



gamers'

КОМПЮТЪРНИ ИГРИ | МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

ОКТОМВРИ 2001 | БРОЙ 9
ЦЕНА 4.90лв./2.50лв. - БЕЗ CD

review **Throne of Darkness**
Project Eden
Yuri's Revenge

Age of Mythology
preview **Unreal 2**
Soldier of Fortune 2

hardware
Athlon XP

СПИСАНИЕТО С ХАРАКТЕР

ТЪРСЕТЕ В РАЗПРОСТРАНИТЕЛСКАТА МРЕЖА

списание за
фантастика

ФЕНТИЗИ
ФАНТАСТИКА

брой 7
цена 2,90 лв.

списание за фантастика

ФЕНТИЗИ
ФАНТАСТИКА

приключението продължава

**РОЛЕВА
КНИГА ИГРА**

Тема на броя
ТЕРИ ПРАТЧЕТ

ФФ ГОСТУВА НА:
ЛЮБЕН ДИЛОВ

И още...
РАЗКАЗИ
МИТОЛОГИЯ
КОМИКС

Новите
КНИГИ
ФИЛМИ

ОТКЪС ОТ НОВИЯ РОМАН
НА СТИВЪН КИНГ
"КАПАН ЗА СЪНИЩА"



със съдействието на
Index-Bulgaria

DELL

С ПРИЛОЖЕНИЕ НАСТОЛНА РОЛЕВА ИГРА

THRONE OF DARKNESS



PROJECT EDEN



COMMANDOS 2



ПРЕДВАРИТЕЛНО ПРЕДВАРИТЕЛНО

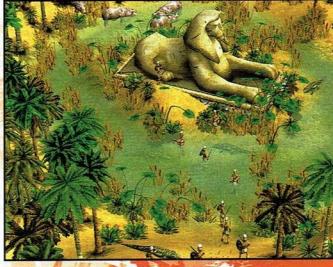
| | |
|----------------------|----|
| UNREAL 2 | 14 |
| THE THING | 16 |
| AGE OF MYTHOLOGY | 18 |
| SOLDIER OF FORTUNE 2 | 22 |
| C&C: RENEGADE | 24 |

ПЕРЕВОД

| | |
|---------------------|----|
| THRONE OF DARKNESS | 10 |
| POOL OF RADIANCE | 26 |
| COMMANDOS 2 | 30 |
| PROJECT EDEN | 34 |
| RED FACTION | 38 |
| RA2: YURI'S REVENGE | 43 |
| F1 2001 | 46 |
| NHL 2002 | 48 |
| CODENAME: OUTBREAK | 50 |
| SPIDERMAN | 52 |
| MAGIC & MAYHEM 2 | 54 |



AGE OF MYTHOLOGY



ОТ КРАК НА КРАК

| | |
|--------------------|----|
| MONOPOLY TYCOON | 56 |
| HARLEY DAVIDSON | 57 |
| PLANET OF THE APES | 58 |
| PARKAN | 59 |
| IWO JIMA | 60 |

И още и още...

| | |
|------------------------|----|
| ЗАГДАКА | 6 |
| ТЕСТ | 7 |
| ЕМУЛАТОРИ | 62 |
| TOMB RAIDER: THE MOVIE | 64 |
| НАСТОЛНИ RPG | 66 |
| ATHLON XP | 68 |
| WEBSITE WATCHER | 70 |
| DESKSWAP | 71 |
| ПОЩА | 72 |



СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"

РЕДАКТОРИ:

Диан Димитров
Илиян Илиев

Иван Христов

Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

Красимира Семерджиева
Евгений Генев

SaintP
[Marshall]
IV4n

ДИЗАЙН:

РЕКЛАМА:

СПЕЦИАЛНИ ПРОЕКТИ:

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА:

Издател:

"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес:

София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 вх.2 ет.2

Телефони:

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

e-mail: workshop@netbg.com

url: 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 - Sharry

Благомир Петров - FonManiac

Георги Динчев - pEd iEb

Диан Димитров - Freeman

Евгени Тенев - Dimensin

Елена Костадинова-Шук - Elexis

Иван Христов - iJKO

Илиян Илиев - Whisper

Петър Рангелов - SaintP

Петър Рангелов - Cabal

Юлиян Калдерон - Groover

Досчакало му на Господ веднъж и за шест дни създал Земята. Създал и човека. Така започнала най-великата игра в историята на Вселената. (Само Той си знае колко точно пача са излезли до момента за нея, но с всеки следващ ден се повиват по-редният.) Нещо в плановете на Твореца се обръкало обаче, и вместо в един приятен солов гейминг, той се оказал потопен в ожесточен мултиплъй с гъвкав, изобретателен и находчив противник...

И ето ни днес нас - стоим между чука и накованята и сме хора. Между доброто и злото, извън и втвър в самите нас.

А големите играчи бъхат ли бъхтят...

Чеда на греха и добродетелта. Били, сме и ще останем винаги такива.

Чукът се спуска шеметно, блъсък ни и придава форма на душите ни и видно с това ни притиска в накованята. Добро и зло се вливат и ни правят хора. Това е иронията на нашето съществуване и описията ни, това е иронията, която ехидно се хили и в лицата на свръхсъществените задники. Неподвластна на могъществото им, вскоренена в самата същност на съществуванието. Отдавна не вървам в екзистенциални истини. Не съществува абсолютното добро или зло. Но си спомням за времето, когато вярвах. Спомням си и един глупав въпрос, който преди много години зададох на един мъдър човек, на когото глупав въпроси не би трябвало да се задават, защото отговорите го уморяваха.

Но нека по-добре ви разкажа една малка история. Тя е почти точен цитат (със скърцания) от едно мое писмо и ако не ме мързеше цял да ви я преразкажа по друг начин. Надявам се този, до когото го бях адресирал да не ми се разсърди ако прочете тези думи, когато ги писах те наистина бих само и единствено за него...

...Имало едно време един момче, когото гледало на света с романтичните очи на идеалист и вярвало в Човека. И не само вярвало ами много искало един ден да стане такъв. Веднъж в училището, където учил дошъл един Човек. Бил сплян. Бил и мъдър, и макар и наказан от съдбата, привял и издигнал духи си там, където сетивата не достигат. Имал и миговете си на щастие човекът, срешнал жена, която го обикнала. А после го напуснала и той познал най-изгарящата мъка. Защото няма по-страшна от самотата на слепеща. Години по-късно Господ отново спложил ръка на челото му и той отново познал любовта. Но вече не бил същото. Нищо, която животът сунуи веднъж не може да бъде същото, с каквито иревации да се опита за да го слепи по-късно съдбата. Пукнатините в душата никога не зарастват и който може да допусне такава възможност не би трябало да чете тази приказница...

Но историята не е за живота на слепеща. Тя е за онзи миг, в който пътят му се преплит с този на момчето.

Поканен бил да изнесе лекция пред учениците.

Лекцията се състояла, била интересна и увлекателна. И провокативна. Стряскаща. Човекът заговорил за живота, за Доброто и Злото. Никога момчето не било чувало такива неща. "Как така съществуването на Злото е неизбежно?" - Си мислело то и нови въпроси задумкали в съзнанието му. "Как така Злота възпитава и подтиква Доброта у хората?" За какво равновесие става дума тук?..."

Било смутено. Слепият говорил толкова спокойно, така логично, така ненатрапчиво. Тонът му не предразполагал към спор, не насаждал уваждания. Той говорел така съжаят ЗНАЕЛ!

И именно това покъртило момчето, в един само миг светът му се размил, почвата, на която здраво стъпвали убежденията му се размекнала и бллатото на неувереността бавно започнало да го погълза.

То в панически страх се изправило и в отчан стремеж да задържи своя свят попитало:

- Вие твърдите, че Злото е неизбежно, че съществуването му вътвърдо в самата същност на Всемелата и Живота, а от там и в самите нас, че го носим в себе си и нищо не може да промени този факт, но нима е задължително да е точно така? Нима не е това, към което се стремим - да го изкореним един ден? Защо трябва да делим нещата на добри и лоши, когато бихме могли да ги делим просто на добри, по-добри, или по-добри...

Слепият дори не се замислил. Той просто се усмихнал и усмивката му изразила всичко онова, която не би могъл да изрази с думи, но най-вече онази тъга покъваша в душата на всеки добър човек - тъгата, че тази красива, чиста, непорочна наинвност скоро ще се прекърши и повъхне под зимните вихри на несгодите.

После казал:

- Това е демагогия младежо. При това много опасна за вас. Колкото по-рано го осъзнавате, толкова по-големи ще са шансовете ви да се измъкнете що-годе читав от мъртвата хватка на живота. Разрушата и създаващето, деструктивното и градивното вървят ръка за ръка. Животът отива към смърт, смъртта ражда живот. Да отричаме Злото означава да му позволим да се промъкне в нас. Ако ще се борим с него и ако за това е нужно да развиваме най-добрите си качества, добре. Но преди това трябва да си позволим да го видим. И да приемем съществуването му, дори ако трябва да го пътъсим и в себе си.

След кото обявил, лекцията за приключила...

Но това се случило преди много, много време, съжаят преди хиляди години.

Сега...

Вечерта ненатрапчиво се промъква в редакцията. Като плаха любовница, в чийто оч се чете страх и копнеж. Знам, че ме обича. Не би ме държала в ласките си тъй нежно иначе. Отвръщай си с цялото си сърце, потапям очите си в нежния й мрак и я

пия с поглед. Няма звезди. Толкова добре, тази вечер не ми е до заключявите маликьрънции. Замислям се за измивалия ден, за минутите белязани като съзвън на малки, невидими камбанки отиващи си време, за поредните безсмисленни и не чак толкова разговори с колеги и приятели. Допушвана цигаратка, пламтящата и огнена дира прорязва за миг катранената снагата на нощта и се разбива нейде долу на късчета светлина.

Колко красота може да се стави понякога в един порок. Замислям се и върху това. И за пореден път доказавам пред себе си, че нищо на този свят не може да е само бяло или черно. Сядам пред клавиатурата, меката светлина на монитора е вдълбала дълбоки сенки между чинно наредените клавиши. Приличат ми на нещо, което би трябвало да е едно цяло - тъй близо един до друг и така далечни, всеки един носещ свой собствен и неповторим смисъл. Като самите хора. Като парченца от човешка душа. На екрана, в тънката лента в долната му край, родени изпод нечии други пръсти, проекция на нечии други клавиши - в никак друга стая, някъде, незнайно къде - ме очакват няколко думи: "Здравей Дио, как си тази вечер..."

Решавам да отговоря все пак...

Чатът! За него си мислех да ви говоря, но както обикновено мислите ми хванаха околовръстното шоу. Дяволско творение или принциума на Всевишния в редките му мигове на добро настроение. Новата мания, родена от удобрата анонимност и нуждата от човешка близост. Аренда на тихи, но ожесточени битки, на весели закачки, на флиртове и приятелско дълдронене. Водоъртеж завличащ в бездните на черна безнадеждност и депресия или тралмин към висините на еуфорията. Място за споделяне в краяна сметка.

Дали за всички е така?

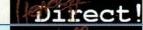
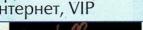
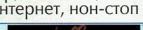
Чатът - среда, в която всеки би могъл без страх да бъде себе си и въпреки това потенциалът му в това отношение е най-ненизползваният. Недоразвити мозъци, неукрепили емоционалности твърде често го употребяват, за да се представят за други, за по-различни - неосязали все още, че в дневния свят най-еквартантата проява е да си смяят себе си. Да си добър или лош, весел или тъжък, гневен или умиротворен, да си такъв какъвто си - във всеки един миг от живота.

Нимало ви, колепдаци. Няма да работувам на никого от вас. Не ви принадлежат. Никой от вас няма да ми има само за себе си. Вие сте тези, които сте част от мен и за съм много повече от вас. Защото съм Чо-

век!

И това ми харесва!...

Freeman

| ИМЕ НА КЛУБА | ГРАД | АДРЕС | ТЕЛ. | БРОЙ РС | КОНФИГУРАЦИИ | ПРУЧНОСТ | ЕКСТРИ |
|----------------------------|-----------------|---|----------------|---------|--|-------------------------------|---|
| VIRTUS | София | ул. "Хан Аспарух" 53 | 9864993 | 40 | Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX 400, 17" LG Flatron | 0,99 лв. 4 лв. - нощ |  |
| 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.Б | | 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, GeForce 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 3, 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 | ъръзът на бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август" | 9867762 | 20 | Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG | 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 | Фондови Жилища бл.203 | 313085 | 22 | Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Preview | 1,2 лв. 4 лв/5 лв. |  |
| 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" 14А 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 |  |

Както вече стана традиция в списанието, загадката съвсем мъжко посрещена. Колегата беше забравил да спомене една дума в условието, така че вместо един в този си Вариант има голяма Верни отговора. Читателямът ни с псеудоним Merlin of Chaos ще може безгламно да си чете списанието следващите 12 броя. За съжаление други неизвестни координати нямаме, тъкач че Merlin, ако ни чуваши (или тък чешеш) пусни едно писмо с топчен адрес и телефон за контакти. А сега за новите загадки. Този път са гъбе. **И са Верни.**

Ako можеха да говорят...

В едно блато се търкалят няколко патици. Всъщност търкаляли е малко неточно казано, по-скоро плували или се гмуркали, доколкото било възможно в полусухото блато. Отгравана на било Валяло - нали знаете тези работи - киселинни дъждове, парникоб ефекти, озонови дулки... Което ми напомня за ляля ми, която винаги казваше... абе за май пак се отмлеснах. Да се върнем към загадката. Минава покрай патиците една друга патица (явно от някое друго блато) и им казва:

"Я, какво сте събрали тука 100 патици."

"Аа, не сме 100! - отвръщащи ѝ те. Ако прибываиш към нашия брой още толкова, половината и полож-

бината на половина присъедини се и ти, чак тогава ще станем 100."

Колко са били патиците?

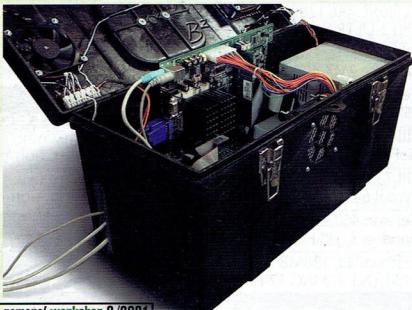
Пиянски неволи

Четирима пияници намират три континери. Те имат вместимост 8, 8 и 3 литра съответно. Първите от тях са пълни с вино. Могат ли пиянците да са разделят по равно виното (приемаме, че са умерено пияни, онова приятно отпускат състояние, в което Всичко излежда като че ли е от друг свят, но можете да коментирате крайните си)

Пишете на електронния ни адрес workshop@netbg.com или пращайте конвенционалните си писма на адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 Bх.2 ет.2 за загадката на Workshop.

Крайният срок за подаване на Верни и не чак толкова Верни отговори е 14-ти ноември 2001г. А наградата този път е фирмения фланелка на Gamers' Workshop!

Днес рубриката хардуер е в малко по-различен Вариант. Ето снимки на новият редакционен компютър и на лаптопа. Ще оставим картичният материал сам да говори за себе си!



НОВИНИ

ПЪРВИТЕ ФИНАЛИСТИ ЗА WORLD CYBER GAMES КОРЕЯ

Съвсем скоро първите по рода си Световни Кимер Игри, за които вече не веднъж ви информираме, ще разтърсят света. Както знаете България също ще участва със свои представители. Вече се знаят и финалистите ни в "дисциплината" Unreal, това са Георги Георгиев (Goshko The Mighty) и Иван Райчев (Sektor). По времето, когато ще четете това, ще са известни и класирателите се за Игри в останалите дисциплини. Некаожаем на нашите момчета успех и доисто предавне и да поздравим колегите от Headsoft, които правят чудеса от храброст, за да можем и ние да стъпим като равни на корейска земя.

СКАНДАЛ МЕЖДУ REMEDY И EIDOS

В игровия бранш всичко ври и кипи. Това показва и отвореното писмо, в което Remedy обвиняват Eidos, че крадат от тях нововъведения в игрите си. Става дума за Hitman, който излезе преди около година. Според Remedy, дизайнерите на Hitman са се попочерпили със идеи от тяхното отрочство Max Payne. След това са пуснали играта пълна с бъгове, а на тях им е отдало още една година, за да шлифоват Max. Според тях подобна ще бъде и историята с Hitman 2 и Max Payne 2. Като доказателство за твърдението си, че Remedy обяснява че за втората част на Max Payne (в разработка от минулата година) те са решили да правят дигитални лица. След като Eidos ги посетили изведнъж и в Hitman 2 лицата от рисувани на ръка, станали дигитални. Какво да се прави, животът е несправедлив!



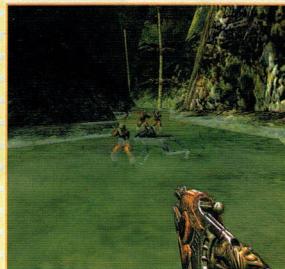
X-Box срещу 479 евро

Двойната политика на американските компании за софтуер, които считат Европа за "втора ръка"

хора, даде още един плод. Този път става дума за X-Box - конзолата от ново поколение на Microsoft. Официалната ѝ европейска премиера ще бъде една на 14-ти март 2002г. Другата лоша новина за бъдещите почитатели на X-Box е цената на конзолата. Наместо апаратните 299\$, те ще трябва да извадят от джоба си близо 40% повече - цели 479евро. Мисля, че коментарът е излишен...

ALIENS VS. PREDATOR 2 ЗЛАТНА

Когато държите списанието в ръцете си, съществува голяма вероятност да намерите заглавието по специализираните серии в София и страната. Aliens vs. Predator 2 е напълно готова и дадена за репликация. Тя е само част от златната лавина, изляла ни съвърху главите напоследък. Всички разпространители се целят в датата 31 октомври, която се пада Хелоун и е пикова за продажбите на компютърни игри. Ето какво съвсем скоро ще излезе (и съответно ще намерите в следващата ни брой) : Civilization III, Myth III, Stronghold, Rogue Spear: Black Thorn и други.



SONY ЩЕ ИНВЕСТИРА В SQUARE

Reuters съобщи, че Sony ще инвестира крупна сума от 124 miliona долара в компанията. С това ще стане вторият по големина акционер в нея. Целта на Sony е двуяка. От една страна те си съсигуряват добри печалби от продаващите се като топъл хляб на Изток игри от поредицата Final Fantasy, а от друга осуетяват евентуална покупка на изпадналата във финансово затруднения фирма от ламата Microsoft. Square имат финансови затруднения поради по-ниските от предвиденото (да не кажем трагичните) приходи от техния филм Final Fantasy: The Spirit Within.

HERCULES СМЪКНА ЦЕНИТЕ

Намалението се отнася главно за картите базирани на Kyro I&II чипове. Ето някои от новите цени: 3D Prophet 4000 XT 32MB AGP Retail (Kyro II) - 59.99\$ 3D Prophet 4500 64MB AGP Retail (Kyro II) - 99.99\$ 3D Prophet 4500 64MB AGP TV-Out Retail (Kyro II) - 129.99\$

Имайки предвид, че Kyro II ускорителите сериозно превъзхождат GeForce 2 MX и са достоен конкурент на GeForce 2 GTS/Pro, новите цени (и то на доказана марка като Hercules) могат само да ни радват.

INTEL: 20 GHZ СЛЕД 5 ГОДИНИ

В официално съобщение по-рано днес, Intel обяви радикално нова технология, която ще позволяи на компанията да произвежда процесори, съдържащи над един милиард транзистора (Р4 има 42 милиона) и работещи на честоти от порядъка на 20GHz. Гигантът очаква да е в състояние да въведе технологията в комерсиални продукти след около пет-шест години.

МАЛКО КЛЮКИ ОКОЛО ЛОШАТА ИСТИНА ЗА RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PC версията на играта, чийто мултиплейър демо тест излезе насокро, за разработката си прехвърли бюджет от повече от 9 милиона долара. Издавател на играта и основен инвеститор Activision - вече са наясно, че никога няма да си върнат с нея парите обратно и че Return to Castle Wolfenstein ще се нареди на лидерското място по проект до несъм им загуби. Това, която много фенове още не знаят е, че основните хора от екипа са напуснали през последните няколко месеца и в един момент насокро само двама души са останали да "работят" по играта. Дочува се, че Raster Productions, фирмата която поръчала Quake 3 Arena за Dreamcast, сега се е заела с Playstation 2 версията на Return to Castle Wolfenstein. Накрая една добра новина от форума Achtung, Wolfenstein! - има едно допълнително оръжие в тест демото, кое Gray Matter са забравили да мащат. Трябва да играете като войник (soldier) и в конзолата (активирайте се с клавиша -) да напишете /mp_weapons 7. Следваща път, когато се зародите, ще се въоръжени със снайпера Garand - има нощно виджење и "рита" по-малко от другия снайпер.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND ЗА PC – ЗАБЕВНА?

Electronic Boutique смени на сайта си датата на излизане на дългоочакваното RPG - Morrowind за PC - на 8-ми Март следващата година. Xbox версията все още е с дата 13-ти Ноември 2001. Създателите на играта - Bethesda Softworks - още не са се изказали за слуховете и дали са отложили PC версията заради работата по Xbox.

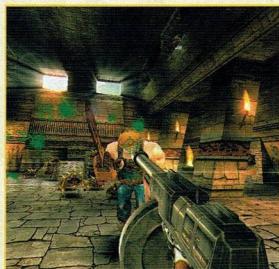
Alice: The Movie

Да, това ще е официалното име на филма, а не Dark Wonderland, както беше съобщено неотдавна. В момента се работи по сценари и все още няма каквото и да е имена на актьори. От екипа, разработващ филма, ни уверяват, че той ще види цял свят, и няма да потъне в забрава. Кога ще стане това обаче, дори те не се заметат до уточнят.

Croteam и Godgames обявиха Serious Sam: The Second Encounter!

Croteam и Godgames обявиха официално продължението на Serious Sam, наречено Serious Sam: The Second Encounter. Игра ще бъде издадена през Ноември и ще включва 12 масивни single player нива, три нови епизода, базирани на древни цивилизации - южно-американците, Вавилон и

средновековието. 14 оръдия, три от които изцяло нови, LAN и Internet multiplayer, 6 вида игри, и над 20 multiplayer нива.



НЕОФИЦИАЛНО РАЗШИРЕНИЕ НА BALDUR'S GATE II

TeamBG пусна своето неофициално разширение на BG2: Shadows of Amn. Ако сте изпаднали в тежка Baldur's Gate абсентенция и имате добра връзка или волски нерви можете да изтеглите последната версия на The Darkest Day (www.teambg.net/tdd/). Допълнението е 266MB и добавя поне 30 часа геймплей, както и 9 различни NPC-та, над 180 нови предмета, 170 заклинания, 39 нови същества и още 40 малки, 5 основни и 1 мега куест. Както вече споменахме, това раз-

ширение е неофициално и не е съвместимо с официалното допълнение на BG2 - Throne of Bhaal.

Pool of Radiance 2 на върха

Въпреки че по всичкото мнение Pool of Radiance 2 представлява едно доста бъгливо и грозновато заглавие, продажбите на играта в САЩ вече две седмици поред отреждат на заглавието титлата "най-продавана игра". Този пазарен феномен успя да измести от четната позиция дото поредната Sims игра. На трето място се мъди Diablo II: Lord of Destruction, а след него Roller Coaster Tycoon, Operation Flashpoint, The Sims: House Party, The Sims: Livin' Large, Commandos 2: Men of Courage, Diablo Battle Chest и Diablo II. Става дума за първата половина на месец октомври. В класацията за най-продаван софтуер изобщо Pool of Radiance 2 уляя да завладее втора позиция - малко след Norton Antivirus 2002. Иди ги разбери американците...

Wizardy 8 ще я бъде!

И за край една добра нива от студена Канада. Wizardy 8 ще я има и засега датата й на излизане е насрочена за 15 ноември. Засега разпространите на играта в Америка не е намерен, но в Европа вече са сключени договори с няколко фирми.

Само от 30-то октомври до 4-ти ноември



12 = 13

Няма Грешка!

Едната на БАЙТ Експо 2001, посетете нашия щанд и си направете едногодишен абонамент за списанието. Ние ще ви подарим 13-ият брой безплатно! Очакваме ви!

Производител: Click Entertainment
 Разпространител: Sierra/Vivendi
 Интернет: www.clickent.com
 Системни изисквания:
 PIII 500, 128 RAM, 16 VIDEO
 Жанр: Ролева Игра
 Автор: Whisper

Throne of Darkness

Японското Diablo, както много хора наричаха Throne of Darkness излезе, и насташа време да видим доколко археба е японско, и по-важното - доколко е Diablo. Целият процес на разработка на това заглавие, още от самото му обявяване преди около две години и половина, беше внимателен следен от геймърската общност. И имаше защо - зад Throne of Darkness стояха двама души от оригиналния екип, разработили легендарната игра на Blizzard. Това бе първото заглавие на младата компания Click Entertainment и, имайки предвид минулото на част от членовете й, очаквате резултати бяха много високи. На следващите страници ще се опитаме да разгледаме къде успя и къде се провали Throne of Darkness.

Историята на играта е почерпена от японската митология, при това от нази и чист, която "никога не се разказва на глас, а само с приглушен шепот и никога на тъмно". Както повечето

мъка. Централният - и съответно най-голям - бил построен на свещената планина Шуринзан и бил посветен на загиналите поданици на новия Шогун и на падналите му врагове. Другите четири били построени окolo планината, в четирите посоки на света. Те били издигнати в чест на четирите божества, помогнали за издигането на Беносуке на власт. Шогунът дал тези замъци на четиримата си най-доверени генерали.

По време на властта на Беносуке животът в Ямато бил прекрасен. След неговата смърт обаче на власт дошъл правнукът му Цунайоши - некадърен предводител и още по-некадърен държавник. Младият Шогун много бързо забравил повелите на предяди си и се отдал на упадъчен и разгулен живот. Постепенно неговата поквара се пренесла и сред населението, което загърбило боговете и насочило почитта си към един единствен бог - парите. Небесното наказание за човешкото пренебрежение не закъсняло.



легенди, и тази е доста увлечателна, затова ще си позволява да ви я разкажа на две-на три. В нея се говори за падненето на Кира Цунайоши, правник на великия Шогун Кира Беносуке, Върховен Господар на Ямато. Когато Беносуке станал Шогун, той поръчал да се построят лет за-

един от тях не успял да го излекува. Всеки проправил водел след себе си екзекуция. Скоро започнали да се носят слухове за мрачни ритуали и демонични церемонии, практикувани в някога свещената замък на върха на планината. За деца, отведенни в крепостта, които никога повече не излизали оттам; за цели села от покрайнините, чието население просто исчезвало безследно и за ужасявящите викове и стонове, излизщи иззад крепостните стени.

Един ден пред прага на замъка застанал възрастен монах, който твърдял, че имал еликсир на бясмъртието. Той бил отведен при Шогуна и държавника съсъхруп старец подал на Цунайоши малка количка. Секунди, след като изпил течността, Шогунът се почувствал по-млад и по-живлен. Говори се, че това бил краят на тъмната епоха. Защото еликсирът действително давал бессмъртие, но не ужасна цена. След погълзнато на течността към душата на Шогуна се отворил портал, през който в тялото му се промъкна демонът Заншин. На другия ден "новият" Шогун заповядал на монахи да пригответи огромни количества от еликсира и наредил на воините си да го излят. Тези които отказали, умрели на мига в нечовешки мъки. Останалите ужасени изпили еликсира. Говори се, че тези викове се чували на километри от замъка. Демоничната армия на Заншин вече била готова за поход. Естествено, първата му цел били крепостите на неговите бивши генерали.

Оттук започва играта. Играчът, макар и индиректно, влиза в ролята на господар



(Даймито) на един от четирите замъка, по негов избор. Тук е и първият голем пропуск в Throne of Darkness. При първоначалното зареждане ще ви бъде предложено да изберете от името на кой от четирите замъка ще играете. С течението на играта се оказва, че този избор не оказва почти никакво значение върху геймплея. Никакви специални умения, никакви особености, никакви уникални магии - и четирите замъка имат по седем самураи, които се различават единствено по възможност и име. Единствената причина за дас се спра на клан Тойтоми, беше сантиментална - единия от самураите се казваше Миямото Мусаси. (?)

След като направите избора си, играта ви пренася в родния ви вече (новия) замък, в стаята на Даймито. Вашият господар ви нареджа да съберете пръснатите самураи и да прогоните настъпениците от крепостта. Даймито е достатъчно услужлив да ви запознае с някои от особеностите на интерфейса, така че да не се чувствате съсем некомфортно, когато се изправите срещу силите на Заншин. Независимо с кой клан ще започнете, стартовата ви група е една и съща - Предводителят (Leader), Стрелец (Archer) и Brick, когото за удобство ще наричам Мутра, имайки предвид ролята му



в играта и физиономията му, както и поради липса на по-подходящ превод на избраното от авторите му име. Горестоменатите титли на героите са нещо като класовете от класическите

ролеви игри. Всеки един от тях си има свои особености, може да ползва определени оръжия и има своята (привидно различна) роля в предстоящите събития. Предводителят (Leader) има

100% computer club
САННАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767

ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА
ИГРАЙТЕ ЗА 50 ст./ час
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!

AGE
II
OF
EMPIRES
CONQUERORS

HEROES III
THE SHADOW OF DEATH

НОЩНА МРЕЖА:

НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ----->>>>

3 ЛЕВА

АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ

ТАЛОН

ПОЛУЧАВАТЕ

1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !



голямо обование (Charisma), благодарение на което получава отстъпки от двамата търговци в играта. Той е и негласният водач на самураите. Мутрата (Brick) е най-силният ви боец, надарен с нечовешки сила, а предполагам сами се сещате каква е ролата на Стрелеца (Archer). Останалите самураи, които трябва да намерите из замъка са Боецът (Swordsman) и Берсеръкът (Berzerker) (специалисти в близък бой), Магьосникът (Wizard) (маистор на магията) и Нинджата (Ninja) (универсален персонаж, владеещ по равно оръжия за близък бой, стрелба и магия). Всеки един от тези седем персонажа има набор от магии, които може да ползва, но само Магьосникът и донякъде Нинджата могат да ползват определите умения по-свободно (разбирај имат достащично магически точки, или ки, както ги наричат в играта).

Въпреки различните титли на отделните персонажи, повечето от тях имат сродни роли в играта. Предводителят, Мутрата, Боецът и Берсеръкът имат една и съща функция, изпълняващи с различни оръжия. Магьосникът и Нинджата също са приложими до голяма степен. Това донякъде обуславя факта, че в играх основно с Предводителят, Мутрата, Магьосникът и Стрелецът, а останалите трима медитират по време на почти цялата игра при Даймито. Тук е място да споменем, че можете да управлявате едновременно четири от седемте си самураи, а останалите ви чакат в покоя на Даймито, където възстановяват магическите и жизнените си точ-

ки. Във всеки един момент, по ваше желание, Даймито може да пренесе персонаж от покоя си във вашия група и обратно. Другата основна роля на Даймито е да съживява убитите ви персонажи. В общи линии с това неговите функции се иззерват. Играйте така трябва да се съобразяват с факта, че операциите по телепортрането на персонажи към и от групата ви и съживяването на убити герои струва на Даймито ки, което той постепенно възстановява.

Макар и да водите четири героя, вие имате директен контрол само над един, а останалите се ръководят от компютъра. С натиснатото на клавиш можете да прехвърляте управлението над избран от вас самурай, така че бързо и адекватно да реагирате на възникната ситуация. Или поне такава е била идеята на създателите на играта, но на практика нещата са малко по-сложни. Воденето на битки само по себе си е доста праволинеен процес - щракате с левия бутон на мицката върху противника, за да го атакувате с оръжие, или с десния, за да го атакувате с магия - нагледнодането на четирите персонажа едновременно е доста сложен и времевемък процес. Сломнете си само грижите, които полагате за наемника си в Diablo 2 и си представете какво било, ако наемниците са четирима, при това с различни функции.

И тук на помощ на играча идва уникалната тактическа система, разработена от членовете от Click. Всъщност "на помощ" е малко силно казано, защото - макар и изглеждаща обещаваща - тактическата система е доста обръкваща и никак си неефективна. Играта ви позволява да избирате между предварително зададените тактики, кръстени на животни, като "жаба" или "маймуна". Тези тактики са лесно достъпни от единичния зелен бутон в долната лявътън на интерфейса ви и тяхното активиране кара персонажите ви да заемат определена позиция един спрямо друг, да преминат от атакуващ в неутрален или защитен режим и обратно и дори да сменят оръжия и магии. За жалост, макар и имена като

"стоножка" или "костенурка" да са в учинос с източната нишка на играта, те не са особено интуитивни. Доста време ще загубите, докато поразите отделните тактики и потенциалните предмети, които те могат да ви донесат по време на битка. Да не говорим, че в краина сметка самите тактики никак си не действат както трябва. Те просто разполагат по някакъв начин самураите ви във формация. Това в никакъв случай няма да ви е от полза, ако предварително не сте разбрали коя тактика ще разполага герите ви и какво поведение им задава, а това само по себе си доста ограничава приложението ѝ. А дори и да намерите няколко, ко-



и то на теория ви допадат, то тяхната полза се оказва доста ограничена - самураите ви застават в точно определена позиция един спрямо друг и ако вие ръчно не заврите посоката на формацията или не разместите герите, те ще си останат така вечно. Това много затруднява оглавяването на по-слабите персонажи и до голяма степен обезмисля цялото упражнение.

Не е предвидена опция за създаване на собствени тактически формации. В рамките на вече готовите такива вие можете да променяте местоположението на самураите, да променяте поведението им (атакуващо, неутрално, защитито) и да им зададете дали да ползват оръжия за близък или далечен бой, или магия. Тази особеност на играта изглежда и зучи доста обещаваща, но всъщност приложението ѝ е доста ограничено, или поне така изглежда поради спецификата на изкуствения интелект. Компютърът е доста праволинеен при управлението на персонажите ви. Стрелецът например, вместо да пази дистанция от противниците и да ги обстреля от разстояние, се набутва в мелет и стреля от упор. Когато бъде нападнат, не избяга стълкновението и дори не сменя оръжието си (въпреки, че във втория му оръжен слот сте склонили катана), а продължава да стои на едно място и да стреля - нали с стрелец, следователно това му е работата. Магьосниците правят същото, като във време на битка използват само очната магия, която вие сте им задали. Това донякъде обезмисля огромния набор от магии, включени в Throne of Darkness - доста неприятен факт, при все

че всички самураи имат магически репертоар. Би трябвало този аспект на играта да бъде по-добре обмислен и реализиран. Всъщност единственият начин да използвате на практика повечето от една магия, е да играете основно с Магьосника. Много е жалко, че магическата система и частта от изкуствения интелект, контролираща игралните персонажи, са недоразвити. Толкова много стратегическа дълбинка е заложена в идеите на пивовете от Click, но реализацията им е относително неуспешна.

Фактът, че компютърът не е особено ефективен при управлението на вашите самураи, означава, че вие ще трябва сами да се грижите за тях, ако искате те да си ви от полза. Докато в Diablo трябваше да мислите за екипировката и развитието на един герой (в Diablo 2 – двама, ако броим и наемника), то тук иде реч за седем. Това в общ линии значи, че ще прекарвате в поддръждане, сортиране и разпределение на инвентара, и разпределение на точки по показателите и уменията на всеки отделен герой толкова време, колкото и вън водене на битки. Самураите трупат опит независимо един от друг и на всеки отдельно ще трябва да обръщате внимание при вдигане на ни-

ните герои (стрелци, магьосници), които винаги са встани. А това означава небалансираност на класовете, което за игра от тъкъв тип е доста сериозен минус.

Огромното разнообразие от предмети, които ще намирате, докато играете, макар и да е много хубаво, също създава известни главоболяния. Проблемът идва от това, че – особено в началото на играта – цялата ви екипировка се чути изключително лесно. Повечето оръжия и брони, които намирате в началото, са с издържливост от порядъка на 1 от 1 до 5 от 5. Това значи, че те се чупят страшно бързо и трябва да ги следите внимателно, да ги сменяте и да слагате нови. И така, докато намерите ковача (той и лечителят

който управлявате вие и трябва ръчно да прехвърляте от него на останалите злато, за да могат те да ремонтират нужната си екипировка или да си закупят нещо). Другият вариант е да прехвърляте всичко в този герой, който носи парите и той да прави всички ремонти. Тук изпълва и недомисления показател Обаяние, от който зависи какви ценни ще видават Ковачът и Лечителят за услуги си. Предвидите заточен с огромен бонус на Обаяние, което автоматично го налага като посрещнат във всички действия, включващи ковача и лечителя, освен ако не искаш да харчиш грешни пари. А това значи още прехвърляне от инвентар в инвентар и още загубено време.

Едно от най-интересните неща в играта е възможността ковачът да придава магически свойства на екипировката на самураите ви, използвайки намерени от вас компоненти. За съжаление и този аспект не е домислен, при това основният проблем тук са парите. Създаването на магически предмети от ковача струва много скъпо, а единственият източник на пари са победените гадини. В Throne of darkness не можете да продавате събранныте по време на игра предмети, оръжия и брони. Единственото, което можете да правите с тях, е да ги дарявате на ковача или лечителя, като първо води до по-голямо разнообразие от възможни предмети за закупуване и изработка, а второто – до получаването на благоволението на боговете, изразено под формата на някоя и друга точка за развитие на магия.

Предполагам, че след всичко прочетено допълнително решили, че това е поредната недомислена игра, неуспяла да оправдаа амбициите на създателите си. Може би донякъде е така, но като цяло Throne of Darkness е едно много солидно и увлекателно заглавие, на което обаче трябва да посетите много време, за да му се насладите. Дори съм сигурен, че ако се замислите да разчупите тактическата система, ще мога да я оценя по достойнство, но все пак идеята на една игра е да достави удоволствие на човек, а не да го кара да търси с лута удоволствието в нея. Хубава, макар и малко постна графика, добро озвучаване, великолепни анимации на персонажите, красими магически ефекти, огромно разнообразие от магии, оръжия и предмети – Throne of Darkness има всичко необходимо, за да бъде успешна игра. Тъкното ве, че тя има огромен потенциал, за който е загатнато в множество интересни нововъведения, които обаче ще останат неизползвани. Жалко за хубавите идеи на пивовете – Throne of Darkness може да бъде не просто добра, а велика игра.



во. Тук искам да споделя и едно мое наблюдение, което може и да не е вярно, но смятам, че е важно, ако е. Докато играех, забелязах, че меле-героите ми вдигат нива доста по-бързо от магьосниците и стрелците. Предполагам, че системата за отчитане на получени опит е направена така, че най-много опит да получат този, който нанесе последния удар на жертвата. Това съвсем логично води до по-високи нива при ръкопашните бойди, които са винаги в разгара на битката, и по-ниски нива на стомагател-

са двамата продавачи в играта). Ковачът може да поправя екипировката ви срещу известна сума, но това става на специален екран, където трябва да слагате всеки повреден предмет поотделно. Разделете това на седем самураи, всеки от тях екипиран с шлем, маска, броня, два комплекта оръжия, наколеници и още няколко неща. Малко е тромаво, не мислите ли? А цялата операция по ремонта допълнително се затруднява от факта, че вашите подопечни не делат помежду си събранные пари. Това означава, че на практика парите седят само у този ге-

| | | |
|------------|--------------|-----|
| 75% | Графика: | 80% |
| | Звук: | 75% |
| | Геймплей: | 75% |
| | Интелект: | 60% |
| | Мултиплейър: | 70% |
| | Прилична... | |
| | Diablo | |

- Производител: Epic Games & Legend Ent.
- Разпространител: Infogrames
- Интернет: www.unreal2.com
- Дата на излизане: Началото на 2002 год.
- Очаквания: Огромни
- Жанр: Екшън от първо лице
- Автор: Alex III

Unreal 2

Това няма да бъде обичаен предварителен преглед на игра. Ако искате да прочетете такъв за следващия Unreal - пробвайте статията на Whisper от априлския брой. Тук няма да се занимавам с плановете на създателите на 3D shooter-а, нито ще обсъждам намерена по мрежата информация. Смятам да направя нещо по-просто - да споделя впечатленията, които получих от срещата си с работна версия на играта.

Разбираам нещичко от разработка на игри, и затова трябва да започна с една уговорка. Етапът, на който видях, че се намира бъдещият хит на Epic Megagames (зашто не се съмнявам, че Unreal 2 ще се превърне именно в това), може да се окаже доста подвеждащ по отношение на качествата на финалното заглавие. Достатъчно е напреднал, за да може вече да се съди за цялостния облик на играта, но все още остава толкова много работа, толкова много аспекти и детайли да се създават или довършват, че всеки по-конкретен извод относно крайния резултат рискува да се окаже изстрел във външното.

Поне във вида, в който я видях, Unreal 2 все още не става само за разходки из нивата.

Не мога да кажа нищо специфично по отношение на геймплея, просто защото на практика не съм го видял. Това, за което мога да разкажа, обаче, е графиката и въпросните нива, а също и впечатлението, което общият изглед на заглавието оставя.

Първата и най-впечатляваща особеност на Unreal 2 е фактът, че нивата, които видях, почти без изключение включват огромни открити пространства. Варно, това не е новина, обаче трябва човек да го види, за да разбере какво количество труд са хвърлили програмистите, за да постигнат убедителен изглед на терена, който в същото време да бъде в тон с общия стил на играта. Разстоянието са наистина грамадни, но погледът никъде не се спира в толкова познатата ни мъгла, която ограничава видимото пространство във всички останали подобни игри. Напротив, можете да разгледате чупките на местността чак до хоризонта. Въпреки това, в далечината предметите и релефът придобиват леко неясн вид, точно както ако погледнете през прозорец. Този ефект се нарича "въздушна перспектива", и макар че в доста игри съм виждал опити за имитирането му, Unreal 2 е първата, в



която с чисто сърце мога да кажа, че изглежда реалистично.

Самият релеф, който видях в нивата, също е много добре подбран. Някъде ерозирал, със зелени хълмове, набраздени сякаш от безброй ручии и големи езера в низините, другаде - грамадни, гладки и голи изъвнеземни скали, с планини извики, и само тук-там има пръстани прорязани от вятъра стоящи камъни... Още от пръв поглед си личи сред какъв вид местност се развива действието в нивото - самият терен носи настроение и характер.

За да постигне външенитето си, обаче, игратата далече не разчита само на хълмове и обетверени скали. Пейзажът навсякъде се оживява от множество особености и детайли, всеки поставен на внимателно избрано място. Без значение, дали става дума за самото дърво, малка горичка (определено изглежда впечатляващо), или просто полянка с трева (да, в Unreal 2 има истинска трева - можете да видите всяко стръкче, когато се приближите достатъчно) - всичко това говори за подобаващото внимание,





което дизайнърите на нивата обръщат на подробните, както и за умението им да поставят подходящите предмети на точните места. Освен природни забележителности, обаче, в играта има и много обекти, явно рокба на човешка дейност. Сгради, заграждения, машини, цели комплекси от постройки – тези елементи присъстват точно както се полага във всеки 3D shooter. Споменаването заслужава играта на светлината, която може да се види по някои метални и стъклени повърхности, както и ефекта на падане на водата от високо. За съжаление, самите водни повърхности все още явно се нуждаят от довършване, защото засега изглеждат доста по-семпли, отколкото проследуватата вода на оригиналния Unreal например. Като цяло обаче, от визуална гледна точка играта изглежда много впечатляваща. А не се съмнявам, че във времето, което й остава до излизането на пазара, красотата ѝ само ще се увеличи.

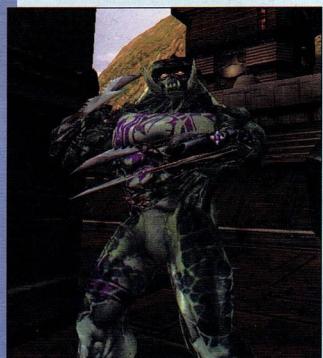
Нивата, които видях, са донякъде различни от това, което първият Unreal предлага. Това е неизбежно, като се вземе предвид, че голяма част от действието е изкарано под открито небе. Въпреки това обаче, съжалявам, че във времето, което й остава до излизането на пазара, красотата ѝ само ще се увеличи.

За съжаление, освен стапични декори, в нивата все още се срещат тънде малко други неща. Все пак, няколкото животни (дребни плъходобни мършояди и нещо като летящи змии), един прикрепяща Скаард, и една мадама с ярко изразен интерес към скромната ми персона (през цялото време ме следеше с плава и ме запаше с неприятно внимание), показват, че в новото си заглавие Epic не са загубили способността си да създават прекрасни, детайлни модели на персонажи и животни, и да ги анимират по реалистичен и ефектен начин.

За озвучаването не мога да кажа много. Музика все още няма, а останалите звуци в една игра възникват обикновено в резултат от действие от страна на играта. Колко различни

неща обаче могат да се правят в празните нива? Да се ходи, да се стреля и да се отварят врати. Всички те си имат подходящи съпроводящи аудиоэффекти, но освен, че ги има, едва ли има смисъл да ги коментирам повече. Това, което ми направи добро впечатление, обаче, бяха уместни подобренията и разположени фонови шумове – пеене на щуци, жужене на електричество, животински звуци в далечината – съвсем с мярка добавени на подходящи места, така че по един ненатрапчив начин да придават усещане за живот, за истинност на иначе прекрасно изглеждащите нива.

Ще ми се да можех да кажа повече по въпроса за физиката и оръжията в играта, но мисля, че засега е рано да се говори за тях. Имах възможността да подвържа в ръце пистолет, автомат, огнемет, ракетомет и снайпер. Според това, което видях обаче, всички те имат нужда от доработка. Впечатлението прави сполучливият ефект на зоом-ване на снайпера – ползрението плавно се стеснява, а върху изображението постепенно се налага по-



лупрозрачна плетеница от шарки и индикатори. Много красиво. По въпроса за физиката мога да кажа само, че усещанието за движение много напомня за това в първия Unreal, а пък водната част от придвижването още не е направена – под вода човек не плува, ами ходи по дъното точно по същия начин, както и когато се намира под открито небе.

Още е рано за заключения, но всичко, което видях в Unreal 2, ме кара да очаквам с нетърпение напредването на работата по нея. Остават с впечатлението, че авторите й се водят от две основни правила при разработката ѝ – да направят възможно най-красивата игра, която днешните компютри могат да понесат, и да запазят духа на оригиналния Unreal. И двете тенденции могат само да ни радват.

■ Производител: Computer Artworks
■ Разпространител: Vivendi Universal
■ Интернет: www.artworks.co.uk
■ Дата на излизане: Началото на 2002 год.
■ Описание: Големи
■ Жанр: Екшън от трето лице
■ Автор: Cabal

The Thing

"Удариха ни. Идвай по най-бързия начин" – изръка от телефона Freeman и затвори.

Около редакцията има няколко арабски закусвали за бързо хранене и аз си помислих, че в опитите си да прекъснат финансирането на талибаните, американците са засегнали и нашата скромна България. Но когато пристигнах, разбрах, че положението е много по-лошо. Пред очите ми петима облечени в бяло мъже нападаха Alex в някаква линейка, докато той пееше с цяло търъло и много ентузиазъм нещо от последния албум на Екстра Нина.

Грозно предчувствие обхвана сърцето ми, докато прелепусах по стъпките. Влязх в редакцията и замръзнах: обрънати столове, супени бутилки, храна по тавана и пода, можеше да се бедши с още няколко петни, а на лампата се мъдреха нечии спипове. Мда, на пръв поглед всичко изглеждаше нормално, но когато от хаоса се изплува Свободния, умело лавирайки между отломките, картина се изясни с цялата си жестокост. Вражеска диверсия бе подменена с високачествените алкохолни запаси на редакцията с менета. В последвалото джамбурсе колегите са били покосени, губейки голямо количество от и без това малкото си мозъчни клетки. Ударят беше тежък, но не и съмртвен. Повечето от момчетата бяха минали през жестоки тренировки, така че малко менте не би могло да ги прекърши. Но с цел да спази сроковете, Фрими бил принуден да потърси помощ. В замълтени-

ят мой мозък изплувала едно име. Въпросния човек бил ненадникнат играч на Скуке, водач на спасителен отряд, аналогичен с този на Чий и Дей, но кръстен със звучното българско име "Тримата глупаци". Бил силен, умен и скромен. Е, как скромен не, но за сметка на това – хубав. И да не ви мъча повече, тази мъжка чпела съм за.

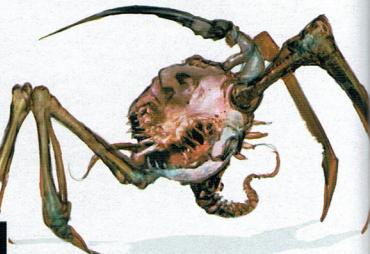
Та докато Ф. води военния съвет в кухната, аз ще запозная с предварителната информация за хоръп играта "The Thing".

Играта е базирана на едноименния филм от 1982 година. Не искам да развялам изненадата за тези, които не са гледали "Нещото", невероятния гротесков преразказ, направен от John Carpenter на класическия филм на Howard Hawk, но накратко група учени откриват извънземен кораб под ледовете на Антарктическа станция и ужасът започва. В главната роля е Кърт Ръсел (звамещ единично от члените места в личната ми класация за копелета), който въобще не се впечатлява от отвратителното смянящо формата си извънземно. И в крайна сметка след много кръв, мозък и черва той не му праша, че е озаязло пейзажа.

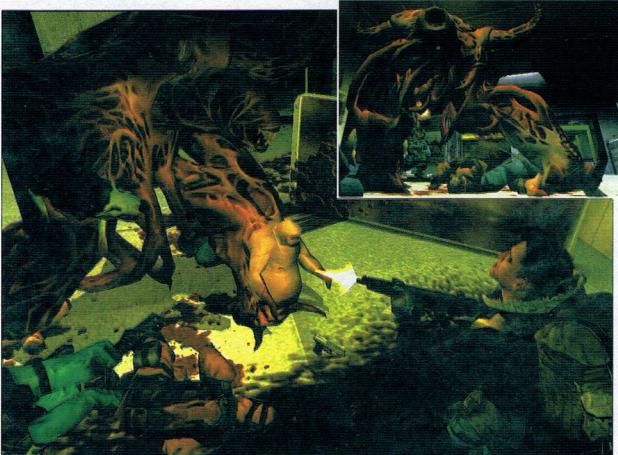
Въпреки че Carpenter не участва в изработването на сценария на играта, екипът на Computer Artworks прекрасно е вникнал в настроението и атмосферата, създадена в неговия римейк. Играта започва три месеца след събитията във филма, когато главният герой Blake е изпратен начало на

военен спасителен екип да разследва мистериозната смърт на обитателите на станцията, само за да разбере, че е хванат в капан в снежната пустота зададо със същество, което може да приема формата на всеки от драгарите, на които той (твоят вие) ще трябва да се осланя по време на играта.

Обикновено хоръп жанрът се характеризира с това да се мотаят сами из някакви тъмни, блевощи и гадни места, където обикновено не бихте отишли, и да се сражавате със създадените от нечий болен мозък чудовища. Е, отчего на Computer Artworks напълно покрива тези изисквания, но с една малка промяна. В "Нещото" не сът сам, а водите малък отряд, с помоща на който ще трябва да преодолеете... абе каквото там има да преодолея. Но това в някакъв случай не е в минус за играта. Извънземната гад може да обеби всеки от вашите другари и да имитира поведението му



до съвършенство. И за да направя нещата още по-интересни, дизайнерите са внедрили в чувствата страх и доверие в NPC-та. Страхът определя колко бързо и с каква акуратност подчинените ви ще изпълняват вашиите команди. А доверието ги предизвиква от вършено на разни откаченни неща като например да отрепа пистолет в главата ви и да закрещят, че сте разрешен от Нещото. В този момент екипът планира да има от 3 до 5 NPC-та под ваш контрол и още много други, които ще срещнете по време на своето приключение. Те ще се делят на три вида: Воинци (Soldiers), Инженери (Engineers) и Медии (Medic). Воинците ще имат способността да боравят майсторски с всички оръжия. Те са хората, на чието гребъл ще падне основният тежест при битките с различните извънземни на The Thing. Воинците ще имат най-голямо доверие и ще се страхуват най-малко. Инженерите ще могат да отключват врати, да активират компютри и енергийни източници и (може би най-важното) да записват играта ви. Те се плашат лесно и са много подозрителни





ни. Основната функция на Медиците ще бъде да лекуват вас и останалите членове на екипа. Тяхната роля е изключително важна поради факта, че аптечките ще се срещат изключително рядко, а противниците ще са силни и трудни за убийство. Който води до мисълта, че ако искате да си спечелете във враждебната среда на "The Thing", ще трябва да създадете един сплотен екип (и да използвате максимално специалните умения на сътборници си). Как се постига това? Като поддържате тяхното доверие във вас и назите уплатата им на ниско ниво. Всеки един от персонажите ще има своя специфичен AI с различни нива на доверие и страх, за които ще трябва да следите. Ако Медиците ви се боят от тъмното, ще трябва да се постараете да дър-

жите лампите запалени колкото се може по-дълго, за да могат да работят на върха на взаимностите си. А доверието се печели от решенията ви в ключови моменти от играта. Ако дадете пистолет на някой, то вие му показвате, че му се върват достатъчно, за да му поверите оръжие, въпреки че е възможно да е контролиран от Нещото. Лекуващи ранен персонаж, вие му показвате, че сте загрижен за неговата безопасност. Когато рискувате живота си за благото на екипа, то вие убеждавате неговите членове, че не сте под контрола на извънземното.

Според думите на създателите ИИ-то ще къса (пори) гърьз и често казано съзм склонен да повървав в думите на хората, създали Evolve.

вешки глави, които обикновено нападат на групи. Rupture-те ще приличат на последното извънземно от филма и ще включват в себе си разнообразни човешки чаркалия и въобще всякаква плът, до която са ус-



Задачите в "The Thing" ще могат да бъдат изпълнявани по няколко различни начини. Това ще бъде изключително важно, ако някой от вашите сътборници загине. Абе няма да го увъртам повече: дори всичките ви парцали да гризнат дървото, вие так ще можете да спечелите игра, само че ще ви бъде неко казано доста по-трудно.

Ето, че дойдохме и до интересната част. В замързнала пустота ще се изправите срещу множество проявления на "The Thing". Те общо взето се делят на три вида: Scuttlers, Walkers и Ruptures. Scuttler-ите ще представляват бързи паякоподобни същества с чо-

пели да се докопат тези мили чудовища. Инакрая, може би най-трудните лошковци ще бъдат Walkers, които ще представляват сътборници, трансформирани се в извънземни. На тези опасности вие ще можете да противопоставите различни видове пистолети, пушки и огнехвъргачки.

По време на играта ще можете да правите туристически обиколки на Американска и Норвежката изследователски бази (от филма), на още една Американска, само че по-moderna база, и финалната секретна зона, за която не се знае все още нищо.

Засега програмистите от Computer Artworks не предвиждат да има мултилъгръв във финалната версия на играта, но въпреки това се работи и в тази насока, така че шансът да излезе като допълнение на игра е никак малък.

За графиката ще оставя shoot-овете да говорят сами.

Играта ще тръгне на добра платформи, сред които PS2, PC и Xbox, така че доста хора ще успят да я се насладят. Ще стискаме палци да излезе нещо хубаво и The Thing да стане първата упълна игра, правена по корък филм.

С това ще завършим аз отивам да ѝойн-а колегите, които май вече са заформили нова запишка.

Специални благодарности на WC-killer, която имаше нервите и желаниято да се пребори с всички правописни грешки.:)





- Производител: Ensemble Studios
- Разпространител: Microsoft
- Интернет: www.ensemblestudios.com/aom
- Дата на излизане: Средата на 2002г.
- Очаквания: ОГРОМНИ
- Жанр: Стратегия в реално време
- Автор: Groover

Age of Mythology

Третата игра от поредицата Age of Empires се очертава да бъде тотален хит. Това го гарантира суперреалистичната 3D графика и доразработената концепция на играта.

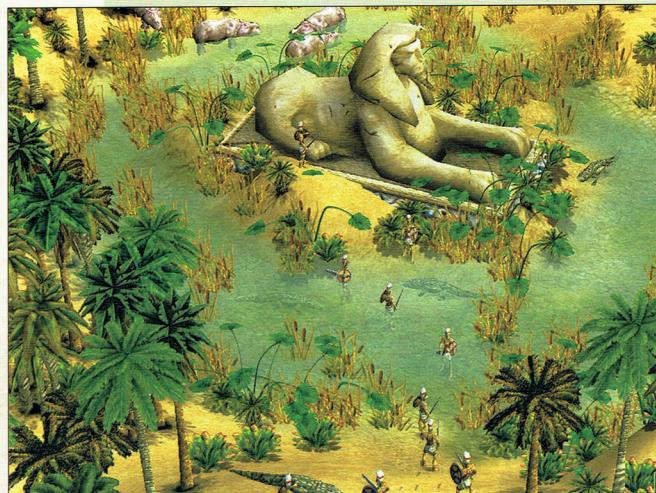
Добре дошли на борда на самолета "Ensemble Travel & Recreation". Ще се опитаме да ви потопим в атмосфера на света, над която ще прелетим. За да ви доставим максимално удоволствие, нашият специално обучен пилот ще лавира на сензационни макар мисиони и ще залепят подробности, които никой досега не е усъпял да види. Предвид много вълнуващи моменти! Моля затегнете коланите. Излитамеесееееееее

Ще започна с няколко думи за света, в който ще пребуваме. На някои от вас, той може да се стори нереален, но всичко за-писи от чия гледна точка разъясняват. Това е една съсем истишка Вселена, която е съществуваща в съзнанието на нашите предци. Тогава, когато науката не е била развита никой не е можел да обясни различни природни феномени. Народите гледали на тези явления, като на послания, изпращани свише на тях. За древните гръм-тевичнически буря в знак на недоволство от страна на Зевс, попълнват кораб е издаден от гигантско морско чудовище и т.н. Вървя-ният им се превръщали в митове, които са използвани, за да се изгради настоящата вселена. Затова и тук ще наземят чудови-ща, митични същества, герои и разбира се Богове. Областва, която ще разгледаме по време на нашата обиколка се наслеяват от три могъщи цивилизации - Скандинавия, Египет и Елини. Само ще различите фундаменталните разлики в сградите им. До-ри техните военни единици се различават значително. Но всъщност защо да приказ-ваме пражни приказки, когато можем да станем свидетели на истиински бой. Преди малко видях множество следи в снега (да, в Age of Mythology войските ще остават стъпки в снега) и помолих пилота да ги проследи. От ляво на вашите люкове можете да видите армията на Египтяните. Изг-лежда са тръгнали на поход следи Скандинавците. Виждате, че наявън е доста студено - от ноздрите им излизат кълба топъл въз-дух, а воините използват всяка свободна секунда, за да се отпълтят. Всяка това въ-бива се да тревожи от този морал. Така-кои не съществува в този свет. Съ-дателите прилича, че то би усложнило

де много нещата. Така че гответе за зрелица битка. Трудно е да не забележите някогото огромно Айнуса, които подсигурва армията на Египтяните. Изваждаме голям къстъм – по принцип митичните същества са доста редки и се използват доста рядко.

През това предимно като помощна единица, а не като сурова ударна мощь. Например един от най-нейтралните противници – Медузите могат да замразят противника си, като мат го гледнат. Всичко виждаме и виси

вече кили пръвата битка, на която ставате свидетели. Анубисите успяха да прескочат пещерите на Скандинавците и са се насочили към стрелците им. Пред тях и Стефка Костадинова изглежда като аматър. Девата гиганта се отдала от местата си и пускат ледени струи към Анубисите. Изстrelите попадат в цента си и несоглавяват се стоварват на земята под формата на кубчета лед. Оттук нататък с тях се разпяват пешациите и стрелците. Май доста се застояхме



ката на Скандинавците. По-малка е от тази на Египтяните, но пък разполагат с два Ледени Гиганта и няколко Трола. Двете армии са приближиха и явно вече ще бият. Ако сте забелязали мечовете на Скандинавците са доста по-лъскави от тези на Египтяните. Това е защото този народ е открил повече юрлери на оръжията и е платил за тях. В този свят изгледът на всеки един войник ще е неговата визитна картичка - ниво на оръжество, бронята, какви други юрлери е имал...

Докато ви занимавам с тези подробности

той ще бъде много по-бърз. Ето че вече сме в Египет. Тук е доста жежко. Работливите селяни се поспират, за да избрьшат потта от челото и продължават своя труд. Отбележите си снажната фигура в дясното, която гази наследствията на плебиите. Това е Герой. Героите са страни животни. Те са по-силни от нормалните военни единици, а освен това са и посредникът между народа и неговия Бог. За да може божеството да изпълни неговото желание, героят трябва да е близо до мястото на събитието. Например, къде Зевс иска да хвърли громътевична бура или Хадес заплаща с метеоритен дъжд. Египтяните си имат само един Герой. За сметка на това той е най-силния от специалните единици на всички народи и е от страната на Египтяните от самото им начало. При Скандинавците, героите се правят в битка. При определен брой убийства даден войник може да бъде посветен в званието Герой. Елините пък трябва да изтренират техния герой в Градския си център. Интересно е нали? От самото начало си знаеш, че щи хареса. Ако някой иска да живее в този свят и да стане част от него, нека заполовда в горния етаж на самолета – там трябва задължително да се запознае с някои документи.

ТЕХНИЧЕСКИ БЮЛЕТИН

Уважаеми клиенти,
Светът, който виждате не е реален. Въпреки, че изглежда удивително добре, той е продукт на нашата технология Bang! Тя се разработва от повече от 3 години – още след излизането на първия ни продукт – Age of Empires. Най-съществената ??? в него е, че е изцяло притиснат на една картина със същите обекти, които са във вид на 3D. Това ни дава възможност да направим всичко много по-реалистично, с много по-достоверни детали.

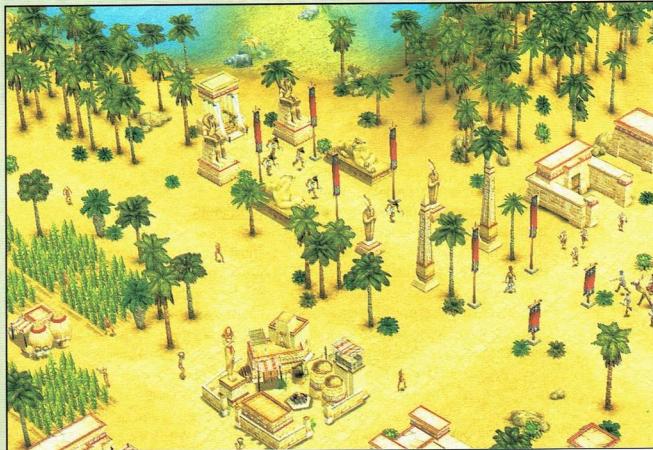
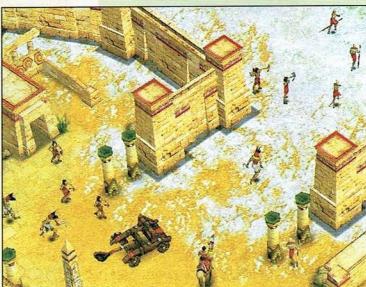
ли, отколкото в предишните ни заглавия. В Age of Mythology сме включили реалистична смяна на деня на нощта, въртенето на камера ви ще даде като резултат промяна на падащата сянка и т.н. Сънчесто е програмиран да изгрява от изток и да залязва на запад, като неговият път също ще даде сериозно отражение на картината, която виждате. Също така триизмерно моделирания терен дава практически безкрайни възможности за въздействие върху него. Например едно земетресение ще може да разцепи земната тънь и да се създадат пропasti непреходими за пещиците. Създаването на падини, издигането на хълмове – всичко това става възможно благодарение на Bang! С негова помощ природните явления като дъжд, громътевични бури, торнада и др. ще бъдат широко застъпени и използвани в играта. Въпреки всичките предимства, които има, Bang! е специално оптимизиран да работи при наличие на големо количество движещи се обекти. Баталните битки, станали нещо като запазена марка, за първите две игри от серията Age, ще присъстват и в Age of Mythology. Схватка между 200 единици точно пред вас няма да на това варва очите ви и няма да виждате действието на същечено. Естествено, ще ви трябват специални очила (минимално препоръчваме тип Celeron 600), но напоследък тези стъклка много се обезпечениха. Бързината няма да бъде за сметка на детайлността. Дори когато наблюдавате бойците от много малко разстояние, те няма да загубят своята привлекателност.

Благодарим ви, че използвате нашия продукт!

Икономическа ситуация

Ако сте решили да емигрирате в нашия свят, ние можем да ви предложим работа като вожд на някое от малките племена, ко-

ито са разположени на десетина километра оттук. За да можете да се справите със задачите си точно и ефективно, най-добре прочете първа тези инструкции. В Age of Mythology има четири вида ресурса – храна, дърво, злато и божествено благовоние. Ще започнете вашата кариера на пълководец при съвсем примитивни условия – само с една-единичка сграда и няколко человека. Целта ви е да изградите развито и проспериращо селище. За целта трябва да строите различни сгради и хра-



мове, както и да напреднете в различните епохи на света. Те са точно три и за да стигнете до следващото от вас ще се искат сериозни количества от първите три ресурса. Всяка една епоха ще ви позволя да строите нови сгради, да правите различни подобрения в сърдъцята на войните, типовете войска на разположение и инструментите на селяните им. Последната епоха на развитие ще ви даде възможност да строите и най-големите храмове, отъдясно до призовите най-мощните митологични същества. Естествено за тази цел ще ви трябва много силна икономика, но това е проблем, които може да бъде решен единствено чрез практикуване на различни стратегии за оползъвяване на човешкия ресурс.

Кратък Божествен Справочник

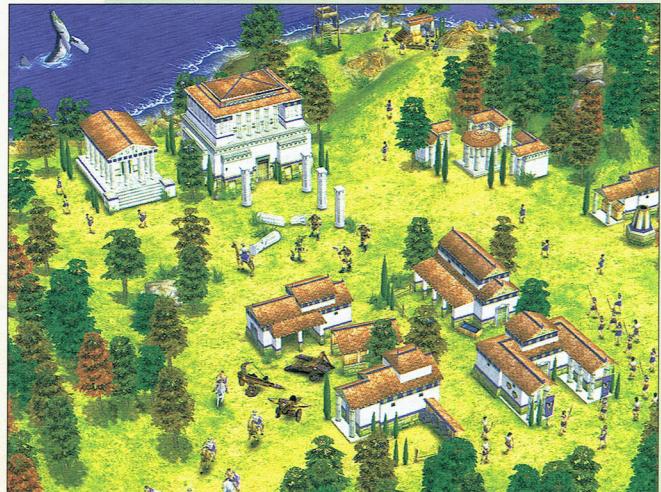
Боговете представляват една съществена част от Age of Mythology, затова е добре да се запознаете малко по-подробно с тяхната

иерархия и нрав. Всяка една от расите има по три основни Бога. Городи факта, че между божествата съществува постоянна борба за надмощие, народът ще може да избере само едно от тях за свой патрон.

Възможностите за избор са следните - Скандинавци: Один, Тор и Локи, Египтяни: Ра, Озирис и Сет, Елини: Зевс, Посейдон и Хадес. Всяко едно Божество носи специфични бонуси на своите избраници. Например Всевидящият Один ще помогне на хората си да виждат по-надалек, народът на Локи ще има +10% бонус на стрелците си и т.н. В зависимост от избора на народа, се определят и второстепените божества, на чието благоволение той може да разчита. Цивилизациите се кланят на 9 по-малки божества. Например Елините разполагат с Хест, Афродита, Арес, Дионисий, Атина... Арес ще бъде редом до народа, изbral Зевс или Хадес за свой Бог, а Афродита не може да понася присъствието на мрачния Хадес, така че ако сте избрали него, не разчитайте на нейната помощ. Общо взето в зависимост от патрона си, всяка цивилизация ще може да разчита на около 6-7 по-малки божества. Всяко едно от тях им дава възможност да призоват специфично митично същество. Ритуалът се извършва в храма, който е издигнат в чест на съответното съръх-същество. Освен наличието на специфичната постройка, народът ще трябва да има достатъчно количество от ресурса "благоразположение". Той се акумулира от народите в различен начин. Например Скандинавците печелят "благоразположение" отгоре, когато влизат в битка, Елините карят селяните да се молят по храмовете, а Египтяните издигат монументални сгради. За съжаление ресурсът трудно ще се трупа (при това ще има максимална стойност от 100) и много лесно ще може да се заричи. Благоразположението на божествите е безценно и поради две други неща - божествените сили и божествените подобряния.

Божествените подобряния са еднакратен бонус, който ви бива подаден от благословен към вас Бог. Общо всяка раса има на разположение десетина подобряния, към които може да се стреми. Те могат да бъдат най-разнообразни - от повишаване на реколтата на нивите, до увеличаване на скоростта на строеж.

Божествените сили са солта на този свят. Те са най-различни проявления, чрез които божествата показват своето присъствие на Земята. Някои от по-елементарните божествени сили, които народите имат на разположение от самото начало на играта са лекуване и защита. На по-късен етап от развитието си, те ще могат да разполагат с доста разрушителни сили като земетресения, метеорни дъждове и не на последно място гръмотевични бури. От миролюбивите божествени силы ще споменем глащащи пътници на Египтяните, които могат да те-



лепортират група единици навсякъде по света и мостът-дъга познат ни от Скандинавската митология, който ще позволя на войските да преминат през иначе непроходими места. За да могат народите да използват тези сили, те се нуждаят от герой, който канализира енергията към Боговете. Городи факта, че самият акт на проявление на божествените сили е по желание на божеството, а не народът, който то патронира, никой не може да каже, къде и въръх какво ще падне сила на божествения сила. Цивилизацията няма да има право на указа цел на бурята. Тя падне около героя и при това положение той трябва да бъде за-

обиколен от врагове, за да може божествените сили да постигнат пълен успех.

Кампания

И последното предложение на Ensemble Travel & Recreation. Само за най-мелитет! Ако искате да станете част от легендата, елате и се включете в първата по рода си Кампания в този млад свят. Станете герой, обиколете и трите народа, като изпълнявате задача след задача. Напишете името си със златни букви в анализа на Age of Mythology! Гарантимте ви непрекъснати изненади, интересен сюжет и неочекани обрати. Запишете се още днес и няма да съжалявате!

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП



| 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

Soldier of Fortune 2

Обед. Седя на никакъв плаж и се чуди как съм се озовал на него. Външите близкож уморено брега на десетина метра, а аз имам чувството, че даже задникът ми е задръстен с пясък. Слънцето прекура яростно. Като че ли ще му е за последно. Надигам натекала глава и го поглеждам сърдито. Немошно повдигам ръка и му показвам един хурупбал среден пръст: "На кришка от 45 вата да станеш дано, да ти скнат ядените реации, да се подуеш от газове и да се пръснеш!..." Никакъв отговор. То и да има двайци ли ти го чул следната от дистанцията и раздръзан аустус, които са обсебили ефира, след паническото потегляне на Cohen. Ладичката запада гуми, занаса задника като оципана келнерка и се изстреля със всичко в неизвестна посока: "На тоя път какво ли ми става, днес?..." Текущия маузулук вилнее като центробуф в главата ми. Groover се опита нещо да ми говори, вторачил в мен тънките си очи, но сега не ми е до него. Чуди се как да разкажем семейството скучкове от утега си. Виждам никакви тъмни очелица на проскатата до мен хавлия и ми заприличват на моя, закрепим си ги на носа. Неко злато същи ми лови чето. Я, часовнички! Ролексъс. Ми и то на мое ми мяза. Нахлузвам го и експлата ми "И аз съм човек" се покачва с николко делиния. Почвам даже да си подсвиркам. Groover отново си подвръща неговата, мъжки се да си пробга никаква кука игра. Отлекдам се, не виждам друг будала освен него исколот и му вървямътъм поглед. Наистина ми е жал за него. И точно в този момент събитията се втвърдяват в делника ми с ужасяваща скорост...

Шум на перки заглушава и обоз това слепите ми мисли и ги разпръсква като ято подпирани риби, следва лек трус, никакви ръце ме помъкват нанякъде, в главата ми центрофугата вече вие неистово, тресе се, а под капака я се процежда дим, ушите ми пушат. Спирате, макат превъръщат от очите ми, макат и безниници. Започвам да разтривам ръцете си, за да възпроизвежда кровообращението и се оглеждам. Голяма зала, стои до никакъв липон в средата ѝ, сам. На двайсетина крачки виждам десетина въоръжени, облечени в черно, с какулки на главите мъже. Сухо прегъльдам. Точно в този момент асоциираме, които се зараждат никак не са приятнти. "Май ще се мре? Моля Господи, ако това е никакъв кошмар, нека се сбъдва. Обещавам, че повече няма да близувам... не, това не мога да го обещавя... обещавам, че повече няма да икономисвам от китите, които събираам от колегите за пиянка и няма да пълня стара шишета с ментата на компанията за по 20 стопинки, отсега нататък само качествен алкохол..." От групата се отделят двама - Крачун и Малчи - и се приближават към мен. Е, сега вече стана тя, опряхме и до последното желание. Да пукна ако не си поръчаш малко истудена зелева чор-



ба. Става ми смешно от нелепата мисъл. Високият за- говора:

- Господин Димитров, имаме честта да ви приветстваме в офисите на Raven Software с добре дошли. Вие печелите наградата ни за най-добра статия-рецензия на Soldier of Fortune - двуседмична екскурзия на Карибите и откриване на почетен монумент, прекланяне се пред вашия талант г-н...

Преставам да го слушам и затварям очи. "Благодаря ти Господи, благодаря ти, но помни, че за оня ка- шон, дето съм го скъпал под мивката в редакцията ницо не съм обещавал."

Длъгучут се навежда дискретно към мен:

- Извинете ни за тази малка постановка, искахме да усетите автентични емоции, така че когато излезе следващата ни игра да пишете още по-възхнovenо - ухилва ми се. Върщамът ми збенето:

- Прекрасна идея, благородна ви от сърце ънъ, на въсъ ви хрұнна?

Крътеньт кима енергично. "О, Дево - наистина на високо съм не виер!" Бъкрем ми един шут със спасителите и му качам топките в спивниците. Ако ги е опериран на времето хубаво, ако не ще си ходи отсега нататък с два чифта. Хвашам дребния катил за врати и му изръмжавам:

- Хеликоптер, бързо! Обратно! Трябва да издавам брий. Ясно?

Дребостът заговаря бързо в радиостанцията, оставяйки го да събрши и отново го спипвам за вратлето.

- До тогава ти ще ми разкажеш доста неща за

- Производител: Raven Software
- Разпространител: Activision
- Интернет: www.ravensoft.com
- Дата на излизане: Началото на 2002 год.
- Очаквания: ОГРОМИ
- Жанр: Екшън от първо лице
- Автор: Freeman

следващия Войник на Събъдата, нали така? Да започна, че времето не пита. И тъй, какви за историите на игри.

- Ами стандартната база. Тя не че и първата беше кой знае какво, но вие знаете, че силата ни не е в историите; а в това което се случва на екрана. Накратко - на къде в бившия СССР терористи, разработват биологично оръжие, кое заплашват да пуснат в Колумбия. В главната роля отново ще бъде John Mullins, военен консултант, работещ за секретната, анти-терористична организация "The Shop". В SOF2 Mullins ще бъде изпратен в Колумбия, за да предотврати пускането на опасния вирус. За да проследи хората, стоящи зад този терористичен акт, освен Колумбия, там ще преборди Камчатка, Хонг-Конг, Швейцария и още няколко дестинации. Този път няма да е сам. Неговите партньори Madeline Taylor и Sam Gladstone ще изглагят важна роля в историята. Ще има доста разговори с различни NPC-та - военни и цивилни. Након от тях ще му дадат важна информация, други ще му обяснят големо внимание, а трети ще го занимават с ежедневните си проблеми. Ще се опитаме да създадем един по-богат съят...

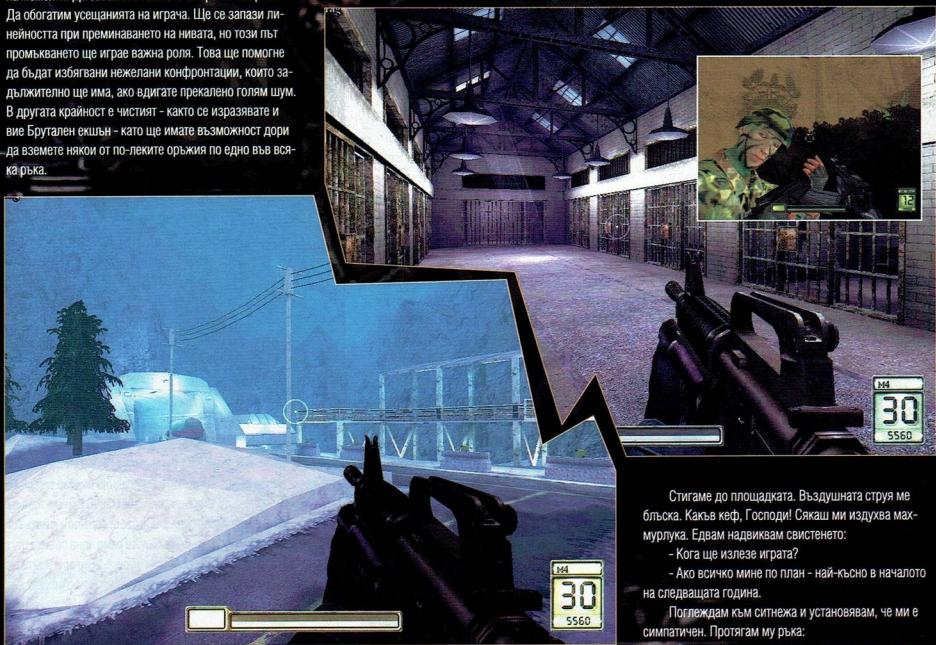
- Добре, добре, да оставим това. Кажи ми нещо повече за екипънъ, за кръвта, за стребътата...

- Кръв ще има, да! В индустрията количества.

Знам колко обичат това. Постарат сме се хората с вашите вкусове да не останат разочаровани. В моделите са заложени 36 зони за горежение, като няколко от тях са в различни части на главата. За сравнение, в първия



SOF te са 26. Предвидени са бронежилетки и инфра-червени очила. Има идея нещата, с които е скриптиран противникът (например окачи на колана гранати) да бъдат откъсвани чрез изстрел. Изкуствният интелект на враговете ще бъде подобрен значително. Вместо поведението им да е предварително зададено за всяко ниво, те ще "учат" как ще трябва да се държат в различни ситуации. Добре е развит инстинкт им за самостърханение - те щигат, ако са ранени или невъоръжени, а също така могат да се привирват еднактно (например, щом видят маса, ще я съброят и ще се скрият зад нея). Индикаторът за шум отново ще има огромна роля. Опитвайте се освен бруталността, позната от първата игра, да въведем и малко по-умерен геймплей на моменти. Да забавим темпото от време на време. Да обогатим усещанията на играла. Ще се запази линейността при преминаването на нивата, но този път преминаването ще играе важна роля. Това ще помогне да бъдат избегнати нежелани конфронтации, които са дължително ще има, ако видите прекалено голям шум. В другата краинност с чистият - както се изразявате и вие Брутален екшън - като имате възможност дори да вземете някои от по-леките оръжия по едно във всяка карта.



- Има ли вече нещо готово. До къде сте стигнали до момента, колко мисии се предвиждат, ще има ли мултиплъйър...

Станцията на кръста на моя информатор внезапно иззвършила и той сепаратно я видя до хуто си. Заслушава се за няколко секунди и кима, изръза един "Разбрало", след който я изключва и отново я наглася на колана си.

- Хеликоптерът е почти готов. След малко тръбаме. До къде бихме стигнали? Аах, да... та на въпроса: Засега не е предвиден мултиплъйър. Тъй като засищаме да направим най-добра single-player игра и не искаме да отклоняваме вниманието си - човечешът се усмихва гордо и тръгва към лава - Засега има 4 нива, които са почти готови. Изглежда заместващо, ще видите сами като излезе играта. Мисиите са 10, които на практика прави поне 70 нива. В некои мисии ще могат да се използват хеликоптери, камонони и други превозни средства. Целите също ще бъдат различни - спасяване на заложници, търсене на информация, откриване и унищожаване

т.н. Предвиден е дори генератор на произволни карти по зададени от играла параметри. Терените са пресъздадени чрез технологията ROAM, която създаваща от Raven. Ще видите как всеки стрък трава се покояща под натиска на вътъра...

- Когото ме попълчи за графиката. Ако не ме лъже паметта говорим за модифициран Quake 3 engine?

- Да. Определено графиката ще е нещо, с което ще се гордеем. Тя, така да се каже, ще може бай-забележителната част от SOF 2. Въздушният движник е QUAKE III Arena епизод, но сме разработили технологията GHOUL II, която ще позволяи да получим по-голяма реализност на движението и нараняванията. Текстурите са 1024x1024 пиксела. Моделите на враговете се състоят

Опитвайки се хем да говори на мен, хем да върви напред, моят гид засиятия отпреди ми, смесено сърбетки глава в двете противоположни посоки. Не ми е възможно да зная колко жал.

- Засега се предвиждат 14 оръжия и 10 вида гранати. Повечето ще имат и алтернативни режими на стрелба. Всички те ще бъдат实在но съществуващи, край на измислените. Все още се доправят и синхронизират некои показатели като щета, точност, разсейка. Иначе са общо взето стандартните - нож, пистолет, узи, калашник, помпа, снайпер... Ще добавим и някои от по-новите оръжейни разработки, но засега не е ясно кои точно. Базука обаче не се предвижда има.

Стигаме до площадката. Въздушната струя ме бълска. Какъв кеф, Господи! Сякаш ми издухва махмурлука. Едва се надвижвам със стъпките:

- Кога ще излезе играта?

- Ако всичко мине по план - най-късно в началото на следващата година.

Поглеждам към съпника и установявам, че ми е симпатичен. Протягам ръка:

- Следващия път, просто ми пратете покана, става ли?

Той се усмихва. Връщам му жеста и скакам в хеликоптера...

София, България, 2001 / 12:03

В редакцията цари погром. Всичко се оказа, че каишът не е бил толкова добре скрит, когато си мислех. Който търси - намира. Каква ирония, точно аз да забравя гордата азбука на истината. Наша работоспособни колеги. Положението е критично. Ех, какво ли да ги лъжка когато се освествя след седмица. Но това сега не е важно. Трябва да се спася броя, да се спася срока. Почвам да премахам разни имена, които да заместват старите пушки. Сещам се едно. *Cabal!*

Вдигам телефона и набирам. Отсреща някой вдига и един добродушен познат глас отговаря, аз, колкото се може по-зловещо изръмвам:

- Ударихи ни! Идвай веднага...

- Производител: **Westwood**
 - Разпространител: **Electronic Arts**
 - Интернет: www.westwood.ea.com
 - Дата на излизане: **Начало на 2002 год.**
 - Очаквания: **Големи**
 - Жанр: **Екшън от първо лице**
 - Автор: **Groover**

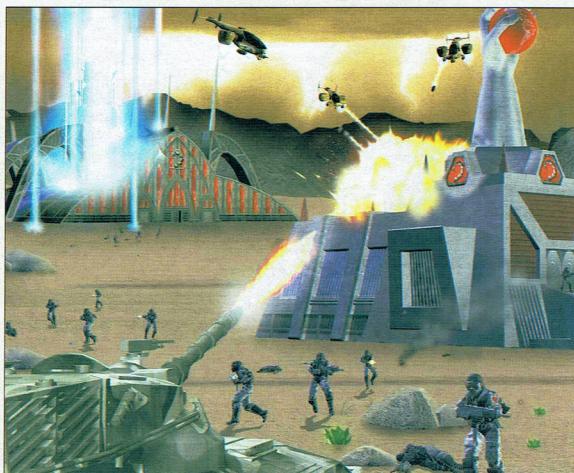
Command & Conquer Renegade

Не ви ли се в искало някого, докато играете любимата си стратегия в реално време да се пъхнете в кожата на някоя супер единица и да сеете смърт и разруха сред базата на противника? Да посичате врага недосегаем за куршумите му и с хитрост и ловкост, непрекъснено от генialен военен стратег? Да взривите командния център и след това спреят да пищате неприлични надписи по тоалетните на вражките войници и така да скапете до-пълнително ниския им морал? Ако вече сте се оплакали, от крачката на уставата ви са се пропочили две вълнуващи се лиги, а червената мрежа по очите ви пълзи усладено към зениците, значи сме от една партия! Исказам! Исказам! ИСКААААААМ! АААаа-аааргггхххххх

/десет минути по-късно/

сият. Поради тази причина играта ще бъде трансформирана от third person в first person. Всичкото количество съмнение навлизат. Крайно време е да ви запозна с вашето алтер-его в C&C: Renegade. Но почитателите на стратегията, този младеж вече е познат от познат. Става дума за капитан Nick "Havoc" Parker. Командосът е известен с количеството си с експлозии C4, които ще стигнат да се взриви половина Афганистан. Какво да правиш, обича да разрушава разни нови човека.

Играта
В ролата на Havoc ще минете през 11 огромни мисии, през които ще бъмете на страната на GDI, срещу злите NOD. По-специално ще се опитате да разберете, какво представлява организацията The Black Hand и каква роля й има във виденост да изиграе в



бъдещето на вашия свят

Извинете ме, поувлякох се малко. Това, което неуспешно се опитах да опиша, беше идеята, залегнала в главите на създателите на C&C: Renegade. Да направиш екшиън, който се развива във Вселената на Command & Conquer. При това акцентът да падне върху епичните битки между NOD и GDI, а не във въздуха самотния супергерой, който извирда целия

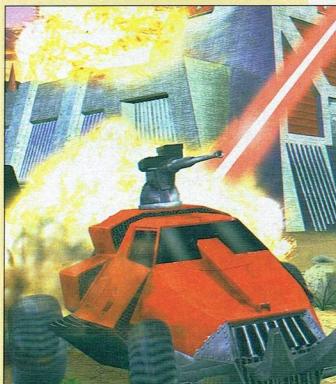
Преди да навлезем малко по-надълбоко във Вселената на C&C: Renegade бих желал да кажа, че не трябва да разглеждаме тази игра като обикновен First Person Shooter, а по скоро като Command & Conquer заглавие. Всичко е подчинено на логиката на този свят. Целта на Westwood е докато играете

да се чувствува част от нещо много по-голямо, много по-мощно. Да усетите колосални размер на конфликта между двете враждуващи сили. Всичко това ще можете да усетите, докато играете соловата кампания на играта. В нея вие ще бъдете само една брънка от всенарийски план на генералът никъде-там-горе, който планира операцията. Вашите действия ще влияят директно на дадената витка и така ще можете да минете някоя нива по няколко различни начина. Например в една мисия ще видите как бреговата храна на NOD, състояща се от различни видове на днева на корабите на GDI да стоварят войска в района. Въпреки че вашата основна задача е много по-различна и има нищо общо с тази случка, вие можете да помогнете на съзнателите си. Ако обезвредите противовъздушните установки, някой може да се седи да прати Орса хеликоптер, които до бомбардират кулите и корабите от своя страна да стоварят лехотинците на брега, които от своя страна да ви помогнат. От информацията, която усъх на дамера в Интернет, останах спечатнението, че кампанията ще бъде голем купул. Ще управявате танкове, ще крадете хеликоптери, ще имате дори и нощна мисия, където ще трябва да превземете добре укрепена база на NOD. И всичко това ще се разазва във Вселена, изцяло подчинена на Command & Conquer правилата. Например ако успеете да извръщите Hand of Nod пещарите, които ви тормозят, ще изчезнат яко дим. При успешен опит за извръщане на радионесигнала на противника, неговите съпротивителни

ни сили ща намалят драстично (няма да има отъде да събира пари за войска). Обезбедете генераторите на енергия и с удоволствие ще отбележите, че някои защитни съоръжения, като Obelisk-ите например, вече не функционират. Всичко това придава на играта една много по-различна атмосфера от тази в другите First Person Shooter-и.

Вселената

Предполагам, че е излишно да споменавам, че оградите и единиците в играта, ще изглеждат точно така, както в стратегията Command & Conquer. Само че този път всичко ще бъде 3D моделирано. В сградите ще може да се влезе и освен стандартните действия като взривяването им, ще можете да водите тежки битки в тях. Някои постройки ще имат до шест подземни нива, други ще имат изцяло функциониращи елеватори и компютри. От Westwood обещават високо ниво на интерактивност в сградите. Дали обещанията им ще станат реалност обаче, ще разберем едва когато C&C: Renegade излезе. Едно нещо, обаче, се знае със сигурност и това е арсеналът в играта. Оръжията ще копират тези, които се намират на бързояче в Command & Conquer. В Renegade няма обикновени лазери, има Obelisk модули. Стандартните огнемъркачки, снайпери, гранатометчици ще бъдат само част от огромния арсенал от 22 оръжия, които ще ползвате по време на военни действия. Не е забравена и главната атракция – експлозивът C4, който има три модификации по отношение на начин на детонация – когато взръгът доближи в определен периметър, след определено време и иницианционно. Едно от най-интересните нови пушката се нарече Tiberium auto rifle. Тя стреля зелени откоси, които продължават да нанасят вреда в продължение на няколко секунди, след като целта бива уцелена. Ако не умре, войникът се превръща във visceroid, който веднага тръга да атакува най-близката единица.



Машината

За да облекат визията си в атрактивна визуална опаковка, Westwood са решили да създадат собствен 3D engine, който да бъде специално пригоден за нуждите им. Както вече се досещате, в играта ще има огромни отворени пространства, което предполага по-казашкото на огромно количество полигона по едно и



също време. Влизането в сградите пък предполага възможност да моделирате затворено помещение с много детайли. Разработката на engine-ът продължило дълги три години. Резултатите от тях са спорни. Добрата новина се отнася до физиката в играта. След дълги спорове, в Westwood решили да създадат реалистичен физически модел в играта, въпреки че това би означавало да загубят много време в моделирането на поведението на множествоте превозни средства в играта. В Renegade ще има значение дали карате някое малко бъги 4x4 или се качвате на огромен танк. Бонусът Ѹм реалистичната физика е и балистичната криза, която крушумите ще описват. Спорен момент е в качеството на графиката в играта. Според колегите, които са виждали игра в действие всичко излъгда адски добре. Ако тръбва да се върва на screenshot-овете Ѹм Renegade, обаче, картинаката не е толкова розова. Само Ѹм припомните, че Return to Castle Wolfenstein ще излезе горе-долу по същото време, както и C&C: Renegade. Ако земете предишния брой на списанието Ѹм можете да видите каква е графичната разлика между двете заглавия. Всъщност този въпрос има да е толкова важен, ако играта предложи този датапар и мутлиплъър, който обещава да обезбеди изчайвателя нарам победата Ѹм се разминава яко дим и остават проблемите от изкарванието без никаква пари.

Многоплатформен режим

Ето че стигнахме и до този основен момент във First Person Shooter-ите. Тук Westwood са ни пригответи една много приятна измена. Наред със стандартните режими на игра Deathmatch и Capture the Flag е включен и уникалният "Command & Conquer". Какво представлява той? Представете си десет съсем функциониращи бази от стратегически игри. В тях си има генератори на енергия, казарма, рафинерия с харвестър и т.н. Сложете във всяка една от тях отбори по от николова новска и им дайте задача да разрушат чуждата база. Правилата на играта Ѹм остават както в стратегията. Харвестърът става до близкото находище от тиберий, товари и пристига в рафинериета. На всеки пълен цикъл вие и вашите хора получавате определено количес-

ство пари. Допълнителен източник на средства Ѹм убиването на враговете ви, както и от сандъците, които Ѹм разхълбени из нивата. С тях можете да си купите по-модерни оръжия, различни машини и т.н. Ще можете да избирате между четири класа – Minigunner, Heavy Weapons, Specialist и Engineer. Всеки един от тях има четири степени – Grunt, Officer, Special Forces и Boss. Оръжията за по-високите класове Ѹм бъдат много по-ефикасни, което Ѹм достатъчно голям стимул да драпате със съби и нокти нагоре по стълбицата. Преминаването на по-високо ниво в служебната стъпка Ѹм съществено с големи парични разходи. Това Ѹм ви кара да избирате между повишение, закупуване на нова техника (като никакъв лек танк) или да събирайте пари за ултимативното оръжие. То Ѹм вид на Ion Cannon Ѹм играете от страната на GDI или на Nuclear Strike за GDI. Веднъж купили тази екстра, ви остава да поставите излъчвател върху базата на врага и да пуснете еквивалента на Армагедон върху нещастния ви противник. Излъчда лесно на пръв поглед, но опитайте се вие да минете през Tesla Cannon-ите и тогава Ѹм си говорим. Също така, ако противникът усеща да обезбеди изчайвателя нарам победата Ѹм се разминава яко дим и остават проблемите от изкарванието без никаква пари.

И в мултиплъър вакат икономическите механизми на Command & Conquer. Ако успеете да унищожите заводът за производство на бойни машини, противникът има да може да произвежда превозни средства. Ако Ѹм сте невнимателни и унищожате рафинери, притокът на пари сква и т.н. Не знам за вас, но на мен всичко това ми звучи като десетки часове, прекарани в близкото клуче с групичката, с която редовно играете CounterStrike.

Заключителни слова

Като цяло C&C: Renegade изглежда изненадващо добре – ако Westwood успее да превърнат в действителност всички техни обещания, Ѹм станем свидетели на една наистина добро заглавие към края на годината.

Производител: SSI
 Разпространител: UbiSoft
 Интернет: www.poolofradiance.com
 Системни изисквания:
 PII 500, 128 RAM, 16 VIDEO
 Жанр: Ролева Игра
 Автор: Alex III

Por2 - от близо година само звукът от произната ми на това заглавие пораждаше трепет в сърцето ми. Първото RPG, което да пренася правилата на третата ревизия на D&D на компютърния еcran. Игра, за която авторите обещаваха нечувана интерактивност, заплетена история, красива графика и пленящи геймплей. За мен това беше най-очакваното RPG за тази година. Представете си вълнението ми, когато един ден разбрах, че играта не само е излизала, а вече се намира в редакцията. Достатъчно трябва да ви говори факты, че в кратката схватка с Whisper за пляжката победих аз - въпреки неравностойността на физическите дадености (той разполага с около 60 кг телесна маса в повече).

И ето, прибрах се у нас и започвам да я инсталiram (по-късно се оказа, че съм извадил късмет при инсталацията, но за това - малко по-нататък). Изчаках чинно двета диска да се изкопират на хард, после с трепет щракам върху иконката на лелевата игра. Започва да зарежда, и после... ъ! Ама к'в е т'ва, бе? Защо работите изглеждат толкова странно? Защо насича така безобразно, че даже ме-юто почти не функционира? Какво пак му стана на компютъра ми?

Вглеждам се малко по- внимателно в екрана, и забелязвам дефекти в изображението, характерни за дядото на 3D ускорителите - Voodoo 2. Аз, да знate, съм една от онези носталгични и наивни души, които все още държат гореспоменатия хардуер в някой слот на компютъра, с търпдата вяра, че някой ден ще се върнат към старите игри, и с убеждение, че даже ако не помага към старата игра, старичката видеокарта поне не пречи. Оказа се обаче, че последната мисъл е дълъко невирна. По неизвестна причина, ако Por2 открие Voodoo в конфигурацията ви, решава да използва него, а не примерно нещастния GeForce 2 GTS, който случайно се е озовал наблюдо в качеството на основна видеокарта. И просто няма начин да обясните на играта, че е изтласната във фатална заблуда по отношение на това кой е по-подходящият хардуер за рендриране на 3D сцени.

След като ми омръзна да действам с убеждение, реших въпроса веднъж завинаги, като изтръгах от мястото му достопочтеното 3DFX. След като остана само една видеокарта, слава Богу, творението на SSI най-сетне се взруми, и тръгна с (малко) по-прилична скорост.

Кратка спрока с интернет ми даде да разбера, че юъмът ми се е проявил в най-подходящия момент, предвид факта, че решил да инсталiram играта на C: диск, защото тя и без това другаде не може да бъде инсталирана. Косата ми обаче окончателно се накърди, когато се оказа, че съм двойно по-голям

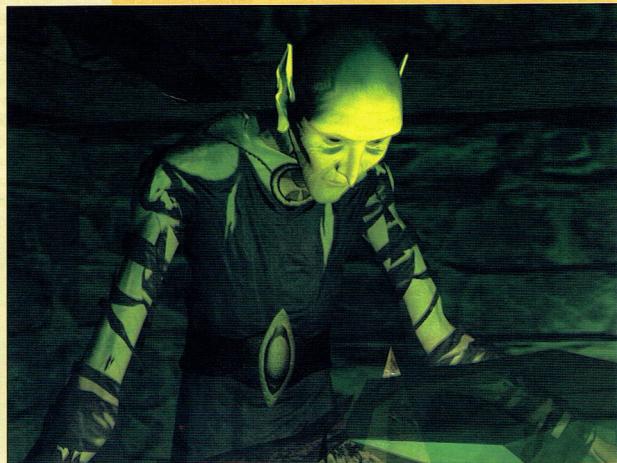
Pool of Radiance 2

щастливец задето още не съм се опитвал да я deinсталирам. Попаднах на няколко доста зловещи разказа за това, как заедно с продукта на SSI си е отивала информацията от цели дискове. За да избегнете гореописаните проблеми, най-кубово използвайте пача за играта, който можете да намерите на диска на списанието (или в мрежата, разбира се).

Тези премеждия обаче така и не убиха желаниято ми да играя Por2. Затова, след като се прекърстих три пъти и си плюх в пазата против уроки, се

престрашах да я пусна отново. Естествено, започнах с обучаващата част.

Още там ми станаха ясни няколко характерни особености на продукта на SSI. Първо, доброто ниво на графиката - героите и враговете им са представени от детайлни триизмерни модели, анимирани с много усът и характер. Споменаването заслужават красавите ефекти, които придружават правенето на магии. Останалата част от света иде във вид на готови, рендерирали фонове - точно както в Baldur's Gate. Художниците на SSI обаче, явно не са



вложили необходимото старание в изработването им, защото сравнено със сътвореното от хората на Black Isle, то-ва, което RoR2 демонстрира, изглежда някак... стерилно, сиво, без детайли и запомнящи се черти.

Другото, което tutorial-ът илюстрира много картино, е отвратителният интерфейс. "Достойността" му са много, но аз смятам да се спра на най-дразнещите. На първо място, това е невъзможността да се избират героите по нормален начин. Можете да командавате или всичките си хора наведнъж, или само един от тях. Ако искате да придвижите примерно двама заедно - съжалявам, пишете обяснятелно писмо и монбад до авторите на играта, защото иначе просто няма да се получи.

Друг проблем е начинът на използване на предмети, заклинания и оръжия. Всичко става с помощта на контекстни менюта, които при това не са на едно ниво. Т.е., ако искате да използвате еликсир за лекуване примерно, трябва да щракнете върху героя си с десния бутон на мишката, да изберете "inventory", после от новото меню - "magic", и чак накрая - "healing salve". Представете си сега, че трябва да го направите за ограничено време по време на битка, докато играта толкова зверски насича, че курсорът на мишката прескача през десет сантиметра по екрана, а всеки път, щом излезе от подменюто, то се заваря и трябва отново да го целите с почти неизползваемата мишка. Въобщедо бива да се изненадвате, ако това често става причината да си загубите хода. Не бива и да ви ядосва особено, защото... Абе не е хубаво на човек да му побелява косата.

преди да е навършил 20 години, нали?

Сред останалите фрустиращи особености на интерфейса веднага се нареждат липсата на клавиши за основни функции като показване на карта, примерно, и отказа на клавишището, които все пак ги има, да работят, докато мишката ви се намира върху някая част от интерфейса, а не в основния прозорец на играта.

Огорчен от несгодите, но все още не отчаян, реших да громина към Същинската игра. А как започва тя? Естествено, с генериране на героя.

Тук, след като се запознах с начинът, по който авторите са адаптирали правилата на настолното RPG към нуждите си, и без това нательното ми желание да харесам играта получи сериозна рана.

Основната сила на третата ревизия на D&D е във вълваковството на персонажите, които можете да създадете. Това се постига със системата от skill-ове и feat-ове, която заменя търдите ограничения, свързани с класовете и расите, присъщи на AD&D в предните му версии. Skill е умение, което има степени на владение. С качване на нива можете да разпределите в него точки за развитие, и да подобрявате по този начин героя си като цяло. Feat тъкъв е особеност на персонажа, която или я има, или отсъства. С качването на нива, героите получават правото да придобият нови feat-ове. Огромното предимство на D&D версия 3 е в това, че почти няма ограничения за това кой какви skill-ове и feat-ове може да придобиде. Ако решите, че искате да си направите магьосник, който да се бие с двуръчни брадви и да владее акробатични трико-



ве за обръкане и обезоръжаване на противника - няма проблем, можете да си го направите.

Това обаче го има само в теорията. На практика в RoR2 всеки клас персонаж има тъльдо зададен път на развитие. Всички избори за това кои точно умения и с по колко точки да се усъвършенстват при движане на ниво са ви отнети. Някой вече ги е направил вместо вас. Това значи, че вместо да получите възможността да си направите персонаж(и) по собствена преценка, трябва да трамбовате по отпечатаната пътека, прокарана от някой друг. Всички крадци 5-то ниво, да речем, ще имат едни и същи умения. Е, добре, тогава, питам аз, къде отива гейлерейпинг-ът?

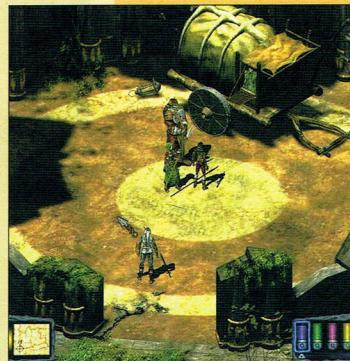
Единственият избор, който ще имате, щом някой от героите ви достигне точките за спечели ново ниво, се изразява в това в къщъ точно клас искате да видигнете новото му. Добре поне, че тази особеност на новите правила е запазена. Така не е проблем да си направите примерно крадец пето ниво, който по съвместителство е още рейнджър трето

и поп второ ниво (друг е въпросът, доколко подобен персонаж би се справял смислено в играта... внимавайте по колко класа и с каква разлика в нивата развивате, защото нищо чудно да започнете да губите част от опита, който ви се полага).

Друго предателство спрямо духа на настолната игра са оръжията, които хората ви могат да използват. Тук, вместо всеки да може да се бие с (почти) всичко в ръце, в зависимост от класа на персонажа съществуват сериозни ограничения. Най-ощетени са крадците и магьосниците.

А, като споменах магьосници, и се сетих за още няколко неприятни момента, свързани с тях. Първият е, че в PoR2 клас Wizard няма. Вместо него са сложили Sorcerer. (Впрочем, напразно бихте търсили бард или други - изключително интересни персонажи като настолната игра, но за съжаление сметнати за излишни от дизайнерите от SSI). Полопете също са преминали през никаква метаморфоза, според която не е необходимо да пригответът заклинанията си с молитва предварително, ами ги правят на същия принцип, като Sorcerer-ите - без да им се налага отпадък да избират кои точно магии да държат в готовност. Магическата система няма нищо общо с дълбочината и изчерпателността, която наимирате в Baldu's Gate да речем. Нямам да ви се случи да водите примерни магьоснически двубой в смисъла на той, в който той пристъпаше в игрите на Black Isle. Освен това, възможността да спите на практика на всяка крачка отнема и стратегията, така присъща на разиграването на герой, който може да прави заклинания. След като знаете, че можете по всяко време да ги възстановите без да плащате никаква цена, нямам смисъл да пестите магните си.

Следващото разочарование дойде, когато се опитах все пак да си генерирам герой, и видях как точно се определят статистиките. Сила, ловкост, издръжливост, интелект, мъдрост, харизма - всеки от тези атрибути има място и значение, и не може да бъде пренебрегнат без да доведе до сериозни проблеми... Или поне така е по принцип, защото в PoR2



част от тях са практически безсмислени за повечето персонажи. Умен боец? Привлекателен ренайджър? Смях, братче - никакъв смисъл няма човек да си хаби точки за подобни работи - в играта просто уменията и/или ситуации, когато подобен герой би могъл да се проявят, отсъстват. Обаче, за да компенсираят тази особеност на творението си, авторите са дали критично малко точки за разпределение между статистиките - общо 73, които трябва да отидат на 6 различни места, като всяка стойност под 10 започва да дава отрицателни ефекти. При това, ако се опитате да влагате атрибут на 14 (или 16), трябва да хабите свободните си точки по 2 (и съответно - 3) за една. Просто не си струва. Което пък от своя страна значи, че практически нямаме избор как точно да устройте персонажа си.

За да ви сплести даже и това мислене, обаче, екипи на SSI ви е предоставил избор между 6 готови героя. Макар и сами по себе си да дъстя безумно направени, те са за предпочитане пред тези, които сами можете да генерирате, просто защото имат по повече точки в статистиките, отколкото на вас е позволено да сложите.

"Въпреки всичко това игрането може би е увлекателна и разнообразна. Да видим какво ще се случи сега" - мислех си аз, докато чаках да се зареди първата карта. Уви, оказа се, че отново ме чака разочарование. Не случайно подзаглавието на PoR2 е Ruins of Myth Drannor. Както разбрах по-нататък, крайна сметка, творението на програм-

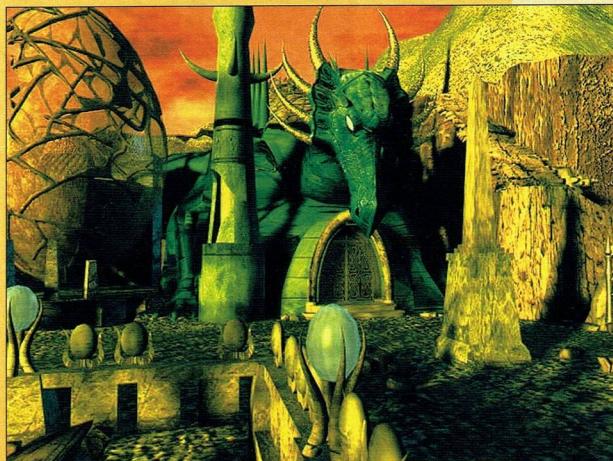
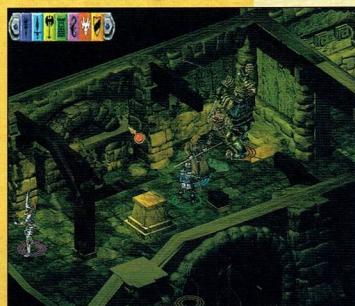
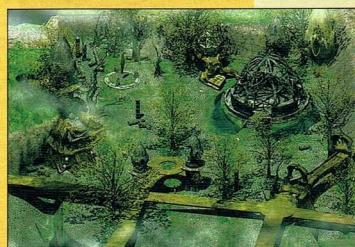


мистите от SSI представлява един грамаден dungeon crawl, изпълнен по правилата на D&D, ревизия 3.

Не, недейте да отписвате играта. Тя е един добре направен dungeon crawl. Върно, развилият на Мит Драгонор не са моделирани от истиински игралини карти от книгите за настолното RPG, както обещаваха авторите навремето, но въпреки това си имат атмосфера. Освен това, отклоненията от правилата, допуснати в другите области, се компенсират в голяма степен от точността на пресъздаването на битките. Так действието се развива на ходове, и всичките екзотични специални случаи при тях, от типа на attacks of opportunity, flanking и отчитане на прикритие, са налице. Боецете са интересни и предлагат доста възможности за влагане на мисъл и тактика. За съжаление, концепцията си има и слаби страни.

Подземията са огромни, но склаш повтаряещи, изпълнени с еднообразни противници, и скоро човек придобива чувство за дејца ѝ, щом срещне десетата поред тълпа от оживели мъртвци. Освен това, заради тромавия интерфейс, на моменти действието тече бъзумно тегаво и бавно. Да не говорим пък за яда, който ме обезема, когато трябва да приграя четвърт-часова схватка отначало, защото играта е решила да забие тъкмо когато последният зъл е оръжан петалата.

Още нещо, което ми направи странно впечатление – предметите, които дизайнърите на играта са решили да разхърьлят от нивата. Тяхната оценка за ценността на инвентара доста се различава от моята собствена, пък и от всичко, което съм виждал досега. Под



път и над път се намират предмети, които вдигат примерно някой атрибут, отваряте и магическите свързти идват в индустритни количества, докато да речем в началото е доста трудно човек да си наメリ смислен оръжието.

Макар и на пръв поглед произволен, в контекста на безкрайното бродене из тъмниците, изборът на умения за героите в крайна сметка се оказва логичен. Тук обаче неприятно впечатление прави неравнопоставеността на част от уменията, и оттам – на героите, които ги използват. С изендана отприк, че крадец например като цяло печели съществено повече опит от останалите персонажи, само защото притежава уменията за обезвреждане на капани и отваряне на ключалки. Когато ги използва, опитът, който идва от това действие, той получава само за себе си. Затова е уместно да помислите дали не искаате да си направите персонаж, който да развива класа крадец успоредно с някой друг – допълнителният опит ще му помогне да не изостава особено в развитието си от по-обикновените си другари.

Лично за мен PoR2 се оказа разочарование. При това работата не е толкова в многообразните технически проблеми на играта (макар че те са изобилни и от източник на отрицателни емоции), а в концепцията на играта. Не така си представяте наглед амбициозния проект за първото заглавие по новите правила на D&D. В оригиналния си вид те дават неизчертавими възможности за импровизация от страна на авторите на приключението, и са предпоставка за разнообразен и богат на ситуации геймплей. За съжаление, в SSI са сметнани за уместно да моделират в подробности много малка част от тях – само тези, които се използват директно в битка. Останалите са били избутани в странни, или напръво пропуснати, и в резултат се е получило нещо, което много ми напомня на един усложнен вариант на Diablo. Безкрайна тъмница, натъкана с орди врагове, тук-там по някое скървице, от време на време – по някой човек/удовище/блечуго, с които да говорите и които да внесат елемент на приключение в цялата работата... За съжаление, обаче, освен добре анимирани персонажи и магически визуални ефекти, PoR2 едва ли може да се похвали с нещо друго по отношение на оформлението – за разлика от гореспоменатата и родствена по идея Diablo. Музиката и звуките са на доста ниско ниво, само записаната реч на персонажите, с които говорите поникога, придава малко характер на аудио-частта на играта.

В случай, обаче, че си падате по броденето из тъмниците, имате представа от третата ревизия на D&D, и разполагате с много свободно време – тогава вероятно PoR2 ще ви хареса, защото ако привлича чисто бойният аспект на RPG-тата, няма да останете разочаровани. А, да – и на ваше място бих изчакал да излезе следващия пач, защото без него на моменти играта е почти неизползваема.

70%

| | |
|---------------|-----|
| Графика: | 80% |
| Звук: | 70% |
| Геймплей: | 70% |
| Интелект: | 75% |
| Мултиплейър: | 60% |
| Прилича на... | |

- Производител: Pyro Studios
- Разпространител: Eidos
- Интернет: www.eidosinteractive.com
- Системни изисквания:
- ПИ 450, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Тактическа стратегия
- Автори: Don Pepino

Commandos 2



Първото нещо, което се набива в очи след инсталацията на Commandos 2 е обширното "readme", с което PYRO си измиват ръцете, ако играта не върви под Windows 2000. Препоръчват се последните видео-драйвери, DirectX8 и среци със системния администратор. Истината е, че Commandos 2 върви добре под Windows 2000 дори само с първите две условии, макар частично да ви "изхвърля". В тази връзка ще ви препоръчам освен "quicksave" (Ctrl+S) да правите и нормален "save" на всяко важно място и то, ако може, по-частичко. Любимият номер на "командосите" обаче, е да ви изрътат в Windows точно по съдата на някоя "Save", който след повторно стартиране се оказва, естествено, невалиден. Пригответе си за пълна инсталация поне 2,5 гигабайта свободни дисково пространство и ще си спасите досадното смянение на дисковете.

Commandos 2: "Men Of Courage" е събраха на три диска десет основни и още толкова бонус мисии. Започвате играта със старите ни познайници от предните "серии": зелената барета Тайни, снайпериста Дюк, водолаза-диверсант Финс, шофьора Трийд, шпионината Слукки, "терористката" Наташа, сапьора Инферно и новото лице в компанията-крадец Лютен.

За разлика от предишните приключения, тук

няма тесни "специализанти" - Наташа, също като Дюк, ползва снайпер, а почти всички могат да попзват пушки и прословутия картечен пистолет MP40. Все пак има някакво разграничаване - мините, базука, огнемета и ръчните гранати са специалитет на сапьора; наркотичните инжекции - на шпионина; кражбите, отличаването на вниманието, бързото бъгане (такъв спринт не сте виждали!) и катеренето - на крадеца; димните гранати, съзътвортния газ и коктейл "Молотов" - на шофьора; мигането на нож и подводните диверсии - на водолаза; съблазняването на Наташка и т.н.

Тук е мястото и да спомена, че има още един неформален член на групата - бутлеръра Иски. Той участва само епизодично в играта и играе роля на "куриер" между членовете на групата ви. Всеки може да го повика при себе си последством ултразвукова свирка и да види в инвентара на леса какви продоволствия му е пратило "другарето" по оръжие.

Играта предлага старата великолепно изпълнена изометрична перспектива с тази разлика, че сега можете да сменяте погледа върху терена, като превключвате между камери, позиционирани от четири основни посоки (Alt+лява или дясната стрелка). По същия начин можете да върнете ка-

мерата и когато влезете във вътрешни помещения, но този път плавно, защото за разлика от външния свет, този вътре е изцяло тримерен. Графиката е болезнено красива и няма да видите две еднакви къщи в никакое време. Светът в Commandos 2 е невероятно жив - птици пърхат в листата, кралски пингвини с краици се разбиват при появата ви, достолепни моржове обикоят около подводница ви, крокодили ви канят на бъдът вода (от тях гледах да съм на поне един изстрел разстояние), акулите и те любезни по аналогичен начин биха, да ви кажа (ама тях пушка не ги лови) и най-вече врагове, колкото ви душа иска. Вашият отбор и компютърният ръководеният персонаж са преминали в царството на 3D-то и ще покорят същата ви с богоизвестното си от движения. Например Тайни ще скочи спокойно през прозореца на втория етаж на улицата или просто ще пренебрегва височините праведни убийствени скокове (видях го да скочи от моста над река Куай и от друг подобен на остров Хайфон). Лютен ще се катери по стълбове и привидно гладки стени със завидна лекота, а



когато му заповядат да легне (Space) ще направи умопомрачителен плонък. Баретата щоди поклащайки се като професионален бяч и когато получи задание да рези на някого вратлите, приложавайки се до него ще смени походката си в стил „котешка стъпка“. Ня не по-малко богатството от движения се радват и NPC-тата (персонажите, които не можете да управявате). В мисията в Бурма един от монасите непрекъснато си завираше главата в бидет и явно недоволен от видното (или излитото?) му теглеше по един шут, след което се преместваше да изучава мивката. В базата на подводниците имаше двама постови, които си баха (мир на пикслите им) големи дружки – на всяка обиколка щом се срещаха си махаха свояски с ръца и се събираха за по фас. В затвора Колдъцът съз подвизава един пишман спортист, който щом стигне до дюшката се подхъзваше и натърваше задните си части. В една от стаите дори видях двама настражните един срещу друг германци и единият (може и да ми се е привидяло, де) май беше със смъкнати гащи (хехе) – мдаа, какви ли не работи стават по затворите. Всички тези красоти биха били немислими ако играта беше останала изцяло двумерна.

Освен вътрешне, камерата предоставя и zoom (главници „+“ и „-“), но той е твърде странен и бих казал дори ефектен, но неизползван. Опцията не увеличава като в нормална 3D игра а просто „разляъ“ наличната визия за да получи нейно уголемене, в резултат на което колицето се оказва на и вече пикселизирано. Като минус може да се отчете и прекалено миниатюрният размер на фигуриите на персонажите и це по-малките на редица важни предмети, които след прилагането на вълронния zoom стават дори по-нечесни.

Играта започва с две тренировъчни мисии, които представляват накратко концепцията за геймплея.



Лей. Първата е от стария тип – дебни, промъквай се, убивай тихо, изчезвай бързо с някои нови елементи-отваряне на кутии и местенето на съхранението им в собствения инвентар. Всеки от вашите герои си има походна торба, която побира немалко неща. Така една голяма част от играта се превърща в отваряне на шкафове, сандъци и врати (за някои от които в необходима намесата на шперците на Лопен) и местене на оръжия, дрехи и храна на един инвентар в друг (натискате „w“ и кликате върху персонажа, който искате да правите апъш-верши). Този элемент внася доста свежест в геймплея, защото наборът от предмети и оръжия е достатъчно богат, за да задоволи ожажди-

лия за новости вкус. Пак в същата мисия ще се среците с друго неизползвано досега умение на съльдора – разминирането. За целта Инферно използва детектор за метал и след обезвреждането на малките изхубливи противопехотни злобари същия може да си ги привърже (натискате Shift и кликате върху обезврежданата мина), а по-късно и да ги постави отново.

Втората тренировъчна мисия добавя напълно нов радикален момент в играта. На определен етап, освен основните, ще имате възможност да управявате и известен брой „приятелски“ бойци. Целта е да пригответе засада за неприятелско нападение в района. Разполагате с неограничено време за да заете подходящи позиции, но щом натискнете бутонта за старт бравоговете ще ви нападнат. Единственият недостатък на този вид забавление е, че докато не сте се провалили поне веднъж няма как да знаете, колко са бравогове, откъде ще дойдат и с какви оръжия ще ви нападнат. Такива „засадни“ мисии ще срещате в т.н. бонус нива. Докато се шиятете от нивото вие намирате из разни шкафове и сандъци малки кафяви книжчета с надпис „bonus“. Те ви носят части от снимки или плакати. Когато съберете всички части, след края на редовната мисия ще можете да изиграете и бонус нивото. Можете да проверявате докъде сте стигнали със събраното на парнетата, като кликнете на иконката, представляваща същата тази кафява книжка в горния десен ъгъл на екрана. Най-прекрасната засада в живота – „Спасяването на редник Смит“. Все едно участвате в епизода когато германците нападнаха градчето във филма „Спасяването на редник Райън“. Едно вълдуващо нападение на около от сто, сти и петдесет шабии и 4 танка, в което се борите за живота си. Аз естествено играх със снайперис-





та и петдесетте ми попадения бяха най голямата награда за усилията ми. Тук за пръв път се сблъсках с проблема на снайпера от филма на Слипбъри - просто не можех да стрелящ достатъчно бързо. Противника разполагаше с грандири, които от двайсетина метра безпогрешно вкараха осколочна граната в прозореца, от който стреляше моя славен снайпер. Затова тък на десетото преиграване за безпогрешно се научих да разпознавам машинено-зелените им униформи. Всички други бонус мисии малко бледнеят в сравнение с тази. Някои я надминават, може би, само по трудност. Въсъщност, когато играете на нормална трудност играта е лесна, че чак досадна. Може би, за да се хареса на хора с различни вкусове, екипа от PYRO е дал на играча множество алтернативи за изпълнението на мисията. Можете да симвате приспособяването в пияната на враговете, да го слагате в месо и да го подхвърляте на кучетата пазачи, да замествавате, заслепявате и нокаутирате врага къде с гранати, къде с ритнички, да го ограбвате и да прилагате разнообразни "нежни" способи. Още повече, че "внимателното" отношение към вразите се точкува положително в края на ниво. Лошото е, че всички тези лигави способи за разправа с противника kostват много време и нерви, а нерядко завършват трагично. След като бях навързъл половината персонал на един немски противолодъчен кораб, някой от останалите патрули ги беше намерили и разъзвързали. Това беше последната ми проправа на хуманитът в "Men Of Courage". До хляй доди да ми се случиеще да завържа някой враг, то той биващ незавидно екзекутиран като превантивна мярка. В изпълнението мисии имах винаги максимални точки на "унищожени врагове", "време за изпълнение", "изпълнени задачи" и донънкъде на "посетени места". Подобен брутален зойковски подход беше напълно оправдан поради факта, че вашите хора са БЕЗС-



МЪРТНИ. Дори да са настъпили мина, достатъчно е до тях да се доближи събикник с аптечка (а та кива се търкалят с тонове) и да им забие една възкресавща инжекция, която възръща здравето напълно. Всеки командос може да носи определен брой предмети от даден вид. Например патроните за пушката не могат да наядиш петнадесет. Ако персонажът ви не ползва пушка, но така или иначе е намерил пушка с патрони в нея, може да вземе само пълнителя и после да го даде на този, който има нужда. Вече разполагате с възможност да поставяте подчинените си в бойна готовност и да се занимавате с други проблеми. Те ще застреляват автоматично всеки, навлязъл в зо-

ната им на видимост, която от своя страна се визуализира, посредством оръжия (за араговете е зелен) сегмент съставен от две части, условно наречени от мен: Зона за разпознаване и Зона на сигурност. Когато застанете в зоната за разпознаване на противника (по-далечната краина зона) той випуска един концентриран подозрителен поглед, визуализиран в тъмн син лъч. Ако се застоете повече от две-три секунди лъчът ще стане червен и... стребгата започва. Можете да погледнете зоната на видимост на всеки враг, когато се настиснат бутон "Return" - кликнете с ляв бутон върху него.

Друга нова възможност е да надничате през врати и прозорци. Когато някой от вашия хора надничава в никакво помещение в горния ляв ъгъл на екрана се появява и изглед на самата стая, която може да се върти с мишката. Просто селектирайте някой друг от героните си, посредством горещ клавиш и ще изчакате благоприятно разположение на постовите - влизайте. Тук в моментът да ви светна за един начин ефективно да използвате автоматични режим на стрелба. Ако искате да използвате

пушка например, преди да влезете някъде просто изберете пушката (съв "F"), след това деселектирайте с десния бутон на мишката. Когато застанете пред вратата първо погледнете вътре или оставете някой да гледа през прозореца (ако има такъв). За да влезете трябва да натиснете "Shift" и да кликнете вътре вратата. Когато влезете вътре натиснете "Ctrl" и ще се появи мерникът на оръжието ви. Застреляйте най-опасната си враг и без да отпускате контрол - кликнете с десен бутон в посока към най-многообраната патрон - ще се покви зоната ви на видимост и всеки враг, попаднал вътър там, ще бъде застрелян наядъц и да хук-

не. Ако се появят още врази от друга посока проспреместете зоната на видимост с ново кликване с десен бутон.

Подделочното ви отделение нехранимайковци вече разполага със скали за умора и за въздух. Когато се глумярка скапата за въздух показва още колко време можете да прекарате под вода без опасност за здравето. Когато се катерите пък, скапата за умора ще показва още колко остава до момента, в който ще се проснете безславно в краката на някой патрул.

Друга екстра е да хърълятено на коктейли "Молотов" и гранати през прозорците. Ако направите комбина с втори човек, който шпионира през вратата миризмата на печено и воят на врага дълго ще радват задрите и ще гаят ушите ви.

Вашият крадец си има за приятел малък мишка, който също като кучето отличава вниманието на пазачите. Повечето от хората ви шофират, но - както и досега - това не ви носи кой знае каква полза. Затова пък може да шофирате слон! Отначало се опитах да го подкарам с мишката на Лупен, но добелокожия се оказа придирчив към компанията си.

В този ред на мисии трябва да се отбележи като новост носенето на вражки униформи. Обикновено се снабдяват с тях на наличните трупове и можете да натрупвате единотинни униформи, докато индикатора им откаже да натрупва. Този по-казател се изразява в секунди, през които войникът може да носи униформата преди тя да изчезне. Това ще е от голямо значение след ледовете на Антарктика, където без топла дрешка на вашият водолаз бързо-бързо му изказватъзките от студ.

Слабост на геймплея обаче е, че повечето мисии можете да изпълните с един или двама души от екипа си, а - ако не дай си боже - изпълнете никое парче от бонуса ви чака крайно непримитивно

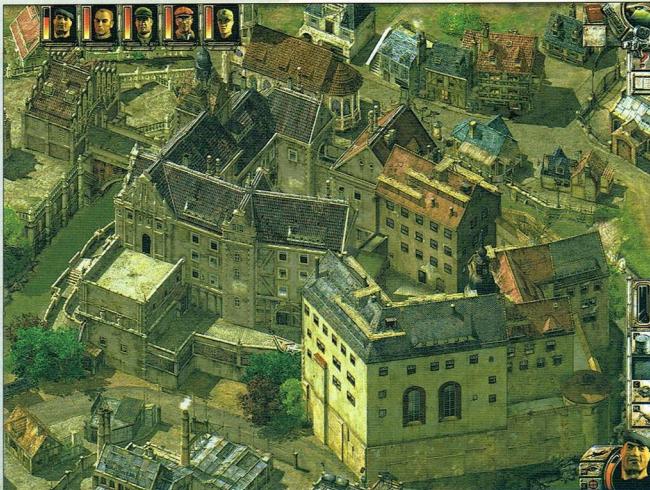


повторно обикаляне на нивото.

Изкуствения интелект на противниците ви е на все същото ниво на кокошка порода "Родайланд" - кашеваш му "ях", той захапва и непуска до него не потече мозък през ушите, каквато "бум" и той си скъсва врата за да види какво става (за това му помогат умело поставените мини и засади). Нямай нито една мисия, която поне малко да се доближава по трудност и оригиналност до нивото с пленяването на генерала от "Beyond The Call Of Duty". В интерес на истината трябва да отбележа, че противниците ви няма да реагират по един и същи начин, колкото и да превиргавате една сплошна бойна обстановка.

Озвучаването не е мърдано и на крачка от това в предните епизоди и причината, според мен, е, че то винаги е давало пълна и изчерпателна звукова картина на бойното поле. Мисиите се редуват с прекрасни междинни анимации. Всички тези неща правят от *Commandos 2* един бесспорен хит, който ще замени достойно място в листите с продажбите. Тичайте да си я купите.

П.Л. Тук искам да споделя един силно раздразнил ме факт. Прочетох някъде - в някаква рубрика, озаглавена "HotSpot" една статия за *Commandos 2*. Конкето в хот спот няма да коментирам, но аз ще ви разправя колко е кафяв и миризлив. Съдържи по написаното, което е някакъв миши-маш от преводи и догадки, писалият я дори не е и помисил оригиналната версия на играта, а е мазан и теглил локуми, само колкото да има нещо написано все пак. Естествено, повечето от факти там нямат нищо общо, както казва *Whisper*, но напи-
заха за казата "бинаги пръви" - читателите кучета ги ли. Аз бездруго не съм виждал по-външно проява на непрофессионализъм и ви занимавам с това само от яд, че някой ви взима пари (включително и на мене), за да ви пропусва лъжи.



88%

| | |
|---------------|-------|
| Графика: | 99% |
| Звук: | 90% |
| Геймплей: | 80% |
| Интелект: | 80% |
| Мултиплейър: | ----- |
| Прилича на... | ----- |

Commandos, Desperados

■ Производител: Core Design
 ■ Разпространител: Eidos
 ■ Интернет: www.core-design.com
 ■ Системни изисквания:
 PIII 500, 128 RAM, 32 3D VIDEO
 ■ Жанр: Екшън Адвенчър
 ■ Автор: Groover

Project Eden

**Едно прекрасно заглавие.
 В него ще можете да намерите всичко, за което сте желали - атмосфера, оригинални идеи и интересна фабула**

И ще настъпи Рай, истински Рай

Земята никъде в бъдещето. Огромни здания, високи хиляди метри са се въздушнили във въздуха. На горният етаж живеят най-богатите. Те са единствените, които имат привилегията да вкусят истинското слънце и да почувстват вътъра в косите си. Надолу естествената светлина едва се проежда между тежките метални конструкции. Там всички се трудят неуморно и се опитват да се изкачат в йерархията. Цивилизацията се е прострила като един огромен балон около цялата Земя. Под него живот също тече, но нещата са коренно различни. Някогашните основи на сградите сега сънят в забвение. Там долу, до самата земята търд, цари разруха и насилие. Дребни престъпници се борят за оцеляването си заедно с фантизиран култове и престъпни организации. Там са и бунтарите, несъгласни с установения световен ред. Нещо като малък спрятан Гулаг в недрата на Земята.

Природата е унищожена напълно. Хората ядат синтетично приготвена храна, която се произвежда в огромни заводи. Авария в едно такова здание на фирмата "Real Meat" е и поводът да вие и вашият екип да бъдете изритан от бара, където трошите парите на данъкоплатците на дарте и филтери и да се заместват с работата. Вашият екип е част от организацията UPA - нещо като полицията на бъдещето. Вие сте една от частите за бързо реагиране и ако се съди от намусните физиономии около вас, бих трябвало да сте доста добри. Хората роптаят, че не им дават истински задачи, а ги занимават само с глупости. Както вече се досещате, работата ще има за всички, дори повече отколкото на някой от екипа ви да му се иска. Защото сградата на Real Meat е само пръвата спирка от едно голимо пътуване към недрата на Земята, извън цивилизационния периметър, върхен на отговора на една голяма и плашеща мистерия. Няма да издам нищо повече от историята, та да не ви развали кефа от разкриването и пред вас с течение на играта.

Lost Vikings в 3D?

Играта започва и вие се озовавате не с един, не с два, а с цели четири персонажа, които можете да контролирате. Всеки един специалист в своята област. Ще видите запознана накратко и с четиримата, за да няма обидени по-нататък в статията. Ще започна с дамата - красавица азиатка (макар че можеха и повече да се постарат - вижте Лара Крофт) на име Миноко. Тя е хакър на групата. Може да влизат във всяка ком-пютър и да отстраняват защитата им. Чрез тях може да

управлява всичко - от лазерен танк до защитни кули, камери и други механизми. Следващицята в групичката е Картър. Лидерът на четворката. Както подобава на един истински шеф (здравей Freightman-e), той няма специални способности. Освен едно - да бъде public relations на групата. Иначе казано той да установява контактиките с групировките долу и води разпитите на свидетели. Картърът е афро-американец (жест от страна на Core към анти-расистите по света). Благо момче, който разглежда незанинтересовано отказалата врага в Андре. Не техник и мъжофон - дайте му достатъчно време и той ще оправи всичко. Стига да намери резерви части, разбира се. Амбър, тък в името на канарата от метал, която се извива над всички останали. Неговата специалност не е нужно да обяснявам. Само ще спомена, че той е единственият, който носи ракетомет в задния джоб.

Lost Vikings в 3D!

Ако сте играли The Lost Vikings, сигурно се досещате, какво ще представява самата игра. Ако ли тък не, ще остане доволствието за мен да обясня накратко. Project Eden представлява екипна екшън-логическа игра в трето и първо лице. Тя се състои от 11 огромни мисии, като във всяка една от тях имате определена задача. Прогресът ви напред ще се обуславя от умението ви да комбинирате уменията на хората от вашия екип. Ще ви дам два примера - един елементарен и един по-сложничък, за да илюстрирам ний-добре ситуация. Например имате една врата и бутон към нея. Трябва той да бъде натиснат, за да стоят ти отворена. Какво правите вие. Един от екипа ви отива към бутона, напримерка то и гравя превключвате на друг персонаж. Вече пътят ви е открит. Ето и една втора ситуация. Намирате се в огромна зала, в която има плетеница от търби. Точно в тази мисия вашият екип е разделен на две части - едната група се състои от Амбър и Миноко, другата от Картър и Андре. Стигнали сме почти до



края на нивото и двете двойки се срещат там. Само че Картьър и Андре са на една платформа, до която не може да се стигне от позицията на Миноко и Амбър - подът на място е откъртен и зе огромна дупка. Да не говорим за излизання пушек от тръбите, който ще задуши за секунди Миноко. До Андре им пулт за управление на магнит, който преди и пренася металните отпадъци от единия край на стаята до другия. Нагласяте го под една клетка и го активирате. След което го докарвате до Амбър и дезактивирате магнита, така че клетката да може да падне на пода. Слагате Амбър вътре и активирате отново магнита. Всичко е на другата страна. Благодарение на ракетомета си, роботът успява да избие една врата в дъното на коридора, която е пре-

Заслугата за това е и на вашите помощници, които ще получите по времето на първата мисия. Става дума за Rover и Flycam. Rover представлява едно всъдеходче с гълсенично задвижване, което е оборудвано с малък лазер. Всъщност всъдеходче е малко пресисено название за него, тъй като Rover не може да качи и най-ниския ръб или стълба. Въпреки това той оказва безценна помощ от екипа. Неговите задачи са най-разнообразни - да занесе пардалото между етажите ключе, да мине през сложна плетеница от вентилационни шахти и да натисне копчето, което отваря дадена врата, да сунчи стъклата в дадена стая и т.н. Втората джаджа е летящо на реактивно двигателче кълбо, която може да се връхълде ли не из нивото. Видите ли на пръв поглед невинен



чела на първата двойка. След още малко игра Амбър пуска напрежение по вратите, които пречат на Миноко да мие и скоро, и тя е при останалите трима от екипа. Какви се струва? Аз направих я забийката тази игра! Горната комбинация съвсем не е от изненадките, които ви предстои да бъдат измислена докато играете Project Eden.

процес в стената, знайте че подплатите създатели на играта са предвидели да пуснете вашето летящо око там и да разузнате ситуацията. Камерата може и да натиска различни бутони, но за по-трудни задачи не я и търсете. Само заради тези два елемента в играта - Rover и Flycam съм готов да изпадна в телешки възторг

от Project Eden. Просто трябва да видите как изведнъж нещата придобиват друг масшаб, как камерата се приближава разко към земята и нещастните пътешественици, които досега са ви се стрували като малки хлебарки в краката ви са големи поне колкото вас. Усещането е невероятно. Същото и важи с възможността да липнете в небесата и да огледате всяко едно къчче от нивото. Е, може би не всичко, тъй като летящата камера си има гориво, а то бързично събрива, но винаги можете да си направите нова. Единственият ресурс, който ви е необходим е достатъчно енергия. А няма ще трябва да пестите за честите си битки.

Ето че стигнахме и до частта със сраженията. Тъй като целта на играта не е била да бъде екипън, този елемент от нея е малко попретан. Да си го каква направо - на места малумен. Особено е началото на играта. Изкуственият Интелект на вашите противници - било то хора или бъл... други същества (ха, хма да се издадам) не съществува. Когато започнете да ги стреляте те обикновено се съвият и започват да се мотат наляво-надясно. Най-волнущ е примера с терористите, с които се сблъсквате от самото начало. Ходят си те, бият си се с вас и изведнъж нещо им пришракват. Започват да се

CLUB INFERNO

ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по COUNTER-STRIKE

11 кръг - 24 ноември, 9.⁰⁰h

за ГОЛЯМАТА награда на клуб **INFERNO**

10 ноември, 12.⁰⁰h -Heroes III

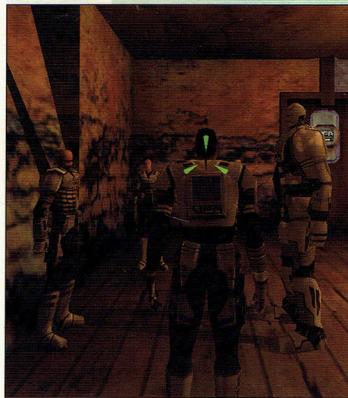
За подробна информация:
www.club-inferno.com

шурат наляво-надясно и в желаниято си да се скрият никъде застичат право към вас. И става манда с праз! По-нататък нещата се оправят до голяма степен, но все пак ще отбележа, че екипът сцените са най-слабата част от играта. Иначе за да се справите с противника не разполагате с кой-зная какъв арсенал. Ракетите на Амбер са прекрасно решение, но харчат много енергия. Другите опции са ви обикновен пистолет (на който ви препоръчах да превключите герояте, които не управлявате - от енергостимулятор мотив), гранатомет, timeshock (забавя дадената гадина), ??? и накрая най-хубавата част - стационарна картечница. Естествено с тези джаджи ще ви снабдяват по време на мисиите, така че не се претиснявате, ако не ги намерите в екипировката си в началото на играта.

Вече няколко пъти споменах за енергията и нейното пестене, затова ще мина направо по този въпрос. И така, в Project Eden няма куриуми и амуниции, а само енергия. Когато тя свърши, хората ви са абсолютно безпомощни. За да предотвратят този неприятен момент, създателите на играта са направили места, където да заредите батерите, както и енергийни клетки, които автоматично ще се използват, когато енергийният заряд на екипа падне под нула. Препоръчвам ви да пазите тези клетки като очите си - в играта има места, където дълго време няма да имате достъп до място за зареждане. Енергията ви е необходима и да се регенерира, след като са в убили юшите. В Project Eden съмътър настъпва едва когато нямате абсолютно никакви запаси енергия и хората ви ритнат болисека, гушнат камбанката и т.н. Иначе умрелият член на екипа се телепортира към най-близкият регенериращ аппарат, където здравето му започва да се пълни.

Вътрешна красота

Досега не бях споменавал, че Project Eden се прави от екипът, създад Tomb Raider и мисля, че това е най-точният момент да направя това. Не знам колко от вас са играли първата част на Tomb Raider, но той е уникален в няколко неща. Едно от тях, наред със зашеметяващата графика и самата Лара Крофт е атмосферата, която цари там. Виждам че с течение на времето Core Design не са загубили тренинг и гениалност. В Project



Eden напълно ще се потопите в мрачната Вселена, която обръща външите герои. Навсякъде цари разруха. Непрекъснато погледът се натъква на откъртиени стени, избити врати, надписи по изронена ма-зинка, междуцаки огньове, потрошени интериор на стани. Всичко това създава едно мрачно чувство в играта. Всичко е подтискащо, а понякога направо депресиращо. Хорър моменти не липсват, макар че тук те не изобилстват, това не е бил център на създателите на Project Eden. Иначе от Core Design поне на мен ми доказаха, че могат да режисират косоизправящи моменти. След първата такава среща с нагледното доказателство установих, че пръстите си ми изтръгнали, сърцето ми тути, аз съм се присвил неволно в стола си. Ето заради това си заслу-

ТАЛОН

club
INFERNO



**ПЛАЩАШ - 1 ЧАС,
ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !**

WORLD CYBER GAMES

Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за **Първите Световни Кибер Игри** в Корея.

Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини: **StarCraft: Brood War** и **Quake III: Arena**.

Състезанията са по единици.

За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.

За повече информация: www.club-inferno.com

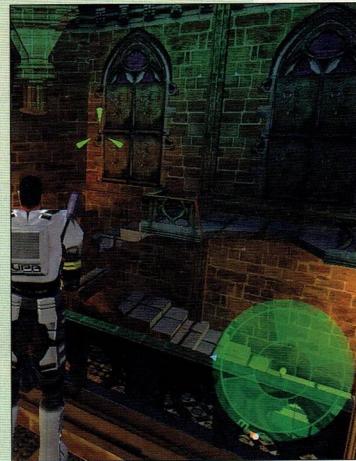
София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

жава да поиграете Project Eden, заради емоцията. Светът около вас нямаше да има същото въздействие, ако не беше невероятния реализъм на нивата. Не че графиката е нещо чак толкова божествено. Като всяка игра, която ще бъде публикувана и за конзола, Project Eden не може да разполага с някакви невероятно детализирани текстури. Става въпрос за начинът, по който е представен светът, в който се движат четирипътната героин. Там няма и едно болче, която да искат въздух и да не се подчинява на природните закони. Всичко си има своята реална тежина и вие придобивате усещане за него. Летящата камера, за която ви споменах преди известно време, е голямо удобство за играта, но и огромно предизвикателство за екипа. При условие, че можете да се заврете с нея буквально на всърък, то цялото ниво трябва да бъде изградено същевшично. И често казано, Core Design не се издържало нито веднъж в това си начинание. Дори са стигали още по-напред.

Разглеждайки един скучен мост с изненада установих, че той е съставен от точно толкова слоя и видове материал, какъвто е необходим, за да се направи един истински мост. Детайл, който много малко хора биха забелязали (зашото е без абсолютно никакво значение за играта), но от Core Design са се постарали да изплънят нещата докрай. Поради тази причина хората ви прятат ръка и натискат бутона, а това не става от никоя невидима ръка.

Външна красота

Ето че дойде ред и на елементите в играта, които първи ви се набиват на очи – интерфейсът, графиката и звуцът. Интерфейсът е удобен и няма да ви затрудни и при най-сложните комбинации между вашите хора. Shortcut-ите могат да бъдат променяни и по този начин да



настроите управлението и цялото по ваш вкус. Камерата в third person е перфектна. Ни повече, ни по-малко. Перфектна. Няма значение дали управявате хората си, летящата камера или всичко другочето. При first person-a нещата не стоят толкова добре, но поне на мен не ми се е нападало често да преминавам в този режим. Може би поради фактът, че вашите герои има изключително малка свобода на действие т.е. не могат да скчат, а аз като всеки един Quake играч не мога да понасям подобна мисъл. В third person този недостатък по-малко дразни. Всъщност въпросът за това, дали в Project Eden е по-добре герояте ви да не скчат или не е доста спорен. Една част от загадките са базирани именно на това неумение на вашите хора, а освен това я си представете, какво биха направили създателите на

Tomb Raider с вашия скачащ екип. Отсега мога да се обзапоха, че нямаш да се стряп и да въмънат един, два че и повече jump'n'run елементи в Project Eden. Те със сигурност щяха да са много изнервяващи и можеха да съсистят удоволствието от играта.

Project Eden намира да ви предложи никаква главозамамляваща визия, но за жалър си се представя направо отлично. Текстурите, макар и не особено детайлни, изглеждат прекрасно, вашите противници са пресъздавани изключително успешно. Както вече споменах, нивата са огромни и на места вие виждате големи отвори пространства. Дори и на такива места engine-ът на играта се справя "чудесно", а на всички отговори играта не е толкова "тежка" и може да се играе и на по-слаби машини. Motion capturing-ът на героите е прекрасен. Движенятията им намира да би издразни в нито един момент от играта – толкова добре са направени. Дори работят създадва усещането за по-голяма тежест и по-малка погратвост.

Core Design успяват да постигнат този ефект благодарение на много добрие дигитални ефекти в играта. На места игрането на Project Eden със слушалки може да се сравнява с това на System Shock 2, когато от-



всякъде се чуваха разни сподавени гласове и заплашителни шумове. Направо можете да си изкървате акъла. Поради тази причина и музиката почти отсъства. На място има никакъв постоянен шум. Слабият момент в играта е озвучаването на актьорите. Там Project Eden издиша. Особено неприятно е положението с негъра в групата – Картьър. Неговият глас изобщо не може да се върхне с героят, който виждаме на екрана. Няма нито необходимата емоция, нито интонация – изобщо явно това е едно от нещата, които са били правени в последните минути.

В заключение мога да кажа, че отдавна не бах изпитвал толкова голимо удоволствие от една-единствена игра. Върно е, че Project Eden си има своите недостатъци по формата на претупан екип и лошо озвучаване. Върно е, че понякога (особено ако играете сам, а не с някой приятел до вас) можете зверски да забияте и да се чудите какво да направите по настъпът. Но въпреки това играта е завладяваща, загадъчна са дяволски добре измислени, а играчът диша от атмосферата на играта с пълни гърди. Затова и си позволявам да ви кажа: Играта е БРУТАЛНА! Вземете си я и я изиграйте!

| | |
|---------------|--------------|
| Графика: | 85% |
| Звук: | 90% |
| Геймплей: | 95% |
| Интелект: | 70% |
| Мултiплайър: | ---- |
| Прилича на... | Lost Vikings |

■ Производител: Volition
 ■ Разпространител: THQ
 ■ Интернет: www.thq.com
 ■ Системни изисквания: PIII 600,
 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8
 ■ Жанр: Екшън от първо лице
 ■ Автор: Freeman

Red Faction

"Има нещо гнило в Дания", бе възкликал Шекспир, отправяйки критичния си взор към малката държава. Какво да кажа аз, се чудя, когато пред очите ми е цяла една планета?

"Ако посадиш поне едно дърво, не си живял напразно".

Хубава поговорка и хубава идея. Проблемът с хубавите идеи е, че, тласнати в погрешна посока, често водят до нелицеприятни резултати. Екстраполирана към обекта на статията, тя - ни повече ни по-малко - означава следното:

Разработчиците от Volition са посадили в тълстия, благодатен вирутуален черизом едно кичесто дръвче, изчакали са го, да потрасне, сложили са го в лъскава опаковка и така нагиздено са го засилили към рафттовете на специализираните магазини, съпровождайки процедурата с рекламна еуфория в медите, така че колкото се може повече хора да го гризнат в крайна сметка.

Което се и случи с моя милост например, а дръвчето се спотайаше под дебелата чорвеста кора, наречена Red Faction.

В духа на традиционните ми отклонения тук ще вметна едно разсъждение, кое-то - макар и изведено по друг повод - идеално се връща с настоящата ситуация. Та думата ми е за комерсиализма. В наши дни, оказва се, много по-важно е да се съобразиш с изискванията на бизнеса - да се вместиш в срокове, да създадеш нещо лесно симпатизирам, да задоволиш някакви масови интереси - отколкото да вложиш всичко от себе си в създаването на перфектен продукт. Комерсиализът създава хора, а в крайна сметка и среда, отличаваща се с ниската си визуалност към всичко, което й се поднася. В нея стремежът към усъществуване и нестандартност бива мачкан и принизяван до определението "излизан лук".

Явленietо не подминава и бранша, за който пишем, дори напротив. Колко, бих те

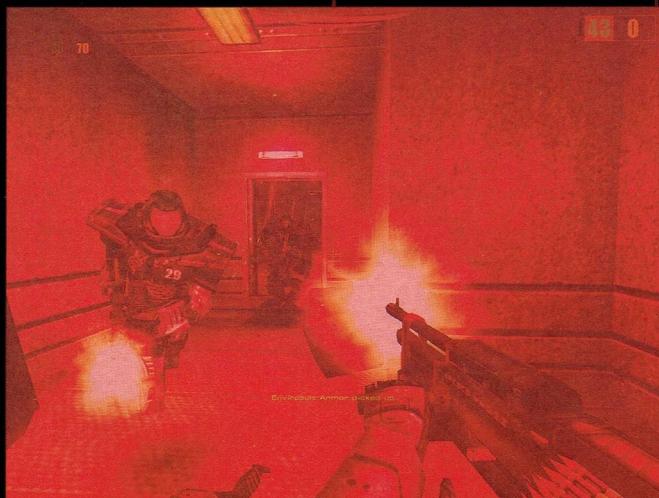
попитал, драги ми читателю, са напоследък заглавията, които са ти разкрытили зъбите от кефя и са те карали да пърши, но да не намираши изразени средства, за да ги олишиш? А колко бяхте в недалечното минало? Познава се, значи, никаква игра, играеш я, дори може и да ѝ се кефиши, но когато приключиш с нея, си казваш: "Ех, ако бях направили само още еди какво си, ако в нея имаше реализирани еди какви си идеи, ако не знам си какво беше иначе - щеще да е неповторим." Ами да, така е, по даволите. Щеше! И като се замислиш човек не може да открие веднага отговора на

въпроса: "Защо? Защо разработчиците не са си дали труд за всичко това?" А той иначе е простили - защото някой е решил, че и така играТА СТАВА, че и ТАКА ще се хареса на достатъчно хора, че и ТАКА ще се продаде достатъчно добро. А нали в крайна сметка точно това е най-важното?

Нямам какво да го усукваме - шансът в наши дни да съзрещаш внякоя игра стремежа на авторите и да дадат максимума от себе си е като вероятността на Славян Трифонов да му поникне коса отново. По лесно но бих могъл да удариш риба.

Red Faction е просто поредната игра,





чийто симптоми издават синдрома на придобитата идеяна недостатъчност на създателите й. И не е чак толкова лоша - съсем не - грехът й е, че не е нищо кой знае колко особено. Поредната игра, запълваща поредната фигурука от пъзела на онази привилегирована посредственост, отпътвала като въжо между гениалността и глупостта, която сме свикнали да наричаме "златна среда".

Ако в тези и следващите редове ти се видя прекалено критичен мага само да те попитам следното:

На мен вече ми писа от полупрофабриката, зверски ми се гади от тях, а на теб?

ИСТОРИЯТА

Марс! Дълбоко в недрата му кили живот. Живот, пренесен с космически кораби и подманиен от щедри обещания за благоустройствен и успешна кариера, за светло бъдеще и добруване. Човешки живот! В подземни или подмарси - както ти е по-удобно) галерии, шахти и катакомби хиляди миньори усвояват една забучна житейска истиница, според която сияния на гладния не вярва, но още по-малко гладният следва да вярва на сияния. Вместо обещаните от корпорацията Ултор - собственик на марсианските миници залижи - благоустройствене и бърза печалба, миньорите тъчат в мизерии и невошевски условия за работа и живот. И тъй като слюда никога не идва само, за какъв на всичко в мините е пълзяла странна чума, която покосява нещастниците и ги превръща в мутации издири. Дълго стаявано, негодувано на миньорите започва да придобива по-изразителни черти и не след дълго за властимашите започват проблемите. Рязко зачестяват случаите на

тежки травми и фрактури, причинени от подхълзване върху разни обекти, появили се пред вратите на кабинетите им незнайно откъде, в тоалетните редовно случайни миньори, без да искат, им препикват обувките, все по-често започват да намират необичайни - до момента, в който не установяват, че шишето на новата им "АЧЕ" вместо с белина, която знае как, се е оказalo пълно с коресилин - прилика между прането си и улиците на Кабул след търпките няколко дни на американските бомбардировки, да включват компютрите си и там да ги чакат папави съобщения от рода на: "Лестито! След девет месеца ще ти се роди детенце. Грижи се добре за сина ми!", и така нататък, и така нататък...

"Охoo!" -казват си тогава големите клечки с дебелите задници, които са толкова дебели, за да не им стърчат портфейли-тизви изви габаритите - Така значи, а? Храни куче да те лае!"

"Ми така, я!" - мислят си в същото време миньорите - пообидени, че са ги сравнили с виетнамски деликатес и гневно (и донякъде предизвикателно) добавят - "Гладна мечка хоро не играе."

Та така - от мисъл на мисъл - изведнък трафири в рудниците се оказва допълнително натоварен с разни шияещи се, дебеловрати вагабонти в сини униформични - местилии еквивалент на СИК и ВИС (и верни почитатели на "Левски": "Със Синята Лавината, всичко ний ще пометеем...") - повинили се да бранят крехките, пърхнати розовобузи мисли на големите клечки от грубите, мрачни, смрадливи и злонесли на миньорите, като просто им ги избиват от главите, понякога заедно със самите глави, та да може в ефира да остане само

сладкия, приятен мирис на пухкави дебелогъзи мисли!

Хм, познато!

Е, те в тази, точно, взривоопасна ситуация се появяваш в играта и ти.

Таман навреме, за да се включи в последната свада между миньорите (спретнати в червени бачкаторски кости - "ЦСКАААА, ЦСКА е шампион") и омразните охранители, прerasнала в кютек, а от там - и в спонтанен работнически бунт (от трибуите започват да хърчат бомбички, димки, парчета от пейки..., а когато и те съвршат - "Грабвайте телата, някой си изгръска..."), и да влезеш в анализите на историята като един същ марсиански Че Гевара, или по-право турбо-Терминатор, оставил в края на играта зад себе си работа на лешоядите за няколко петнадесет напред и припяващ си "Шуми Марица окървавена" в ритъма на Blind Guardian. Яко! Ако беше и връcho, цена нямаше да има.

Ми това е май предисторията. От тук насетне в ръката ти се озовава някаква шо-



кова палка и след като нашокваш с нея канчето на първия попаднал пред очите ти охранител, се оказваши горд собственик на пистолет, а с течение на времето и на много други работи (от разрушителни по-разрушителни чудеса на оръжийните технологии на бъдещето, с които ще запозна по-късно), ама това е после и ти се досещаш, че няма да седна да ги разправям цялата история, нали? С други думи - играта започва. И докато в началото просто се бориш, за да останеш жив още известно време, то много скоро разбираш, че докато я има Ултор, оцеляването ти ще бъде под въпрос и се присъединяваш към Red

Faction - нелегална съпротивителна организация, бореща се с корпоративния гнет. Така, постепенно, ръководен от нейните лидери, изпълняваш десетки задачи, преминаваш през огън и вода (букало), разбушаваш страхи и жестоки тайни и прочие. В края, разбира се, преодолявайки защитата, попадаш очи в очи с вратаря и след доста фингове бележиш решителния гол. Ура! Купата е в ръцете ти, играта сърваша.

Но стига с лигавищите, без друг историята е плоска като капак на канализационна шахта и нито станалите вече банални с ползването на ендджа на играта междинни анимации, нито липсата поне на свеж хумор способстват по-лекото приемане на този наредност факт. Така че да я оставим на мира.

ИГРАТА

3D shooter. Ако в началото не е станало все пак ясно – никак не лош (абсолютно стандартен обаче) и ако беше излязъл преди, да речем, две години, сигурно появявянето му щеше да е далеч по-изменително събитие. Има няколко интересни нововъведения, няколко оригинални хрумвания, няколко плахи опита за нестандартност, които от време на време могат дори да те наカラят да забравиш за останалата част от играта, която в най-добрия случай те оставя с вкус на отдавана изстинала и многократно прополяна манджя.

Най-пощото при тях е, че потенциалът им да влияят по някакъв начин на геймплея е останал, меко казано, неопозитворен. Да започнем с това, например, че гравитацията е по-ниска. И какво от това? Когато подскочиш се движиш малко по-плавно и бавно, отиваш по-нагоре и по-надалеч и толко, иначе видима разлика с останалите 3D shooter-и няма. Я ме попитай дали мога да мина играта без да подскоча повече от десетина пъти и то предимно когато трябва да се кача на някое от трите превозни средства, които могат да се карят, и се опиташ да познаеш какъв ще е отговорът.

И понеже стана въпрос – в играта ще можеш да се качиш и управляваш джип с тежка картечница (имаш избор дали да се настаниш зад корилот или зад прилада – в първия случай ще можеш да мачаш навлециете, а във втория – от статично положение – да се съмрт със скорост от няколко стотин куриума в минута), мини-подводница и нещо, което мийжавите ми познания не успяха да идентифицират, ама прилича на БТР – във всички случаи беше голямо, бронирало, грозно, неповторимо и – ще го кажа малко грубо, моля да ме извиниш – мамата си тракаше като почнеше да стреля. Това – има как да не признаш – внася свежест. Хубавото е, че този елемент е употребен с изключително чувство за мярка, присъствието му разнообразява геймплея и внася една екзотична нишка, но



без да се натрапва и теки на играта, лошото е, че не е реализиран по най-добрия начин – управлението е малко куничко, а самата визия от вътрешността на кабината и фойлинга от цялата тая работа са далеч от онова, което можеха да бъдат.

Говорейки за нестандартност, предопределеното достигаме и до най-силно афишираната в предварително изнесените в пресата материали новост, обещаваща най-малкото революция в триизмерните екшъни – Geo-Mod Engine. Това е собствена разработка на Volition – графична платформа, която позволява деформации на терена и обектите или на части от тях. С други думи ако, да речем, си крока, най-вероятно мястата ти би била от мялото и да правят швейцарско сирене, нали така? Не помня вече, каква точно беше дала въвратата с правено на швейцарското сирене, но си спомням кошмара, който преживяха никакви производители на въпросния продукт преди няколко години, когато изведнъж се оказа, че сиренето им се получава без дупки. А уж крavите си биха същите. Разбира се после, че не е проблемът в крavите, а в технологията. Тоест се разбира, че не е задълъ-

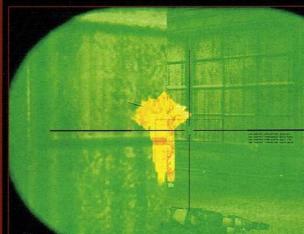
жително да си швейцарска крава, но е задължително да се спазва технологията. Е, Geo-Mod Engine-а е точно тази технология, която ще ни позволи да направим нивата на швейцарско сирене, иначе казано – да си пробиваш път през стените, като ги се ще да минеш по-напряко и дори да срутиш всичко, стига да стискаш в ръката си достатъчно деструктивно пушкало. Поне така трябва да бъде на теория. На практика, обаче, тази екстра има по-скоро козметич-



но въздействие, отколкото допринася за някакви драматични промени и обогатяване на геймплея. За да стане по-ясно негодуванието ми, ще направя едно малко сравнение с Max Payne. Тази Max Payne, по същество, не е нищо повече от един най-обикновен Third Person Shooter. Оставайки настанилите му достойнства, в него имаше един-единствен елемент, който направи играта уникална, едва ли не вече класика – Bullet Time-а. Очакваш се, че подобна роля в Red Faction ще изграе и Geo-Mod Engine, но не би. Това с особена сила важи за сингълплеъра, където освен да се сетиш да пробиеш няколко стени, в случаите, ко-



гато дизайнерите просто са те задължили да го направиш, защото друг начин да продължиш няма (и така да оправдаят наличното му), приложението му е почти нищожно и се ограничава в това да отваряш от дъжд на вътър по никаква плитка ямичка в повърхностите, които не е предвидено да могат да се пробиват - 99,9% от повърхностите, всъщност. Ами така типичните недомислици? Значи, можеш да взривяваш какви ли не чудеса, а не можеш да взривиш една съвсем обикновена метална врата или телената решетка около нея, например. Егати! Ми що? Ми що тази възможност не съответства на скрипта, според който трябва да намериш ключ зашибаната ключалка и така да я отвориш. Вече като че ли престанах да се надявам, че някой ден ще видя играта, в която всичко да е върхекто напаснато и обосновано. Е, т'ва ли било революцията? Дето щяхме да можем едва ли не алтернативни пътища да си създаваме. Айи, мамичи... хммм... абе да не почвам да се пепя, че набера скорост, не знам докъде ще стигна, а без друго сега сме баш там, където искам - до мултплеъра. Е, там вече рушенето наистина придава специфичен оттенък на играта и - често да си кажа - има идея, има и купон - препрочувам ти го, най-малкото, за да видиш за какво става дума. И в драта режима на игра обаче е пълната откровен си лицапца чумата, наречена "левъл-дизайнерска немощ". Нивата са адски посредствени, но в синъяла това по-трудно се забелязва. Там дизайнерите доста удачно са успявали да сменят ритъма на игра, редувайки тунели с широки отвори пространства или огромни халети и зали, а като са усещали, че то ва няма да помогне, е идвала ред на по-



редното возило, което да яхнеш, и което да те порази. Признавам, в това отношение се справили добре - играта не е монотона, но все пак дизайнът на самите нива е дървен. Примерно в Quake 1 и 2 дизайнът на нивата беше по-добър, по-разнообразен, по-динамичен и научен, по-вдъхновяващ. Смятаяз какво става въпрос.

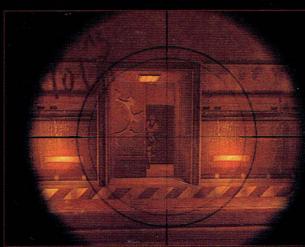
Освен всичко това, играта изглежда доста стерилина. Някаква чистичка такава, приветлива. Кръвта почти я е хванала липсата. Вкараш на някого толова курушими, че ако беше парцалена кукла, щеше да се разстъпи по целия под, а той попръсне малко и толков. Айде бе! И не е само това -

случвало ми се да ролтая заради прекаленото използване на тъмнината като най-лесния начин за състъпване на напрежението и постигане на онаа специфична атмосфера, която да те накара, ако си сам в къщи късно вечерта, да се ужасяваш само при мисълта да видиш началните екрани на играта, но тъкъм в Red Faction има и късче мрак. Ама мрак! Който да пропълзи от монитора възстанови то, да го изпъни с подтишкащата си необятност, а от него да изпълзят олигавените мудуни на най-смразяващите ти кошмари. Ами то, даже като строшиш някакъв лампа, светлината, която блъка от нея, продължава да се изльзва. Незнайно как. Но хайде - да речем, че в бъдещето има някакви новаторски съръ-технологии на осветление, а осветителните ленти са само за декорация.

Има едно нещо в тази игра обаче, кое то прави добро впечатление, и като че ли почти няма недостатъци, и това са оръжията. Точно за тази игра те са подбрани доста добре, отговарят напълно на динамиката и трудността ѝ. Разделени са в пет категории, като във всяка една от тях има по няколко пушкала. Като се започне от обикновената шокова палка и пистолет, и се стигне до аналога на базуката, снайперите (те са два), едно брутално пушкало, подобно на познатия ни ръкопълът, който убива винаги само с един изстрел и в алтернативен режим има възможност за топлинна, позволяваща да виждаш враговете през стени в определен радиус и разбира се до, както доста сполучливо го беше нарекъл един колега - "нараменното оръдие", на кое то половината екран не му стига, за да го онагледи, и чийто ефект адски наподобява този на Redeemer-а в Unreal и FGF-то в Quake2. Иначе се срещат и по-конвенционални пособия за умъртвяване, като помпа, автомат, лека картечница и дори горелка. В общи линии малко са нестандартните решения, но аз без друго винаги съм смятал, че в това отношение е важна ефективността, а не толкова новаторството. А от време на време дори ще можете да заставате зад намиращите се тук-там в нивата стационарни картечни установки, и да се радвате на практически неограниченото количество смърт, стаено в бездънните им пълнители. Ето сега - докато пиша - се улавям, че съм подходил малко по-критично към играта във въстъпителните си рецензии, защото в нея има достатъчно потенциал, за да теза държи пред екрана, при това с удоволствие, но все пак застават зад становището си, че е крайно време да се появи шутър, който да тегли най-после чертата и да от гърне новата страница в този култов жанр. Възлагах тези надежди на Red Faction, и когато те не се оправдаха, се почувствах изльзган. За реакцията ми можеш да съдиш от началото на статията.

Сега обаче ще насоча вниманието ти

към вечното болно място не само на 3D шутърите, а и на повечето жанрове като цяло - Изкуственият интелект. Той също е на обичайното средно ниво. В началото може да се поддържеш, че е нещо изключително - опонентите ти се прикриват, лавирит постоянно, използват претъркувания, за да се скрият зад ъглите, не са лесни за уцелване, а на висока трудност дори стрелят доста точно, но в края на краишата нещата не са как толкова розови. И тук става дума по-скоро за елементарни поведенчески скриптове, отколкото за никакъв наистина на стойностен интелект, имитиращ човешките реакции и поведение. Отново е заложено не на асоциативно поведение, а на добро разположение на враговете ти. Колкото до последното, добре е направено - лошите са така поставени, че максимално да те затруднят. Много често това се постига с разстановка по вертикалата. Най-долу при теб има никаква паплач, която те забълбуква, малко по-високо са поставени по-ящките гадове, а някъде на майната си



са качени най-големите противници, които те меят, да речем, със снайпер. Ще дам един пример за онагледяване, а и за изясняване на още един аспект от играта. Та, на няколко пъти ще ти се наложи да се промъкваш в административните сгради на корпорацията. Там, разбира се, охраната е твърде сериозна, за да нахлута "ляй а пийн", затова влизаш дегизиран и само с едно патлache в джоба. Целта е да се промъкнеш незабелязано, да достигнеш до някъде си и да си свършиш съответната работа. Това, на практика, е невъзможно - охраната циркулира, все поине видях ще ти се наложи да минеш твърде близо до някъя гард, който да те разпознае. Идеята е да го освикаш набързо с патлака и да му скриеш трупа някъде - действие, напълно нещужно в повечето случаи, впрочем, защото трупът му така или иначе ще се разтвори във въздуха малко по-късно - още един пример за опит да се въведе никаква идея, която обаче няма никаква практическа употреба), преди да са те забелязали други и да вдигнат тревога. Та, попадам, значи, в просторния фойе на една лаборатория. Пред мен, зад категрика седи неква маца - администраторка, и ми разп-

рава, че не мога да мина. На пет метра зад нея виждам грозен тип с патлак, стоящ до няколкото стъклата, водещи до издигнатото на около метър следващо ниво, в дълбото на което забелязвам врати. От това ниво една вече по-серииозна стълба води до опасаща стените пътека, даваща достъп до втория етаж, който де факто е и цепта ми. На второто ниво, в близост до стълбището за втория етаж, трамбова един още по-грозен налив с помпа, а най-горе, почти прикрит от пътеката, е най-грозният - с автомат. Аз съм с пистолетче, те са тежко бронирани и мрят трудно. Е, какви ми сега, как се минава това, мамка му. Аз ще ти кажа, ТРУДНО! В момента, в който изваждаш скрития пистолет, грозниците почват да ти пълнят кратуната с олово. И не, че никакъв супер интелиект ги води. За това иде реч.

Ама как ми се леят думите, ей! Пак ми свършва мястото. Затуй по кратката процедурда:

Графиката - приемлива, никакъв шедъвър, ама става. Обаче да видиш как се трошат стъклата. Ааха! Тва си заслужава. Най-яко направените стъкларии имат изрази игра, а момента на пръскането им е направо култов на фон на онова, което досега

сме виждали. Експлозите също са впечатляващи.

Същото ще кажа и за звука - тоесть, ОК е, но де го Unreal, братче!

И накрая, няколко общи приказки, независимо, че те и досега не бяха никак малко.

Заключите почитатели на жанра могат спокойно да се абстрактират от негативизма ми, но се надявам все пак той да ги е подготвил за една игра, която - макар и доста-тънко добра, за да я изиграт - няма да бележи съзнатието им със спомена за себе си. На начинаещите я препоръчвам още по-силно, те без друго все още нямат изградени критери и със сигурност ще я харесат.

Колкото до мен, аз слагам точка и продължавам да мечтая за Soldier of Fortune 2!

78%

| | |
|------------------------|-----|
| Графика: | 85% |
| Звук: | 75% |
| Геймплей: | 75% |
| Интелект: | 70% |
| Мултиплейър: | 85% |
| Прилична... | |
| Half-Life, Elite Force | |

■ Производител: Westwood
 ■ Разпространител: Electronic Arts
 ■ Интернет: www.westwood.ea.com
 ■ Системни изисквания: PII 400,
64 RAM, 16 3D VIDEO, DIRECTX 8
 ■ Жанр: Стратегия
 ■ Автор: Whisper

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Едва ли трябва пак да се впускаме в тирадата за паднението на Westwood, за това, как от една от най-оригиналните компании на пазара, те се превърнаха в комерциално ориентирани разработчици, как успях да оптимия името на две велики игри - Land of Lore и Dune 2 - чрез създаването на недоразуменията Lands of Lore 2/3 и Dune 2000. Тук май е мастото и да изтъкнем, че досегашните им опити за добавки към игри също може да се класифицират в графата "природни бедствия" (спомнете си Counter и Aftermath). За моя огромна радост обаче открих, че искрицата магия, проявила се в Red Alert 2, е уловена от някого в Westwood и дотук се е превърнала в пламъче. Yuri's Revenge, първото официално допълнение към Red Alert 2, предлага на играчите една нова сила в конфликта между Съюзниците и Съветите, заедно с множество интересни решения, при това доста добре реализирани.

Yuri's Revenge започва оттам, където завърши кампанията на Съюзническите войски в Red Alert 2. Съюзниците побежда Съветите, запоиха Руския премиер Романов и го затвориха в Лондонска Кула. За жалост на Съюзниците, съветският агент Юри се измъкна, и докато Съюзниците разнознат, Юри се разкриза пред света. Той е създадъл своя собствена армия от умствено-контролирани бойци и генетично променени създания. Постепенно става ясно, че Юри разполага и с множество нови технологии, най-глапсата от които е Психо-доминаторът - устройство, което дава на Юри пленен контрол над неговите жертви. Съветският предател е разположил множество Психо-доминатори по цялото земно кълбо, заплашвайки да установи пълен контрол над света.

Съюзниците моментално организират атака срещу централа на Юри, напираща се на остров Алкатрас. Макар и да не успяват да унищожат Психо-доминатора, Съюзнически сили сумяват да прекъснат захранването му, така че той сработва. Сега единствената надежда на съюзниците е да успят да акумулират достатъчно енергия, за да могат да активират машината на времето, конструирана от професор Аинчайн. С няте се надяват да изпратят боен отряд в миналото, които да разрушат устройствата на Юри много преди да бъдат доконструирани. Но Съветите имат собствени планове за машината на времето, с която не просто искат да спрат Юри, но и да обрънат изхода от последната война.

Такава е ситуацията в Yuri's Revenge. Игра-

чът отново трябва да избира между войските на Съветите или Съюзниците, но този път освен една с друга, двете сили ще трябва да се борят и срещу странната армия на Юри. Двете солови кампании са забавни за игра, макар и да са относително кратки. Мисиите са доста разнообразни и определено няма да подразнят играчите с повтарящ се геймплей. Отново измежду отделните мисии, а и по време на самите тях, има видео сцени, и отново в тях ще видим познатите ни вече лица от Red Alert 2, особено това на Кари Бюрер (ок Кари, ах Кари, кеф ми става щом те ...). За отелязване е чудесното превъплъщение на Удо Клер (Блейд), Крайт на дните, Армагедон, клипът на Корн "Make me bad" и др. в ролята на Юри. Като цяло единствената забележка към кампанията е, че компютърът не може пълноценно да използва единиците на Юри. Но тъй като мисиите определено не са лесни, трябва да сме благодарни, че AI-то не е много добро, иначе боляк щеше да дойде повече.

Освен новата кампания, Yuri's Revenge добавя и 10 мултиплейър мисии за кооперативна игра. Това е само една от новостите, добавени в мрежовия аспект на Red Alert 2, заедно с подоб-

рение на интерфейса и функционалността на Westwood Online (това е Westwood-ския Battle.net за тези от вас, които не знаят), увеличението на броя на играчите при игра по Интернет от 4 на 6, разширени възможности за игра в мрежа и др.

Иначе в графично и звуково отношение Yuri's Revenge не се отличава от предшественика си. Хубаво нарисуваните сгради, малките хекотинци и мащабните специални ефекти са налице и тук. Саундтракът е в познатия ни от Red Alert 2 стил, т.е. много добър, а озвучаването на единичните е доста забавно и никак си "на място".

Това, кое то обаче най-много ни интересува, е що за стока в новата сила на игралната сцена - армията на Юри - и с какво Съюзниците и Съветите могат да я се противопоставят.

Единиците на Юри са комбинация от мощ, финес и подмолност. Чрез използването на психо- и генетични технологии, играещият на страната на Съветския ренегат може много бързо да се сдобие с вражески технологии и да впрегне цивилното население, и даже животните, да му служат.

В отговор на Съюзническата Призма и Съветската Тесла технологии, учениите на Юри са





разработили Гатлинг оръжия. Те имат уникатното свойство колкото по-дълго време стрелят, толкова по-голямо поражение да нанасят вследствие на разъртането на целиите си. Поради тази причина колкото по-дълго опазите в битка Гатлинг танковете си, толкова по мощни ще станат те. Освен за атака, те могат да се използват и при отбрана, ако бъдат вкарвани в т.нр. танкови бункери - статични защитни установки, не разполагащи със собствена огнева мощ. Разположени вътре, Гатлинг танковете формират ужасяваща защитна линия. Наред със тях за защитата на базите на Юри се грижат и Психо-кулите, които моментално обебват ума на попаднатите в обсега им противници, обръщайки ги срещу доскорощните им другари. Освен Гатлинг танковете, в офанзивата на Юри се включват Mastermind-овете - страни танкоподобни машини, които контролират всяка изпречила се на пътя им единица, но имат лимит на контрол. Ако той бъде достигнат, mastermind-овете се самоунищожават. Друга интересна единица са Brutes - генетично променени хора, който без проблем могат да обират танк или друга машина. Брутите са толкова брутални, че кучетата благ от тях и не ги нападат. Единствената водна единица на Юри е подводницата "Буумър". Подобно на Съветските "Тайфун", "Буумър" е камуфлажна единица, която е в състояние

да се приближи до вражески обект без да бъде забелязана. Среди морски единици "Буумър" използва разрушителни торпеди, но истинската й сила санейните балистични ракети - те се използват срещу наземни цели. За отбелязване е и Летящия Диск, въоръжен с лазерен лъч, който ефективно разорава пехотинци в това число и съюзническите ракетчици. Истинската прелест на Летящия Диск обаче се крие в способността му да сваля хаса сред вражеската база. Ако бъде поставен над вражеска електроцентрала, Дисъкт автоматично спира захранването на цялата противниковая база. Ако бъде позициониран над защитна установка, нущаща се от енергия за функционирането си, Дисъкт моментално я изключва.

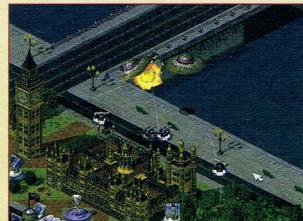
Както виждате, единиците (тук изброяхме само част от тях) на Юри са доста нестандартни и различни от тези на другите две страни в конфликта, която прави игра с тях достъп интересна и предизвикателна. Дори и начинът на събиране на ресурси при Юри няма нищо общо с комбайните, които Съюзниците и Съветите употребяват. Тук самата сграда, наречена Slave Refinery, се придвижва към залежите и от нея излизат умствено контролирани роби, които събират ресурсите. Убитите роби автоматично се произвеждат от рафинерията.

Тук забравихме да споменем и самия Юри, който е уникатната единица на собствената си армия. За неговите умения нямам да ви казам нищо - нека малко изненади останат и за вас.

Нови единици има и в други лагера. Съветите вече имат на въоръжение страхотния Обсаден Хеликоптер (Siege Chopper), който може да атакува всякакви наземни цели с картечниците си от въздуха, но истинската му сила се крие във възможността да се преобразува в мощното далекобойно оръдие когато се разворти. Новият Съветски герой Борис е отговорът на братушките на Таня и Юри. Освен, че може да се справи за милисекунди с всеки пехотинец, Борис има и способността да маркира цели за въздушни удари. Шпионски самолетът тъкъ разкрива картата под себе си, премахвайки "воената мъгла". Две са новите сгради при Съветите - Бойният Бункер, който е защитна постройка за разположение на пешаци, и Индустриалния Център - специална сграда, драстично намаляваща времето за производство на всички машини (наземни, водни, въздушни).

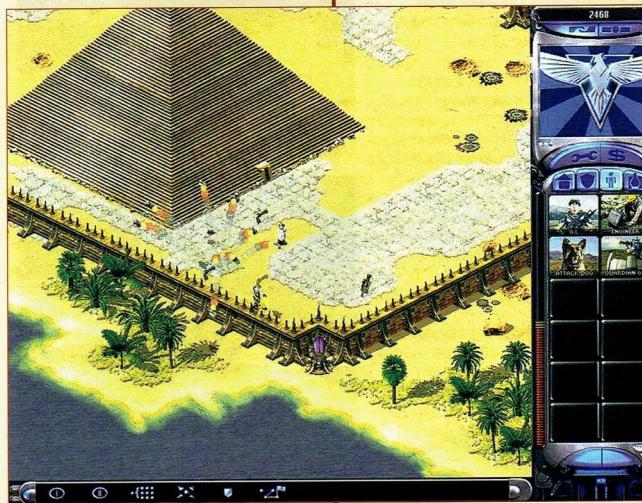
От своя страна Съюзниците също са подсилени с няколко нови единици и сгради. Пазителите (Guardian GI) са пехотинци, въоръжени с мощни картечници. По интересно при тях е, че те могат да бъдат "раздълбани", като в това положение не могат да бъдат прегазени от машини и сменят оръжието си с противтанкова гаубица, единакво ефективна срещу наземни и въздушни цели. Познатите от Red Alert 2 Тюлени (Navy Seals) вече са официална част от армията на Съюзниците. Третата нова единица в този лагер е Роботизирания Танк - самодържаща машина, която поради липса на екипаж не може да бъде умствено контролирана от силите на Юри. При липса на достатъчно енергия Роботизираните Танкове спират да функционират. Две нови сгради са Роботният Контрол Център (Robot Control Center), който позволява построяването на Роботизираните Танкове, и Бойната Крепост (Battle Fortress) - масивна подвижна конструкция, която може да смачка абсолютно всичко по пътя си, включително и танкове. До петима пешаци могат да бъдат разположени в Бойната Крепост. Те могат да стрелят през множество бойници, увеличавайки по този начин унищожителната й сила.

Освен дотук споменатите сгради и единици, в Yuri's Revenge са добавени и три нови Технологични Сгради, които внасят допълнителна стратегическа нотка в играта. Гражданската Електроцентра (Civilian Power Plant) е подобна на Електроцентралите, произвеждани от всяка от странните



те. Завладяването на подобна сграда от Инженер значително увеличава производството на енергия. Магазинът за части (Machine Shop) щом бъде завладен от Инженер, в следствие на което започва автоматично да ремонтира всички ваши машини, независимо от тяхното местоположение на картата. А Тайната Научна Лаборатория (Secret Tech Lab) ще бъде представена възможност да произвеждате специална единица, която не е присъща за вашата страна. Може да ви бъде дадена Съюзническа, Съветска и дори единица от армията на Юри, независимо чия страна сте заняли. В допълнение към това, познатата ни от Red Alert 2 Болница, щом бъде завладяна от Инженер, автоматично започва да лекува всички ваши пешаци, без значение къде точно по картата се намират.

Последната новост в играта е защитната система, с която разполагат всички страни. Тя представлява силово поле, което, веднъж заредено, може да бъде използвано върху всяка приятелска сграда или група от сгради. Когато бъде задействано, Силовото Поле прави избраната цел абсолютно неуязвима на всякакво поражение.



ние, включително и такова от супер оръжията. Имайте предвид обаче, че силовото поле си има цена. Активирането му изразходва огромни количества енергия, и щом го използвате, базата ви ще остане без енергия за кратко време.

Както виждате, промените и добавките в Yuri's Revenge са едни и две. Горещо препоръчвам това продължение на всеки, който е играл и харесал Red Alert 2, а на онзи, който не са я пробали, сега е най-подходящият момент за това - цялата трапеза е сложена. На пичовете от Westwood остава да покажем да запазят пламъчето и да се опитат да направят клада от него, за да могат да грейт душите ни както го правеха някога.

85%

- Графика: 80%
- Звук: 80%
- Геймплей: 85%
- Интелект: 70%
- Мултиплейър: 85%
- Прилича на... Half-Life, Elite Force

NEXT LEVEL

INTERNET & GAME CLUB

3D шутъри
adventures
стратегии
спортивни
racing
RPG

високоскоростен интернет
50 мощни компютъра
игри
турнири всяка седмица

1 час - 0,50 лв.
нощница - 4,99 лв. от 22,00 до 8,00 лв.

чл. Шишман 27 - срещу 7 СОУ
тел. 981 23 21

■ Производител: Electronic Arts
 ■ Разпространител: Electronic Arts
 ■ Интернет: www.easports.com
 ■ Системни изисквания: PIII 600,
 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8
 ■ Жанр: Спортна симулация
 ■ Автор: uRKO

F1 2001



Formula 1 - поредният спорт, който лека-полека бива обсебен от EA Sports. Страхотно заглавие.

Взе да ми писва от тия пичове. EA Sports това, EA Sports онова. Волю-неволю се превърщам в хроникър на техният възход/падение. Какво е направил, че точно този вид игри са моята страсть. Като се замисля, обаче, май единствените спортни игри, в които въпреките на пичове не са на първа линия оставаха до скоро симулаторите на Formula 1 и на рали състезанията. До скоро.

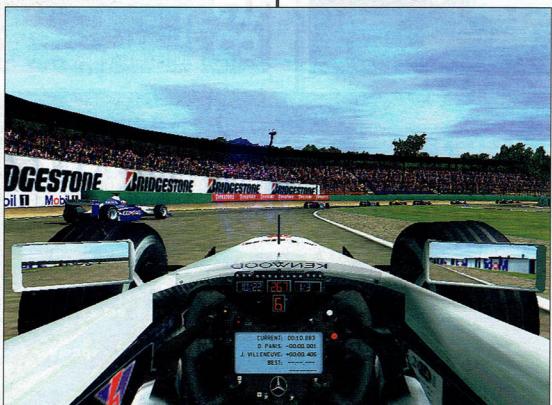
С излизането си F1 2001 директно се нареди до F1 на UbiSoft, задална GrandPrix 3 на Microprose и е на светлинните години от предшественика си F1 2000. А това означава, че в игра, която почитателите на жанра задължително ще харесат.

И така, време е да се потопим в играта. Може би най-големият коз на F1 2001 пред конкурентите е в тазгодишният лиценз. В играта е включена абсолютно точна информация за сезон 2001 - най-новите състезатели (Хуан Пабло Монтос, Кими Райкконен, Фернандо Алонсо, Енрике Бернолди и Лучано Бурти), най-новите модели болиди, заедно с прилежащите им кокпити и волани. Включени са най-новите промени по структурата на пистите.

Графиката и звуцът са перфектни. Личи марката EA. Играта е красива, но и доста тежка. За да качите детайлите на визията и звука до дупка ще и е необходим GeForce 3, як саунд-блaster и прилежащ гигахерцов процесор. Иначе нещата изглеждат прилично и на средните детайли, на които повечето от вас вероятно ще успеят да подкатат F1 2001.

Колкото до различните камери, мога да кажа, че EA направили само една читава такава - тази, през която пистата се вижда така, както я наблюдават и истинските пилоти по време на състезание; всички останали изгледи не са нито реалистични нито може да се играят добре с тях. Това е едно от малкото неща, които могат да се кажат като недостатък, тъй като с камери, от които пистата се вижда по-отвисоко може по-добре да се преценява скоростта и влизането в завоите. Особено ако става дума за по-неопитни геймъри.

Геймплейт се отличава с много фин контрол на болида. Ако карате с клавиатура обрънете специално внимание на чувствителността на клавишиите си при завой и при



подаване на газ. Стойностите, които са по подразбиране се използват единствено за каране с волан или джойстик. Когато стигнете дотам, че да можете да изпървате влизайки във въздушната струя на този пред вас и рязко да се изстрелявате край него преди да е дошелът завой ще разберете как се чувстват Мика и Шуми, когато го правят наистина.

Видовете игра, между които можете да избирате са следните. TEST A DAY - тук ще упражнявате на различните писти сами, без опоненти. QUICK RACE - състезание, в което се включват директно на предварително зададена стартова позиция. GRAND PRIX - в този режим преди състезанието трябва да проведете задължителните тренировки и да карате в дата преди състезанието за определяне на стартовата ви позиция. CHAMPIONSHIP - ето я и солта в играта, тук ще имате възможност да карате последователно на всички писти, да събирате точки и да гоните класиране. Предвидена е и възможност за мултитайлър.



Ето и задължителният преглед на възможните опции в F1 2001. Всеки от тях ви дава предимство или пък ви лишава от такове. (В зависимост от опита ви, в периода на играта, е хубаво да променяте някои от тях, за да я настроите по вкуса си.) В следващите редове ще ви кажа моето становище по въпроса:

STEERING ASSISTANCE: Помощ при управлението на болида и влизането в завои. Според мен е добре да се изключи дори от съвсем неопитните играчи.

OPPOSITE LOCK ASSISTANCE: Помощ от компютъра при балансирането на болида в случай на поднасяне на задните гуми. Ако играете с клавиатура по-добре го включете.

BRAKING POINT ASSISTANCE: Определянето на най-подходящия момент на натиска на спирачки. И това е за изключване, но след малко практика.

STABILITY ASSISTANCE: Осигурява повишена стабилност на болида, особено при високоскоростно влизане в завои. Вие прецентите.

SPIN RECOVERY ASSISTANCE: Макаримало бързо връщане на пистата в случай на завъртане на болида. Да се изключи веднага. Това не е аркадна игра.

INVULNERABILITY: Когато е активирана тази опция, колата ви става неязвима при сблъсъци. В началото е добре да го включите, когато обаче опознавате добре пистите и почнете да гоните реализъм в играта го махнете.

SHIFTING ASSISTANCE: Когато е активирана тази опция, колата ви автоматично превключва скоростите. Тук нещата зависят от навика, но когато карате с ръчни скорости (и ги сменяте като тръбка) можете да постигнете по-добри резултати.

THROTTLE ASSISTANCE: Осигурява помощ при предотвратяване на превъртане на гумите при подаване на прекалено рязък газ. Задължително включена за тези от вас, които ще джикат с клавиатура. Ако имате волан с педали да го махнете веднага.

ANTI-LOCK BRAKING ASSISTANCE: Осигурява помощ за предотвратяване на блокирането на колелата при натискане на спирачки. Да се пусне. Без този

опция трябва да сте наистина много добри, за да овладявате болида в заводите.

PIT LANE ASSISTANCE: Когато тази опция е активирана, колата ви автоматично ще влезе и излиза от бокса, спазвайки всички важещи за това правила и ограничения. Ако е изключена трябва да ги спазвате вие, което никак не е лесна работа.

CLUTCH ASSISTANCE: Когато тази опция е активирана, ръчната спирачка автоматично се използва, когато е необходимо. Да се изключи.

AI DRIVERS STRENGTH: Оттук можете да промените качествата и уменията на управляемите от компютъра пилоти, за да ги нагласите според вашите възможности. Прецентете сами.

AI DRIVERS AGGRESSION: Увеличава или намалява вероятността на управляемите от компютъра пилоти да ви атакуват и да се опитват да ви изтреват. И тук настройките можете да направите само вие.

DAMAGE MULTIPLIER: Увеличава или намалява ефекта от пораженията от съблъсъци. Вие решавате.

FLAG RULES: Изберете дали реалните правила от Формула 1 ще се съблудават или не.

FUEL USAGE: Изберете разхода на гориво.

TYRE WEAR: Изберете степента на износване на гумите - от нула до 7 пъти това, което нормално се наблюдава в реалните състезания от Формула 1.

MECHANICAL FAILURES: Изберете вероятността за появата на случайни механични повреди.

PRIVATE TEST DAYS: Ако активирате тази опция, пистата ще бъде изцяло във режим TEST DAY.

NUMBER OF AI DRIVERS: Задайте номера на състезателите, които ще участват наред с вас в състезанията в режими QUICK RACE и GRAND PRIX.

QUICK RACE GRID POSITION: Задайте стартовата си позиция в режим на QUICK RACE.

RACE LENGTH: Удължете или скъсете продължителността на състезанията.

И така след като се запознахме с основните неща във F1 2001 време е и за най-интересното в играта. Това са финните настройки които можете да правите по болида си. Преден и заден спойлер, предавки, височина на шасито, амортизатори и т.н. са подобностите, които могат да направят от болида ви малка фурия, но ако ги променяте неправилно могат и да съннат колата ви до неузнаваемост.



Например искате да увеличите максималната си скорост. Първо намалявате ъгъла на двета спойлера, сега колата ви е по-бърза, и по-нестабилна на завоите, а с спирачките ви път се увеличава съществено. Най-добрият вариант е градус по градус да се променят юлгите и да се правят тестове и когато усетите, че постигате положителни резултати запишайте.

В началото е по-добре да не пипате изобщо настройките по скоростите. Възможно е да направите така, че едини скорости да са прекалено къси, други да са дълги. Премени тръбва да се правят само когато разбъдите стандартните настройки на останалите параметри на колата и от това се наложат промени в скоростната кутия.

Надявам се с казаното дотук да помогна на всички потенциални играчи на F1. И на по-опитните и на тези, които търваша ще се учат да сменят скоростите и да настройват болидите си. Моят съвет е следният. F1 2001 си заслужава, играйте я!

93%

| | |
|---------------|-----|
| Графика: | 90% |
| Звук: | 95% |
| Геймплей: | 95% |
| Интелект: | 90% |
| Мултиплейър: | 85% |
| Прилика на... | |

F1 2000, Grand Prix 3

NHL 2002

Последовател на най-изпипаната поредица на EA Sports, NHL 2002 достига нови висоти на реализъм в колективните спортни игри.

Не мога да крия, че NHL серията на EA Sports е моят фаворит сред спортните игри. Чувството, което изпитвам всяка година пъхайки в CD-ROM-а поредният диск с любимата игра е едно много специално преживяване за мен. А изданията от 94 и 99 година бяха преломните моменти в развитието на хокейната флиста на EA. Досега.

NHL 2002 е пръв наследник на NHL 2001. Графика, звук, интерфейс и всичко останало си е същото. Важното е, обаче, как стоят нещата зад тази прекрасна фасада. В минагодишната игра, с течение на времето и многоот изиграни матче, малко по-малко на повърхността излизаваха няколко много основни проблема, които не бяха отправени с традиционния за този род заглавия патч. Основните от тях бяха нереалистични съприкосвания, бодичеци, открадване на шайбата - все компоненти, в които, в повечето случаи, компютърът печенеше единобрането на най-голяма трудност на игра. Дори когато му противопоставиш много по-класен състезател от неговия. Става въпрос за як, груб, сто-килограмов защитник, който скача да премахне някакво мийкаво, технично, петдесет-килограмово крило. При

съблъсъка компютърният агент просто отскача малко назад и необезпокояно продължава отново към вратата врата, а нашето говедо се чуди какво става. Това му викат Hit&Miss, ама в повечето случаи беше второто. Ням как, ще им простиш на хората, поправили са се. И така пред нас е една почти идеална хокейна симулация. И такава ще си остане. Докато не ни закачат кънки и не ни дадат по един стик, с който да бърка-ме в монитора...

Сега да споменем основните нововъведения в играта.

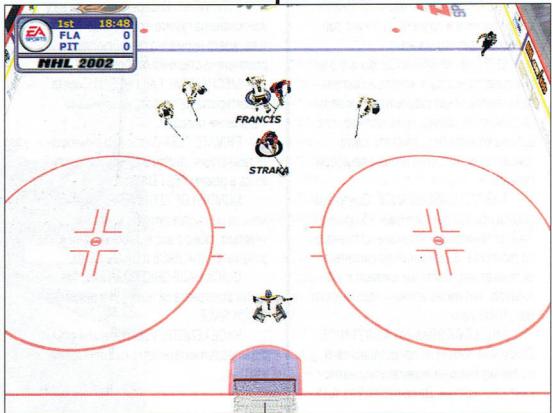
Първо е в управлението на виртуалния хокей. Преди имаше едно-единствено колко за затъгващ финт, а сега са вече три, като едното е затъгващо мърдане на стика наляво-надясно, а другите две са пълни заврътвания на двете посоки. При подходящо използване на тези номера пред лицето на противниковия вратар, комбинирано с моментален щут се получават красоти, ама красоти. Всичко останало в управлението си е същото - шут в нападение (бива два вида - моментален, с разко натискане на съответния клавиши или чрез задържане на същият), респективно задържане в защита; пас, смяна на играчи-те (ако не играете заключени на един пост);

- Производител: Electronic Arts
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.easports.com
- Системни изисквания: PIII 500, 128 RAM, 32 3D VIDEO, DIRECTX 8
- Жанр: Спортна симулация
- Автор: uRKO

ускорение; пързалияне назад; отклонение на изстреляна към вратата шайба (комбинира се с щут и се получава силен удар към вратата, който отклонява и респективно мушва шайбата във вратата, евентуално, лягане на земята във перковървателно спасяване на суха врата; отчаяно чистене на шайбата. Ако се изпършнештваше допълнително, че пръстите ви да затанчват по всички тези копчета на клавиатурата (най-добре осем бутонен джойпад), уверявам ви, ще изпитате голям кеф.

В графично отношение играта е пълно копие на предшественика си като са добавени няколко специални ефекти, възможни с напредването на хардуера. Мен лично, в първия момент, ме издразни листата на любими ми изгледи право отгоре, от който, поне както аз видях нещата, играчът има най-добър поглед над играта. Има една камера, обаче, която е под мястъкът и е много добра. Всичките останали камери са прилични, но не стават за колективна игра като хокей. Те са само за индивидуалисти, тръгващи от едината врата към другата, пък каквото си покаже. Но това - последното - не е хокей.

За звука просто нямам какво да кажа - в известна степен EA Sports доминира на пазара за спортни игри и заради перфектното





озвучения на продуктите си. Приятна музика, точно пресъздадени звуци от игра, цветист коментар. Задължителни компоненти, изпълнени меко казано добре.

Изкуствният интелект с всяка нова игра се подобрява и това е може би най-големият коз на NHL серията. Компютрите ви опоненти плятат комбинации на такава скорост, че ако не бъдат спрени на време с пресечена шайба или бодичек на някот от ключовите играчи в разиграването обикновено вратарят ви не разбира как, по-дяволите, шайбата се озовала в мрежата. На най-голямата трудност срещу вас се изправя една перфектна машина в атака и защита, която може да бъде спрана само с много, ама много игра. Яко е че EA са събрали внимание на съприкосновенията. При сблъсък, единият от двамата пада и в зависимост от силата, с която е бил ударен, остава различно време на замята. Е, понякога не може изобщо да стане, но това го има отдавна.

Колкото до поддръждането на отдалечените линии и тактиката в различните схеми на игра мога да кажа, че усвояте ли ги, от вас скопийно може да се пръкне новият треньор на националния отбор по хокей. А преди това можете да ми даднесете един мейл до редакцията, за да спретнете едно-две мачета в някой клуб. Все пак феновете на тази игра у нас се боят на пръсти и ще е хубаво да се опознаем. Като говорехме за нови неща в NHL 2002, тук е моментът да кажем, че има възможност да наредите така наречената HERO LINE, петица от най-опасните играчи, която да влизат в най-напеченните моменти от играта.

И то стигнахме до едно от най-революционните нововъведения - EMOTION METER. На човешки език това ще рече, че когато играта ви върви, публиката ви подкрепя и респективно на вашия отбор му покрасват криле, хокеистите ви се набират по-брзо, стрелят по точно и синко, борят се като лъвове. Вразите треперят. Всичко е

TASKLIST - списък от четири нива с елементи от игра, които - от мяч на мяч - трябва да покрие. Гол, процент точни пасове, победа, изравнителен гол са само капки в морето от отигравания, необходими да изпълните. Всяко от тях ви дава точки а с точките вие си купувате така наречените NHL CARDS. С въпросните карти вие можете да казвате един вид магия. Например да направите някоят от играчите си HERO или да му подплатите петите с един FIRE STRIKE, и той да стане двойно по-добър от обикновения. Също можете да въледнате ерага с един COLD STRIKE и той да запълни по леда като костенурка. Има и един специален вид карти, с която променяте външния вид на играта. Например играчите да станат с огромни глачи. И т.н., и т.н. Но това са само козметики, макар и години.

Освен всичко изброено, в NHL 2002 има и нова система за ще по детайлни повторения, камера, която можете да активирате когато излизате сами срещу притворникния вратар и още куп



пинизи, които обаче са главно за цвет, а не променят играта.

Накрая ще спомена и едно нещо, което не ми се понрави. Когато се играе със заключена позиция, примерно център, съотборниците ви са малко мудри в защита. Шайбата в до тях а те седят и се почесват, значи имаме проблем в изкуствения интелект. Ако искате да играете така е хубаво да сте поне двама души - център и защитник най-добре.

NHL 2002 е един малък шедьовър. Това е.

прекрасно докато играта ви върви обаче; почнете ли да бъркате пасове, да не можете да изнесете шайбата, нещата се обръщат диаметрално. Врътът е пред портата и не е дошъл само да почука на нея. Става страшно. Аууу кеф!

Следващото е така наречените



- Производител: GSC Game World
- Разпространител: Virgin Interactive
- Интернет: www.virgin.com
- Системни изисквания:
- PII 450, 128 RAM, 16 VIDEO
- Жанр: Тактически екшън
- Автор: Snake

Codename Outbrake

Повече от приличен тактически екшън, за съжаление намираш се на поне два patch-а разстояние от хитовия статус

Историята на новата игра на украинците от GSC Game World (познати с работата си над не-лошия Cossacks) може да накара всеки фен на фантастичния жанр да се усмихне доволно. Астероид донася на земята извънземни гадинки, болезнено обебени от идеята да изтребят човечеството (мисли за Нещото; може и за ЕвоЛюци), ако искаш по-актуален пример). Гадинките в основната си част се явяват зеленикави и осмокраки фейскагъри, люпещи се от мазни на вид яйца (мисли си за Пришлитеците), които се лепват за нещастните хорици, пускат едно пипалце до централната им нервна система и поемат контрола над тях (мисли си за Кукловодите на Хайнлайн, има го и на филм). В добавка, както се убеждаваме още от интров, същите "въждат" топлинното излучване на хората (мисли си за Хищника, естествено), така че от сега можеш да си спестиши въпросът от sorta, ама как мё видя, нали съм в скрит зад хранилище.

Първите хора - полици, военни, учени и още военни - изпратени в тази последователност на мястото на катастрофа, биват избити или превърнати в беззволени зомбита. Така извънземните за отрицателно време се сдобиват с некои от най-ценните образи на земната милитаристична технология през две хиляди и незнам коя си година (да, в бъдещето се развива действието) - от автомати до танкове - и на Хомо Сapiens сериозно му припарва под зад-

ника. Твоята задача, в ролята на елитен командос, е да изненадаш извънземните със стратегически поставен термояден взрив (оппа, издах от края) след 12 напрегнати мисии в завладяната от тях територия.

Следващи традиционните на сюжета, геймплея също е the best of никой от силните представители на пропагандата в пост-Counter Strike епохата жанр "3D екшън с тактически елементи". Имащ на разположение елитен екип командос (Rainbow Six, SWAT 3), всеки с тясна специализация в отделен аспект от изкуството на войната - sniper, demolisher, marine и пр., от чието редици трябва да изълчи драма представители (Spec Ops), които да изпълнят съответната мисия. Естествено дадена ти е възможност да се погрижиши за екипировката им, стратегически подбрана в зависимост от изискванията на съответната мисия (или по-скоро от животелния принцип, въвлявъч в комплект с бесплатните и ограничавани единствено от товаро-подемността на съответната солдър муниции, "вземайте всичко, което можете да носите, мама ви да еба"). Мисиите, от своя страна, са големи, развиват се предимно под отворено небе (левът дизайн болезнено напомня Project I.G.I.), врагът - естествено -ви превъзхожда многократно - пълзящ по корем е основният метод на придвижване, а снайперът е най-често използваниот оръдие (Delta Force).

Само не бърни туникулонос. Защото авто-

rite на CO са човели идете по толкова елегантен начин и са ги доразработвали толкова кадърно, че думата плагиатство ще ти хрумне единствено, ако си някъде опправдимо критичен автор в елитно българско списание за развлечателен софтуер и правиш подобна дисекция на всяка игра попаднала на харда ти. И дори и в този случай не можеш да я признаеш, че тази е доста добра. Или по-точно би могла да бъде. Както вечно надлежно сдвържани и изложи по-горе - Codename: Outbreak е безплодно бългива. В сегашното ѝ състояние не би могъл да очуви почти нищо от гениалността й, защото буквално на всяка крачка ще се прелъпват в буболечки с олимпийски размери, нямачи нищо общо с извънземната папач от скокета. CO ще те изхвърля в Windows-a, че ти отнема достъпа до инвентара или до партньора ти, а последният ще забива в почти всяка преграда по-голяма от тревна туфа. CO ще закърпява героя ти в никакое по-тъсно местенце от картата или просто ще го убива безпринципно, принуждавайки те във всеки момент да рестартира последния си сейв, момички се той да не е инфектран от бъга. Така например в една от мисиите след около час игра установих, че не мога да превърна на втория си герой, в чийто инвентар се намираща ключка, необходима ми, за да продължа. Също така с радост забелязах, че нямам нико един сейв, направен преди играта да осакати половинката ми. С други думи, CO забрави за любими quickeys - прави чести сейвове в различни стадии.

Казват ти всичко това сега, преди да започна да хвала играта, за да си имаш едно на ум - че въпреки всичките и несъмнени качества в сегашната си вид CO носи много повече негативни отколкото позитивни емоции. Така, че ако това, което ще прочетеш в тази статия ти хареса по-добре се ослушай за никакъв patch преди да тръгнеш да си купуваш отрочето на GSC. Ако ти изтизи дори и половината от бъговете, можеш да считаш, че крайната оценка се видя моментално с 20%. Тук отварям и една голема скоба, че е напълно възможно в ръцете ми да е попаднала някая ранна версия на играта, нещо съсем типично за родния пиратски лазар. Нещо подобно се беше получило с могъщо оплутия от мен Hitman, в чиято крайна версия не присъстваше никой от описаните от мен бъгове.

И понеже започнах с критиките нека да съврша с тях. Извън споменатите бъгове иг-





рате ме издразни само с три неща. Едното е гнусното озвучаване на героято - първо всичките ти осем наемника - от арабина до украинеца - говорят с един и същи глас, което убива индивидуалността им в зародиши, а дори и малкото налични дублъри говорят с такъв тежък украински акцент, че силен ти се иска диалогът да противачества под формата на надписи. Второто е красиво анимираниот меню с опции, на чиято красота ще спреш да се радваши още на третото ми задърждане с охлювна скромост. И третото е крайната фобия на липитните ти командоси от височини. Дори безобидни пропадания от метър-два им вземат по няколко процента от здравето. Може да е логично предвид тежките им бойни kostими, но дозини. А, да, освен това не можеш да играеш нормално в third person преспектива на камерата. Както винаги. Защо въобще я слагат и рекламират тази опция?

Следва хубавото най-сете. Като за начало играта има смазваща атмосфера и се нареджа доста близо до хитове в параноичния трилър като HalfLife, Aliens Vs. Predator и Unreal. Безкрайните моменти на дебнене изibusват в неочаквани и брутални скважи на живот и смърт, а ужасът от дебешкият отвсякъде ужас влизаш в ярък контраст със сюрреалистично красива природа наоколо. Всеки може да си тупира тръльър в градската канализация или в изоставените станици на метрото. Но когато поставиш за фон на клането преливащата от живот природа, пълзящи по небето розови облаци, иззад които

надничаша яркия сълнчев лик, блестящи капчици роса в тревата и нежно шумлящи над главата ти клони тръявя да си истиински майстор или ще получи тогател бълчов. Е от SGC очевидно са майстори. СО в толкова напрегнато, че се раздава безумно, дори и на осакатения си откъм AI партньор. Би било твърде ужасно да бродиш сам из нивата й.

Графиката не е нещо, за което ще пишеш със спрей по стените на административните сгради, но успява да бъде някак по своему красива въпреки ръботостите си. Още повече, че визуалните ефекти са много добри, а системните изисквания, въпреки огромните размери на нивата - под средните за сезона. Със задължителното отбелязване на факта, че СО има най-красивото небе, което съм виждал от много, много отдавна. Половината от цялата атмосфера дължи името на него.

Изключително ме зарадва и пълната липса на интерфейс по време на играта. Индикаторите за живот и енергията се намират на китката на героя ти, а този за амунициите - на самото ти оръжие. Оръжието от своя страна е едно от най-оригиналните неща, които съм виждал в игра. То не е военния вариант на многофункционалното кухненско рънде Въйнер. Имаш само една пушка със въртяща се цев от различни приставки, обединени в едно всичко - от безкрайния лазер и жалката картечница до базуката и снайпера. Това чудо просто тръбва да се види. И да се използва разбира се. СО, освен всичко останало, е и прекрасно баланси-

рана и директният екшън ний-малко не страда от тактически stealth елемент. Престрелките са облени в кръв и адреналин и са исклучително добре реализирани.

Леките RPG елементи прибавят още няколко точки към крайната оценка. Всеки войник има определени характеристики като точност, сила, виталитет и пр. (което е съкратено от прочее, а не е чисто нова и уникатна характеристика, спрям да се радваш), които се повишават с всяка успешно изпълнена мисия, в която съответните са оцеляли. На базата на тези характеристики и вече споменатите професионални ориентации можеш да сглобиш добре балансиран екип, в който всеки от хората изпълнява различна роля, допълваща другарчето му. Друг е въпросът, че ако искаш другарчето ти наистина да си изпълни качествено ролата е добре да повремеш контрола над него вместо да разчиташ на бъгливия му интелект и набора си от четири команди, чрез които комуницираш с мен (прикривай ме, убий го озя, стой тук и спри да пущаш). Отново считам, че става дума именно за бъг, а не за генерално зле написан поведенчески скрипт, защото на момента партньорът ти се държи учуващи умно.

Мисиите са наистина големи и дават се периодни възможности за индивидуален подход към отделните ситуации, които от своя страна, често се оказват търде различни от бюджетките в началото. Трудността е доста висока, най-вече поради огромното членено превъходство на врагот, но приятната опция за свободен сейв по всяко време (за разлика от почти всички, вече избрани, аналогични заглавия) прави играта напълно приемлива избор дори за некадърните геймъри. Наличното на инвентар, много от предмети за попълването му и съобразяването с обема му също внеса допълнителни позитивни емоции за играещия.

И най-накрая, но не и по важност СО е един от джаки малкото 3D екипни, разрешили проблема с невъзможността да налучкаш стълбата на слизане и сериозни шанс да се разбияш грубо в подножието ѝ. Щом героят ти се доближи до стълба играта чутчиво го зачака за нея. Много се зарадва.

Какво да ти кажа в заключение? С ръка на сърце признавам, че ако не се бях съблъскал с многократни споменатите бъгове щах да определя СО като един от най-добритите тактически екипни, които съм играл. В случай, че производителят ѝ я освободят от тях навреме съм сигурен, че ще се съгласи с мен.

70%

| | |
|-------------------------------|-------|
| Графика: | 80% |
| Звук: | 70% |
| Геймплей: | 75% |
| Интелект: | 60% |
| Мултимедиа: | ----- |
| Прилична на... | ----- |
| Project IGI, Spec Ops, SWAT 3 | ----- |

■ Производител: SSI
 ■ Разпространител: UbiSoft
 ■ Интернет: www.poolofradiance.com
 ■ Системни изисквания:
 ■ PII 450, 128 RAM, 16 VIDEO
 ■ Жанр: Аркейд
 ■ Автор: Snake

Spiderman

Забавен и динамичен аркейд с престъпно лош визуален облик, безумно управление и съсираща камера

Винаги съм твърдял, че човекът, в чието съзнание за първи път се е появила идеята за Супермен е бил адски комплексиран чич. Пич, който е искал - поне в мечтите си - да си выплати в ролята на някой, който може да разрешава проблемите си с по няколко тупаника, някой, над чието рамо не надничва непрекъснато Черната вестителка с неприятно остраста си коса, някой вперил лазерния си директно в женските души и по чийто врат непрестанно висят две дор три едрицости представители на нежния пол със спешна нужда от спасяване. Пич, чиято единствена допирна точка със супер-човека от мечтите му, е моливът в ръката му. Супермен е и родоначалника в едното основно - според мен, разбира

кото така и не успя да вместя в иначе образция си анализ. Ами любимият ми. Сладки.

Историята на живота му определено не е потопена в мрачните краски на второто течение, но и не се къле в досадния героизъм на първото. Сладки често изяджда рекордно, защо от него гения занаят, количество бой и най-голямата му награда обикновено е, че излизга жив и здрав от предишното си приключение. Пък и самите му супер сили не са баща колко супер. От друга страна обаче нашият човек в неполовин от оптимист и циник и гледа на живота иронично повдигнал едината си вежда и с неизменна широка усмивка. Което придава на филмите и комиксите с негово участие един абсолютно уникален, за

дина и единствен сравнително достоен представител на вече умиращият жанр.

За пореден път ще си излязя обичайната песничка, че Spiderman има огромен потенциал, но почти всички добри идеи залегнали в сувората концепция са били грубо потоплени при реализацията им или тълькъде некадърно конвертирани - защото първообраза на Сладки е предназначен за конзоли - за PC платформата. И да не бъда голословен си вадя листчето с отметките и започвам да изброявам по графи.

Графика

Считай я за приемлива, в най-добрая случай. Ендженън е куч и е толкова зле написан, че при все ръбатия вид на всяко по екрана играта има системни изискивания, можещи да ужасят средностатистическия гейъръ. На PIII на 733 с 512RAM и Voodoo 5500 при резолюция от 1024x768 играта насича забележително често. А за цялото и изиграване не видях нито една визуална причина да го прави. На всичкото отгоре пошите в историята усърдливо потапят доб-



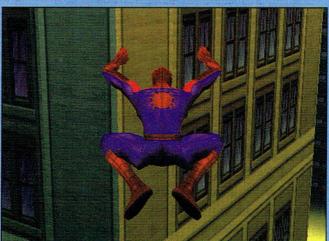
се - течение при супер-героите. Съвършените и почти всесилни избивачи на комплекси.

Второто течение, чийто алогей идва със създаването на смазания от живота (че и от смъртта) Слоун, който прави стъпка към гроба с всяко следващи използване на супер силите си и, когто се явява нещо като неореализъм при супер-героите. Съответните автори показват на читателите си, че супер силите винаги вървят в комплект със супер висока цена и са по-скоро наказание, отколкото награда.

И знаете ли кой е единственият супер-герой,

пренаселения с клишиета жанр, чар. И логичният въпрос, който трябва да си задаваш е колко от него се е пренесъл в настоящата игра.

Доста, бих казал. Което в никакъв случай не означава, че играта е добра. Точно обратното. До последния момент се чудех дали да запари настоящата ревюта във вездесъщата крачна рубрика или да я оставя в "елитната" част на списанието. И единствената причина, която наклони везните в полза на настоящото - по-общирно - представяне беше фактът, че Spiderman май се явява най-приличният аркейд за последната го-



рия стар Ню Йорк, по чито покриви се развива основната част от действието в някаква зелена мъгла, която оправдава невъзможността на същия този енджен да подържа големи открыти простиранства.

И докато графиката на самата игра може - както казах - да мине за приемлива, качеството на междудните анимации, представящи ни развитието на бозавата история, може да ти докара инфаркт. Представи си онази мъничка снимка на азиатката с бин-зона, която си свали онзи ден от трежата и си е разтъп на цел екран в отчаян опит да разбереши тия със скъпулят ли са или тя просто го чуеш по коремчето. Сега си представи тази неорганизирана събиращина от пиксели със страна един сантиметър раздвижена. По-лошо е. Поне от 5 години не си виждал толкова ужасни кът-сцени. Всеки по-разглезен геймър би дентифицирал играта още преди да е изгледал до край интрото.



Звук

В тази графа нещата са забележително добри. Музиката е изключително приятна за ухото, а дубъльрът на Спайди направо ми обра точките. Дори и най-баналната реплика, произнесена от него звуци по онзи споменат оптимистично-циничен начин, който прави Човека паяк толкова симпатичен.

ИИ

Практически отсуства. Нормално за жанра.

Геймплей

Тук вече идват големите похвали и големите критики. От една страна играта смърди на конзола от километри. Опция за произволен съвърх закономорно отсуства, кое то - за не знам кой път вече го казах - ми се струва totally престъпно в напрегнатото ни ежедневие, кое то търде често просто отказва да ни отпусне времето, необходимо за достигането на следващия save point.

Много мразя играта да ми казва кога мога да я изключи и да се върна в реалния свет. Контролът над Спайди също е забележително зле пренаписан за PC. Или ако предполагаш - труден за овладяване. В момента, в който се покатери на някоя стена или таван - а, в случаи, че не си схванал - катеренето по стени и тавани е едно от основните ти занимания в тази игра - посоките на движение се променят, ама точно, както си искаш. Лявото става нагоре, нагорот става дясно, а дясното и то не знае какво става, милото. И дори и това би се преживяло някак си, ако камерата не фучеше край героя с настъпвеноността на разширена оса и с идентична непредвидимост.

Дори и най-лекото мръзване в никоя посока може да накара камерата да се завърти на 180% и да скрие точно онова, което искаш да видиш. В по-лошия, но търде обичан случай - точка онова, което иска да ти свети маслото.

И точно, когато си решил, отвратен от всичко видяно до момента, че не, тази игра няма да я играя и минутка повече, установяваш, че не

можеш да се откъснеш от монитора.

Дори не бих могъл да ти кажа защо е така. Дали тайната се крие в онази любима ни от филми и комикси атмосфера, с която ти казах, че Spiderman-играта е успяла да запази в себе си. Или в уникалната динамика на действието, кое то прескача непрестанно от уан он мени схватки, в които Спайди трябва да разчита на юрчуките, ритините и номерата си мрежа, на бесни преследвания по покриви на небостъргачите, при които обутки в червени кожени ботуши крака търде рядко стъпват на земята или тък на тихи пропълзвания по таваните, решаване на лесни пъзелчета и някои от най-забележителните битки с босове, които съм виждал в игра от сорт. Или в, буквално, стотиците скрепт плейсове, където можеш да откриеш суми ти забавни неща като корици на уникални издания от Spiderman поредицата на Marvel или тък нови kostюми за маскирання от имитатор. Или в блестящия, на моменти хумор, който те дебне дори из менютата на играта. Или в простишкия факт, че е супер яко да можеш да ходиш по всяка повърхност, да летиш с помощта на влакна синтетична паяжина, да носиш червено-син костюм, нащарен с паяжинки и да риташ задници в името на световната справедливост. Наистина не знам.

Но мога да ти кажа със сигурност, че наред с късашите нерви гафоре в Spiderman има моменти, които влизат директно в историята на аркадния жанр. И от значителни по висока оценка го дели единствено някой и друг patch.



| | |
|--------------|------|
| Графика: | 65% |
| Звук: | 85% |
| Геймплей: | 75% |
| Интелект: | ---- |
| Мултиплейър: | ---- |
| Прилична... | ---- |

Играта с пришълеца в AvP

Производител: **Bethesda**
 Разпространител: **Charybdis**
 Интернет: aoe.bethsoft.com
 Системни изисквания:
PII 500, 128 RAM, 16 3D VIDEO
 Жанр: **Стратегии с Ролеви Елементи**
 Автор: **Groover**

Magic & Mayhem 2

The Art of Magic

"Добрата игра е като океан" - вече не си спомням кой ми беше казал това мъдро сравнение, но то ми хареса и си казах, че все някога ще го включва в статия. И ето този ден настъпи. Въоръжени с най-новите си бански Speedo колегата Cohen загряващ на плажната ивица. Целта на неговите усилия силно се възнуваща и се опитващ всячка да привлече вниманието му. И ето моментът дойде. Cohen с решителна крачка се запъти към водната шир. Яките мускули танцуващи по кожата му, тялото му блестеше, намазано с последния Nivea лосион (фактор 25, да не ми стане нещо на колегата). Последва събътъсък, Cohen нададе болезнен вик, но продължи да нагазва в явно студената вода. Издържа там около половина час и с краиците и други неизнурими изрази се измъкна тичешком от водния басейн. След това дойде при мен и Freeman и обясни, че току-що му се били обадили по GSM-а (Nokia - от онеzi, водорустойчивите ще да е бил) и има спешна работа. Качи се на раздърканата си кола - Лада, от онеzi изгнили седмици, които дори и изпаднатите авторакиди не закачат и отпращат с мръсна газ в неизвестна посока. По пътя изпреди едно-две BMW-та (външност малката подобност около колата на Cohen са двата турбокомпресора с златно охлаждане, но за тях ще си поговорим някой друг път). Явно много бърза за срещата - и Rolex-а си беше оставил, и Ray-Ban-а, да не говорим за дрехите.

Погледнах Freeman. Той си свиркаше небрежно и черташе нещо с палец си в пъсяка. Ясно, значи аз трябва да зачеткам темата.

- Ами сега, какво ще правим? Все някоже трябва да изиграе скапаната игра - подех аз.

- Аха? - смотрелъв незанинтересован Freeman. - Ако е за пиече, не ме търси. Направо не мога да гледам алкохол след вечеря.

- Не, бе колега, за играта става дума. *Magic & Mayhem 2: The Art of Magic*. Кол бълк ще намерим, че да ни напише статия за нея?

- Ами че ние бълкът си го имаме. Ей го на. Точно среди мен.

- А не, аз си имам достаично гръжи, благодаря - опитах да се измързя с добро аз.

Понечих да продължа с аргументацията си, но изведнъж нещата придобиха зловещ характер. В нещето се появи хеликоптер, от който като хлебарки започнаха да излизат някакви командоси. Мен ме вързаха за пръвата палма, а колегата го отвлякоха. "За негово добре е" - обясниха те и преди да им обясня, че той е махмурли, го натъпкаха в хеликоптер и отлетях. Останал сам, не ми остана нищо друго, освен да разрежа въжетата с нокти си, да надена неопрен и да се глушина в света на *Magic & Mayhem* 2.

Дали това е обещанието океан или просто една дъждовна ловка - ще ви оставя да прецените сами.

Аз ще извадя дебелата книга и ще започна с историята на играта. А тя не се отличава от стандартната фентзи история. Преди много, много години светът в *Magic & Mayhem* беше разделен от войни и конфликти. Тогава дошъл Магистрата. Този велик мъжъсон възстановил мира в страната като създал три магически сфери. Едната за Хоса, една за Реда и една Неутрална. Дал сферите на трите враждуващи фракции и създал баланс между тях. Всичко вървяло прекрасно, докато Смъртта не дошла да прибере Магистрата. С неговата кончина светът се променил безвъзвратно. Точно 18 години по-късно експлозия в Неутралната земя разрушила Неутралната сфера. Събитие, толкова ужасяващо за народите, разположили се там, колкото притиця за Гордовете на Хоса. Техните воиски не губят време и се покоят с ракети бързина, към позициите на Неутралната Земя.



Ето в такова размирно време живеете и вие. В деня, в който трябва да ви направят пълноправен Мъж (е хайде да не си мислим простоти, става ли?) сестра ви, която е отишла за гъби в гората на се завръща. Вие тръгвате да я търсите, но пристигате точно на време, само да изглеждате как могъщия мъжъсон Милезиус, който се отдалечава с царствен походка, а ракът на сестра ви леко се поклаща от бочката, която той е нарамил. На бегом към селото, където установявате, че баща ви е загинул при нападение на някакви адски гадини. На това му казвам аз че черни ден. Като събъстен врат вие тръгвате след похотилите на сестра ви.

Ако сте играли първата част на *Magic & Mayhem* знаете за какво става дума в играта. Концепцията не е променена и на йота. Но още пак се новобранци в областта, мисля че ще намерите следния параграф за изключително полезен.



Magic & Mayhem 2: The Art of Magic щи трябва да е хибрид между RPG и Стратегия. Казвам би трябвало, защото с течение на играта, ще откриете, че най-успешният начин за игра на M&M 2 е да погледнете на нея като на стратегия в реално време с "незначителни ролеви елементи". Какво представлява самата игра? Обикновено целят в M&M 2 ще бъде да унищожите противника си. В играта не строите база, не тренирате войници, не събирате ресурси - всичко се постига чрез магии. Да унищожите някой или трябва да му нанесете достатъчно поражения посредством фантастични магии (огнена топка, светкащица, метеоритен дъжд) или да призовете същества, които да го убият. За съжаление всяко едно заклинание си има стойност в мана, а тя далеч не е безкрайна. Зареждането с мана в M&M 2 става на точно определени места от картата. За да го използвате, трябва да "оставите" пазител/и, които да контролират тези източници на енергия. Това е основният стратегически момент в играта - да опазите от посягателство вашите източници на мана, да призовете достатъчно голяма армия от същества и с тях да преминете през врага. Колкото повече източници на енергия контролирате, толкова по-бързо ще си възстановите маната. Следователно ще трябва да се стремите не само да разнете вашиите източници, но и да оплатите да завземете нови такива.

Въпросът с магите стои по малко по-различен начин. В M&M 2 заклинанията се съдържат в различни предмети - лъби, камъни, растения. В зависимост от това, как използвате дадената съставка можете да получите различна магия. Например растението Валерian, споменато в Неутрален талисман дава за резултат магията Вълът в Хаос - Raise Dead, а в талисман на Реда - Лекуван. Магите са интересни и освен разни стандартните Тролове, Кентаври и Елфи, ще можете да смените облика си, да правите единиците си стрелци, да ги забързвате и т.н. Решението е оригинално, но е възможно единично едно от тървата част на играта. За разлика от нея, обаче, соловата кампания в M&M 2 е доста добра. Тя продължава около 30 мисии, през които се развива фабулата и вие започвате да озънавате истинската си мисия в този свят. Нивата, през които ще минете са разнообразни. Създателите на играта са положили големи усилия скуката, която съпътства изиграването на неки нива от първата част, да е отминая безвъзратно. За тяхна част, трябва да призная, че имат по-тълен успех в началинанието си. Сред задачите, които ще изпълните е да намерите кораб до Елфските Острови, да откраднете митичен камък от укреплението на Тролите преобразен като такъв и т.н.

Действията се развиват малко мудно, но опцията за промяна на скоростта на играта компенсира наличното лошество. Особено е приятно чувството на мокър, който ви изпъльва, след като сте получили поредния талисман или съставка на магия. Вашият герой се развива доста елементарно. Той има три показателя - здраве, мана и контрол, като послед-



ният определя максималната бройка на гадинките, които ще можете да призовете и управлявате. Героят ви развива тези свои характеристики благодарение на точките опит, които той печели след всяка мисия. Те зависят пряко от начинът по който сте успели да преминете през нивото. Ако сте изпълнили само основната задача, обикновено няма да получите максимално възраждане за усилията си, а само част от него.

Не може да не ви направлявам впечатление коренно промененния облик на играта. Тя е изцяло триизмерна, което води след себе си няколко положителни и отрицателни черти. Визуалата на Magic & Mayhem е брутална на моменти. Играта излежда много красива на задени нива. Магите са истинско пръшество за очите, а моделите на героите и чудовищата са направени с големи подробности.

Възможността за въртене на картата и зоом-изране също не е за изпускане. Интересен е фактът, че въпреки триизмерния терен единиците ви притежават много добър pathfinding. За съжаление, има и няколко лоши новини. Първата от тях е камерата на играта, която като че ли има алгоритъм за най-неподходящо каместване в напрегнати ситуации. Вторият проблем е ориентацията, която сериозно пострадва след завъртане на картата няколко пъти. Неприятностите идват оттам, че мини-карта в горния ляв ъгъл също се връти заедно с всичко останало. Интерфейса също има няколко много големи греди за одявляне. Най-големият проблем е липсата на shortcut-ите с които си налагате най-често използваните магии. Другата недомислица е че когато кликнете върху дадена магия, героят ви вече не е избран. Когато напреднете в играта нима да срещнете затруднения с тази моя особеност, но в началото, когато всичко е легнато на ваш гръб, проблемите са големи. Направо имам чувство, че никой не е седнал да поиграе първите нива, след като всичко е било готово по няя.

Музиката е еднообразна и може безболезнено да ви присли. Ако това състояние не е желателно би било добре да я изключите. Дигиталните ефекти са на прелично ниво.

Изобщо играта никак не е лоша, особено след като минете първата третина от нея. Проблемът в нея е че не предлага нищо ново и интересно на пазара. Иначе като визия и идея Magic & Mayhem 2: The Art of Magic определено ще заинтересова почитателите на стратегиите. Но се съмнявам, че ще успее да въздушви някой, останал извън правата въра.

| | | |
|------------|---------------------------|-----|
| 77% | Графика: | 90% |
| | Звук: | 75% |
| | Геймплей: | 75% |
| | Интелект: | 80% |
| | Мултиплейър: | --- |
| | Прилича на... | --- |
| | Magic & Mayhem | |

Зашо на мен бе отредено да пиша за тази игра? Зашо... Всъщност, таед, зашо си даваш тъни въпроси? Ти един static-и не знаеш какога се е пръкан, пък искаш да пишиш за игра различна от Monopoly. Така е, мед - имаш музикална култура - пишиш за култови игри (пиеш млеко), нямаш - пишиш за Monopoly (не пиеш).

домашен любимец - мишката, и възтите на където ви душа иска. С една дума графиката е яка, а с две - много яка!

Картата, на която се развива действието е типично монополска - имаме си липави, кафяви, розови, бели, червени, оранжеви, зелени, жълти и сини полета (подредени са по рейтинг, от 1 до 5 звездички),

варни магазини, дискотеки, кино, билиядни зали и разбира се музикалния магазин, където можете да забележите ван-дали с висока музикална култура да слушат linkin park. В тази категория сградите са

ните на предлаганите от вас стоки. Малко некоректна конкуренция, бът ху кърв?

Сингълпълър, който играта ни предлага, се състои от най различни мисии, примерно бъдете па-

Monopoly Тусоон

■ Производител: Deep Red
■ Разпространител: Infogrames
■ Интернет: www.monopolytuscoo.com

■ Жанр: Икономически Сим
■ Системни изисквания:
P 266, 64 RAM, 8 VIDEO

Това бяха първите мисли, които ми минаха през главата, когато free-man небрежно ми подаде CD-то с надпис Monopoly Тусоон. След като подържах малко, обаче, осъзнах, че играта хич не е зле, даже може да се нарече събитие за любителите на различните видове тусоон-и.

Всъщност, я вместо да ви разтъгам луксумта "Партизан" от 60 стотинки, да ви кажа накратко за какво иде реч.

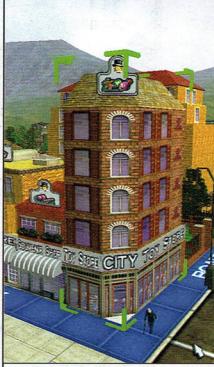
Когато приключите да бърничате по настройките и най-накрая пуснете самата игра ще забележите прекрасната графика, която се набива на очи. Плавни преходи от ден към нощ и обратно, движещи се наляво-надясно коли и пешеходци. Градчето е живо! Имате пълен контрол над камерата, просто задържате дясното копче на вашия

на които можете да строите сгради, електрическата и водоснабдителната компания и разбира се четири гари. Освен тези добре познати ни от книжната версия на играта полета, личовета от deep red са решили да обогатят играта и са включили - телекомуникационна компания, газоснабдяване, полицейско управление, поликлиника, училище, зоологическа градина, автобусна спирка и таксиджийска седянка, университет, летище, яхт-клуб и музей. За съжаление само първите две от тези обществени сгради, които ви изброях могат да бъдат настроени.

Сградите, които можете да строите на първите полета с различни цветове са 44. Те се делят на два вида. Първият вид са retail сградите, сиреч магазини за хранилни продукти, кафенета, анти-



А тук комерсиални люде правят комерсиално списание



доста и ще се наложи да ви ги постепесте. Във втората категория - residential са намерили място само две сгради - апартаменти, които давате под наем и хотели. Освен retail и residential сгради можете да правите и малки паркчета на вашият парцел, който сте наели под наем. Само наемане се осъществява чрез търг с другите участници в играта. След като вече сте лишили със къвъз бизнес ще се занимавате и сте построили съответната сграда, вие можете да определяте цените на стоките, които се продават вътре или пък да определяте дневния наем, ако се занимавате с хотелерство. Голяма давгава е да строите на същия парцел, на който строи и врагот и след това да намалите це-

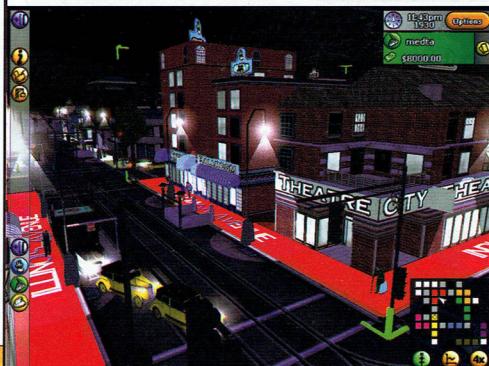
вия, който ще направи 3000\$ дневен оборот. Мисите са най-разнообразни и интересни, а и противниците са на ниво дори и на най-ниската степен на трудност - easy.

Мултипълър има. Това, кое то ще кажа за него е, че можете да го играете и още пет человека или пък можете да си пуснете няколко компютърни онлайн.

Като за финал искам да видим драска няколко реда със съвети. В началото на играта винаги стройте магазини за дрехи и за мебели, от тях печалбата е най-висока. Не се мърдете да наемате електрическата, водоснабдителната, телекомуникационната компания и газоснабдяването, защо далацевата от тях не е много голяма. Стремете се да наемате четирите гари, които както и в оригиналната книжна игра ще ви донесат яко кинти.

Това е от мен, драги читатели. Ще гледам да се измъкна от редакцията по-бързо, че току виж free-man ми подал някое CD с надпис Ne Se Surdy Choveche Tycoon.

med_leb



■ Прилича на:
Sim City, Тусоон-опре

80%

Топла есенна вечер. От вратата на плитка столична бирария долита звън на светкавично оправзаци се чаши и остроц скърдане на вилици, преславдчи последните парчета месо из необятните чинии. Прозвучава разказана на няколко гласа се-рия от вицове, в които първичните

-Ми заповядай - казва свободолюбивия щастливо.

Така на последния редакционен купон твоят скромен рецензент получи поредната игра за оплюване в настоящата рубрика. Между другото на същия този редакционен купон - с оглед на имиджа му, естествено -

Harley Davidson Race Around The World

■ Производител: Conapy Games
■ Разпространител: Conapy Games
■ Интернет: www.conapy.com

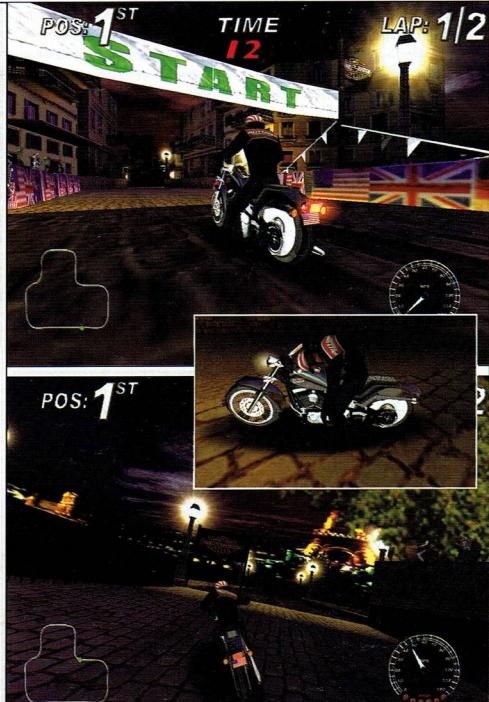
■ Жанр: Рейсър-Аркейд
■ Системни изисквания:
PII 400, 128 RAM, 16 VIDEO

мъжки и женски полови белези се споменават по-често, отколкото в учебник по гинекология. И после всичко замира. В лепкавата тишина разляла се из заведението се чува тихото шумолене и потракване на найлонова торбичка с пиратски дискове. Един изумително свободолюбив глас отбележава, че то хубаво сме събрали да се омажем от ядене и пиеене, но ще е още по-хубаво ако се съвърши и малка работа, тъй че дайте да си разпределим игрите за месец. Свободолюбивият глас започва да произнада с разевен глас серија от екзотични заглавия. Някой изгруувства, че скровородката за предаване на статите ТОЗИ ПБТ трябва да бъде спазена. Чува се бодър и задружен смях.

-Абе, ти нали беше играл Midtown Madness - произнада по едно време с надежда свободолюбивият глас.

-Мда - мрачно просърска вякот.

същият този скромен рецензент получи и куеста Casanova, който се оказа толкова изумително грозен и бъглив, че мисля да сведа ревюто му до настоящият тридум - не го купувае! Та да си дойдем на думата. HD-RAW, както дори и ти би могъл да се сетиш, е рейсър с мотори. Има на разположение шест байкъра - японец, французин, немец, американец, австралиец и англичанка с прилежащите им мотори и тръбва да се преориентиш на пистите на мамиращи се в съответните страни. Играте е изключителни аркадно ориентирани като реализъм е сведен до необходимия минимум, а потенциалните (зашто никаде не са изведени на показ) технически характеристики на отделните мотори са съвършено идентични, така че практически разполагаш с една машина с различни скринове. Което - да си го кажа навреме - в никакъв случай не е лошо при положение, че просто искаш да



се отпадаш на отморяващо и незаангажиращо каране на мотор. Външност според много хора - на Мотор-Ритъм

(които се пъзват по хромиранията и повърхност и се сливат с изпълняващите от ауспусите пламци кадансы дава и униканна шанс на по некадърните драйвъри (като моя милост) да преодоляват сложните препятствия по трасето освободени от бремето на невъзможното високата скорост на возилото си).

Несъмнено удоволствие да си положиш виртуалния задник на кожената седалка на Харлей Дейвидън е подкрепено от прилична графика, облякла сравнително разчуленни писти. Всяка една от посетените страни носи своята уикендна атмосфера, което е повече от сериозен мотив да продължиш напред, за да видиш какво ново са ти подготвили авторите.

Основната причина да намериш толкова висока оценка очаква се корени в абсолютно униканната за жанра възможност да забавиш времения поток в играта и да караш мотора си на забавен кадър. Освен, че е безумно яко да наблюдаваш каксадите си, при които мощната ти машина сякаш разкърса пространствено времеви континент и недостижима за законите на физиката се носи във въздуха сред облаци праж, осветявана от ярките слънчеви лъчи (или пък улични лампи - има и нощи

■ Прилича на:
Moto Racer

70%

Настанаха лоши времена за Планетата на маймуните. Наместо да възроди славата на култовия сериал за приматите, шумни рекламираният римейк на Тим Бъртън се оказа толкова тъп, че накара младото поколение да махне преизбреките и с ръка и да продължи да си чака Властелина на пръстените. Настоящото заглавие пък

ти маймуна и да се обесиш на дървото пред клетката ѝ. Което – като изключим факта, че сигурно ще ми липсва – се явява доста вярно решение, защото таргет аудиторията на Planet Of The Apes очевидно са именно маймуните. Или поне по-малоумните от тях.

Аз по принцип отдавна съм вли-
сал името на UbiSoft в черния си спи-



Planet of the Apes

■ Производител: Visiware Studios
■ Разпространител: UbiSoft
■ Интернет: www.ubisoft.com

■ Жанр: Екшън от трето лице
■ Системни изисквания:
PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO

– което впрочем няма нищо общо с въпросния римейк и е описан за самостоятелна тракторка на историята за завладяната от косматите бананоджии земя – може да те накара да подариш компютъра си на първата попаднала

ськ, но толкова малоумна игра не върваш, че могат да издадат дори и те. Практически всичко което е могло да бъде осърсано в POTA е осърдано по толкова категоричен начин, че по едно време сериозно се зачудих дали Тим



Бъртън е не платил на убисофти, за да пуснат на пазара маймунска история в сравнение с която неговия филм да изглежда като шедъровъ.

Зашщото в сравнение с тази история дори рекламирите на Аче и Дав изглеждат като шедъзови, приятелю. Сюжетът е на ниво съчинение от типа „Как прекарах лятната ваканция“, а озвучаването ме наява на мисълта, че роднините на производителят явно са искали да се изявят и те са ги пуснали на микрофоните. По-лошото е, че сигурно са ги пуснали и на клавиатурите на компютрите си защото графичният ендъж и левът дизайн оставят впечатление за хора, чиято най-близна среща с компютър до момента, в който са започнали работата си по POTA, е била картийка в списание „Музикалка“ от 78-а година. Нивата са грозди, еднообразни и подтискащи каустрофобични, текстурите са отвратителни, а галеци окото ефекти практически няма.

Геймплеятът е по-лош от всичко изброено до тук. В общи линии идеята на всяко ниво е да набиеш п-

на брой маймуни и да намериш ключа за следващото. Липсва опция за сейв така, че последното е доста по-трудомко начинание отколкото може би си мислиш, защото когато ти за блок работи по собствена инициатива и притмат срещу ти те изкарваш от бой в един от четири-пет случая. Единственият начин да понапреднеси в играта е, наместо да влизаш в пряка интервенция с враговете си, да тършиш като изолиран от съветското помещение докато водените от – изненадан ли си – убийствено ниски си ИМаймуни не заседнат в някоя мебел.

Не си губи времето, моля ти се.
По-добре отиди в зоопарка.

Snake

■ Прилича на:
Нешо сътворено от маймуни

20%

Цифрови Системи

INTERNET

от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

WWW.WW.WW.digsys.bg

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

Вече и в градовете

Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 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

Още в началото, когато седнах пред отчочето на Nikita, ми замисри на спирт, но си помислих, че колегите са оляли компютъра при последната затапка. Накрая рече пак (не мога да повярвам, че го казвам) се оказа, че вината този път не е тяхна и миризмата на водка си издава от играта. Но да започнем от самото начало.

решение, които се търсят под формата на отломки, пръснати из цялата планета. Защастие нашият човек е единственият оцелел при катастрофа, така че военните съдържани ще му се размине и този път. Той бързо се окопти от шок, че са го поникнали в хептоинец и тръгва да си го изкарва на злите бунтовници. В началото

ра, противно на разнообразието и дътайността на терена, които - често казано - липсват.

Играта се разкрива с целия си блъск още по време на досадното и няжноintro, когото ще се съблъскате, е леко странният интерфейс (ама му се свика).

След като се справите с това препятствие, ще налетите право на графиката, която е около две години назад с материала. С един дум с леко гроздичка (ама се свика). Третият удар е озвучаването - е с него вече не се свика, приятели! Затова ви пропоръчваме просто да го изключите.

Накрая стигаме и до геймплея. Въпреки, че авторите се къпят на киличе, че основната им цел е бил реализът, ние виждаме нещо съвсем друго. Дизайнерите са заложили на максимум "Роботите не могат да скчат" и са я отстоявали до край. Може и да ви е смешно, но като

повече и не можеше, завземате една електроцентрала (между другото в играта не може да се строи - всички сгради са извънземни и те просто се завземат) и забравяте. Останалите сгради са изследователски център, фабрика за машини, команден бункер и склад за ресурси. Технологичното дърво е багърояло, но да видите какво правят различните бърдейди, тръгба да си ги ръсърчнете.

Е, да обобщим казаното до тук: играта е грозна, зле озвучена и с изърканна история, но за сметка на това предлага около 10 часа геймплей (тогава ми отидат превърът и четири кампания плюс тренировъчните мисии). Единственото обещание, което алкохолиците от Nikita са изпълнили, е за смяната на ден/нощ и за красивите залези (истината не са лоши), които съществуват това явление. За съжаление не можах да се насладя и да проверя дали слънцето отново изгрява.

Знатали, искаш ли си в дебота си

Parkan

■ Производител: Nikita
■ Разпространител: Monte Cristo
■ Интернет: www.nikita.ru

■ Жанр: Екшън стратегия
■ Системни изисквания:
PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO

Първо историета. Да видим дали ще мога да опиша булгамача, който ни сервират от Nikita, в три изречения.

Приблизително на 20 парсека от секторът с по-честото име "Lentis", в плътни облаци от газове и звезден прах била открита страна група звезди. През 4120 година федерацията "Green Circle" изпратила експедиция в сърцето на тази група звезди. На повърхността на една от планетите били открити функционални структури "генератор на енергия" и "телефорти", построени от изчезнала раса, която хората нарекли "архитектите".

След по- внимателно проучване била открита и система от портали, която нарикли "Labyrinth", свързваща множество планети, сред които от тогава звездни системи. Започнатата колонизация, на мисии се и поплемиши лоши капиталистически империалисти... ух, интерпланетарни корпорации, след които "Трансталактически линии" (Градски транспорт) и "Междузвездни комуникации" (БТК ама 2000 години по-късно). Лошите сърди се обединиха и се отцепиха от федерацията. Последвали битки, предателства, мироподавящи операции, контра-предателства, заседи, бля, бля, ... Абе аз като си помисли го разказах много по-яко, отколкото беше в играта, ама нейсе.

И така, след едни разузавателни мисии, едно предателство и една изненадваща засада, от която единственият оцелял бил круизър "Parkan" и неговият капитан (доколкото схванах адаш на кораба) играя започна.

Та, значи, влизате в ролята на капитан Parkan - грозен, но иначе доста корав тип, който се наема да докаже, че и сам воинът е воин. Parkan явно не е много добър като командир на кораб, тъй като още в пръвте мисии успявате да видите посредиците от блестящите му капитански

игра представя симулация на работ - жако подобие на MechWarrior, до момента, в който се доколите до командния бункер, тогава вече влизате в ролята на малък Наполеон. Започвате само с капитана облечен в някакъв могъществен скафандр (които впоследствие се оказва, че не е толкова могъществен), но скоро се сдобивате и с няколко парциални авари и вече нищо не може да ви спре. 3D пущаката, която претендира да е симулация на робот съръвъра когато се доберете до командния бункер. Оттук започва стратегията. От бункера можете да управявате останалите сгради и съответно да конструирате и произвеждате роботи, да изобретявате нови компоненти и сърдъци и да ръководите роботите си. Във всеки един момент можете да се "възнесите" в избран от вас робот и да поемете управлението му. (Но по взъръжност не правете това по време на битка защото ще ви убият преди да разберете какво става.) Мисиите са еднообразни и обикновено притичат по горе-описания начин като задачи, които трябва да изпълните се ограничават до плени/унищожи някоя вражеска сграда/робот. Токъс.

Инчан казано игра представява гротеска смесица между реалновремева стратегия и MechWarrior. Самият жанр тръгващ бе на бъде нещо неучувано и отявлено новаторско, но не е нико едното, нико другото - в нея няма да видите нищо ново. Може да надникнете всеки открад... упс... заимстван елемент. Незнайно защо обаче братушките, които са разработвали са пропуснали да... ъъъ... вземат на замък, най-доброто отъръвчионийци. Само си погледнете картата, на която тръгва да градите тактическия си план: тя много прилича на голямо зелено-зелено с различни степени на зеленото. Детайлността на единиците е доста доб-



видите триметров робот да се опита да мине над 10-сантиметров бордюр, ще осъзнавате трагичността на ситуацията. "Приездните" команди, които можете да давате на подчинените си, се ограничават до "Следвай ме/Унищожи врага" и "Отиди да се поправиш". А не дай си боже да попаднете в битка с повече от един противник - насташа хаос, експлозии, отблъсъци, пушени... нами да знаете на коя планета се намирате.

Но да минем към стратегическата част, която според авторите е основата на играта, а всичко останало е пълнек. Та стратегическата част всъщност се ограничава на това да гледате на сателитната си карта как три червени точки (лошите) гърьбят една синя (наше момче). Но да се стигне до този епичен момент, първо тръгва да си построяте синята точка. Защо ще тръгва да си набавите два ресурса, енергия и руда, които са безкрайни. Просто построявате една мина (май

за Gamers' Workshop да пиша за някоя куплена игра, за да развиха в една яка статия на 10-15 страници, която да видиме на тиражи с 50-60 хилдири броики, но не би).

Падне се "Parkan", който спокойно можеше да се казва и "Поркан" и в крайна сметка също сме в "От крак на крак". И за да разсечем тъгата, ще завършим с една песен.

"Затъняваме бавно, неусетно почти със Parkan от здръд до зори..."

Cabal & Balrog & Vagabond

■ Прилича на:
Warzone 2100, Mech игрите

40%

Още една игрица за втората световна война. Да ви запозная с шутъра от първо лице - "Iwo Jima". Играта илюстрира един особено мичтителен регион за водени на военни действия тихоокеански и по точно борбата за редица острови с важно стратегическо значение, които са във владение на японците, като се започне от Бетъю от

нищо издръжат на десет хедшота без да минат. На всичкото отгоре са адски ефективни - за да се доберете до някой фраг трябва редовно да търчите напред. На членовете на вашия мини-отряд може да давате прости команди: "следвай ме", "атакувай" или "пази този периметър". Но и без това те се спряват забележително добре. Освен в

Iwo Jima

■ Производител: -----
■ Разпространител: -----
■ Интернет: -----

■ Жанр: Екшън
■ Системни изисквания:
PII 400, 64 RAM, 16 VIDEO

атол Тарава и се стигне до остров Иво Джима където американците извояват трудна победа.

С първите кадри попадаме на някъде срещу и с двама подчинени под ръка се юрваме да прочистиме крайбрежието. Оръжиета ни са класни: автомат "Томпсън", пушка "Гаранд", помпа, армейски "Колт", огнемет, баузка, мини и гранати. Всеки път когато спрете да се прицелите някоят от вашите хора ще ви се изпречва на пътя и понякога ще го простирайте - не се беспокойте, те са корави момчета - като

моментите в които ви препречват вратата - просто им дайте команда да се раз不堪ат от там.

Противникът е доста държлив - може да го свали само изстрел в гълата или гърди от пушката близък изстрел от помпа или граната. Ще избивате тъпли от японци, които може да ви изглеждат тъповати, но ви препречват да стоне близо до вашите хора. Особено добра работа ще ви съвршат гранатите - ако задържите повече клавиша за стрелба ще мятат по-далече.



84

Мисията и терена са леко еднобразни: японци, бункери с японци, вишки с лоши японци с картечници, полусрутени помещения пълни с... познатите с какво, и пещери пълни с... страх ме е вече да го кажа. Но такава е била обстановката - пълни с японци, бункери и ново извлечено дето не е пълно. Базуката е много разрушително оръжие предназначено за бункери и затворени помещения - вкарваш един снаряд през амбразура и "сайонарът" ѝ копеле-сан". Ако се опиташ да пържиш японци с горелката-няма да ти се удаде лесно. Друга важна подробност е че започваш всяка мисия с пълен комплект оръжия и патрони, които трябва да ти стигнат някак до края.

Графиката е доста добра, като се

има предвид че 3LVGames изискват около 600Mb за пълна инсталация. DirectX6, Pentium266 min и никаква 8megабайтова видеокарта за да върви играта. Мисийките са десетина и ви гарантират четири-пет часа отмяня геймплей. Музиката е подходящо под-бррана, героично-маршована и ще ви бъде приятен спътник в боя. Дерзай и внимани се оглеждай назад, уакаримаска?

Don Pepino

■ Прилична на:

70%

Headoff!

Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

Начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

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

<http://direct.headoff.com>



КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

ИНТЕРНЕТ

ИНТЕРНЕТ ОБУЧЕНИЕ

**ЛЕКТОРИ И
ПРЕПОДАВАТЕЛИ ОТ
НАЙ-ПРЕСТИЖНИТЕ
УЧЕБНИ ЗАВЕДЕНИЯ**

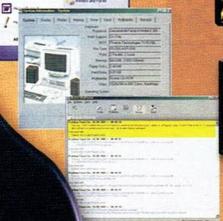
**СПЕЦИАЛИСТИ ОТ
ВОЛЕЦИ КОМПЮТЪРНИ
ФИРМИ**

**ОПТИЧНА ВРЪЗКА
КЪМ ИНТЕРНЕТ**

ОПТИЧНА ЛИНИЯ ОТ БТК

СУПЕР МОЩНИ МАШИНИ

ОБУЧЕНИЕ



ИГРИ



БЕЗАЛКОХОЛЕН БАР



НОВИЯТ КЛУБ НА ТОП ГРУП, ВЕЧЕ Е ФАКТ !!!

• Вземете си туризма и желанието си за неочеквани, интересни занимания! Елате да се забавлявате при нас! На Ваше разположение са 40 / го края на годината 70 / супер мощни машини: ATHLON 1Ghz, 256Mb RAM, HDD30G Seagate, HERCULES 3ID PROPHET4500 / KYRO2 /, 19' монитори, SONY - E400, Sound: Creative Live! Оптични мишки Logitech + перфектна мрежа със собствени гаме сървъри.

АДРЕС: ж.к. БОРОВО, ул. Топли дол 1-3 /пресечка на ул. Солун/



КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР



ЕМУЛЯТОРИТЕ

Този път ще ви запознаем с конзолите на SEGA и NINTENDO - две от фирмите, диктували модата, преди на пазара да се появят мастодонтите SONY и MICROSOFT.

ви спомена, че употребата на ROM-ове за съветските имитации програми (освен ако не притечвате самите игри в оригинал) е незаконна! Ако нямате оригинални копия, трябва да изтрите игрите от хард диска си 24 часа след записването им!!!

И така, започваме със SEGA. Световно известната компания, дала на човечеството малкото симпатично таралежче SONIC, е производител на цяла плейда конзолни машини. Като започнем от първото поколение SEGA GAMEGEAR и MASTERSYSTEM, минем през GENESIS, след това внимателно се спрем на MEGADRIVE и същършението му 32-битов вариант - MEGADRIVE 32x. Тези конзоли са почти напълно имитирани, като най-голямо внимание заслужават игрите за MEGADRIVE, за които ще пишем в бъдеще.

После стигаме и до следващото творение на тази компания - SATURN, може бай непопулярната конзола на SEGA. И накрая - DREAMCAST, според мнозина - подобър в графично отношение дори от SONY PLAYSTATION 2, макар и излязъл далеч преди него, но по една или друга причина добил сравнително малка популярност за своя потенциал. За тези две конзоли на SEGA читателите имат емулятор все още няма.

Ето го и NINTENDO. Моят фаворит, NINTENDO RULEZ, както се казва. Тия пичкове в едно с работещата за тях компания RARE, могат да вадят по три игри на година, но всяка

от тях да е шедьовър от най-висока класа. Говоря за SUPERMARIO, ZELDA: OCEANIA OF TIME, ZELDA: MAJORA'S MASK, GOLDENEYE 007, PERFECT DARK, BANJO-KAZOOIE, BANJO-TOOIE, CONKER'S BAD FUR DAY - игри, заради които абсолютно

Wonderboy
аркадна игра на SEGA, за емулятор MAME32



незабравима игричка. И как да я забравя - колко парички е гълтана от скромния ми ученически бюджет. Може би сега щях да съм щастлив собственик на ЗАЗ с всички екстри, ако бих пестил навреме.

Иде реч за една на пръв поглед елементарна игрица, която обаче посвети цяла генерация геймъри в тайното на бързата реакция и светкавичния рефлекс. Влизайки в ролята на едно малко момченце, вие се изправяте срещу могъщи врагове като ОХЛОВИ, чили, жаби, прилепи, октоподи, змии, бърмари и могъщи негри, високи повече от метър. Като подърчни средства ще имате на разположение брадвички и скейтборд. Имаите предвид, че играта е много труда, както впрочем и всяка друга от този вид. Все пак, ако не беше така, запите с аркадни игри щах да фалират бързо-бързо.

Wonderboy е пример за линейна игра. Няма връщане назад, няма алтернатива - има само напред. Но в това им е чарът. От съществена важност е да се действа бързо, защото има показател за "уговеност", който с времето намалява, и трябва редовно хапване. Съдбата ви зависи изцяло от мигновените ви реакции. Момент невнимание, и после цял живот - мъртъв.

90%

The Punisher

аркадна игра на Capcom CPS-1, за емулятор NEBULA



заслужава да си купите едно NINTENDO 64, най-добрата конзола FEVER, като се има предвид, че е излязла на пазара преди 3DFX VOODOO, а именно през 1996 година. Уверявам ви - изброяните игри са крайът на камък на няколко гейм жанра. Аз леко се отпlesнах, но само като се замисля за NINTENDO 64, и пръстятата ме засявят съмнително! Дали е нормално?! Преди гореспомената конзола, тези фазомизи джапанци са дали на човечеството още няколко машинки, а да не забравяме, че преди известно време наред с целия шум около SONY PLAYSTATION 2 и MICROSOFT X-BOX, на пазара излезе и NINTENDO GAMECUBE.

И така, първата конзола се казва просто NINTENDO, втората някак си съвсем логично се зове SUPER NINTENDO - знаят как да правят имидж хората, дали пък да не си кръстим списанието MEGA ULTRA GAMERS' WORKSHOP TURBO INJECTION, при всички случаи ще поговоря с колегите. Другите творения на любимите ми са джойбите машинки GAMEBOY, GAMEBOY COLOUR и GAMEBOY ADVANCED.

Всички конзоли на NINTENDO имат отлични емулятори, които ще разглеждаме в бъдеще заедно с по някоя игра за тях. Единствено NINTENDO 64 няма пълна съвместимост, за различни игри се използват разни емулятори, а пък най-новите заглавия, както и някои по-стари, все още вървят, ама на черен еcran, дори без звук.

Представяте ли си...

Кютек. Разнообразен кютек. Всичко, дено мърда, плаче за кютек.

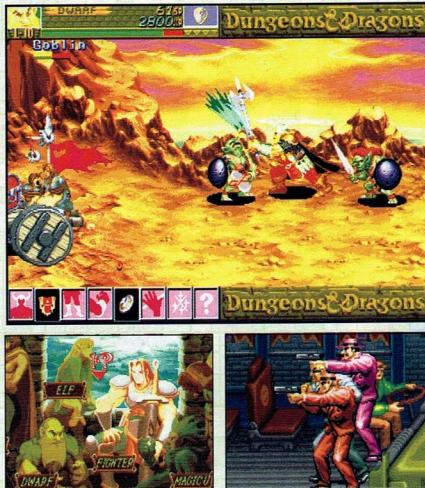
The Punisher ще ви пристрасти още с първото си пускане. Като видите гадните мутри на вратите си, моментално ще ви се прииска да усетите как комурутите ви попъват в крехката им лицеца пълт.

Кютек, издигнат в култ.

Геймплейт на играта е много изчистен. Едно копче за тупалки, едно за скок, и няколко комбинации, които мераклиите сами ще разчат. Противниците действат по предварително зададени скриптове, като трудността и количеството им е поносимо. Из нивата ще срещнете и няколко боса, чиято физиономия ще префасонирате с най-голямо задоволство и душена наслада. Може да се играе самостоятелно или в режим партизанин и ятак, демек - във взаимоизгодна комбинация.

95%

Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara
аркадна игра на Capcom CPS-2, за емулятор NEBULA



Ето и една игра, вдъхновена от приказния свят на Dungeons & Dragons. При стартирането имате възможност да изберете героя си измежду рицар, елф, дружке, магъсник и крадец. Идеята, разбира се, отново е да се ритат задници, като са добавени интересни екстри от типа на магии, различни оръжия и отвари. Всеки от героните е с индивидуални качества и има свояте предимства и недостатъци.

Една от силните страни на играта е многообразието на обекти за наридане, все обитатели на приказния свят на Dungeons & Dragons, които щракат из нивата на Shadow of Mystara. Може да се играе от един, двама или трима играчи.

90%

Street Fighter Alpha

аркадна игра на Capcom CPS-2, за емулятор NEBULA

Мозинца смятат Mortal Kombat 2&3 за най-добрати двумизмерни аркадни тупалки - двама души един срещу друг в ръкопашна схватка. Според скромното ми мнение обаче има една игра, която надминава смъртоносната битка и като динамика, и като трудност - става дума за гореспоменатата.

Street Fighter Alpha е заглавие, излязло след Street Fighter 2. В играта са включени няколко нови персонажа, като са премахнати част от старите.

Геймплейт е изчистен до съвършенство. Поне ли битката, всичко се развива за секунди. Различните герои са сравнително уравновесени, като всеки от тях пасва на определен индивидуален геймърски стил на воденине на боя. Все пак, най-силните като че ли са символите на серията Street Fighter - Кен и Руи. След тази успешна игра са направени две продължения - Alpha 2 и 3, отново само за аркадни автомати, но те са чудесно емулирани.

99%

КОМПУТЕРНЕТ

ПЪРВЫЙ НЕТ

Вестник за компютърна технология и интернет

Гроб за картите Voodoo

Web имена и на български

Технически практики

Започнете да използвате игрите си със звукови плати за превод на преводачите, които имат звукови функции

ВЕСТИНИК
НА ДНЕПНОТО ПОКОЛЕНИЕ

Вестник за компютърни технологии и интернет

Край на делото срещу Microsoft?

Интервю с Борис А. С. и Елена Г. С. - 21 май 2015 г.

Platinum схруска Windows 2015

Мирис на барут за корабните геймъри

КОМПУТЕРНЕТ

www.computer.net

Angelina Jolie ...is Lara Croft



Крофт. Лара Крофт

Независимо дали ти харесва или не трябва да признаеш, че герояната от хитовата седия Tomb Raider на Core Design, сексапилната археоложка Лара Крофт, се явява един от символите на отинания век, наред с The Beatles, интернета, бутилката на Coca Cola или падането на Берлинската стена, и е единствената дигитална геройна пробила по топкова беззапасищен начин в реалния свят. Тя си има хиляди фенклубове, няколко собствени модни колекции, безкрайни участия в реклами и е изнемната част от еротичните сънцища на доста повече мъже отколкото на нас с теб ои ни било приятно да признаем. Хората отдавна са забравили - в случай, че някога въобще са били склонни да го приемат - че госпожица Крофт е просто съчетание от полигони. Още повече, че в последните месеци Похитителката на гробници нагло приве образа на небезизвестната Анджелина Жоли.

Tomb Raider - the movie

Това - логично, предвид казаното по-горе - беше един от най-шумно обсъжданите филми на годината. Както и от най-шумно опловяваните, когато след излизането му на еcran се оказа, че е ослепително тъл. Въпреки, че продуцентът Порънс Гордън (48 часа и продължението му, двата Хищника, Умирай трудно 182,

Смъртоносен хоризонт) успя да привлече за главната роля единствената актриса, която със сигурност присъства в повече мокри сънци от самата Лара Крофт, да постави на режисърското стъгче детето чудо на Холивуд Саймън Уест, чийто пръви филм Con Air успя окончателно да утвърди Ник Кейдж като екшън звезда и буквально разбие боксофисите и да придума U2 и Nine Inch Nails да се включат в смъртоносният саундтрак, нещо просто не се е получило. Въщност нико не се е получило.

Сценарият е смехотворен и оскарносителите Жоли и Войт не правят дори и бегъл плит да му вдъхнат някакъв живот. Анджелина демонстрира по-лоша игра и от дигитална си прототип, като всичко което прави е да разходи гордо забележително увеличения си със специален сутин блоост (все си мисля, че Анджелина няма чак толкова лошици, че да я карат да го носи дори под лижката си) из различни точки по земното кълбо, да гледа пренебрежително и да произнася реплики си със съвършено безизразен тон. Тати Войт и толкова не прави, но неговата роля така или иначе е улутиво епизодична.

Режисурана е хаотична. Екшън сцените са заснети толкова зло, че ме карат да си мисля, че противопехотната мина от края на Дъщерята на генерала е изкуплена търде близо до Уест и нещо го е повредила. Нападението над

именитото на Крофт в началото, което се явява и най-мащабно замислената екшън сцена може да ти съкса нервите с отвратителна хореография, безумно лошо осветление и подскачеща неориентирана камера. Единствената друга сцена на която е схватката на Лара Крофт с компютърно генерираните храмови статии. Което ме навежда на мисълта, че и визуалните ефекти са изненадващо лоши за продукцията от тая ран. Повечето SGI изображения стоят като небрежно лепнати на лентата.

Дори и широко оповестената сцена, в която Лара Крофт се появява чисто гола и заради които цели отряди чикиджии се насочиха под строй към кино-салона, за да видят Nude Rider на живо се оказа измама. Виждаме за няколко секунди голия гръб на Анджелина Толкоз.

Във всеки сайт с нейни снимки можеш да откриеш далеч повече плът за съзръдене.

Въщност знаеш ли, кое е единственото нещо в Tomb Raider: Lara Croft, което си струва да се види? Има една сцена, в която Анджелина Жоли говори по руски. Убийствено е. Ако мислиш, че удоволствието да я видиш си струва петте лева - заповядай.

Образът на Ангелинка - преразказ без елементи на разсъждение

Анджелина Жоли е дъщеря на носителя



на Оскар Джон Войт и бившата манекенка и актриса Мишелен Берtrand. Джон Войт се разделя с Берtrand, когато Анджелина е едва на една година и се мести в Калифорния, докато семейството му остава да живее на Източния бряг. Той беше перфектният пример за актор, който не би могъл да понесе брачния живот" казва Жоли "Имеше съвършеното семейство и точно това го плашеши". Външност Жоли е презимето ѝ, защото Анджелина просто отказа да влезе в аналите на историята, като Анджелина Войт. "Обичам баща си, но не съм тъй" отсича тя.

Учи актьорско майсторство в театралния институт Лий Страасър. По-късно работи като професионален модел в Лондон, Ню Йорк и Лос Анджелис и участва във видеоклипове на Ролинг Стоунс, Мийт Лоуф, Лени Кравиц, Антонело Вендити и Лемънхедс. Добавка играе в и пет студенски филми на кино училището USC, всичките режисирани от любимият ѝ брат Джеймс Хейбън. Между другото се носят слухове, че освен любим брат Джеймс ѝ е и любим любовник. Анджелина, естествено, отрича яростно.

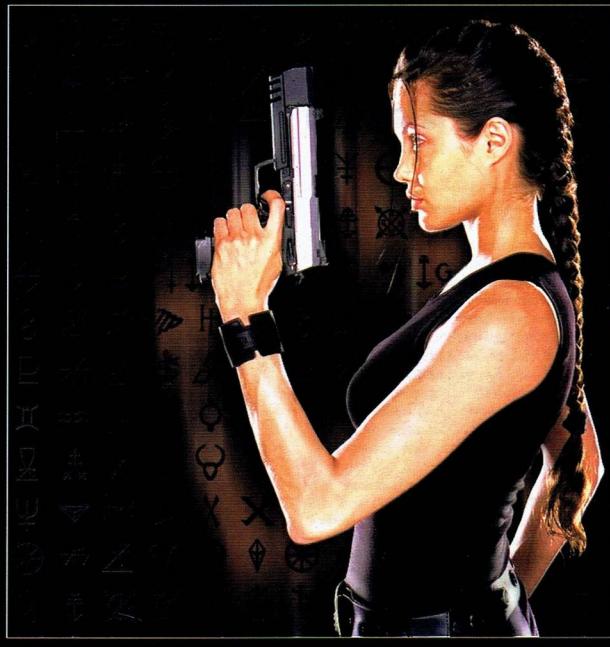
Пробибът ѝ в Холивуд (след треторазредните *Looking To Get Out* и *Cyborg2*), както всички знаем, идва с участието ѝ в младежкия хит *Хакери*, където Анджелина демонстрира щедро актьорски талант и цинци, и двите неща - с нищо немотивирани от сценария. Никой не ѝ се сърди обаче и благодарение на първото продуцентите започват да ѝ предлагат доста по-сериизи роли, а благодарение на втората Джони Лий Милър, партньорът ѝ от *Хакери*, ѝ предлага брак. Сватбата е през май 1996 година. Наместо бяла булчинска рокля, нашата геройня минава под венчилото с черни кожени панталони и бяла тениска, на която е изписала на съпруга си със собствената си кърв.

Както очевидно е случау при обвързането на сексимволи от А-листата двамата се развезкат след бурен скандал (през февруари 1999) и Жоли, очевидно взела си поука, вкарва в леглото - и в паспорта си в графата "съпруг" - гръзноватия Били Боб Торпън, с когото се запознават на снимачната площадка на "Контролна кула" (хубав филм, между другото). Анджелина споделя "Казах на Били, че ако никога го хвана в изневъря ням да го убия, защото има дъца и те имат нужда от баща си. Обаче ще го пребия. Знам къде са всичките му контузии от спорт и ще удрям там. А и нея ще пребие също".

Очарователната Жоли по настоящем носи на врата си капсула с кръвта на съпруга си. За да го подсеща за горното обещание, може би.

Опознай тялото ѝ, за да я обикнеш

Анджелина има на тялото си точно десет татуировки, надлежно издирени и описаны от бъльо ви Снейк с цел следващият ти мокър сън да бъде още по-реалистичен. Пък и да си подгответ за евентуална среща на живо. Мен ако ме питаш щом момата се е пуснala на пръчка-



то Били Боб Торпън като нищо може и теб да хареса.

1. Дракон на лявото рамо
2. Кръст на бедрото
3. "H" на лявата китка (в чест на Тимъти Хътън, с когото са били гаджета и на брат ѝ Джеймс Хейбън)
4. Още един дракон в долната част на гърба
5. Японския иероглиф за "съмрт" на рамото
6. И още един кръст на хълбока
7. Надпис "Quod me nutrit me destruit" (от латински - "Това което ме храни ме разрушава") на корема
8. Синя кутийка в долната част на гърба
9. Надпис "Молитва за свободните по сърце, държани в клетки" (цитат от Тенеси Уилямс) от вътрешната страна на лявата предмишница
10. Надпис "Billy Bob" над дракона на лявото рамо

За ролята на кака Lara в милион и едно [мъжки] желания

"Влюбих се на пистолетите на Lara Croft" споделя тя с ентузијазъм (дължащ се в голяма степен на факта, че Анджелина е луда по оръжията и притежава една от най-големите колекции от книжали в Америка) "Бях много чувствителна спрямо тях и се дразних, когато хората ми ги пипаха. Наистина се привързах към тях".

Очевидно пистолетите са единственото нещо, което съзрива Жоли (читай детска мечта е била да стане... погребален агент) с ропита на археологка. Още повече, че въобще не се чувства уютно в осъдяните дрехи на Лара. "Ми има си принцини никой да не ме е виждал с къса пола" промърморва Жоли озвъняки притеснено плътката си "И аз сум като всички хора; не мисля, че имам кой знае какво място. Освен това съм свикната да стоя като мъж, така че късите поли не са особено добра идея. Освен то съм момиче, което не винаги си обува бинки".

Свърших.
Със статията

Ендиwal

Един фентъзи свят, оббит в мистерия и магия, разтърсван от конфликти и предлагача на тези, които го приемат за роден ден безкрайни авантюри и приключия. Земи, в които то да срещнеш хора, епфи и върколаки с пиян бирата заедно в нокъя кръмка в типична гledка. Направляван от воязни на десетки могъщи богосе в кръмка, в чиито ръце съдържат на признаките раси, които го наследяват. И, естествено, светът, който може да намериш на страниците на първата българска ролева игра "Здрав над Давидан". Както ви обещах в предишния този път, ще представя книгата, която е излизането като съзървън на път показа невероятните възможности на ролевата игра на родните земи и позволял българските фенове да жаждат да се насладят на продукт на роден земи.

В тази статия няма да се отдам на реклами тирди, коктюл и може би да очаквате това. Имах щастливо с рамките на шест месеца да изпитвам като водещ както приятните, така и не-обсъдени приятни моменти, които състъпват "Здравия над Ендиван". И макар въз основа на опита си да мога да напиша десетки страници, на следващите три щъм се постараля да ви представя най-важното, това, което трябва да знаете за направите своя избор.

КАКВО Е "ЗДРАЧ НАД ЕНДИВАЛ"?

"Здрав на Ендивън" представлява дебела книга с голям формат, съдържаща 288 страници и меки корици, изпълнени в стилче черно. Та съдържава всичко необходимо до игра - правила и информация за игровия свят, както и три големи тути приложения които може да се започне и контент предполага примери за писане на нови. Илюстрациите, които са достатък на брои, не могат да се похвалят с качество, но зато възможността да изразяват и спомагат за възприятието на информациите. Единственият сериозен проблем в оформлението е липсата на професионален дизайн и огромното количество балкона и разширения оставено вътре - скажа да надъвършни вид бе поработено доста повече, страниците щяха да са около десета с това и цената имаше да е тъй висока. А като тази струда са цената - тя е двадесет идевиз (12) лева. Това може да е скъпчико, но за продукт без алтернатива на български пазар и типично високите цени на ролевите игри както на запад така и у нас наистина оправдана.

СВЕТЪТ НА ЕНДИВАЛ

Жанрово, "Здрав над Ендивал" не може да се нарече класически фентъзи. Независимо че элементи, познати от десетки ако не стотии фентъзи затягвания (компютърни или не) присъстват и тук, авторите са се погрижили много от водещите характеристики да са признати и носят един типичен дух, който се различава от канона. Игровият свят на Ендивал представлява малък континент, обграден от хора и николко приказни разсии - светли и тъмни елфи, горгони, върколаки и здравчаници. Всички тези раси съжителстват заедно и използват универсално средство за разплащане (в случая скъпоценни камъни), поради което така и не сеwarfори, типичната за средновековните общества дръжквество, а само научени и такава. Всяка раса има свой роден дом във континента обикновено не са добре дошли, но затова няма войни и противостояние. Времевият период в която се раз развива действието е в "Здрав над Ендивал" бележки края на еднът дълъг годишен мирен период и една прииждаща заплаха - с то и нови възможности за приключения и геройски събития които да променят облика на земите за поколения напред.

Хората, както може да се очаква, са най-разпространената раса на Ендивал поради бързото им разножаване и екс-

пазивни меради. Те не произхождат от Ендивиа а пристигат на континента с кораби от далечни земи и независимо от събитията си наследяват тези земи раси, те успяват да се установят. За това спомогнала и благосклонността на Свети Епиф, която им помогнала в началото пред покварата на тъмната страна на човешката природа да ги накара да създадат от тях Изключително народни и героично настроени, хората винаги се бъркат в делата на Ендивал там, където има (или няма) нужда от тях.

Самите светли елфи са една от първите раси, наследили континента. Те притежават невероятна красота, дарени са с безсмъртие и са сред най-добрите мъгълсънци. В миналото елфите са играли клучова роля в защитата на Ейрдал от набезите на немъртвите скелети и сломагат за културното изисване на почти всички раси, с които са имали контакт. Въпреки това, те остават "най-срамедливият" народ, изградил своите градове в горите, крийки се при изходата.

Тъйните егли, за разлика от наложеното разширение от традиционния фентъзъ, не са зли същества в Ендивал. Древната война на еглиите със немърквачите скелети принуждава част от егли-фит да се крият и изпитват от изпещи и тунели, където живият Никак не се оказва лесен. Но само че външният им вид се изменил значително, но непрекъсната война спречва прости гонки направлена войнствен и непредсказуем народ. Те са способни на вийдат в мрака и да се крият в сенките, а изкуството им да оцеляват под земята е недвусъден.

Горгоните са най-страницата раса на Ендивиан. Тя се създадени от лед и мрамор,творението на кръната глина Шеа. В миннато тази раса била след най-мощната, най-агротната и войнствена и нетъпка пъща други народи скопо себе си. Непрекратното разширяване на земите им води битки в които винаги постигали победа, горгоните сториха огромната сила да не противопоставят на богощите, при което огромната им мощ била отнета, а с това и започнал залязъл на тяхната империя. Горгоните се отличават с "чудовищни" кости и имат качеството да планират - скакачки от височина и "ядзидки" ветровете със своята криле, горгоните са способни да изминават неговите разстояния по въздуха.

Здравниците са загадъчен народ, създаден отново с божия намеса. Първоначалното напрежение на създавателя им, Богът Всемил, е бил да даде перфектна раса на Ендиван, но както се случва в такива моменти, все нещо се обръща в последствие. В случая се оказва че здравниците не могат да оцеляват при слънчева светлина, нещо, което е било поправено единствено след като тази раса била лишенца от бесъмртвие. Подобно на елфите, те произлизат от горите, но желанията им да общават с други раси ги привлича на градовете. Те притежават умения, които ги правят находчиви търговци и потайни крауди, а също и някакви майстори на бира из ендиванския град.

Оставени накрая за десерт, не мога да кри

интереса съм може би най-чудната и любопътна за всички фен на играта раса - Върколаките. Отново творение на древните богове, тези създания са сътворени от чист огън и способни да пътуват в човешка и вълча форма. Подобно на горгоните, и те съзгодили и разбутвали срещу създателите си, този път като съзоволи-ли да създадят своя собствена раса - Бурхите - и по този начин да се нарекат Богове. Такива греко-восточни обичаи не остават ненаказани и Върколаките били пости мазани от наказанието да живеят по петдесет години максимум, да бъдат лишенни от силите си и превърнати им да зависят от лунния цикъл. Това амън хич не съхарасо на външните създания и след дълъг период на молитви и увещания, боговете съгласили им да върнат част от отнетото - възрастта на един среден Върколак била увеличена до 1500 години (което не е никак малко) а за да не страдат напълно в животински си форми те получили и специална полу-форма, в която тялото им има човешка форма, но е покрито с вълча кожа и носи животинска глава. Върколаките са изключително силни физически и притежават способности за възстановяване на ранни, които ги правят страхотни бойци.

Всяка една от расите е представена с кратка история, отговори на въпроси събърани с културни и бита, речник с думи от езика на всеки народ чрез които могат да се "сглобяват" копоритни имена на персонажи, както и множество магически факти. За съжаление книгата не е съдържала голяма част от това което може да се иска от един игрови свят - информация за градовете, различни местоположения по картата, по известни личности и т.н. Карти на няколко градове наистина има, но останала част от света е "terra incognita". Този проблем, според авторите, се дължи на огромното количество текст което просто не може да бъде подадено в книгата и е оставено за нейното продължение, като се разработва усилено и вече е наблизяла финална си стадия. Независимо от това обаче, в този си вид светът на Ендрайв е напълно достатчен за елементарна игра, а останалото е оставено на водещи.

ЗАКОНИТЕ НА ЕНДИВАЈ

Или системата, ако щете, може би най-голяма част – около 3/4-ти от цялата игра – е отделена на игрите правила. Тяхната цел, както във всяка една ролева игра, е да дадат основата на следните игрови ситуации: създаване на персонаж, определяне на резултат при дадено действие, битка и магия. Както си му е реда, играта използва зарове, в случаи двайс шестстепени зарове, достъпни от всяка книжарица.

Създаването на персонажи в Ендивал следва класическата схема "раса/клас". Нужно е да изберете една от представените по-горе раси и един от петте достъпни типа персонажи - Воин, Авантюрист (разбирај: Крадец), Духовник, Магьосник и Алхимик. Няма много за обяснява-

не, понеже няма фен на ролевите игри който да не знае с какво точно се занимават първите четири типа персонажи. Алхимикът, като отделен клас, представява "учен с магически способности" и използва натрупаните си познания за да изготвяния отвари или призоваващи и контролира различни създания. След като играч направи своя избор се налага да разпределат определено количество точки между качествата на своя персонаж. Тези качества са измерени с големи стойности (обикновено между 1 и 100, но с възможност да се стигне до 150 и дори 180 при специфични за расата аспекти). Това позволява финна настройка, но води до нелеки скептици. Почки винаги събрът точки за разпределение стига колкото да се покрие минимума изисквания на всяка комбинация раса/клас, а останът дава минимална свобода на играта на направи персонаж по своя вкус.

След определянето на статистиките и производните от тях (като Живот, Мана и т.н.) следва избора на научени умения. Тук авторите са се престарали, защото зликованата от книгата съвместно имено то е изобразено на различни умения - от бой с дадено оръжие и езда до "писане на саги" и "шев и кройки". Тези са разпределени в няколко групи - общи (достъпни за всички персонаж) и специализирани, от които може да направи избора си само персонажът със свидетлен клас. Всяко умение е разделено на седен степени (по една степен за всички 10 точки), като всяка една степен позволява да се извърши задено действие с конкретна сложност. Тук, за разлика от почти всички други ролеви игри, няма възможност шанса да позволи на даден персонаж да успее или не в дадено по-сложно начинание. Например, ако персонаж има поне 20 или повече точки в умението "Пловане", то той не може за нищо на свeta да се гмурка под водната повърхност. Докато при думата умения добри решения и системата работи безотказно, то при много други, които съжаля с механично разширени, се стига до конкретни резултати. Уменията, които един персонаж може да има варират средно между 5 и 6 и са ограничени от умствените способности на персонажа.

Бойната система се приема за най-важният елемент от една ролева система - изискванията за честност, баланс, разнообразие и реализъм, както и бързина при разширяване на конфликти поставят винаги едно изпитание пред авторите. В "Здраск над Ендивал" този елемент в решен достъп противоречиво. На първо място, играта предоставя избор между 10 оръжия, което може да бъде извършено от три типа удара - мушкаща, сечеща и троцяща. Разнообразието е голямо, като че реална практическа стойност няма. Всяка отделна част от тиятио - глава, тяло, всяка отделна ръка и крак - има свои точки Живот и може да бъде пренесена и ранена отделно. Да се предпази от щети, персонажът може да носи до 13 типи на бронирана елементи по тялото - съм ръцете се защитават от три, краката от два, а възможно наслагват на два слоя брони върху тялото. Броните са не само различни типове според областта, която представят, но и от различни материали - например горгоните носят мраморни доспехи.

Системата счита фактори като преодоляване на брони, троене на оръжия и брони, умора на противниците и т.н.

Всичко това води до неизерпаемо количество тактически подходи, които биха могли да се

използват по време на игра... стига само болната система да си вършише работата като тръба. За съжаление, тя страда от изключителна детерминираност в разрешаването на битките. Например, един персонаж който има по-висока защита от атаката на противника си за нищо на свeta не може да бъде одраскан, пък ако ще и сам да си играе с врага си. От другата страна на медала един персонаж с по-слаба защита срещу противник с по-голяма атака изпада в ситуацията да не е способен да стори каквото и да е било, освен да си плюе на петите и да тича колкото може, шепчетки молитви очи да не го догонят. А и сами си представете каква конфузна ситуация би имало ако и двата противника имат по-слаба атака от защитата на врага си - биха се гонили от бойното поле докато не капнат от умора. Това еднакви дразни, и Водещият се оказва принужден да пуска винаги по-слаби противници само и само да не се окаже в ситуация в която всички персонажи биват избити от едно-единствено създание с 2-3 точки над техните.

Магията, била тя обикновена магьосническа, жречески молитви или алхимически умения, е сред бисерите на "Здраск над Ендивал". Изключително доброизработена, тя предоставя на магьосниците едно благотворно от избор и възможности, които го превършват в един от най-привлекателните класове стига да могат да оцелят, влизайки върху бойната система по-горе. От системата на гледна точка, магията се делат на два източника - магически умения и обикновени заклинания. Магическите умения са подобни донякъде на класическите умения. Всеки магьосник може да заучава заклинания от всяка една от тридесетте (13) магически школи, всяка от които предпоставя по 28 заклинания. Общо тринадесет и четири заклинания! При това някои от тях, особено по-най-мощните, са особено интересни и зрелини. Освен тях, обикновените магьосници имат достъп и до обикновени 20-30 заклинания, които се съхраняват върху специални скрижали и са по-достъпни, но и по-слаби като магическа мощ.

Жречите в никакъв случай не са ощетени. Всеки Бог учи своите послушници на умения, даващи достъп до 49 молитви. Общо за всичките седем богочки това прави 343 бройки - впечатляващо число. Едно от изискванията на Боговете е духовниците да се откажат от магията и да се уповават единствено на техните способности, но това ограничение може да се забиха с една адски противоречиви опция - превърнати в Клетвопрестъпник. Тя позволява на херда да се откаже от своя Бог и да усвоява магически способности и в същото време да използва част от молитвите до Бога си... В книгата има да намерите обяснение защо Боговете си позволяват някаква си група пълковици да ги разгриват и да им се смее в лицето, но поне за възможност е адски привлекателна и придава на "Здраск над Ендивал" един ироничен привкус.

На последно място са Алхимиците, които за съжаление ги има колкото за разнообразие. Общите магическите им умения са 49 и бледните преди съвсем събрата от класическите класове. Това, които си струва да се каже за тях баче е, че магите им са адски интересни и практични - от направата на отвари и омъжването на оръжия и брони до призоваването и превръщането в различни животни. С три думи: постно, ама кафе!

ПРИКЛОЧЕНИЯ В ЕНДИВАЛ

За Водещите-новаци, които за пръв път пиват ролева игра и не са способни да създават своя приключение, авторите са погрижили сериозно - на края на книгата са приложени три приключения с всичко необходимо за тях - насоки, карти и описание. И трите истории имат взаимовръзка помежду си, Макар и да не следват хронологично, и могат да се изглеждат последователно с един и същи персонаж, които може да даде началото на един малък епос стига Водещият да знае как да продължи след края. Основно действието във всяко едно от тях се развива в две насоки - общирни пътешествия из континента и изследвания на подземия - но не липсват изненади на места. И тук не липсват проблеми - приключенията са описаны много постно, във вид на разъяснения бешежки, които Водещият трябва да слоби сам в цялостна игра. Авторите не са следвали принципа на западните модули приключения за новачки и не са изтегляни в подробности, които биха увлечили обвързана, но биха обвързали Водещия сериозно. Хубавото е че самите приключения са адски привлекателни. Всъщност едно от тях скромно може да отнеме седмица, а последното поради изключително огромно-то си подземие - поне две седмици, при това редовна игра. Дадени са и няколко съвети за това как да се пишат приключения, но без да се влеза в подробности.

ЕНДИВАЛ: ДОМЪТ НА ХАОСА

В момента в който четете тази статия екипът автори на "Здраск над Ендивал" провежда тестове на пости гавършено продължение на ролевата игра, която засега е известно под работното заглавие "Ендивал: Домът на Хаоса". Книгата се счаква да излезе на пазара до края на годината и тя съдържа всичко това, което на една или друга причина не е наименявало в "Здраск над Ендивал". В "Домът на Хаоса" щърда е представен пълен пътеводител за градовете и известните общини на Ендивал, карти на отделните градове, информация за култура и поминъци. Очакват се и някои нови ради съдържанища като Бурди (които на свой ред ще подразделят на няколко народа) и Скелети, като на свой ред ще бъдат представени нови национални раси. Някои стари раси ще бъдат на свой ред променени, както и някои класове (онаква се Алхимиците да бъдат сериозно разширени откъм умения). Броите на жители ще бъдат сериозно разширени до 70-90 броя. Бойната система от оригиналната игра ще бъде използвана заменена с нова която се счаква да оправи всички проблеми, както и да въведе допълнителен реализъм - ще има избор между три вида защита срещу удари и нови правила за умора и т.н. Тези компоненти са останали недоволни от картата на Ендивал в оригинална игра, което ще получат нова с нов дизайн и по-добра детайлност. Обобщено, "Домът на Хаоса" ще надграджа "Здраск над Ендивал", превръщайки стартовия пакет в един огромен и детайлно разработен ролеви свет.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Бърз поглед към огромния обем на този детайлрен преглед на "Здраск над Ендивал" ми напомня на реакцията на Freeman като и хъръни един юко, затвори ще побързам да приложи с един-две слова. Макар и не най-добрата и най-лесна за използване, "Здраск над Ендивал" е изключителна игра. Не само защото е превърната в българска, а и защото предлага богат и уникатен игрови свет, некош достъпно различно от това с което сме съвикали като член думата "фентъзи". Повечето недостатъци се очаква да бъдат разрешени официално от продължението, което в комплект с оригиналната книга се очаква да предложи изключително като обем информация и възможности за игра.

Ако искате да се сдобите със своя копие на "Здраск над Ендивал", най-бързият начин е да посетите сайта на авторите и да си поръчате борбата. Сайтът, от който може да се сърфват с тях:

www.endival.hit.bg

Chappy

Не е далеч времето когато AMD пръв комфортно премина 1-гигаерцовата бариера, а конкурентия имаше не един и друга проблема, като например изтегленият от пазара PIII 1.13 GHz. Е, всичко това е вече минало и напоследък Intel здраво държи мегахерцовата палма с цялата P4 фамилия, оглавявана от скоро представения P4 2.0 GHz. Това не е никак добро за AMD, защото въпреки отличната производителност на тех-

алната тактова честота на процесора и да показват само рейтинга, по-скоро говори за манипуляция, а не за образование. Други примери в тази насока колкото искаш - XP-то след името на продукта по-принцип означава eXtreme Performance, но компанията не е пропуснала да набута в картинката и Windows XP със страница сила. Стига ви само да идете на www.amd.com, където ще прочетете с големи букви - "Extreme

- Streaming SIMD Extensions (SSE) - най-после пълна поддръжка на специалните мултимедийни инструкции, характерни още за PIII. Това позволява на Athlon XP да работи еднакво добре с код оптимизиран както за 3D Now!, така и за SSE. AMD са нарекли комбинацията 3DNow! Professional (да се чуди човек как не са го крстили 3DNow! XP). Вече единствено SSE2 инструкциите са остават запазена територия за P4, но те не се използват чак толкова активно все още.

- Подобрения в структурата на кеш паметта - няма да навлизам в излишни технически подробности, само ще спомена, че въпростите подобряния са насочени към желането, процесорът да получава по-бързо адресите в основната памет, които са му необходими за изпълняване на инструкциите свързани с текущото приложение. Предимствата на новия подход бих трябвало да усетят най-вече потребителите на много CPU интензивни приложения, или поне така уверяват от AMD

- По-ниска консумация на енергия - и то с цели 20%. Нещо много необходимо, предвид нечовешките температури, характерни за Duron/Thunderbird процесори, подложени на по-серioзно натоварване. Ако нещата бяха останали стъпите при Athlon XP, най-вероятно по-високите модели ще са до окомплектовани с портативни фризерчета.

- Термален диод върху процесорния чип - що едно полезни нововъведение, което предлага по-точно измерване на работната температура на процесора. Предимствата от това не се нуждаят от обяснение, но първо е необходимо производителите на дълни платки да започнат да използват въпросния диод, а това може да отнеме време.

Колкото до системна шина, Athlon XP засега ще се предлага само със 133 (ефективно 266) MHz FSB. Очевидно не си струва въвеждането на малко по-евтин 100 (200) MHz вариант, тъй като процесорът е предназначен за високопроизводителни системи, където по-слаба системна шина би довела до нежелан спад в производителността и прахосване на добрите технически качества на чипа. В този ред на мисли, подходящи дълни платки за процесора са тези, базирани на чипсетите AMD 760 и VIA KT266A.

И накрая си заслужава да обрънем вниманието на още една характеристика на QuantiSpeed™ архитектура - операциите, които процесорът е в състояние да извърши за всеки такт. При Athlon XP те са девет, срещу шест при P4. Това ес-

Athlon XP

SaintP

ните продукти, все още много хора гледат само тактовата честота, а там Пентиумите са доста напред. Именно затова, с представянето на новия Athlon XP, компанията е потърсила начини да преодолее тази слънца. Става въпрос за въвеждането на рейтинг система, която да отразява производителността на чиповете спрямо предходни модели или продукти на конкурентизация. Така например Athlon XP 1.53 GHz се е сдюбъл с гордото обозначение 1800+ (всички модели може да видите в карето). От AMD обясняват промяната с желаниято си да направят добро на потребителите, като им обясняват, че тактовата честота не е всичко, но това е по-скоро добра прозрачна извънение за една маркетингова кампания, пълна с евтини реклами трикове и всевъзможни опити да се скрият конкурентията, макар и елегантно. Това не е толкова ненормално, предвид неприятните финансово резултати на компанията в последно време, но поне можеха да ни сплестят глупостите с "обучаването" на масите. Изказаното желание производителите на дълни платки да настройват продуктите си така, че да "скриват" ре-

Performance for Windows XP. Introducing the Athlon XP processor." Да не говорим, че има не една и две "скрити" гарви с Intel в документацията на продукта, за някои от които ще стане въпрос по-късно.

Но нека да не обръщаме статията в дискусия на тема "Етиката в маркетинга", а да видим

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА САМИЯТ ПРОЦЕСОР

Athlon XP е базиран на вече познатото ни от Athlon MP Palomino ядро, което предлага някои полезни нововъведения в сравнение с Thunderbird (част от тях AMD са обединили под надслов "QuantiSpeed™ Architecture" за по-ефектно):

- Hardware Data Pre-fetch - доста полезна технология, която позволява на чипа да използва оптимално добре ширината на системната шина, а това дава позитивно отражение върху интензивни приложения, изискващи максимални скорости на трансфер между процесора и останалите основни системни компоненти

Athlon XP накратко:

| | |
|---|------------------------------------|
| Тактова честота (ядро) | 1.33 - 1.53 GHz (Palomino) |
| Системна шина | 133 MHz DDR (= 266 MHz ефективно) |
| L1 кеш | 128K |
| L2 кеш | 256K |
| 3D оптимизации | 3DNow! Professional (3DNow! + SSE) |
| Операции за такт | 9 |
| Конвейери за целочисленни операции | 3 |
| Конвейери за операции с плаваща запетая | 3 |
| x86 декодери | 3 |



Бърдо

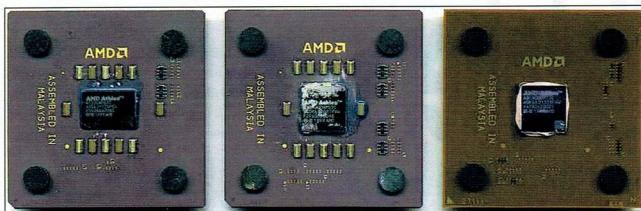
тествено дава отражение върху производителността и отчасти компенсира по-ниските тактови честоти.

ТЕСТОВЕ И ЦЕНИ

Понеже статията е писана почти буквально по време на премиерата на Athlon XP, нямаме възможност да проведем собствени редакционни тестове на новия чип. Поради тази причина ще се доверим на някои авторитетни он-лайн публикации на тази тема.

колко). Като цяло резултатът е в полза на AMD.

И за финал нека хвърлим бърз поглед към цените на новите Athlon-и. Промени и тук не липсват, само че едва ли всички ще са във възторг от тях. Досега бяхме свикнали процесорите на AMD да са по-евтини от продукта на Intel със същата честота. Вече не! Цената на Athlon XP 1.53GHz (1800+) е подобна на тази на P4 1.8 GHz, т.е. около 250\$. 1.3GHz-варта версия (1500+) се продава официално за около



Общото впечатление е, че Palomino ядрото носи около 5-6 процента увеличение в производителността спрямо Thunderbird. Колкото до сравнения с Pentium 4, AMD продължават да предлагат по мощните продукти. Athlon XP 1.53GHz (1800+) е средно с от 4 до 7-8 процента по-бърз от P4 2 GHz в различните тестове, като разликата е особено забележима при интензивна работа с офис приложения. Силите са изравнени при аудио/видео кодиране/декодиране, а като че ли P4 все още има леко предимство в някои аспекти когато нещата опрат до работа с програми за 3D рендеринг и анимация. В областта на 3D игри, чийто на Intel държи превенството при Quake 3 Arena, но отстъпва под по-нови заглавия като Serious Sam и Max Payne (разбира се имайте предвид, че без подходяща видеокарта и най-бързият процесор няма да ви помогне кой-знае

130\$). Трудно може да кажем обаче, че AMD са качили сериозно цените, по-скоро Intel доста съмнява тези на P4 фамилията в последно време. Въпреки това, Athlon продължава да предлага по-добре съотношението цена/производителност. Определено една добра алтернатива, ако вземамеявате да правите юпгрейд скоро. Ако не бързате особено, е по-добре да изчакате появлата на P4 Northwood, както и по-широкото навлизане на DDR SDRAM паметите в P4 системите. Всичко това може за пореден път доста да промени ситуацията на пазара за процесори.

Рейтинг системата на Athlon XP:

| Тактов честота | Рейтинг |
|----------------|---------|
| 1.33 GHz | 1500+ |
| 1.4 GHz | 1600+ |
| 1.47 GHz | 1700+ |
| 1.53 GHz | 1800+ |

(Страница бележка: Друг интересен момент в случая е, как AMD из техническата документация на новия процесор, живописно обясняват тази разлика между операциите за секунда на конкурентните продукти. Ще си позволя да цитирам на английски, за да не се загуби част от смисла:

"Two cars are in a race. The Blue Car has a 6-cylinder engine while the Green Car has a 9-cylinder engine. While the Blue Car's engine works hard in terms of high RPMs, it doesn't actually go all that fast down the road. In contrast, the Green Car's more powerful engine doesn't have to run at high RPMs. Yet on the road, the Green Car blows the doors off the Blue Car. The more powerful Green Car engine is designed to run efficiently and to deliver a faster, more powerful driving experience."

Сега, не е нужно да си врачка, за да достигнеш до логичното заключение, че в горния отъсък в главните роли са:

Pentium 4 - бракувана синя таратайка с оstarяла шест цилиндров двигател (синьото е характерен цвят за Intel)

Athlon XP - мощен зелен звър с модерен девет цилиндров двигател (зеленото е... схванахте идеята)

А аз пък съм спешен, че тънките наемци по формулатата "да те вкарал с думи в гроба без да се усетиш" биха били специалитет по-скоро на Intel...)

SPEEDLAN

Нова услуга за Интернет и Гейм клубове

Какво предлагаме?

Модеми, поддържащи скорост 2,3Mbps

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 гарантирана линия към BG peering мрежата

33.6Kbps гарантирана линия към Интернет



ProLink

за повече информация:

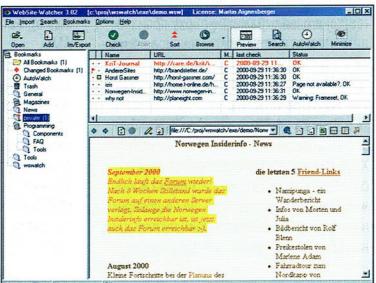
02/963-0641

02/963-0651

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

Динамичността на Интернет пространството непрекъснато поставя всеки по-големи предизвикателства пред потребителите на Мрежата, които имат амбицията да се задържат на "гребен на вълната", докато "съфрират" из нейните дебри. Доскоро се смятава, че е достатъчно човек да е вманичен очилатко, който прекарва половината от живота си пред компютъра, за да си наясно с всичко ново което се появява тук или

това да очарова (или обърка) с огромно количество опции. В самата си сърцевина програмата представлява интернет сканер, който проверява на определен период от време промените на зададено от потребителя страници по три метода - изтегляне и сравняване с предишно копие на страницата, проверка и сравняване на датата на страницата или проверка и сравняване на обема на страницата. Най-сигурен, но и най-ба-



WebSite Watcher

"Третото око" на сърфиста!

Chappy

там. Но това на практика е невъзможно. Следването на промените в Мрежата, следването на всичко ново и важно е непосилна задача. Пазенето на стотици връзки се обезмисля от това, че няма нормален човек който да може да обиколи всички тях поне веднъж седмично да да е сигурен, че няма да пропусне нещо. Именно затова, там където човешкият мозък, търпение и интерес не достатигат, те се заместват с малка доза изобретателност. Не са новост програмите, които следят промените из избрани сайтове по Интернет и алармирят потребителите за извършени промени. Такава програма е и Website Watcher, която може да намерите на диска към списанието, и която по моя лична оценка е сред най-добрите в тази специализирана ниша.

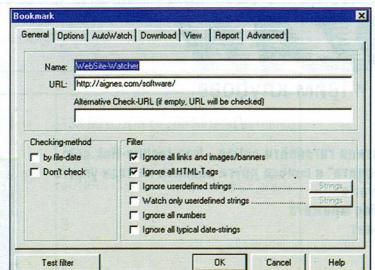
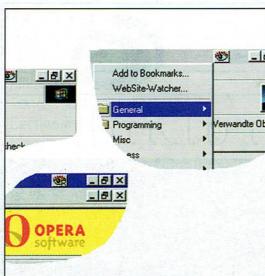
Website Watcher се простира на по-малко от мегабайт дисково пространство, но още сървърто състартирани е го-

вен е първият от трите възможности, докато проверката по дата и обем е не винаги достатъчна, защото не се поддържа от всеки сървър. Освен това са налични стотици малки опции и опции като игнорирани на промени на банери или друг динамичен content, проверка само на определени текстове в страницата, проверка на връзки към други страници и какво ли още не. Всеки проверен сайт се записва на диск, като е възможна вградена архивация в ZIP формат за пестене на пространство. Ако за даден сайт буде установено, че е променено съдържанието му, програмата може да стартира автоматично сайта, да алармира графично или дори да изпрати писмо по даден e-mail адрес. Последното е изключително полезно ако пускате Website Watcher на отделчен компютър който е 24/7 възкан в Мрежата, а вие се намирате някъде другаде. Разглеждането на сайта може

да стане и с вграден браузер, който има изключително полезната възможност да маркира с цветове промените, които са били установени. Представете си иначе как бихте се справили с някак половин мегабайтов текст!

Добавянето и премахване на връзки е изключително удобно с класически Explorer интерфейс и интеграция с Favourites, Bookmarks и HotLink, което съответно означава лъжица съместимост с Internet Explorer, Netscape и Opera. Интеграцията позволява импорт и експорт направо с тези формати без да са нужни допълнителни намеси, както и добавя във всички един от браузърите специален бутон, от който са достъпни опции на Website Watcher. Освен в тези формати, програмата може да създава и СНМ файлове с връзки, които могат да се разглеждат чрез Help програмата на Windows.

Website Watcher е shareware, която на български език означава "40 дена, мой човек, и после гледай да можеш да си платиш". Тези, които не могат да платят, ще трябва да се разделят с нея (щом 40-те дни изтекат, програмата своеизравно отказва да се стартира) или да си намерят начин да заблокират проблема. А иначе Website Watcher си струва парите: след месец употреба мога спокойно да заявя, че програмата е струхота и се превръща в "трето око" за запаления сърфист. Грешки почти не се забелязват, работи бързо и стабилно. При множество страници за сканиране с голем обем се забелязва сериозно забавяне на работа и програмата харчи немалко пространство за складиране на страниците която проверява, но това са бели кахъри. Важното е, че с Website Watcher няма да пропуснете актуализация на нито един от лобимите си сайтове и само за броени минути ще може да получите отговор на въпроса "Какво ново из Интернет?".



<http://aignes.com>



Всеки един от нас си има предубеждения към програмите за предпазване на мониторите (т.н. screensaver-и). Не че вече някои от тях наистина правят това. От миналото, когато програмите наистина пазеха допотопните монитори и екраните просто почерняваха от скръб че са изоставени, та как до днешни дни в които съответните програми изобилстват от ефекти и картички (а в някои случаи и от wolfenstein-ски лабиринти), скрийнсейвърите на практика са един от ценените от естетични елементи на дестопа. И понеже вече се досещате че става дума за цяла страни-

чат наоколо, триизмерни клипове и дори видеофилми (което е малко иронично, но има screensaver-и които пускат видеоклипове точно когато не ги гледат...) са омръзнати на всички и за да се направи програма, която наистина да ви накара да гледате екрана когато НЕ трябва да го гледате, е подвиг достовен за няколко нови Одисеи. Е, в случая става дума за нещо подобно. Скрийнсейвърът DeskSwap е първият такъв, който въвежда P2P file sharing технологията с цел... размножаване на дестопи. С него, докато не работите и сте оставили компютъра да се хаби нахалос, може да

шия экран.

Всичко това звучи много добре, но трябва да се има в предвид и проблема с личната тайна - не всеки ще е навит да му гледат екрана кога щи си от кой знае къде, да не говорим, че авторите непрекъснато обясняват как те не използват събранныте изображения за свои, хмм... користни цели. Това донякъде е обяснено, защото има достатъчно опции с които може да се защитите срещу неоторизирано "надникване зад гърба ви" в този случай - може да уточните само с кого потребители ще разменяте екрани като може да заформите съответни групи и да избирате помежду им, или да се оставите течението да ви носи напред и да се отдавате на воайорстване без граници. Както си е редът, е време за часа студена вода. Изпращането и зареждането на изображения с размер 80-100 килобайта в никакъв случай не може да се определи като приятна гледка особено ако сте с бавна връзка. Забавянето в някои случаи е значително.

Самата програма е с размер от два мегабайта и може да се свали от сайта на създателите (<http://www.deskswap.com/>), който между другото е удивително постен, или от диска към списанието. След няколкosedнична упорита употреба мога да заявя, че DeskSwap няма никаква реална полза от това да си прекарате времето в гледане на десктопи, но пък лесно вманичава.

DeskSwap

Хайде да трампим десктопите!

Chappy

ца посветена на - точно така! - един-единствен скрийнсейвър, то в мозъка си сигурно вече се формира идеята че тук трябва да има нещо по-така. И наистина е така - за позналите шоколадче "Своге" с лешник и стафидки, а останалите - четете нататък!

Рядко се случва да се направи screen-saver, който наистина да изненада с нещо ново. Отдавна вече всички ефекти с картички и звуци, анимирани фигури които прихвър-

наблюдвате какво всъщност са правили другите потребители на DeskSwap преди да са си стартирали скрийнсейвъра. А това, повярвайте ми, е голяма краста! Тайната на цялата програма си крие в това, че когато DeskSwap се стартира, тя прави изображение на вашия екран и след това го изпраща в Интернет съръвъра си. Оттам, тя избира и зарежда след това друго изображение по случаен или не метод, което се появява на ва-

Новини

Програми

Статии

Форум

Реклама

Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва!

Здравейте, драги читатели.

Този път – малко нестандартно – използвам случая, че рубриката с писмата ще е в страници (явно на дата хората е лобома), за да вметна няколко думи, за които не ми остана място в редакционната страница.

Накратко броят е пред вас си че го разгледате. Надявам се да споделите вижданията си от корицата и за него самият като цяло. Мисля, че се получи добър и честно казано ако това е така, то се длъжи на факта, че търъм път от доста време насам в скромната ни редакция се възьдър настроението, духа и атмосферата, от прежни славни години. Живот и здраве това може да се запази и за в бъдеще. Както виждате в екипа се явяват нови лица. Те, впрочем, в по-голямата си част са все стари приятели, които от много време караем да се включват, а те кой знае защо досега все се държат. Очакваме мнението и съветите въ님ъхъ.

Инакрая за рубриката с писмата. Ако искате да увличнете шансовете да видите писмата си тук, МОЛЯ пишете на кирилица.

Това е рубрика, която се списва в последния момент и времето никога не стига, за да се преписват или конвертират текстовете от латиница.

Това е всичко от нас.

До нови срещи...

Freemant

"Здравей мило списанието!"

Доста адресирани до PC-Mania писма започват по този път да се казват "Извършат" за времето си поздрав... Вместо да трасят един "Марафън във вълфове!" или "Кво става треволове?" Но да вика частично, каквото и да приказват, списанието си е спорен конкурс на неизменни Gamer's Workshop. Не се сум никаквъвъръл фен на онзиот ни айтън против че говори за нас, защото се смятат за част от клана и текмо и му горко на онзи, който не е съгласен с мен! Join or die!, но просто реших да си купя един брийд и дизайнът му ми се стори задоволителен. Естествено не би могът да догонят нашият, просто защото Workshop-овският в УЕУЕ! ЕЩЕ! Както и да се сече свегъвъръл карада по същество, шотъл и до удре мога да ви даря. Новитът 31 брой с изпълнение (като всички остали). Дизайнът на корицата и на диска са просто шемет. Много мици. Само че имам някои забележки (за правописните грешки никъм нужда да споменавам-ки си знаете (всичко със времето ѹи!)).

1. Знам че е изключено дискета да е във пластмасова кутия, но поне да е във картичка или каквото е там. Просто много идват още 80ст. отгоре за 1 утия. Не че не мога да си направя, ама много време утия, пак си сам варФ Френската гимназия във Варна, и не разполагам с много време (време, време,...).

2. Улюгемете (ако можете) рубриките "От крак на срак" и писмата. МНОГО ИКИ! Също така слагайте по-вече ревюта, откогто преве да бой, разбирали ли ме бой, чували ли ме мий?!!!

4. Друга мий!!! Слагайте повече уеб страници, че без нея накъде???

3. Най-важното! АВЕ ЗАЕ**"Е ГО ТОЯ ШИБАНЯК" "Slauchen pliushash"!!! Р*К НИМ, И ТОЛКОЗ!

Искрено виши: Teraspa

Мара ве, Трепа! Кво стая, мен?

За конкурентицата можем само да се радваме – те са нашата опора в трудно време. Ако не баха те, щяхме да се обидим и разпъним, и имаше да можете да ни познавате вече (не, че ако погледеш колегите да трут хигието ти, и теш можеш да ги познаеш... ма...) Ред на номерата:

0. Правописните грешки се наричаме да са по-малко този път, понеже са създадени с некачествена подкрепа в текущия час (подкрепата има навика да пърха с клекки, и да гледа влажно с големите си зелени очи... Не бе, не е в коре-шпилона на съдействие, а е новата... хм... нещо(с)трана сътрудничка).

1. За диска – знаем, че е неудобно, обаче засега нищо

не може да се направи. Съболезнования.

2. Да, сър, тъй върно, сър! Ревюката си повече, сър! Когато имам какво да се развира, разбрива се.

4. Тук малко си пообещавам номерацията, ама кой ти гледа в тая же... в тоя стил, искаш да кажа. Нама да е в този брой, че ние се стравим.

3. За кого говориш? Извинявай, нещо не мога да се сетя, може би е бил толкъз незнанично, че в убийната от вниманието ми... Бих посыпалът и тебе да не се връзваш на таквии работи. Със здраве.

Alex III

Здравейте мамици.

От добра време съм ваш Фен и следва развитието ви от началото досега.

Не ви пиша за да ви кажа колко сте велики или нещо от този род, просто защото ако го направя ще повторя вече казаното. Правя го единствено от уважение към вас. Така нека си дойдем на пътна домашка... Писна ми да чата тъльи критики по ваши адрес, в чийто контекст не може да бъде отричано нищо смислено. Сигурен съм, че и тези, които ги пишат не са наясно със себе си и не знаят всъщност какво искат. Нека изберат по-добро за съмите тях и не да си губят времето в излишни блъвчи, които прифобряват им мозъкът бълва ей така заради едно иллюзия.

Уффф... Олека мий!

Да ми вие ще си останете № 1. И с нетърпение очаквам следващата глава. Предполагвайте да творите и не се застъпявайте от глупавите критики, които са обиди не за вас а за самите им автори.

Края имам няколко дробни молби:

- Ако имате възможност прегледайте някои материали за едно ново, предстоящо издаване, родено от сътрудничество между Lucas Arts и Ensemble Studios и именно STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS. Ще бъде добра интригуваща за феновете на AOE 2 и Star Wars.

- Също така бих помолил да отдигнат по-малко страница за разво на програми за 3D моделиране и анимиране. Вие ние добре знаете за какво става въпрос. Програми, като Maya, 3D Studio Max, Bryce, Rotoscoper и т.н. Никој друг български списание не направило съвсемо ревю на някой подобен мултимедиен софтуер или поне аз не съм чул такова.

Искрено виши дощо фалат-а не ни раздели!

"HardBreaker®

Здравей,

Пристигвам направо към молбите – не защото не сме признателни за изказаното добро чувство, а понеже по начина, по който ги изразил, то просто не предполага отговор.

В този брой имам само демо на диск, но ако намерим информация, която да си струва, че ѝ спретнат набързо във вид на превод на Galactic Battlegrounds. Макар че тук в редакцията ние не храним особени надежди или респекти към този гигант. Относно програмите за 3D моделиране – имаме наистина хора, на които това им е работата, и бих могла да дадат повече от компетентно мнение за тях. Въпросът е обаче, че едва ли мнозинството читатели биха имали темата за интригуваща. Съжалвам, че треба да те разочаровам, но за момента не се предвиждат подобни рубрика в GW.

А, да – да не би в близко време да планираш да фалиш?

(Това да ти е вместо традиционното "Със здраве". Освен това никој не е много юк.)

Alex III

Здравейте, приятели

Започвам с нова брой: оформлението и съдържанието са супер един от най-добри. Жалко само че за късищите толкова (но както Groover mi обясни си ви

забавили в печатницата така че всичко е ск) и плакатите наполеъдър са много яки. Искам и на Галдин (ако може яко пътълът). Имам един вариант по-нисък намирък, но си взимам списанието без диск, не мога да го намеря иначе (и за тва си купуват от редакцията); да значи в броевете без диск слагат ли спроводника за клубовете: Тъжно в моя гнямаше, пък един приятел който си взима с тник казва че го имало, не е честно!

Сега малко по персонално: Статите за настолни рглата са супер и много хареса как я написал Спару. Много поздрави и на Дамян, скрошно оздравяване и въръщане в екипа!

Freeman май нещо се поспри, но затова ти другите работят с пълна сила – мое мнение) бравос Защо пак не давате теми за разкази искам тази рубрика да се възобнови. Статите за емуплати са хубаво нещо, но си предпочитам Петро. Особено си падам по куестовете та това. Друго кво – покълвали се във продължават да се развиват, а не да пътните на място като никој други, бих могли никъде в броя да сложи пълно списание на диска, мисля, че би бил полезен. Имам една молба, много бих искал да си закупя най-старите броеве 1-6. Интересува ме дали ги има на наличност!

Така искам да напиша едно по лирично писмо, но музата ми е излязла в отпуск с започнато на учебната година:-) По обясними причини не мога да посвещавам често формула и затова бих се радвал ако имам нещо по-интересно (например тенските) да напиша затова някъде в броя.

Имам и едно предложение: преди добра време никой беше предложил да има сътезание между българските списания за комп. игри. Но възможно е станала на място и бих се радвал ако се съществува. Може да се направи и сътезание между феновете на тези списания.

Айде стига талкова, като ми се върне музата пак. ЧАО!

Виктор Д.(Vortex)

Нашата муз

също се легнала да си почива малко, а колегите оттаяха чакат да се върне, за да започнат новите да експлоатират безкълапостта. За съръжанието на диска – мислим. Поне 30-40 броя че ти дадем отговор :).

Не, сериозно – истината е, че подобна на тази възможност, за която питащът съзася гняма. Първите броеве, в общ линии, вече са излъчени. Имам някои условия по въпроса, но краткият отговор гласи, че във гняма. Каталог на клубовете обаче се попада че има във всяко списание, без значение има ли то диск, или не. Ако ти се е паднал толкова без каталог, заповядай в редакцията – ще ти дадем каталоги, колкото можеш да носиш.

Освен това – благодаря, ще предадем на Дамян поздравите.

По въпроса за турнира между списаниета – опитът да се премине от думи към дела се провали безславно по ради технически причини, но идеята е винаги жива. Май от PC-Mania биха предложили да играят на НММЗ – дано все още да имат желанието и да се обадят...

Како спомена за училището – надявам се (за твое добро), че там правописът ще е значително по-добър от този, който демонстрира в писмото. (бел. ред: Гимното на читателя в редактирано от събържания, съврзани с запазването устойте на граматичната култура)

Alex III

Здравейте и се възхновявайте

Ще започна от хвалбите (внаги започвам с добрата новина). После малко критика за накрая.

Какво харесвам в Gamer's Workshop:

1. Тъмно жълти предмети, ола... уникатноста на всеки от вас (в добрия смисъл). По характер, по стил на писане (то се твар) и т.н., не знам, че се появяват с нещо, не в познавам достатъчно, за да съм сигурен. А, обаче се сетих по какво си приличат – по стила на му-

зика. Е, евдали го интересува това някъ...
Слуга: Мен, мен ме интересува...

Аз: Мълък... долу... долу...

Аз: Извиките ме отпах до тоалетната, а слугата ми се наема в разговора. Слойко, ще го накажа, гномите носят на наказания.:-)

2.Още един нещо, за когото давам жълтици в мелинциата ви за информация - не че знам колко точно струва една жълтица в сегашно време, но се наредвам да е много. До къде бих... а да, втората причина е, че когато пишете за някоя игра го правите както требва, много добродин и детайлино, а и играта не е използвана и не се тестват гледате за събитията. Знам, че си го знаете, но си в друго като ви го кажа никой друг, някой от народа, народа който вие храните с информация, а той - с жълтици (да да).

Май отрек и до критиката. Я да видим сега какво... а да, за правописните грешки, за тях се оплакват много хора. Не искаам из здравия съм поръдник, който се оплаква, а този който се наядва, че проблемът ще е решен в най-скоро време. И този със заканяването на боя (поне в Стара Загора). Тай съм си на критика само да кажа, че лепито не държи (както каза никой друг) повече от месец (б, може и при мен е малко повече от месец), и без този съзъм бързам да го промяна (и да се информирам). Жертвата беше ози от компютрите на Diablo II, нападна ми се (не как толкова) често да го приставям и сега ми е по лесно да намеря каквото ми трябва, защото страничните ми се отдельха и се напада да го разлъстам и да доксвам останалите. Но принцип съм внимателен със списанието (отварам го сам подълъг 100 градуса), защото явленето за разладване на броевете се наблюдава от добра стара брове.

Сетих се (на края), че добра хора пишат каква музика слушат докато пишат списанието, с моята не избрах, но брат си надълъг Nine Inch Nails (това беше в началото), а сега към края вече чувам *Swamp Soundtrack* | *Filter & The Crystal Method*. Също се сетих, че доста други хора пишат, че са се престрали и ви пишат за първи, е и мен ми е за първи мащо ни казвам. Час за сега и продължавате в същите дури.

До писане

Не знам доколко сме униклани, ама се стремим точно към това, което казваш, че открихаш в списанието - изчертеплатни грешки - трябва да са по-малко, по причини, споменати по-горе. Въпросът за лепитото тачинично подминавам (химкици разбройци, но безпомощно), и за капак благодаря, че споделил любимата си музика. Както и за това, че си престрали да напишавши съдът с нас... Не, бе нахах предвид това - мерси, дето си ни писал. До нови срещи.

Alex III

Здравейте!

Знавате ли, искам и аз да ви разкажа една малка притча...

"Имало някога, в далечни времена, в дълбоките екваториални джунгли, едно африкански глеме... Веднък в него се родил момче, най-обикновено, както всички свои събрата от племето. По онези обичаи, всаждът и шаман на племето трябвала да нарече на детето сълба, път, по който то да върви в своя живот... Но се случило така, че никаква стара джака между шамана и бща на детето, била причината всаждът да не изпълни проповетта на боговете... И оставил момчето да върви само по своя път, без да му предвидващо нищо..."

Другите деца от племето съдили от него, не искали да се доближават до момчето, пренебрегнато, обречено... на и от боговете, за това било прогънано, обречено...

Малкият, с нищо виновен за това, виждачки, че не е желан от никого, се отгепли в една покрайна, издалечна от безсърътъното време, в склоните на един висока планина. Никога не слизал допу, само от време на време майка му поносела храна и вода, и го оставяла. По-

раснalo момчето, взъръжало...

Понякога туземците, минаващи край тези скали, го виждали до дълъг носце в скалата на същата камък... И когато го питали какво прави, младежът просто го поглеждал с никакъв особен пламък в очите, усмихвал се скрито, и продължавал работата си...

Това продължавало години. Никога младежът не слазъл при лепитото си, никога никой, освен майка му, не се качил горе. А той дълъгаел ли дълъгаел...

Но един ден, майка му не го намерила в лешницата му. Извикала хората от племето и започнали да го търсят. Накрая открили трупа му, сърчен в неестествена поза, в пропастта от другата страна на скалите. Докато се връщали с тялото към бивака на племето, видяли поглед към пещера му. Любопитството го отвело чак горе, за да видят какво бил дълъбъл през целия си краят живят младежът им. И когато стигнали там, всички застинали.

С камък в камъка, на тъхното никакшно знаково писмо, младежът бил изписан едно просто: "Благодаря ви."

И под този надпис, бил издълбано името му...

Хе, не стана точно така, както го исках, но за възрам, че че може разберете. Възрам, че точно вие сте тези, които можете да ме разберете...

Така. А сега малко други думички, за новия брай. Сънчо го с кориците, както се казва, нищо че няма много интересни игри, вие неинтересните игри сте направили интересни статии. Но тук тази се забелязва нещо, което никой във форума наричат "загуба на стила". Моето мнение за възможността да видите такъв там.

Искрено се надявам и да ни разкажете в никакъв, примерно, дневник на Фримана, какво е ставало на пънчара, чува купон било... Така да и и, редовите про-вилнини фенове, дете нямаха съмът да види и да видят, имате право да знам за какво става дума). Аиде-де, моля. Хам можете да напишите от любите на всички ни разкази с неочакван край по повода.

Значи, конкретно по брай. Имате няколко, предимно технически, забележки.

Критики:

1. Нещо се е пречакало с теста, липсват части от него.
2. На доста места, името на автора на статията е излисано без 1-2 букви, а има и места, където съвсем липсват. Все пак е важно да знаеш чие произведение четеши.

3. Лошо впечатление ми направи, че няма текст под шотовето, та трябва да гадая какво, по диволите, става на картинаката.

4. Използвате твърде дълги и заплетени изречения, които първо се простираят на повече от 10 реда, та докато стига до края съм забравил какво е било в началото, и трябва да ги препрочитам 1-2 пъти докато схваш на замисъла...

5. бъ... друга критика имам ли... А, да. Не знам дали е част от рисунката, обаче колоконите са разделени с неприлично големи интервали, който можеше да бъде затъмен ако не с текст, то поне с картички...

Пожали:

1. Започнали с това, което най-много се набива на очи. А именно дизайнер и корицата! Особено корицата е убийци! Дизайнът вътре също е на супер високо ниво, особено в "От крак до крак". А иначе сега си струва малко-разлит, а тъкът, че задължи текста не слагат мотиви от съответната игра, а чист цвет, общо взето не ме радва. Това май трябвала в при критиките, ама ищо. Та да го погъхна да. Особено твата с краткото резюме на играта под заглавието - убиец!

2. Уводната статия... Не се и съмнявях, че Фримана бил могъл да пиши за друго... За пореден път опроверга доверителото ми. Но спомням че е мой и да се усмихне в такава ситуация... Браво, аз не бих могъл да намеря силни за това.

3.Хеъх, бисерите и майтапчийските картички са един път, особено това с "Heaven is sweet! Тестът също е много зъл, само тъй. Амън трябва да възлечи да се хапа... да да, знаете за кого говори.

4.Статията за гейм индустрията. Много, ама според мене по-добре би било да отделите повече място

на самите екипи на фирмите, а не толкова на преводата на игрите. Пък и имаша да е зле да ги накарат да се снимат и другите, да ги видим.

5.Статите са си по принцип добри, като в този брой искам специално да пофалам Groover и Snake, които са написали около 70 процента от боя, при това количеството не е повлияло на качеството).

6.Хе, това с амулаторите в много супер. Ама не е ли по-добре да представяте игри и амулатори за по-полупарни конзоли - примерно PlayStation и Nintendo?

7.Приветствам изцяло идеята да експати Final Fantasy ревю в хартиено издание. На диск не било същото, а и филмчето май го заслужава.

Ама като дойди до Ямбол че видим.

8.Ухааа... Статията за настолните RPG-ти! Подзръданния за Чапи Това е пътвата статия за тия игри, които чета, в която разбираам все пак за какво става дума, разбирали що е то настолното RPG. Мисля, че това се дължи много и на доста шеговити примери, които е дал го на Апостолите. Но единично нещо ми се руби... Ами ако водещият реши да се гаври с играчите... Ти на практика той може всичко, има ли никакви правила, които да ограничават своеюзията му???

Цв., Цв., те показвате пак станаха повече от критиките, ама какво да ги правиш...

Май това е. Да знаеше, че съм с вас винаги и как-вото и да правиш...

И съм сигурен, че то винаги ще е добро.

Както казва един приятел от WWF (братовчедът Chris Benoit, бде, да не се чудите) "Prove me wrong!". Хехе, чао. Дано се видим на някога. Ама съм сигурен, че ще стане.

Мерсим ви за всичко.

Ваш: Иван Стефанов

Здравсти Иване,

Благодари за притчата. Прекрасно разбирам какво се опита да каже тя, но знаваш ли какъв:

Независимо колко покъртилно се е възбълбал сполучката в душите на хората от нова племе, те просто са продължили жития си и скромно съвсем с забравили за него - от момчето. Времето лекува. Предполагам, че и върят отдавна е загладил думите му, майка му отдава на го е прекалила и него все едно никога не го е имало. Защото той не е оставил нищо след себе си, освен няколко думи, които без друго мащина са разбрал. Сърдът му е била като загасената на свещ. В това да умира красиво, красота намират единнствен тези, които се самозаблуджават, че изобщо съществува такова понятие и че красивата съмът че накара никого да тъжи по-дълго или тъкъе че се помни по-дълго. Иначе притчата наистина си е ивна.

За останалата част от тисмото:

Критиците ги приемаме напълно, и с изключение на четвъртата. Не че не е вярна, даже напротив, но е много трудно човек винзано да промени стила си, за това се иска време. Както може да се убедиш и в настоящата бри (примерът от моята статия за Red Faction) се иска МНОГО време. Но съмт, че и това се пре борим. Още повече сега - когато си обнъя внимание.

Показвате няма да ги коментирам. Само ще отговоря на въпроса за застолните RPG-ти. Ами то си си един Водещ дашли що искате съседини си да ги видиш със съмия себе си. Никой не може да задължи играчите да участват в играта ви. Да си добър Водещ или Развъзвач, или както там се казва) е въпрос на чест, това не може да е неуправенесен, инфарктен съспект.

И за последно - ще видим, да. Сигурно че стане. Само не знам дали по-късно ще ти се искало да става.

Freemant

**Now talking in #gamersworkshop [SeiSei]: Тъй... пред мен ве новият брой на люлбимото ми списание Gamers'Workshop.

Първият, в графично отношение в както винаги COOL! Мисля да не започвам със суперлативите, защо



то всеки истински фен на списанието си знае какво представлява любимото му чтиво.

Да минем по същество...

Значи, ами прочетох почти всичко и статите са ви на ново специални поздрави за Shake за статите му за RTCW и Final Fantasy 7. Тя покрай темата за RTCW ще ми кажете ли системите изискивания и дали че напишете още нещо за нея (ако има какво да се пише за нея)?

Тай сега ида малко неприятната за мен част - критиките:

- страничниките ви са малкичко
- в новото борбче :) малко от статите са за интересни игри (закло)
- Hardware-a и Software-a липсват, ако изключим интресната статистика за Creative (грубката за емуплатите според мен е нужна (много) държа на Hard&Soft)

Брех много негативно настроени към списанието хомим???

За грешките е хубаво да се погрижите ама споко, всеки грешки.

Тъй, аз съм от SIZ и за писмото на RINZO... подкрепям го само за CS-то.)

** "ISeNSei" changed nick to [SeNSeiWay] {SeNSeiWay} :br

** "ISeNSeiWay] changed nick to [SeNSei]

[SeNSei]: Тук CaM, тъй до къде бяг стигнал... аха, че макаре коята Grand Turismo3 ще излиза на PC, голям съм фен на Driver-ите, а нещичко за Driver 2???

Ммм друго да ви питам абе знам че ще забравя нещо ама другия лът:)

(Хъ ма! ма стара и загадка)

IRON STORM ще бъде много дивашка XeХe

Емчи съм беше от прокото ми включване... ага влезете най-накрая да ми припомнете накосо JJJ

** "ISeNSeiStarZagora" has quit IRC (аге, че отивам на турнир по CS: P-)

Xех,

Ех, този чат! Как влияе на хората! Ама за това малко съм написал в редакционната страничка, тъй че да не се отпълствам.

По същество:

Return to Castle Wolfenstein с в Quake 3 ендик братие, какви ли са според теб системите му изисквания, а?)

Zacer Grand Turismo 3 е излязла само за Playstation 2, можем да напишем статия за нея разбира се, но тъй като се занимаваме само с игри за PC не съмтаме това за редно.

C Driver 2 ситуацията е абсолютно същата.

Благодаря за прокото ми включване, както виждаш ефира ти бе предоставен.

Абе какво да правя - общам си дарявам хората с щастие - то щастлив.

До нови срещи, желая ти стабилна вързка.

Freeman

Редовете, които можете да прочетете тук са написани и във форума.

Единственото нещо, за което искаам да ви помоля е да не съсзвиват поне корицата на списанието МОЛЯ ВИ. А ето и моят-а-постъ:

Ми ужаса в бе хората. Логото на списанието отгоре е отривателно. Когато е разположено от ляво по вертикалата (ако беше до сега) списанието сякаш се изпъркава. Право надписът имаше никакъв многостранен, неповором ефект а сега е като сека търва боза, които се продава по будните за веселини. Било списание с характер си отиде много отдавна, а това, когото гравите в момента е дошло много жалко подробне до Списанието, което правехте преди. Искам

да ви кажа, че упътвате. Успехте да съзапите списанието напълно. Ако започнете да правите първа страница, като сте я замислили, духът на Gamers' Workshop ще си замине окончателно от тозишиблен комерсиален свет, на който вече всяко нещо се прави със цел да се хареса на всички...

Пламен Александров - Satriani

Редовете, които ще прочетеш по-надолу не са написани във форума. Там щяла да ги прочетат търде малко хора. Коментирати те за корицата ги поддържаме. Всички има право на възхищ и казано по този начин, ние доста отдавна са бяхме замислили на съмна до дизайна, но точно комерсиалните мисли ни спираха толкова време: "Колко хора щяла да ни познат като видят, как ще се отрази това на продажбите..."

И нека също нещо вметни. Ако беше купувал списанието от самото начало, ще знаеш, че то се появи на света именно така - с надписа отгоре. После, търсийки нещо ново, от самото себе си се наложи вертикалното разположение. Искахме да сме различни, малко по-експанзионни, да поддържаме също самата корица, че сме нестандартни. Само че ние обичаме промените, общуваме движението. Ние си бил спрян през цялото това време и не си го забелязах. Търде дълго се застопахме на този дизайн, чак на нас влезе да ни писа. Да не говорим за длан по-трудното композиране на една корица с вертикален надпис. Робувах на картина си изчакахме търде дълго промяната. Тъй че ние говори за комерсиализиране, малки, самодоволен търъл. Седиши на кървял съм, запаш и зеви. Познаваш ли някой от нас, знаеш ли какво ни костя всеки брой, наясно ли си изобщо с нещо? Списанието с характер си бил отишъло, не знам си какво. Характерът на едно списание не е нийма друго, освен отражение на характера на тези, които го създават. Какво, характер ли ти се е прикасал до видиш? Ами една за дланчера с малко търъл.

Духът никога не се е съдържал в никаква същност на корицата. Тя е по-скоро отражение на творчески търсения. Опръзняло ми е да се разправям с такива като теб, които усещат имейтдима длан по-бръзко от мъзка. С нищо не се отличаваш от масата разлизавени самодоволни кречетки, зълъпвани времето и целият си свят единствено и само със себе си.

Знаваш ли, притечът - ти си комерсиализиран. Шаблонен, стандартизиран, скучен тип, до когото не достига нищо друго освен звукът на собствените му думи.

Freeman

Абе вашът списание "ноу тъль, БЕ, Направо БЛЯ-я-я-я-я-я... Драйфа ми сът уас, БЕ. БЛЯ-БЛЯ-Я-Я-Я-

Абе кретен такъф тук туха е за пъмпинъ и ѝ мастибурбант геймс, бе глупак тък-ф. Глей как щяхми да настържим най-якото списание. Пърстук тъкъ. (праввиковачи фул от БК (Български Караджарски) на ВР.

Здраски, значи.

Пишах ви заради един много важен въпрос, решението на които не търпи отлагане. Но защо пиша точно на вас???? Ами защото врати Gamers' WORKSHOP се появиха по-рециенции за някоя чакъвън бига отправена (чрез пачове и т.н. де не да... нали). Не си мога да гледам просто Tomb Raider в сегашния и вид. Аз предлагам колкото са може по-бръзо да бъда издаден Tomb Raider #\$%&@#% &% (словом: амайки).

То ето значи моя замисъл:

Става въпрос за коктейл (молотов) между adventure, action, tbs, tbs и най-вече симулатор (демек торъл го-въ). Нареди съмнов хаяр екипън-адвенчър-симулатор с елементи на стратегия (за по-кратко секвънса).

Предлагам играта да се казва Tomb Raider Skotkajsi: Lord Of Fuckin' Heroes-Sex-Adventure-ite на какът Larach.

Но стига съм говорили за маловажнищата неща. Нека разделим елемента който ще издигне тази игра (а и всички останали игри) на нови висоти, заради които та-

зи игра ще надмине по успех DORI Daikatana (удивени алподисменти и още по удивени и споделени мученета) - а именно пътят елемент - гей-плей. Т.е. ще имате възможност да играете с неко фръмън педал дет съръмутава из нивото и търси некой да гу*бе. Точно тази е най-комерсиалното в играта. Гонже авторите видели колко много гейвънца са наявни и решили да си увеличат продаваемостта (като са имали некой рати). Иначе играта поддържа всички режими двойка, тройка, ордина и от 4 и т.н. хора (докът не забий машината от толкъз и*у* на екрана).

Играта ще поддържа и Multiplayer режим по интернет. Интересна е и singal кампанията. След като изберете героя-как Larach или AnnaAssassin-ka от LoD (ВНИМАНИЕ разлога със много ASS!) Ако сте по претенции може да си направите героя/ка от скринари снимка или същата от интернет. Примери: Angelina Jolie, Pamela Anderson, господжата по музика (мойта, за вас не знам), Миау Кукински... Тази знаменита съвърхън използвателски сложния сюжет (естествено, не може да се бори по сложност със скриптор на Quake 1, 2, 3, и на CS, ама ко да грайш, тъкъв е живота).

СЮЖЕТ (понеже знам, че вашата читателска аудитория не се състеза от инцидент, интересуваци се от гей-плей режима че лиши от главна героиня, а не за главен герой). Такъ: вашата мома/левент е незадоволена и обикнала из нивото да търси някой да я задолови, но все попада на гадини видории или педали (при режим гей-плей трабява да се пазите от съвсем нормални скрипари и скрипки). Това се отнася към адвенчър элемента в играта. При такава непримирима среща игра преминава към гр-сценария - камерата се превърнува от горна (картина) в дълбо във Diablo. Ако гащът гащона е достатъчно умен ще направи магия (леко попръскване) и ще ги избие. Играта превъплъща в симулатор режим което е как Лара се спазди с някой да я задолови. С други думи 99% от играта ще е в симулатор режим. Симулатора сам се бие си ще има цифри, диф, бурен, животински звуци. Много яко. По всяко време, през когото сте в сим режим ще можете да си направите видео. С тази опция издателят иска да разбие бизнеса със порни филми. Играта превъплъща в екшън режим като как Лара е незадоволена. Тогава вие (кака Лара) започва да стреля наляво, наляво дълъг нит си усмири. Този режим ще ви е във пътищата (що иначе не се вижда заради бистра на кака Лара). Някъде около 2000-3000 ниво Лара открива публичен дом. Ето тук идеята стратегическа част на играта - как Лара трябва да върши бизнес и пръвът от магната. Часове никой не е забравил, че в основата на играта лежат същи симулатор, така как как Лара трябва да привлече за публичния дом като простиутка. Да, наистина невероятни същества с елементи на стратегия. Ама годи бърка стратегията? Важен е зеха.

Но да се върнем на кака Лара и нанейната работа като жрица на любовта. Тя ще трабява да реши в коя кола да се качи, като анализира същността на портфейла на всеки спрял нанейната улица. За целта ще ги трабява да открие на фалшиви банкноти от този дето циганата ги продават по пазара.

След като анализирате портфейлите разбирате, че никой не може да изпълни мисията. Тогава телите една на майна и пускат друга игра. Пропуснах да спомена, че мултиплър по интернет че съзва "online orgia". За дизайнер на играта и съзветни на първоката на Larach сме поканили дизайнерката на Daikatana.

Много е талантлива, нали?

Тва е сичку.

Отбор Юнци

Да ме пита някой защо го публикувам това писмо, не мога му да каза. Вероятно що е дълъг и запълва бял място. Все пак съм сигурен, че почитатели на това иновативно хрумване ще се намерят достатъчно и концепцията ще им даде.

А ако ти, който четеш това си сред тях... хм, внимавай къде си държи ръцете, приятелю...

Freeman



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 933 Mhz with 256K cache

128MB SDRAM

20GB Hard Disk Drive

32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard

48x internal CD-ROM drive

Creative Labs SB Live Value 1024 Voice Sound

Altec Lansing ACS 340 Speakers

10/100 Mb Network Card

Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse

Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000

17" Dell Monitor

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**

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

1455\$

/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

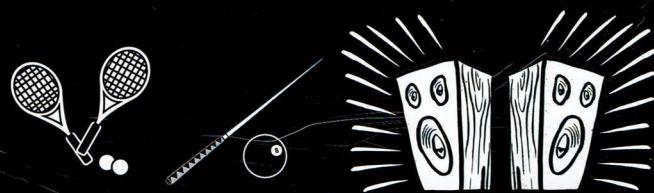
e-mail: cadrd@progress.bnnet.bg; web: <http://progress.bnnet.bg>

Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

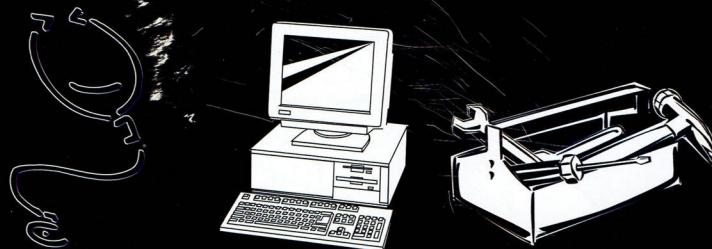
| | |
|--|--|
| Blagoevgrad - INFOTECH GSM 088/560-835, 032/45 53 38 | Burgas - INFOSTAR 056/683-087 |
| Sofia - PROGRESS 02/704-159 | Varna - VIZICOMP 052/600-380 |
| | Plovdiv - DANINA-G 032/631 251 |
| | Russe - LINKSYS 082/226-519 |
| | V. Tarnovo - PRIM VT 062/642-926 |
| | St. Zagora - INTERNET GROUP 042/601-101 |
| | Dobrich - "Vizicomp - Dobrich" 058/2 62 57 |

Intel Pentium III is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell, the Dell logo and Dimension are either registered trademarks or trademarks of Dell Computer Corporation. Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation. Microsoft, Windows, Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. The shown above picture is for illustration purpose only and it was taken from www.dell.com web-site.

ЗАШО ДА НЕ СЕ ЗАБАВЛЯВАТЕ?



**ДОКАТО НЯКОЙ ДРУГ РЕШАВА
ПРОБЛЕМИТЕ ВИ ВМЕСТО ВАС**



АБОНАМЕНТНА ПОДДРЪЖКА НА КОМПЮТРИ

За контакти:

Адрес: ул. "Ген. Гурко" №34
Телефони:
980-72-45
088/784-986

Ние предлагаме:

5 годишен опит
24-часова поддръжка
7 дни седмично
Спешно реагиране до 1 час