стоянов" N17a	852144	54	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5 лв игри, 5 лв Нощна	

ЗАГАДКАТА НА GW

Здравейте,

Предиен брой явно ви бяхме подценили със загадката, която дадохме, защото получихме адски много правилни отговори. Ако не сте успели да се сетите, ето го и правилният отговор:

Задачата ни беше да открием в коя торба са по-леките пирони. Взимаме един пирон от първата торба, два от втората ... десет от десетата. Общо получаваме 55 пирона. Ако всички са нормално тегло, то те биха тежали 550 грама. Примерваме ги. Ако получим 549 грама, значи торбата с по-леките пирони е първата, 548 - втората и т.н.

Щастливецът, който най-вероятно няма да се

притеснява скоро от липса на памет (... имаме предвид компютърна), се казва Йордан Кирилов от София. Да са му честити!

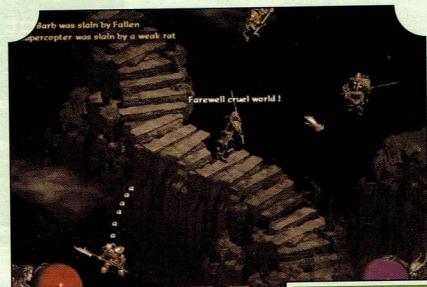
А сега ето и трите (така да, ако не е качество, то поне с количество) нови загадки, които ще трябва да решите, за да стигнете до ... Баал. Както вече се досещате наградата този път е оригинален Diablo 2: Lord of Destruction. Този път сме постарали да осигурим и няколко утешителни награди под формата на фленелки и плакати на същата демонска тематика. Но стига толкова празни приказки да минем на загадките:

1. Двама приятели си направили разходка. От 3 до 9 часа стигнали до върха на малко хълмче

и се върнали обратно оттам, откъдето били тръгнали. Знаем, че по равен път те върнат с 4 километра в час, по нанагорице - с 3 км., а по нандолинце - с 6. Намерете разстоянието, което двамата приятели са извървели.

2. Трима плащат стая в хотел. Плащат 30 лв. на менджъра и отиват в стаята си. Мениджърът изчислява, че сумата, която трябва да биде заплатена за стаята е 25 лв. и дава 5 лв. на николото, за да ги върне на хората. Пиколото прещенява, че е трудно трима да си поделят 5 лв. затова приброя 2 лв. и дава на посетителите по 1 лв. Значи всеки един от хората е гилди от 10 лв. и получава обратно 1 лв. общо 27 лв. Пиколото им 2 лв., значи става общо 29 лв. Въпросът е къде е отишъл останалите 1 лв?

3. Имаме три монети. Едната е бяла от две страни, другата от едната е бяла, а от другата е черна и третата е черна от двете страни. Взимаме произволна монета и я поглеждаме. Какъв е шансът тя да бъде черна от другата страна?



Реакциите на варварите след обаждане до промените в Diablo II 1.08



Време е за лимбо. Който спечели получава Crafted Item



Ууууups, май town portal-a не сработи както трябва!

A Special Operation Of Amazons Against Borzovian Plunder



Новите животни, които некромансерът ще привлече в Diablo II 1.09

Внимание! Министерството на общественото самосъзнание съобщава: никоят морал причинява рок на мисълта. Ние поемаме моралната отговорност да излекуваме по морален начин вашите морални проблеми. Нашите високоморализирани специалисти ще приемат за лечение всички лица, непреминати успешно следния тест по моралност:

1. Знаете ли що е "морал"?

а) Предполагам, че е нещо като "корал" или "медал" - не знам, важното е да се римува, нали? Ах, дойде ми идея за нова песен: "Дай ми да видя твоя морал, а аз ще разкрия бистата си цял, чака-рака, чака-рака". Феновете ще я харесат!

б) Морал е да се биеш до последна капка кръв и да защитаваш гърбовете на приятелите си.

в) Морал... ех, едно време имаше морал. Сега тия, младите, всичко развалиха. Срам нямаш!

г) Моралът е купчина беззлезнни правила, мой човек. Моралът умря! Извад Разруха и Алокалипсис. Не можеш да се скриеш от Тъмния господар! Мухаха

д) Моралът е много яко нещо, особено ако се падне на няков от по-силните същества. Направо можеш да пометеш врага.

2. През живота си човек често се отдава на размисли върху какви ли не проблеми. За какво най-често се замислят в последните няколко седмици?

а) Ох, ами, той, Гочето обеща да спонсорира новия ми амбуланта, ами нали ги знаете мажете - първо им се иска, тъкъде после не им стиска, ако ме разбираш... хи-хи! Та се чуда кога ще ми даде парите.

б) Едно нещо ме тревожи напоследък. Имам един приятел, който е много добър с Калашника и прави headset-ове от голямо разстояние, а за като го хвана ме убиват преди да си кажа заглавието.

в) Мисля, ї! За моргата мисля. Че то с тая мизерна пенсия живее ли се? Хубаво беше едно време...

г) Чудя се защо не мога да призовам демон. Ето на - лентаграма си има, свещите са правилно подредени, думите са точни, даже котката на съседите одрах и пак нищо. Може би пак са ми пробтуват фалшивата формула.

д) Още не мога да определа добре ли е да започвам с герой, който дава злато. Много ме кефят специалистите на Armorer, обаче и тези със съществата не са за пренербергване. Изобщо - лудница.

3. Какви са любимите ви занимания?

а) Обичам да ме возят... в Мерцедеси. Както казва една колежка: "Стоп Мерцедес да имам, сто години да ги карам..."

б) Как какви? Да съм контра на Italy.

в) Такива хубави филми дават по телевизията. Ама каква мъка изжиства това момиче - Луси-сита - направо ми се къса сърцето! Много обичам да ги гледам.

ТЕСТ

г) С няколко кръвни приятели сме поели мисията да намерим три невинни девици. Ама много сложно става тази работа... нали разбиращ, че след като провериш вече не върши работа.

д) Игра срещу драма на карта с острови, XL с подземие. Не е ли яко, ал?

4. А сега няколко житейски ситуации. Влизате се в автобус, когато изведнъж идвада контрола. Вие нямате билетче. Как постъпвате?

а) Абе какви автобуси, какви пет лева бе мой човек. Аз в автобус не се возя. Адори ида се получи такава издънка ще му излея на човека един от моите хитове.

б) Ами визам нечий пейджър нагласям го да пици и креци че бомбата всеки момент ще избухне. В настъпилата суматоха изчезвам яко дими.

в) Че как б момче. Аз без колекцията си от билетчета никъде не тръгвам. Ако съм ги забравих или знаеш, че ние пътуваме безплатно по транспорта.

г) Хехе, ми то гарван гарвано око не вади. Нали се сещаш и той е кръвопоец и аз...

д) Ей не знам, вероятно ще му каства Slow и искате да се дотрти до мен ще съм слъзът от автобуса.

5. Пътувате към града, когато виждате някакъв човек на пътя да ви маха за помош. Вие?

а) Той човек не може на всички да помогне. Но нали си знам каква съм душа - ще му подаря автограф и моя снимка да си ги гледа, докато чака някой да го закара.

б) Такива работници да са доста опасни, да знаеш. Може да е някой VIP, който някак си е успял временно да избяга. Ако го прибера, ще взема до си навлека един килиограм олово в главата.

в) С какво пътувам? Кола? Каква кола, бе момче, та за едва за кисело мляко пари събират, камо ли за бензин. Ако ти подкараш ей онази жигула направо ти я поддържам.

г) Ако е рус и е роден в новоруние, ще го складирам в багажника. Мисля, че може да ми сървши много добра работа.

д) Затова и аз само на кон се придвижвам. Ще го видя колко е бърз. Ако ще ме бави изобщо и няма да го поглеждам.

6. Бихте ли се нарекли "морален човек", взимайки предвид досегашните си отговори?

а) Какво значение има, нали всички са доволни - и аз, и Гочето, и феновете. То, където морален, там и орален...

б) Естествено.

в) Как да не съм, бе, простак! Деца да нямаш дано! Пенсион да не видиш, като останреш!

г) Извинявай, каза ли нещо, че не те чух? Чакай само до същата разфасовано на това сърце и ще обръща внимание и на твоето, ъв, искам да кажа и на теб.

д) Аз съм експерт на "Leadership", и медал си имам - ето го.

Ето официално становище на нашите специалисти:

Ако сте отговаряли предимно с "а" - Кличето-ството действащи клетки във Вашия мозък е под критичния минимум. В такива ситуации наличието на морални ценности е под сериозно съмнение. Нуждате се от преглед. Моля, заповядайте по всяко време в кабинетите ни!

П.П. Имаме много удобни кушетки.

П.П.П Само още нещо, откъде го намерихте това списание? Да не си купувате всичко, което е лъжаво и изглежда краиво?

Ако сте отговаряли предимно с "б" - Fire in the hole! Fire in the hole! Шегувам се бе. Ше-гу-вам-се. Недай го вади този нож. Моралните ценности при вас са сведени до едно "убий или ще те убият". Дали има нещо повече във вас? Ами малко се съмнявам.... Въобщещност ако искаш това можеш да го публикуваш. Нама никакъв проблем, само махни този пистолет от главата ми.

Ако сте отговаряли предимно с "в" - Бива ли сега така - стар човек тък да краде. Не сте ли го откраднали? На внука бил, аз да ясно. Приемете нашите извинения. А той знае ли, че във вас? Е, ако го сложите обратно оттам, откъдето сте го взели ще си затворя очите. Моралът ви не искам и да го коментирам.

Ако сте отговаряли предимно с "г" - Вие сте абсолютно и totally неморален. Няма да се учудя ако във вашия апартамент и мазе намеря какви ли не гадости и измислени рецепти. И за какво толкова много се впръгате? Бас държа, че вие едн на хлебарка не можете да призовете, та камо ли демон... А най-големата магия в живота ви би била да нарарате някой да ви хареса.

Ако сте отговаряли предимно с "д" - Не се разбира много от това, което отговаряте, но със сигурност ще ви кажа това: Вие сте един много правилен чич! Нека морал да не забравя да огрее вашите Титани.

GW

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION

Производител: Blizzard North

Разпространител: Vivendi Universal

Интернет: www.blizzard.com

Системни изисквания:

Celeron 600, 128 MB RAM,
16 MB VideoCard

Сдържано и...

Макар и късно, Diablo II стана играта, която всички ние очаквахме. навремето

В досегашната история на нашето списание никоя друга статия не предизвика толкова противоречиви чувства у нашите читатели, като прегледът и оценката на Diablo II. Проблемът до голяма степен бе във факта, че моя милост не се изказа особено благосклонно върху тази игра, която бе възприето от някои пътици души едва ли не като гавра с всичко най-свято на този свят от наша страна. "Ком сме били ние, че да съдим Blizzard?", "Зашо се занимаваме с работа, от която очевидно не разбираем, щом не можем да оценим достойността на игра като тази?", "Не ни е срам да плюем по Blizzard, при условие че преди това сме им близали задниците?", "Зашо тътува Гилбрът Грейт?" – това бе само част от въпросите, които бяха изстреляни към нас от гневни фенове. Много хора така и не ни простиха, че си позволихме да сквернословим срещу "най-великата геймърска фирма на Земята", каквото и да значи това последното. И тъй като ние винаги сме списание за фенове, а моите слова предизвикаха трепори в анимусите на доста такива, положението на моя милост започна да става напечено – колегите започнаха да гледат на мен като на вражки агент, чиято цел е да предизвика разрыв между редакция и фенове. В последствие една още по-еретична статия на моята все по-подозрително изглеждаща персона се разрови в кухнята на Blizzard и хъръли мърсен поглед към бъдещето на Warcraft III, кое доведе до още по-силен фенски протест и косвено предизвика масови миграции на планкотона в Индийския океан. В продължение на дълги месеци чувствах тежките погледи на колегите върху себе си и виждах презрението в очите им. "Blizzard-онелюбец" сякаш крещеше едното; "Мастъргеймър" бързо добавяше другото. Тежки времена бяха.... Тогава се зарекох, че при първа



възможност ще се пречисти и ще вляза в правия път. И каква по-добра възможност за това от излизането на продължението на Diablo II. Сякаш небесата ми даваха последен шанс да се отърся от пошлостта, обсебила душата ми и да се върна в лоното на праведността. И слава богу, този път доприличават от Blizzard ми помогнаха.

Така! Приключихме с любезните и можем да се захващаме за работа. Без много увръщания ще кажа направо, че Diablo II: Lord of Destruction е точно това, кое то Blizzard II требаше да бъде. Не мога да не прикрия задоволството си от факта, че Blizzard са се вслушали в критиките и съветите на феновете си (сред които е и моя милост, противно на мнението на някои от вас) и са създали продукт, до стоян за името си.





Diablo II: Lord of Destruction прави основен ремонт на Diablo II, подменийки един от частите му, смазвайки други и подобрявайки трети и четвърти. Промените (разбирај подобренията) са солидно количество, като към 80% от тях са свързани с геймплея и са все добри - като започнат от дреболии като бутона "Repair All", чрез които можете да поправите с едно щракване на мишката цялата си екипировка и стигнет до стотиците нови рецепти за Horadric Cube-a. Все пак ние ще спрем по-подробно на петте основни сподре на промени, които са от най-съществено значение и най-добре олицетворяват стойността на Lord of Destruction, а именно: новите класове; удачния размер на личния сандък; новите реалности при наемниците; възможността за бърза смяна на два комплекта въоръжение и новите предмети.

Най-голямо внимание в продължение на това предизвикват двата нови класа герои - Убиец и Друид. За съжаление малко време, което имахме на разположение за да играем и тестваме играта не ни позволи да направим обстоен анализ на "новороденците" и да излезем със становище относно техните качества, и мястото им сред старите класове. Реално по-гледнато трябва около месец сериозна игра за да се преценят силните и слабите страни на новите класове. Все пак ще споделим с вас впечатленията си от тях, натрупани на базата на около 60-70 часа игра на персонаж.

От това кое видяхме, Убийцата (Assassin) има потенциала да бъде най-добрият боец в играта, като при негово количество болка на единица нарират вражески възди с надеждата това и най-коравият Варварин (Конан, по подразбиране). Трите пъти на развитие на Убийцата са Бойни Изкуства (Martial Arts), Умствени



Дисциплини (Shadow Disciplines - свободен превод) и Капани (Traps). Първият включва развитието на изключително мощни офаиниви техники, позволяващи нанасянето на огромни количества поражение на противниците. Вторият включва развитието на пасивни и активни умения, подобряващи скоростта на движение и атака, офаинивите и дефензивни качества на Убийцата и др. Третият дава възможност за използването на богат арсенал от капани, нанасящи различно стихийно поражение (огъне, студено и т.н.). От това което ние видяхме, първите две пъти на развитие на Убийцата изглеждат най-обещаващи, като около третия витае аура на безопасност (с изключение на Death Sentry), но може и да бъркаем. Като цяло Убийцата е доста мощен персонаж, игра с който обаче ни се струва леко еднообразна и не особено вълнуваща.

Друидът от своя страна е във същем друга бира. Той съжалява в замислен като Варварин с некромансерски способности. Докато при Убийцата начинът на развитие е някак си самоналагаш се, то при Друида възможностите са доста повече, като всяка от тях си има свояте прелести и достойнства. Трите пъти на развитие на Друида са Стихийни Умения (Elemental Skills), Умения, свързани с промяна на формата (Shapeshifting Skills) и Призоваващи Умения (Summoning Skills). Първият обхваща стихийни магии, подобни по естество на тези на Магъсънцата. Втория път обхваща умения, свързани с пременянето от страна на Друида на формата на гигантски вълк или мечка, както и пасивни умения, подобряващи показвателите му в новите форми. Третия път на подобрява малко този на Некромансира в това, че е свързан с призоваването на създания, които да помогнат на Друида в битката му със силите на злото. Разлика-

та е, че трите типа призовавани създания са до-
ста оригинални като замисъл и изпълняват до-
ста разнообразни и полезни функции. Тук треба-
ва да се изтъкне фактът, че всяка точка, израз-
ходена за развитие на уменията за призоваване
на вълци и мечки повишава нивото на даден по-
казател (жизнени точки, поражение, защита,
атака) на всички видове вълци и мечки. Иначе
казано ако решите да играете с призовани
вълци и мечки, всяка точка сложена върху ня-
кое от трите умения се изплаща.

Като цяло Друидът изглежда доста по-раз-
нообразен и интересен за игра персонаж от
Убийцата, но тя пък е доста по-мощна като бо-
ещ. Остава да се види на високите нива на труд-
ност кой от двата персонажа ще се окаже по-го-
ден за оцеляване.

Може би най-незначителното на пръв по-
глед, но най-полезно подобрение в LoD е удво-
яването на размера на личния сандък на героя
ви. Не ме разбийте неправилно - не че няма
да го напълните до отрицателно време, но вече
две пъти по-рядко ще ви се налага да изхвър-
ляте или продавате предмети, които иначе бих-
те запалили. Вече вместо да причина на фен-
тъзи вариант на студентско шкафче, полезнотъ-
та на сандъка ви се увеличава многократно. Ве-
че доро можете да пазите резервен комплект
снаряжение и екипировка, за случаите когато ви
убият, или за специални битки.

В дополнение към сандъка трябва да споменем и възможността за бърза смъна на оръжия, въведена в Diablo II: LoD. Освен че увеличава с още малко инвентара ви, тази опция е обезщена за някои критични ситуации. Във всеки един момент с натискането само на един клавиш можете да преминете от комбинация с две оръжия към едно оръжие плюс щит, или пък да смените лъка нанасящ огнено поражение с този нанасящ ледено и т.н. Чрез тази на пръв поглед дребна новост, вашият герой ще е доста по-подгответ за препятствията по пътя си.

След подобренето в графиката, най-същественото подобреие спрямо оригиналата е при наемниците. Както си спомняте от Diablo II те бяха меко казано бесполезни. В LoD нещата вече са коренно различни. Първо, наемниците ви трупат опит и видят нива подобни на ваша герой. Второ, те вече имат ограничен инвентар, така че можете да им давате екипировка, с която да подобрят офанзивните и дефанзивните си качества. Трето, вече можете да лекувате наемниците си – просто трябва да преместите лечебната отвара от колана или инвентара ви върху иконата на наемника в горния ляв ъгъл на екрана. Наемниците вече ви следват неотцътливо, независимо дали минавате в следващ акт или в следващо ниво на трудност. Те са с превърнати в нещо като герой, над който нямат директен контрол, но чрез вашите действия и решения можете косвено да влияете върху неговото поведение. Ето ви кратка информация какво можете да очаквате от различните наемници в играта:

Наемници от Акт I: Rogue Scouts

Тях можете да ги наемате от Кашия в лагера на пръв акт. Тези наемници са специализирани в употребата на лък и не могат да ползват друго оръжие.

При вдигане на ниво: +1 Strength, +2 To Dexterity, Defense +6.5, All Resistances +2

Умения: Ice Arrow/Inner Sight или Fire Arrow/Inner Sight

Позволена екипировка: Телесна броня, Шлемове, Лъкове (без Арбалети)

Бележка: Наемниците от Акт I не са Амазонки, така че не могат да използват специфични за Амазоните предмети.

Наемници от Акт II: Desert Mercenaries

За тях се грижи Грайз в Лут Голейн. Тези



наемници са специализират в близкия бой и могат да развият няколко паладински Аури. Техните специални умения могат да бъдат видени в прозореца, където ги наемате.

При вдигане на ниво: +1.5 Strength, +1.5 To Dexterity, Defense +9.5, All Resistances +2

Умения: (Combat - Jab/Prayer/Thorns) или (Defensive - Jab/Defiance/Holy Freeze) или (Offensive - Jab/Blessed Aim/Might)

Позволена екипировка: Телесна броня, Шлемове, Копия, Алебарди

Бележка: Може би ще се окаже, че това са най-позитивните наемници в играта благодарение на аурите им, които оказват действие на всички приятелски единици и персонажи в играта. С вдигане на нивата си, тези момчета могат да се сдобият с все по-мощни аури. Дори е възможно ноки от тях да излязат аурата Fanaticism при достигане на по-високите нива (50 и нагоре). Имате предвид, че не можете да избирате коя аура да използва наемника ви.

Наемници от Акт III: Ironwolves

Наемниците в Акт III са достъпни от Ашера в Кураст. Те са маълонци, специализирани в Светкавични, Огнени и Ледени магии. Техните специални уме-

ния могат да бъдат видени в прозореца, от където ги наемате.

При вдигане на ниво: +1.5 Strength, +1.5 To Dexterity, Defense +4.5, All Resistances +2

Умения: Charged Bolt/Lightning или Glacial Spike/Ice Blast/Frozen Armor или Inferno/Fireball

Позволена екипировка: Телесна Броня, Шлемове, Мечове и Щитове

Бележка: Тези наемници никога не използват мечовете си за бой, така че давате им такива, които подобряват общите показатели и устойчивости, а не такива нанасящи голими поражения.

Наемници от Акт V: Barbarians

Тях можете да ги набирате от Кул-Кек в Харогат, след като изпълните поставения ви от него квест.

При вдигане на ниво: +2 Strength, +1.5 To Dexterity, Defense +7.5, All Resistances +2

Умения: Bash или Stun

Позволена екипировка: Телесна Броня, Шлемове, специфични за Варварин Шлемове, Меч (не може да носи по едно оръжие във всяка ръка)

Бележка: Търсете мечове, нанасящи огромно поражение за Варварските си наемници.

SPEEDLAN

Нова услуга за Интернет и Гейм клубове

Какво предлагаме?

Модеми, поддръжачи скорост 2,3МВ

2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com

2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга

2.25Mbps до специализирани Game Server-и

64Kbps гарантирани линии към BG peering мрежата

33.6Kbps гарантирани линии към Интернет



ProLink

за повече информация:

02/963-0641

02/963-0651

<http://SpeedLan.techno-link.com>

При всяко вдигане на ниво, наемниците ви, независимо от вида им, увеличават атакуващия си рейтинг и вдигат жизнените си точки с +10. Независимо от уменията, които използват, наемниците ви никога няма да нарачат вас или ваше създание, както и вие не можете да ги направите. Тук трябва да спомена и за трупането и разпределението на точките опит при игра с наемник. За всяка убита от наемника ви гадина, опита се дели между вас и него. За всяка убита от вас гадина, вие си получавате целия опит, а наемника получава една малка част от него като бонус. Наемниците имат магически точки, така че не се грижете за тяхното възстановяване – те никога няма да им съвршат.

На последно място, но не и по значение, са новите предмети, добавени в LoD. Тук трябва да свалим шапка на Blizzard за добре съвршената работа. Добавена е нова категория предмети – Епитети, които са най-мощните от видът си. Освен множеството нови и много мощни Уникални предмети, в LoD са въведени и специфични за класовете предмети, които могат да бъдат носени и използвани само от съответния клас и много често носят сервизни бонуси към неговите умения. Добавени са много нови Комплекти от предмети, а старите са променени, така че да станат по полезни. Една от големите ни забележки към Diablo II бе, че Уникалните предмети и Комплекти от предмети бяха изключително слаби и безсмислени, и играчите не им пускаше особено за тях (с много малки изключения). Blizzard са си взели поука и в продължението на играта са внесли необходимите корекции, така че тези предмети да си текат на мястото. Освен изброяните до тук неща, в играта са въвзнати още и Бижута (Jewels), които имат случайно генериирани магически свойства и подобно на Сълъпценните

камъни могат да се вграждат в предмети със сплотове. Тук е мястото да кажем, че предметите със сплотове, които бяха почти бесполезни в първата игра, вече имат съсъс друга стойност, не само благодарение на Бижутата, но и на другия нов елемент – Руните. Руните са малки камъни, покрити с магически гравюри. Всяка Руна си има точно определени магически свойства, но когато няколко Руни бъдат подредени в правилна последователност и в подходящ предмет се образуват рунически думи, които придават на използванния предмет огромни магически бонуси. Ролята на Horadric Cube-a също е разширена – в него вече можете да правите т. нар. Изработени предмети (Crafted Items), които според пичовете от Blizzard имат потенциала да станат най-мощните предмети в играта, засенчвайки дори Уникални и Редки такива. За да изработите някакъв предмет, трябва да знаете и имате необходимите съставки. Тъй като в тази статия няма да има място за по-доброе описание на всички нови и интересни неща в играта, в този и в следващия брой на списанието ще направим кратък, но доста информативен справочник, където ще намерите информация за Руните и руническите думи, за Изработените предмети и рецепти за тях, за статистиките и уменията на новите персонажи и много други неща.

Преди да приключим статията, искам да отделя внимание и на чисто естетическата част на играта. Увеличената на 800x600 разделителна способност е хубаво нещо, макар и доста закъсняло, но истинската красота в LoD е дошла изпод ръцете на художниките. Акт I е бесспорно най-красивата част от цялата игра благодарение на дизайнерските решения на пичовете от Blizzard, създади неговата не повторима атмосфера. Всички обекти, га-

дини, сгради и прочие изглеждат просто великолепно. В сравнение с Акт 5 останалите четири Акта, особено първия, който е и най-стария като изработка, изглеждат направо грозди. Но петия акт не само по външен вид превъзхожда останалите – самите куестове и геймплеи като цяло в него са доста над тези от предишните актове. Във всяко едно отношение Акт 5 надминава останалите актове в играта, което ни кара да се замислим колко прекрасна игра външност можеше да е в Diablo II, ако всички неща в нея биха направени така, както са излязли в Акт 5.

Само добри думи могат да се кажат и за звука и музиката в играта, но това едва ли ще изненада някого – ако има нещо, което Blizzard никога не пренебрегват, това са изключително качествените музика и звуци.

След всички хубави неща, които казахме за играта на тези страници, време е да отбележим и някои от проблемите, съствящи Lord Of Destruction. Като цяло най-голямият проблем засега е свързан с безумно тълпите предмети, които „чудовищата и няк-вече босовете в LoD хвърлят при солова игра или по мрежа изъв Battle.net“. Този проблем стана ясен още при излизането на продължението и пичовете от Blizzard веднага се заеха с работата по patch 1.09. В рамките на няколко дни те успяха да го коригират в Battle.net сървърите, но любителите на single-player-а и играта в локална мрежа ще трябва да чакат още няколко седмици. Системните изисквания на играта си остават доста високи, което определено затруднява играчите с по-слаби машини. При игра в мрежа на 5 машини, всяка от които бе на минимум 700 MHz и с по 128/196 MB RAM, а сървър с 320 MB RAM, играта пак пагавша на неки сценки, което според нас е малко абсурдно. В нико едино отношение, чисто технически погледнато, Diablo II: LoD не може да се мери с високотехнологичните заглавия от последните месеци и въпреки това лапа ресурси като зрял. За съжаление този проблем си е останал от оригиналното Diablo II и очевидно няма как да се оправи.

За финал ще кажа, че Diablo II: Lord of Destruction е великолепно допълнение към Diablo II, кое придава съсъс нова дълбинка на играта и я прави такава, каквато всички ние искахме тя да бъде от самото начало. Остава само пичовете от Blizzard да изпълнят обещанието си за Гилдии и Арената, и светът ще стане едно наистина прекрасно място.

Whisper



Графика:	80%
Звук:	95%
Геймплей:	90%
Интелект:	-----
Мултиплейър:	100%
Прилика на...	-----
Diablo, Dark Stone	100%

90%

ИЗРАБОТЕНИ ПРЕДМЕТИ CRAFTED ITEMS

"Blood Item" Рецепти

Всички предмети от тези рецепти идват с указаните стандартни свойства и от 1 до 5 случајно генериирани магически свойства.



Това е другата оригинална новост в Lord of Destruction. Изработените предмети са подобни на Редките, но с тази разлика, че не могат да бъдат придобити чрез Gamble, не се хвърлят от създанията и не могат да бъдат намерени в сандъци. Единствения начин да се сдобите с Изработен предмет е да си го направите в Но-радрик Cube-а. Ако знаете рецептата за даден такъв предмет и имате

необходимите съставки, можете да си го направите. В Diablo II: LoD са заложени Изработените предмети, които по своите качества и мощ могат да пре-възходят Редки и дори Униканни предмети. Изработените предмети могат да бъдат "дупчени" (да им се сложи един слот), като позволява допълнително подобряване на качествата им чрез вграждането на Склопични камъни (Gems),

Руни (Runes) или Бижу-
ти (Jewels). Имената на Изработените предмети се изписват на екрана в оранжев цвят.

Всички Изработени предмети имат 1-5 фиксираны магически свойства. В зависимост от съставките, някои от тези предмети ще имат "стандартни" свойства, които винаги ще са налични. Например предметите от типа "Blood Items" винаги дават 1-6 % Life Leech и между 10

Съставки	Изработен предмет	Съставки	Изработен предмет
Magical Weapon + 1 Jewel + 1 Or Rune (#9) + 1 Perfect Ruby	Blood Weapon #1 Стандартни свойства: 1-4% Life Leech +10 Life +34-67% Damage	Magical Aegis + Jewel + Hel Rune (#15) + Perfect Ruby	Blood Shield (elite) Стандартни свойства: 2-6% Life Leech 2-6% +15-25 Hit Points
Magical Weapon + Jewel + Fal Rune (#19) + Perfect Ruby	Blood Weapon #2 Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +20 Life 40-80% Increased Damage	Magical Ring + Jewel + Ko Rune (#18) + Perfect Ruby	Blood Ring Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +15-25 Hit Points +8-15 Strength
Magical Kraken Shell + Jewel + Io Rune (#16) + Perfect Ruby	Blood Body Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +20 Life, 1-3 demon-heal (възстановява 1-3 точки живот след всеки убийство демона)	Magical Amulet + Jewel + Lum Rune (#17) + Perfect Ruby	Blood Amulet Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +15-25 Hit Points Fast Run
Magical Mirrored Boots + Jewel + Sol Rune (#12) + Perfect Ruby	Blood Boots Стандартни свойства: 2-6% Life Leech 2-6% +15-25 Life Regenerate Life +8-15	Magical Great Helm + Jewel + El Rune + Perfect Ruby	Blood Helm #1 Стандартни свойства: 1-4% Life Leech +10 Hit Points 5-10% chance of Deadly Strike
Magical Heavy Gloves + 1 Jewel + Tir Rune (#3) + 1 Perfect Ruby	Blood Gloves Стандартни свойства: 1-4% Life Leech +10-20 Hit Points 5-10% Crushing Blow	Magical Tower Shield + Jewel + Eth Rune (#5) + Perfect Ruby	Blood Shield Стандартни свойства: 1-4% Life Steal +10-20 Hit Points 5-10 Damage to Melee Attacker
Magical Vampirebone Gloves + Jewel + Shae Rune (#13) + Perfect Ruby	Blood Gloves (elite) Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +20 Hit Points 8-15% chance of Crushing Blow	Magical Field Plate + Jewel + Ith Rune (#6) + Perfect Ruby	Blood Body Стандартни свойства: 1-4% Life Steal +10-20 Hit points 1-3 Demon Heal
Magical "Belt" + 1 Jewel + Nel Rune (#4) + Perfect Ruby	Blood Belt Стандартни свойства: 1-4% Life Leech +10-20 Hit Points Open Wounds 5-10%	Magical Amulet + Jewel + Tal Rune (#7) + Perfect Ruby	Blood Amulet Стандартни свойства: 1-4% Life Steal +10-20 Hit Points Faster Run (15)
Magical Mithril Coil + Jewel + Dol Rune (#14) + Perfect Ruby	Blood Belt (elite) Стандартни свойства: 2-6% Life Leech +15-25 Hit Points 8-15% chance of Open Wounds	Magical Ring + Jewel + Ral Rune (#8) + Perfect Ruby	Blood Ring Стандартни свойства: 1-4% Life Leech +10-20 Hit Points +5-10 Strength
		Magical Spiked Helm + Jewel + Arnn Rune (#11) + Perfect Ruby	Blood Helm Стандартни свойства: 2-6% Life Steal +15-25 Hit Points 8-15% Chance of Deadly Strike

Съставки	Изработен предмет	Съставки	Изработен предмет
Magical Weapon + Jewel + Fal Rune (#19) + Perfect Amethyst	Caster Weapon Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana +40-80% Increased Damage	Magical Ring + Jewel + Ko Rune (#18) + Perfect Amethyst	Caster Ring Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana 8-15 Energy
Magical Helforged Plate + Jewel + Io Rune (#16) + Perfect Amethyst	Caster Plate (Elite) Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana +2-5 Mana Per Kill	Magical Mask + Jewel + El Rune (#1) + Perfect Amethyst	Caster Стандартни свойства: 4-12% Regenerate Mana +10-20 Mana 1-4% Mana Steal
Magical Plate Mail + 1 Jewel + Ith Rune (#6) + Perfect Amethyst	Caster Body Стандартни свойства: Regenerate Mana 4-12% +10-20 Mana +1-3 Mana Per Kill	Magical Belt + Jewel + Nef Rune (#4) + Perfect Amethyst	Caster Belt Стандартни свойства: 4-12% Regenerate Mana +10-20 Mana
Magical Boots + 1 Jewel + 1 Eld Rune (#2) + Perfect Amethyst	Caster Boots Стандартни свойства: Regenerate Mana 4-12% Mana +10-20 Max Mana 5-10%	Magical Shield + Jewel + Eth Rune (#5) + Perfect Amethyst	Faster Cast (15)
Magical Wyrmhde Boots + Jewel + Sol Rune (#12) + Perfect Amethyst	Caster Boots (Elite) Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana Max Mana 8-15%	Magical Amulet + Jewel + Tal Rune (#7) + Perfect Amethyst	Caster Shield Стандартни свойства: 4-12% Regenerate Mana +10-20 Mana +5-10 Blocking Percentage
Magical Bracers + 1 Jewel + 1 Tir Rune (#4) + Perfect Amethyst	Caster Gloves Стандартни свойства: Regenerate Mana 4-12% +10-20 Mana +1-3 Mana Per Kill	Magical Ring + Jewel + Ral Rune (#8) + Perfect Amethyst	Caster Ring Стандартни свойства: 4-12% Regenerate Mana +10-20 Mana +5-10 Energy
Magical Vambraces + Jewel + Shaे Rune (#13) + Perfect Amethyst	Caster Gloves (Elite) Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25, Mana +2-5 Mana Per Kill	Magical Weapon + Jewel + Ort Rune (#9) + Perfect Amethyst	Caster Weapon Стандартни свойства: 4-12% Regenerate Mana +10-20 Mana +34-67% Enhanced Damage
Magical Troll Belt + Jewel + Dot Rune (#14) + Perfect Amethyst	Caster Belt (Elite) Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana Fast Cast	Magical Demonhead + Jewel + Hel Rune (#15) + Perfect Amethyst	Caster Shield Стандартни свойства: 7-21% Regenerate Mana +15-25 Mana +15-25% Blocking
Magical Luna + Jewel + Hel Rune (#15) + Perfect Amethyst	Caster Shield Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana +8-15% Increased Blocking	Magical Wyrmhde Boots + Jewel + Lum Rune (#17) + Perfect Amethyst	Caster Boots Стандартни свойства: 7-21% Regenerate Mana +15-25 Mana +8-15% Total Mana
Magical Amulet + Jewel + Lum Rune (#17) + Perfect Amethyst	Caster Amulet Стандартни свойства: Regenerate Mana 7-21% +15-25 Mana Fast Cast		

Качествата на предметът, който ще използвате за създаването на Изработен предмет не оказват никакво влияние върху качествата на крайния продукт. Атрибуите на

новия предмета се генерират наново, така че не използвайте за съставка Cruel оръжие, надвайки се че Изработения предмет ще има 350% увеличение на поражението. Изра-

ботения предмет винаги е от същия вид, от който е бил и използвания като съставка предмет.

Когато правите Изработени предмети, имайте предвид, че

стойността на показвателите на новите предмети зависи от нивото на героя ви. Това значи, че един Варварин 70-то ниво ще прави по-добри предмети от един Варварин 50-то.

Caster Item Рецепти

Всички предмети от тези рецепти идват с указаните стандартни свойства и от 1 до 5 случајно генериирани магически свойства.



РЕЦЕПТИ ЗА
ИЗРАБОТЕНИ ПРЕДМЕТИ

Hit Power Item* Рецепти

Всички предмети от тези рецепти идват с указаните стандарти свойства и от 1 до 5 случаен генерирали магически свойства.



Съставки	Изработен предмет	Съставки	Изработен предмет
Weapon + Jewel + Fal Rune (#19) + Perfect Sapphire	Hitpower Weapon #1 Стандартни свойства: Release Frost Nova on Hit 7-12% Attacker Takes 8-20 Dmg +40/80% Enhanced Dmg	Magical Amulet + Jewel + Fal Rune (#7) + Perfect Sapphire	Hitpower Amulet Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Thorns Damage Faster Hit Recovery (15)
Weapon + 1 Jewel + Ort Rune (#9) + Perfect Sapphire	Hitpower Weapon #2 Стандартни свойства: Release Frost Nova on Hit 5-8% Attacker Takes 5-10 dmg Increased Damage 34-67%	Magical Ring + Jewel + Ral Rune (#8) + Perfect Sapphire	Hitpower Ring Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Thorns Damage +5-10 Dexterity
Vampirfang Belt + Jewel + Dol Rune (#14) + Perfect Sapphire	Hitpower Belt Стандартни свойства: Release Frost Nova on Hit 7-12% Attacker Takes 8-20 Dmg 20-35% Melee Damage Taken to Mana	Magical Giant Conch + Jewel + Arn Rune (#11) + Perfect Sapphire	Hitpower Helm Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage Knockback
Magical Full Helm + Jewel + El Rune (#1) + Perfect Sapphire	Hitpower Helm Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Damage to Attacker Knockback	Magical Boneweave Boots + Jewel + Sol Rune (#12) + Perfect Sapphire	Hitpower Elite Boots Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage +20-35 Defense to Missile
Magical Chain Boots + Jewel + Eld Rune (#2) + Perfect Sapphire	Hitpower Boots Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Damage to Attacker +10-20 Defense to Missiles	Magical Bramble Mitts + Jewel + Shae Rune (#13) + Perfect Sapphire	Hitpower Elite Gloves Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage +20-35 Defense to Melee Attack
Magical Gloves + Jewel + Tir Rune (#3) + Perfect Sapphire	Hitpower Gloves Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Damage to Attacker +10-20 Defense to Melee	Magical Ward + Jewel + Hel Rune (#15) + Perfect Sapphire	Hitpower Elite Shield Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage +8-15% Blocking
Magical Light Belt + Jewel + Nef Rune (#4) + Perfect Sapphire	Hitpower Belt Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Thorns Damage 10-20% of Melee Damage to Mana	Magical Archon Plate + Jewel + Io Rune (#16) + Perfect Sapphire	Hitpower Elite Body Armor Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage 20-35% chance of Monster Flee
Magical Gothic Shield + Jewel + El Rune (#1) + Perfect Sapphire	Hitpower Shield Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Thorns Damage +5-10% Blocking	Magical Amulet + Jewel + Lum Rune (#17) + Perfect Sapphire	Hitpower Amulet Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage Faster Hit Recovery (15)
Magical Light Plate + Jewel + Ith Rune (#6) + Perfect Sapphire	Hitpower Body Стандартни свойства: 5-8% chance of Frost Nova when hit +5-10 Thorns Damage 10-20% Chance of Monster Fleeing	Magical Ring + Jewel + Ko Rune (#18) + Perfect Sapphire	Hitpower Ring Стандартни свойства: 5-8% chance of casting Frost Nova when hit +8-20 Thorns Damage +8-15 Dexterity

**БИЖУТА
JEWELS**

Бижутата са подобни на Съклоцните камъни, с тази разлика че Съклоцните камъни имат точно установени свойства и качества,

докато Бижутата имат случаен генерирана такива. Обикновено Бижутата имат по едно или две магически свойства, а Редките Би-

жути имат по три. Преди да бъде вградено в предмет със словоте, Бижута трябва да бъде идентифицирано било по чрез свитък или от

някой персонаж. Бижутата могат да бъдат Магически (сини) или Редки (жълти), но не Уникатни или части от Комплекти.

Съставки	Изработен предмет	Съставки	Изработен предмет
Magical Weapon + Jewel + Ort Rune (#9) + Perfect Emerald	Safety Weapon #1 Стандартни свойства: Reduced Damage 3-9 Reduced Magic Damage 2-5 Increased Damage 34-67%	Magical Amulet + Jewel + Tal Rune (#7) + Perfect Emerald	Safety Amulet Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage Faster Blocking (15)
Magical Weapon + Jewel + Fal Rune (#19) + Perfect Emerald	Safety Weapon #2 Стандартни свойства: Reduced Damage 6-15 Reduced Magic Damage 3-10 +40-80% Increased Damage	Magical Ring + Jewel + Ral Rune (#8) + Perfect Emerald	Safety Ring Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage +5-10 Vitality
Magical Breast Plate + Jewel + Ith Rune (#6) + Perfect Emerald	Safety Body #1 Стандартни свойства: Reduced Damage 3-9 Reduced Magic Damage 2-5 Half Freeze Duration Increased Defense 10-33%	Magical Corona + Jewel + Ann Rune (#11) + Perfect Emerald	Safety Elite Helm Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage 10-25% Lightning Resistance 20-50% Enhanced Defense
Magical Great Hauberk + Jewel + Io Rune (#16) + Perfect Emerald	Safety Body #2 Стандартни свойства: Reduced Damage 6-15 Reduced Magic Damage 3-10 Half Freeze Duration +20-50% Increased Defense	Magical Myrmidon Boots + Jewel + Sol Rune (#12) + Perfect Emerald	Safety Elite Boots Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage 10-25% Fire Resistance 20-50% Enhanced Defense
Magical Crown + Jewel + El Rune (#1) + Perfect Emerald	Safety Helm Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage 5-15% Lightning Resistance +10-33% Defense	Magical Ogre Gauntlets + Jewel + Shae Rune (#13) + Perfect Emerald	Safety Elite Gloves Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage 10-25% Cold Resistance 20-50% Enhanced Defense
Magical Light Plated Boots + Jewel + Eld Rune (#2) + Perfect Emerald	Safety Boots Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage 5-15% Fire Resistance +10-33% Defense	Magical Spiderweb Sash + Jewel + Dol Rune (#14) + Perfect Emerald	Safety Elite Belt Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage 10-25% Poison Resistance 20-50% Enhanced Defense
Magical Gauntlets + Jewel + Tir Rune (#3) + Perfect Emerald	Safety Gloves Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage 5-15% Resist Cold +10-33% Defense	Magical Monarch + Jewel + Hel Rune (#15) + Perfect Emerald	Safety Elite Shield Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage 10-25% Magic Resistance 20-50% Enhanced Defense
Magical Sash + Jewel + Nef Rune (#4) + Perfect Emerald	Safety Belt Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage 5-15% Resist Poison +10-33% Defense	Magical Amulet + Jewel + Lum Rune (#17) + Perfect Emerald	Safety Amulet Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage Faster Blocking (15)
Magical Kite Shield + Jewel + Efi Rune (#5) + Perfect Emerald	Safety Shield Стандартни свойства: -3-9 Damage -2-5 Magical Damage 5-15% Resist Magic +10-33% Defense	Magical Ring + Jewel + Ko Rune (#18) + Perfect Emerald	Safety Ring Стандартни свойства: -6-15 Damage -3-10 Magical Damage +8-15 Vitality

• "Safety Item" Рецепти

Всички предмети от тези рецепти идват с указаните стандартни свойства и от 1 до 5 случајно генериирани магически свойства.



Съставки	Изработен предмет	Съставки	Изработен предмет
Magic War Hat + Jewel + Lem Rune (#20) + Perfect Skull	Deadly Helm Стандартни свойства: 2-10% chance of Crushing Blow 2-10% chance of Deadly Strike +5-15% Defense	Gloves + Jewel + Um Rune (#22) + Perfect Skull	Deadly Gloves Стандартни свойства: 2-10% chance of Crushing Blow 2-10% chance of Deadly Strike +5-15% Defense
Boots + Jewel + Pul Rune (#21) + Perfect Skull	Deadly Boots Стандартни свойства: 2-10% chance of Crushing Blow 2-10% chance of Deadly Strike +5-15% Defense	Belt + Jewel + Mal Rune (#23) + Perfect Skull	Deadly Belt Стандартни свойства: 2-10% chance of Crushing Blow 2-10% chance of Deadly Strike +5-15% Defense

• "Deadly Item" Рецепти

Всички предмети от тези рецепти идват с указаните стандартни свойства и от 1 до 5 случајно генериирани магически свойства.



ИГРА НА БРОЯ

СТАРИ КОМПЛЕКТИ

ANGELIC RAIMENT

Angelic Mantle
Ring Mail



Defense: 63-67
(Base Defense: 45-48)
Defense: 213-217
(Base Defense: 45-48)
Required Level: 12
Required Strength: 36
Durability: 26
+40% Enhanced Defense
Damage Reduced by 2
+150 Defense (2 Set Items)
+50% Fire Resist (3 Set Items)

Angelic Sickle Sabre



One-Hand Damage: 3 to 8
One-Hand Damage: 5 to 14
Required Level: 12
Required Strength: 25
Required Dexterity: 25
Durability: 32
Base Weapon Speed: [10]
350% Damage to Undead
+75 To Attack Rating
+75% Enhanced Damage
(2 Set Items)
30% Increased Attack
Speed (3 Set Items)

Angelic Halo Ring



Required Level: 12
Replenish Life +6
+20 To Life
+(12 Per Character Level)
144-1188 Attack Rating
(Based On Character Level)
(2 Set Items)
+50% Better Chance Of
Getting Magic Items (3 Set Items)

Angelic Wings Amulet



Required Level: 12
20% Damage Taken Goes to Mana
+3 To Light Radius
+75 Life (2 Set Items)
+1 to All Skill Levels (3 Set Items)

Partial Set Bonus

+10 Dexterity (2 Items)
+50 Mana (3 Items)

Complete Set Bonus
Half Freeze Duration

All Resistances 25%
40% Better Chance of Getting Magic Item
Regenerate Mana +8%

+10 Dexterity
+50 Mana

ARCANNA'S TRICKS

Arcanna's Head Skull Cap



Defense: 8-11

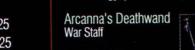
Defense: 53-308
Required Level: 15
Required Strength: 15
Durability: 18
Replenish Life +4
Attacker Takes Damage of 2 + (3 Per Character Level)
3-297 Defense (Based On Character Level) (2 Set Items)
+15% Resist Lightning (3 Set Items)

Arcana's Flesh Light Plate



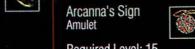
Defense: 90-107
Defense: 190-207
Required Level: 15
Required Strength: 41
Durability: 60
+2 To Light Radius
Damage Reduced By 3
+100 Defense (2 Set Items)
+10 Energy (3 Set Items)

Arcana's Deathward War Staff



Two-Hand Damage: 12-28
Required Level: 15
Durability: 50
Base Weapon Speed: [20]
+1 to Sorceress Skill Levels
25% Deadly Strike
+50 Mana (2 Set Items)
Regenerate Mana +5% (3 Set Items)

Arcana's Sign Amulet



Required Level: 15
Regenerate Mana 20%
+15 to Mana
+50% Better Chance To Find Magic Items (2 Set Items)
+20% Fire Resist (3 Set Items)

Partial Set Bonus

+25 To Mana (2 Items)
+50 To Life (3 Items)

Complete Set Bonus

+50 To Mana
+50 To Life
20% Faster Cast Rate
5% Mana Stolen Per Hit

ARCTIC GEAR

Arctic Furs Quilted Armor



Defense: 22 - 49 (Base Defense: 8-11)
Defense: 49 - 346 (Base Defense: 8-11)

Required Level: 2

Required Strength: 12
Durability: 20
+275-325% Enhanced Defense

All Resistances 10% + (3 Per Character Level)
3-297 Defense (Based On Character Level) (3 Set Items)

+15% Cold Resist (Complete Set)

Arctic Binding Light Belt



Defense: 33
Required Level: 2
Durability: 14
Cold Resist 40%
+40% Better Chance Of Getting Magic Items (3 Set Items)
+10% Cold Resist (Complete Set)

Arctic Mitts Light Gauntlets



Defense: 9-11
Required Level: 3
Required Strength: 45
Durability: 18
+20 To Life
10% Increased Attack Speed
+50 To Attack Rating (3 Set Items)
+10 To Dexterity (Complete Set)

Arctic Horn Short War Bow



Two-Hand Damage: 8 to 18 (Base Damage 6 to 14)
Required Level: 2
Required Strength: 35
Required Dexterity: 55
Base Weapon Speed: [0]
+50% Enhanced Damage
20% Bonus To Attack Rating
+ (8 Per Character Level)
72-792 Attack Rating (Based On Character Level) (3 Set Items)
+20-30 Cold Damage (Complete Set)

Partial Set Bonus

+5 To Strength (2 Items)
+50 To Life (3 Items)

Complete Set Bonus

+5 To Strength
+50 To Life

Cannot Be Frozen

Adds +14 Cold Damage
Cold Duration: 4 seconds

BERSERKER'S ARSENAL

Berserker's Headgear Helm



Defense: 30-33
Required Level: 3
Required Strength: 26

Durability: 24

+15 Defense

Fire Resist 25% + (8 Per Character Level)
48-792 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Set Items)

Berserker's Hauberk



Splint Mail

Defense: 90-95

Defense: 95-392

Required Level: 3

Required Strength: 51

Durability: 30

+1 to Barbarian Skill Levels

Magic Damage Reduced by 2

+ (3 Per Character Level)
3-297 Defense (Based On Character Level) (2 Set Items)

Berserker's Hatchet Double Axe

Cathan's Seal Ring



Required Level: 11
6% Life Stolen Per Hit
Damage Reduced by 2 +10 Strength (2 Set Items)

Partial Set Bonus

+15-20 Fire Damage (2 Items)
+25% Resist Lightning (3 Items)

Complete Set Bonus

+15-20 Fire Damage
+25% Resist Lightning
10% Faster Cast Rate
Magic Damage Reduced by 3 All Resistances +25% +60 to Attack Rating +20 to Mana

CIVERB'S VESTMENTS

Civerb's Cudgel Grand Scopier



One-Hand Damage: 6 to (29-133) (Base Damage 6 to 11)

Required Level: 9
Required Strength: 37

Durability: 60
Base Weapon Speed: [10] + (1 Per Character Level)

Defense: 9-27
Defense: 31-225 (Base Defense: 9-27)

Required Level: 11
Required Strength: 23
Durability: 20
Cold Resist 25%

+20 to Mana + (2 Per Character Level)
+2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Set Items)

Cathan's Visage Mask

Defense: 9-27
Defense: 31-225 (Base Defense: 9-27)

Required Level: 11
Required Strength: 23
Durability: 20
Cold Resist 25%

+20 to Mana + (2 Per Character Level)
+2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Set Items)

Cathan's Mesh Chain Mail

Defense: 87-90
Required Level: 11
Required Strength: 24

Durability: 45
+15 Defense Requirements -50% Attacker Takes Damage of 5 (2 Set Items)

+30% Resist Fire (3 Set Items)
Cathan's Rule Battle Staff

Two-Hand Damage: 6 to 13
Required Level: 11
Required Strength: 24

Durability: 80
Base Weapon Speed: [0] +1 to Fire Skills

+10 Maximum Fire Damage +50 Mana (2 Set Items) All Resistances +10% (3 Set Items)

Cathan's Sigil Amulet

Required Level: 11
Attacker Takes Lightning Damage of 5

Fast Hit Recovery +50% Fire Resist (2 Set Items)

+25% Better Chance of Finding Magic Items (3 Set Items)

CLEGLAW'S BRACE

Cleglaw's Tooth Long Sword



One-Hand Damage: 3 to 19
One-Hand Damage: 3 to 142

Required Level: 4
Required Strength: 55
Required Dexterity: 39

Durability: 44
Base Weapon Speed: [-10] 50% Deadly Strike

30% Bonus to Attack Rating + (12 Per Character Level) 1.25-12.75 To Maximum Damage (Based On Character Level) (2 Items)

Cleglaw's Pincers Chain Gloves



Defense: 8-9
Required Level: 4
Required Strength: 25
Durability: 16

Slows Target by 25% Knockback + (10 Per Character Level) 40-990 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)

Cleglaw's Claw Small Shield



Defense: 25-27
Required Level: 4
Required Strength: 22

Durability: 32 Paladin Smite Damage: 2 to 3 Chance to Block: Pal: 35% Ama/Asn/Bar: 30% Dru/Nec/Sor: 25% Poison Length Reduced by 75% +17 Defense All Resistances +15 (2 Items)

Partial Set Bonus +50 Defense (2 Items)

Complete Set Bonus +100 Defense +5% Chance of Crushing Blow 6% Mana Stolen Per Hit 20% Increased Attack Speed

Death's Touch War Sword



One-Hand Damage: 11 to 26 (Base Damage: 8 to 20)

Required Level: 6 Required Strength: 71

Required Dexterity: 45 Durability: 44

Base Weapon Speed: [0] +25% Enhanced Damage 4% Life Stolen Per Hit

Adds 25-75 Cold Damage (2 Items)

Death's Hand Leather Gloves



Defense: 2-3 Required Level: 6 Durability: 12

Poison Length Reduced by 75% Poison Resist 50% 30% Increased Attack Speed (2 Items)

Death's Guard Sash		Defense: 3-5 Defense: 13-203 Required Level: 5 Durability: 12 Cannot be Frozen +20 Defense All Resistances +15 (2 Items)	Defense: 3-5 Defense: 13-203 Required Level: 5 Durability: 12 20% Damage Taken Goes to Mana All Resistances +10 + (2 Per Character Level) 2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	+10 To Dexterity (2 Items) Iraha's Cuff Light Gauntlets 	Required Strength: 60 Durability: 80 Attacker Takes Lightning Damage of 4 +40 Defense All Resistances +8 (2 Items)	+75 To Attack Rating (2 Items) +125 To Attack Rating (3 Items)	Defense: 12-15 Required Level: 6 Required Strength: 60 Durability: 24 +20 To Attack Rating +10 to Strength 30% Increased Attack Speed (2 Items)
Partial Set Bonus +8% Life Steal (2 Items)		Defense: 31 Required Level: 5 Required Strength: 45 Durability: 18 +25 Defense +20 to Life +25% Poison Resist (2 Items) Half Freeze Duration (3 Items)	Defense: 31 Required Level: 5 Required Strength: 45 Durability: 18 +25 Defense +20 to Life +25% Poison Resist (2 Items) Half Freeze Duration (3 Items)	Partial Set Bonus +50 To Defense (2 Items) 20% Faster Run/Walk Speed (2 Items)	Partial Set Bonus +10 To Strength (2 Items) +10 To Dexterity (3 Items)	Partial Set Bonus +10 To Strength +10 To Dexterity 20% Faster Run/Walk +30% Increased Chance of Blocking 35% Bonus to Attack Rating 5% Life Stolen Per Hit Poison Resist +15%	Partial Set Bonus +10% Life Stolen Per Hit (2 Items) +100 Defense (3 Items)
Complete Set Bonus +8% Life Steal		Partial Set Bonus +50 To Defense (2 Items) 20% Faster Run/Walk (3 Items)	Partial Set Bonus +50 To Defense (2 Items) 20% Faster Run/Walk (3 Items)	Complete Set Bonus +50 To Defense 20% Faster Run/Walk +15 To Dexterity 10% To Maximum Poison Resist 10% To Maximum Cold Resist 10% To Maximum Lightning Resist 10% To Maximum Fire Resist All Resistances +20	Complete Set Bonus +10 To Strength +10 To Dexterity 20% Faster Run/Walk +30% Increased Chance of Blocking 35% Bonus to Attack Rating 5% Life Stolen Per Hit All Resistances +20	MILABREGA'S REGALIA	SIGON'S COMPLETE STEEL
Rating All Resistances +25 +10 to Minimum Damage		Iraha's Iron Fist Buckle	Iraha's Iron Fist Buckle	Iraha's Lightbrand Broad Sword 	Milabrega's Diadem Crown 	Defense: 25-45 Required Level: 17 Required Strength: 63 Durability: 40 +20 Enhanced Defense +40 Critical Strike (2 Items)	Sigan's Visor Great Helm
HSARU'S DEFENSE		Defense: 4-6 Defense: 11-253 Required Level: 3 Required Strength: 12 Durability: 12 Paladin Smite Damage: 1 to 3 Chance to Block: Pal: 30%, Ama/Asn/Bar: 25% Dru/Nec/Sor: 20% Damage Reduced by 2 +10 to Strength + (2.5 Per Character Level) 2.5-247.5 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	One-Hand Damage: 13 to 14 (Base Damage: 5 To 11) Required Level: 5 Durability: 30 Base Weapon Speed: [0] +1 To Necromancer Skill Levels +6 to Min Damage 150% Damage to Undead + (10 Per Character Level) 50-990 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)	Partial Set Bonus +7 Poison Damage Over 3 Seconds (2 Items)	One-Hand Damage: 17 to 18 (Base Damage: 7 To 14) Required Level: 8 Required Strength: 48 Durability: 32 Base Weapon Speed: [0] +10 to Min Damage 20% Increased Attack Speed + (5 Per Character Level) 40-495 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)	Defense: 24-45 Required Level: 17 Required Strength: 63 Durability: 40 +20 Enhanced Defense +40 Critical Strike (2 Items)	Milabrega's Robe Ancient Armor
Hsaru's Iron Stay Belt		Partial Set Bonus +7 Poison Damage Over 3 Seconds (2 Items)	Partial Set Bonus +7 Poison Damage Over 3 Seconds (2 Items)	Iraha's Horns Full Helm 	Defense: 218-233 Required Level: 17 Required Strength: 70 Durability: 60 Damage Reduced by 2 20% Faster Run/Walk Cold Resist 40% +30 To Attack Rating (2 Items)	Defense: 170 (Base) Defense: 128 To 135 Required Level: 6 Required Strength: 70 Durability: 55 +25 Enhanced Defense Lightning Resist 30% Attacker Takes Damage of 20 (2 Items)	Tancred's Spine Full Plate Mail
Defense: 5 Defense: 12-252 Required Level: 3 Required Strength: 25 Durability: 16 Cold Resist 20% +20 to Life + (2.5 Per Character Level) 2.5-247.5 Defense (Based On Character Level) (2 Items)		Defense: 23-26 Required Level: 8 Required Strength: 41 Durability: 30 Damage Reduced by 2 +6 to Dexterity All Resistances +8 (2 Items)	Defense: 23-26 Required Level: 8 Required Strength: 41 Durability: 30 Damage Reduced by 2 +6 to Dexterity All Resistances +8 (2 Items)	Iraha's Case Breast Plate 	Defense: 213-238 Required Level: 17 Required Strength: 70 Durability: 60 Damage Reduced by 2 20% Faster Run/Walk Cold Resist 40% +30 To Attack Rating (2 Items)	Defense: 12-15 Required Level: 6 Required Strength: 70 Durability: 70 +40 to Life +15 to Strength + (2 Per Character Level) 40-190 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	Tancred's Hobnails Boots
Hsaru's Iron Heel Chain Boots		Defense: 8-9 Required Level: 3 Required Strength: 30 Durability: 16 20% Faster Run/Walk Fire Resist 25% + (10 Per Character Level) 30-990 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)	Defense: 25-45 Defense: 55-243 Required Level: 15 Required Strength: 55 Durability: 50 Lightning Resist +30% Fire Resist +30% + (2 Per Character Level) 2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	Defense: 23-26 Required Level: 8 Required Strength: 41 Durability: 30 Damage Reduced by 2 +6 to Dexterity All Resistances +8 (2 Items)	Defense: 42-44 Required Level: 17 Required Strength: 47 Durability: 30 +25 Defense -20% Better Chance of Getting Magic Item +50 Life (2 Items) +50% Enhanced Defense (3 Items)	Defense: 42-44 Required Level: 17 Required Strength: 47 Durability: 30 +25 Defense -20% Better Chance of Getting Magic Item +50 Life (2 Items) +50% Enhanced Defense (3 Items)	Defense: 150-161 Required Level: 20 Required Strength: 80 Durability: 70 +40 to Life +15 to Strength + (2 Per Character Level) 40-190 Defense (Based On Character Level) (2 Items)
Defense: 8-9 Required Level: 3 Required Strength: 30 Durability: 16 20% Faster Run/Walk Fire Resist 25% + (10 Per Character Level) 30-990 Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)		Iraha's Collar Amulet 	Iraha's Collar Amulet 	Defense: 105-108 Required Level: 8 Required Strength: 30 Durability: 50 Magic Damage Reduced by 2 +40 Defense + (2 Per Character Level) 2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	Defense: 105-108 Required Level: 8 Required Strength: 30 Durability: 50 Magic Damage Reduced by 2 +40 Defense + (2 Per Character Level) 2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	Defense: 42-44 Required Level: 6 Required Strength: 75 Durability: 60 +1 to All Skills +20% Increased Block	Tancred's Crowbill Military Pick
Partial Set Bonus Attacker Takes Damage of 5 (2 Items)		Required Level: 15 Poison Resist 30% All Resistances +15 (2 Items)	Required Level: 15 Poison Resist 30% All Resistances +15 (2 Items)	Iraha's Cord Heavy Belt 	Defense: 70-75 Required Level: 15 Required Strength: 45 Durability: 18 +25 Defense +5 To Minimum Damage	Defense: 8-11 Required Level: 20 Required Strength: 49 Required Dexterity: 33 Durability: 26 Base Weapon Speed: [-10] +80% Enhanced Damage +75 To Attack Rating +20 To Mana (2 Items) 20% Increased Attack Speed (3 Items)	Tancred's Weird Amulet
Complete Set Bonus Attacker Takes Damage of 5 (2 Items)		Defense: 31 Required Level: 15 Required Strength: 45 Durability: 18 +25 Defense +5 To Minimum Damage	Defense: 31 Required Level: 15 Required Strength: 45 Durability: 18 +25 Defense +5 To Minimum Damage	Iraha's Parry Gothic Shield 	Defense: 70-75 Required Level: 15 Required Strength: 55 Durability: 140 Base Weapon Speed: [-10] +50% Enhanced Damage 150% Damage to Undead +1 to Paladin Skills +2 to Light Radius	Defense: 22-209 Required Level: 6 Required Strength: 60 Durability: 24 Fire Resist 20% +20 to Life + (2 Per Character Level) 2-198 Defense (Based On Character Level) (2 Items)	Tancred's Complete Steel
Cannot be Frozen +25% Lightning Resist +5 to Max Damage		Partial Set Bonus +10 To Dexterity (2 Items)	Partial Set Bonus +10 To Dexterity (3 Items)	Iraha's Gage Gauntlets 	Partial Set Bonus +10 To Strength +10 To Dexterity 20% Faster Run/Walk +30% Increased Chance of Blocking 35% Bonus to Attack Rating 5% Life Stolen Per Hit Poison Resist +15%	Defense: 30-35 Required Level: 6 Required Strength: 63 Durability: 40 +100 Defense (3 Items)	TANCRED'S BATTLEGEAR
INFERNAL TOOLS		Partial Set Bonus +10 To Dexterity (2 Items)	Partial Set Bonus +10 To Dexterity (3 Items)	Iraha's Gage Gauntlets 	Partial Set Bonus +10 To Strength +10 To Dexterity 20% Faster Run/Walk +30% Increased Chance of Blocking 35% Bonus to Attack Rating 5% Life Stolen Per Hit Poison Resist +15%	Defense: 33-36 Required Level: 20 Required Strength: 25 Durability: 40 +10% Enhanced Damage +40 to Attack Rating All Resistances +10 (2 Items)	Tancred's Skull Bone Helm
Infortal Cranium		Defense: 12-15 Required Level: 6 Required Strength: 60 Durability: 24 +20 To Attack Rating +10 to Strength 30% Increased Attack Speed (2 Items)	Defense: 12-15 Required Level: 6 Required Strength: 60 Durability: 24 +20 To Attack Rating +10 to Strength 30% Increased Attack Speed (2 Items)				

+7% Better Chance Of Getting Magic Items (2 Items)
+60 To Attack Rating (3 Items)

Partial Set Bonus

+15 Lightning Damage (2 Items)
+5% Life Stolen Per Hit (3 Items)

Complete Set Bonus

+15 Lightning Damage

+5% Life Stolen Per Hit

Slows Targets by 35%

5% Mana Stolen Per Hit

All Resistances +10

75% Extra Gold From Monsters

VIDALA'S RIG

Vidala's Barb
Long Battle Bow

Two-Hand Damage: 3 to 18

Required Level: 14

Required Strength: 40

Required Dexterity: 50

Base Weapon Speed: [10]

Adds 1-20 Lightning Damage

+8 (Per Character Level)

112-792 To Attack Rating (Based On Character Level) (2 Items)

Vidal's Ambush Leather Armor



Defense: 64-67

Defense: 99-314

Required Level: 14

Required Strength: 15

Durability: 24

+50 Defense

+110 Dexterity

+24% Fire Resist (2 Items)

+2.5 (Per Character Level)

2.5-24.5 Defense (Based On Character Level) (3 Items)

Vidal's Fletch Light Plated Boots



Defense: 9-11

Required Level: 14

Required Strength: 50

Durability: 18

30% Faster Run/Walk

+150 to Maximum Stamina

All Resistances +8 (2 Items)

Vidal's Snare Amulet



Required Level: 14

Cold Resist 20%

+15 To Life

50% Better Chance Of Getting Magic Items (2 Items)

Partial Set Bonus

+75 To Attack Rating (3 Items)

Complete Set Bonus

+75 To Attack Rating

Adds 15-20 Cold Damage

Piercing Attack

Freeses Target

+15 To Dexterity

+10 To Strength

НОВИ КОМПЛЕКТИ

ALDUR'S WATCHTOWER

Aldur's Stoney Gaze Hunter's Guide



Defense: 158 (Base

Defense: 67-81)

Required Level: 36

Required Strength: 56

Durability: 20

(Druid Only)

+90 Defense

24% Faster Hit Recovery

+5 To Light Radius

Regenerates Mana 17%

Cold Resist +25%

Aldur's Advance



Base Boots

Defense: 39-47

Required Level: 45

Required Strength: 85

Indestructible

40% Faster Run/Walk

+180 Maximum Stamina

10% Damage Taken Goes To Mana

Heal Stamina Plus +32%

+50 To Life

Aldur's Deception



Shadow Plate

Defense: 746-857 (Base

Defense: 446-557)

Required Level: 76

Required Strength: 115

Durability: 70

+300 Defense

Requirements -50%

Lightning Resist +30%

+15 To Dexterity

+20 To Strength

+1 To Elemental Skills

(Druid Only)

+1 To Shape Shifting Skills

(Druid Only)

Aldur's Rhythm



Jagged Star

Damage: 60 To 93 (Base

Damage: 20-31)

Required Level: 42

Required Strength: 74

Durability: 72

Base Weapon Speed: [10]

+200% Enhanced Damage

300% Damage To Demons

150% Damage To Undead

Adds 50-75 Lightning

Damage

30% Increased Attack Speed

10% Life Stolen Per Hit

5% Mana Stolen Per Hit

Partial Set Bonus

+75 To Attack Rating (3 Items)

Complete Set Bonus

+100 To Attack Rating

50% Better Chance Of Getting Magic Items
+3 To All Skill Levels

10% Life Stolen Per Hit

10% Mana Stolen Per Hit

+150 Defense

+150 To Mana

Бележка: Този комплект е предназначен за Друид. Всички един клас може да използва предметите от него с изключение на Aldur's Stoney Gaze. Само Друид може да завърши комплекта и да се възползва от целиостните му бонуси.

BUL-KATHOS' CHILDREN

Bul-Kathos' Sacred Charge



Colossus Blade

One Handed Damage: 78 To 210 (Base Damage: 26-70)

Two Handed Damage: 183 To 363 (Base Damage: 61-121)

Required Level: 63

Required Strength: 189

Required Dexterity: 110

Durability: 50

Base Weapon Speed: [5]

35% Chance of Crushing Blow

+200% Enhanced Damage

All Resistances +20

20% Increased Attack Speed

Knockback

Bul-Kathos' Tribal Guardian



Mystical Sword

One Handed Damage: 120 To 156 (Base Damage 40 To 52)

Required Level: 66

Required Strength: 157

Required Dexterity: 40

Durability: 44

Base Weapon Speed: [0]

+200% Enhanced Damage

+50 Poison Damage Over 2 Seconds

Fire Resist +50%

+20 To Strength

20% Increased Attack Speed

Complete Set Bonus

300% Damage To Undead

300% Damage To Demons

+2 To All Skill Levels

+20 Fire Damage

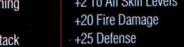
-25 Defense

+200 To Attack Rating

Бележка: Този комплект е предназначен за Варварин. Всички един клас може да използва предметите от него с изключение на Aldur's Stoney Gaze. Само Варварин може да завърши комплекта и да се възползва от целиостните му бонуси.

THE DISCIPLE

Telling of Beads



Amulet

Required Level: 30

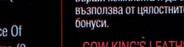
+1 To All Skill Levels

Poison Resist +35-40%

Cold Resist +18%

Attacker Takes Damage of 8-10

Laying of Hands



Bramble Mitts

Defense: 79-87 (Base

Defense: 54-62)

Required Level: 63

Required Strength: 50

Durability: 12

Бележка: Този комплект е предназначен за Варварин. Всички един клас може да използва предметите от него с изключение на Aldur's Stoney Gaze. Само Варварин може да завърши комплекта и да се възползва от целиостните му бонуси.

COW KING'S LEATHERS

Cow King's Horns

War Hat

Complete Set Bonus

+100 To Attack Rating

Defense : 126 (Base Defense: 45-53)

Required Level: 25

Required Strength: 20

Durability: 12

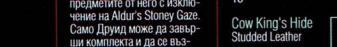
35% Damage Taken Goes To Mana

Half Freeze Duration

+75 Defense

Attacker Takes Damage of 10

Cow King's Hide



Studded Leather

Defense: 51-56

Required Level: 18

Required Strength: 27

Durability: 32

18% Chance To Cast Level 5

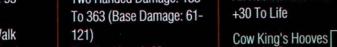
5 Chain Lightning When Struck

+60% Defense

All Resistances +18

+30 To Life

Cow King's Hooves



Sharkskin Boots

Defense: 56-74/Base

Defense: 33-39)

Required Level: 13

Required Strength: 47

Durability: 12

+25 Defense

30% Faster Run/Walk

+15-25 Maximum Stamina

Half Freeze Duration

Credendum



Mithril Coll

Defense: 108-115 (Base

Defense: 58-65)

Required Level: 65

Required Strength: 106

Durability: 16

+50 Defense

All Resistances +15

+10 To Dexterity

+10 To Strength

Partial Set Bonus

+150 Defense (2 Items)

+21 Poison Damage Over 3 Seconds (3 Items)

+10 To Strength (4 Items)

Complete Set Bonus

+150 Defense (2 Items)

+21 Poison Damage Over 3 Seconds (3 Items)

+10 To Strength

+10 To Dexterity

+2 To All Skill Levels

All Resistances +50

+100 Mana

GRISWOLD'S LEGACY

Griswold's Heart



Omate Plate

Defense: 917-950 (Base

Defense: 417-450)

Required Level: 45

Required Strength: 102

Durability: 60

+500 Defense

Requirements -40%

+20 To Strength

+2 To Defensive Aura

Skills (Paladin Only)

+25 Defense

20% Increased Attack Speed

350% Damage To Demons

Fire Absorb 50%

10% Chance To Cast Level 3

3 Holy Bolt On Attack

Dark Adherent

Dusk Shroud

Defense: 666-882 (Base

Defense: 361-467)

Required Level: 43

Required Strength: 77

Durability: 20

+305-415 Defense

Fire Resist +24%

25% Chance To Cast Level 3

3 Nova When Struck

Adds 4-6 Poison Damage Over 2 Seconds

Rite of Passage

Demonhide Boots

Defense: 53-60 (Base

Defense: 28-35)

Required Level: 29

Required Strength: 20

Durability: 12

+175% Enhanced Damage

350% Damage To Undead

Requirements -20%

40% Increased Attack Speed

Partial Set Bonus

+10 Defense

Griswold's Honor

Vortex Shield

Defense: 246-274 (Base

Defense: 138-166)

Required Level: 68

Required Strength: 148

Durability: 90

Chance to Block: [25] 55%

Paladin Smite Damage: 5

To

Required Strength: 112 Required Dexterity: 62 Durability: 60 Base Weapon Speed: [0] + (1.5 Per Character Level) +1.5-148.5 To Maximum Damage (Based on Character Level) 150% Damage To Undead 40% Increased Attack Speed 10% Chance To Cast Level 3 Frost Nova On Attack Adds 20-30 Fire Damage Taab's Glory Ward	Defense: 203-220 (Base Defense: 153-170) Required Level: 81 Required Strength: 185 Chance to Block: [24] Pal: 75% Ama/Asn/Bar: 74% Dru/Nec/Sor: 69% +50 Defense +25% Increased Chance Of Blocking Lightning Resist +30% Indestructible Fastest Block Rate +100 To Mana Attacker Takes Damage of 30	By 10 Cold Resist +37% Hwanin's Justice Bill Damage: 42 To 159 (Base Damage: 14-53) Required Level: 28 Required Strength: 95 Base Weapon Speed: [0] +200% Enhanced Damage Adds 5-25 Lightning Damage 40% Increased Attack Speed +330 To Attack Rating Indestructible 10% Chance To Cast Level 3 Ice Blast On Attack Hwanin's Refuge Tiquated Mail Defense: 376-390 (Base Defense: 176-190) Required Level: 30 Required Strength: 86 Durability: 36 +200 Defense 10% Chance To Cast Level 3 Static Field When Struck Poison Resist +50% +2 To Combat Skills (Barbarian Only) Immortal King's Detail War Belt Defense: 77-88 (Base Defense: 41-52) Required Level: 29 Required Strength: 110 Durability: 24 +36 Defense Lightning Resist +31% Fire Resist +28% +25 To Strength Immortal King's Forge War Gauntlets Defense: 108-118 (Base Defense: 43-53) Required Level: 30 Required Strength: 110 Durability: 24 +12% Chance To Cast Level 4 Charged Bolt When Struck +65 Defense +20 To Dexterity +20 To Strength Immortal King's Pillar War Boots Defense: 118-128 (Base Defense: 43-53) Required Level: 31 Required Strength: 125 Durability: 24 +75 Defense 40% Faster Run/Walk +110 To Attack Rating +44 To Life Partial Set Bonus +50 To Attack Rating (2 Items) +75 To Attack Rating (3	Items) +125 To Attack Rating (4 Items) +200 To Attack Rating (5 Items) Complete Set Bonus +3 To All Skill Levels Magic Damage Reduced By 10 All Resistances +50 +450 To Attack Rating +150 To Life Бележка: Този комплект е предназначен за Варварин. Всеки един клас може да попази предметите от него с изключение на Варварин. Само Варварин може да завърши комплекта и да се възползва от целиостната му бонус.	Items) +125 To Attack Rating (4 Items) +200 To Attack Rating (5 Items) Complete Set Bonus +3 To All Skill Levels Magic Damage Reduced By 10 All Resistances +50 +450 To Attack Rating +150 To Life Бележка: Този комплект е предназначен за Варварин. Всеки един клас може да попази предметите от него с изключение на Варварин. Само Варварин може да завърши комплекта и да се възползва от целиостната му бонус.	Defense: 76-86 (Base Defense: 31-36) Required Level: 32 Required Strength: 20 Durability: 14 +45-50 Defense 30% Faster Run/Walk 6-18 Cold Damage Half Freeze Duration 56% Extra Gold From Monsters +10 To Strength +15 To Dexterity M'avina's Tenet Sharkskin Belt Defense: 81-86 (Base Defense: 31-36) Required Level: 45 Required Strength: 20 Durability: 14 +50 Defense 20% Faster Run/Walk +5 To Light Radius 5% Mana Stolen Per Hit Partial Set Bonus +20 To Strength (2 Items) +30 To Dexterity (3 Items) Complete Set Bonus +20 To Strength +30 To Dexterity +3 To All Skill Levels All Resistances +50 +100 Defense +100 To Attack Rating 100% Better Chance Of Getting Magic Items Бележка: Този комплект е предназначен за Амазонка. Всеки един клас може да попази предметите от него с изключение на M'avina's Caster. Само Амазонка може да завърши комплекта и да се възползва от целиостната му бонус.	Defense: 76-86 (Base Defense: 31-36) Required Level: 32 Required Strength: 20 Durability: 14 +45-50 Defense 30% Faster Run/Walk 6-18 Cold Damage Half Freeze Duration 56% Extra Gold From Monsters +10 To Strength +15 To Dexterity M'avina's Tenet Sharkskin Belt Defense: 81-86 (Base Defense: 31-36) Required Level: 45 Required Strength: 20 Durability: 14 +50 Defense 20% Faster Run/Walk +5 To Light Radius 5% Mana Stolen Per Hit Partial Set Bonus +20 To Strength (2 Items) +30 To Dexterity (3 Items) Complete Set Bonus +20 To Strength +30 To Dexterity +3 To All Skill Levels All Resistances +50 +100 Defense +100 To Attack Rating 100% Better Chance Of Getting Magic Items Бележка: Този комплект е предназначен за Амазонка. Всеки един клас може да попази предметите от него с изключение на M'avina's Caster. Само Амазонка може да завърши комплекта и да се възползва от целиостната му бонус.
---	---	---	--	--	---	---

ИГРА НА БРОЯ

5 Chain Lightning When Struck

+15 To Strength

Naj's Light Plate Hellforge Plate

Defense: 721-830 (Base Defense: 421-530)

Required Level: 71

Required Strength: 79

Durability: 60

+300 Defense

Requirements -60%

45% Damage Taken Goes To Mana

+1 To All Skill Levels

All Resistances +25

+65 To Life

Naj's Puzzler Elder Staff

Damage: 200 To 228 (Base Damage: 80-93)

Required Level: 78

Required Strength: 44

Required Dexterity: 37

Durability: 35

Base Weapon Speed: [10]

+150% Enhanced Damage

150% Damage To Undead

Adds 6-45 Lightning Damage

40% Increased Attack Speed

30% Faster Cast Rate

+1 To All Skill Levels

+70 To Mana

+35 To Energy

Partial Set Bonus

+175 Defense (2 Items)

Complete Set Bonus

+175 Defense

+15 To Dexterity

All Resistances +50

+20 To Strength

+100 To Mana

+1 To All Skills

Replenish Life +10

ORPHAN'S CALL

Guillaume's Face Winged Helm

Defense: 187-245 (Base Defense: 85-98)

Required Level: 34

Required Strength: 115

Durability: 40

+120% Enhanced Defense

30% Faster Hit Recovery

15% Deadly Strike

35% Chance of Crushing Blow

+15 To Strength

Whitstan's Guard Round Shield

Defense: 129-151 (Base Defense: 47-55)

Required Level: 29

Required Strength: 53

Durability: 64

Chance To Block: Pal: 75%

Ama/Asn/Bar: 75%

Dru/Nec/Sor: 75%

+15% Enhanced Defense Half Freeze Duration

Fastest Block Rate

+55% Increased Chance Of Blocking

+5 To Light Radius

Magnus' Skin Sharkskin Gloves

Defense: 49-60 (Base Defense: 33-39)

Required Level: 37

Required Strength: 20

Durability: 14

+50% Enhanced Defense 20% Increased Attack Speed

+100 To Attack Rating

+3 To Light Radius

Fire Resist +15%

Wilhelm's Pride Battle Belt

Defense: 64-73 (Base Defense: 37-42)

Required Level: 42

Required Strength: 88

Durability: 18

+75% Enhanced Defense 5% Life Stolen Per Hit

5% Mana Stolen Per Hit

Cold Resist +10%

Partial Set Bonus +35 Life (2 Items)

Attacker Takes Damage of 5 (3 Items)

Complete Set Bonus +85 To Life

Attacker Takes Damage of 5 All Resistances +15

+100 Defense

+20 To Dexterity

+20 To Strength

80% Better Chance of Getting Magic Items

SAZABIS'S GRAND TRIBUTE

Sazabi's Mental Sheath Basinet

Defense: 175-184 (Base Defense: 75-84)

Required Level: 43

Required Strength: 82

Durability: 30

+1 To All Skill Levels

Lightning Resist +15-20%

Fire Resist +15-20%

+100 Defense

Sazabi's Cobalt Redeemer Cryptic Sword

Damage: 37 To 145 (Base Damage: 5 To 77)

Required Level: 73

Required Strength: 99

Required Dexterity: 109

Base Weapon Speed: [-10]

+150% Enhanced Damage

418% Damage To Demons

Adds 25-35 Cold Damage

40% Increased Attack Speed

Indestructible

+15 To Dexterity

+5 To Strength

Sazabi's Ghost Liberator Balrog Skin

Defense: 810-917 (Base Defense: 410-517)

Required Level: 67

Required Strength: 165

Durability: 30

Sander's Taboo Heavy Gloves



Defense: 25-31 (Base Defense: 5-6)

Required Level: 28

Durability: 14

Adds 8-10 Poison Damage Over 3 Seconds

+20-25 Defense

+40 To Life 20% Increased Attack Speed

Sander's Riprap Heavy Boots



Defense: 5

Required Level: 20

Durability: 14

+50% Enhanced Defense 20% Increased Attack Speed

+100 To Attack Rating

+3 To Light Radius

Fire Resist +15%

Wilhelm's Pride Battle Belt

Defense: 64-73 (Base Defense: 37-42)

Required Level: 42

Required Strength: 88

Durability: 18

+75% Enhanced Defense 5% Life Stolen Per Hit

5% Mana Stolen Per Hit

Cold Resist +10%

Partial Set Bonus +35 Life (2 Items)

Attacker Takes Damage of 5 (3 Items)

Complete Set Bonus +85 To Life

Attacker Takes Damage of 5 All Resistances +15

+100 Defense

+20 To Dexterity

+20 To Strength

80% Better Chance of Getting Magic Items

SAZABIS'S GRAND TRIBUTE

Sazabi's Mental Sheath Basinet

Defense: 175-184 (Base Defense: 75-84)

Required Level: 43

Required Strength: 82

Durability: 30

+1 To All Skill Levels

Lightning Resist +15-20%

Fire Resist +15-20%

+100 Defense

Sazabi's Cobalt Redeemer Cryptic Sword

Damage: 37 To 145 (Base Damage: 5 To 77)

Required Level: 73

Required Strength: 99

Required Dexterity: 109

Base Weapon Speed: [-10]

+150% Enhanced Damage

418% Damage To Demons

Adds 25-35 Cold Damage

40% Increased Attack Speed

Indestructible

+15 To Dexterity

+5 To Strength

Sazabi's Ghost Liberator Balrog Skin

Defense: 810-917 (Base Defense: 410-517)

Required Level: 67

Required Strength: 165

Durability: 30

+400 Defense 30% Faster Hit Recovery

+300 To Attack Rating

Against Demons

+50-70 To Life

+25 To Strength

Partial Set Bonus

40% Faster Run/Walk (2 Items)

Complete Set Bonus

40% Faster Run/Walk (2 Items)

15% Life Stolen Per Hit

Increase Maximum Life

27% All Resistances +30

TAL RASHA'S WRAPPINGS

Tal Rasha's Lidless Eye Swirling Crystal



Damage: 18 To 42

Required Level: 65

Required Strength: -

Required Dexterity: -

Durability: 50

Base Weapon Speed: [10]

(Sorceress Only)

20% Faster Cast Rate (4 Items)

Complete Set Bonus

Replenish Life +10 (2 Items)

65% Better Chance Of Getting Magic Items (3 Items)

24% Faster Hit Recovery (4 Items)

Tal Rasha's Horadric Crest Death Mask



Defense: 99-131

(Base Defense: 54-66)

Required Level: 66

Required Strength: 55

Durability: 20

10% Life Stolen Per Hit

10% Mana Stolen Per Hit

All Resistances +50

+45 Defense

+30 To Mana

+60 To Life

Tal Rasha's Guardianship Lacquered Plate



Defense: 833-941

(Base Defense: 433-541)

Required Level: 71

Required Strength: 84

Durability: 55

+400 Defense

Requirements -60%

40% Magic Damage Reduced

By 15

Cold Resist -40%

Lightning Resist +40%

Fire Resist +40%

88% Better Chance Of Getting Magic Items

Tal Rasha's Fine-Spun Cloth Mesh Belt



Defense: 35-40

Required Level: 53

Required Strength: 47

Durability: 16 Requirements -20%

37% Damage Taken Goes To Mana

+30 To Mana

+20 To Dexterity

10-15% Better Chance Of Magic Items

Tal Rasha's Adjudication Amulet



Required Level: 67

+2 To Sorceress Skill Levels

Lightning Resist +33%

Adds 3-32 Lightning Damage

+42 To Mana

+50 To Life

Partial Set Bonus

Replenish Life +10 (2 Items)

65% Better Chance Of Getting Magic Items (3 Items)

24% Faster Hit Recovery (4 Items)

Tal Rasha's Lidless Eye



Defense: 134-166 (Base Defense: 59-66)

Required Level: 62

Required Strength: 91

Durability: 18

+75-100 Defense

Requirements -40%

Cannot Be Frozen

Replenish Life +5

+25-50 To Mana

+30 Maximum Stamina

+66 To Life

Trang-Oul's Claws Heavy Bracers



Defense: 89-96 (Base Defense: 56-66)

Required Level: 45

Required Strength: 58

Durability: 16

20% Faster Cast Rate

Cold Resist +30%

+30 Defense

+2 To Curses

(Necromancer Only)

Partial Set Bonus

Regenerate Mana 15% (2 Items)

Additional Regenerate Mana 15% (3 Items)

Additional Regenerate Mana 15% (4 Items)

Complete Set Bonus

Regenerate Mana 60%

+3 To All Skill Levels

Replenish Life +5

All Resistances +50

+200 Defense

+100 To Mana

Blephex: Този комплект е предназначен за Магоносци. Всеки един предмет може да попълни предметите от него с изключение на Trang-Oul's Wing. Само Некромарак може да дава бонуси до завършването на целиостните му бонуси.

+100 Defense Vs. Missile

+2 To Summoning Skills (Necromancer Only)

Trang-Oul's Wing Cantrip Trophy

Defense: 175-189 (Base Defense: 50-64)

Required Level: 54

Durability: 20

Chance to Block: 60%

(Necromancer Only)

+125 Defense

+30% Increased Chance Of Blocking

ПУЛСАР

www.pulsar-games.com

ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ НА COMMAND & CONQUER™

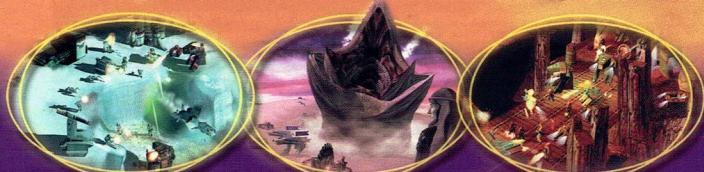
EMPEROR BATTLE FOR DUNE



РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

4 ДИСКА

77.00 лв.



Първите закупили Emperor: Battle for Dune ще получат бонус-CD със оригиналния саундтрак на играта.

[София] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Езарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72;
бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; UVM ет.3, тел. (02) 926 04 11;
базар малък ЧУМ, ст. 3; НДК, базар ПАСАЖА; А.Т.С. София - ул. Денкоглу 24; [ВАРНА] ул. Райко Жинджифов 14, тел. (052) 607 974;
[Пловдив] ул. ЗАРЕБ 2, тел. (052) 25 45 15; [Плевен] бул. Русе 2, тел. (064) 800 306; [Нови] бул. Благородни 102, тел. (068) 24 363;

[Монтана] ул. Ангел Кашев 30, тел. (066) 25 546; METRO CASH & CARRY в цялата страна

ПРОМОЦИЯ



Diablo II EXPANSION SET Lord of Destruction

В продължение на най-успешната игра за последните години ще трябва да се изправите срещу последният оцелял от Господарите на Мрака - Баал и преобиколите от него орди от демони в последен опит да спасите света от разруха.

- Нови приключения; голям нови игрови класи - Убиец и Друид; хиляди нови магически предмети, брони и оръжия, включително и таеку, специфични за отглежданите класове
- Подобрена разделителна способност (800x600)
- Над 50 нови чудовища
- 7 уничтожени боса
- Новата на трудност Nightmare и Hell Вече са истинско предизвикателство.

54.00 лв.

Поръчайте своя Diablo II: Lord of Destruction на адрес

www.pulsar-games.com

и ще получите оригинална Blizzard-фланелка и официалния Diablo II: Lord of Destruction плакат!

ОФЕРТАТА Е ВАЛИДНА ДО ИЗЧЕРПВАНЕ НА КОЛИЧЕСТВАТА



Half-Life: Blue Shift

От създавателите на успешното продължение на Half-Life - Opposing Force игра ново, наистина с напрежение приключение.

Влезте в ролта на Барни Кахун, един

от многочесто облечени в синко униформи на охраната на научният център Black Mesa. Ше се борите с извънземни създания, ще се сражавате с командоси, ще помагате на учениците от комплекса, ще отскочите набрзо до Ксен (избранини свят) и след това ще се върнете обратно за да сложите край на Биско.

Към Blue Shift върви и High Definition Pack - специална програма, която слага камъни в стартираните по обичай и побори за изключителността на моделите на персонажите и създанията, както и тези на оръжията, на оригиналния Half-Life и на Half-Life: Opposing Force.

54.00 лв.

Всеки поръчал самостоятелния нов епизод на Half-Life - Blue Shift на адрес

www.pulsar-games.com

получава изключителната

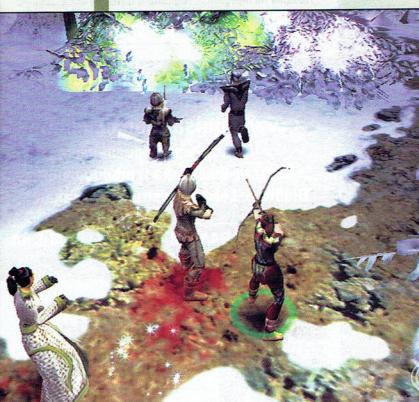
Възможност да закупи

Half-Life Generations

(Half-Life, Half-Life: Opposing Force, Counter-Strike)

на специална цена - 49.95 лв.

Всички посочени цени са с включен ДДС.



DUNGEON SIEGE

Производител: Gas Powered Games Излиза: септември 2001г.

Dungeon Siege е екшън-ролева игра, чиято перспектива е в трето лице, а действието се раз развива в огромен, 3D фентзи свят, създаден под вещото ръководство на Крис Тейлър. За този от вас, които не си спомнят, господин Тейлър е създала на хитовата игра отпреди 4-ри години - Total Annihilation.

Играчът навлиза в Dungeon Siege по привилегян начин - той е ефмер, чието селище е нападнато от чудовища. Търсейки източника на тази атака, вие ще можете да разбивате вашия персонаж в зависимост от изборите, които ще правите и начинът, по който ще играете. Крис Тейлър е подготвил на играчите един действително богат и огромен свят - по време на играта героят ви ще превърши планини, пустини, гори, подземия, минари, пещери и други.

По отношение на геймплея, Dungeon Siege е замислена така, че играчът да може да експериментира и да играе както си реши. Ако искате да сте "танк" и да сте винаги във водеща редица на мелето, просто взимате меч и щит, и сте готов. Ако пък решите да запложите на магията, просто оставате грубата работа на другите и от разстояние атакувате враговете си с магии. С течението на времето и с практика, вашите умения във съответните оръжия ще се увеличат, т.е. колкото повече използвате тях, толкова по-добър ще ставате с него. Допълнително играта ще ви предлага лесен начин за обуславяне на поведението на герояте ви. Освен главния ви персонаж, още

до 7 души могат да се присъединят към малката ви група. На всеки един от тях можете да задавате конкретно поведение по време на битка, подобно на скриптовете от Baldur's Gate. За да придобиете представа за какво иде реч, ще видите как можете да укажете на определен герой след всяка битка да събира всички трофеи от бойното поле. Играта допълнително ще предлага формации, групирани на единици, маршрути точки (waypoints) им викали някъде) и други подобни екстри, познати ни от стратегии. Имаите предвид, че всички тези екстри не са единствена част от играта - те са там в случай, че някой от вас иска да ги ползва. Ако се справите и без тях - чудесно!

Нямам да се спiram подробно на великолепната графика и още по-великолепния саундтрак на играта. За графиката можете да видите от снимките към тази статия, а за музиката ще видите само, че неин автор е не кой да е, а Джереми Соул, човекът, писал музиката за заглавия като Total Annihilation, Icewind Dale, Gians: Citizen Kabuto и други. Всяко кътче и всяка ситуация в Dungeon Siege ще си има собствен оркестриран съпровод. По всичко личи, че пътешествието от Gas Powered Games ще успеят да спазят срока си, така че това заглавие можем да го чакаме в близките няколко месеца. Най-хубавото, обаче, запазихме за последно - Dungeon Siege ще има опция за игра в мрежа, която може да се окаже и най-силния коз на тази игра. Остава само да изчакаме...

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Производител: BioWare Излиза: края на 2002г.

Без съмнение гвоздят на газодишното изложение беше познатата ни фирма Lucas Arts. За пръв път от няколко години насам момчетата на Джордж Лукас успях да съберат всички погледи към себе си. Една от причините за това бяха две ролеви игри - мултиплейър ориентираната Star Wars: Galaxies и предназначена за самостоятелна игра Star Wars: Knights of the Old Republic. Сега ще хуборим един много бърз поглед на втората игра, а като съберем повече информация ще направим подобен разбор и на двете заглавия.

Действието в Star Wars: KOTOR се развива в по-значата и обичана от всички вселена на Звездните Войни, около 4 000 години преди събитията от филмите. В основата на играта лежи изцяло нова и специално разработена за нея платформа, която ще се възползва от

най-модерните и революционни технологии, използвани в Geforce 3 процесора на NVIDIA.

Все още информацията е доста осъдъдна за тази игра, но от това, което прочетохме и видяхме за нея, става ясно, че тя ще се придръжа към познатата формула на предишните ролеви заглавия на BioWare. Погледните на тях, играчът ще влезе в ролята на водач на група авантюристи. В началото, естествено, ще можете да изберете раса и клас на главния си персонаж. Говори се за три раси, но все още няма подробности, и шест играчни класа, между които скaut, ловец на глави, джедай и др. Една от расите евентуално ще е човека, като на демонстрацията на E3 главният герой беше човек, като за другите играчни раси няма информация, но от BioWare слушат, че в групата ви

може да се включват укута, дроиди и други.

Самият геймплей доста ще наподобява този от Baldur's Gate, в смисъл, че битките ще се водят в реално време, но опита за пауза ще е налична и докато действието в спряння ще можете да давате команди на герояте си. В играта ще намерите място различни умения на Силата и вашият главен герой непрекъснато ще трябва да избира между действия, клонящи към светлата или тъмната страна на Силата. В зависимост от това ще се определя отнощението на заобикалящици ви свет към вас. Макар и в 3D, играта ще запази познатата перспектива от Baldur's Gate, дори и в по-близък план и с пълен контрол на играча над камерата.

Очаквайте в близките месеци по-подробна информация за двете Star Wars ролеви игри на Lucas Arts.

NEVERWINTER NIGHTS

Производител: BioWare Излизат: октомври 2001г.

Една от най-амбициозните ролеви игри на всички времена има всички изгледи да зарадва почитателите на жанра в края на тази година. След повече от четири години работа, пичовете от BioWare са почти готови с Neverwinter Nights - игра, която се очаква да запълни дупката между компютърните и настолните ролеви игри. Освен солова кампания, играта ще предложи на феновете мощни средства за разработка, чрез които самите играчи да могат да създават собствени приключния, кампании и дори светове.

На гастролираното изложение игра-та бе демонстрирана в доста завършен вид и без никаква конкуренция взе наградата за най-добра ролева игра.

След като изглеждаме филмче от демонстрацията, ние също решимо, че присъдата на журито е справедлива. На демонстрация Trent Oster от BioWare само за около 20 минути създаде малък, но напълно функционален модул, представляващ малко подземие, населено с чудовища и криещо магически съкровища.

Neverwinter Nights ще предлага огромна библиотека от текути и модели на персонажи и създаници, които бъдещите Dungeon Master-и, Разказвачи и т.н. ще могат да използват за да създават свои собствени приключения, в това число влажни катакомби, пренаселени градове, ярко осветени открити местности и други. Към играта е приложен доста мощен програмен език, който от своя страна ще позволи на ентузиастите да създават буквално милиони разновидности на игралните персонажи, чудовищата, оръжията, бронята и др. Нещо повече - всичко, което създадете, ще можете да го изложите на показ в Интернет, за да могат и други да се насладят на вашите дизайнерски и разказвачески способности.

Малкото място, с което разполагам не е достатъчно, за да се разкаже всичко интересно за тази игра. Просто ще ви кажа, че ако пичовете от BioWare успят да осъществят замисъла си с Neverwinter Nights, ролевите игри вече никога няма да бъдат същите. Вервайте ми!



РОЛЕВИ ИГРИ



TORN

Производител: Black Isle Излизат: краят на 2001г.

И тази игра на Interplay бе показвана на E3-то и бе посрещната с възхищение от посетителите. Няколко седмици преди изложението пичовете от Black Isle са извършили ютрайд на платформата от LithTech 2.5 до 3.0 и разликата е очевидна. Макар че този ютрайд е забавил работата върху заглавието с няколко седмици, по всичко личи, че няма да съжаляваме за това решение на разработчиците - играта ще поддържа bullet-mapping и environment-mapping, реални сенки и осветление, въобще всички актуални технически екстри.

Действието в TORN се развива в изцяло нова, 3D фентъзийска вселена, създадена от дизайнерите на Black Isle. В основата на играта ще залежи познатата ни от Fallout-игрите S.P.E.C.I.A.L. ролева система, която е леко доразвита и променена, за да поддържа битки в реално време. Характерното за тази ролева система е, че при нея развитието на героя се

определя от уменията, които той заучава и използва, а не от предварително зададени класове. В TORN ще намерят място характерните за фентъзия раси - хора, елфи, джуджета, както и някои нови, като токолодобните сирди.

Освен възнуващото солово приключение (играта все пак се прави от екипа, създадъл невероятната Planescape: Torment), TORN ще предлага интересен и увлекателен мултиплейър, където общо шест човека могат да играт едновременно.

Дизайнерите замислят игралния свят да се разпростира изън този, който ще е достъпен при излизането на играта. Играчите ще откриват информация за далечни континенти и земи, както и за други измерения - места, които ще бъдат недостъпни в TORN. Но от Black Isle се надяват да добавят тези нови земи в бъдещи разширения и продължения на играта, но в момента всички сили са концентрирани към завършването й.



POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANOR

Производител: Stromfront Studios Излиза: края на 2001г.

Още едно от най-очакваните ролеви заглавия за тази година беше представено на изложението и събра доста погледи върху себе си. Pool of Radiance 2, която е продължение на легендарната единноменна игра от 1988 година, представила на компютърните маниаки вълшебната вселена на Advanced Dungeons & Dragons.

За разлика от предшественика си обаче, POR 2 има претенции да бъде първата компютърна ролева игра, която ще използва новата, 3-та ревизия на правилата на D&D, включваща много нови умения, магии и способности на различните класове и раси.

В основата на играта ще лежи добра мощ на 3D платформа, позволяваща фантастични специални ефекти и безпрецедентна интерактивност в игралния свят - маси могат да бъдат бутани или обръщани за прикритие, шафове могат да бъдат местени, за да блокират проходи и т.н. Персонажите ще могат да се покачват по разни предмети и обекти с цел да получат предимство в битката под формата на положителни бонуси на атаката.

В пълна противоположност на Morrowind, която обхваща цял огромен свят с различни

раси и народности, действието в POR2 ще се развива в рамките само на един, но изключително детайлрен град - Myth Dranor. Нека това не ви подвежда относно големината на играта - предвидят се около 70 часа геймплей, обитаващи вълнуваща и увлекателна фабула.

В тон с новото време и новите реалисти, POR2 също ще предложи на феновете възможност за игра в мрежа. Мултиплейъра ще напомни доиста този на Diablo, със случайно генериращи се карти всеки път, когато започнете нова игра. Действието пак ще бъде в рамките на Myth Dranor, но в никакъв случай няма да се покрива с това от соловата кампания. Специално за мрежовия режим на играта са предвидени над 100 уникални предмета и оръжия, които няма да намерят място в single-play-a. Същото ще се наблюдава и при създаваните и чудовищата - при игра в мрежа ще се нальвате на невижданите преди това същества, доста по-корави и опасни от тези в соловата кампания.

Носят слухове за забавянето на играта до 2002 година, които, обаче, до този момент не са потвърдени. Искрено се надявам те да си останат само това - слухове.

РОЛЕВИ ИГРИ

MORROWIND

Производител: Bethesda Softworks Излиза: декември 2002г.

Третата игра от поредицата Elder Scrolls на Bethesda определено има големи амбиции. Дизайнърите на играта са разработили за нуждите й мощната 3D платформа, която, както изглежда, може да се мери с най-добрите first-person енджини. Подобно на предишните игри от поредицата, Morrowind ще има абсолютно нelineен сценарий, "скърпън" от множество централни и спаечни квестове. Играчът ще започне като най-обикновен вестоносец и ще има пълна свобода да избира как квестове ще изпълнява, с кого ще създава и т.н. Игриалният свят ще бъде огромен, с обширни области за изследване и покоряване, както и с няколко големи градове. Всяка една от расите в играта ще си има собствена култура и специфичен архитектурен стил, която ще могат да бъдат видяни и почувствани при посещението в съответните земи. Morrowind ще предложи на играча богат избор от раси - редгради, бретонец, висци и тъмни елфи, горски елфи и други, и над 50 различни вида чудовища.

Водното на битка в играта ще се базира на три основни вида атаки: посичане, мушкане и удар над глава. Всеко оръжие в играта ще е най-ефективно с една от тези атаки - с копията, например, най-поразаващо е мушкането, докато брадвите са най-съмртоносни при удари над глава. Играта ще предлага и доста комплексна ролева система на развитие на персонажите, базирана на точки (skill points), както и огромно разнообразие от магии, отваци и други предмети.

От Bethesda са решили да затърят мултиплейъра за сметка на великолепната игра, а за да удължат жизнеността на продукта си, разработчиците са решили да включат към играта един от най-мощните играли редактори, предназначени за крайни потребители. Освен че ще можете да създавате цели кампании, редакторът ще ви позволява промяна на параметрите на всички оръжия, магии, отваци, предмети, както и на чудовищата и не-игралните персонажи (NPC).



THRONE OF DARKNESS

Производител: Click Entertainment Излизане: септември 2001г.

Това ще е първата игра на малкото студио Click Entertainment, основано от Бен Хас и Дорон Гартнер. Драмата са работили по първото Diablo и това определено е дало отзив в ToD. В тази екшън-ролева игра вие се изправяте срещу тъмните сили на Мрачния Господар.

Седем самураи ще могат да се присъединят към вашата кауза, всеки със собствени умения и сили, като нинджа или магъсник. Започвате играта с трима от тях, а останалите ще ги намерите в началния замък. Във всеки даден момент ще можете да водите по четиричима от самураите; останалите ще ви чакат в параклис в замъка. Когато пожелаете, можете да призовавате на кой от самураите и да изпращате друг в параклиса, но това ще струва огромни количества мана. Всеки един от персонажите ви си има живот и мана, подобно на Diablo. По време на игра управлявате само един от персонажите, докато другите се управляват от компютъра, но можете да поемете контрола над който и да е член от групата ви когато пожелаете. Играта ще предлага възможности за предварително задаване на поведението и начина на

въдене на битки на персонажите ви. Ще можете да указвате формацията, в която да се движат рулета, видя оръжия, които всеки герой ще използва (за бой от разстояние, за близък бой или магии). Вие управлявате избрания от вас персонаж, а останалите ще следват. При стълканение те започват да действат по предварително упътване от вас алгоритъм.

Два допълнителни персонажа – свещеник и ковач – също могат да се присъединят към вас, след като изпълнете един от 24-те квеста в играта. Ковачът ще изкупува от вас излишните предмети, че поправя повредените ви такива и ще слага нови предмети от различни компоненти, които вие ще напирате по време на игра. Свещеника ще идентифицира и осветява предмети, и ще увеличава магическата мощ на желани от вас такива. Тези два персонажа внасят стратегически елемент в играта, тъй като всяка такъв манипулация ще струва доста пари.

Throne of Darkness има всички изгледи да успее, базирайки се на проверена и доказана формула на Diablo.



Цифрови Системи

INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

WWW.digsys.bg

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

Вече и в градовете

Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цв. Св. Кирил и Методий" 146
тел.: 0331 / 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет. 1
тел.: 073 / 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076 / 73350



AQUANOX

Производител: Massive Entertainment Излиза: края на 2001г.

През 1997 Archimedean Dynasty направи големо впечатление на любителите на екшън-симулаторите, но остана относително неизвестна за широката публика. Сега ви представям нейното продължение, което доста преди излизането си вече добре известност като една от представителните игри на nVidia. С нея на помощ фирмата за 3D ускорители демонстрира възможността на новата Geforce 3.

През 2600 година повърхността на Земята е опустошена и напълно необитаема, а хората са се заселили в дълбината на океана. Вие сте настанили в кабината на подводния

еквивалент на изстребителя и имате задачата да защитавате хората и оборудването на фракцията си преди всички заплахи. В началото това ще са хора, но по-късно ще се окаже, че никой е обезпокоен дрено зло, задровено от незапомнени времена под океанското дъно. По време на играта ще трупат кредити, с които да сменяте и обзорвате кораба си. Играта ще бъде ориентирана към екшън, управлението ще бъде опростено и удобно. Ще има мултитайлър, а от снимките можете да видите, че Aquanox вече изглежда страшно впечатляващо.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Производител: Westwood Studios Излиза: 2002г.

Ако не сте чували за Renegade, тя ще ни представи нов поглед върху вселената на Command & Conquer – през очите на командос на бойното поле. Ще поемете ролята на Nick "Hawk" Parker (зашо в последно време всички герои на игри се казват така?), елитен войник на GDI. Ще трябва да изпълнявате опасни мисии сред хаоса на битките – такива, каквито са

ни познати от едноименната стратегия. Ще наливат хеликоптери, танкове ще атакуват, кули ще стрелят, десантни кораби ще дебаркат, а сред всичко това – вие ще трябва да удирите врага там, където най-много го заборавят. На E3 излязоха няколко нови снимки от играта, както и филмче от геймплея, което можете да намерите на диска към списанието.



В тази игра ще влезете в кожата на някой си Паркър, който става водач на въстание в една миньорска колония на Марс. Ще започнете борбата само с електрошокова палка, отнета от някой пазар. По пътя си през нивата ще намерите помощни пулици, някои от които ще могат да променят обкръжението ви. Казано по-просто – ще можете да взривявате врати, стени, подове, тавани, огради и прочие препятствия за праведния ви гняв. Ендърайнът на играта, уместно наречен geo-mod, ще позволява да сменяте географията на района със същата лекота, както поправяте физиономията

RED FACTION

Производител: Volition Inc. Излиза: края на 2001г.

на враговете си. Пречи ви постъп в кулат? Срутете стената и го застреляйте. Пробийте пода и врагът ви ще пропадне долу, където можете да си поговорите на четири очи. Бутнете основите и цялата кула ще рухне, пограбвайки всички вътре. Искате да се качите на върха на стръмен хълм? Издълбайте си стъпала в склона с ракетомета.

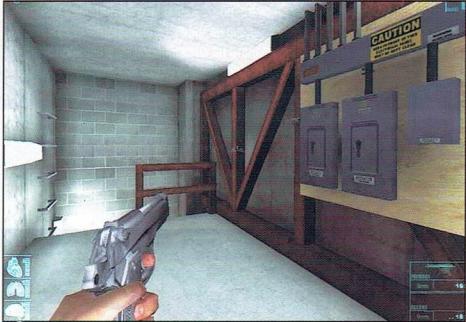
За разлика от конзолната версия на Red Faction, тази за PC ще позволява игра в мрежа, където ще можете да развихте арсенала си не само срещу стени, но и против приятелите си. Срутете тавана върху главите им!

GLOBAL OPERATIONS

Производител: Barking Dog. Излиза: ноември 2001г.

Global Ops е предназначен за игра в мрежа 3D shooter от първо лице, който доста наподобява по идея Counter-Strike. Има две страни - терористи и анти-терористи. Мисийте варират от спасяване на заложници и обезвреждане на бомбите до убийство на VIP-ове и разрушаване на военни бази. Тук обаче тактиката ще играе доста по-силна роля. Доколко - можете да прецените от факта, че мъртвците, преди да се върнат в играта, се събират в командния вертолет или БТР, където могат да се преквалифицират и преободват, както и да изучават стратегия-

та на воденето на боя. Действието ще се развива в 16 горещи точки на планетата, ще има 32 епични бойни отряда, в които можете да членувате, 36 реалистични види оръжие - 8 типа пистолети, 6 картечни пистолета, 4 гладкоцевни пушки, 4 картечници, 8 винтовки и 6 снайпера. Освен това играчът ще може да избира между 7 различни специализации или класа за персонажа си. Global Ops ще използва платформата LithTech, затова можем да очакваме отлично графично оформление и техническо изпълнение - за разлика от Counter-Strike.



PROJECT EDEN

Производител: Core Design. Излиза: септември 2001г.

В бъдещето грамадни, пренаселени градове са устремили туповицата на небостъргачите си към небето. Колкото по-надолу слизаме от покривите обаче, толкова по-голяма бедност откриваме. Вие сте член на екип, който трябва да пази реда в грамадния град. Освен вас, в групата влизат огромен, подобен на Робокоп барак, хакерка и лич, облечени в костюм за химическа защита. Имате възможност да управявате кой да е от четиримата, за да преминете през всички предизвикателства на бетонната джунгла. Приключението ще започне с из-

дирането на изчезнал ваш колега и ще продължи през изпълнени със загадки и врагове обширни нива. Ше можете да управлявате персонажите си от първо и трето лице, да им задавате режим на поведение, да използвате всякаква помощна екипировка (примерно камера с дистанционно управление и малки механизирани играчки, които могат да се провират на недостъпни за хората места). А когато никой от вас умре, ще можете да използвате най-близкия клониращ пункт, за да го възстановите. Ще има игра в мрежа - deathmatch и кооперативна.



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Производител: Massive Entertainment. Излиза: края на 2001г.

Nakatomi Plaza ще бъде 3D екшън с приключенски елементи по мотиви от известния филм. На вас обаче, за разлика от Брус Уилис, няма да ви помога холивудски сценарист. За сметка на това ще имате на разположение опция за запис, кодове и

прочие средства за удължаване на живота. Действието на играта ще се развива в недостроен 40-етажен небостъргач, претъкан с терористи, заложници и невинни граждани, които са се оказали на неправилното място в неподходящото време.



JEKYLL & HYDE

Производител: Dreamcatcher Излиза: края на 2001г.

Помните ли историята на доктор Джекил и мистър Хайд? Ще можете да участвате в продължението. Докторът отдава е изоставил изследванията си над природата на човешката душа и се надява, че завинаги се отревал от тъмната си половина. Оба-

чев злодей отвличат дъщеричката му Лори, и поставят условия - докторът разполага с една нощ, за да намери за тях няколко артефакта. Немощният учен разбира, че няма да може да се справи с тази задача без помощ. И мистър Хайд се завръща...



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Производител: Valve Software Излиза: 2002г.

Въпреки слуховете, че проектът е бил прекратен, Valve продължават да работят по новата си "стрелялка в първо лице". Тя ще бъде базирана на хитовата модификация на Half-life, но ще има кампания за самостоятелна игра. Разработката е започната съвместно с

Rogue Software, но по-късно се е превърнала във вътрешна задача на Valve. Още информация се очаква след излизането на юлския брой на списанието Computer Gaming World, където на Condition Zero ще бъде отдeleno специално място.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Производител: Red Storm Entertainment Излиза: края на 2001г.

Феновете на Rogue Spear и Rainbow Six имат повод да се радват - очаква им нова игра по Tom Clancy. А ня - доста нововъведение. Вероятно най-голямото от тях възможността за промяна на плановете по време на битката. Вече можете да влезете в мисията даже без предварително определен план, и да действате според обстановката. Друга новост е способността на героите ви да използват превозни средства - хеликоптери, танкове и камиони. Действието се развива от открито, когото според създа-

телите ѝ придава на играта по-войенен вид. Освен това, вече можете да накарат войниците си да залягат, вместо само да приложат. Така освен по-добро прикритие, получавате и по-сигурен контрол над оръжието им. Всяка единица в играта ще има случайно избрано име и четири характеристики, които ще можете да увеличите - оръжейно умение, потайност, издръжливост и способност да командват. Това ще придае привкус на RPG на иначе ориентираната към екшън игра.



ROGUE SPEAR: BLACK THORN

Производител: Red Storm Entertainment Излиза: 2002г.

Поредният тактически shooter от серията Tom Clancy's Rainbow Six, и втората добавка към Rogue Spear. Black Thorn ще използва същата платформа и няма да се отличава с оригиналност от гледна точка на графиката и

физиката. В него ще има 5 нови вида оръжия и 6 нови персонажа. Освен това авторите обещават подобрен изкуствен интелект и много непознати места, на които играта ще ви отведе - като се започне с Русия и се свърши с Африка.

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА



цени на картите [леva]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NetEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675



GANGSTERS 2

■ Производител: HotHouse Creations
 ■ Разпространител: Eidos
 ■ Интернет: www.eidosinteractive.com

■ Системни изисквания:
 Celeron 333, 64 MB RAM,
 8 MB VideoCard

■ Сдържано и...
 Почти чудесна смесица между икономическа стратегия и тактически екшън в стил Commandos

Всичко започна една студена и мъглива утрин, някъде през ноември, когато природата сама не знаеше дали е есен или зима. За сметка на това усещане, че скоро дисто лово ще бъде добавено към проблемите, които навлизнато на индустриализацията и без това й създаваше. Причината беше, че целият щат Temperance се събуди с новината за убийството на главата на фамилията Бейн - като си въвлял от улиците да нагледи нелегалния си бизнес, ненадейно разбрал какви опасности крият наблизо минаващи коли с тъмни стъклца, особено в случаите, когато някой реши да ги нападне с цел отбор здрави юнаци, небрежно подмятащи карабини из ръцете си.

Градчето при новината дosta спокойно, с умерени изблици на лицемерна мъка и прикрит израз на искрена радост. Синът на стария гангстер обаче, се чувстваше предраскан. Някой се опитваше да бъркне дисто надълбоко вътре с мед на баща му, кюто по разбрали причини вече беше в ръцете на младия Джоуи, а това неприятно се разминаваше с представата му за нормалния ход на нещата.

Два дни по-късно оплакването на стария Бейн приключи и изведнъж всички започнаха да разширят колко доходен може да бъде погребалният бизнес.

Това накратко е предисторията на продължението на една интересна жанрова смесица - Gangsters. Имайте предвид обаче, че горните редове са по-скоро живописна собствена интерпретация на осъдното интро към играта, която иначе остава зрителя с впечатлението за набързо скъплен и банилен сюжет. А това не е никак далеч от истината. За сметка на това, самото изпълнение на въвеждащото клучче и на филмчетата между мисиите е оригинално - реализирани са черно-бяло и чудесно, допълват цялостната атмосфера на играта.

Още в началото трябва да направя една важна уговорка - обърнете внимание на цифрата "2" след заглавиято! Нека всички, които са играли първата част и са се сблъскали снейните сериозни проблеми откъм геймплея, да дадат шанс на новото произведение на HotHouse

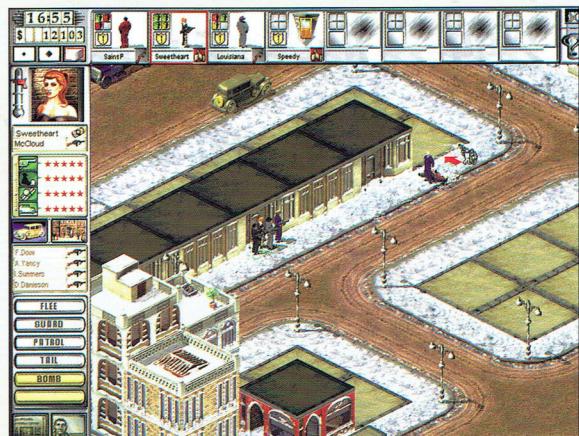
Creations, защото Gangsters 2 е една наистина добра смесица между икономическа стратегия и тактически екшън в стил Commandos.

Основната сюжетна линия в играта се върти около преминаването през всички осемнайсет града (събрани в 20 мисии) във въображаемия щат Temperance и подчиняването на всички вид бизнес в тях на мафиотските ви желания, а освен това трябва да сумирайте да екзекутирате подобаващо убиеца на баща ви. На теория нещата са простички, но когато поемете управлението ще видите, че има доста въпросителни около реалистичността на намеренията ви. Малко успокояние е, че вуйчо ви е с вас в ролята на доверен светлинник, врля и кипя в черния бизнес. На него ще разчитате на информация преди мисиите, както и на полезни наскoci по време на игра.

Като глава на мафиотска фамилия, основната ви грижа, естествено, са парите, но неже в престъпния свят те тежат най-много.

Почти винаги количеството им определя дали ще се разкарвате из някое казино или ще храните рибите на дъното на някое изкуствено езерце, образцово обогатен с бетоново блокче около крачата. Ти финикийските знаци в Gangsters 2 идват главно от бизнес и зад това всъщност са крие икономическата част на играта. Из градовете има множество магазини, складове и пр., които се държат от частни лица и могат да бъдат купени. След това те започват да ви носят определен доход на всеки час, който в повечето случаи си е жълти стотинки. А и да сте чули някъде мафията да си изкарва парите с честен труд? Това да не ви е Мопороду?

Истинските пари падат от търговските обекти имат предимство, че са добре пригодени за разливането на незаконната дейност - производство на алкохол (ликър и бира), казина, публични домове, нелегални боксови мачове,



Нагледно доказателство, че тактиката има значение. Многообразните бели очертания на трупове са жертви на Sweetheart и четиримата ѝ здравенци, а те са все още на "зелено".



Вестникът! Най-интересните заглавия от деня! Вдясно - я, от къде се навмали нови гангстери...

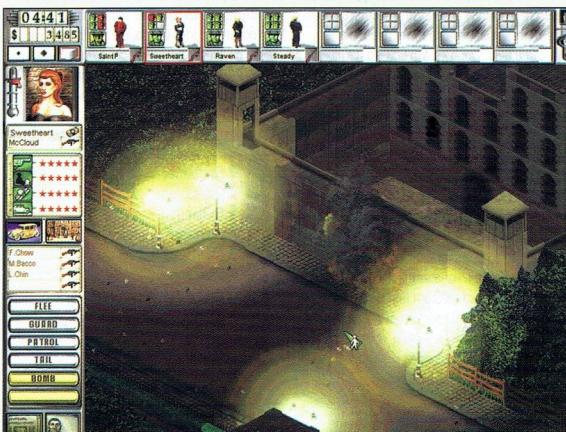
финансови извънчани и други. За да навлезете в тъмната търговия първо трябва да броите известна сума, за да пригответе сградата за новите ѝ функции, а в последствие да наемете специалист, който да движи нещата. Имайте предвид, че некои видиве бизнес са съзврзани помежду си. Например, казината трябва редовно да бъда снабдявана с алкохол, иначе приходите им падат с 50%, а печалбата на баровете зависи изцяло(!) от доставките на бира и ликър. Въобще, разработчиките се постарали, доколкото е възможно, да пресъздадат някои реални икономически зависимости, като по този начин да накарат играта да се замисли дали да предприема даден ход. Зашото, ако оптималното функциониране на един бар не може да бъде осигурено, в повечето случаи разходите около него биха били неоправдано високи, а това юм средата на играта и нататък често се оказва сериозен претън-ки-камък.

Друг неприятел проблем около нелегалния бизнес е неговата сериозна уязвимост - една проверка от страна на ФБР и крачето спира. Това ни довежда до следващата точка в играта - влиянието на някои независими институции като полицията, съда, църквата и пр. "Независими" всъщност е много преислено, тъй като срещу съществена сума на час можете

да купите всеки, заемащ важен пост. Друг е въпросът дали това е нужно. Наистина ролята на държавните институции е добре застъпена, кое то е чудесно хрумване - нещо като балансър между вас и противниците ви, но реализацията не е на ниво, защото органите на властта са доста безсредни. Полицията, и ФБР, че дори и армията даче не могат да се мерят с вас по огнева мощ след първите няколко нива, което обезсмисля даването на подкупи - оловото е доста по-убедително. Ако този дребен детайл бъде поправен, играта сама би могла да спечели.

Ето че обхвахаме по-основните моменти около икономическата част на заглавието. Единствено забравих да ви кажа, че всичко, което е позволено на вас, гогат и противниците ви. Те хич не се мотат, а разширяват владенията си доста бързо, като рано или късно събърът им с встав става неизбежен (почти винаги рано, защото в началото на мисията доста рядко има неутрални територии). Битките за икономическо надомощие на практика са основната причина за екшън-елементите в творението на HotHouse Creations.

Тук на сцената излизат гангстерите, които вършат търсната работата и към които се числите и вие. Да, героят ви не стои отстрани, не-досегаем за противника, а е там, сред остана-



Един от схематичните режими на картата - добър за общ поглед върху територията. На другите шотове се вижда и камера "отблизо".

лите, изложен на опасностите на занаята (да се чете: гледай да не го претрелят, "щото - Game Over").

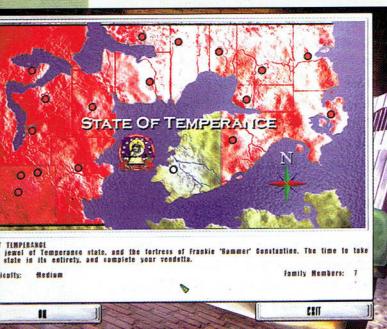
Освен виртуалната си личност, можете да контролирате до седем допълнителни гангстера и да ги придвижвате свободно из картата на града в реално време. Наемането им става чрез местния вестник, където можете да се осведомите и за последните новини в света на New Temperance, да потърсите специалисти за нелегални бизнес, да платите на наемен убиец за отстраняването на някой костелив противник и пр. След като си "купите" нови гангстери, въмъквате им в интерфейса на играта ясно се вижда на screenshot-a встриани, където, освен всичко друго, ще забележите, че подчинените ви имат различни характеристики. Две са общи за всички - combat и stealth, отразяват съответно способността на героя да води престрелки и да се промъква незабелязано. Освен тях има редица умения, притежавани само от по-класните престъпници. Цие можете да наемате професионални шофьори, бомбаджи, убийци, касоразбивачи, обирджии на банки, специалисти в отвлеченията и др. - разнообразието е голямо. Най-елитните престъпници дори имат способности в две области едновременно. Важно е да се отбележи, че никоя от всички характеристики се измерва по скала от едно до пет [една звездичка = пълен некадърник; пет звездички = купувайте, че съвършват]. В повечето случаи новите ви гангстери идват с по две-три точки, което е недостатъчно, ако имате сериозни претенции в по-горните нива на заглавието. Проблемът е решен по добър начин, като дизайнерите дори са въмъкнали лек RPG елемент в играта. Идеята е прости - след всяка мисия по-

Горе - поглед върху всичките ви гангстери. В ляво - характеристиките на избрания в момента престъпник. В средата - градският затвор е отнесъл мощен взрив на лъчна светлина.

лучувате определен брой точки за разпределяне между различните умения. След това пояснение май е излишно да казвам, че можете да вземете най-добрите си хора за следващите нива.

Такаа, изглежда се запознахме най-общо с основните единици в играта, а сега нека видим какво могат из улиците. Целта може да е убийството на някой враг, превземането на противников търговски обект и други хубави занимания. Какво е нужно ли? Въоръжение - всеки новак има пистолет, но той рядко върши повече работа от клечка за зъби. Затова вързките ви с търговци на оръжия дават възможност гангстерите ви да се екипират с пушка-помпа, чифте пищаци, карабина, та дори с лека картечница, при това директно от вашия офис. Пак оттам бомбаджиите си набавят експлозиви. Искате ли да действате наистина с размах, тогава колите, устойчиви на куршуми, са само за вас... на доста солена цена, разбира се. Нападението от автомобил е в пъти по-ефективно от нормалната престрелка, ако имате експерт-шофьор става наистина зле за враговете ви. Естествено, те същото могат, така че подхождайте с голямо внимание и с много жива сила към места, охранявани от коли, ако не разполагате и вие с во-зило под ръка.

Щатът Temperance преди последния съборъсък. Време е да изковат ковчет по мярка на вражка бое, "Hammer" Constantine по име...



Следващата възможност за подсиване на наемниците е като им прикрепите на няколко здравиеници (до четирипъти) да се бият редом с тях. За по-серииозни атаки това е задължително, ако не искате да се сбогувате скоростпистико с мъкъ раззвинявани ви гангстери. Между другото, нещо, което също може да ви бъде от полза при престрелките е лошият pathfinding на играта. Хората имат навика да пресичат улиците само на кръстовища и разклонения, а на същите тези места колите могат да обръщат посоката си на движение. Това по принцип е дosta неприятен недостатък, развалия донякъде доброто въвлечение от геймплея, но научите ли се да го използвате правилно, шансовете ви, дори с



Мила каменна къщурка, с полицайски знамена отпред, тук бомба пуснала напред...

много малка група немоторизирани наемници, се уличават доста.

...Е, споменатият проблемпонижава оценката на изкуствения интелект, но компютърът си наваксва с целенасочени атаки на широк фронт из цялата ви територия и често ви късъ нервите с безкомпромисни действия. Именно затова тактическото планиране в Gangsters 2 е много важно и точно това е една от най-силните черти на заглавието. Играят те кара да преценяват всеки свой ход, да търсят стратегически точки из картата (за удобство тя е достъпна в нюкълър режима, като се вижда от screen-shot-овете). По този начин може да се организира ефективна защита и при атака да не оголоваш прекалено тиля си, да нападаш пред всички обекти, които са важни за врага и могат да послужат за временно прегрупиране на силите и т.н.

Задачите в различните сценарии са сравнително разнообразни, включват убийства на противници гангстери, отвличания на важни клечки и завземане на важни сгради. Често съставени от няколко логично свързани подчастии, а в повечето случаи са придружени и от опционални поръчения, чието изпълнение помага добра. Методите за разправяне с проблемите също предлагат свобода на действие - дали с практики от рода на "удрай и бягай", постепенно нападение на няколко фронта, целенасочен бомбен атентат или засада с бронирани коли на някоя по пуста пресека - изборът е ваш. Дори когато всичко изглежда загубено и не можете да се доберете до вражъ бос, выпреши че сте нарушали несметни богатства, може да ви излезе късметът и на кой наемен убиец с процент на успеваемост 100 да предложи услугите си във вестника, и така да ви реши проблемите. Естествено, не чакайте всеки път друг да ви върши работата, че нали знаете защо на вълка му е дебел врат...

Всичко това, съчетано с крехкото финансово равновесие в началото на всяка мисия и степен на трудност medium или hard (на ease е смешно да се играе), дава един добре балансиран и увлекателен геймплей, който е в състояние да ви закове пред монитора за ня-

коли дни. Още повече, че дизайнерите изглежда са учели оптимизантата продължителност на играта - двайсетте мисии са достатъчни, за да се насладите на повечето добри хрумвания, без те да започнат да ви омързват.

Общата картичка се допълва от графиката и звука, които са достъпно прилични, за да не развалият цялостното добро въвлечение, но от друга страна с нищо не го подобряват. Изометрична перспектива, 2D - никој особено. Заглавието има силно застъпен икономически аспект, който позволява малко по-занимливи критерии спрямо визията, но все пак може да е по-добре - 2001-ва сме в крайна сметка. Непростим пропуск е и фиксираната на 800x600 разделителна способност, защото в моментите, когато има нужда от поширок схематичен поглед на околността за ефективно планиране на действията, екранът се оказва смущаващо тесен. Колкото до звука - той наистина не е от значение. Дори да го нямаше въобще, геймплейт не би пострадал сериозно. Сещам се за едно нещо обаче, кое то би изиграло положителна роля в тази област - ако вуйчото-съветник имаше глас, подобен на този на Мел Гибън в "Разплатата" (Payback), атмосферата на играта щеше да спечели страшно много.

Накрая мога само да кажа, че Gangsters 2 си струва да се изиграе. Ако се престрастите да посегнете към CD-то, ще бъдат възградени с неколкодневен досег с приятен геймплей и множество интересни възможности да се живеете в ролята на американски гангстер от края на двайсетте.

Saint P.



ZERO-G marines

ЕИЧНДИ ОТ ТЕКТОН

■ Производител: Strategy First
 ■ Разпространител: Strategy First
 ■ Интернет: www.strategyfirst.com

■ Дата на излизане:
 края на 2001 година
 ■ Очаквания: големи

■ Сдържано и...
 Комбинация от Descent и Tribes 2,
 сред необитателното космическо пространство

Искам да ви представя една необикновена игра. Представете си космически симулатор, който някъде по пътя на разработвателите си е превърнал в 3D екшън в първо лице, а после създателите му са добавили и елементи на стратегия. Поръсете отгоре с прекрасна графика, завладяваща атмосфера, нелинейна кампания и нестандартен мултиплейър. Разбъркайте и варете на силен огън до края на годината. После внимателно опитайте...

Според първоначалния замисъл, канадците от Strategy First са искали да направят нестандартен симулатор на битки в пространството - игра, където изходът от сражението не се решава само от това кой маневрира по-умело. По тази причина като средство за придвижване из космическата празнота те са избрали не някакъв вид изстребител, а малък и повратлив, но здрав скафандр - т. нар. Exoshell. Така Zero-G Marines влязъл в многодетното семейство на 3D shooter-ите.

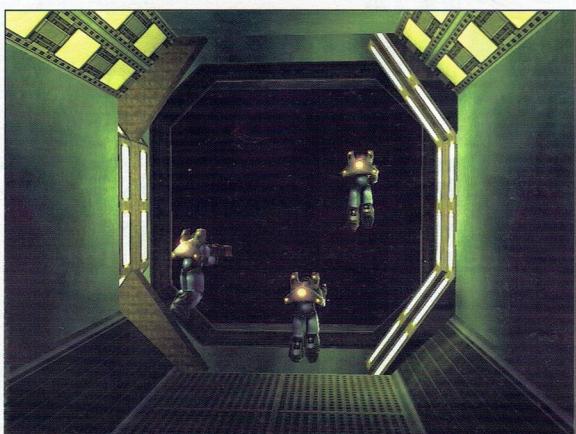
Ето какво е известно за историята. През 2353 година светът се управлява от могъщи корпорации, които притежават повече власт от правителствата на държавите. Една от тях - ТераКорп, контролира орбиталните станции Виста, разположени около четирите най-големи луни на Юпитер. Тези станции са ключът към добива на огромно богатство от природни богатства и провеждането на сложни и скъпи научни изследвания. На 18 септември обаче взръзкат със станция Европа прекъсва. През следващата половина година един по един замързват и останалите три орбитални комплекса. Ръководството на ТераКорп решава да предприеме мерки - да изпрати към луните на Юпитер отряд от командоси, специално обучени да се бият при нуова гравитация. Zero-G Marines ще влязат в акция за пръв път.

Вие ще играете от името на помощник-командира на маринците. Скоро обаче ще ви се наложи да поемете цялото време на ръководството на пещите си, понеже шефът

ви ще бъде убит, а в радиус от няколко милиона километра вие ще бъдете офицерът с най-висок чин. Подкрепления не се очакват, запасите от въздух и храна щама да траят вече, обкръжава ви необитателната празнота на космоса... А някъде напред неизвестен враг е превзел орбиталните станции. Ще се справите ли?

Разбирали ли вие откъде идва стратегическият елемент в Zero-G Marines? Ще се озовете начело на група елитни, но малобройни войници, сред вражеска територия, на месеци от най-близката приятелска позиция. И ще трябва не само да оцелеете, а и да изпълнете задачата, заради която са ви изпратили толкова далече от дома. Защото скоро ще се окаже, че вие и вашата шапа командоси представляват пръвата и единствена линия на отбрана на Земята против неподозирания опасност. Ще се изправите срещу терористична групировка, известна като Съветът на деветимата, и водача й - известният със зловредния си Нихило. Те са завзели секретна военна лаборатория, където се е разработвал нов вид вирус. С него са заразили персонала на орбиталните станции около Юпитер. Вирусът повишила физическите възможности на заразените, но и ги превърза в безмозъчни оръдия в ръцете на Нихило & Ко. От вас се очаква да провалите по-нататъчините планове на терористите да разядат всички останали хора в сълнчевата система.

Действието в играта ще се развива близо до и във космическите комплексы около спътниците на Юпитер, в орбитата на Марс и земната Луна. всяка станция ще се състои от няколко структури на постройки. Във всяко срупване ще има по няколко купола, свързани с коридори. Както подсказва името на играта, през цялото време ще се намират в беателгравитационен пространство. С помощта на скафандъра си ще можете да се придвижвате като около орбиталните станции, така и да влизате във вътрешността им. Някои от повърхностите в играта ще бъдат намагнетизирани, и ще позволяват на всички, които притежават съответните обувки, да ходят по тях по какви-речи норма-





лен начин. Магнитният заряд обаче ще трябва да се поддържа от генератори. В някои случаи може да се окаже по-изгодно да прекратите работата им, или тъкъм да ги поправите, ако са повредени.

Космическите комплекси ще бъдат огромни. При това няма да ви се налага да изчаквате досадно дълго време играта да зарежда, когато преминавате от една област на нивото в друга. Създателите на Zero-G Marines обещават плавно и без сваене придвижване от един

купол в друг и от струпване към струпване. Освен това, няма да има единствен начин да изпълните задачите си. Нелинейност ще има както в рамките на една мисия, така и между нивата. Какво означава това? Примерно, ако се налага да сървъшите нещо в строго ограничан и заключен купол под контрола на врага, възможни са следните подходи: открадвате си магнитна карта, с която да отворите вратата, влизате през главния вход и разказвате играта на всички или, след което си вървите работата и погребвате загинали-те си другари в космоса. Ако ви се нравят хитрините и диверсите, бихте могли да плените някой противник, да го разплатите за кода за идентификация, графика на патру-лите и местонахождението на магнитните генератори за този купол, да излезете навън, и да ги взривите или изключите. После да се бърнете вътре, с помощта на научения код да отворите вратата, и сред неразборията, предизвикана от спиркането на генераторите (хора летят в безголовност, загубили опората под краката си, техники се цуцат вътресе на повредата, аварийни екипи обличат скафандри и се готвят за излизане на-вън) да се промъкнете до центъра и да сървъшите каквато работа имате там. А ако разполагате със специалист по техническата

част, можете да подслушате кода за отключване на вратите (с помощта на специално устройство), след това да проникнете в компютъра на купола, който ви интересува, и да препограмирате защитните кули вътре така, че да стрелят по доскорощните си господари. После да влезете, да довършите сцеплите, и да изпълните целите си на спокойствие. Или тъкъм можете да комбинирате елементите на трите подхода, ако ви се струва по-подходящо за случая. Възможностите за избор и импровизация обаче ще бъдат налице, във всяко ниво.

Редът на изпълнение на мисии също ще зависи от вас. Ще можете да избирате дали първо да изпълнете основните си цели, или преди това да нападнете купол със затворници, с които да попълнете загубите в отряда си, да атакувате производствен комплекс, за да си набавите мунции и оръжие, или да организирате рейд над изследователска лаборатория, откъдето да се сдобиете с нов, неизвестен досега вид оборудване. Трябва обаче да се съобразявате с общата ситуация и с възможностите на екипа си в момента. За снабдяване с всичко необходимо за да преживявате и да се справяте с неприятеля, трябва да се възползвате от възможностите, които случаите ви разкрива-

Headoff Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

Начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

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

<http://direct.headoff.com>



Няма да можете да разчитате на подкрепления и доставки от дома.

Ще имате на разположение три модификации на бойните космически костюми - лека, средна и тежка. Те ще имат различна здравина, маневреност и евентуално капацитет за пренасяне на оборудване. Оръжия ще има около десетина вида, повечето - с обикновен и специален режим на стрелба. Освен стандартните за подобен род игри картечници, ракетомети и прочие, ще има няколко, специално пригодени за стрелба в безгравитост. Обещават им също средства, които ще позволяват безкрайно (или поне не съмтънно) безвреждане на враговете.

Управлението на космическите командоси ще си има особеностите. Авторите на играта казват, че се стремят към реалистичност във физиката на движение, но не за сметка на геймплея. Можем да очакваме стандартното за 3D shooter управление, с добавени клавиши за придвижване нагоре и надолу. Освен това, ще трябва да се съобразяваме с безгравитостта през цялото време. Откътв на оръжията, както и попаденията на вражеските куршуми и снаряди, ще запращат хората в обратна посока. Нивата ще бъдат проектирани специално предвид на листата на гравитация. Няма да има асансьори, а просто шахти, по които се прелива вертикално. Ще има засади от нестандартни посоки - постове по тавана, или патрули, които се движат нагоре-надолу из помещенията. Въобще, създателите на Zero-G Marines определено имат вкус към детайлите. Помислете - даже звездното небе, кое то ще наблюдаваме около станциите, съвсем точно ще отразява реалния вид на нещата.

За придвижване изъви санчите, между куполите и струпванията, ще има три вида космически превозни средства - т. нар. Outrider - едноместен, бърз и леко въръзърен кораб, съвалка - по-бавна, но по-здрава и с достатъчно място за целия ви екип, и въръз-

жен до зъби тежък транспорт. Всички те представляват важен елемент от битките в откритото пространство, още повече, че в повечето случаи ще трябва да използвате съвалките и транспортите като база за операции си.

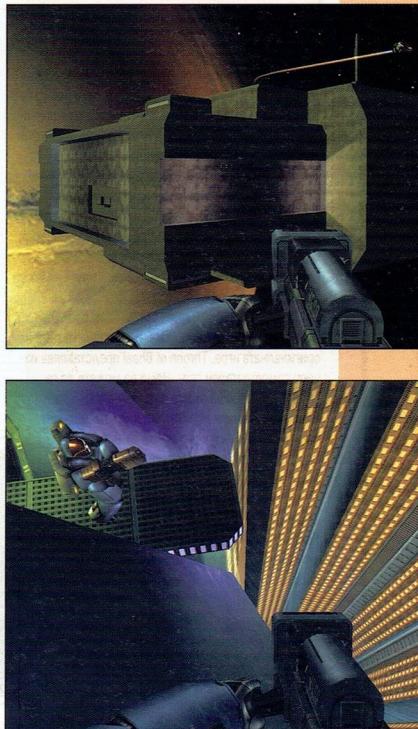
Strategy First обещават силен изкуствен интелект както за враговете, така и за подчинените ви. На последните ще можете да давате заповеди, типични за симулаторите и част от стратегиите - "охранявай един-кого си", "следвай ме", "чакай тук", "атакувай моята цел". А когато не сте ги изкомандвали нищо по-конкретно, те ще вършат каквото намерят за добре, в зависимост от ситуацията. Ще знаят как да се прикрият един drugt, и въобще как да работят в екип.

Всеки от хората ви (и вие включително) ще си има списък от умения. Те ще се променят в зависимост от това доколко ги използвате - примерно, ако някъя стреля много с ракетомет, той ще задобре в областа на тежкото въоръжение. Освен това, авторите на играта смятат да включат сложна и реалистична система за отчитане на поражениета върху персонажите. Всяко оръжие или друго приспособление ще бъде прикрепено към определена част на скафандъра ви. И ако да речем ви удрят в дясната ръка, а картеницата ви е закачена там - край, няма да можете да стреляте с нея, докато не поправите костюма си. Комбиниран със система за уменията и ограниченията капацитет за носене на оборудване, този факт е предпоставка за сериозен размисъл при избирането на екипировката преди започване на мисията.

Всичко това идея в комплект с интересни възможности за игра в мрежа. Като начало (което лично мен много ме радва), ще има опция за кооперативна игра. Ще бъдат включени всички стандартни режими за отборни състезания (capture the flag, assault и т.н.), а освен тях, канадците споменават на-

какви "изненади", измислени специално за безгравитостта на космоса. Хора, които са виждали работна версия на Zero-G Marines твърдят, че в мултиплейър можем да очакваме от нея изцяло триизмерен аналог на Tribes.

Макар играта да е още далече от завършване, от снимките се вижда, че оформлението ѝ ще бъде пръвокласно. В момента ендъжнът (който е специално написан така, че да позволява плавен преход от затворени пространства към необитната празнота на космоса) търпи преработка с цел пълно използване на възможностите на DirectX 8. С други думи, притежателите на GeForce 3 и подобните му с основание могат да се надяват играта напълно да оплодотворява мощните им графични карти.



За седемте месеца до излизането ѝ, създателите на Zero-G Marines имат да сървят още много работа. От това, което са направили до момента очевидно, и излиза, че творението им има уникалния шанс да даде нова посока на развитие на вероятно най-закостенелия жанр сред компютърните игри - first person shooter-ите. Дано да се справят достойно с тази нелека задача. Въобще, от тях се иска просто до спазят обещанията си. И да не закъсняват.

Alex III

BALDUR'S GATE II THRONE OF BHAAL

■ Производител: Black Isle
 ■ Разпространител: Interplay
 ■ Интернет: www.interplay.com

■ Системни изисквания:
 Celeron 400, 64 MB RAM,
 8 MB VideoCard

■ Сдържано и...
Завършкът на епичната история за децата на Баал си заслужава да бъде изиграно въпреки проблемите с баланса.

Навремето Four Non-Blonds имаха един албум - "Bigger, better, faster, more". Изглежда, че в Black Isle Studios са били вдъхновени от него, когато са правили завършек на поредицата Baldur's Gate. Както и в предните части, можете да продължите играта с гей-роя или групата, с която сте завършили Shadows of Amn. Този път обаче лимитът на опита е вдигнат на 8 милиона точки, което е еквивалентно на 40 ниво за някои видове персонажи. За сравнение - Елининстър, майбосинът С (с главен "ер малък") във вселената Forgotten Realms, е "само" 29-то ниво. "Уай" - казах си аз, когато го чух за пръв път.

За разлика то продължението на първия Baldur's Gate, което добавяше нови места и към картата на оригиналната игра, Throne of Bhaal представява изцяло самостоятелен свят. Няма да можете да се връщате към никое от новите тънчици - грамадният Watcher's Keep, е достъпен и от BG2, и от продължението му. Иначе все едно ще играете различни игри.

И така, какво представлява завършекът на историята за децата на Баал? Достойни ли е последният отроче на Black Isle за славното име, кое то носи?

С една дума - да. С осем думи - да, ама можеше и по-добре да бъде. С много думи:

Да започнем от историята. Известно време след края на Shadows of Amn, герите от предните игри са се пренесли по широкия свят и съкаш са излезли от фокуса на събитията. А пък те (събитията), изглежда са се завъртели около прераждането на бога на убийствата Баал. Вероятно си спомнете, че той навремето си, щом разбрал, че песента му е изпята, слязъл на земята и хм, как да се изрази по-деликатно... Посля семето си сред простосмъртните. И не само сред тях, както става ясно по-нататък. Явно работата е била доста масова, понеже изведнък по целия свят във всякия същество започвала да се проявява същността на древния бог. Повечето от тях били хора, но имало и елфи (светли и тъмни), огнени гиганти, даже се чували слухове за дракони. Не знам за вас, но изпитвам чисто академичен интерес към момента на зачатието. На бас, че старият Баал бил могъл да добави няколко глави към местната Кама Сутра.

Както и да е, главното е, че петима от наследниците на Баал израстнали над другите, изъкнали сред съвата тъла на обикновените смъртни. Събрали огромни армии, те тръгнали на поход след земите на Брега на мечовете. Оставили след себе си смърт и разруха, но най-заплашени от тях се оказали собствените им братя и сестри - останалите чети на бога на убийствата. В крайна сметка въпросните чети се оказали притиснати в един-единствен град. Отвън ги обсаджали армите на летимата.

Познайте какво липсва в картинката, за да бъде купът пълен! Вие, Обаче, както вероятно се досещате, този пропуск съвсем скоро бива поправен. Оттук напътък от вас зависи да оправите нещата.

Естествено, назрява космически катаклизъм, в центъра на който се оказва въшата (не особено) скромна персона.

Още в началото на играта стават очевидни няколко нововъведения. Първо, това е наличието на т. нар. rocket plane. Той представлява малка, създадена от вашето божествено съзнание реалност, състояща се от няколко стапа. В тях има сандъци за излишното оборудване, някакви вградени в стената духове, които могат да ви докарат кой да е от персонажите от BG2, и името Сесленар. От всички тях Сесленар заслужава най-голямо внимание. Преди години той е служил на Баал, а сега изгара от непръвдение да направи нещо хубаво за челядята му, и в частност - за вас. Освен да пере и бърше прах, той може да слюблюва вълшебни предмети. Въсъщност, по начин на действие той много напомня на ковача от Amn. Щом говорите с него, той ще ви каже дали имате части от предмети, които може да подобри. Ако сте събрали всичко необходимо за даден "ъпгрейд", той ще извърши за вас срещу малка сума пари. За разлика от по-рано, няма да ви се налага да чакате с дни, докато поредният меч се изкове. Тук всичко става веднага. Повечето рецепти за изготвяне на магически инвентар са стандартни, изискват примерно острине и украса на ръкожатката (rotipie jewel). Има обаче и няколко по-необичайни, които включват специални предмети plus няколко обикновенни съвъркви, да речем - няколко скъпоценни камък от определен вид. Другата "екстра" на Сесленар са плавовете, които пуска. Човек бы си помислил, че ако чуе няколко реплики от десет пъти, те ще му омързнат. Но и в този случаи обаче... "Я да видим... Убивал си дракони? Ух, ама че смрад. Ако сега падна в радицата, напи че ме изведши оттам? Междудруго, подреди ти обувките. Яа, какъв готин чук! К и Баал навремето имаше един такъв. Извърса си го върху палец на



Саревок в цялата си прелест.
 Як ми е баткото, спор да няма



Злите монаси срещу добрите герои - рунд 1. Скоро ще ни се стъжни.

крака и после кута в продължение на цяла седмица... И така нататък, все в този стил, със съответната интонация и тембър на гласа, подходящ за преличен на прел малък демон. Адски яко.

Pocket plane-тъ е достъпен по всяко време от кое да е място в играта – главният във герой има умение, с което да телепортира групата ви там. Това е безценно, когато се опитвате да изчистите някоя голяма Тъмница, където не може да се спи. Не можете да го попзвате само по време на битка, но това би нарушило баланса на играта.

Ето, че споменах и най-голямата слабост на Throne of Bhaal – балансът. Откъде идват проблемите? Много просто. Правилата на D&D не са създадени за герои с толкова много опит. Хората играят продължната игра по 8 години и развиват примерно магьосник до 13-то ниво. Нито системата на умения, нито предметите, нито даже магите са предвидени да бъдат използвани от персонажи над това ниво. В книгите с правилата таблициите за развитие на героите нормално са дадени до 20-то ниво. А тук се очаква да имате два пъти по-дълго развитие. Нормално е да не става като хората.

За да осмислите въобще високите нива, създателите на Throne of Bhaal са направили така, че на тях героите ви да получават специални умения, подобни на тези от третата ревизия на D&D. Магьосниците и поповете получават заклинания, бойците – специални атаки и защитни способности. Так обаче според мен балансът не е много добър. От физическите умения няма кой знае каква полза, понеже повечето имат продължителност по един-два рунда. Магите пък са totally переревни. Някои от тях целят да превърнат магьосника в боек или поп, други пък са безсмислен предвид всебюдата неизвестност на гадините в играта към огнь при мерно. По моето скромно мнение най-бруталното заклинание е "Summon Planete". Това животно няма умирание – не може да бъде наръчено с оръжия, освен ако не са много вълшебни, магите на практика ни-

що не му правят, бие яко, а на всичкото от горе има най-здравите клерически магии в по три екземпляра, готови за използване веднага. Три пъти Remove Curse, Cure Poison, Heal, Resurrect, Globe of Blades и т.н., и т.н. ... Грубо и брутално.

Битките са много по-различни от предишните игри. Гадовете са в общи линии познати. Не че липсват новости, но те няма да са сред основните ви противници. На някои места действието придобива необычен характер. Вместо да разчитат на сила, за да ви се противопоставят, лоптиште ви заливат с количество. Има няколко карти, на които гадините прииждат с дузини, в продължение на десетки минuti, или даже безкрайно – докато не извършите определено действие. Там що откриете, че иначе силната ви група много бързо се изтоща. Лекувашите заклинания съръшват, отваряне не стигат, а магите са масово поразяване се превръщат в най-честния ресурс.

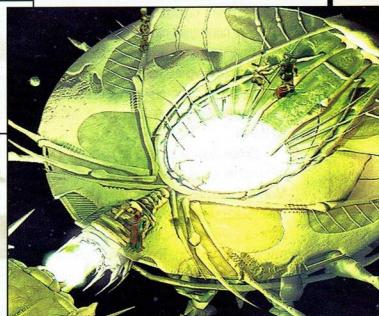
Според мен на тези места най-добре личи колко всъщност за заяжали персонажите ви в сравнение с BG 1 и 2.

За съжаление, към края на играта трудността се показва твърде много. Само не си мислете, че така ми се е сторило, понеже съм играл на нещастни герои. Проблемът е, че злите започват да ви пречакват с номера, от които принципно няма защита. Примерно, започват битката с по-следната боскина (женски род на "bos", в случай, че се удите), и тя, понеже е яка, прави следната комбинация: Time stop, след което спокойно си избира един от хората (обикновено най-силния), и чисто и просто го пребива като куче с тояжката си. Трите рунда, през които времето тече само за нея, но и за вас, са пред-стачни, за да убие човек – човек и половина. Какво е противодействието? Аз не знам такова. И това е само едно на нещата, които прави, за да и почвери живота.

Само не мислете, че ви разубеждавам да играете Throne of Bhaal. Опази ме бег! (Тати, нали не ми се срдциш?) Мъчно ми е, че прекрасната поредица завърши точно с това заглавие, защото според мен то можеше да бъде по-добро. Стига авторите ни-

да не се бяха пътнили по повърхността на комерсиализма, и да не бях направил игра, която се пропуква по шевовете заради неподходящите за толкова високо ниво герои правила. Иначе в нея бъсърно има много положителни промени – pocket plane-тъ, новите предмети, възможността да включите Саровек в групата си... (Да, става дума за OH3 Sarovek. Не се притеснявайте, ако играете с персонажи с добър уклон – въпреки че е chaotic evil, ти нямаш да видиш напускане до края на играта, макар че ще мърмори. Обаче бойните им имена си сгушват десетократно всяка дума напреди, която ще ви каже. Според мен той е най-добрият боев с всички части на Baldur's Gate.) Освен това новият клас магьосник – т.нар. диймаг (wild mage) е интересен – освен до обикновените заклинания, той има достъп до нов тип магическа енергия. Тя е трудна за манипулиране и често ефектът от досега с нея е непредвидим, но дава интересни възможности, в случай че сте достатъчно отчаяни да опитате да я използвате. Другото нещо, заради което си струва да играете новата част на BG, е краят на историите. Тук най-сетне събитията ще стигнат до финала си. Ще получите възможност да заемете мястото на Баал пред боговете, или да оставите есенциата на бога на убийствата да отмира, да изчезне занятията от света. Изборът си е ваш. Аз обаче се бих твърде дълго, за да остана накрая с празни ръце.

Оттук златата
жрица на Баал
чепчи
енергията си.
Ей сега ще й
отрежем
достъпа...



Това е Грандиозният завършек на сагата за Бре-га на мечовете и децата на Баал дойде. Ако въобще се интересуват от този тип игри, сърдигност няма да искате да пропуснете Throne of Bhaal. Въпреки слабостите, които споменах, тя добре се вписва в последицата, а краят на историите предлага подходящ финал на многогодишното ни бродене из Forgotten Realms. Мисля, че в крайна сметка ще ѝ хареса. Във всеки случай аз не съжалявам, че я изиграх.

Alex III

Графика:	85%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Интелект:	80%
Мултиплейър:	75%
Прилична...	
Baldur's Gate	
80%	

PERSIAN WARS

■ Производител: Cryo

■ Разпространител: Cryo

■ Интернет: persianwars.cryogame.com

■ Системни изисквания:

Celeron 500, 64 MB RAM,
8 MB VideoCard

■ Сдържано и...

Persian Wars подозрително много прилича на *Blackmoor Chronicles* със същите епични битки и бъгове.

Това безизходно човешко нещастие, с което се допряхме ненадейно лакът до лакът преди малко, в минутата, когато душата ми сибаритски се потапяше в безпречните вълни на сладка мечтателност, стори ми се като един укор, като отгден протест против моя човешки вглизъм и престиълно самодоволство пред мировото Зло, пред великата световна Скръб, която като раззрено море реве, залива и погълща около нас битията..... (и дисковото пространство)

Навярно ви се е случвало да попаднете на игра, която харесвате, без да можете да посочите поне една причина за това.

Persian Wars е едно от тези заглавия, Но преди да се спуснем из дебрите на играта, нека първо да се потопим в един странен свят, съществуващ някъде далече, далече на Изток...

Добре дошли в света на магните. Суро-ва енергия струи от недрата на земята. Могъщи джинове и невижданни чудовища кръстосват горещите пясъци, а дори и де-цата са свинчани със сянката на огромната птица Рух (тук Рок). Това е и времето, кога-то Синдбад е живял. Една нощ някъде из жарките пустинни полета на Източа ярка комета осветява хоризонта. Няколко секунди

по-късно се врязва в пясъка с ослепителна светлина. Още едно предсказание се събдва - като дар от Боговете към хората на Земята пада Пръстънът на цар Соломон. Този който овладее силата му, ще господства над всички човешки умове. Синдбад тръгва задно със своята върна войска и целта му е да стигне до кратера, образуван от пръстена. Горко ви, обаче, ако си мислите, че с намирането му всичко ще съврши - за моя искрина радост едва тогава се започва с истиинското клане....

Стомняте ли си *Blackmoor Chronicles*?

Досущ както в играта на Cryo, действи-ето в *Persian Wars* е разделено на две час-



Задари такива моменти си залужава да се играе *Persian Wars*

ти. Първата е стратегическа. Тук действието се развива походово. На ваше разположение е карта на цялата пустиня, по която пледате къде се намират вражеските войски или постове. Вие пък местите вашите леги-они и изпълнявате различни мисии. В началото целта ви ще бъде да набавите злато, за да започнете строежа на сградите в селището си. За да се сдобите с него много често ще ви се налага да грабите чужди кервани, които са имали неблагоразумието да преминават през ваши територии. Ще спасите и една-две принеси, които са толкова грозни, че и за зеле не стават, но хайде да не се отспяваме по темата. Когато понапредните в играта, главните ви приходи ще бъдат от събирането на сандъци из картата. Тук обаче има една особеност: събирайте всичко по земята преди да сте изпълнили мисията, защото изпълните ли я преди да сте взели бонусите - всичко отива във вътъра, който е с ерекционен пропуск в играта. Средствата ще ви трябват, за да застроите селищата си и да наемете войска. Акцентът е поставен предимно върху армии и техните юнгриди (по три на войска). Постройките са направени на какви си, за да отбият номера и да дадат на каква причина, поради която имате възможност да тренирате определена уни-



Керванът ни е нападнат из засада в тесния каньон.
Но те не знаят с кого си имат работа!

вите всички бъграйди - достатъчно е да се ориентирате към войската си от последно ниво, да покупате достатъчно количество от нея и да ходите да си играете на булинг с главите на враговете. Хубаво хрумване е да имате възможност да тръгнете по различни пътища на развитие. По време на играта ще получите много и разнообразни мисии. Някои от тях ще са задължителни за напредването на историята, а други ще ви помогнат да натрупate опит, спечелите ценен предмет... Играта не е линейна, така че някои от тези мисии ще дадат своето отражение по-нататък. С течение на времето ще вземете страна и на трите раси в конфликта - Номади, Амазонки и Ghouls. Расите разполагат с по двадесетина уникални единици и имат различни постройки в градовете си. В средата на играта ще се присъединят и към една четвърта раса, но за да не ви развалим доволствието от играта, ще запазя името и на тя.

Опънчентен на Шипка

Втората част в Persian Wars представляват епичните мелета, които също бяха патентована марка на BlackMoon Chronicles. Понякога на картата, където се води сражението, ще циккат над 300 години, които изтискват и последната капка мравченца



Нападателите са лесна плячка за моята армия от свръхестествени твари

чеване при масовото клане което настава при епичните събърци. Интерфейсът на Persian Wars като цяло е доста муден и неудобен. Казвам го, защото при сегашното положение селектирането на единиците в меле е равносилно на нервна криза. Но дай си боже по някаква причина да изведете някой от войската си изън карта - няма върщане каквото и да правите. И при най-добро желание да изберете група 1, която сте създали преди това, играта ви показва група 4, която е на другия край на картата. Не се опитвайте да центрирате единица, освен ако това не е Синдбад. Не пробайте и да излуквате например джин от групата си като посочите върху картина като - ще трябва да го ръсите в "новона-огромно-черно-нещо-дете-шава-там-дупа" (имам предвид мелето). Съгласете се, че е адски неудобно. Другата особеност на Persian Wars е пълната липса на представа у войските ви, как да стигнат от точка А до точка Б. В другите игри на тези знания им викат pathfinding, но при условие че тук те болезнено лисват, някак си трудно можем да кажем, че "pathfinding-ът на единиците е slab". Именно поради горните проблеми по време на битка е истиинско нещастие, че в играта няма save по време на военни действия. В момента тъ се е превърнала в изпитание на здраво търпение, здрава кла-виатура, мишка, монитор и т.н.

Ето и някои от по-интересните единици в играта. Не мога да не спомена "танковете", без които играта просто е немислима. Едва сега разбрах защо на кампания й викат универсално живоин. Бая е универсално да ви кажа, щом чак на танк става... Птицата Рух, също е включена в играта, но под името Рок и да ви кажа не е сред предпочтенията ми врагове. Аналогът на тази птица от расата на Ghouls-овете е една огромна конска муха, която лети насам-натам и ръси магии. Няя лък направо я мразя. Нито една ориенталска приказка не прави из-

ключение щом става въпрос за летящи киличета. И Persian wars не прави отклонение от това правило.

Единиците си троут, но той идва главно от бонусчетата, които са разхъръни по бойното поле. Когато събърете определен брой видигите ниво. Самото избиране на врагове се възнаграждава смешно малко в сравнение с остана, който идва от тях. С увеличаване на нивото се повишават характеристиките живот, атака и мана. Сюндбад също е магьосник и макар да набори му от заклинания в края на играта е доста беден магии като Heal и Lightning ще ви спасяват не един и два пъти.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ МИСЛИ

От гледна точка на графиката и музиката също не мога да се кажат някакви суперлативи. Макар и на места красива, тя си остава на посредствено равнище. Да не говорим, че за разлика от BlackMoon Chronicles, която има едно от най-впечатляващите интродукции в историята на игрите, тук изпълнението е много по-постно.

След всичко казано досега, надали мога да дам смислен отговор на въпроса, защо играта има толкова висока оценка. Може би заради въвдъхновлението, което ви обезема, когато влезете в битка или вманичавашата сила на Persian Wars, която ме накара да стигна до края.

Dimesnин

Графика:	75%
Звук:	75%
Геймплей:	70%
Интелект:	40%
Мултитайлър:	-----
Прилича на...	-----
BlackMoon Chronicles	-----

70%



По време на играта често ще ви бъде даван право на избор, от който ще зависи развитието ви



Екранът за набиране на войски. Познатата ни от семейство Адамс ръка е една от най-яките единици.

сила от вашата машина (ако играете на компютър, асемблиран в Албания). Дори и на Celeron 900 действието се движки като напечен от слънце охлюв. Предвидената опция за пауза по време на битка е мания небесна и спасява стратегическия елемент от играта, който е заплашен от тотално из-

ECHELON

■ Производител: Buka
 ■ Разпространител: PC Mania
 ■ Интернет: www.buka.ru

■ Системни изисквания:
 Celeron 700, 128 MB RAM,
 32 MB VideoCard

■ Сдържано и...
 Прекрасен симулатор с привкус на екшън, който има много красива графика, разнообразни мисии и титанични системни изисквания.

Хората мислят, че нямам душа. Че представлявам просто кучина пластмаса, проводници и редки метали, на които електрическата искра придава подобие на живот. Рефлекси, но не и воля. Способност за оценка на ситуацията, но не и съзнание. Сетива, но не и чувства, мисли и желания. Така де, за какво би разсъждавал бордовият компютър на фронтови изстребител BFF4-122 Lightning? Какво би поискал да получи от... съществуванието си? За какво би мечтал?

И все пак аз усещам и знам повече, отколкото създателите ми подозират. Парче по парче събирам информация - от дочути думи на механиците в хангара, кратки реплики между пилотите по време на полет, подслушани гласове в ефира. Сега ще си я припомня за последно, за да не събъркам след малко, когато няма да имам право на грешка.

Не се оправям добре в човешката история, но ето какво знам със сигурност. Преди време хората живели в държава, която се наричала Империя. После настапнал период на междуособни войни, и много обигатели светове били безвъзвратно опустошени. Постепенно хаскът утихнал, за да отстъпи място на целеносочни усилия за търсене на нови планети, годни за живот. Някъде по това време хората се организирали във Федерацията и за пръв път създали великанчи - потомци на отдавна забравена колония от времето на Империята, но доста различни от останалата част на новечеството. Имали напреднала наука, и били готови да споделят с другите най-ценното си откритие - Нула-Т портала. С негова помощ те били способни мигновено да пренасят между звездите всяко видимо същество - стоки и хора. Скоро Федерацията и Велиана склучили договор, според

който на всяка федерална планета трябвало да се появи по един такъв портал. Настигнала ера на благоденствие и изобилие. После обаче дошло времето великаните да проявят истинската си същност. Един ден от Нула-Т порталите започнали да искачат войници и бойни машини, които завладявали планетите и помилили всичка съпротива. Така започнала войната. Така съм се появил на света и аз - нервната система на най-същъществения бойна машина, създадена някога от човека.

Освен че подценяват способността ми за възприемане на света около мен, създателите ми не оценяват по достойност сложността на работата, която изпълнявам. Аз не съм предназначен да управлявам никаква примитивна машинария, която използва подемната сила на крило, общично от въздушни поток, за да се движът във въздуха. Изстребителят, в чието тяло се намирам, има множество реактивни двигатели. Те не само му осигуряват тяга, за да се движки напред, но и го държат издигнат над земята. Каракът го да завива, да се пълза настрани, да виси на място, да лети право нагоре, или да извършва фигури от висшия пилотаж. И макар човекът вътре само да накланя командния лост настрани в знак, че иска да завие, за да изислявам точно съотношението в пътата на всички двигатели, и с лазерна прецизност карам машината да спази зададения курс.

В мен са седяли много пилоти - новобранци, и асови. Управлявали са ме и неподхватно, и със съвършена точност. Тези, които забравят, че не се намират в биковен самолет, оцеляват най-дълго. Ако попазват умело странничната и вертикалната тяга, ако не завиват търбиде рязко, за да не губят скоростта си, ако се притискат към терена и минават през низините между хълмовете и по

Подгответа за изпитане. Може другари вече са на път да се отделят от земята.





Въздушният кораб, нашата подкрепа в труден час

дъната на каньона, ако следят внимателно показанията на приборите ми и не игнорират предупреденията ми – тогава побеждават. Или поне съхватяват до края на полета, а това често се оказва трудна задача. Разбира се, мен не са ме свалили още... или поне до днес не бяха. Аз виднага усещам неопитната ръка върху щурвала, мога да изисъч дали маневрата, която извършвам, ще доведе до повреда или катастрофа. Но тогава я променя. Така съм устроен. Ако ми заповядат да се спусна срещу ураган от снаряди и плазма, ще го направя. Мога само да изпълня иметата на заплахите, и да извеждам малък червен знак за опасност в долния десен ъгъл на индикацията на пилота. Ще понасям мъчливо болката от вражеските попадения. Позволено ми е единствено да поизвадям от новека повредените части на схемата на самолета. С жълто – който мога да поправя, с червено – тези, с които трябва да се занимават механиките на литеците, и със сиво – унищожените. Ако някоя част е унищожена, тя се наполни да извърши мисията без нея – даже да се приземи за поправка и да заражда в базата, няма да могат да ме правят съсъем.

Виждал съм много битки. Озовавал съм се сам, без поддръжка от въздуха или от земята, на десетки километри в територията на врага, когато единственият ми шанс е бил да се крия от противниковите сензори в неравностите на терена. Стоял съм като последна преграда между велянците изстребители и телата на другарете си, за да им дам още няколко секунди, през които да довършат атаката си и да поемат пътя към дома. Влизал съм в района на действие на подтиксащото поле, което неутрализира действието на част от електрониката ми и на всички енергийни оръжия. Там на пилота му е по-трудно, понеже не може да разчита на помощта, която му оказвам при нормални условия. Не може да вижда показанията на приборите, нито индикацията ми за това колко напред по курса на движеща се мишена да стреля – трябва да преценява всичко това на око, и често бърка.

вени реплики на бордовите компютри – по-редици координати, сводки за унищожени цели, съобщения за повреди в системите. Няма да чуете паника в гласовете им, но ако знаете за какво да слушате, с костите си ще усетите разъзвращащото ги бешиние.

Какво още? Участвам съм в дуел между асове, проведен по правила от времето на Империята – със секундантни, които да инспектират корабите и да следят за коректността на битката. Бях в челото на атаката при последното сражение на Рокада IV, когато завладяхме Нула-T портала и с помощта на шестстражни ескобански боен робот влязохме в него, за да ударим велянците на родната им планета. И докато телевизията предаваше съобщения за победата ни, ние вече излизахме от другата страна, за да намерим вражеската отбрана готова да ни посрещне. Тогава излязх за последен път – за да защитя флагмана на въздушна флота Танго – единственото федерално бойно формирание в цялата звездна система. Помогнах им да се измъкнат, дадох им шанс да продължат битката... но ме свалиха.

Не мразя велянците, нито машините им. Все пак, те са причината да съществувам. Нито пък храня любов към пилотите на Федерацията. Аз съм бойна машина. Когато получава от никой отговор на опознавателния код свой чужд, за го защитавам. Ако е необходимо – с цената на съществуването си. Така съм устроен. Пилотът ми е ранен, но е жив, и се опитва да избега. Той не знае, аз вече нямам как да му кажа, че отвъд хълма

Последната мисия – атаката започва



засичам групова цел, която не отговаря на призовите, следователно е вражеска. И все пак има нещо, кое мога да направя. Щом приближат, ще претвърнат реактора. Ще взривя машината, себе си и враговете, за да му дам възможност да се отдалечи.

За какво мечтае един бордови компютър на изстребител BFF4-122 Lightning? Да престане да бъде безпомощен в самотата си. Да каже на света, че мисли и съществува по същия начин, както създателите си. Да изкреци, че иска да притежава право на избор. Затова, когато взрива изстребителя, ще модулирам излъчването на енергия с това съобщение. Може би се намери кой да го приеме и дешифрира. Може би някой ще разбере...

Вече не чувствам болката, нито засичам някого наоколо. Това значи, че са наблизили достатъчно, за да унищожат сензорите ми. Време е. 5... 4... 3... 2... 1. Така съм устроен.

Echelon е много оригинална игра. Ако очаквате хипер-реалистични физически модели, ще останате разочаровани. Ако обаче искате да пробвате умението си в интересна и разнообразна кампания – това е вашето заглавие. Миссите са страшно разнообразни, а на места имате избор, който ще повлияе на развитието на събитията по-нататък в играта. Единствената ми забележка е към на моменти небалансираната трудност. Някои полети са почти невъзможни да изпълнение от първи, или даже от десети опит, а други се минават скъся сами, почти без ваша намеса. Изглежда, това е цената, която трябва



Вражеско укрепление в средата на каньона

да платим за атмосферата, в която ни потапят големите въздушни битки. Все пак, колкото повече участници има едно такова сражение, толкова по-малка е ролята на всеки един от тях. Според мен обаче емоционалното въздействие си струва.

Другият аспект, в който създателите ѝ заслужават похвала, е оформлението на играта. Когато е пусната на висока степен на детайлност, Echelon изглежда зашеметяващо. Машините и сградите, теренът и водата, отблъсъците, взрывовете и прашните облечата – всичко е прекрасно изпълнено. Впрочем, убедете се сами от снимките.

За съжаление, красотата идва в комплект с доста високи системни изисквания. Особено съм заигравал големите битки без образът да насича, че требва или да си купите мощъща машина (1GHz и нагоре, с GeForce 2), или да намалите стелента на детайлност.

Основната ми забележка е отправена

към българските издатели на играта. Практиката да се превеждат на роден език хубавите заглавия е повече от похвална, но това трябва да се прави с умение. Останах много изненадан, когато разбрах, че преводачът е мъж. Това предполага, че е ходил в казарма и му е познат военният маниер на изразяване, обаче от работата му това нещо хич не личи. Освен непознаване на военния жargon, е допуснал доста смислови грешки, а това вече е сериозен проблем. Да не говорим пък, че преведени буквально на български, някои реплики просто не звучат на място. Според мене възхищението "Rock and roll!" е много по-близо до "Всички на върха!", отколкото до "Рок енд рол!". произнесено с интонацията на микровълновата печка в кухнята. Как смятат, кое е по-правилно – "Готови за стрелба, имаме цели в обсег", или "Пръста на слънца, цели се в обхвата"? Не знам за вас, но когато чуя нещо подобно в средата на напретната битка, цялата ми концентрация и потапянето ми в атмосферата на играта отиват на кино.

Ето го и заключението – напук на гореспоменатите проблеми, Echelon е прекрасна игра. Ако трябва да го оприлича на друго заглавие, това ще бъде MechWarrior 4, въпреки разликата в жанровете. Интересни мисии, управление, което изисква умение, но е с лек екшън привкус, красива графика, убедителна атмосфера, на всичкото отгоре – на български език (въпреки нескопосания превод) – какво повече може да иска човек от една игра? Според мен определено си струва цената от 19.90 лв.

Alex III

Вляво от курса – вражески град. Откъм нататък продължението е ясно



Графика:	95%
Звук:	85%
Геймплей:	95%
Интелект:	90%
Мултиплейър:	90%
Прилича на...	

Fury 3, Terminal Velocity

90%

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

■ Производител: Buka
 ■ Разпространител: PC Mania
 ■ Интернет: www.buka.ru

■ Системни изисквания:
 Celeron 700, 128 MB RAM,
 32 MB VideoCard

■ Съдъкано и... Четвъртата серия на една от най-успешните играли хорър поредици е пренесла в новото хилядолетие любимата на всички ни мрачна атмосфера и... почти нищо друго.

Сам в мрака. Отново.

Зашо толкова се страхуваме от мрака, когато го носим винаги със себе си? Не можем да контролираме светлината, но винаги, когато пожелам, можем да се по-топлим в лекавина, черен като гланца на черната вестителка мрак зад собствените ни клепачи. Той ни носи утехата, спокойствието и отмората, обградява ласкаво, обгреното ни от светлината съзнание.

Поне в повечето случаи.

Затвори очи. Отблъсни режещите лъчи светлина далеч от очите си. Остави сенките, ставни от вътрешната страна на клепаките ти да се размърдат, да се оглеждат неуверено и след това, когато се убедят, че омразната светлина в заключена далеч от тях, да нахлут в съзнанието ти, през незрящите очи, да завладеят мислите ти, да пълзнат острите си, тънки като бърснаж нокти по грбчаницата ти стълб, да увийт хългавите си, люстнести липала около гърлото ти, да вляят невъзможно ледените си зъби в бясно пулсиращото ти сърце, да разкъсат самообладанието ти на хидри малки къщички ужас и да ги разпънат от търдите ти.

Сега отвори очи. Отвори ги, с радост и страх, отвори ги, за да срещнеш светлината на небесното светило и радостта от досега си с новия ден. И остави само една мъничка частичка от съзнанието си да се притеснява, да се притеснява в оазиса частичка от секундата нужна на импулсите от мозъка да достигнат до мускулите, контролиращи движението на клепачите ти. Остави я да се притеснява от глупавата и иреална – защото това е глупаво, много е глупаво, нали? – възможност мракът и демоните, ставни зад клепаките ти да са на мерили начин да пропълват навън. И светлината да я няма. Никъде и никога вече. Да бъдеш сам, съвсем сам, в мрака...

Добре дошли отново, приятели.

Карбийте очакваше. Демоните – също. Затай дих и се пригответи да срещнеш

четвъртото продължение на една от най-емблематичните поредици в компютърната история. Хвани ръката ми и се пострай да не я изпускат – казах ти в името на твоята лична безопасност. И искал да знам, че за мен е истинска чест да бъда твоя водач в Новия кошмар роден в болниите мозъци на пичовете от Darkworks и Infogrames.

Действието в новия Alone in the Dark е сътирано през същевременността на 2001 година.

Сътрудникът на Карбий – който по съвместителство му се явява и най-добър приятел – Чарлз Фиске е намерен мъртъв на Острова на сенките, намиращ се недалеч от бреговете на Мейн. Светковинното разследване на Карбий го отвежда до Фредерик Джонсън, който без бой си признава, че собственоръчно е наел Фиске да издири на острова някакви ценни индиански реликви (всъщност три плочки със символи, които никой не е разкодирал до момента, а пък разгадаването им носи стабилни дивиденти, както в случая с повечето древни неразкодирани реликви). Джонсън моли Карбий да се заеме лично със същността и му връчва като бонус към хонорара сексапилната антропологка Айлийн Кедрак, която да го придружи на острова. Както се разбира в последствие по-следната, подобно на добрия стар детектив също си има лични мотиви да посети острова. Време е да си харесам един от двамата предоставени ни персонажи, да включим фенерчетата, да презредим револверите и да влезем сами (нашиите хубостици се разделят при инцидент още в интрото) в мрака за четвърти пореден път.

Предполагам, че си очаквал тази игра ако не с нетърпение то поне с любопитството, съществуващо покоят на всяка последна серия от някак добра поредица. А, че поредицата е добра мисля, че няма спор. Алоуна винаги е била съчетание от сила история, облечена в прекрасни видуали одежди (Между другото по време

на инсталацията на новия AIDT ти показват ключови кадри от предишните три серии. Истина не е каква настала гняв ме обзе, когато зърнах отново ръбатия и мустакат Карбий, вкопчен в сквата със зомби, оцветен в бебешко синьо. Ех, младост...) мрачна атмосфера, исторически хорър-моменти (сигурно до края на живота си няма да забравя онова животно, което нахлу през прозореца в AIDT 1), както и твърде близка до съвършенството сплав между екшън и адвенчър. Аз лично май от Thief 2 не съм се радвал така на игра, за която ще пиша.

И понеже вече те усещам как здраво си стиснал списанието в потните си дланни, а в крайцата на очите ти блъки бавно пропълзват червените съмнения на напретнатото очакване ще спра да те тормозя с литературни отклонения и общи приказки и ще отговоря на въпроса "Струва ли си?". Ами не. И, повървай ми, тази мъничка едносрочна приятелска частичка ми е адски трудно да я напиша. Защото играта ми до-



Жестокост към фауната. Основната причина играта да е забранена за тиковеници



И да купиш кисело мляко, чу ли. Да, слънчицето ми, и ти ми липсваши. Ама за няма да закъсняваш.
Да, не повече от дванадесетина часа геймплей ме чакат. Ще се прибера за вечеря. И аз те цунка.

падна и изкарах някои доста приятни часове с нея. И досега не мога да си обясня какво точно харесах в AITD 4. Съдейки по минусите ѝ, които ще ти изложа подробно по-долу, сигурно става дума за носталгия и грятни спомени. Или тък за принципно позитивното ми отношение към хоръра като цяло (а, покрайт ми, да си хорър фен в последните години означава да си се примирил с факта, че поне 80% от остроожожените произведения, появяващи се на пазара са безумни). Не знам. Наистина не знам...

Светлината:

Първата (а може би и единствената) сериозна причина да си потърсиш AITD 4 без съмнение е традицията. Носталгията. Атмосферата. Праващавай, че се повторява, но наистина никой истински фен на поредицата не би се поколебал пред перспективата да влезе за четвърти пореден път в кожата на Карнби и да поддействаствува в света на съръхественството. Още повече, че традицията Алоун да е облечена във великолепни визуални одежди е спазена и играта изглежда доста добре (выпреди, а може и по отношение на графичното оформление имам някои забележки, но за тях – в другата графа). Движенятията на персонажите са изпълнени до най-малки детали и всяко помръдане по екрана е съвързано с кратко възхитено възхищение (С изключение на движението на Айлин, които са толкова съвършено жестеници, че са свързани с продължително мучене, наподобяващо любовния зов на дивия носорог. В някои случаи – и с ерекция). Освен това в настоящият AITD за първи път любимите герои не изглеждат гроздни и уморени от живота. За Айлин казах. Карнби, както вече може би си забелязах, изглежда забележително подмладен, обрисан си е демодирантите мустаци, пуснал си е длъга коса и се е сдобил с гъздско кожено манто. Идентифицирането с персонажите в Новия кошмар, наистина е изключително приятно преживяване.

Атмосфера, макар и сериозно разредена стръмно предишните части относно е мрачно очарователна. Яркият лъч на фенерчето (споменава-

ли, че визуалните ефекти са прекрасни?) разсича мрака, прълзял в обити в паяжини коридори, пътва се по тъмните очертания на изключително заплашително изглеждащи предмети от бита, тайнствена сянка се разразява в близкото огледало. Мрачни готически интериори се редуват с не-по-малко мрачни открити пространства, гадини искалат и нападат от неочаквани места, изкарвайки ти акъла, действието е накъсано от множество, предимно добри и предимно стръсващи, анимации. Камерата е почти перфектна, като в добавка често пъти се намира под нестандартенът или на неочаквано място, което придава на AITD някакъв кинематографичен привкус.

Освен това – дето викат по телевизията – плащащи едно, получаваш две неща, защото играта с Карнби (добре екипиран и издръжлив; повече боя, по-аки оръжия, повече музикали и респективно твърде малко моменти, в които ще се почувствува беззащитност) сериозно контрастира спрямо тази с Айлин (значително по-беззащитна и уязвима; параноята пълзи по монитора краи грациозната ѝ фигура, пръстът ѝ нервно лежи над кочето за тичане). Можеш условно да приемеш, че хорърът и екшънът са разделени между двата персонажа, което си е сериозна причина за поне едно преиграване на играта.

Мракът:

Играта е обидно елементарна. Първата по-серийна загадка (поне при Карнби, с Айлин така и няма време да се позанимавам по-серийно) реално се намира по средата на играта. Втората – към края ѝ. Шансът да закъсниши или да се загубиш е нулев. Единствен бегъл проблем представляват скватите с чудовищата и то, защото – въпреки гръмките обещания – AITD 4 си съвсем конзолен вид и сейва се

осъществява с помощта на специални сравнително трудно откривани индиански талисмани. По този начин играта е уძължена изкуствено (а чистото време за игра выпада забележителна обем от три диска е не повече от 15 часа) по най-группия възможен начин – авторите те принуждават да преиграваш до посингване. Вторият, вече по-културен, начин за уძължаване на Новия кошмар са тоновете неща за четење, които се изливат върху нещастните герои. Повечето – скучни.

Което извика след себе си прозрението, че всъщност четвъртият Алоун има най-слабата и недоизпитана история до момента и му е крайно трудно да поддържа интереса ти, при положение, че на теб не ти пака какво ще става на шайбона остров, най-малкото, защото винаги си поне две краки пред сценаристи. На всяка втора крака ще се скъркаш с очевидно нелогични събития, репликите на персонажите често са толкова трагични (просто чуй първите два – драматични по идея – диалога между детектива и помошничката му), че ме усъмняват в психическото здраве или поне в потенциалната комуникатност на автора им.

За графиката – в Алоун 4 си имаш триизмерни персонажи, разхождащи се из трофео-реалистичен 2D терен. Дотук – нищо необичайно – Но необичайно – или поне зверски дразнещо е – че този терен е нормално статичен. Има „чувството, че наистина се разхождам над фотография – нищо по терена не помъръдува. Вратите, прозорците, шкафовете и прочее неща, предназначени да бъдат отворени, не се отварят и затварят – когато активираш вратата екранът става тъмен, чуваш просърциращ звук и се озоваваш в нова стая, респективно в екран показващ ти вътрешността на шкафа или из каквото



Да бе и аз се чудя защо изглеждам толкова забележително подмладен



Аз за това не смея да хода по библиотеки...

там ровиш. Когато включиш лампите, при- мерно, екранът примирига и се включва нова фонова снимка, на която лампите све- тят. Когато поставиш нещо някъде или за- действаш някакъв механизъм екранът пак премигва и вийдаш как събитията нещо вече е поставено или активирано. Водата е статично отражение на околните предме- ти, което не си прави труда да се помръдне докато Карниб гази в нея (оста- нах с впечатлението, че на детектива му отрязали краката и той се влечи по стъклена под с помощта на ръцете си). Аб-солютно аматорско изпълнение. Още по- вече, че прехранват динамични сенки (единственото нещо, което можеш да включиш/изключиши в менюто с многообе- шаващото име "video options", впрочем) са бъгливи, не реагират адекватно на свет- линиите източници и не могат да стъпят и на малкото пръстче на тези от Nocturne или Severance.

Инакрат - за катап - играта е бъглива. Много. Дори и да оставим настрани ха- матичните блокажи и използвания (а е малко трудно да ги оставиш на страна - помниш за съева, напи?!) в АТД 4 има твърде мно- го неща реагирани неадекватно или не реагирани въобще. По-горе споменях, че хорърът елемента е поддръжан от изненадва- щата появя на вразите. Е, да ама те се по- явяват от нищото (и това можеш да го броиш като третия начин за изкуствено за- вишаване на трудността и времето за игра - вторите често нараняват героя ти без да му дадат шанс да се защити). Вървя си по тесен превоз край стена на имението и изведнъж среду ми изскока вълк и ме за- хапва. Е, откъде, бе!?

Още - има някои очевидно взимаеми/използваеми неща, които героят ти отка- ва да вземе/активира от първия път. Това се трае. Ама има не чак толкова очевидни взимаеми/използваеми неща, които -

след като ѝскнете край тях action бутонът и нищо не стане - си подминаваш като лич. И след като споменавах какво спъва куеста да кажем и какво спъва екшънъ. Оръжиета често не реагират адекватно (знам, че това словосъчетание го използвам вече за пети път; да не мислиш, че е моя вината?!). Пло- някога просто отказват да нараняват врага (ракетите от ракетометните оръжия тък- имат приятния навик да се взривяват в ня- каква невидима преграда току край теб, без въобще да достигнат до посия). Това при положение, че амуницията - особено при Айлин - са кът си е жива гавра с и- раешия.

Светлосенки:

Преглеждам си писанятия (да не се е промъкнала пак някоя Гасеница, не за друго) и установявям, че отговора, който си зададох в началото, а именно "защо ха- ресът играта" е останал без никакъв адек- ватен отговор. Може би понякога оценката на играта не се определя задължително на везните, от едната страна на които стои броят на плюсовете, а от другата броят на минусите. Тук описаната игра, въпреки че е на светлинни години от хита, който се очакваше да биде, определено става за игра и си струва да й отделиш малко от свободното си време. Това, което не за- служава да й отделиш - както вече и сам твърди да си прецениш - са парите ти, така че пробвай да си я намериш на аванта.

Иначе в края на финалните надписи ни уведомяват, че Карниб ще се върне. Искрено се надявам продажбите на насто- ящата игра да не му попречат да го стори. Ще ми липсва, въпреки всичко.

Проблясъци:

Полезни съвети с други думи. Първо- то и най-важно нещо, което трябва да за- помниш е, че при съёмката ти записва винаги на входа на съответното помеще- ние/парче от терена без да отчита всички-

Не, нямам оръжие в момента. Според сценариста аз съм интелектуалката в тази история. Така че се постараи да изглеждаш поне малко уплашен като ти го показвам това фенерче



те работи, които си правил из него (убивал чудо- вища, взимал предмети, включвал или изключ- вал разни машинари). За това най-подходящите места за сейв са на излизане от съответното, вече прочистено място.

Второто е да ходиш винаги с включен фе- нер, независимо дали е светло или не. Полади- ли в светлината му, повечето предмети, с които можеш да си взаимодействаш проблясват из- дайнически.

От "пъзелов екран" (разни цифроблати, кла- виатури и прочее неща, които близък) се изли- за с копчето за включване на фенера.

Не можеш да се нараниш с ракетометните оръжия, колкото и близо до себе си да стреляш.

И накрая нещо, което прочетох тук що и та- ка и няма шанс да проверя - ако се съвнеш преди срещата с индианеца при всяко лоудване той ще ти дава нов медальон. Звучи интересно.

Плюсове:

- Традицията
- Атмосферата

Минуси:

- Бъговете
- Липсата на съёмк
- Прекомерната красотост
- Заниженитет интелектуален елемент

Bottom line: Струва си да се види. Но в ни- какъв случай не е заслужаващо си парите попълнение към колекцията

Snake

Графика:	85%
Звук:	80%
Геймплей:	70%
Интелект:	70%
Мултиплейър:	-----
Прилича на...	-----

The Devil Inside, Blair Witch 3

75%

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

■ Производител: Prelusion
 ■ Разпространител: Много са
 ■ Интернет: www.gilbertgoodmate.com

■ Системни изисквания:
 Pentium 200, 32 MB RAM,
 4 MB VideoCard

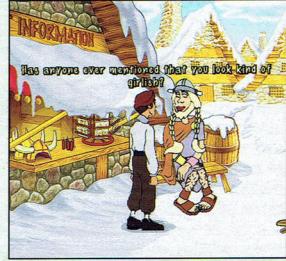
■ Сдържано и...
 Приятно приключение, което навява носталгия
 по класиките в жанра

Било ли е, не е ли било, и аз не знам. Съществувало някога малко кралство-господарство. В него всички добрували, докато не дошъл злия мъжъчин Кар. Яркосинът небе се наляпил с олово, отровна промискуала в плодородната почва, замързали птиците в гората. Злият мъжъчин искал да уничожи всичко живо. Много юнаци трягнали срещу Кар, но всички били побеждавани от мага. Случило се така, обаче, че един голобръд момък се изправил срещу него и го победил с помощта на една необикновена гъба. Магическото растение станало нарицателно за кралството, когото се нарекло Флингари, а самата гъба била сложена на почетно място. всяка година се ограничавал фестивал в нейно име и грижата за мицела се предавала от човек на човек. Всичко вървело мирно и тихо докато един ден пазителят на гъбата бил зверски одуразмерен (т.е. странан двуизмерен) докато попивал растението. Незнайният злоспорътник откраднал гъбата и драснал наниядъ. Всичко това станало пред очите на внука на Глизетея - Гилърт, който се втурнал да помога на дядо си. Но уви, когато стигнал до долу, старецът вече бил арестуван, а присъдата произнесена - СМЪРТ.

В този момент завесата падна, жените се

разпициаха, а една баба загуби очилата си. Голямата каша, какво ще кажеш? И разбира се, някой ще трябва да вади кестените от огъня. Кой ли може да е този някой. Ти естествено. Ама няма да се дъръсти! Не ми обяснявай как си спасили Вселената минатала седмица и сега искаш да си починеш малко с един Counter Strike. Ела, въркни се в дрехите на Гудмейт (да не се бърка с Гудман, който обикновено се носи в черно) и тръгвай смело напред. Не, няма да те карам да търсиши очилата на бабата. Очаква те нещо много по-приятно, отколкото можеш да очакваш.

След като изгладете интото няма как една мисъл да не изникне в съзнанието ви. Тази игра е правена от абсолютни аматёри. Графиката в Gilbert Goodmate (накратко GG) е много казано арханчка. Всъщност, за да бъда докрай откровен ще кажа, че е отривателна. Нямам нищо против 2D-то. Дори намирам за сполучливи нюанси от рисуваните на ръка графики на заден фон. Не че са някакъв шедъръвър, но направи изълзват на фона на обратително анимираниите герои. Дори Гилърт, бидейки главния герой в играта, има движения, раздвижени с по няколко кадъра - на места в играта съм имал чувство, че мога



По пътя си ще срещнете дори Викинг с нежна душа.

На въпроса, защо носи брада той отговаря

"Ами Викингите в селото"

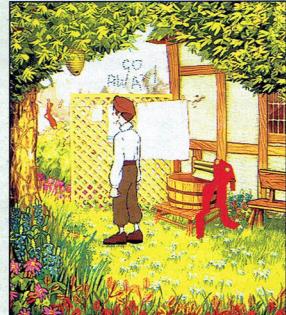
да преброя рисуваните пози на Гилърт за някои негови действия. За детайли тъкъв право не ми се говори. Дрехите на Гудмейт са нарисувани с по една-две гънки, без каквито и да били опити те да изглеждат по-реалистично.



Стига моля ви мадам,
 мене много ма е срам!



Тактическа карта, на която Гилърт ще може
 да планира действията си.

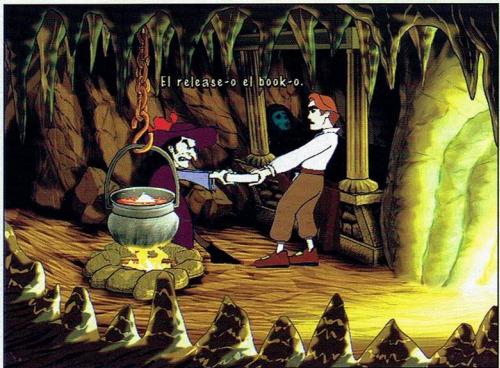


Дори и пчелите се отнасят
 пренебрежително към нашия герой.

Не, не си тръгвай. Хайде сега, така и тaka съм заключил залата ... по-добре с добро, откото с дърво.

За разлика от няколко световноизвестни заглавия и за чест на създателите на играта големите проблеми свързват с недоделаната графична част на GG. Представете си изненадата ми, когато вместо да намеря някакви напълно малоумни загадки и пълен с бъгове геймплей пред мен разкри лицето си един много приятен куест. Върно, не много ли приятен, но какво тък - в сушата като няма риба и ракът е риба. А този рак явно е научил дosta рибешки номера. В GG си личат явни замъки от класиката в приключенския жанр Monkey Island. Самите създатели не крият този факт - Gilbert понякога бива наречен Guybrush, а в една Викингска съкровищница героят намира златна статуя на триглава маймунка, на която е изписано името Lucas.

Ненормалните идеи и странните типи-



жи са широко разпространени и във Фънгория. По време на играта ще се срещнете с ненормални артилерист Пийт, чаировния чорап Чорап (нешо като зайчето Бъни, но малко по-глупаво), мързелив Джин, генически и същохвейн избранител Епты, както и с един кул ненормални Викинги. Май забравих за интелигентните чепли и принцесата...

Заемките и тук са очевидни, но в никакъв случай не дразнят. При условие, че приключенския жанр е на смъртната си одър, с радост ще посрещна всяко едно заглавие, което сполучливо копира големите имена в бранша.

Е, времето напредва. Върви и изпълни мисията си! Как била тя? Ах, колко съм разсевян. Забравих да ти кажа, каква ще бъде задачата ти.

Целта на младия Гилбрът е да спаси дядо си, а за да направи това трябва да се дегизира като цар и да отмени екзекуцията му. След което бързо да намери и върне

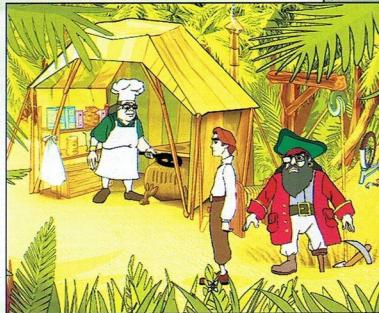
Гъбата (с главно "Г", да не се бърка с нашият приятел Evil Yeti). В последствие ще ви се наложи да търсите съкровища, представяйки ужасяващи ритуали, като за десерт да се измъкнете от Викингите и да спасите любовта на вашия живот - Принцесата (с главно "П", да не се бърка с говорещия пагагал на съседката под вас).

Но докато стигнете до този скъбливлен момент, ще трябва да се използвате. Гилбрът е всичко друго, но не и особено интелигентен момък. Както го беше казала поета: "Сlam в очите и памук в главата". Всички се отнасят пренебрежително към него и ще се наложи да правите какви ли не магарии, за да изтържите необходимите ви предмети/информация от тях. За второто ще се ви наложи да изтърлите едно истинско цунами от реплики, които ще ви пръхнат. Не знам колко хиляди реплики са записали производителите на играта, но тяхната цифра не ще да е малка: Gilbert Goodmate е много, много по-празнословен

Да даваш книгата, че като те подхвана с това перце ... упс май току-що ѝ издадох решение на една от загадките в играта



Вътре на голямото Викингско съкровище.
Ще трябва да наддигнем младия пазач.



И в GG пиратското войство е достойно представено.

По отношение на загадките не вярвам да срещнете кол-че какви затруднения. Gilbert Goodmate няма да ви предложи необятни местаности за изследване и накрая да се озовете с около 80 предмета и никаква идея какво да направите по-нататък. Всичко се подчинява на една малко изкривена и шантава логика, с която няма да ви бъде трудно да свикнете. Изобщо, заглавието е изненадващо приятното, като се има предвид, че бюджетът, с който е правен клонът към нула. Естествено, Gilbert Goodmate няма да може да се доближи до Monkey Island, Simon the Sorcerer или Discworld, ако сте почитатели на приключенческите игри със сигурност ще оцените тези 20-30 часа, които ще прекарате с Gilbert Goodmate.

Тръграй Гилберто. Не се ел застоявай много-много. Очаква те светло бъдеще!

Groover

Графика:	45%
Звук:	75%
Геймплей:	85%
Интелект:	-----
Мултимедијър:	-----
Прилична на...	-----

Monkey Island 1-4

70%

STARTORIA

■ Производител: Mucky Foot
 ■ Разпространител: Eidos Interactive
 ■ Интернет: www.eidosinteractive.com

■ Системни изисквания:
 Celeron 400, 64 MB RAM,
 8 MB VideoCard

■ Сдържано и...
 Оригинална икономическа стратегия, която ще закове пред монитора всички почитатели на жанра

Startopia е едно изключително забавно заглавие, което уся да ме изненада не един и два пъти докато го играх. Първоначално ще останете с впечатлението, че играта не е нищо повече от смесица между Dungeon Keeper и някак от Theme серите на Bullfrog (Theme Park, Theme Hospital), но докато играете, Startopia постепенно ще излезе от сянката на своите събрата и ще заблести със собствена, а не отразена светлина. Но за това ще говоря, когато му дойде времето. Засега ще ви запозная с основите на играта.

Вие сте мениджър на космическа станция. Нито повече, нито по-малко. Тя се състои от три нива - основно, развлекателно и биоравнище. В зависимост от задачите, които си поставяте, имате възможност да построите много гради, с които да привличате и развлечате туристи, търгувате, произвеждате, разработвате различни технологии или да разъзвядате различни видове растения. За целта разполагате с ограничено количество от универсалната единица за разлагане - енер-

гия. За да можете да построите определена постройка, трябва да разполагате или с технологичните планове за изграждането ѝ или с техноложията, която позволява нейната направа. В първия случай ще се наложи да разчитате на приходящите търговци, за да се сдобите с така ценния ви пакет, докато във втория ще можете да я построите по всяко едно време. Необходимо е единствено да имате достатъчно енергии. За да се сдобите с технологични планове, ще трябва или да се изръсите много солена сума, или да ги разучите във вашата лаборатория.

Стигахме до развлечателното ниво. Там ще намерите най-различни магазини, кръчки, мотели, барове и разбира се - Любовни Гнездо за всички, търсещи платената любов в Космоса. Постройките тук са доста скъпички, но пък се изплащат бързо, защото всеки един ще посети или служител ще харчи спечелените с пот единици енергия в тези прекрасни местенца.

Най-оригиналната част от цялата станция

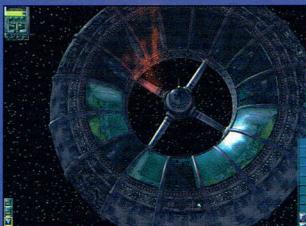
Учените в станцията имат най-голяма нужда от нежност и ласки. Иначе гениалността им си отива яко дим.



РЪКОВОДСТВО НА СЪВЕСТНИЯ СОБСТВЕНИК

Съкли ръководствопользователю,
 2000 единици енергия не са малко пари, зато-
 ва предполагам, че срещу тях ще получите знания
 как да управлявате една космическа станция. Като
 вашата например. Е добре, вече сте разбрали че
 действието се развива на три равнина. Засега ще
 се запознаем с първото равнице. Имате колектор
 на енергия, който е жизненоважен за функциони-
 рането на базата. Загубите ли го, пишете се в
 списъка за безработни мениджъри. Колекторът
 събира енергия, която се ползва от цялата база.
 Всяка една постройка има нужда от захранване, за
 да функционира нормално. Затова следващата по
 важност сгради са така наречените Power Booster-
 и. Добре е да се заредите с няколко такива, преди
 да застроявате площа с енергомки постройки като
 фабрика, лаборатория и Център по сигурността.
 За последните от недостатъчната енергия няма
 да си говорим сега - достатъчно е да ви спомена,
 че ви очакват ГОЛЕМИ неприятности.

След като си осигурите достатъчно енергия в
 време да се насочите към производство и търгу-
 вия на стоки. С други думи е необходимо да си
 набавите Consensor, Spaceport и производствен
 капацитет в лицето на Фабрика. Инвестицията е
 доста голям и в началото ще трябва да си наложи-
 те сърова финансова дисциплина (никакви излиш-
 ни разходи!), за да оценеете, но с течение на време



Поглед отвън на вашата станция. Тъмните сектори са все още незаети. Скоро и те ще бъдат разпределени

мето ще разберете, че всичко ще се изплати многоато. Космическият порт ви дава възможност да търгувате с всички търговци, а не само със съпътстващия Арон. Чрез простицата схема "купуй евтино, продавай скъпо" ще наберете средства, за да разширите сферата си на влияние. За съжаление и тук важи златното правило "пари при пари отиват". Ако можете да си позволите да изчакате най-изгодната оферта за дадена стока, ще можете да натрупате печалби в трицифрен промени. Но ако сте притиснати за енергия, ще се уловите, че продавате на минимален приход, за да може да вземете изгодно някоя друга сграда/технология. Чрез производство на различни стоки във фабриката ще можете да генерирате допълнителна печалба. Още една важна сграда на първото ниво е Лабораторията ви. Там се правят различни изследвания, стига да сте наели учени и да сте им осигурили необходимите работни места. Съществува доста интересно технологично дърво. За да вървите по него, трябва да задавате различни задачи на вашите гени. Например, ако им сложите един болкук в анализатора, те ще разлучат технологията "Кошче за отпадъци", която автоматично ще доведе до появата му във ваши възможности за производство (във фабриката) и строеж.



Всяко едно същество си има характеристики които определят, доколко ефективно то си върши работата.



Клиниката е безценно за всяка една станция. Ако не лекувате посетителите, те ще умрат и ви глобяват с 1000Е

са био-отсечите, където можете да генерирате избор от вас климат. Освен за засаждане и разъаждане на най-различни растения, които след като узрят дават различни плодове (под формата на стоки), там е и мястото, където вашите посетители и служители ще отдъхват. Постарайте се да им създадете разнообразен релеф (можете да указате нивото на температура, влажност, надморска височина и ниво на морското равнище), за да може всяка една от населявашите станцията ви да намери климат, подобен на този в неговата планета и да бъде щастлив.

Така, вече сте запознати с основата на вашата база. За по-подробна информация можете да се обрънете към "Ръководството на съственния собственик", което разглежда в подробности функционирането на космическата станция. Уникалното в нея е нейната гъвка-

вост. Ако решите да изиграете соловата кампания (която се състои от 10 мисии), ще видите как в зависимост от целта ви, станцията придобива коренно различен вид. Дали ще бъде космическа болница, зандан с висока степен на сигурност или търговски център - преобразяването на помещението е направо магическо. Това е и една от най-силните черти на играта - при нейното разнообразие тя много трудно може да ви доскуча. Затова вие ще игравате и игравате, и игравате... докато изведнък часовника не зърне и вие с изленда установите, че вече е време за работа, лекции или тък детска градина.

В Startopia постоянно се случва нещо ново, нещо различно. Непрекъснато вие налага да взимате решения, да търгувате, да строите, да се развивате. Липсва този момент на насищане, когато гледате с малко тъпово

CLUB

INFERNO

ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по

COUNTER-STRIKE

за ГОЛЯМАТА НАГРАДА на club **INFERNO**

6 кръг - 28 юли Награден фонд - 2450 лв.

За подробна информация: www.club-inferno.com

ПРЕДСТОЯЩИ ТУРНИРИ:

4 август 2001
Heroes III

Награден фонд - 500 лв.
Без такса за участие.

11 август 2001

Brood War

Награден фонд - 500 лв.
Такса за участие - 5 лв.

18 август 2001

Quake III

Награден фонд - 500 лв.
Такса за участие - 5 лв.



Поредният тъговец е качнал в порта и вече всеки се опитва да надхитри другия.

изражение экрана, а играта си тече пред вас, изцяло засега издълбаното от вас русло. Затова помага и наличното на различните произволно генериирани събития като търг на техника, метеоритен дъжд, молба за помощ от различни космически кораби и т.н. Много ми хареса и възможността да бърникате в най-малките подробности на базата ви. Например, колко да струва едно посещение в бара, какво да бъде менюто в столовата, колко да плаща всяка единка раса в мотела, доколко даден дроид да обръща внимание на ремонтните работи и доколко - на останалите си задължения... Макар да не е нужно да променяте тези параметри на вашата икономика, наличното на подобни възможности и радост за всеки, който иска да развие уменията си като мениджър на космическа станция до съвършенство.

Изкуственият Интелект в Startopia е... как

да го кажа, може би най-добре е да кажа, че няма да имате оплаквания от него. Което е много добра атестация за неговите възможности. Върху е, как когато се създавате с компютъра за контрол над станцията, той няма много голяма идея, какво прави, но на микро-равнища всичко е перфектно. Вашите подопечни си гледат съвестно работата, дроидите-строители хвърчат нагоре-надолу из нивата и поправят сградите, събират боклука, няма заблудени изъвънземни, чийто pathfinding кутия и те се чуят и мият в странна траектория, докато накрай не умрат от глад и изтощение...

Графиката в играта е просто невероятна. При това без да има умопоморачителни системни изисквания. На моята машина (Thunderbird 850/256MB Ram/GeForce 2 MX) играта хвърчеше на 1024 x 768 точки с 32 би-

Още нещо относно постройките ви. Те се нуждат от непрестанна поддръшка. Препоръчвам ви постоянно да си поддържате армия от обслужващи дроиди, за да не се покрият сградите ви със зелена патина и станцията ви да заприлича на опустошена от бури нива.

Вашата цел е да изкарвате пари от базата си. Освен търговията, туризът също може да се окаже добър перо в баланса ви. Първата представка за тяхната появя са най-елементарни условия за живот. Спално отделение, подходящо оборудвано болнично заведение, хигиенно помещение и столова са основата на вашата станция. Чрез поставянето им вие задоволявате голяма част от желязницата на вашите посетители и работници.

Истинската атракция за туристите се намира на развлечателния отсек или второто ниво. Там те трябва да намерят разнообразни заведения, където да покарчат парите, които носят със себе си.

Задължително в наличието на Любовно Гнездо, както и място за развлечение като Дискотека или Бар. В началото една-две постройки от подобен тип са напълно достатъчни, за да задоволите нуждите на населението си. Там е и мястото, където можете да построите различни магазини. Всеки един от тях се нуждае от определена стока, за да функционира, така че не бързайте да прода-



Общ план на развлечателното ниво на станцията ви. Това ширеното вляво е дискотеката, нищо че е пуста в момента.

ТАЛОН

**ПЛАЩАШ - 1 ЧАС,
ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !**

София, Младост - 1, Пазара
тел. 974-38-91

CLUB INFERNO		ТУРНИР COUNTER-STRIKE	
РАНГЛИСТА - ПЕТИ КРЪГ			
1. [SS] Force	55 т.	9. Headoff	22 т.
2. Doom3 Varna	33 т.	10. Extreme	20 т.
3. Selo Mladost	32 т.	11. [HELL Force]	19 т.
4. Botevata 4eta	29 т.	12. [FAV]	16 т.
5. [C-T]	28 т.	13. AWP 2	14 т.
6.Varna	24 т.	14. Anli Droga	13 т.
7. Aqv 2	24 т.	15. NAI-DOBRIX	13 т.
8. OK	23 т.	16. prt-Vampi	13 т.
		17. The Team .. Jail	11 т.
		18. [SOBT]	11 т.
		19. [STEP]	10 т.
		20. RIP	9 т.
		21. Inferno	8 т.
		22. [SK] INFORCERS	7 т.
		23. C 35	7 т.
		24. Inferno's Angels	6 т.
		25. Xteam	6 т.
		26. Gepi Grip	6 т.
		27. O_T	6 т.
		28. Корупция	5 т.
		29. Killas	5 т.
		30. DGD	5 т.
		31. DPP	5 т.
		32. Dune	5 т.

Подробен списък на класираните отбори търсете на www.club-inferno.com



Анимациите в играта са на много добро ниво. Дори и такова действие като издане на търговец е възпроизведено

всичко производство на био-отсека или фабриката. Чрез магазина пеачалбата е много по-голяма.

Вече сте забелязали, че седем раси посещават вашата скромна станция. Всяка една от тях е специалист в дадена област. Например, Сивите са отлични медици и слаби воини. Кармараните са градинари, а оръжие обичат да виждат единствено зад дебело стъкло. Сирените служат за хим... задоволяването на нуждата от любов на населението. Не е достатъчно да построите дадена сграда, за да може тя да започне да функционира. Основната предпоставка за това е да наемете адекватен персонал. Ясно е, че ако направите клиника и 100 Кармарани да наемете, те няма да започнат да лекуват пациенти, както и сътворяването на Любовно Гнездо е излишно потрошване на ценна енергия, ако наимате нито една Сирена, която да развлича посетителите.

Какво е една космическа станция без съседи? И в StarTopia ще си ги имате в изобилие. При това няма само да се чешете един другим по гърба, а и да се биете с тях. М-да, мястото в една космическа станция е малко, мястото не стига, деца. Всички избрани по-горе постройки изискват доста голямо пространство и докато в началото допълнителни площи можете да си набавите единствено чрез 15 000 единици енергия, след това ще разчитате на грубата физическа сила. И по-точно на Касагвариците, които ще са гръбнакът на вашата армия. Воените действия в StarTopia са доста хаотични, вътреки че имате възможност да зарявите място за събиране на войските си, както и да посрочвате коли врагове да бият. В едно меле от типа "20 на 20 говеда" никой няма да седне да гледа кой-къде-какво да удари.



Био-отсека в нивото. Тази локва в средата сам съм я сътворил! А ето че и палмата е "узрала" и ще се превърне в стока.

този цвет и пуснати всички графични екстри. Текстурите са феноменални, движението на извънземните са плавни, анимирани с адски много кадри, ако се вгледате в деликата на едно същество, ще разберете всъщност колко много труд е хърлен, за да се постигне този впечатляващ общ графичен облик. В дребничките детайли се крие съъществото и тук спокойно мога да поздравя Mucky Foot за проявените максималисти. Трябва просто да погледнете как от вашия космическиорт се посреща търговски кораб, да видите станцията си отвън и че разберете за какво ниво на детайлност става дума в играта. Оставям настрана факта, че самият био-отсек направо може да ви побърка с възможностите, които

те. До болка познатите ни звуци, издавани от касови аппарати, автоматично отварящи се врати и купчини други съоръжения, както и на места отрептателната музика, са главните виновници звукът да не получи особено висока оценка.

От другата страна на медала са завладяващия и разнообразен геймплей, бруталната графика и... почти пълната липса на бъгове. Да, някой палавник от Mucky Foot трябва до съда си и поиграт с фирмението Raid, защото за десетските часове игра успяла да открия една единственна неприятна бублечка - изхвърляне в Desktop-a на Windows, когато упорствах при поддържането на товарите в склада си. Като екстра към всичко казано до-



Хайде марш всички към дранголника. Остава ми да превъзпитам още 10 престъпника, за да мина нивото сега, можем да добавим и опции за мултплеър. Да, StarTopia е една от малкото игри в своя клас, която предлага многопотъзувателен режим (хех, какви думи знам). При това мултплеърът никак не е пощат като изпълнение и ви препоръчвам, ако намерите още няколко фенове на играта, да заформите една четворка StarTopia.

След толкова много похвали е редно да обръщам внимание и на некои от недостатъците в StarTopia. На първо и основно място това е тромавият интерфрейс. Не знам, кой и защо го е измислил точно тако, но познавам вече няколко човека, които се отказват да играят StarTopia именно заради него. Движенето на камерата е мудно, смяната на гледната точка понякога варира от сложна до непосинска задача. Единственото използване на мишка и клавиатура е повече от задължително, за да можете ефективно да се оправите из базата си, а разполагането на скелета на сградите може да бъде истинско мъчение, ако мястото, което сте отделили за целта, е малко. В началото е обръщаща и поредицата от кликвания с ляв и десен клавиш на мишката, които трябва да изпълнявате, за да постигнете определени задачи. В графата "недостатъци" може да бъде сложен и звукът в StarTopia. Тук не става дума за гласът на вашия помощник, чийто надут английски акцент е много забавен, нито пък за озвучаването на част от раси-

Графика:	95%
Звук:	75%
Геймплей:	90%
Интелект:	85%
Мултплеър:	85%
Прилича на...	
Dungeon Keeper 2, Theme Park	
90%	

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

■ Производител: Westwood Studios
 ■ Разпространител: Electronic Arts
 ■ Интернет: www.ea.com

■ Системни изисквания:
 Celeron 600, 128 MB RAM,
 16 MB VideoCard

■ Сдържано и... Продължението на Dune 2 силно напомня на Command & Conquer, но доста се отличава от нея. Уникалната атмосфера и нововъведененията в геймплея му придават собствен облик

Кой не е чувал за великия предшественик на всички стратегии в реално време, родона-чапника на този жанр - Dune 2? Даже да не сте я виждали, сто проценти знаете за тази епоханска игра. И ето че сега, в началото на третото хиледолетие от новата ера, имаме възможността да вземем участие в продължението ѝ, която идея от същите създатели - Westwood Studios. Всички погледи са вперени с трепет към тях... Заслужава ли новото им творение името на известния си предшественик? Четете - ще се опитам да ви отговоря.

Ето историята накратко: императорът на познатата вселена Фредерик IV от династията Корино е решил да затърди позицията си на трона, като разпали война между трите други най-влиятелни фамилии - благородните Атрейди, элите Харкони и коварните Ордоси. Тук е мястото да отворя една скоба. Ако се чудите откъде са се взели Ордосите, трябва да ви кажа, че освен общото устройство на Вселената и купчина не на място въмъкнати цитати, играта на Westwood не е взаимствала нищо друго от едноименната книга на Франк Хърбърт. Не очаквайте да срещнете познати персонажи, нито да разпознавате конкретни събития от рома-



Вражеската база отблизо.
Забележете детайла на сградите и единиците

Червят току-що закуси.



на. Навсякъде това, ако сте гледали филма и сте чели литературното произведение, без проблем ще разпознаете кой е ментът на дук Атреидес, кой е Свободен, и кой е представителят на космическото Сдружение. Филмчетата, които ще видите в играта, са доста глуповати и несъврзани едно с друго, но по никакъв необясним за мен начин успяват да създадат по-добаваща атмосфера.

Затварям скобата, и продължавам с историята. Фредерик уредил нещата така, че трите конкурентни на Корино рода да се окажат в състояние на договорна война и да се избиват взаимно, вместо да се опитват да се домогнат до трона. Арената на воината се оказва "планетата Аракис, позната като Дюн, дом на подправката меланж" (ще ми простиte цитата от интриот на Dune 2). За лош кисмет на императора обаче, бийнджърската Елпа решила да



Нощ се спуска над Аракис

сложи край на кръвопролитието и да постави Дюн под контрола на по-миролюбиви управляници. И взела, че убила Фредерик IV от рода Корино.

Само че нейният заговор се оказал част от нечай чужд, по-сложен план. Чий и какъв точно – ще разберете, ако изиграете играта. Няма да ви развялям доволствието от постепенното разкриване на кулководите, които дърят конките на най-голямото кръвопролитие в познатата Вселена. За начало е достатъчно да знаете, че договорната война на Атреиди, Харкони и Ордоси далеч не е приключила. Напротив, наявлява в най-кърватата си, решителна фаза. Бойното поле относно е Дюн, а залогът – празният императорски трон. Територията на пустинната планета е разделена поравно между трите рода. Този, който пръв успее да унищожи щаба на някоя от другите фамилии, ще управлява Вселената.

Ето тук се намесва и първият необичаен елемент в кампанията на Battle for Dune. Деянието се развива на две нива – бих ги кръстил "стратегическо" и "оперативно". Опе-

ративното е това, което ни е познато от другите RTS-и – карта, на която две (или повече) фракции събират ресурси, строят войски и се избиват един други. Стратегическото ниво е по-нестандартно. Там трябва да следите и управявайте войната на родовете върху повърхността на планетата като цяло. Карта на Дюн е разделена на парчета, наречени територии. всяка територия се намира под контрола на един от родовете. Можете да придвижвате резервите си между територии, да атакувате едражска територия или да се защитавате от неприятелските нападения. Щом някъде започне битка (т.е. нападнат ви или вие атакувате някого), играта превключва в оперативен режим – появява се картата на територията, където се води бой, получавате единици и пари, строите база, събирате меланж и т.н. – стандартната картичка на класически RTS.

Тук обаче има малка уловка. По време на битка през няколко минути от съседните ви територии на бойното поле пристигат подкрепления. Колкото повече съюзни територии имате поблизо, толкова по-голямо пре-



Династията на ордосите срещу атреидски sand bike - 1:0

Пленена атреидска фрегата



димство ще имате над врага. Това е причината, поради която не е много мъдро да се вклиняте надълбоко в териториите, заети от неприятеля. Вместо това има смисъл да ги завладявате на широк фронт, като евентуално обкръжавате проблемните места, за да можете да се възползвате от предимството си в подкрепления.

Доколко важни са тези подкрепления? Имате ли шанс за победа, ако неприятелят има превъзходство в това отношение? При нормални обстоятелства – да. Може да стане очче и обратното. Нека ви разкажа какво ми се случи.

Аз бях атреид. По правилата на науката нападнах между харконите и ордосите, защото на границата на владенията имаха да ми се налага да играя от неизгодна позиция по отношение на подкрепленията (понеже половината съседни територии така принадлежали на третата фамилия, а не на тази, която атакувава в момента). После, верен на родовата традиция, наехах яко харконите. От страната на ордосите само се застиваха. Те си бяха избрали централната територия по границата и на нападаха няколко пъти подред. Първия път ги отблъснах без проблем. Втория, обаче, ме ядоха. Бяха се окопали като чамови чворове и просто не можех да ги изчигърят от базата им, колкото и голяма армия да пратя. Разпусвах се и реших да им покажа как команда пада. "Когато после трябва да обясняват как ви победих, ще речете - с пари!" – цитирах аз (неточно) думите на барон Харконен, след ковете се заех за работа. Построих 15 рафирини, с 15 комбайнера и въздушни транспортьора, които да събират подправка за мен. После наредих на фабриките и казармите да строят по 50 единици от всеки вид, и им посочих да ги пращат направо в ордоската база. Да видим държат ли на такъв поток войски! То се знае – не държаха. Преди да минат 15 минuti бяха мъртви до крак. А за синхронизирано се усмихах под мустак.

Пълната сила на глупостта си осъзнах следващия път, когато ме атакуваха на същото място. Работата е там, че картата на територията се запазва (горе-долу) същата между битки



Подобреният транспортер може да вдигне вражески единици направо от битното поле.

те, които водите на нея. Това ще рече, че ако в предната мисия сте прибрали подправка за 2000 солари от местната пустиня, сега в пъська ще имат толкова подправка по-малко. А когато миналия път сте копали с 15 комбайна... С други думи, в новата битка можете 15 рафнерии извързъка мизерните 600 солария и после спрях да работят. Пъсъците бях ялови. Ето тук вече подкреплението за почната да имат решаващо значение. Пък монте бях по-малко. Какво да правя? Тръбващо да спечеля решително, с една атака, защото иначе бавно, но сигурно щах да ме надвият. Е, 15-те рафнерии все пак съвршиха работа. За много пари се продават, да знаете, пък и доста лекотинци идват от тях... Накратко - проходах базата, с последната камарда построих последните пехотинци за последните пари и пратих всички срещу врага в отчаяна атака. Слава Богу, победихме... на кътни зъби. Обаче какво че правя следващия път, когато нямам да има какво да прода-вам? Ще трябва просто да оставя територията на врага.

Каква е поуката? Че доброто винаги побеждава? Е, да, обаче освен това, този пример показва какви неочаквани и интересни последици за геймплея може да има подобен оригинален режим на игра. Явно в Westwood все още има умни глави, които да внесат свежи елементи в RTS жанра.

За съжаление, концепцията си има и слабите страни. Проблемът е, че Battle for Dune на практика няма single player кампания. Вместо нея има поредица от Skirmish мисии. Каквато и да става, битките в пустинята имат една и съща цел - да се изравни вражеската база със земята. Най-много първия

време на изненадващо нападение на тлейлак-сиански лицетанци, до унищожите опората на Харконите на собствената им планета Гайди Прайм.

А какво представлява самата игра от гледна точка на RTS? Как се писва сред другите стратегии?

Според мен тук нещата не стоят чак толкова добре. Етрегог напомня много повече на Command & Conquer, отколкото на имитации си прародител. Атреидес са съжаля приспани от GDI, харконите много напомнят на NOD, а ордосите... Като цяло не могат да бъдат определени на някоя известна фракция от по-ранешна игра, но много от отделните единици вероятно ще ви се сторят познати. Въпреки че има и много елементи, които навсякъв спомени за Dune 2 - Starport-овете, от които човек може да си купува единици на дълготрайни цени от Сдружението, ордосите двойници и събърри, атреидските sonic-танкове, пъсъчните червеи... Обаче цялостното впечатление, което игра оставя, е не за продължение на първия RTS в историята, а за нещо, слабо наблизо от готови части. Най-възмутителната промяна в геймплея според мен е изместването на баланса на силите. По-рано атреидес бяха най-слабата раса, а сега та най-много могат да разчитат на груба сила.

Не оставайте, обаче, с впечатлението, че играта на Westwood не предлага новоизведенния и в областта на геймплея. Напротив. Интересен елемент е т.н. infantry rock. Става дума за склонести области, през които могат да се придвижват само пехотинци. Там те придобиват двойно превъзходство - не могат да бъдат стъпвани от вражеските бойни машини, а насеянният терен им дава допълнителна защита от противниковия огън. Трябва да ви кажа, че атреидски Kindjal infantry, разположен върху такава повърхност, представлява сериозна пречка за всеки враг.

Друга нестандартна подробност е възможността за създаване с две от пет странични

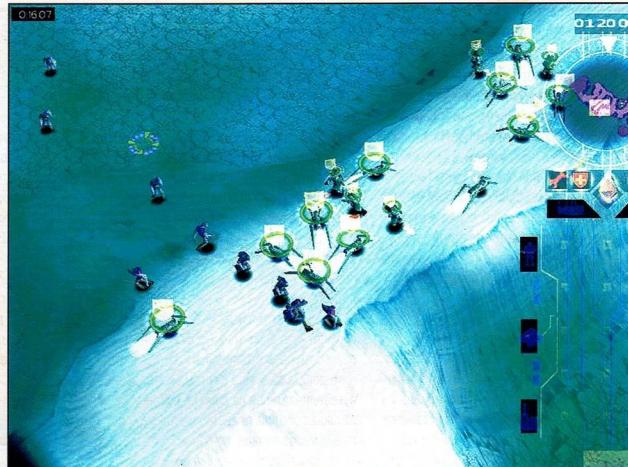




Явно червят вече е огладнал отново

сил в играта. Става дума за Сдружението, тлейаксианците, иксиканците, свободните и сардукарите. Всяка от тези фракции позволява да строите (в специална сграда) два вида единици. Сдружението има NIAВ танкове, които могат да се телепортират и особен вид тежка пехота от второразредни навигатори. Тлейакс позволява да отглеждате два sorta адски неприятни за врага самовъзпроизвеждащи се единици. Едините атакуват пехота, другите - бойни машини. Иксиканците дават холограмски проектори, които създават илюзорни копия на истинските ви единици, както и специален вид сабътор. Сардукарите, според мен, обаче, са най-бутралната фракция. Техните картечници, лазерстрели и ножове са страшно оръжие срещу кой да е противник. Освен това, те не могат да бъдат сподавени с огън (нама да започнат да пълзят по земята, за да се прикрият, а ще отврнат на стрелбата). Свободните имат два вида пехота - невидима за врага, и освен това незаделжима за червите. Техните федейки могат даже да използват кречетало, за да извикат и хянт Шай-Хулд. Това ми напомня, че не съм спомнял изрично досега - страхотните пълзъчни черви от Dune 2 относат със так, зад стъклото на мониторите ни. Привлечени от выборите в пътка, те ще атакуват и погълнат всяко единици в пустинята - и ваши, и вражески, само свободните и навигаторите на сдружението не ги привличат. А не вярваш, че "старите на пустинята" могат да бъдат добре изобразени в компютърна игра, няма със задоволство мога да съобщя, че съм бил в гръшка. Както казва Whisper, "това са едини правили черви" - грамадни, страховити и красави.

Battle for Dune изобщо е много красива игра. Тя е една от малкото стратегии, на които 3D графиката помага, а не пречи. Всъщност, през повечето време тя може да се управлява съсъс като класическа 2D стратегия. Третото измерение я прави победителна и детайлна, без да създава пречки. Озвучаването е много добро, всички единици реагират на командите с някаква реплика, които чудесно пасва на същността й, а музиката добре се вписва в пустинния пейзаж.



Битка в пустинята.

Филмчетата са малко наивни, но пък и никой не очаква от тях да бъдат като режисирани от Бергман. Важното е, че носят подходяща атмосфера.

Според мен най-голямата слабост на играта е изкуственият интелект. Pathfindingът е кошмарен. Редовен номер е да дам на 50 единици заповед да се пренесат във вражеската база, в резултат на което да ги изгубя до крак. Първите 20 тръгват и противникът ги избива, понеже са търде малко, задните 15 остават на място, а средните потеглят по заобиколен маршрут, който обикновено сърпва с дулата на неприятелските кули. Освен това част от мисиите са някак... недоразвлечени. Някои са прекалено лесни, други - търде закучени, а последната е интересна, обаче си има бъг. Там трябва да се убие един червей, който се намира в типа на вражеската база. Аз я изпълних по следния начин: направих си 10 федейки и ги практихах да разпознават картата (те са невидими за врага, затова са идеали за тази задача). По едно време се натъкнах на червей и иг-

рат ми каза, че имам 15 минути, за да го убия. За 15 минути в абсурдно да срутя цяла карта с укрепления, настъпана с войници и фабрики, които постоянно бъяват пехота и бойни машини! В знак на отчаяние дадох на федейкините да стрелят по червей, с ясното съзнание, че ей-сега близките 2 танка ще им обрнат внимание и вече няма да им разпознавачи... Е да де, ама никой не им обрна внимание. Бавно и спокойно пречупихъзъбата твар, и ми спечелиха императорски трон. Ако бях истински, щях да им дам по една планета във феодално владение, просто заради принципа. И щях да отрежа главата на дизайнера на нивото.

В заключение ще кажа следното: Emperor:

Battle for Dune е много добра стратегическа игра и ако си падате по Command & Conquer или Red Alert (или RTS-изобщо), със сигурност ще искате да я изиграете. Проблемите й се компенсираат с лихва от интересните нововъведения, които, макар да не представляват революция в жанра, доказват, че Westwood наистина са постарали да създадат продукт, който достойно да продължава традицията, поставена в Dune 2. А в нашето насищено от клишиета и комерсиализъм време не можем да се надяваме на повече.

Alex III

Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	90%
Интелект:	60%
Мултиплъйър:	85%
Прилича на...	

Command & Conquer, Dune 2

85%

Z2 STEEL SOLDIERS

■ Производител: EON

■ Разпространител: The Bitmap Brothers

■ Интернет: www.bitmapbrothers.com

■ Системни изисквания:

Celeron 400, 64 MB RAM,
16 MB VideoCard

■ Сдържано и...

3D стратегия в реално време, в златната среда. Без претенции за нещо революционно, но достатъчно добра за вниманието на феновете

Какви кошмари ще сънувате ако глата ви кънти на кухо, говорят ви е с подчертан ламаринен акцент, при ходене издавате звуци като от изпънато по стълбата сандък с инструменти, а вместо гъба за бания използвате шукрука? Сиреч, с какво ли са свързани кошмарите на Трилио, когато внезапно посрещащо се събуди хръптиц и задъхан, покрил от фими капчици машинно масло, с претоварени платки, транзистори и диоди на ръба на столовето?

Ръжда!

Ей това сънува, ако питате мен, ръжда. Очази коварна, кафява, всепроникваща, вездесъдъща чума, винаги готова да захапе металната снага на всеки до стопочтен, но немарлив робот. Че то не са дъждове, снегове, вилемици... Еех, край нимат неволити на работите.

Ето ви и един тъжен пример от ежедневието им:

Срецат се трима приятели в болница. Единият питат:

- Ти за какво си тута, бе Пешо?

- Абе остави се. Удари ме гром оня ден. За трети път ми е тази година, изгоряха ми скемите, харда ми се напълни с bad сектори. Едва си отърваха, добре че насокор бих съвел в централния компютър, че сега нямаше да мога да те позная. Напоки се пълни форматираше. Ами тебе кое те води насам?

- Тя и моята не е за разправяне. Една анемия ме мъчи, една слабост чувствам в предавките. Ниско количество на Хром-Вандания, казват. Генетични обременености. Без претопяване, нямам оправяне. Ох, как ще я карам, хич не знам. Че и на здравната ми осигуркова й изтече срок...

Двамата се обръщат към третия:

- А теб каква неволя те е натискала, другче?

- Ващта е песен. Мен някой ме е хакнал и ми е натресъл вирус. Лудия Кон-

дензатор му викат. Някаква нова щуротия е. Няма лекуване туй чудо. Работата отива към дезинтегриране, май. Ще се мре, братя, че се мре...

Така е, тъльти ви разправям, прави сте, ама не за друго, да ви покажа колко тежка е ористка на работите искам. Колко много мъка има на този свят за тях.

Още повече е тя в новата игра на The Bitmap Brothers: Z2: Steel Soldiers, продължение на небезизвестната в миналото Z.

Тези, които са играли Z, сигурно си я спомнят като една от най-оригиналните реалновременни стратегии, в която основните действащи лица са стоманените, в буквения смисъл на думата, войници на никаква работска планета, чието име ми е пълна мъгла поради причината, която ще ви се изясни още в следващото изречение.

Други - такива като мен - нищо не си спомнят, щото въобще не са я виждали

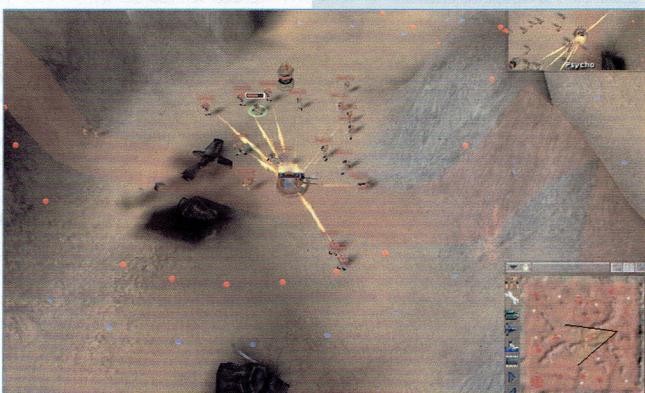
Графика:

Добра. С приличен детайл и текстури. Без претенции на фона на залепите ни през последната година две 3D вълшебства - но напълно задоволителна. Незадоволителни са системните изисквания, за да си пуснете играта на максимални детали. Не знам каква машина е нужна за това, но моята: PIII 850MHz, 128Ram, GeForce 2MX... не се оказа на нужната висота.

Инчие: красави експлозии, отражения, хъръчащи части реалистично цопват във водата, разплъсквайки вълничи, добре анимирани движения и брутални съмртни анимации (но малко като разнообразие), снегове, дъждове... Чудо!

Интерфейс:

И по-добри съм виждал. Ама и по-лоши. Малко е тромав, за да се завърти камерата, например, трябва да се натиска Alt, за Zoom-a се използва PageUp и PageDown - все действия, за които в други игри е достатъчно само ясно копче на мишката, но се свиква. В крайна сметка



Сините точки обозначават зоната на видимост, а червените обсега на поражение. Горе в дясното - част от екрана за бързо превключване към фронта на бойните действия.



Малко статистика не вреди.

ка чак да се боря с Интерфейса не ми се е налагало. Проблеми създава невъзможността с двойно натискане на ляво копче да селектнеш всички еднородни войски например. Преживявя се.

Иначе: по екрана тече всевъзможна информация, имаш всичко, което трябва, прекрасно е решен проблемът с алармироването и бързо озоваване на мястото на бойните действия, възможност от изчистване на дисплея от парашитните еcranчета, добра визуализация...

Звук:

Пак златната среда сред добрите примери. Или маазалко оттре. Всичко си има играта във "вокално" отношение. Е, сега. Стъпки не се чуват, но пък човечето си дръгнат почти автентично. Музикалният фон е довечен от скучен, звуци, издадени от отделните машини, не са добре унифицирани..., ама я да не издребняваме.

Иначе: това, което се движи, е озвучено добре, гласова информация за всичко по-важно, което става, реалистично звучат експлозии, брутални предсмъртни вопли и викове за помощ, шуми дъжд, сняг запушава радиоъръзка...

Изкуствен Интелект и Pathfinding:

Ако тези два елемента не бяха на това ниво, на което са вероятно, тази статия щеше да е с около две страници по-къса.

Първо, за 3D стратегии, pathfinding-ът е повече от добър. Алгоритъмът за хамиране на пъти, както би трявало обстоинто да се преведе на български тази думичка, е онова, което е проваляло твърде много RTS-и. Тук той е почти перфектен. Да и говорим, че ако пъкът пешакът ти мине в близост до противников флаг, ще се отбие, ще го завладее и после пак ще продължи към точката, в която си го изпратил. ВЧелептен съм, дет се вика!

ИИ: Разглеждан на микро ниво, ИИ е брутален. В битка управляваните от компютъра единици са превъзходни и максимално ефективни. Същото важи и за ремонтните роботи - има ли ресурси, без допълнителни поддържане те се заменят с поправката на всички повредени сгради или единици насокло. При това обектът им на същност към повредите е най-големият, който съм срещал.

Не така стоят нещата с ИИ на макро ниво. Не по-лош от много други, но също така повта

Е, хубаво де, удавате ме щом така искате. Няма да ми е за пръв път да ми плюят, гръх не гръх, обаче, предпочитам да си призная невежеството, вместо да се правя на по-комплеттен, отколкото съм, и затуй в тази статия няма да ви засима със сравнения и съпоставки с оригиналното заглавие, а вместо това ще ви разкажа за впечатленията си от неговия наследник, така както съм го видял през очите на един непредубеден, незнайещ какво да очаква, средностатистически геймър, какъвто е моя милост.

И тий, най-напред Z2: Steel Soldiers е още една от принадлежащите на така наречената "нова вълна" стратегии - 3D стратегиите в реално време. И преди да преминем към подробните, нека накратко ви запознаем с концепцията на играта.

Идеята е следната. Картата е разделена на сектори, участци или както щете ги наречете. Само можете да забележите от снимките (екранчето в долния десен ъгъл показва картата), че формата им е кълпацисти всички разновидности на правоъръзъци. (Знate как е, работите обожават правите ъгли.) Всеки сектор може да бъде присъединен към територията ви, ако ваш пешак завладее прилежа-

ща my флаг.

Именно около владенето на тези сектори се върти не само интригата в играта, а също и колепот на военната ви машина. Защо? Ще ви кажа.

Строежът на сгради и единици логично изисква никакви ресурси, нали таки? Е, ами точно от териториалната ви разпростираност (төст от бойката на завладените участъци) зависи скоростта, с която те ще постъпват. В Z2 реално няма конкретни ресурси, төст те никъде не са упоменати. Просто се знае, че от териториите ви се добиват никакви суровини. Определяща тук е единствено скоростта на добиването им, а също и тази на оползотворяването им. Төст, ако добивате повече, отколкото харчите, няма проблем, но ако врагът ви завладее повече територия нещата почват да се спишат. Сега няма да ви тормозя с различни банални съвети, относящи се до укрепването и струпването на ваши около ключови флагове и около основните ви сгради (всяка карта е композирана така, че да има няколко ключови участъка, около които обикновено се разразяват съпплотворените и от контрола над които зависи много в играта), няма да се разпростирам и върху целесъобразността от

The image shows the front cover of the Bulgarian magazine 'Компютърнет' (Computernet). The cover features a dark, futuristic background with glowing blue and purple elements. Two large, prominent article titles are displayed in large, stylized blue text. The top title reads 'Гроб за картите Voodoo' (Grave for the Voodoo cards) and includes a small image of a computer motherboard. Below it, another large title reads 'Край на делото срещу Microsoft?' (The end of the battle against Microsoft?). At the bottom of the cover, there are smaller sections and images related to the magazine's content, such as 'Web имена на български' (Bulgarian domain names) and 'Windows 2015'.



рящ и техните недостатъци. Остави го и гледай как компютърът ще те напада все от едно и също място почти по един и същ начин. Само дето по някое време като единото нищо ще ти се изсипне с целия свят и... ами load!

Сгради и единици:

Сградите са еквивалентни вариации на вече познати такива. Док, Работилница за роботи, такава за моторизирани единици и още една за лептици, разни оръдия и установки, бункери, Изследователска лаборатория (можеш да правиш по 3 търговски на бронята на единиците, на сградите, на скопствата на юнитите и на цщата)... и така на татък. Нищо, ама нищо особено! На всичко то отгоре, ако тръгнете да сравнявате ZZ с СС например, ще видите премалко. Скрб и скуба!

Иначе... хм, нямам какво да кажа тук.

Единиците са какви-речи на същото дебеджке. Рисата е само една, разлики са в свирепите номери. Общо взето всички единици би могла да намери някакво приложение, но играят просто не ги поставя като изисквания. Не те принуждава да бъдеш изобразителен. Едно оригинално хрумване ми направи впечатление - обаче - снайперистите. Това са единствените единици, които могат да "обезброят" танк или каквато и да е друго превъзходство. Когато претрагаши щифъра, твой пещар може да завземе во-зилосту. Друго - по-интересно няма.

Иначе: сравнително голям брой единици, всяка с различен обсег на видимост и щета, всяка унифицирана, всяка с въра "бронирана здраво върхудите" ...



Меле! Комбинираните войски не са гаранция за успех в Z2, но в случая има резултат. Долу в дясното – тактическата карта, ясно се виждат териториалните сектори.

страж на защитни установки и оръдия на същите места (особено на пона едни против въздушна такава). Вие сте излечени воини и би трябвало вече да знаете тези работи, а и да не ги знаете доста бързичко ще ги научите. За това врагът сам ще се пригриже, не берете гонки.

време, докато се ориентира в тези подробности от играта.

Не може да не сте забелязали, че във всяка игра има по някоя особеност, идея, детайл или елемент, които влияят най-силно и дори формират специфичния геймплей. Осъзлагат се, че в много от случаите доколи съм

Та така, във всяка мисия започвате с база (Command Center), с малко или повече построени допълнителни сгради и с някаква войска. Следва (ако сте умни) паническо разпращане на пещери във всички посоки с цел бързо завладяване на сектори. В началото по-важното от тях санични и придобиването им води не само до увеличен приток на ресурси, но и до придобиването на всички сгради във въпросния сектор. Така лесно можете да се сдобиете с фабрика за роботи-пехотинци, за моторизирани части или лък летящи единици. Имайте предвид, че тук въпросът е: Вие или врагът? По-добре да сте вие. Единственото, което ви остава после е да почнете да бълвате. Веднъж придобита, всяка сграда остава ваша (дори и секторът, в който се намира да стане притежание на противника) доколо вражески Техники (Technician) не я "декъпнат". Не езда се погрижите това да не се случва.

Казвам всичко това не само да си пълни страниците, но и защото едва ли съм единственият, който не е играл стария Z, а в Steel Soldiers туториал няма. НЯМА туториал, да повторя! Поне за не видях, тъй, че едва ли ще съм и единственият, който ща загуби маса

време, докато се ориентира в тези подробности от играта.

Не може да не сте забелязали, че във всяка игра има по някоя особеност, идея, дътайл или елемент, които влияят най-силно и дори формират специфичния геймплей. Обзагалам се, че в много от случаите дори самите разработчици не могат да си дадат реална сметка как точно ще се впечатят всички идеи и елементи, които са вложили в играта си. Нито пък дали ще се получат баланс помежду им.

Гледайки философски :-) на Z2 се замислих за това, че всичността концептуалният гърбач на характерния геймплей е именно липсата на каквито и да били находища. Това не само спечава необходимостта от нарочен юнит (примерно работник никъвак) за експлоатацията им, но и позволява да се създадат главно върху "бълването" и битките. А те наистина са кефеси. Z2 е доста динамична игра, особено на по-високите степени на трудност в Мултиплъйър.

Въпреки липсата на добив на суровини обаче, тя е по-близо до стандартните стратегии, отколкото до тактическа игра. Не е такъто, че тактическият елемент липсва. Неговото присъствие, най-малкото се обуславя от факта, че теренът оказва реално, макар и не толкова съществено, влияние. А и както място, картите са така замислени, че тактическото мислене да дава резултат. Физиката на играта е доста добра. Изстрелите спреща претъпквания, възпроизвеждате соколъчни по-





ражения (splash damage). Ако войските ви преминават по мост, врагът може да го срути и да ги заграби, и т.н. и т.н.

Говорещи тези хубави неща обаче, не си мислете, че тяхното ниво на същественство е с някакви феноменални стойности. Ако беше така сега имаша да ревюирам просто една... да кажем непочна игра, а следвояр.

Това, кое то ме издразни най-вече в Steel Soldiers, е прекалено стереотипният начин на действие, който играта те принуждава да следваш. Тъйде незначителни са например възможностите за обрат, ако противникът успее да завладее по-голяма площ. Началото на всяка битка е нищо повече от едно състезание, който по-бързо ще успее да стигне до повече флагове. Лошото е, че това се наблюдава и в кампанията, и в Мултиплъйъра. Макар мисиите да са различни, на практика онова, кое то винаги трябва да се случи е да изколиши врага до крак. „Четоку виж отнявъде изскочи на какъв неразкрит пич, който застреля персонажа, дото го трибголи да го закараш от точка А до точка Б невредим таман като се качва на транспортера и... айде пак на последния запис. Пример давам само. На два пъти ми се случи нещо такова и подивях. Пък да ви кажа, нямам и навика да записвам често.“

Още един тежък упрек имам към Z2 - в нея има 4 рода войски и към 20 различни вида единици, но реално без повечето можете спокойно да минете. Не съм пробвал, но си мисля, че ако се занянят мога да превъртя кампанията произвеждайки само ракетометчици (Ptoough). Най-полезната единица - бие



навсякъде: по въздух, земя и вода. Няколко казарми, които да бълват такива момченца и измите карта.

Въпреки това играта крие своя чар. Не е събитие, което да разтвори основите на жанра, всъщност е доста стандартна, но човек определено може да прекара известно време с нея, без после да изпита неприятното чувство, че го е загубил.

Стига да не е прекалено претенциозен, разбира се.

Freeman

Край на една от последните мисии. Общо взето всяка една от тях завършила по този начин.



Графика:	80%
Звук:	70%
Геймплей:	75%
Интелект:	85%
Мултиплъйър:	
Прилича на...	
Z, Ground Control	

75%



Нахлуване във вражеската база. Независимо от ефектните експлозии и от направът поглед явното ми надмощие, от тая битка излизам с краката напред...

Искате ли да усетите напрежението на въздушната война? Да изprobвате рефлексите, прещенката и точността на стрелбата си? Желаете ли да влезете в кожата на стрелците в съюзнически бомбардировачи през втората световна война? Можете ли да устоите на мощта на

пуснете бомбите. После строят обръща курса, и по пътя към дома трябва отново да се отбранявате от пилотите на Луфтвафе.

На думи не звучи зле, и в един алтернативен свят тази игра можеше да бъде увлекателна и красива. Тъжната реалност обаче е, че B-17

B-17 GUNNER AIR WAR OVER GERMANY

■ Производител: Sunstorm
■ Разпространител: WizardWorks
■ Интернет: www.sunstorm.com

■ Системни изисквания:
Celeron 266, 64 MB RAM,
4 MB VideoCard

германската авиация? Притежавате ли качествата, да да оживеете в 25-те мисии, които екипажите на американските самолети е трябвало да изкарат, преди да ги върнат в дома? Ето това питат хотата от Sunstorm Interactive - създателите на играта.

Отговорът е кратък - да. Притежавате ги. Доверете ми се - даже да сте едношки, безкраки, слепи с един оток око, totally глухи или скакат по някакъв друг, невъобразим за мен начин, можете да минете даже 125 мисии от B-17 Gunner. Само че не искате да опитвате.

Ето в какво се изразява играта: самолетът лети. Вие можете да управлявате една от шестте картечни установки на самолета, и да го отбранявате от налетящите немски изстребители. Щом стигнете до целя, изгледът автоматично ще се смени, за да ви даде възможност да разгледате земята отдолу през оптиката на бомбоприцела, и да

Gunner не става за нищо.

Един пич по телефона, погледа как джиткам, пък вика "Ае, тъй ви напомня на Deer Hunter". Може би имаше предвид как немските самолети налитаха с дузини и поемаха дълги пъти към земята в комплекти от по 4-5, отстреляни моментално от картечниците на самолета ми. Обаче фактът, че си остава - той удари в десната ката. B-17 Gunner е рожба на същите титани на мисълта, както и Deer Hunter. Аз отстанах адски изненадан от това откритие, защото B-17 е най-некадърният опит за комерсиален софтуер, който съм срещал в последните години. Първо, геймплейт е абсолютен провал. Топкова е монотонен, че след първите 20 секунди човек може спокойно да се справи с него, докато върши нещо друго. Самолетът ви има 6 картечници, обаче през 99% от времето ще играете от името на горния стрелец. Просто враговете се движат и атакуват само отгоре.



Готови!
Платиците идват

Графиката е леко отвратителна. Оригиналният симулатор на Microprose B-17 Flying Fortress от преди 5-6 години може спокойно да се състезава в тази област с отречто на Sunstorm. Освен че е грозно, то има няколко технически проблеми, защото моите GeForce 2 GTS започва да насича, щом на екрана се появят 5-6 вражески изстребителя. Звучите са си дружка с останалите "качество" на играта. Музика, слава богу, няма. Тръпки ме побиват като

Луфтвафе? Ще ви кажа - адски прещакан. Ако беше сътворена от никой десктопник в свобододото му време, може би щеше да има някакво извинение за отвратителния вид на B-17 Gunner. Когато обаче зад нея стои името на съорътна фирма, отговорна за 5-6 хитови заглавия, работата става друга. Ако ви предложат да ви продадат тази игра, бъгайте презглава. Ако ви я подарат, моментално се опитайте да я пробу-



Бомбоприцельт често бъгява

си помисли каква щеше да бъде е, ако пръстъваше.

Може би щеше да има някакъв смисъл от цялата работа, ако човек можеше да постреля по другите съюзнически бомбардировачи в строя. Това обаче е невъзможно - щом се прицепите в тяхна посока, те се преместват. Не се отклоняват от курса си, а просто скочат в странни на някое по-гостоприемно място. Освен това не можете да засегнете собствената си машина. Виплата и стабилизаторите на B-17 чисто и просто са прозрачни за куршумите ви. За сметка на това, чом извършиш няколко полета, ще можете да се наслаждавате на бројката на свалениите от вас немски самолети. След 25 мисии, аз имах близо 1000 германски изстребителя в сметката си. Как смятате, че се чувствам в ролята на единоличен убиец на половината

тате на някъд читател на конкурентно списание. Не за друго, ами който е чел Workshop-a, ще знае за какво става въпрос, и номерът няма да мине.

А, да. Ако се чудите какво става, щом минете прословутите 25 мисии, ще ви кажа - нищо. Играта просто превключва на по-висока трудност, и толкова. Няма филче, няма тупане по рамото и похвали. А трябващ да има поне орден за храброст и билет за излизане от жълтата къща на четвъртия километър.

Alex III

■ Прилича на:
Deer Hunter, Virtual Valery 2

05%



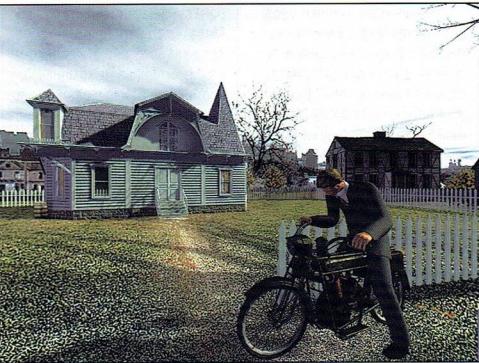
Суспирна тези момчета се заядоха с мен в бара...

Много ще ме прощавате, ама не се прави така. Просто не се прави така. Компрено-въ?

Не, не, мадмоазел, не говоря на вас, вие се спроятете тре бин. Сега бихте ли се върнали под биото да си довършите вашата работа, парск и аз съм малко зает. Мерси.

Та значи на ония от Canal+ multimedia говорех. Както и на

че съм обиркал дисковете. Не бях. И за Necronomicon-а не знаех, че вие сте го правили. Да не мислите, че иначе щях да го взема да пиша за него, а? Ами, че той е абсолютно същият, бе! Грам промяння има (е, добре, де - грам има - виж по-долу). Само стреличките за движение са се изменили лекичко като дизайн. По-синички са станали.



Easy rider. По нашиен - "простият ездач"

NECRONOMICON THE DAWNING OF DARKNESS

■ Производител: Dreamcatcher
■ Разпространител: Dreamcatcher
■ Интернет: www.dreamcatchergames.com

■ Системни изисквания:
Celeron 300, 32 MB RAM,
4 MB VideoCard

Dreamcatcher Interactive, които доставят творенията на последните до сд гот-а ми.

Еми наистина не се прави та-ка. Што вие, франсата мои не-нагледни, от няколко години пробвате на играещото братство една и съща игра под различни заглавия. Навремето първият Dracula mi беше направил заба-вен. Имаше яки анимации и пет часа геймплей. Точно колкото да убийш един следобед. Втората серия вече не ми беше толкова забавна. Анимациите бяха все та-ка яки, ама нещо нямах следобе-ди за убиране. Когато преди око-ло месец си взех от редакцията The Messenger - ей така да по-разцъкам за кеф малко, общувам куестове - не разбрах, че вие стоите и зад това заглавие. И като го пуснах и видях до болка познатата ми дракулова игра помислих,

виж какво, скъпи читателю, ако досега не си имал досег с нищо от горизонброните заглавия - че ти обясня накратко за какво иде реч. Имай предвид, че това не е ревю на Necronomicon, кон-кретно. Защото то може да бъде отнесено към кой да е от куестовете на мултимедията от плюсо-вия канал. Значи француците взимат една история - за предпо-читане с мистични хорър елемен-ти - вкарат я на два диска, за да има достатъчно място за много и предимно хубави междуинни ани-мации (с уговорката, че ако си изиграл всички спомнети по-го-ре и те ще ти писнат, защото следват абсолютно идентичен ви-зуален стил) взимат за главен ге-рой някакъв дегенерат (ка), с който (които) трудно ще успееш да се идентифицираш, 'щото е абсолютен парцал (парцалка,

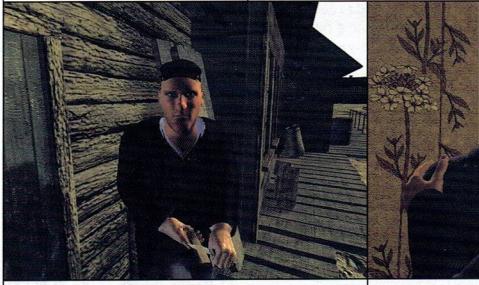
предполагам), използват един архаичен енджен, дето сигурно са си го направили при открива-нето на фирмата и ще си го ползват до закриването й (скорошно, надявам се), който ти е леко не-удобно да го гледаш колко е гро-зен, набутав ти в перспектива от първо лице (което си е безумна аванта, нали помниш, че героят е парцал/ка и е по-добре да не го гледаш много-много?), връчват ти супер элементарен интерфејс (сигурно не го променят, защото и тримата им телефоне са си свикнали с него и друг би ги затормозил, пък докторите в лудницате не дават), в който основно място заема един кръгъл инвентар, където рядко се наврътат повече от три-четири предмета на-ведъж, свалят пълзгача на труд-ността под нутата (за да не се за-тормозят феновете, помниш), осигуряват ти под десет часа геймплей (да не вземеш да си повредиш очите пред този мони-тор, случайно) и те пускат да па-сещ. За да има тръпка във всяко

следващо заглавие вкарат по някое новоъвъведение, което труд-но ще забележиш с просто око. В Dracula2 това беше революцион-ната възможност да използваш един предмет от инвентара с други, в The Messenger имаше въвеждане на женски персонаж, в настоящото заглавие - карта, с чиято помощ да се прехвърляш на вече посещаваните локации без да ти се налага да се луташ като идиот.

Иначе - ако ти се занимава - төст, ако Necronomicon е първо-то заглавие от canal+ - овата ку-ест-поредица или пък си един от ония тримата в изправителното заведение си имай едно наум, че то май е най-доброто от серията. Правено е по мотиви от истории на хорър гения Х. П. Лъвкрафт, така че поне ти предлагащо-то-где интересен сюжет и някакво мини-мално напрежение. В пропитен случай тегли една майна и остави Книгата на мъртвите на мира.

Както съмтам да направя и аз. Съвршили, ма шери. Да, бе, аз знам, че съврших, ама... А, казваш за тия пари само юн фоа. Еми бил тогава. Какво? Не за повече нямам. Мосю Фреман не-що ме мотасъ съз заплатата. Кой е мосю Фреман ли, шери. Под съседното биро прилязи, мон ан-фан, под съседното биро...

Snake



Ти така като ме гледаш приличам ли ти на NPC, което ще ти каже нещо смислено?



И на мен ми беше приятно. Спокойно от един път гей не се става.

■ Прилича на:
Dracula

45%

Не минаха и няколко месеца от обявяването му иeto на Half-Life: Blue Shift е вече в ръцете ни. Доста кратък производствен цикъл, нали? Въсъщност истината е съвсем друга - това заглавие въобще не е било планирано за самостоятелен продукт. Blue Shift трябваше да бъде просто набор от допълнителни мисии за Dreamcast-версията на Half-Life, която обаче

раната на научния център Black Mesa. След като преминете през задължителната обиколка из разните нива на комплекса, кратко седнали във въздушесъщата кабина на транспортната система (която помним и от Half-Life, и от Opposing Force), отивате до шкафчето си, взимате си екипировка и оръжие и се впускате в приключение, почти идентично с това на Гор-

HALF-LIFE BLUE SHIFT

■ Производител: Gearbox
■ Разпространител: Sierra
■ Интернет: www.sierra.com

■ Системни изисквания:
Celeron 400, 64 MB RAM,
16 MB VideoCard

след прекратяването на производството на самата конзола беше спряна (или поне замразена, защото все още няма официално становище от страна на издателите). Вследствие на това, в началото на Април, бе анонсирано излизането на HL: Blue Shift за PC.

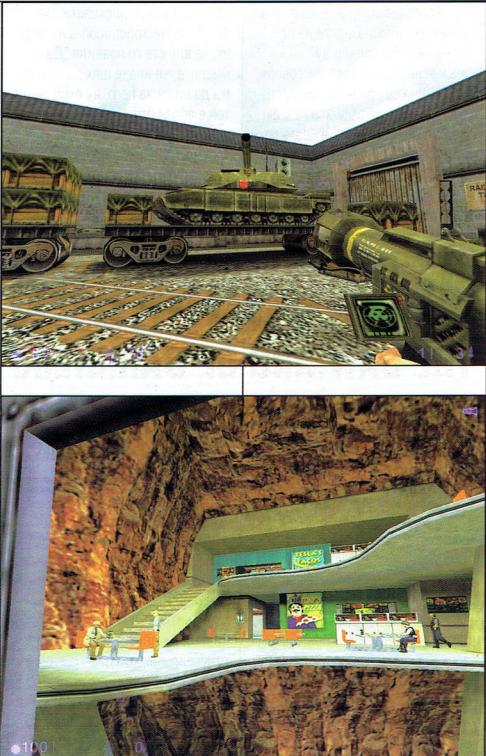
дън Фраймън, само че от малко по-различна гледна точка. Ще се борите с извънземни създания, ще се сражавате с командоси, ще помагате на учениците от комплекса, ще отскочите на бързо до Ксен (извънземния свят) и след това ще се върнете обратно за да сложите край на



Старата песен на нов глас

В общи линии това е най-краткото и точно описание на Blue Shift. Трудно бих могъл да намеря по-подходящи думи за това доста късичко и не особено оригинално приключение. Играчът влиза в ролята на Б. Калхун, един от многото облечени в синьо служители на хо-

всичко. И всичко това става в рамките на около 6-7 часа реално игрално време или поне на мен ми отне толкова докато стигна до края на епизода. Нека видимага до поглянешо - Blue Shift не е с нищо по-лош от Half-Life или Opposing Force, но докато оригиналът направи революция в жанра, а продълже-



нието му внесе допълнителни оръжия, създания и няколко свежи и оригинални идеи, то Blue Shift идва като бесплатен десерт, който не сме поръчали, но са ни го донесли и от любезност не можем да откажем. Тук няма нищо, абсолютно нищо, която да не сме виждали вече в предните две игри, въпреки че това, което го има е от същото качество. Голямата слабост на Blue Shift е именно в това, че не предлага нищо оригинално и завладяващо, нещо повече - самото преживяване е толкова кратко, че човек докато влезе в ролята на Калхун и играча съръваша.

Новите дрехи на царя

Blue Shift има едно силно предимство и то се казва High Definition Pack. Това е специална програма, която след като я стартирате ще обнови и подобри значително качеството на

моделите на персонажите и създанията, както и тези на оръжията, на оригиналния Half-Life и на Opposing Force. Нека ви предупредя - не очаквайте да видите на екрана Quake 3 или Unreal Tournament, но като се има предвид че в основата на HL лежи Quake 2, разликата в качеството на картината пренди и след инсталацирането на HDP е доста забележима. Всеки ценител на Half-Life би трябвало да притежава Blue Shift дори и само заради тази му екстра - просто тя прави една от най-добрите игри за всички времена още по-привлекателна.

Whisper

■ Прилича на:
Half-Life, Sin

60%

Злите гени от 3DO отново атакуват! Поредната гавра със светлата памет на Heroes 3 излезе на пазара. Всички се надважме, че мъките на безсърдния Тарнум (а нашият наред с неговите) са съвршили с края на Clash of the Dragons, но не би! Два нови епизода се пръкнаха преди около месец и ние, като върли почитатели на Heroes-a нямаше как да ги подминем.

Първата част - Revolt of the Beastmasters - разказва как нашия корав пати Тарнум, ети така - по детски решава да помогне на блъгите хора, възправяйки се срещу армиите на страшния крал Грифонхарт. Втората

топодобни, така че играчът да се лута дълго време из тях, създадвайки си погрешно впечатление за продължителността (и стойността) на продукта. На най-висока трудност, въпреки бе-зумия дизайн на картите, всеки един от двата епизода се минава за около 10 часа, ако вече веднъж сте изиграли играта и решите да я минете отново (пази боже!), цялата процедура ще ви отнеме не повече от 5 часа.

От гледна точка на геймплея мисии са доста безумни. Около гравадите си ще намирате разньите части от Легиона, които са леко пазени и ще бъдат бързо придобивани от вас.

HEROES CHRONICLES FINAL CHAPTERS

■ Производител: New World Computing
■ Разпространител: 3DO
■ Интернет: www.3do.com

■ Системни изисквания:
Celeron 300, 64 MB RAM,
16 MB VideoCard

част - The Sword of Frost - има доста по-смислен замисъл, но същото калпаво изпълнение. В нея "Шампионът на народ" Скалата, бъл гардон - Гелу, е трогнат да търси митичния Леден Меч. Според древна легенда, ако Леденият Меч и Мечът на Армагедона се съберат заедно ще последва разрушата на света. Гелу вече има огнения меч, така че Тарнум решава да се изправи срещу своя бивш приятел, за да предотврати края на света.

Това, което обединява двете игри, е характерната за поредицата тотална бездействийност. Нивата са насиществено направени усукани и лабирин-

тически срещу мен да се изправят пълчища и орди (се пак тези артефакти са доста ценни и мощни предмети), аз се старах да разивям гравадите си максимално бързо и ефективно. В крайна сметка се оказа, че основните ми противници не можеха по никакъв начин да ме спрат или затруднят. Нека пак да спомена, че иде реч за най-високото ниво на трудност на играта!

Другото изключително дразнещо нещо бе самата структура на кампаниите. Започната на малка карта, постепенно стигате до голяма карта и изведнъж двете предпоследни мисии



са ви отново на малка карта! Пълна простота - точно когато трябва да настъпи разгръзката, геймплеят се опростява и обезмислия.

Пословничият Изкуствен Интелект на Heroes-a е паднал до неподозирани дълбини на тези последни издихания на Хрониките. Само ще ви спомена един факт - на последната мисия на The Sword of Frost трябва да

нот от най-селски тип. Друго толко totally издълане на така велико и обичано заглавие като Heroes 3 светът не познава. Къде отидоха хората, правили Shadows of Death? Къде се затираха създателите на оригиналната кампания на Heroes 3? Искрено се надявам, че пичвате от 3DO ще излязат от амока максимално бързо и ще зарадват почитателите си с про-



изпървате Гелу и да превземете магическия град единоки си, където се пази Леденият Меч. На третия ден от започнатия на мисията Гелу се телепортира пред моя "меч" (ида от "мышка мечка") Тарнум, и народът загуби Шампионна си. В този момент завърхлих диска на играта и теглих една врачанска на "дизайните" от 3DO. Подобна глупост досега не бях срещал и искрено се надявам никога повече да не видя.

Музиката в играта е единствено-то нещо, което заслужава похвала, но това не е благодарение на 3DO. Въобще цялата концепция на Хрониките е изключително зло прикрита алч-

дукти, достойни за името, което носят.

Единственото хубаво нещо, кое-то мога да напиша в тази статия е, че официалната дата за излизане на Heroes of Might and Magic 4 е 1 Ноември 2001 година. Бог да пази Heroes-a от неговите собствени създатели!

■ Прилича на:
Heroes Chronicles 1 - п

35%



Хубаво е, че все пак се намират и фирми, които да се грижат за аудитория, успешно сравнивани с броя на водопадите в пустинята. Не искаам с това да търдя, че по своята няма достащично привлекателни на картина, все пак накони от нас дори са го практикували в най-аматърската му форма в ранната си детска (и не толкова) възраст, но съм останал с впечатлението, че повечето геймъри са по-склонни да пробват най-новия

предизвикателство в играта, а именно, режимът, който има за цел да проследи възходите от никому неизвестен начинящ шофьор до истински ас в браншица. Започвате при 100 кубиковите, а целят е да печелите шампионат, с надеждата някой ден да се наредите на члените места и при "големите". В това отношение разработчиците наистина са се постарали да възьмут малко дълбочина в изживяването пред екрана. Като за



тарали и преживяването наистина си заслужава. Друг е въпросът, че ако сте свикнали с игри от рода на NFS ще ви трябва малко време, за да влезете в крачка с физиката на малките колички върху листата, но с това се свика. По-страшно става, ако опитате липсва, но не желание да стъпите на първото място на стълбиката в края на състезанието. Компютърните противници въобще не се церемонят, карат си по идеалната права, ако сте пред тях тактично ще бълсват толкова, колкото да загубите контрол и да поплетите към оградженията и на вас още в края на

ферни ефекти, иначе нищо запомнящо се.

При звука нещата стоят по горедолу същия начин. Фактът, че макар и да отидеш на заглавието един доста приличен период от време, накрая не си спомняши нищо от музикалното оформление, говори достатъчно. Доколкото се познавам, явно за нещо скучно ще да е ставало въпросът.

Като цяло играта не е лоша, но не варява много от вас да седнат да я позагряят за повече от няколко часа. Дизайнерите са опитали да направят всичко на задоволително

OPEN KART

- Производител: **Microdroids**
- Разпространител: **Microdroids**
- Интернет: www.microdroids.com

- Системни изисквания:
- Celeron 400, 64 MB RAM,
- 16 MB VideoCard

NFS, Nascar, Colin McRae и пр., вместо да се занимават със симулация на невъзможни колички. Пренебрегвайки тази дребна забележка, фирмата Microdroids е сумърла да създаде един доста завършен и интересен продукт, който изненадва приятно и предлага достащично режими на игра.

За начало имаме стандартния Time Attack, в който можете да се опитате да подобрите върховото постижение на писта по избор. Интересно е да се отбележи, че разработчиците са се постарали да възьмут в картинката и т. нар. ghost car - когато завършите првата си обиколка, ваш полупрозрачен двойник се появява и дублира начинът на каране, давайки възможност да прецените по-добре как се движите в момента.

Нещата стават по-динамични в следващия режим на игра - Arcade, където имате възможност да се пробвате в състезание срещу компютърни опоненти или в малък шампионат, състоящ се от избрани от вас писти. Тук е моментът да споменам, че трасетата са общо десет на брой, разпределени в зависимост от мощността на карта ви. Породено на Grand Prix-та в мотоциклетизма и тук има три класа - 100, 125 и 250 кубика. За първите два от тях са отредени седем писти от различни краини на света, а най-мощните машини мерят сили по три отделни трасета.

След като сте позагряли, може да преминете и към най-серииозното

начало трябва да отбележа, че както в много други подобни игри и тук има възможност за настройка на възилата според стила ви на каране - можете например да запложите на по-бързо ускорение, на по-добра стабилност при завоите или пък да настроите опции в никакво междуенно, оптимално състояние. Освен това често се налага да посещавате и местния магазин за автомобили - с времето джуанджурите по возилото ви се износват и се нуждаят от поправка или пътън подмяна, както е например с гумите. Естествено, всичко това струва пари, а начинът за спечелването им е заене на някое от члените места в състезанията.

Извън основния шампионат има възможност за участие и в аматърски турнирчета, които носят допълнителни печали.

И понеже вече доста поговорихме за съревнованията и подробните около тях, сигурно се питате какво е усещането, когато след всички настройки и менюта, най-накрая попаднете на пистата, редом със седмица опоненти. Никак не е лошо, трябва да признаем. Хората от Microdroids са се постарали да предадат на управлението на количката ви достащично реализъм, за да почувсвате на практика разликата в мащевреността и в начина на взимане на завоите, която отлива картигините от стандартните коли. Може би не са се справили перфектно - това едва ли е и възможно, но са се по-

първата обиколка ви става ясно, че ще е добре въобще да влезете в първата тройка. Е, свикна се, но в началото ще изхабите доста нерви. Е, успокойте донякъде могат да внесат графичните прелести на Open Kart. Което не толкова сигурно все пак, защото макар визията да не е никак лоша в сравнение с други съвременни автомобили симулатори не впечатлява чак толкова. Най-вече липсва нужната детайлност, оградите например ще ви се сторят като да са направени от картон, а и не са също те... Като евентуален плюс може да се отбete наличието на атмос-

тиво - графика, звук, геймплей, но съкаш са пропуснали да ги съчетат по подходящ начин, който да даде на Open Kart най-важното - оригиналната, самобитна атмосфера, която всяко голямо заглавие по правило следва да притежава.

SaintP.

- Прилича на:
- Karting

55%

Играта Arthur's Knight 2, а фирмата производител е небезизвестната френска компания Cryo. Дизайнърите са заложили на добре познатата формула да се ползва популярен сюжет и да се създаде една добра игра. В първата част са сполучили: сюжетът е сред най-популярните - Легендата за Крал Артур. Второто (добрата игра), обаче, малко им се е изпълнило. Защо ли? Чете те и ще видите. Смятам да бъда кратък и да не ви мъча с дълга статия за игра която не я заслужава.

Първо историета.

Бира се, можете да изиграете Arthur's Knights 2 и в двата варианта, стига да имате нерви за това. Сега за самата игра.

Започвайки легендата за воина Брадун, се попялят в един красив и богат на цветове 3D свят, с фиксирани камери (няма лошо, тълько играта не е с високи системните изисквания). Наслада за очите, макар да сме виждали и по-вечеизпълняващи гледки. Графиката е една от малкото добри страни на това заглавие. Намирам се пред дървяните порти на защитната стена на замъка си. С

съм се изправил, излизам на пътя и тръгвам да се разхождам из местността. Оказва се, че няма да ми се налага да ходя пеш. От нищото изниква един младеж, който ми държи коня докато се кача на него - супер, значи съм си имал и оръжениесъц, как не се бях сетил по-рано. Потеглем съмдо напред. Естествено, тръбва сам да си управлявам коня. Не мога просто да му кажа, че исках да отида до манастира и той да се пренесе там. Неее, че треба да му посочвам пътя с помощта на лява и дясна стрелка. След няколко минути езда започвам да се питам дали игра Adventure или Horse Simulator, но ми е трудно да намеря верния отговор (в играта пише, че не е Horse Simulator). А май има и нещо съмнително в походката на коня ми? Ами да, двинки краката си по подобие на лъва, който гордо се е изправил пред съдебната ни палата и също така гордо отказва да падне, въпреки търденията на множество болози и проче самозвани учени, че ако така си постави краката, одма ще бутуряся. Да виж, каква, никога

такъв начин на движение е съвсем нормален. Ех, само да можеше по-рядко да ми се налага да го упражняваш това крантво животно...

Стига толкова лирика, че статията набърза излишно. Но този описането начин исках да ви запозная с някой от "интересните" моменти в играта, които разкриват част от добрите и лошите ѝ черти. С течение на времето постепенно навлизате в заплетена история, включваща в себе си призраци, магьосане на хора и други митични елементи, познати имена от легендите ще ви помагат или пречат (в зависимост от избора ви). Но, за съжаление, това е недостатъчно, за да може една игра да ни завладее. Аз лично не можах да изтъръя Arthur's Knight 2 до края, макар да имах доброто желание за това. При толкова слаба интерактивност и досадната нужда да препускам постоянно насам-натам, губейки повече време за придвижване, отколкото за самата игра, нервите ми не издържаха и се отказах. Имам чувство, че само най-заплените фенове (тези, които са гледали "Екс-

ARTHUR'S KNIGHT 2

■ Производител: Cryo
■ Разпространител: Cryo
■ Интернет: www.cryogame.com

■ Системни изисквания:
Celeron 300, 64 MB RAM,
8 MB VideoCard

В самото си начало играта ни отвежда в хладните коридори на дървен английски замък. Тълько тази забързан тича някакъв младеж в смесни дрешки (какво да се прави, такава била модата тогава). Това е и първият персонаж, чието управление поемате вие. Както скоро разбирате - не за дълго. Между другото юнакът в търстърни дрешки подчива доста интересно и дори се пързалия по добре изъскания мраморен под, колкото се опита да смени посоката с висока скорост. Браво на аниматорите, които са го раздвижали - много е забавно! Но май се отпlesнах. Та оказа се, че младежът отива при своя учител - достопочтен, завяр поглед в дебелите книги старец. След кратък разговор с него ви просветва, че всъщност действието в играта няма да има нищо общо с младежа, а по-скоро с приказката, която ще му разкаже учителя. Става дума за историето на храбри рицари от кръглата маса Брадун (Bradwin), наследник на владетеля на едно от множеството кралства, на които е разделена Англия през тази епоха. Да, ама тя (историята) не е една, а са цели две (машали!). От външния първи избор ще зависи дали Брадун ще поеме по пътя на старата или новата възра. В първия случай ще се подвизавате като келтски войн, а във втория - като християнски паладин (хе-хе) - из изобража първия. Раз-

ужас установявам, че управлението е възможно само с помощта на клавиатура, мишката е само допълнение в определени ситуации. Е, ще се преобразя някак, поне героят ми се движи готино и плавно. Провеждам кратък разговор с пазача и се опитвам да вляза в посетището. Една, две, три минути - никакъв успех. Колкото и да натискам шапчицата, портата пред мен си остава затворена. Накрая установявам, че вината е изцяло моя. Как можах да си помисля, че бедния ми герой ще може едновременно да ходи и да извършва никакво действие?! Разбира се, че за да отвори вратата трябва да съм спрял и да не натискам никакъв друг клавиц освен "спейс", ама като съм си прост нека ми - загубих сума време. Е, вече сум вътре. Градът кипи от живот, само дето няма много хора, а тези с които мога да говоря, се броят на пръстите на левия крак на кука кокошка. Добре де, но не се поразходя между къщите и ще разгледам. Упс, никаква невидима преграда ме спира. Трамбован на място като олигофрен, но се оказва, че на повечето места съм заграден от незрими стени. Какво да се прави, такъв е живота, отвсякъде ти налагат ограничения.Ще трябва да свинка с факта, че не требва да се доверявам само на очите си, ако става дума за пътя, по който мога да тръгна. Разбрал вече пред какво



не съм им вярвал особено много на тези самозванци, и его на - моят кон в момента го доказава - ходи си кротко без въобще да се притеснява и дори не залита. Хм, дали голопът му ще е по-добър? Натискам Shift и се поклоням устремено напред. Този бърз ход изглежда малко по-добре, но някак си ми напомня бяг на куче... Конете не си ли видяха малко по-високо предните крака и не ги ли поставях малко по-доброневременно на земята?.. Ама какво ли съм седнал да се впечатлявам и аз като не разбирам нищо от коне?! Този сигурно в специална порода, за която

калибър" не по-малко от 50 пъти) на легендата за крал Артур, бих могли да издържат играта до края и да дават възможност на "интересната" история да избута всички останали дефекти на заден план. Бог да се смили над душите им!

Cohen

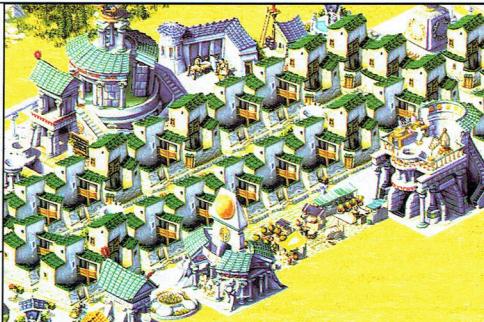
■ Прилича на:
на нищо не прилича!

30%

POSEIDON е експанзионът на ZEUS. И за съжаление това е всичко, което може да се каже за играта. Тя не предлага нищо ново - графиката, ИМ-то, интерфейсът, аудио оформлението, анимациите и дори ландшафтът са същите като в предходното заглавие. Ако има промени, те са съсъс козметични, като засягат само външния вид на армията и няколко различно изглеждащи сгради.

Многомъдрия ни колега GROOVER заклейми подобни комерсиалнитворения, затова не е необходимо да повтарям казаните вече неща.

След заслужените похвали, които отправих към ZEUS, е малко странно това негативно отношение към новото отроче на Impression. Обаче за наистина харесът ZEUS, почувствах атмосферата на Елада и античния свет. Защото, скъпи ми приятели, в POSEIDON няма нищо



POSEIDON

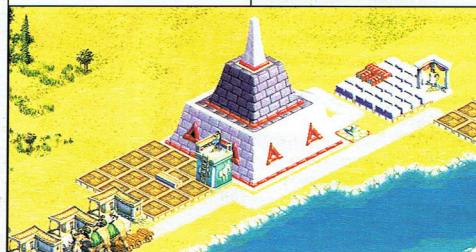
■ Производител: Impressions
■ Разпространител: Sierra
■ Интернет: www.sierra.com

■ Системни изисквания:
Celeron 400, 64 MB RAM,
16 MB VideoCard

След ZEUS в ред на по-големия брат POSEIDON да напълни кошницата на Impression със свежи и лесно спечелени парички. Както са го подкарали от Impression, следва най-големият брат Хадес... Пък за да не ги съдят феминистките движения за сексуална дискриминация, ще издадат още Хера, Деметра, Афродита и д. че има Олимпийски богове и богини.

Чак сега разбираам праведния гняв на колегите, възмущени от такива комерсиални и половинчати продължения на игри. Не се на Impression им е за пъви път. По-паметливите помнят PHARAOH и CLEOPATRA и съсъм заслужените критики, които последната отнесе (не изключителната египетска царица, а "недодлъжката" на Impression). Тогава

такова. Авторите се заиграват с темата за Атлантида и събата на по-тънлия континент. Представя ни



някакво утопично общество, в кото наръдът (разшибай - от плебея чак до охранения патриций) радее за наука, техника и изобретения. Е, къде

го това общество и защо ли е изчезнало? Прокрадва се основателско съмнение, че от гръцки "управжната" по продължаване на рода и логично са изчезнали.

В брифините между отделните епизоди авторите се опитали да създадат някаква картина на Атлантическото общество, като ползват за това единственния (не)достоверен източник, а именно "диалозите" на

нен външен вид на армията. Вместо конници имат колесничари, което значи, че ще трябва да построят и работилница за строеж на каручки. Поради пословничата любознателност на атлантиите, в менюта за строежи вместо хиподруми, театри и арени ще строите университети, обсерватории, лаборатории и музеи, които изглеждат ужасно не на място по сред Средиземноморски ландшафт на екрана. И това е всичко.

Поне още анимации или герои да бяха добавили, ама не. Момците от Impression си измиват алчните ръчички с една нова геройка Атланта (между нас казано и тя не е нещо особено като жена), механична заминя на сребърната руда с някакъв митичен метал, към добивания бял са добавили и черен мрамор и най-голямата новост (глупост) - строите Пирамиди, посветени на Посейдон.

Най-големият недостатък на Зевс беше неадекватното поведение на армията. Тук - отново лоши вести. Войниците ви пак са като стадо овце. Проблемът е по-скоро да се подреди войската на бойния поле, а не да се победи врагът. За съжаление, нищо хубаво не мога да кажа за играта. Въсъщност - не ви мисли към Зевс, защото Посейдон е точно това. Ако се учудвате на високата оценка, то тя е за по-старата игра.

Ако вместо да ни продават Poseidon, Impression да ни бяха подарили нови мисии и нива за Зевс, аз първи щях да запея елепели и дитарамби в тяхна чест.

Der Wolf



■ Прилича на:
Caesar

80%

На лицето на Freeman се беше изписала блага усмивка. Имаше нещо странно в нея, но за това се сетих по-късно, много по-късно.

- Знаеш ли, хората нещо са те харесали как пишеш... Изречението остана да виси във въздуха, а и аз не знаех какво да кажа. Зная колко е деликатна темата за него.

- Та тук съм ти харесал една игричка, да поцъкаш, така, да ни

TRAIN SIM

■ Производител: Microsoft
■ Разпространител: Microsoft
■ Интернет: www.microsoft.com

■ Системни изисквания: Celeron 300, 64 MB RAM, 8 MB VideoCard

кажеш мнението си... хм...

- Ъ..- изпълзнах се аз, както
само аз си знам.

- Няма ъ, няма Мъ. Ще я играеш и толкова!

И така, скъпи приятели, се запознах с "играта" Ms Train Simulator. Май имаше нещо подобно, само дето Train беше заменено с Plane. Чичо Бил да не се е побъркал на тема симулатори, че неговите подчинени се надпреварват да вадят симулатор след симулатор...не знам. Та да започнем от началото:

Става въпрос за влакове. Най-различни. Парни, електрически, дизелови, стрели... и т.н. Има около 4-5 голями маршрута, като в играта се разиграват мисийки, които обхващат някаква част от основните пътища. Закачи тия два

вагона и ги закарай до следващата гара, разгледай безинтересния пейзаж, закарай хората живи до нам коя си гара... Това е, общо взето, всичко.

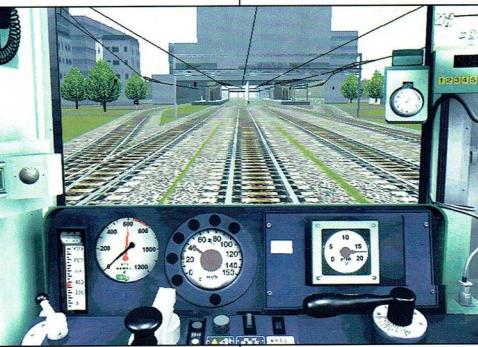
Докато разбера какво точно се иска от мен, и ми е минал мерака да го свърша.

- Ама, колега - викам му - Това хич не прилича на игра. И си една скуча...да не ти говоря.... Не



- А, ти не се притеснявай, те програмистите се стараят, скоро ще има и нещо по-тъло, като за теб.

ти играта, не, симулатора, сам по себе си, няма нищо, с което да те заинтригува. Нито графиката е някаква блещища, а инсталацията просто ми спечели симпатиите – как ви се струват 1.7 GB, за нещо, на което няма да обръщате внимание. Освен ако не сте машинист. Аз имам един приятел, Венци, та



- Така значи, а? Имаме си някъв лио отношеници спрямо Кин, а? Нека ти! Ще я играя пък, напак, докат не ме изгониш от компютъра. Ще видиш ти къде зимуват машинистите... - крещях с пляна на уста.

И така играх беспирно около два дена. Два деня всеки, който влезе в редакцията, разбираше защо има надпис "Душевно болни Хор" над вратата. Freeman най-много харесваше, когато надувах сирената, направо го виждах как подскочава от радост. А Whisper саме изглежда, така, съкожа премърваше нещо, после махна с ръка

и се отдаче на двудневен запой.

той като чу за Ms Train Simulator, и пощръкла. Само ще кажа, че работи за БДЖ и кара влакове по нощите, за останалото можете да се доссетите...

И така, най-горещо "пропърч-
вам" тази "игра" на всички. Най-
вече на Freeman. А на останалите,
огледайте по съседните страници,
все ще намерите нещо по-интерес-
но.

■ Kin-Klad-Dze

■ Прилича на:
Microsoft Flight Simulator

15%

ДЕНЯТ НА БАШЦА

Здравейте!!!

В момента си слушам "Неу боу, неу гир!" от Chemical Brothers и се чудя как да започна проектот исто... хмм...)

Преди виконо - малко историја:
Значи...

Имала едно време един малък Mandark и той насокър си купил едно хубаво сладко PC. Веднъж, един приятел на този Mandark си купил Master games...

Таベンци (остега имеет Mandark ще пиша името си "щото има и да превключвам с Flextotype-a") разгледал това списание, ама никак си не му харесало много. След време баша му купил PC Mania. Наベンци много му харесало. Ден-два след това баша му купил и Games' workshop.

Бенци го разгледал обаче дизайнерът на страници и си спомни за превключвател с Flextotype-a, разгледал това списание, ама никак си не му харесало много. След време баша му купил PC Mania. Наベンци много му харесало. Ден-два след това баша му купил и Games' workshop.

Бенци го разгледал обаче дизайнерът на страници и си спомни за превключвател с Flextotype-a, разгледал това списание, ама никак си не му харесало много. След време баша му купил PC Mania. След известно време, като се връщаш от даскало, забелязан новия фройл. Изчакъл при баша си и пополнил за 5-левка, за да си купи "Ей нови списание дето пишено в него за Амур". Но въпринят брой също още повече му харесал. След време се връщаш от даскало и юзнатън подправен брой на GW. Имал 5б - дал го (тук купувал две списания за игрите). След още доста време ходил да купува вестник и видел следващия фройл. Искал гарди и си го купил. Обаче баша му музъл, че не може да купува D&D списание - т.е. да си избере единото. Тогаваベンци осъзнал, че всичност GW с списанието, което си превърна и спрял да купува конкретното и да е друго...

Айде стига толкова история...

1. Sorry, събрал съм в предишното си писмо - gwaunche-a търства, ами не винаги и е място бава понякога, иначе самият дизайн на артикли е трепан!

2. Здравии да ви предложа като ви пишах - да ви кажа, че според мен било хубаво да слагате plug-inове за Winamp-а и колекции с картинки за Webshots-а.

3. Онова дата на пихата за DVD-player-и, имах предвид съфтуерен плейър, но спомех наимерки си - InterView WinDVD (само той може да play-back DVД-та на моя компютър). Иначе благодаря на SainP за отзивчивостта!

За друго не се сещам, но сега ли се веднагаща лишила!)))

И да знаете, че каквато и да правите, аз ВИНАГИ ще идем подкрепим!))

Вие!!!!!!

Mandark

Ех, башца, башца! Какви ли не патетични на макин-герони и какво ли още не е издигнато човешеството, а ние си ѝ дади башца. За него не се говори, не се пише, не се шуми... Но и не е пристраивало, питам? Честите гони си имат Den на башца и си го познават, че Дето и така дневаме. А како виждаме, башата е добра великомъртвина и важна фигура в живота и самосъзнаването на детето. Внася разнообразие, дето си вика. Ето, най-напред Master Games, после PC Mania. Сочи правилни пътеки - донася в книжи и Games' Workshop. Дава свобода и време на "адето" си да поисбере впечатление, да наслуша пати, да порасне - оставя го известно време да си купува цели D&D списания. Но иде и част на Зрелостния Изпит и башата изучава целия си арсенал, за да попълни погодка отворено си първото му предпътствие, първото голямо предизвикателство. Да направи своя Избор!

Изборът, както сами разбираате, е пра-вилен и башата доволен се оттегли на този етап. Перфектно! Думите си излизат.

Башата! Търсете Башата!...

Freeman

СТАРАТА ЛЮБОВ
РЪЖДА НЕ ХВАЩА... МАЙ?

Здравейте скъпи, уважаеми, безценни Workshop-ци!

Пише ви един миши-мю-о-го стар по-читател. Слопним си паметта (поне за мен) октомври 98г Тогава за пръв път си купих нещото, наречено Gamers Workshop. С треперци ръце съксах найлоновата обивка, захвърлях я настрани и разтворих списанието с неопределено очакване и смесени чувствия.

...Лирично Отклонение...

Всичност, главата причина даdam еретичната на онова време сум от 6 000 (стари пари) лева бе една страсти - Quake VS Unreal. Сигурно си спомнете, че тогава по малкото клубове се играше само и изключително Quake 2? Аз, като редовен играч, просто пожелах да видя оценката и на други игри за тези десет феноменални, революционни, изключителни игри! Договора не си бях купувал списание SAMO за компютърни игри. Вие ми бяхте тук бих читал един или в ноемврийския брой 98ървата любов, първата път и т.н...

Бога ми, падна!!! Оттогава не СМЕЯ да купя друго издание... Просто знам, че подобро има да намери. Това не е Търся...

Както и да е... Допреди три години си нямах хал-хъбър, че един-единствен брой на списанието ви ще ме превърне вечно ваши, заклет фен. Истината, "Толата Истина" е, оттогава не си изпълнявала нито един брой и АДСКИ съжалваш, че не успях да се снабдя със втори, когато му беше времето.

Кофти, кофти, кофти! Но е в болка за умира! Нали имам всички други! Това е вакантът на СТАРТОХНСТ СТЕ ОСЕЗАМАЕТ възможност. ПОДОБРЪВАНЕТО на всеки един брой и на всяка УЧИЛКАННИЯт ви стил на писане и НЕПОВТОРМОВИЧУто често за хумор, ето ТОВА и издижа на върха! Пожелавам ви да не изневървате на очакването на читателите и на традициите си и да продължите да ни радвате с някаково ново и интересно!

Здрави искам да изразя специалните си адмиратори към ВСИЧКИ членове на Работническата:

За оформлението също могат да секажат само хубави работи! Дизайнерът продължава да е Number 1!

Обсебено си имах новата система на очевидчане. Много е гордина и тази дадава с подобните игри! Две изключително добри представа за рецензираната джитка!

Фенове си купих новия брой и отново ме разбихът! А интересът на CD-то и направо THE BEST!!! По-добре не сте праени!

Нямам да критикувам, просто защото съмтам, че факт, който критикува НЕ е истински факт! Ето че вие са членове и повод за критика... Да я оставим на професорите по литература, на които го имате в ръце!

Ще ви кажа само едно нещо - благодаря ви, хора!

ГОСПОД ГЛАД ВИ ПОЖИВИ! ДАВАЙТЕ ВСЕ ТАКА!

Искренко вищ d_wanderer

29.6.2001 г.

"Вие ми бяхте първата любов, първия път и т.н..."

Ето това е то. Толятни си ръцата такива думи. Ше ми се диси, че тази любов на ма-да хавае ръчка. Всичносто сигурно че хавае, това е неизбежно. Случва се съвсичко и всекимо, само че съвсичко любов нещата ви са малко по-особени. Ти е ведна от очни реакции неща, които имате за сърдца си и покриват с патина. С означи благородна, до-стопане същност, којто кара члените неща да излязат под човечни и автентични. Даваме каквото можем от себе си, за

да се случи това и със списанието. Дано да успеем. Надявам се, че поне в един от случаите - твоя, че успеем.

Freeman

P: Колкото до фенцищата, кинето ми е по-различно. Някой тъж не може да подхвърши и тази тема, но не съга. Който пожелава да узнае какво мисля по въпроса може да посети форума, топика "войните и войните"-те.

ДО КАРДИЛА И НАЗДА...

Здравейте,

Пише ви един фен от Сливен.

Препочитам старите бройки за пореден път и на тях се споменати с имена и не мога да се спомня с никъд от мнението в тях. Например диска към списанието, че free games и повечето програми са боклуци. Всеки има право на мнение, не че игричките са върха, но все така някъд от тях става. Ако се отнеса до програмите струи си да са на диска.

Имам едно предложение за тиц и то е въвело официалната версия да включите един скрипт, който можете да изтеглите от адрес: Toiyan.myspot.cjb.net. Топ и почти същия като този, който се използва в интернет за лайв и е настроена съсърди и канали.

Имам и друго предложение когато има игра на боя до това и ми и наено лено на диска, защото какви-то човека това тързя да е най-добратата игра излизала през месеци.

Не че не придобивам представа за игра, но от стапни, нали знае съкото си да види, драга ли е. И въобще много от относителни работни лайви в интернета за отговорността. И за отговори (от външна) коята като мен в много лесе да се живее. Външните дори не си представявам.

Приятно ми е - Аз съм Търся фен на PC игри! И от ден на ден затъмнявам. Много хора са убедени, че сум ПРОС. Аз ги убеждавам: "Не съм и стъпвал във Формула 1" -

- Обаче като ги махът по-убедени станови, а приятелите ми вика: "Ама много си ты!" Така на 6-ти работници не си трошат Supply Dero, на първия ход ще да ти дава по "1000gold!". И за всички, какво да прави. И от кинети популарни так и имам и леко дълга коса сим си от улицата. И чувам: "Тайл, глей към Търся Мътън... Да бе, Аз си си на улицата!"

За малко сега да задълбам в темата за "ТПИЯ ограничението", аз замако ви е мнението, мое и същото, така че ви става ясна картичката. На мен и не ми пуска даже какво мисли ти или она. Понеже, както казах по-горе, всеки за себе си е прав, но за останалите е инициал.

За значи ти... началото винаги е трудно. Много наел си лесно. Както може би се досещате за чедо редом. Да. И списанието чете. Способността да чете я слагам на члено място... Тъпа нещо в много от това етап.

Така. Стана модерн в последните броеве списа да праща "зърни път" най-големите и върли, при това, фенове. "АЗ имам от 3-ти до 33-ти"...

...Седем и двадесет и пет сутринта... Бързите, нещо е смърчен и грозди, вътърят мете улици, дърветата се полипти и стоят от ботка. Зеленият им сълзи и падат върху лицето. Някъде се разсяда гърьмо из-пукване и един от клоните се понася във въздуха. Загрязъм се по-тълсто в ученическото сако, настъпвам си срещу свирепия вътър и ускорявам ход. Отново захвърлявам за училище. До техникума има щастъе дистанция, първият си час е практика. Нещо ми е дигнато мениканка напоследък, представи си физиономията и зад големите очила, като паса изътър след втория зъвчин и в корема ми създава сърдъчният студените тела на змиорка. Аз съм мен, обитвай в община. Сините Камъни скъсят ме гледат със съчувство.

Не помня защо този епизод така се е запечат във съзнанието ми, но очите беше зъвчера. Но това не са единствените спомени от четирите ми години в Сливен, когато учих

Danick

...Седем и двадесет и пет сутринта... Бързите, нещо е смърчен и грозди, вътърят мете улици, дърветата се полипти и стоят от ботка. Зеленият им сълзи и падат върху лицето. Някъде се разсяда гърьмо из-пукване и един от клоните се понася във въздуха. Загрязъм се по-тълсто в ученическото сако, настъпвам си срещу свирепия вътър и ускорявам ход. Отново захвърлявам за училище. До техникума има щастъе дистанция, първият си час е практика. Нещо ми е дигнато мениканка напоследък, представи си физиономията и зад големите очила, като паса изътър след втория зъвчин и в корема ми създава сърдъчният студените тела на змиорка. Аз съм мен, обитвай в община. Сините Камъни скъсят ме гледат със съчувство.

Не помня защо този епизод така се е запечат във съзнанието ми, но очите беше зъвчера. Но това не са единствените спомени от четирите ми години в Сливен, когато учих

дизайн в Техстиялния Техникум. Помни излете до Далупите и Карадината, помни купоните и безмеждността на тези разкошки, вълшебни години. Помни прекрасните хора, които си сърещаха. Радвам се, че там се намериат фенове на списанието.

Благодара ти за дадена адреса, надявам се да същъщата работи и на никого от тези. Когото ще пренесат писмото ти. Надявам се също, че никога няма да ти се случи да влезеш в ролята на матагето (-). Но често един наш "по-читател" се вънви макарите, например, доста успешно в устия да стори няколко писма по-народу.

Freeman

КОДЕТИЛИТЕ НЕ СА ТОВА,
КОЕТО БЪХА?

...Навън се носят звуките на изтормената ни родина: "Само Лъжок шампион, к"р" за ЦСКА", "Бай Рангеле, ела да ми цапнеш към небето. Мадза, съмъ. Факт. Обаче е факт за мене, че никой друг може да не е. И въобще много от относителни работни лайви в интернета за отговорността (от външна) коята като мен външните дълги са съсърди и канали. Често ми се съмнявам, че използвам ходът на Ледения спрям бъбър.

Идилична картина, съзата на умиление се опита да нахукне съсърди си. Аз съм Търся на PC игри! И от ден на ден затъмнявам. Много хора са убедени, че сум ПРОС. Аз ги убеждавам: "Не съм и стъпвал във Формула 1" - Обаче като ги махът по-убедени станови, а приятелите ми вика: "Ама много си ты!" Така на 6-ти работници не си трошат Supply Dero, на първия ход ще да ти дава по "1000gold!". И за всички, какво да прави. И от кинети популарни так и имам и леко дълга коса сим си от улицата. И чувам: "Тайл, глей към Търся Мътън... Да бе, Аз си си на улицата!"

За значи ти... началото винаги е трудно. Много наел си лесно. Както може би се досещате за чедо редом. Да. И списанието чете. Способността да чете я слагам на члено място... Тъпа нещо в много от това етап.

Така. Стана модерн в последните броеве списа да праща "зърни път"...

...Аз имам от 3-ти до 33-ти"! Какво да кажа за ли? Амз имам електрическо одеало и едно време бахъм слагахе гореща туухла на краката да ме топли. Звучало гробно! Аде! Аде! Ясно е, че и за лицата за пътъвътън. То си лицът естествено. Не украсявам речта си с прилагателни, епитети, метафори, риторични въпроси (помните както отдохът до Маргаруцката школа не ми дадах до блъза. Били току-що измазани). Абе тук-тук и се увлечи, но това е заряд човешката природа. Ну иконкото не си казал че вие ви. И че сте прави, ама само за себе си.

Добри сте. Така си мисля. Това е представата за вас в моята вселена. Други от вашия бранчи вътре имат.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Сърдът ми ръката да си каша. Сърдът ми на-

тичаше, че си възбуден. Други от вашия бранчи от външния свят.

Тежка е нашата задача с колегата SainIP. Останалите - вземат игра, играят, кефест, напишат статия. Това труд ли е? Виж, ние, хардверисти, трябва да си измислим сами темата. Да си съберем сами материали. Да си напишем, хм, сами статията. Единствено колегата Groover може да се развии с нашия тежък труд, защото, похавайки (ягоди, киви, банани или друго според сезона, заседано с плодови кисели микси) междувременно успява да пише статия, да зърни за реклами, да знае къде точно в редакцията се намира диска с някоя игра (това е специално умение за кое то не обходимо: шесто чувство +1, късмет +2, търпение +1, отнема целия ход), да прави дизайн на корицата, да странира списанието и други такива дейности. Разбира и от хардуер - поддържа компютрите на разни хора - наши момчета! А пък и на Quake 2 ми е почти равностоен, как да не харесаш тъкъв човек?

Случен поглед към заглавието на статията ми напомня, че всъщност трябва да пиша за търдите дискове. Е, нямам как, започвам.

Повечето хора се възхищават на прогреса и развитието на процесорите. От първия IBM PC/XT, с процесор на 4.77MHz, до сегашните P4 на частота 2GHz, повишенени е 500 пъти, скоро ще стане 1000 (когато се появят процесори на 4.5GHz). Моят коментар: ХА! Първият търд диск за PC с е капацитет 10MB, в момента има такива с капацитет близо 100GB - увеличението е 10 000 пъти! И в по-голямата си част този прогрес се дължи на IBM. Ето това е работил! Истинските хардуеристи така работят! Едновременно с увеличението на капацитета, се увеличава и скоростта на диска и скоростта на прехърътило на данните, но за това след мен.

Идеята за търдния диск е взета от грамофонната плоча - има ли хора, които си спомнят времето на грамофона? Както и да е, имаме една на метална плоча, части от която се намагнитват, така че се получава опорица от 1 и 0 - както знаем то-ва са числата с които работи компютъра. Намагнитването (записа) и четенето се осъществяват от глава, която върху дискове се допирала до плочата, (ако казах, грамофон) а по-късно главата започва да "лети" над плочата. Търдите

дискове обикновено имат няколко глави, разположени една над друга и за всяка има отделна глава, като всичките глави са с общо рамо и се преместват едновременно. Така през 1956 година се появява 5 мегабайтов IBM 305 RAMAC, който е имал 50 площи, всяка с диаметър 60 см. През 1973 се появява предшественика на съвременните дискове, моделът 3340, наречен още Winchester, с капацитет 60MB. През 1980 фирмата Seagate прави първия диск с размери на плочата от 5.25 инча (1 инч = 2.54 см) - модел ST-506, който се вградява в ранните PC-ти. И така, с навлизането на но-

тилични скорости са 3600 RPM (Pre-IDE), 5200 RPM (IDE), 5400 RPM (IDE/SCSI), 7200 RPM (IDE/SCSI), 10000 RPM (SCSI), 15000 RPM (SCSI). IDE или SCSI е начина на който се обменят данни между диска и останалата част от компютъра и за него ще спомена след малко. SCSI е съкратено от rounds per minute - завъртания за минута. 15000 RPM означава, че за една секунда се правят 250 завъртания, или ако си представите, че карате колело, гумите на който се въртят със такива обороти ще се движите с около 1800 километра в час.

ХАРД ДИСКОВЕ

ви технологии и усъвършенстване на старите достигаме и до наши дни - основният дизайн на съвременните дискове в подобен на този от 1980, но скоростта, надеждността, капацитета са многократно по-големи. И като споменем капацитет (размера на диска), да уточним един въпрос: защо като си купите 6.4GB диск, се оказва че може да използвате 6GB от него? Причината е в различното използване на термините кило (K) и мега (M). По принцип, кило означава 1000, а мега 1 000 000 (1000*1000). Обаче, когато говорим за компютри кило е 1024, а мега 1.048.576 (1024*1024). Така, един мегабайт може да бъде 1 000 000 байта (според производителя), но в компютърните мерки в този случай се 48.576 байта по-малко от 1MB. Когато говорим за GB, числата стават по-големи, както и разликите в обема.

И понеже навлезахме в характеристиките, да споменем още някои:

- Пътност на записа: колко информация може да се запише на 1 квадратен инч от плочата на диска - отколо 2000 бита през 1956 до над 35 000 000 000 бита в лабораториите днес.

- Скорост на въртене: с каква скорост се въртят плочите в диска.

• Размер: от 5.25 инча, до 3.5 кото е стандарт в момента в настолните компютри и 2.5 инча при преносимите, достигаме и до Microdrive дисковете на IBM, с диаметър 1 инч и дебелина 0.25 инча.

• Производителност: ту включвам времето за позициониране и скоростта на трансфер. Времето за позициониране се състои от две времена - seek time и latency. Какво е seek time? Това е времето, необходимо на главите да се преместят от една на друга позиция върху платочата (измерва се в милисекунди - ms); явно то зависи от това колко отдалечени са двете позиции една от друга и при различни разстояния между позициите ще имаме различни времена. Затова се изчислява усреднено време average seek time, което е една от важните характеристики на дисковете. Съвременните дискове имат времена от порядъка на 8-10 ms, като върховите достигат до 4 ms и надолу. В реали условия, данните върху вашия диск са разположени хаотично, затова и времето seek time е голямо. Обаче, ако си дефрагментирате диска, данните се поддържат така, че главите да изминават минимални разстояния докато четат даден файл и скоростта на работа на диска се повишава.

Какво е latency? Плочите на

търдите дискове се въртят с голяма скорост и тя не е синхронизирана с преместването на главата. Ако главата трябва да започне четене или писане от дадена точка на плочата, то тя се премества докато достигне окръжността, на която леки точката и после изчаква въртенето на плочата да докара точката под нея. Това време се нарича latency и се определя от скоростта на въртене на плочата - колкото по-бързо е въртенето толкова е по-малко времето; отново се използва усреднения показател average latency. Той може да се изчисли по формулата (30000 / скоростта на въртене), резултата е в ms. От формулата се вижда, че скорост на въртене или latency показва едно и също нещо, но по различен начин - ако имаме оборотите (RPM) може да си сметнем latency-то и обратното. Използването на показателят за време вместо обороти се налага за да можем да сравним лесно два диска: сумираме времената average latency и average seek time за всеки от дисковете и сравняваме резултата - по нийки е по-добър.

Дори и съвестните автори на статии за хардуер имат нужда от по-чickva и из решавам да се възползвам от нея в този момент. Пуснали са отново любимите ми вафи "Мура", но разбира се далеч не могат да се сравнят със старите, в лилава опаковка. Възърхъвам примириено и изяддам една. Чуда се дали да не изям още една, защото съм на диета. Почти усещам как се заинтересуват от диетата ми и затова ще ви я издам - много е проста. Когато седна на да ям, як каквото име за ядене докато не моя повече. И след това спирам. Много важно е да спрете след като не ви се яде повече, защото иначе пречаждате, а това води до пънчене. Ефекта от диетата - 1.78 висок, тежа 70-71 килограма. Опитах се на накаран колегите Groover и Freeman да я пробват, а те не и се. Глади щели да отслабват, щото било и здравословно на всичкото отгоре. Е за никого не насиливам, в резултатността на моя метод съм се убедил :).

Почивката ми съвръща и отново започвам да пиша под акомпанимента на клаксони и свирки от кортежа на някакъв абритурент.

Освен времето за позициониране, важна е и скоростта на трансфер. Тук оказват влияние размера

на кеша и вида на интерфејса. Кеша на твърдия диск, както и всички видове кеш слуга за по-брзо доспигане до данните – ако нещото, което трябва да се прочете от диска е в кеша, четенето е многостратко по-брзо. Стандарт в момента са дисковете с 2МБ кеш, които обикновено са на 7200 оборота, докато тези на 5400 оборота обикновено са с половин мегабайт кеш. Вида на интерфејс... Всъщност какво е това "интерфејс на твърдия диск"? Когато данните се прочетат от плочата на диска, те трябва да се прехърсят по-нататък – като паметта (което се спуска всяки път, когато пускате игра или програма). Данните между отделните компютърни компоненти се обменят през системната шина – въвременни PCI и PCIшината. Интерфејсът на твърдия диск е начинът, по който се предават данните след като се прочетат от плочата; най разпространени са IDE/ATA и SCSI. В днешните компютри IDE интерфејсът е вграден като чип в дънна платка, но в по-старите машини той беше отделна разширителна карта, како е примерно модема. SCSI се вгражда по-рядко и не е толкова разпространен, въпреки че е по-брз, поради по-високата му цена. Ето малко подробности за двете "систематели":

- Integrated Drive Electronics / AT Attachment (IDE/ATA) – стандарта на дискови интерфейси. Всъщност IDE има два канала (master и slave), на които могат да се захватят две диска или пък диск и CD устройство. Ако видите да се споменава само IDE, или само ATA, или UDMA (наричано още DMA-33, Ultra ATA-33, Fast ATA-2), UDMA-66, ATA-100 – става въпрос за различни версии на IDE/ATA интерфейса; тук наистина има много го имена за єдно и също нещо.



Ето така ще изглежда хард диска
през 1998 година

DMA-33 е момента който представява интерес, тъй като трудно ще се намерят дискове, които да не го поддържат, а ико все пак намерите такива, гледайте да се освободите бързо от тях. Тук теоретичната скорост на прехъръщане на данните е 33.3 MB/s, но дисковете с такъв интерфейс постигат много по-слаби резултати - причината е, че данните не могат да се прочетат физически от плочата на диска с такава скорост; 33.3 MB/s могат да се постигнат само ако се чете от кеша на диска. Следващата стъпка е UDMA-66, която има скорост 66.6 MB/s и последната е ATA-100 (UDMA-100) със скорост от 100 мегабайта за секунда. За съжаление реалната скорост на днешните дискове не натоварва дори и UDMA-66, затова купуването на диск само защото е ATA-100 е глупаво. Ако искате да проверите как се справя вашия диск - или използвайте тест, или върхуте два диска и пробрайте копиране от единия на другия.

- Small Computer System

Interface (SCSI) – когато имаме нужда от бързина. Особеното тук е, че SCSI не се използва само за дисков интерфейс – към него могат да се закачат и други устройства, например сканер. Отново имаме голяма каша с имената, затова тук сам написал сравнително подредени различните версии: SCSI (SCSI-1), Wide SCSI, Fast SCSI, Fast Wide SCSI, Ultra SCSI, Wide Ultra SCSI, Ultra2 SCSI, Wide Ultra2 SCSI, Ultra3 SCSI, Ultra160 (Ultra160/m) SCSI, Ultra160+ SCSI, Ultra320 SCSI. Скоростта по-скорошните разработки са 80 MB/s за Ultra 2 SCSI, 160 за всички със 160 в името си и последно – 320 мегабайта в секунда за Ultra320 SCSI. Защо е нужна такава скорост, след като по-горе става ясно, че дисковете просто не могат да четат толкова бързо? Задри RAID (Redundant Array of Independent Disks). Това е начин за повишаване производителността или сигурността на данните, с помощта на допълнителни дискове. Преди да налевся в подробности, трябва да ви кажа, че различните варианти на RAID се наричат нива – ниво 0, ниво 1 и т.н. Тук не става въпрос за нови или стари версии, а за различни видове – например видовете

кафе - има еспресо, турско, виенско, ирландско... все си кафе но има различна. Тук ще разгледам ниво 0 и 1, защото другите са интересни само ако ще правите файлов сървър, а не домашен компютър. И така, представете си, че имате два търди диска на системата. Нека на единния диск да имате много важна информация - логично е, че щялите копирате и на другия за резервно копие. Всеки ще като промените нещо, трябва да копирате; ако се развали диска трябва да възстановявате операционната система, за да продължите работа. RAID ниво 1 ще спестява всякакви глобобоядки, като автоматично прави мигог (дублиране на данните) на главния ви диск - изкопира цялата информация на допълнителния. Ако първия ви диск се развали, работата продължава от втория без да се налага да правите нещо! Като смените повредения диск, без да прекъсвате работа данните се копират отново, така че и втората диска да съдържа едно и също. Някои производители на RAID контролери въвеждат и допълнителна логика - например ако трябва да се прочетат някакви данни от диска, първо се пресмятат кое след кое да се прочете от плочата, за да се минимизира времето seek time.

RAID ниво 0 е още по примамливо, защото вместо на сигурност се наблюда на повишената производителност; недостатък е това, че ако се развали единия диск, цялата информация която имате и на двета е загубена. Как работи: нека имаме един 10 мегабайт файл и го записваме върху два диска, организирани в RAID масив ниво 0. Файлът ще бъде автоматично разделен на части, четните ще се запишат на първия диск, нечетните на втория, като по този начин върху всеки диск ще имаме по 5МБ, но несъврзани данни – не може да възстановим оригиналата само от единния диск.

Какво печелим? Два пъти по-бърз запис, защото записването се извършва едновременно върху двета диска. Означава и два пъти по-бързо четене, така какади едновременно работи работа. Възможно, за останалата част от системата, а и за някой който не знае, че работи с RAID ще изглежда, че вместо с два диска работи с един, който е много бърз.

Останалите нива на RAID - 2,3,4,5,6,7,53,10 се занимават с различни комбинации от сигурност и производителност, вместо абсолютните в ниво 1 и 0.

Да се върнем отново при SCSI - ако имаме 2 диска, всеки с реален трансфер от 40MB/s - за единовремена работа ще ни е необходима скорост от 80MB/s, при четири диска - 160. Ако дисковете са повече или по-брзи - още по голяма; всъщност това е основната употреба на SCSI - за RAID масиви. Добрата новина е наличието и на по-евтините IDE/ATA RAID контролери, с интерфейс UDMA-66 или ATA-100, които са достъпна цена и дори вече ги вграждат в дългите платки (примерно АВИТ). Резултатите от SiSoft Sandra 2000 на един такъв UDMA-66 контролер са: с един диск - 9855, с масив ниво 0 - 17394. Продължителността на IDE/ATA RAID масивите е по-ниска от тази на SCSI и се поддържа максимум 4 диска, но за домашна употреба и ТОВА в много.

Вместо заключение, ще дам
още някои термини от света
на твърдите дискове:

• MTBF (Mean Time Before Failure) – времето на работа на диска (в часове), след което може да очаквате диска да се развали. Ако имате диск от 100 000 MTBF, сметката показва, че това са 11 години безнощна работа :).

- SMART (Self Monitoring And Reporting Technology) - система за автоматична диагностика на диска, която предупреждава за наличието на проблеми преди да сте загубили данни.

- **Thermal Recalibration** - както може би знаете, при нагряване мебелите имат свойството да се разширяват - затова например между релсите на влака се оставя малко разстояние (откъде това идва специфичното потракване) – лятно време релсите се удължават от топлината, зимно – се свиват. При диска се получава същия ефект и затова има вградена диагностика, която да осигурява работата на диска при различни температури.

И накрая да отговоря на всички, които настояват за повече такива статии в списанието: въпреки, че на мен ми е приятно от тези отзиви, все пак ние сме списание за компютърни игри. Хайдуровните статии са като щипцата сол в яденето – ако прекалим, че стане солено.). Ако искате да прочетете за нещо определено или ви трябва съвет – пишете до редакцията, ако мога ще ви отговоря.

Използването на програми за мигновено изпращане на съобщения (т.н. instant messaging) се превърна за няколко години в една от основните услуги, които всеки потребител използва, наред с електронната поща. Предимството с едно широкане на мишката да се свържеш с всеки във всеки един момент когато той е достъпен в Интернет и да завърши разговор - било то професионална дискусия или просто нещо от рода "Хай, човече, как е хавата?" - е неочакано и може да се каже че заедно с редица други услуги в Интернет пространството, и услугите за мигновено изпращане на съобщения претърпяха зашеметяващ раз...

функциите, IM програмите напоследък дават повече отколкото потребителят би искал да получи. За програма с която се работи рядко това е простило, но за IM продукт използван 100% от времето прекарано в Интернет? Не на последно място трябва да отбележим и че тенденцията основните IM пакети да се комерциализират и превърнат в ad-supported софтуер, т.е. показващи реклами банери, е залипителна. ICQ ще една от фирмите, които принудиха всички, които изпращат съобщения, да търсят реклами каре в прозореца за разговори и скоро почти всички други фирми ще я последват.

грамата налага. Навместо стегнат интерфейс, с който би могъл да се показват всички сериозни IM продукти, Odigo е шарен и артистичен вид, който изисква потребителите все пак да отделят време за да свикнат с интерфейса. Повечето екстри в Odigo са козметични - комиксови герои, анимирана графика тук-там и други красоти за окото. Това от една страна е добре, защото луд на шаренко се радва, но с времето омързява и цветовете загубват своя блъсък. Най-неприятното, което Odigo може да сервира на потребителите си, е квадратното рекламирано каре долнния край на прозореца. Истини е, че ако изте-

бъде полезна. Заслужават внимание възможности като транспарентен списък с контакти, изключително удобно нагласяване на пакети с иконки и звуци, както и интуитивен Iglove менеджър. Програмата е направена с цел максимална простота затова голяма част от често необходими опции като изпращането на файлове, са недостъпни, поне заегат. Това обаче с която Miranda ICQ блести в plug-in архитектура, на която е построена. Почти всички функции на продукта са разделени на отделни модули, които се зареждат по желание на потребителя. Може да заредите всички функции в паметта или да отидете само те, които са ви необходими. Разработката им е поверена на всички желаещи и по този начин самата програма се ълಡе^тва с нови версии по рядко отколкото разширенията. От сайта на Miranda ICQ може да свалите допълнителни плъгинове с разширени възможности които добавят нови способности или подобряват съществуващи такива. Както сигурно вече се досещате, Miranda е безплатен продукт, но не създаден с рекламни цели - тук няма да се натъкнете на реклами съобщения и банери.

Miranda е open-source продукт и освен самата програма може да си свалите от сайта и дистрибутивът със сурс кода на програмата, в случай че решите да разработите и вие нещо подобно.

гите българската версия на продукта ще наблюдават предимно реклами на Odigo и Search.Bg, но те се зареждат постоянно независимо дали ги гледат или не и забавят връзката ви.

Miranda ICQ
сайт: <http://miranda-icq.sourceforge.net/index.html>
версия: 0.1.0.1

Miranda ICQ е една от най-упешните алтернативи на ICQ по отношение на простиота и бързината на работа. Трудно е да се повърва, че тази 300 килобайтова програма, която не се нуждае от инсталация, може да замести над 80% от всички, кои, за което използват ICQ - което главно включва изпращането на съобщения и връзки.

Miranda предлага изключително изчистен интерфейс в стила на оригиналната ICQ с който не е нужно да се учите да боравите. Навместо колосално обширните менюта на продукта на Mirabilis, тук ще намерите само няколко опции, но всяка една от тях ще ви



KIM Instant Messenger
сайт: <http://www.kunani.com/kim/>
версия: 0.1.423

Разработена от фирмата Kunami, KIM Instant Messenger е Jabber-съвместима програма за изпращане на мигновени съобщения, която използва не стандартната процедура за съврзане към сървърите на отделните услуги, а специалните Jabber сървъри и XML протокол за комуникация. Това от една страна е допълнително усложнение - Jabber IM технологията, като Open Source проект е всичко друго, но не е лесна за използване от краиния потребител, а продуктът като WinJabber доказават то ва твърдение, но от друга страна Kunami са направили чудеса в своя IM продукт, който наистина е лесен и удобен за употреба. Възможността на KIM да пълни - освен поддръжката на ICQ, Y!, MSN и AIM, при което потребителите на

IM Алтернативи

3 програми които ще заместят ICQ

Всъщност, по дяволите, кого ли залъзват!

Интина е, че в последно време IM продуктите се отвръщат от пръвоначалната заложена идея, а именно да осигурят удобна, лека платформа за съврзане на хората. От една страна, трите гиганта разпределиха си над 99% от пазара - Microsoft, Yahoo и AOL с техните Messenger и закупената ICQ - така и не могат да намерят път един към друг, независимо че от години се говори за стандартизиране на протоколите; нещо, от кое то всеки, освен самите компании, би спечелили. Не само това има да стане през следващото хилядолетие, но AOL не успява да съвржи дори Messenger с ICQ. От друга страна, IM програмите напоследък се превръщат в гигантски купчини от използвани и неизползвани функции по познатия Office модел - "от всичко по нещо и още три пъти по толкова от другото". Кога за последен път изпратихте SMS на GSM чрез ICQ (но че можете да сторите в България)? А опитахте ли да играете Quake I чрез ICQ? Колко от вас са абонирани за ICQ групи? Използвате ли текъжния пощенски клиент? А изпратихте ли картички по ICQ? А колко от вас имат ICQ сайт? Подобно на офис пакетите където потребителите използва по-малко от 30 процента от

Odigo
сайт в България: <http://odigo.search.bg>
версия: 3.1

Odigo е изключително позната програма за мигновено изпращане на съобщения у нас поради инициатива на Search.Bg да я локализира на роден език и пусне български Odigo сървър. Самата програма поначало не е била замислена като алтернатива на гигантите в бранша, а като малка услуга, която позволява на посетители на един и същ сайт да разговарят взаимно. С развитието си, Odigo добавя възможности за ICQ лайджинг, а в последните си версии вече ICQ, AOL, YIM и MSN - практически всички услуги, които някога ще ви бъдат необходими. За съжаление обаче тази услуга остава в сънка спрямо основния замисъл на Odigo и концепцията за "ефектност преди ефективността", която про-



Всичките основни протоколи се появяват смесено в програмата, тук ще намерите екстри като групови разговори (конференции) с IRC поддръжка. KIM предлага вграден FTP сървър, който моментално превръща вашия компютър в FTP сайт, като може да направите определени директории достъпни за всички, които знайт че са онлайн. Опцията е допълнена съсъможности да търсите файлове из компютърите на останалите KIM потребители, а това вече доближава тази програма до File Sharing пазара. За маниаките на тема сигурност, KIM поддържа 2940-битово PGP кодиране на съобщенията, в случай ще изтеглите също бесплатно допълнение към програмата. Тази програма ще ви учи работата и като прост e-mail клиент, предлагащи възможност да пренасяте с drag & drop съобщения върху никовете във вашия списък и ако те са обявили своя електронен адрес съобщението ще им биде изпратено по пощата. Последната екстра на KIM е вградената търсачка, която обаче е тематично разделена за сайтове, файлове, мултимедия и т.н. Всичко това прави KIM особено добър избор за тези които търсят удобен File Sharing и параноиците на тема сигурност. Проблемите около нея (а без проблеми не може, е казал поетът) са свързани с това, че е написана на Visual Basic 6. Ще се нуждаем от стартираните библиотеки за VB6, които са достъпни от сайта.

Chappy

Уеб-дизайнът през последните десетина години премина през множество етапи - от простикият HTML 1.0 от времето в което се радвашме на въръзки и картички до ден днес, когато с помощта на десетки технологии сайтовете се превръщат в сложни произведения на изкуството, предлагати стил, мултимедия и интерактивност. Тези, които по един или друга причина са се

редактори специално за CSS. Техният поглед е насочен главно към изискване максимума от възможността на стандарта по възможност на лекия начин за дизайнера.

TopStyle Pro 2 е една от тези програми, както сигурно вече се досещате. При това, една от най-добрите, които може да си намерите за без пари (стига да изтъпите дразнените съобщения, които изнискват

облекчава живота на дизайнера. Създадените модели могат да се използват за сайтове съсъможностътърни кодирани (ASP, Cold Fusion, PHP), което е нещо, което няма да намерите навсякъде. Наличните wizard приложения си вършат работата добре, макар да можеш да бъдат повече. Пример за новияt style sheet wizard, чрез който може да направите прост дизайн набързо. Списъкът със се-

TopStyle Pro

Върховен CSS редактор

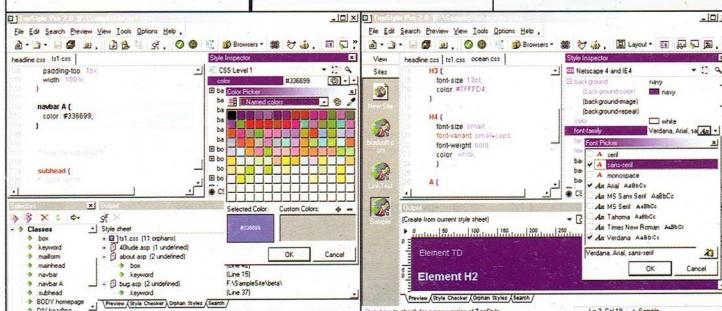
събървали с направата на нещо малко по-сложно от обикновен личен сайт, сигурно вече знаят че пътят към почти типографската точност, както и всички елементи от двустранно поддаване до премигващи връзки, преминава през CSS, или Cascading Style Sheets. Стандартът, зародил се през 1994-та година, бързо се превърна в платформа за дизайн, поддържана от всички браузери, за които може да се достигне (ако и също няколко от които си имате и представа), премина две инкарнации (гответки се за трета) и до ден днес остава без алтернатива. Затова няма да намерите програма за създаване на уеб-страници, която да не поддържа CSS. Но това рядко е решение на въпроса - програмите поддържат CSS или на елементарно ниво за по-малките софтуерни пакети, или на ниво, но размито сред стотиците и хиляди опции на водещите комерсиални пакети на високи цени. Понеже Cascading Style Sheet изисква специално внимание за максимални резултати, много производители на софтуер създават

(отсякъде). След продължителните тестове, тя направо разбие по-голямата част от конкуренцията в своята категория (shareware до \$50) и надминава очакванията ми. Да си призна, това не е най-лекият продукт, който може да намерите (затуй, треперете новаси!), но редактирането на CSS никога не е приятна задача от рода "drag, drop & relax". Тук ще намерите изключително богато количество опции и възможности, които предлагат всичко възможно да се направи чрез CSS1 и CSS2. Програмата поддържа всички известни браузери съсъможностърни кодирани, които Netscape 6, Opera 5 и новия Internet Explorer 6 и обозначава опции, достъпни за всеки един от браузерите така, че да имате възможност да постигнете максимална съвместимост, или от друга страна да се специализирате в даден от тях изтичавки всичко от него. Поддържката на отделните браузери включва проверка за неподдържани селектори и псевдо-класове, пълни статистики и проверка за неправилно използвани класове. Повечето грешки имат детайлни обяснения, което до голяма степен

лектиорите и класовете може да бъдат сортирани по различни начини в зависимост от елемента или дадения контекст. Работата съсъможностърни опции на TopStyle е повече от удобна, всички функции са интуитивно разположени и никак от тях например са изключително приятни за употреба - като новите форми за избор на цвета или шрифт. Е, интерфейсът е интуитивен, но претрупан, което на свой ред е накарало авторите да поставят в програмата съсъможност за използване на няколко монитора. За тези, които не искат да прескачат от редактор в браузер и обратно, TopStyle Pro 2 има вграден браузър, който обаче не може да се показва съсъможностърни възможности е напълно достъпчен за повечето опции. Може да включите мерителна таблица за измерване на точките разстояния в случай че се нуждаем от точно изчислен дизайн.

TopStyle Pro 2 е богата, многофункционална програма, която учаудва се побира на 2.5 мегабайта и инсталационен пакет. Използвато го (почти) безконтактно - тук там може да срещнете бъгове, а програмата "заби" веднъж - не е чак толкова зле за едномесечна употреба. Е, че се наложи да прегърнете фактата, че програмата е shareware и ако не платите ще трябва да търпите не-приятни съобщения, но затова юлски функции са налице! Но за сметка на това почнува сила, която ви предлага всичко от CSS накуп - страждота съвместимост, богата гама възможности и сигурна платформа за CSS разработка. Какво още му трябва на web-мастърът? Може би въдъхновение...

Chappy



3DTOTAL.COM
<http://www.3dtotal.com/>

Триизмерната графика се развила с шеметни темпове, следвайки развитието в хардуера и софтуера, а също и в развитието на компютърното изкуство, което дори е по-бързо от всички останали фактори взети заедно. Следенето на последните достижения е напълно невъзможно



ако човек не посещава специализираните сайтове, сред които е и 3DTOTAL. На този сайт ще намирате редовно нови галерии на автори, появяващи се почти всеки ден, нови модели и хардуерни и софтуерни новинки, анимации, клипове и рекламни парчета от филми и музикални клипове включващи нови висини в 3D анимацията, като и ръководства за начинаещи и напреднали. Сайтът има приятен артистичен интерфейс и се осъвременява редовно почти всеки ден.

WorldWinner
<http://www.worldwinner.com/>

Сайтът, които предлагат пет-чапли срещу игране на игри, лотарии и всякакви псевдо-забавни занимания напоследък започнаха да намаляват своя брой по пътя на екстествения подбор, но един от тях заострува



ва внимание с приятния си вид и добрите предложения. Авторите на WorldWinner не са постаратели да предлагат нещо оригинално в игри, които предлагат - за ког ли път вече ще напада да играем пасиански, шах и покер, но затова пък наградите са напълно прилични. Поне изказванията са, че всеки ден тук се раздават награди за над \$20.000 - може да звучи невероятно, но на практика е така. Може да опитате съдържанието си, при положение че няма какво друго да правите...

LagKill.Com
<http://www.lagkill.com/>

Всеки който е играл поне веднъж он-лайн през родната телекомуникационна мрежа или на некоя малка локална мрежа с хардуер от памтивка ще ви каже, че "lack sucks!!!". Това ще ви гкажат, не помалко директно, и авторите на този сайт. LagKill.Com е сайт от геймъри-



те на триизмерни екшъни за геймърите на триизмерни екшъни - били те позабравени наполеъд Quake III, всевъзпомнат Counter-Strike, непопулярния у нас Tribes II, Unreal, че дори и StarCraft и още много други. Информация за налични сървъри, турнири, нови карти и модификации, програми за разработката им и много други неща може да намерите именно на LagKill.Com. Сайтът е с приличен интерфейс, макар не може да се каже същото за неговата поддръшка.

FindMP3.org
<http://www.findmp3.org/>

Обикновено наплашеният меломан от всякакви псевдо-Mp3-архиви с хиляди поп-пъл прозорци и порно-реклами, рядко се решава да пробва някой нов портал за търсене на Mp3 музика, но в случаи подобни опасе-



ния не са необходими. Този сайт обединява около 100-200 архива за Mp3 файлове които не съдържат порно-реклами и поп-пъл прозорци опитвачи се от времето посетителиете към стандартните "нецензури" и нежелани в случая сайтове. Подредбата на сайта е прилична, като може да търсите архивите по тематика и наименование.

Интересни WEB страници

MyLeague.Com
<http://www.myleague.com/>

Ако поне веднъж сте опитвали да играте лобийни си екшъни, стратегия или дори ролева игра (в случая - предимно Diablo) онлайн, то няма как да не сте забелязали пре-



димствата на ladder системата при изгответо на резултатите от различните турнири, провежданни по геймърските сайтове. Естествено, приложението на тези турнири в рамките на група играчи, които искат да си премерят силите взаимно, не

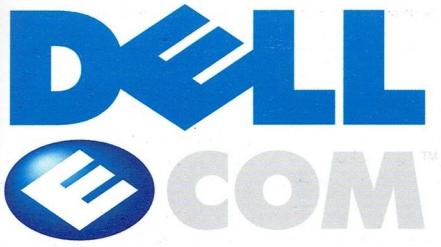
Movie-Mistakes.Com
<http://movie-mistakes.com/>

Няма нищо по-зловещо за създателите на един филм от зрител-критик. Той не отива на кино за да се наслаждава на филма, а за да записва всяка реплика за пръст-



ствие на нежелан актент, проверява във кадър за издърък, дългае из сценария за недомислици и в крайна сметка решава, че това което прави е толкова интересно, че създава сайт Movie-Mistakes.Com, където може да намерите всякакви

Chappy



PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS
EN ISO 9001:1996 Certified Company
Dell Distributor since 1990 with more
than 4000 installations and Microsoft
Certified Partner (MCP).

**Dell is now the N1 computer
systems company in the world**

Brand Computers - For Real Gamers

Dell Dimension L700c

927\$

/excluding VAT/



Dell PCs use genuine Microsoft Windows
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>

Intel® Pentium® III 1GHz with 256K cache
256MB 133MHz SDRAM
20GB Hard Disk Drive 7200rpm
32MB NVIDIA GeForce 2 MX Videocard
12x/8x/40x CD-RW drive
ZIP 250MB EIDE including 1 media
Creative Labs SB Live Value Voice Sound
Harmon Cardon LC Speakers
V.90 Data/Fax Modem & 3C905B 10/100 Ethernet Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 2000 Professional & Norton Anti-Virus 2000
19" M991 Mainstream Monitor

Intel® Celeron™ 700 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
20GB 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
17" Dell Value FST Monitor

Built to ISO 9001 Standards
One-year free access to Internet
Three year warranty valid for
countries of Central and Eastern
Europe, Middle East and Africa
+ CD English-French-German-
Russian-Bulgarian Vocabulary
of IT Standardized Terms



pentium®

Dell Dimension 4100

exceptional price!

1350\$

/excluding VAT/

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: caddr@progress.bgnet.bg; web: <http://progress.bgnet.bg>



Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

Blagoevgrad - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/45 53 38	Burgas - INFOSTAR 056/683-087
Sofia - PROGRESS 02/704-159	Varna - VIZICOMP 052/600-380
Plovdiv - DANINA-G 032/631 251	Russe - LINKSYS 082/226-519
St. Zagora - INTERNET GROUP 042/601-101	Tarnovo - PRIM VT 062/642-926
Dobrich - "Vizicom" 058/2 62 57	Plievren - EBI SOFT 088 336-246

ПАРИЖ ЛОНДОН БЕРЛИН ВИЕНА СОФИЯ БРЮКСЕЛ МАДРИД СТОКХОЛМ

МАДРИД СТОКХОЛМ

МАДРИД СТОКХОЛМ

МАДРИД СТОКХОЛМ

МАДРИД СТОКХОЛМ

Навсякъде по Света

международната
дебитна
карта



ТА
се грижи
за вашите пари



Банка DSK