

февруари 2002 | брой 1
цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

gamers'

WORKSHOP

MEDAL OF
HONOR
ALLIED ASSAULT™

РЕТРОСПЕКЦИЯ НА 2001 ГОДИНА

Unreal Tournament 2
Disciples 2
Moto Racer 3
IL-2 Sturmovik
Europa Universalis 2
Serious Sam 2

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечатата до файлови сървъри и Linux среда.

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

Предлагаме възможност за 24 часа, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и бесплатни телефонни консултации



БГ Сервиз
абонаментна поддръжка
на компютърна техника

тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
[WWW: www.bgservice.net](http://WWW:www.bgservice.net)

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

Понякога ще идват във съня ти като нечакан и даденеч гост.
Не ме оставай ти отъян на пътя -
вратите не заостявай.

Ще влезна тихо, кротко ще приседна,
ще влега поглед в мрака да те видя.
Когато се настята да те гледам,
ще те целуна и ще си отида.

Н. Вапцаров

З апочнав така, както много отдавна искала да започна ноктот от редакционните странички - с най-красивите думи, за които се сещам. Много пъти се опитвах да ги сътворя, но на родения да пълзи не е отредено да лети, приятели мои. Освен на чудки крире. Днес това са тези крире. И тези са думите! Мислите ми са празни за по-голяма красота от скритата в няколкото семпли редчета по-горе. В тях нещо намерите възвишение трели и помпозност, тенденциозна семантичност и изкуствена изътъченост... Само делничното съъзвънство на една прекрасна, чиста човешка душа. Може би защото Вапцаров е бил повече човек, отколкото поет. Не знам и не се наемах да гадая, още по-малко пък ще се впусна в някакъв литературен анализ... Но, по дяволите...

"Ще влезна тихо, кротко ще приседна..."

Какво може да се каже след подобно четиристишие? И как да некажи нищо, ако не на друг - поне на самия себе си. Така и правя - мълча, а душата ми говори. Да се опитам да облека с думи безъмълвиянния щепот било иначе, не бих могъл да постигна, но ако някога и вашите души затрепят в резонанса на моята и успеете да ги чуете, значи в този момент сте ме разбрали.

Знам, че когато това стане, ще ще бъдете сами. Това стихотворение трябва да се чете в самота! Пращалните стихове на Вапцаров Ѹкъм хена му, написани дни или може би часове преди разстрела. Думите, с които я казва "сбогом" и "общим те", без те дори да са загатнати някъде в текста.

Зашо е написал само толкова? Разлъвайки анализаторски, литературно оформени локуми, даскал и професори обикновено забравят да зададат този, по моему - най-важен въпрос. И коли би могъл да отговори на него? И коли съм из, че да се опитвам да гадая мотивите, мислите и чувствата на човек, чийто живот изчеза? Но вижте - прочете го пак. И после още веднъж. Прочете го в къната нощ. Прочете го наистина в самота. Тогава,

когато любимият човек неистово ви липсва. И после ми кажете: "Не е ли предостатъчно казаното?"

И когато тръгнете да оформяте окончателното си становище за силата на стихия и човека, стоящ зад него, си помислете за следното:

Очи в очи със Съдбата, ехидно отбелязваща последните часове от живота му, в думите на този човек няма страх, съжаление, униние, хленч?... Само единствено Любов!

Това е дух, приятели. Такъв, какъвто нито знат, никој вие притежавате. Достойна за преклонение сила и мъжество. И нежност.

Затова сведете глави и преди да отворите уста в прости, че прахосвам пространство за неща, несъмнестими с тематиката на списанието, си спомнете всички останали пъти, когато съм го правил и просто ме оставете да си плътам.

Не случайно започнах със стиха, който е в члото на личната ми класация. Защото... Знаете ли... Въсъщност аз дори нямам представа дали днес Вапцаров се изучава в училище. И ако отговорят е не, значи не искам и да знам с какво друго се занимавате в часовете по литература. Не ми се ще да знам какво изучи учител. От страх, че някой току виж ми казал. Стомням си времето, когато и моят живот се вмества в рамките на времето преди, по време и след училище. Стомням си и какво представляваше тогава самото училище - беше школа, в която даден с всичко останало се учехме и да живеем. Да надговяваме себе си. Да предодяваме предизвикателства, но без да губим приятелите си. Или поне верните.

Но, както и да е - животът е това, кое то се слуша сега, минало и бъдеще са просто проекции в съзнанието ни. И какво научавате вие днес? Какво ви се случва? В какви се превършвате?

Какво чувствате? Как чувствате? Не зная, нога да дам каква какво мисля:

Мисля, че поколение след поколение човечеството се изразяда. Деградира. Мисля, че затъпявате. Мисля, че сте нещеви. Илитерати! Че сте емоционални развалини. Чувствата ви са като основите на къща, която никога няма да се сдържи с покрива. Отворена и безпомощна пред житежските бури и катаклизми. О, да - анаха - така се изгражда човек - животът го бълска с грубите си пестници. Но това, което забелязвам сега, е как вместо да ве кремък, точка манка глина. И превърща в нещо деформирано и грязно.

Понякога и злобно. Вместо да провокира силата, той влива енергия в слабостта.

Но нека поясня нещичко - не приемай-

те становището ми конкретно и лично на насочено. Нясън съм, че всяко стадо си има и белите овце. Познавам сред вас доста личности. Хора, в които пламъчето на просвещението (изтъкано звуци, нали) и стремежа към събейзграждане и усъвършенстване гори и се разгаря. Точно защото ги има си губ времето до говора всичко това.

И да ви кажа откровено - хич не ми драме, аз в момента не напразвавам или ако сте на различно мнение. За това мога да споря с всеки от вас и ако имате какво да сложите на масата и желание да го направите, аз също съзложка, след края на спора ще си тръгна към дома като един значително по-състъпителен свободен мъж. Но да оставим това. Не за това отворих дума.

Днес искам да ви разкажа за някои неща, които - докато вие сте забили носове в мониторите - те се случат или се случват някъде, на някъдруг. За нещата, които се пропълзват незабележани покрай вас. За чувства, в които някъде - някой друг се облива, за екстаза на душата ми в мига, в която докосва Бога в самия себе си или в някого друго. Докато, същевременно, вие - в пристъл на идейно бесъмислие какво да правите с времето си - обикновяте нивата на Диабло сшиба-ти си хайдор-герой 99-то ниво и търсите най-безумно редкия артефакт, които я намерите и след 3 месеца - я не, а няколко метра по-късно "лага" вземе, че ви "убие".

Чуйте:
Знайте ли как се спуска вечера в пленната? Като магия Ефимерна и ненадейна, изящна. Прокрада се галъвно и симо и доколо да усетите вече се е настанила не само навън, но и в душите ви. И ги прави красиви. Алено-оранжевият танц на легрония огън ги облива с топлината си. Небето се усмихва с бълска на милиади звезди - така ясни, така близки, така прекрасни. Китарен звън и песен, смых на момиче, добри, весели хора, които про-гонват самотата ти...

А упрото? Когато розовото сияние си пробие път през здравца и поползи нежния си ореол върху търба на пленната. Излизаш навън, хладният въздух влива в дробовете ти свежестта и дъха на горски плодове, оливя те като лимпдо вино. Замайва те. И точно в този миг слънцето се показава. И пръвът му лъч запада в пленната. Милиарди капчици уринка роса отръщат на ласката ми, усмихват се и яко засияват. Запяват не със звук, а със светлина. Целят склон е като покрит с диамантчета, а от очите, неспособни да понесат подобно великолепие, поти-

чат съзми...

Киска нюни бини някакъв тежък мътъл. Купонът вече е съвршил. Веселието - отшумяло. Загаси покордата цигара в пръстенения пепелник и вперва поглед в човека насреща. В най-добрата си приятел. С него можеш да споделиш всичко. Чувстваш силата и уважението му, доверието му. Можеш винаги да разчиташ на него. За всичко. Говорите си за живота, онези неща, които не можеш да кажеш на някой друг. Гледаш го, слушаш го, присъствието му те успокоява и ти дава уют. Знаете всичко един за друг, но винаги има още, нали?... Вдигате чаши и ги докосвате една в друга, а погледите ви си казват толкова много неща...

Черно, но не е страшно. Чуваш зова му, луната примамливо е осветила пътеката, по която да се гムнеш във външните му. Слушаш ги - те ти говорят на странния си език, който не разбираш, но чувствуващ - така, както се чувства мелодия.

Планата облизва стъпалата ти и вече знаеш, че това е твоето място. Мистото, на което чувстваш докоснатето на вечността. Пресиящи си към нея и правиш първата крачка. Топлата ласка на морето те посреща и притегля в себе си. И в този момент - някак отстрани, извън себе си - се заглеждаш в пръстите на ляна. И онемяваш. Божества. Милиони божества изскачат като че ли от тялото ти. Осветени от луната микророгозини фосфоресцират в омайни движения, завъртат се и изчезват в дълбините. Съжаля и тукането на сырцето ти предизвика спивачки. Вълшебство изпълва вселената. И понятието време се превръща просто в дума без смисъл. Тримата - морето, луната и ти...

Отново е нощ (Зашо ли нощта точно е превъплътнена с най-хубавите преживявания, може би оттроват се всички факта, че тогава сме себе си повече от всичко...). Хихка, вила на приятел, апартамент, къща... Камината кротко дограма, или пък просто цари мрак. Нечия кадирана кожа се докосва до твоята. Нечий топъл дъх със сълзи. Нечия ритъм се слива с твоя. Нечия тихо стягане възпълнява съвестната ти. Нечия любов те запива с всеотдайността си...
...

Зад това многоточие всеки би могъл да добави нещо от себе си. Ако има какво...

ИГРА НА БРОЯ**016 Medal of Honor: Allied Assault**

Защото сме войници и смъртта е нашият занаят.

Любопитността с много лица - трънинца в очакване, изострила сетива в готовност да полети с оловна кровожадност, свирепа за гълт, заключена и дебенца зад последния натисък на пръста, зад последния милиметър, зад онзи заветен звук от преодолелия последното съпротивление спусък Смърт.

Добрата стара познаници.

И единственото, което трябва да сторите, е да ги позволите да се въмъкне в сърдата ви и да обсебят мислите и сетивата ви. Да я приласкате в черните си души и после да я разгададете - от дулото на танка или цвета на текката картечница на воения джип. Нека жъне на воля...



011

2001 година в ретроспекция

Преглед на най-добрите заглавия за 2001 година

010**Справочник на клубове****060****Профили**

American McGee

061**Емулатори**

Nintendo 64

062**Хороскоп**

Quake и зодиите

064**Кино**

The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

068**Софтуер**

Джам Айдаци

070**Интернет**

Интересни сайтове

072**Поща**

Думата имат феноменете...

ние работим с клавиатури и мишки

CHERRY 

gamers' workshop

Автори:

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Апостол Апостолов - Chappy

Благомир Петров - FonManiac

Георги Динчев - mEd iEb

Георги Тодев - Glarusa

Диян Димитров - Freeman

Евгений Тенев - DimesIn

Елена Костадинова - Elexis

Иван Христов - iKo

Иван Илиев - Whisper

Константин Грозев - Balrog

Красимир Колев - Magkrabtar

Петко Рангелов - SaintP

Петър Рангелов - Cabal

Юлиян Кандаров - Groover

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Кандаров
Александър Гранчаров

Специални Проекти:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

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

Интернет от HEADOFF

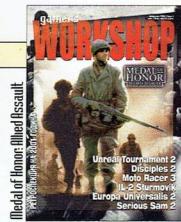
Основен разпространител:
"Дженева" ООД

Телефон: 02/46-43-93

Печат:

"Делта +"

Телефон 032/63-06-42



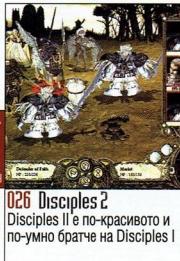
на кориците



ПРЕДВАРИТЕЛЕН
ПОГЛЕД

022 Unreal Tournament 2
Новият Unreal Tournament обещава да въведе нови стандарти в жанра.

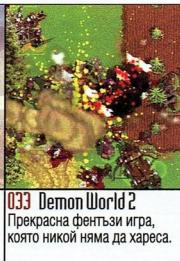
PEBIO →



026 Disciples 2
Disciples II е по-красивото и по-умно братче на Disciples I



030 MotoRacer 3
"Пипни ме тук... пипни ме там ... и тук ... и тук..."



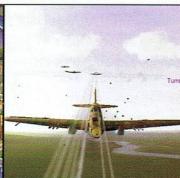
033 Demon World 2
Прекрасна фентзи игра, която никой няма да хареса.



036 Europa Universalis 2
"От фенове за фенове".



039 Capitalism 2
Ху юнгс ту би а факин милиардер?



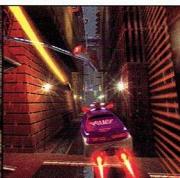
042 IL-2 Sturmovik
Изключителна игра.



046 Serious Sam 2
Арски гордина игра. Красива, предизвикателна, духовита, разнообразна и автвина...



049 Darkened Skye
Амбициозна овчарка и гордост-полиглот спасяват света от зъл магьосник.



052 New York Racer
На тази игра ѝ липсва само едно - Мила Йовович.

054 Master Rallye
Прекрасно рали



055 Bogasul
Балдуин Гейтен юбер алез



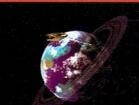
056 SW Starfighter
Достойно продължение на... Rogue Squadron

→
ОТ КРАК НА КРАК

057 Guilty Gear X
Достойен представител на жанра.



058 B-W: Creature Island
Black & White - стратегията + куп безсмислени задачи.



059 Starship Unlimited II
Хора и маймуни правят игри...

Пред вие е магически квадрат. Целта ви е да наредите числата от 1 до 7 така, че сборът от 8 клетки около всеки един от сивите квадрати да е равен на числото в него. Нямate право да повтаряте цифра по редове и колони т.е. първата колона не може да бъде от типа 1,1,3,7,5,6,4, а никаква комбинация между 1,2,3,4,5,6 и 7.

26	35	37
31	36	39
38	26	24

Пращайте вашите верни решения дона workshop@headoff.org или адрес София 1000, ул. „Ген. Гурко“ N34 за загадката. Крайният срок за загадката е 28 февруари.

Наградата за този број е **ДВЕГОДИШЕН** абонамент за Gamers' Workshop с диск.

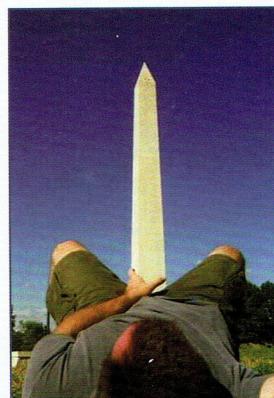
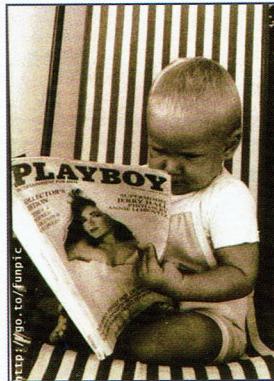
А ето и правилните отговори на предишната загадка:

1. Следващите две числа от редицата 1, 3, 7, 12, 18, 26, 35, 45, 55, 69 са 83 и 98.

Редицата се образува като сравнява разликата между съседните числа от редицата:

$$\begin{aligned} 2. \quad 99 + 9/9 &= 100 \\ 999/9 - 9 - (9+9)/9 &= 100 \\ 9*9 + 9 + 9/9 &= 100 \\ 9999/99 - 9/9 &= 100 \\ \log_9 9 + 99 &= 100 \end{aligned}$$

Наградата печели Самуил Петров (Бургас).



И

Примери, как непреднамереното желание може да се превърне в причинител на смъртни случаи в следствие на смях:

Момче за сандвичи търси ; /в "24 часа"/

Ако обичате униканата българска кухня, посетете ресторант "Цигански барон"! (Реклама по радио FM +)

Търся елитна масажистка до 24г. Добро заплащане

Презервативи за всеки вкус! Реклама по телевизията

БУС търси работа. Може и вечер.

CG-> Банков консорциум "Титаник"

Правим обувки с кожа на клиента.

Фирма "Кондор-Кънев"

Пеньоарите се преместиха на ул. "Граф Игнатиев".

Фирма "Пешкиров инкорпорейтъд"

Обява в пресата: Мога да давам уроци по френски, архитектура, латински. Изпитана методика. Но не искам. Телефон 2-11-11.

Фирма "Үйркшоп Груп" (по светлия пример на Мути Груп)

Давам стая под наем срещу отглеждане на две крави. Може и студенти. ПП с. Мърчаево, Софийско.

Фирма "Бетон-Интелект"

Ветеринарна лечебница "Златната рибка"

Фирма "Грушев и ЗЛИ", (София, ул. "Пиротска")

Частно погребално дружество "Нов живот" (надпис върху черен джип "TOYOTA")

Фирма "ТАРАШ" - почистване на жилища и офиси (Обява от "24 часа")

Търся съквартирантка - с TELL: (Обява на Хим. факултет - София).

Топлата вода ще се събира в понеделник в куба. (Блемежка от инкасатора и дописано отдолу с молив: "Носете си плавници!")

Пътуването с експресните влакове на БДЖ е пестене на време и удоволствие (рекламен плакат на гара Варна)

До 31.12. пари няма да се изплащат. ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ! (предколедна обява в БАН)



Разработка се Playstation 3

Списание Cnet съобщава, че техническият ръководител на Sony Шиничи Окамото е споменал пред достоверни източници за евентуалните планове за Playstation 3, които ще революционизира конзолата индустрия. В основата на тази революция лежи нова технология с кодово име "Cell", която е все още в начален етап на разработка. Това изглежда доста обещаващо, имайки предвид факта, че над тази технология се трудят обединените екипи на Sony, Toshiba и IBM. Според Окамото новата технология ще бъде готова през 2005-та година. Ако мълчанието е вирна, в основата на новата конзола на Sony ще лежи процесор, който може да извърши 1 трилион операции с плаваща запетая за секунда. За да придобиете представа колко точно мощен и бърз ще бъде той, ще ви кажем, че настоящия процесор на PS2 може да извърши само 6.2 милиарда такива операции.

Soldier of Fortune 2 отложен

Activision официално обявиха, че има малко забавление на многоочаквания first person shooter, Soldier of Fortune 2. Новата официална дата не е обявена, но се знае че става въпрос за пролетта. Официалната Soldier of Fortune 2. След като Activision тази отсрочка е необходимо за да се доизпитат някои аспекти на играта, в това число генератора на мисии и мултиплейър. Подобрените от изкуствен интелект, графиката и новия геймплей според нас ще си заслужават чакането, така че стискайте зъби още малко.



ПИРАТИТЕ ИЛИ ОТКЪДЕ ИДВАТ ИГРИТЕ

K

ако се случва на добрите!

Незам колко от вас имат легални игри. Мога да си заложа пристите на лявата ръка, че не са много. Спокойно, а също не съм прекали с покупките от Пулсар. Дали това е добре или не, няма съда да обсъждаме, не това ще бъде предмета на тази статия. По-скоро ми се иска да успея да ви разкажа малко за подземния свят на незаконните игри, тръзи, филми, пиратските групи, и някои слушали се на хората грижищи се за тях неща на последък.

Значи преди да преминем натъка ще видим малко по-размисъл. Ако спрете да чете разбира се, защото отговора ще е няколко изречения по-надолу. Питали ли сте си някога, когато сте отивали на Slavetov (примерно), разделяли сте се с там да кажем \$8, и доволни с широка усмивка сте си тръгвали към външното стикски по-редното CD в колекцията откъде е дошла стоката, която вие в момента пазарувате? Задавали ли сте си въпроса кой аржеба е отговорен за това, че винто сега, точно в този момент, точно на това място се сдوبват с едно перфектно, едно към едно от оригинална, но и същевременно нелегално копие на RTCW (да речем)?

Ако сте си го задавали, но досега никога не се е случвало така, че да можете да намерите отговор, тук специално за любознателните вие ще поздравим булото, с което сцената е покрита. Между другото отсега нататък като споменавам сцена, а мислете за онова широко и пазно място, доиста често декодирано с разнообразни парцали и надвратни скованы стени, наплескани с боя, на която обикновено разни хора, завършили ВИТИЗ се кекчарат за ваш кеф. Сцена оттук нататък ще наричаме цялата съкупност от хора по света, които разделят благата (игри, програми, музика, фильми) по различни FTP сървъри, IRC мрежи, HTTP сървъри и прочее места, откъдето после разни хлюпове могат да се снабдят с тях и ако не сте внимателни и не знаете къде да търсите да ви ги продават за \$8 (примерно). Уви българския принос към сцената е меко казано нищожен, така че какво

сме дали ние на света в този аспект няма да коментираме. Кракован път ще наричаме това, което пресата със своето незнание е нарекла "хакване", а именно прескаченето/премахването/забийканието на защитите на даден продукт.

И така отговора, който след доста объркани слова най-накрая трябва да дойде. Какъв е примерно път на RTCW (в случая наистина нещата как се случили)?

Еми да започваме. Списанието X получава промоционна диск на RTCW. Диска поема човека А. Човека А има свой познат В, който обаче разбира доста добре от това, как именно Activision си защищават продуктите и квота е по-зле - познава перфектно всичките защити и начините те да бъдат елиминирани или прескочени. И така човека А взима за пред колегите в списанието диска да поиграе вънчици, а всъщност се насочва с около 90 мили-часъм към къщата на В. В направо му почват лигите от кеф, защото освен, че диска у него седмичка преди официалната премиера, е вградена нова защита. Той не го прави за парите. Той го прави заради престъпление-то, ебавката със системата и удоволствието от краковането. Истината е че новата система не е нито велико - цялото забавление му отнема около 10 часа чисти. Което значи, че следващата път, когато дойде диск с тази защита, той ще е готов с него, за по-малко от два часа. В същността на А е роднотата вест по телефона. Тъй като е междувременно около 2 часа през нощта жената на А наистина се нервира, но тя не подозира нищо и А я забламосва ненадежно и се измъква. Време е А и В с колата на А да отидат при С. С има невероятна връзка на разположение - Т3 или 45Мбит или грубо около 5 мегабайта в секунда. Освен това е разположил на тази връзка една скромна машина - с едва 300GB дисково пространство. Пълни все с интересни неща. Примерно с последната бета на Heroes4, пресни гирове на Yamakasi, Ocean's Eleven, разни музики и други работи. Трябва да кажем, че С не пази този компютър у дома си - това е немислимо, той не може да си позволи връзка като тази. Това става в официална. Той е системен администратор

на голяма фирма и една машина в повече във стяга със сървърите не смущава никой. И без това там влиза само той и още други двама техники. И чистачката. С направо се напакава от кеф като разбира какво са му пригответи А и В. Междувременно е вече 3 часа AM. А и В се запъват към офиса на С, тъй като нали казвате - той е системен администратор и на него му е рано за лягане, така че той е на работа. Проблеми с охраната няма и скоро тримата герои са един до друг. С диска. Това отдавна не е оригиналния диск. Той е в редакцията. Това е диск, който днес не е съзписаната игра. На този диск има точно 49 архива по точно 15000000 байта.

Диска бива копиран бързо и се връща в изходно състояние - кутийката с дискове на В. Оттук вече става интересно. С е превъзбуден и след като дядо чирица часа игра, от типа "само за 15мин, колкото да види графиката и да поилям малко", той най-накрая се откача и решава, че е време. Време е играта да тръгне по света. Играта потина около 8 сутринта към други 10 FTPtra със страшна скорост. Време е да се хвашаме на работа. ICStatata се разлинят. Доста хора получават съобщения. Оттук нататък колко хора изтеглят играта от тези 11 FTPtra не може да се каже. Поне не с точно. Цифрата е голяма, трансферът е зверски. Защото от тези 11, играта е прехълена в стотици други. А оттам пътят вече не може да бъде проследен.

А, В и С са част от Razor1911. Razor1911 е пионера на сцената. Всичко съществуващето си от 1985. Након като вие не са били родени тогава. Но от тогава тя предоставя на света игри и програми. Напоследък само игри. Друга стара е DrinkOrDie. Братушки. Правилно чухте - руснаци. За разлика от нас руснаците са допринесли доста за сцената. Хийдите преведени излязоха със софтуери и игри по Славейков го доказват. А двете имати дотук са имена на групи. Групата е нещо като футболен тим, чиято цел обаче е доста далече от team spirit-a, а по-скоро всеки се стреми да изправи конкуренцията от другите групи и пръв да пусне да кажем последния Photoshop. Единствено за да очи

своята група с почестите. Не за пари.

Разбира цялата тази гледана от горе действост прилича на мравънек сяк наблюдава от ФБР. И никак не им хареса. Нито пък на М15, нико то на който и да е. Ще ви спестя два реда съкращения на организациите за борба с пиратството. Разбира се санскрипцията ще е ченгъ и да се ин филтрира не е изключен. За съжаление на the fedс досегашните им опити се усещават все с поголовен неуспех. И нюансионни ефекти.

За целта ФБР решава да стане тях. Стартъра сървър като този на С. С много празно място. За много неща. И доста мощна trace система. И доста място за записвания на раззупитите от trace-а. Но федералните не бързат. Време има. През това време тялото FTP (сървъра сиреч) става вре по-пулгарно и все повече хора искаат да им акуантни там, защото знаят, че там намерят все нови неща. С което обаче за раздост на федералните се увеличава

и списък на хора, които освен че се снабдяват с нелегални игри/музика/филми ги и произвеждат, доколко тази дума може да се употреби в случаи. За да се постигне максимален ефект при удар върху тази организирана престъпност ФБР агентите се свързват с някои от функционерите на Razor1911, FLT, NLISO, DrinkOrDie (които имат и членове в Щатите де) и другие групи. Дори стават приятели. Само на текст обаче. Защото в момента, когато се събират достатчно доказателства спрямени към по-голямата си част тийнейджъри, агентите се втурват в атака. И арестуват на практика всички членове на избройните по-горе четири групи, до които успяват да се доберат. Тоест тези които не са в Щатите вадят доста голям Жокер от картите на късмета. Освен това членове на големи MP3 групи като rps, ego, KSI, reg също биват арестувани. Не се подминават с лека ръка и DivX момчета. Някои от тях гледат света

сега на закрито. На място където лампите правят деня и нощта, а стоманата и бетона са се сляли, за да донесат справедливост, разделение и да пазят хората от побоища нощем.

Това се случи на 11 и 12 Септември.

За съжаление това всичко се отрази на сцената. Който не беше арестуван се изплаши. А който мислеше да започва с отказа. Останаха само шепа смелци, които решиха, че са над закона и той не може да ги стигне. Последните можихани. Доказателството, че сцената не е умряла. Няма и да умира. Както никога няма да има реесия за ко-каиновите картели. Въпросът е че в следващите поне три месеца сцена-тата няма да е същата. Разбира се след тези три, а може и шест ме-сека нещата ще си тръгнат по старо-му. Както си му е в реда с организи-раната престъпност.

Slurcs

**ДЖОН РОМЕРО СЕ ПОДСТРИГА
НА КОИ МУ ПУКА ВСЪЩНОСТ ...**

Падналият ангел Ромеро вече с е нов имидж. Огромната му къдроба коса вече ги ями, не че това интересува някого. По интересното е, че бившият меч в игралната индустрия очевидно здраво го е закъсал, щом разреши съзлътото си Ferrari Testarossa. Официалният повод е, че там където той се намира в момента (нейде из дълбините на Текас), пътищата са разбити и се карата само джипове и камиони, но на нас тия не ни минават. Всеки, който иска да си купи Ферари-то на Ромеро, може да отиде на



www.ebay.com, в раздел Коли,
Спортни Коли, Ферари и да огледа
спецификациите на жълтия звяр.
Началната цена на колата е \$65 000.

Като стана дума за Ромеро, може би е редно да споменем нещо и за новата му компания и първото й заглавие. Компанията се казва

Monkeystone, а и първата игра бе посрещната с доста голям интерес и получи доста високи оценки. За тези от вас, които в този момент се чудят за коя игра става на въпрос, веднага ще поясним - тя се казва Hyperspace Delivery Boy! и е предназначена за PocketPC формат. Както сами виждате, прогрес на Ромера е значителен - тръгна от Doom преди 8-9 години, мина през Daikatana за да стигне до Hyperspace Delivery Boy! Ебати глупака!

Whisper



Icewind Dale 2 през Април?

Virgin Interactive са разплатили Европейският си каталог, в който в графата "Предстоящи заглавия за месец Март" фигурира Icewind Dale 2. Макар и досега нищо да не се е "чувало" за това заглавие, много е вероятно IW2 скоро да види били свет. Преди доста време Virgin откупува права за издаването на нова игра със познания ни от Baldur's Gate 1 / 2 и Icewind Dale Infinity Engine.

Whisper



ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	РС	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНА	ЕКСТРИ
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	 Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	 Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	 Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 лв.	 Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX, 17" LG Flat	0,99 лв. 4 лв. Нощна	 Direct!
Gigs	София	Студентски град, бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo, 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	 Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5 лв. нощна	 Direct!
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	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	 Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX, 17" Flatron	1 лв.	 Direct!
The X-files	София	Фондохивилица бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Preview	1,2 лв. 4 лв/5 лв.	 Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1 лв. Игра 1,5 лв. И-нет	 Direct!
VipZone	София	ул. „Кирил и Методий“ 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1 лв.	 Direct!
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	 Direct!
Маниак	София	ул. „Будапешта“ 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1 лв.	 Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	 Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 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, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50 лв - 1 лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. "Неофит Рилски" 70 до Пицария "Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50 лв - 1 лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на була. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"/19"Monitors	1 лв.	 Direct!
Сан Marino	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 Marino 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
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	 Direct!
Мрежата	София	подлеза на була "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска")					
Виртуала	Бургас	ул. "Вардар" №-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са

оборудвани с

Pentium 4 1.5GHz

256MB Ram

GeForce Titanium

19" Monitors

CPL EUROPE
QUALIFYING CENTER

Автор: Whisper

2001 година в ретроспекция

Няма какво да се лъжем – 2001-ва не беше добра година, откъде и да я погледнем. Погудели талибани едва не предизвикаха трета световна война, никакъв идют изправи света на нокти, разграждайки антракси спори насам-натам, безхаберното в нашата политика и икономика продължи със страшна сила, а като капак на всички Чехия заби последните шест пирона в ковчега на полуимрътвото (към този момент) българско самочувствие.

За игралната индустрия годината започна ужасяващо – никоя от най-големите геймърски сайтове бяха затворени, почти всички разпространители обявиха огромни загуби, много компании, сред които изпълната Sierra и Electronic Arts, съкратиха стотии работни места поради „целеви промени“. Това, заедно с шумотворицата и повишеното внимание около новите конзоли, настъпа по-слабоизвестните да отишат PC-игрите, а нас – по-коравите колеплета – да състиснем зъби и в безсилна ярост и безъмълвна закана за разплата. И макар че почти цялата година под знак на конзолите от ново поколение, PC-геймърите получиха своето отъщущение в края на годината. Само за месеците октомври, ноември и декември на пазара излязоха над 30ървокласни заглавия, които показваха, че PC индустрията не само не агонизира, а напротив – изживява нов Ренесанс. Най-хубавото обаче търпва предстои и, живот и здраве, 2002-ра година ще докаже.

А сега, позволете ми да хвърля поглед назад и да отбележа няколко момента от 2001-ва година, които са запечатани във знанието ми.

Битката с вълните Крел-скелети в Serious Sam: Макар и някои да смятат това заглавие за повърхностно и „плитко“, според мен това е



най-великото повърхностно и плитко (-)) заглавие, което съм играл досега. Реверансът към легендарната формула на id Software, позната ни по Doom, достигна своята ескалация пред стените на древна Тива, където вънна след вълна Крел-скелети ме нападащи от всички възможни посоки в продължение на повече от минута. Нямай друга такава игра!

сталационна програма, която не разпознаваше промените в текущата инсталационна директория. Ако решите да инсталirate играта в някоя друга папка, а не в предвидената от разработчиците, всички файлове биват запратени в директорията на Windows-a. Което означава, че кога-



Страхът от инсталиранието на Pool of Radiance: Ruins of Myth: Многото грехове на Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor не могат да бъдат събрани на няколко страници, но за тоталната безхаберност на това заглавие най-ясно говори фактът, че много хора по света не смееха дори да инсталират играта. Но незнани причини PoR беше пусната на пазара с ин-



то решите да де-инсталирате играта рискувате да същите системните си файлове. И тъй като де-инсталацията много бързо следваща инсталацията на играта, логично е, че при повечето хора този проблем съвсем не беше за пренебрегване.

Първите крачки в името на семейство Ковенант в Undying: Има

много велики моменти в тази игра, но май нищо не може да се сравни с началните сцени в името. Местоположението – хълма, огромното входно фойе, мрачните коридори... чувството за неизбежна заплаха беше насякъде. Всяка стъпка ме караше да се оглеждам в очакване нещо да се случи. А когато то се случи, изживяването е таково, че не може да се опише с думи.

Осъзнаването на потресаващия факт, че Ан МакКафри и написала много книги: ...и че само две от тях са били превърнати в игри. Предлагам всеки, който реши да лицензира и адаптира някоя друга книга на МакКафри в компютърна игра, да бъде заточен за една година на съмтот остров само с един PC и колпия на игрите Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance and Anne McCaffrey's DragonRiders: Chronicles of Pern.

ретроспекция 2001

Най-добра стратегия в реално време

1. Empire Earth

Ако не за друго, Empire Earth може да спечели без проблеми наградата за най-мащабна игра. Над 15 цивилизации, 14 епохи, стотици единици, сгради и прегради и всичко това - подкрепено от безспорните умения на Рик Гудман (ко-създателя на първия Age of Empires) и тествано за баланс и играемост от най-добрите състезатели на Starcraft и Age в света.

2. Battle Realms

Първата игра на Ед де Кастильо, бащата на Command & Conquer, след безславното му проектиране от Electronic Arts преди година и нещо, показва, че човекът знае как се правят стратегии. Увлекательна история, четири абсолютно унищожени раси, невероятна графика и безпрецедентно внимание към детайлите при превърнатата това заглавие в една от най-приятните изненади за годината на стратегическата сцена.

3. Red Alert 2: Yuri's Revenge

С разнообразието си от нови единици, сгради и технологии, както и с промяните и подобренятия в геймплея, Yuri's Revenge отново върва вратата на играчите, че в Westwood, след много го проправили, все още има хляб. Ако някога сте харесвали Command & Conquer или Red Alert, задължително трябва да изигрите Yuri's Revenge.

то, но именно поради мащабността и епичността си, както и поради богатия си и изключително разнообразен от тактическо естество геймплей, Empire Earth заслужава короната за "Най-добра стратегия в реално време на 2001-ва".

Най-добър екшън от първо лице

1. Clive Barker's Undying

Великолепна графика, потресаваща музика и атмосфера, каквато имат много малко други игри - това ще ви предложи най-недооценената игра на 2001-ва година. Който е изиграл тази игра, ще разбере преклонението ни пред нея; който не е, нека не се двоуми - на пръсти се броят заглавията, по-стойностни и удовлетворяващи от това. За жалост поради погрешния маркетинг, неподходящото време за пускане на играта и нежеланието на масите да пипнат нещо, което няма думите Counter и Strike в заглавието си, света на Undying никога няма да види отново блясък. Появявайте ми, ние губим от това.

2. Alien vs. Predator 2

За разлика от предишната игра, AvP2 е наистина жестока. Това заглавие успя по неупорим начин да пресъздаде на компютърния еcran динамиката и напрежението на филмите, като ги гарнира с интересуваща история. Без съмнение това е екшънът с най-разнообразен и обширен геймплей за 2001-ва година. Бих дори казал, че в AVP2 се крият

вие за миналата година се оказа толкова добро, че чак изненада и нас. Абсолютно размазаваща графика, невероятният дизайн на нива-база, безупречният (макар и на места повторяящ се) геймплей, и специфичната щипка окуптизъм за вкус бяха забъркани в експлозивен коктейл, който хъръпъл във второто иг-

лика ролева игра, е в изобилие тук - като тръгнем от практически безкрайните пътища за развитие на персонажите, минем през огромния и деталиен играчен свят и великолепно реализираната игрална концепция за противовеса между технология и магия, и стигнем до абсолютно завладяващата история. Като до-



ракач по цял свят. Само за няколко кратки месеца на пазара RTCW надхвърли 1 миллион продажби, кое то не се случвало с игра от жанра от Half-Life насам. Едва ли е възможно да има над 1 million балъци.

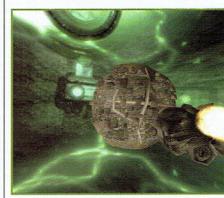
Победител: Return to Castle Wolfenstein

И тук конкурентията бе жестока, но Wolfenstein никакси просто изънка над останалите заглавия - както със силната си солова игра, така и с абсолютно фантастичния си мултиплейър, останала почти незабелязан в уса. Тук трябва да спомена, че като цяло 2001-ва година на мяна под знака на first-person екшъните - почти всички игри от жанра бяха дosta над средното ниво и носеха по нещо ново и запомнящо се. Макар и да не намери място в нашата класация, трябва да изтъкнем две други невероятни игри, които заслужават специално внимание - Operation Flashpoint и Serious Sam. Първата заради комплексния геймплей и огромния играчен свят, а втората за първичния си задърж и несъмнено най-мащабните битки в игра от този тип до днес.

Най-добра ролева игра

1. Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

"Огромна", "епична", "уникална" - това са само някои от суперлативите, които ще чуете за тази игра. Всичко, от което се нуждае една ве-



бавим тук и отдадеността на разработчиците от Troika Games на своето заглавие, изразена под формата на допълнителни модули и места от игричарски свят, достъпни бесплатно за сваляне от Интернет, и имаме една игра, която е на практика с неизчезващ геймплей.

2. Anachronox

Едва ли можете да има по-хубав край на митничните Ion Storm от Anachronox. За последните няколко години няма игра, която по толкова тънък и елегантен начин да обедини в себе си великолепна фабула, увлекателен геймплей, запомнящи се и трудно забравящи се персонажи и огромно количество свеж хумор иironия. От първите няколко минути до самия край на Anachronox ще се чувствате като главно действащи лица във филм, който не искате никога да сървиша. Жалко, че по всяка вероятност никога няма да можем да се потопим повторно във фантастичната вселена на Anachronox.



три игри в едно, а като добавим към това и унищожителния мултиплейър, се получава истински шедъровър в жанра.

3. Return to Castle Wolfenstein

Може би най-очакваното загла-

3. Wizardry 8

Една от най-старите и почитани ролеви поредици стигна своята кулминация през 2001-ва година. Започната преди близо двадесет години сага завърши легендарното си съществуване по най-добрия възможен начин. Въпреки непрестанните перипетии около разработката на играта и почти четиригодишното и отлагане, Wizardry 8 предложи на почитателите си спленителен геймплей и невероятно мащабен и увлекателен игрален свят, а дори успя да поднесе всичко това с неочекувано добра, макар и малко застаряваща, графика.

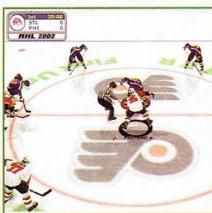
Победител: Тук вече наистина е трудно да се изличи явен победител. Всяка една от изброяните игри има своите изключително достойнства и би било неправда към които и да е от тях да бъде преберегната. За нас тези три заглавия съдържат в себе си цялата есенция и обаяние на ролевите игри. Трябва да се отбележат още две заглавия, които заслужават големо внимание - Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и невероятното продължение на Diablo 2 - Lord of Destruction. Те в никакъв случай не са по-лоши от номинираните и са задължителни за всеки сериозен фен на ролевите игри.

Whisper

Най-добра спортна игра

1. NHL 2002

Това безспорно е най-добрата спортна игра за изминатата година. За графиката, звука, интерфейса, атмосферата и геймплея няма какво да коментираме - просто най-добрите до момента. Единственият показател, по който може да се разглежда NHL серията на EA Sports, е изкуствения интелект. Което важи и за всички спортни и неспортивни игри.



2. FIFA 2002

Казаното за NHL 2002, важи във пълна степен и тук. Единственият показател, по който FIFA 2002 все още отстъпва на своя опонент, е недотам изчестния геймплей. Откакто футболната серия видя бил святта до наши дни, пичовете от EA Sports все още нямат завършена концепция на управлението на виртуалните игри. Проблемите са главно в две насоки - как да се изпълняват финтовете и пасовете в перспектива. Но да покажаме ще дойде и FIFA 2003...

3. Tennis Masters

Тази игра е на това място по две причини. Първо - защото не ми се ще да слагам още една игра на EA Sports и второ - защото виртуалният тенис е едно от любимите ми занимания. А при липсата на каквито и да е заглавия от подобен род, Tennis Masters определено си заслужава.

Най-добър рейър

1. Colin McRae Rally 2

Дългоочакваната игра на Codemasters безспорно е най-добрият рейър за 2001 година. Изградена изцяло върху отлично физически модел, приложен още в първото издание на играта, Colin McRae Rally 2 кара геймъра да усети реализъм от най-висока степен. Като прибавим перфектната визия и звук, се получава едно заглавие, което ще бъде етапон за подобен род игра още дълго време.

2. F1 2001

Ето и една игра, която отбеляза огромен скок спрямо минагодишната си версия и спокойно може да кандидатства за приза ръйър на годината. Екипът на EA Sports, разработваща това заглавие, явно си е взел поука от допуснатите грешки и тази година на пазара излезе една добре изпълнена игра с много добър физически модел, красива графика и поносими системни изисквания. Минагодишният лиценз на всички състезатели, болиди и листи също даде известна преднина на F1 2001 пред опонентите.

3. Rally Trophy

Инакрая една от най-приятните изненади в света на компютърните игри за минагодишната година. От Rally Trophy понти никой не очакваше нещо особено, а то - какво излезе.



Прекрасна графика, уникална физика на коли от 50-те до 70-те години, различаващи се една от друга в големия степен. Единственият недостатък на играта е нейната прекалена трудност и фактът, че на практика не може да се играе с джойстик.

uRKO

Най-добър екшън от трето лице

1. Soul Reaver 2

Най-добрият търд пърсын за 2001 година се появя в самия край, сякаш за да даде последния и изключителният важен пасък, завършващ часовника отъдът на границите на двадесетия час, да разърка по-жълтите страници на календара, разкривайки цифри 2002. В унион с историята от самата игра SR2 се превърна във връзката между миналото, настоящото и бъдещето на екшън/адвенчърите и гордо приедна на крайно нестабилния трон на жанра, превръщайки се за неопределено време в основата на мerna единица, според която ще се определя качеството на идните наследници на кака ти Lara (основоположника на въпросния жанр, независимо дали я харесваш или не). Подобно на минагодишния победител (който нямаше честта да бъде опи-



сан в подобна класация) - American McGee's Alice - SR2 демонстрира перфектен баланс между форма и съдържание, съчетавайки изумително добра графика с една от най-добрите истории (при това не само игрални) за отминалата година и почти съвършен геймплей. Това е игра, която просто трябва да имаш в колекцията си, освен, ако се нарича геймър само защото цъкаш Snake на нокията си.

2. Severance: Blade Of Darkness

Кръв. Кръв убийца блъска на стоманените острите, кръв, озветяваща плътта съсъмрено цветя на паднинето, кръв бележеща пътя към славата. Severance е играта, която категорично показва, че границата между доброто и злото, между черното и бялото в червена. Най-бруталният търд пърсын на годината, който по съвместимост се води и една от най-кървавите игри на всички времена дойде от офисите на никому неизвестните пичове от Codemasters и изведе агресията и вечното като самото фентъзи удоволствие от досега на стоманата с път до нови висоти. Подкрепен от графичен енджен, който си остава абсолютно недостатък, че се отнася до динамично осветление и водни повърхности и униканен геймплей, носещ по нещичко от едва ли не всички играви жанрове (action, adventure, RPG, arcade), Blade Of Darkness посича конкуренцията с лекотата, с която единоменният меч къща оръжията ги смеси. Сега си мисля, че ако тази игра беше подкрепена със сценарий подобен на този от Soul Reaver това бил на само най-добрите търд пърсы на годината, но и една от най-великите игри на всички времена. За добро или зло обаче слабоумната история сът-



ворена от авторите му го оставя на второ място в годишната ни класация.

3. Max Payne

Цели три години след като Матрицата на братя Уашовски окончательно извади хонкхонгските екшъни от дебрит на ъндрогрунд и ги превърна в една от комерсиалните икони на новото време, игралната индустрия лансира адекватен продукт за феновете на убийствата на забавен кадър и Джон Ву, в частност. Max Payne си има практически всичко, за което въпросните биха могли да мечтаят. Стила, мрачна и изтъкана от ирония история, главен герой, принужден да премине далеч отъд границите на закона, проблеми, които се разрешават единствено с олово, стотици трупове, развиани от вътъра черни кожени дрехи и съвършена употреба на прословутия bullet time ефект. Строчето на Remedy в единственния търд пърсыкъм дневната дата, в който почти всяка престрелка напомня за бавен и зловещ танц, в който противниците и куршумите им плуват от очиана на забавилото хода си време под акомпанимента на пулсиращите им - често за последно - сърца. Max Payne е най-адекватният не-фентъзи търд пърсыкъм дневна дата и е една от малкото игри, използващи по толкова качествен начин кинематографични приложими. Чакаме втората сезия.

Snake

Най-добрите симулатори

През 2001-ва година излязоха много симулатори от всички категории - реалистични, аркадни, фантастични... Не всички обаче са еднакво добри, и начинът да отсечем посредствените от изключителните е времето. Сега ще кажа по няколко думи за симулаторите от изминалите

те 12 месеца, които са ми оставили най-запомнящи се впечатления.

X-Plane

На фон на останалите игри, които се стремят към реализъм при пресъздаването на летащи машини, X-Plane като че ли остава в ролата на беден роднина. Не толкова подрян, колкото да речем Бу 2, нито дата на така известни творения, както Microsoft Flight Simulator 2002, тои скажа губи сравнението с родните венци си в повечето области. Невъзрачна графика, остатър интерфейс, неизвестни производители... Обаче зад непривлекателната му фасада се крие цяло съкровище за любителите на виртуалните полети. Огромно е богатството от симулатори на летателни апарати - от безмоторници през бизнес джетове до совалки и марсиански самолети. Релефът и метеорологични условия, при които може да се лети, също са прекрасно пресъздадени. Освен това, в направата на играта се усеща дух на истинност, на внимание към подробностите, и на стремеж да се предаде точно атмосферата на авиацията - нещо, което скажа липсва на по-претенциозните и известни реалистични симулатори напоследък.

Crimson Skies

Tова, което се изпълзваше на Microsoft в по-известните им въздушни симулатори (Flight Simulator и Combat Flight Simulator) - убедителната атмосфера и увлекателният геймплей - далеч не е дефицитно в играта им Crimson Skies. Направена не с идейта за реалистична симулация, а за стремителен екшън, тя успява да пресъздаде на екрана на монитора един романтичен свят на въздушни бандити и полици, със съкровища, интриги и красиви жени, изпаднали в беда. С постамигтане тя успява да ни развлече, като при това ни показва, че благородството не винаги е на страната на за-

кона.

Echelon

Сред фантастичните симулатори, който играят тази година, най-много ме впечатли Echelon. Макар при този род игри трудно да може да се обясъжда "реалистичността", все пак те оставят никакво впечатление за това доколко убедително е представената механиката на полетите в тях. Echelon явно е правен със стремеж към истинност в това отношение. Това е съчетано с прекрасна графика, необичайно мащабни и сложни (като степен на трудност и като направа) мисии, и много завладяваща атмосфера. Правен от руснаци, може да намерите го във видът на български език, което само добавя към превълнеността на това прекрасно заглавие.

IL-2 Sturmovik

Най-добрият симулатор на 2001-ва година обаче излезе в края и, затова преглед за него можете да прочетете в настоящия брой на списанието. Нямам да се впускам в пространни разяснения с какво IL-2 превъзхожда останалите игри в жанра не само от тази година, а правени въобще никога. Графиката и оформлението са едната страна

ше годината на походовите стратегии. Не излязоха нико Master of Orion III, нико Disciples II, нико Heroes IV. Де факто, в момента мога да се сетя точно за две заглавия, които могат да бъдат отлични

1. Sid Meier's Civilization III

Най-новото творение на Sid Meier's не може да се нарече перфектно (например върнат е безумния генератор на случайни числа при битка), но притежава силното присъствие на Civilization I, както и немалка част от пристрастящата му сила. В Civilization III много от елементите в играта са доразвити и опашканни. В играта видяхме и най-добрият модул за дипломация в походовите стратегии.

2. Etherlords

Блестяща графика съчетана с добре смесената амалгама от елементите на Heroes of Might & Magic поредицата и играта с карти Magic: The Gathering се оказа печеливш ход за Nival Interactive. Etherlords може би няма да постигне успеха на HMM III, но си остава едно от заглавията, които блестяха на небосвода на развлечателната индустрия през миниалата година. Битките в играта, които са успешно копирани от сис-



на нещата. Другата обаче са атмосферата, идеално намереният баланс между реалистичност и увлекателност, историческата точност, и духът на военната авиация, който е просмукан в играта от началото до края. Браво на руснаците, че за коледа ни зарадваха с такава чудесна игра!

Alex III

Най-добрите походови стратегии

2001 година определено не бе-

темата Magic: The Gathering ни осигуриха часове забава в мултитър режим.

Победител: Etherlords. От тази игра лъжа на индивидуалност, която отдавна не бях срещал. Брутални анимации на животните, грандиозни ефекти, разнообразни магии и стратегическата дълбоchina в битките и движението по картата са основните стълбове, които направиха Etherlords мой личен фаворит сред походовите стратегии, излезли през 2001г.

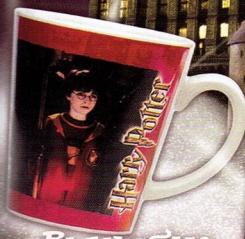
Groover

ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА



Хари Потър

и
ФИЛОСОФСКИЯТ
КАМЪК



Вълшебна
чаша

40
точки



билиет
за филма

35
точки



оригинален
плакат

30
точки

2л. бутилка
Coca-Cola

25
точки

Събирайте цели етикети на бутилки от 0.5л, 1л, 1.5л и 2л,
носещи точки от промоцията ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА

и спечелете една от хилядите награди. Получете своя подарък
в клубовете на АПЛЕКСАРДА и киносалоните,

носещи специалния знак:



Разменете 35 точки от промоционните етикети за билиет за филма
"Хари Потър и философският камък" сега!

За допълнителна информация четеете официалните правила на кампанията
и пресата или позвънете на телефон: 0800 - 12345. Коществото на
наградите е ограничено. Краен срок за получаване на наградите: 31.03.2002 г.
Всички участници приемат официалните правила на кампанията.

Coca-Cola е дизайнер на контурната бутилка създавана марка на The Coca-Cola
Company. Хари Потър, героят, имената и всички символи и знаци свързани с тях, са
създавана марка на WARNER BROS. ©2001 WARNER BROS.

График на проекциите

град	от дата	град	от дата
София	15.02.2002	Ямбол	05.04.2002
Пловдив	15.02.2002	Враца	05.04.2002
Варна	01.03.2002	Сандански	05.04.2002
Стара Загора	01.03.2002	Свищов	05.04.2002
Благоевград	08.03.2002	Кърджали	12.04.2002
Димитровград	15.03.2002	Монтана	12.04.2002
Русе	22.03.2002	Шумен	12.04.2002
Габрово	22.03.2002	Сливен	12.04.2002
Хасково	22.03.2002	Свиленград	12.04.2002
Пазарджик	22.03.2002	Казанлък	12.04.2002
Велико Търново	22.03.2002	Гоце Делчев	12.04.2002
Кюстендил	22.03.2002	Симистра	19.04.2002
Бургас	29.03.2002	Карлово	19.04.2002
Плевен	29.03.2002	Нова Загора	19.04.2002
Перник	29.03.2002	Асеновград	19.04.2002
Добрич	05.04.2002		



Coca-Cola
ТЕЛЕФОН НА ПОТРЕБИТЕЛЯ
0800-12345
на центъра на един градски
разговор от цялата страна

■ Продуцент: 2015
 ■ Разработчик: EA Games
 ■ Интернет: www.ea.com
 ■ Технически изисквания: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
 ■ Жанр: Екшън от първо лице

Medal of Honor Allied Assault

Автор: Freeman

"...Да не искате да живеетеечно?", беше попитал воиниците един култов сержант в една култова книга.
Без да съм култов ви питам същото - Medal of Honor е пред вас! Какво чакате?

Iма събития в историята на човешката раса, които хората са свидетели на парни, крайните камъни, около които пътят към бъдещето се огъва и сменя посоката си. Катализми, след които съвременниците, потомците, светът вече не са същите.

Събития, плод на най-разрушителната и същевременно съзидателна вълна в познатата Вселена - човешка природа. Защото Човекът е висше създание! Висше! И в доброто, и в злото; и в щедростта, и в безумието. "Създание от светлина и мрак" - мерецо ръст с Бог в светостта и с Дявола в грехопадението - това е, което го прави велик и жаълък, победител и пораженец, гений и безумец.

Втората Световна Война - най-грандиозният съблъсък, най-величественото противопоставяне, епопея на катастрофалността и сътворенето - смайваща картина на противоречиета природа на Хомо Сapiens. Каталитизатор за най-ниски страси и най-висши идеали. Апофеоз на крайните стойности в човешката същност - нищо друго не е принизявало и издигало така Новека.

След неизбримото количество книги и филми за нея едва ли мога да кажа още нещо. Ням я и да се опитвам. И ако, чеетайки някоя книга или гледайки филм, мнозина от нас неведнъчи са усещали тръпките на сърчищността, полазвани като миниатюрни енергийни змийчета по цялото им тяло, каращи кожата да настърхне, а мозъкът ни да се гърчи в усилията си да смили несмелия-

мите външния и събития от случващото се по страните или на екрана, то до днес не бях срещал игра, която действително да предаде и нищожна част от атмосферата на една ИСТИНСКА, случила се вече война.

E, приятели - Medal of Honor.

Да ви представя играта, в която войната е натикана зад стъклото на монитора!

репечето от времето на Quake 1. Като прибавим към това пристрастността ми към споменятия вече тип екшъни, е странно точно аз да съм човекът, който ще каже (или по-скоро ще признае), че игра като Medal of Honor го е впечатлила до степен да преразгледа ценностната си система. Какво имам предвид, казвайки това, ще разберете по-надолу, а сега малко

ИСТОРИЯ

Каквато на практика липсва. В МОН тя се свежда до едно доста семпли и безлично интро, в което се запознаваме с нашето момче - един от първите американски командоси, успял след серия трудни, но успешни (в по-голямата си част диверсионни) мисии си да сдобие с отличията на честта. Това, което трябва да направим в играта, след като преодолеем задължителната обучаваща "мисия", е да минем по стъпките му и да изпълним всички онова, направило го герой, но разбира се - всеки по свой собствен начин.

Както обикновено, задачите ни ще ни пренасят през времето и пространството, за да се окажем на различни места, по различно време и при различни обстоятелства. Но винаги... - сеятки смърт!

Защото сме войници и смъртта е нашият занаят.

Любовницата с много лица -



Най-добрата игра за Втората Световна Война към днешна дата. В никакъв случай не е най-добра шутър, но може би шутър с най-ярко изявена самоличност, появявал се от две години насам. След успеха на серията шутъри на ID Software и подобните на тях клонички (Sin, Half-Life, Blood, Requiem, RTW...), бях малко изненадан (в началото и разочарован) да се натъкна на заглавие, което не следва изпитаните





трънлив в очакване, изострила се тива в готовност да полети с оловна кръвоядност, свирепа за пътът, заключена и дебенца зад последния натиск на пръста, зад последния милиметър, зад онзи заветен звук от преодоления последното съпротивление спуск Смърт.

Добрата стара познайница.

И единственото, кое трябва да сторите, е да я позволите да се възьне в сърцата ви и да обсеби мислите и сетивата ви. Да я приласкате в черните си души и после да я раздадете - от дулото на танка или цевта на тежката картечница на военния джин. Нека жъне на воля - огнена и жежка, а смеъхът ѝ ще откъва в чаткащото стакато на автомата. Дайте хоризонт на търсещия й глад - притихана и вперила взор през оптичния прицел на снайпера - хладна, пречизна, безчувствена, безплодща...

Раздерете дрехите й, разкъсайте тялото й и хърълете парченцата в

лицата на враговете си. О, да, оставете я да се мултилицира, нека се взриви в собствената си ярост - на дъртата марсница ще ѝ хареса, познавам я добре иви казвам - хищният й профил ще е гравиран върху всяка осколка на избухващата граната.

*Мда, Смъртта е моят занаят!
Отново!*

И, Господи - ако знаете как ми харесва това.

ПТИЦИТЕ УМИРАТ САМИ

И не само те. Едноименната книга започва с кратко разказче за едно птиче, кото - когато почучства, че е настъпил мигът - избира най-острия шип в клоните на някое бодливо дъръче, притиска се към него и докато животът му изтича самотно сред тръните, иззвава най-красната си песен. Може би защо му е последната? Или пък тук се танякът по-долбок смишъл? Това е нещо, което всеки решава



сам за себе си, защото всъщност никой не знае защо птиците решават да умрат сами. Осьзавал, че мястото на тази историйка не е тук, а и в контекста на книгата скритата в нея символика навъвся съвсем други размисли, но - така разказвана - тя навежда на идеята за самокъртба в името на нещо. В конкретния случай - в името на красотата, в общия - в името на нещо свето.

Давам си смекта как звучат тези изречения в дневната действителност, но, колкото да не им се вярва на мнозина, преди време нещата са стояли иначе - тази идея е била близка до сърцата на хората. Особено в годините на война. Освен това ако трябва да се отклоня за още съвсем кратично... - човешите също умират сами. Смъртта е като специално поръчана в закрито сепаре стриптизърка и когато дойде при някого, винаги е за лична употреба (макар според Пратчет да съществува и изключение). Независимо от обстоятелствата, ние си

отиваме самотни от този свет и никой не може да сподели мига с нас и да ни последва след него.

Но оставим това. Думата ми беше за самокъртба, за готовността да дадеш всичко от себе си и дори да загинеш в името на една кауза. Виждах ли, има съществена разлика между това смъртта да те срещне на улицата и на война. Във втория случай ти просто си там задади това - датвориш смърт или да бъдеш застигнат от нея. Приел си тази мисъл, живееш с нея и неусетно се подчиняваш на идеала, зара-ди който вояваш. Нейизбежно в - все с нещо трябва да оправдава действията си пред самия себе си, все нещо трябва да крепи душата ти и да й посочва пътя във влущащата вселена на угрисениета. И после той



- идеалът - става всичко. В това чисто и смишъл на съществуването ти.

Ето точно ТОВА чувство го има в тази игра!

Чувството, че си там! И че знаеш защо си там. Че си част от едно цяло. От една идея! Че е действително нещо ЗАВИСИ от теб.

Това е огромната разлика между Medal of Honor и многоят останали екипи. В нея има достоверност. Реалистичност. И невероятен потенциал за съпреживяване. Ако имаше и съдна история, внушеното щеше да е тотално. Но и така играта е смазаваща на моменти.

Подозирам, че мисията, представена ни десантна от Омаха Бич от Юни 1994, ще се превърне в етапон за всеки бъдещ game-action, опитващ се да пресъздаде подобна картина.

МИЗАНСЦЕНА:

Стол, бюро, компютър, клавиатура, мишка, монитор, бира, пепелник с фасове, моя милост с цигара в

уста и присвти заради дима, на-
съзънни очи...

Гадната озъбена мудуна на ши-
баната война надничава от екрана,
лекавите пипала на грозната ѝ аура
пъзват в тялото ми и ме придръпват
вчутре. И грохотът на разтърсва-
щите повърхността експлозии изна-
сила грубо девствените ми слух,
пъзящите пътеки на картечните
откоси лишият и търсят път, следват
ме, свистят рикошети, викове на
болка се смесват с ужасаващата ка-
нонада, кръсьци и заповеди, при-
тичат хора, хаос... "ТУП!" - така ха-
рактерният звук от съприсновени-
то на разъскан дрехите куршум и
човешко тяло, някъи се срутва до
мен, светът се движки... С прибекки
от укритие на укритие се опитвам да
правя същото. Задено с братата си
по оръдия. Право срещу съмътът!
СРЕЦУ! Е за тъва ви говоря. И няма
място за отстъпление, не съществува
друг път. Иска ми се да избягам.
По възможност в обратната посока
или още по-добре - да се изпари, да
ме нямам ТАМ...



да...

Хе-хе! Майтапче. Въсъщност се-
дях вчутре, добраб се най-после до
някакво укритие само на "4 къръ",
седях си и чаках останалите да
съсрещат работата. Но понеже съм
малко глупав и стоплям бавно, мина
бая време преди да забележа неже-
лианието на останалите пичкове да се
придвижват напред, ако да самият
не го правя. Ами естествено, по да-

си, но знаете ли - когато всичко на-
истина съвърши, за един много, ама
много кратичък миг се почувствува
герой. Защото всичко зависише от
мен, а аз успях да се справя. И кога
тогоден да отвори нахлуващето на
нашите войски - от картечарския
бункер на вчеч мъртвите нацисти - в
душата ми се пълзна топлина. Бледо
подобие на чувството, което би
изпитвал един истински герой, но все
пак...

Тези, които са гледали "Слася-
ването на редник Райнън", разправят,
че мисията близкянто пресъздава
част от филма, дори се говори, че
специално за нея, като консултант, е
участвал и Спилърът. Но както и да
е постигнат, резултатът е великолепен.

ТУК ТРЯБВА ДА ИМА ПОДЗАГЛАВИЕ... АМА НЯМА!

Гореописаната мисия няма да се
единствената, в която ще видите



Ядец, братче - няма бягане, ня-
ма мърдане, трябва да се играе,
статия трябва да се пише. Ей в този
момент много ви напразих - всич-
ките дето сега четете.

И седя си, значи, вчутре - във
вихъра на луднищата и се чудя:

"За какво е всичко това, не мо-
же ли просто да бъдем приятели?"
Какво от това, че говорят ви звучи
като мачкане на стоманени стружки
и чакъл? Какво от това, че мутрите
ви са толкоз бозаво безлични, че
приличат на лужещи? Какво от то-
ва, че сте кретени, а за съм толкоз
съвършено прекрасен?... Всичко
ще ви прости, само не ме стреляйте
повечеееееееееееееее... Уууааа-

волите - нали аз съм героят. Някак
ближко е до ума, че ми е отредена
главната роля в тази операция. Са-
мо че, колко близко можеш да зас-
танеш до нещо дето го няма? Няма
да ви разказвам повече. След три-
сетина превъгравания, в които разб-
рах, че в мой интерес е да се отнеса
към слушащото се на екрана като
към жива реалност, успях до спря
мисията. Спокойно мога да твърда,
че тя е най-уникалното ми изживя-
ване от подобен род до ден днешен.
Изтъсъка уменията и рефлексите
ми, изненадваше ме с ново предиз-
викателство всеки път, когато си по-
мислях "Ех, сега вече край, изпъл-
ни си задачата", караше ме да ни-
велирам на ръба на възможностите

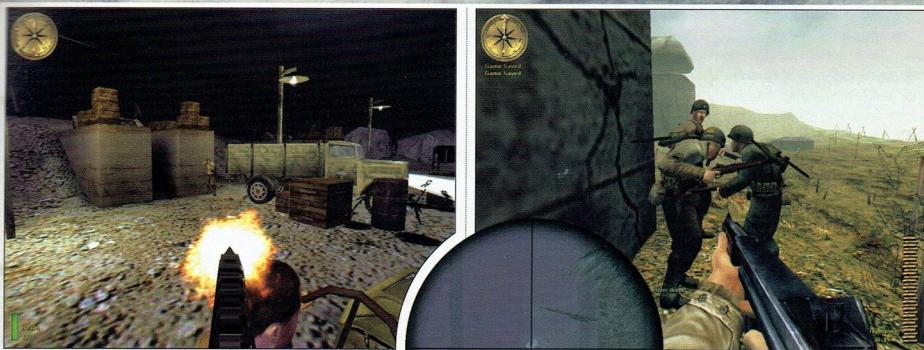


ложи да работите в екип. В много от
ремедията си ще имате подкреп-
лата на управявани от компютър
другари. Адекватността, с която те
реагират и се справлят с част от об-

щите ви "слънки", ще ви накара да
ги чувствате близки. Дали защото
интерпретирана една наистина същес-
туваща действителност и това оказа-
ва общо влияние върху възприема-
нето на играта или просто защото тя
е създадена от кадърен екип, налуч-
кал някаква много тънчика подраб-
ност или магическа рецепта, но в
никой друг екип не съм се чувствал
дотолкова ангажиран с благопо-
лучието на слънците си. Как да ви
кажа - това е като да четеете
Workshop-а и някое друго списание.
И в двете се третира една и съща
тематика, говори се за едно и също,
само дето в първото има и нещо
друго - има чувство, емоция!

Към общото усещане за съпри-
частност влияние оказва и непозната
до момента степен на реалистич-
ността. Едва ли някой се заблуж-
дава - пълна реалистичност не може
да има, никоя игра не е в състояние
да пресъздаде и нищожна част от
живота, но все пак в добре физич-
ния модел да се приближи към
действителността в някакви приемливи
граници. Значи тук безумното
търчане по нивото го няма. Прид-
вихват се бавничко. Гигантските
скокове и "засили" също липсват,
динамиката от гледна точка на скро-
рост и светкавична смяна на ситуа-
цията е далеч от Куйкевите и дори
от Soldier of Fortune. Но пък играта
изобщо не е Delta Force. Тя е много
повече екип. Също така залага на
изненади, разбира се, съществуват
- като например немските очарвки,
притежаващи досадни навики да се
оказват съвсем изневиделица вис-
нали на задника ви когато сте съ-

"зумнат" снайпер и не можете да
смените място оръжието. Просто
нещата изглеждат така, като че ли е
възможно да са такива или да се
случат реално. В Medal of Honor ня-



ма и грам залитане в посока на оригиналност и нестандартност (както беше във фантасмагоричния RTCW). Да вземат например скока - извършва се точно както става и на практика - първо приключват, за да можете да се отгласнете, после отскочате и приземяването отново приключват леко. „Ми него го има само защото е логично човек да може да подскочи. Не е логично, обаче, един войник да може да се изживява като топче за пинг-понг в пълна бойна екипировка. Затова тук няма и да може - реално скоковете не играят роля в геймплея и подскочането, освен че е тромава, няма и смисъл. Е е логично и някой да те гърмне, а ти - все едно, че не е станало нищо - да му отвръщаш на миг. Логично е, когато те тресне куршума и болката угиши за миг светлината в зениците ти, когато нервите лишият в агония и пращат безумието си в мозъка, да изпаднеш в шок. Може да продължли само миг, но го има. Ако после яростта, окрилящата куража ти да се изпикаш в самото лице на Господа, зариди чийто капризи червата ти сега калят по пода, или стърхът, или инстинкът, или волята... каквато и да е там - те изправи на крака, тогава може да си в състояние да се праиш на мяък. В МОН точно този аспект е реализиран прекрасно. Всеки точен изстрел, ако не е съмнителен, води до моментна загуба на ориентацията. Това позволява, изправяйки се срещу повече от един противник, да спрavitе със ситуацията, разстрелявайки набързо всички и докато те бавно се съзьвамат да ги дълършите един по един. Естествено, за да имате изобщо някакъв шанс срещу многообройния противник, това неприятно състояние на вие ви е спасето. Като си говорим



за компромисите с реализма нека спомена и вечния парадокс - носенето на десетина оръжия накуп и преносящите им няколко десетки кила амуниция. Той показва рогата си и тук, но е нищожен. През по-голямата част от времето ще мъкнете не повече от 4 оръжия, а понякога и - съсъв в рамките на нормалното - стандартните 3 (пистолет, гранати, автомат - има 4-ти вид - автомати). Оръжията не са много, но липсата на разнообразен арсенал не се забелязва и не дразни - към вече споменатите ще добави снайпер, една автоматична пушка (само в мисии, когато нямате снайпер), гранатомет. И това, май, списъкът приключи. Всички са разкошно пресъздадени - от точността, през разсейката, степента на поражение, отката, скорострелността, та чак до времето за презареждане - всичко ми изглежда съвсем автентично.

Но аз не съм специалист, не претендирям да съм тъчен в становището си. Претендирам обаче, когато двами или трима се тонат в индианска нишка насреща ми, да мога с достатъчно мощно пушкане да ги освикам всичките с един куршум.

И явно не съм единственият с такива претенции - радвам се, че и екипът, работил по играта ги е имал същите. Колко пъти съм добнал подобно стечие на обстоятелствата, само и само да си направя кефа и да натръшкам гадините с един изстрел! Ако се случише да съм със снайпера и успя да ги мерна право в кофите, начинът, по който се свличат почти едновременно ме възбуджащо какви-речи еротично.

E, айде сега - извращане. Квотъз казах, бре, кво сте ма зяпнати? Нама да ви разкажа в тъкъ слуци за експлориранца си с двугърбата камила в зоопарка? А? Ама вие и не заете? Наистина?! Серизно!!! Добра, каквато же - продължава-ме по-нататък тогава...

Безспорният ми фаворит сред играчите за съмът се оказа "Томпсън"-а, но с изненада открих, че съм и доста добър "загелач", а снайперчето "Спрингфилд" направо ми се "лепи" на ръчичките (с уговорката, че в пускания все пак Whisper няма равен, така си е - някои хора просто не са създадени за качествен ек-

шън, но пък опре ли до търпение и чакане на "гоме" могат да сложат в малкото си джобче и спящата кравицца). Към това бих могъл да въмъкна и дребния факт, че - по подобие на Red Faction - и тук можете да се инсталирате зад никак тежка картечница (намират се такива из почти всяко ниво) или зад подобна, качена върху джина и докато кесите зад укритието или прелуките с ръмжене по равни и неравни пътища, да призовете адският орд на пир с душите на натегачите, въмънали се с лоши помисли в ползрението ви. С други думи:

"О, неразумният юроде, поради че се не посрами да ми застанеш на мерника?"!

Голям купон цари и зад дулото на танка. "Чувството на мощ в оливняващо. Немският "Тигър" направо изърбушва сградите по пътя си. Чудовище!

Като казвам "изърбушва" обаче, се сещам за интерактивността (за незапознатите - възможността за взаимодействие с околната среда) в играта. В това отношение Medal of Honor направо ни връща в зората на времето. Тук тя е на първоначално ниво, иначе казано - интерактивността е хванала посока обратна, на тази, по която е бързя геймплей. При това така бързо е отпращила, че докато бъде завършена играта тя е успяла и да пререщне на няколко пъти, придобивайки силно отрицателни стойности. Е, прекалявам - признавам си, но мисълта за всеки недостатък, който лесно би могъл да бъде отстранен винаги ме е карала да ставам саркастичен. Не се сещам с какво друго да съвръжа термина "интерактивност" в МОН, освен с отварянето на врати и с огромната екстра да си "възимодействват" с някакви ръчки и постове

(хи-хи-хи), които усълужливо ви присвиват в червено, подканвайки ви да го направите. И как да не го направи човек, как да не запее?

"...Не, не спирай
да го правиш, скъпи.
Не, не спирам
да го правя, скъпа..."

Външността за малко да ви изља - има некои сандъци с характерен цветови оттенък и варели с бензин (ще се научите да ги различавате), които могат да бъдат разрушени, респективно - взривени. Което е тогът, предвид факта, че ако фашист-



ката гад случайно реши да използва някой от споменатите предмети за прикритие, в првия случай ще оставите гицата без обект, зад който да се спотайва, а във втория просто няма да оставите нищо.

Това тък ме навежда на мисълта за наличието на зони на поражение. Разбира се най-добра зона на поражение си остава варела с бензин, но все пак и изстрельт в главата върши същата работа, макар и не така атрактивно. Иначе, когато нараните никого в крака, да речем, тон започва да кука. Симулант! Пускате му още един куршум във върба, докато се опитва да избяга и приключвате с проблема.

Докато сме на темата за пораженията в редно да спомена, че брони или каквито и да е други части от екипировка липсват. А тък-вижте как само се навързват понякога нещата - като стапа дума за липси, се сещам, че няма разни секретни местащи или подобни смесени екстри. И това не дразни. Разбира ли - реалистът на играта е завладяващ, броните и слично друго, което не принадлежи на действителността просто биха отнели от не-

местата, където да ударат. Яко беше. Накефих се.

Наглаго ми се е да се изживявам като бодигард и ескорт, пазители на поверената ми персона и пригражки се да стигне тя до местоназначението си. Бих и шпионин и крадец, минах през какво ли не. И когато накрая играта съврши...

Хм, знаете ли какво си помислих? Нищо! Стоя като треснат, с отворена уста, неспособен да осмисля случилото се, докато накрая някъде в дълбините на мозъка ми нещо се размърдя и едно дебело, мазно меучче се показа на повърхността и се пръска с противни пълкокане, осъмърдявайки въздушните ми мисли за играта. Или както много удачно се изразява Гларус - ударих му една мозъчна пръдня. Защото, колепете, казвам ви - това е най-тъло

какво са играли колегите дето писаха за играта преди да излезе даже тази пиратска версия, направо не ми се мисли. Ама те си знайт лично вете - да живее комерсият.

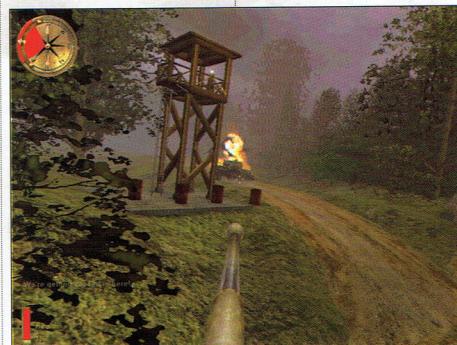
Но да си дойдем на думата, отново. Та, озадачих се, значи. Играта съврши все едно отрязана с нож. Никакво аутро, никакви предварителни подсказки, че това е последна мисия. Нищо! Адски разочароващо. Едва тогава осъзнах колко идиотско е да лишиш една толкова брилянтна игра от сина история. Все едно да скършиш крилете на птица.

Това е една от причините оценката й да не надхърчи 92-та процента. Другата е уникално неподходящата музикална диадра, която ме съпътстваше навсякъде. Колкото във "Волфа" музиката къртеше гъз, толкова тук циклеше паркета на изтьнелите ми нерви и ме блудваше. Често да вижда дори не смея да мисля върху жанра и - некво такова маршово от време на време, лигаво, бозаво, блудкаво... БУАААААААААА!!!

Сори, Урко - на тази кърличка, избръши се. На, вземи. Хайде стига си сцепи, ман. "Баси, колепете, се едно за ти си сърдих като по-върна отпоре ми на онзи купон с Азис..."

Извинете за напъна.

Иначе - не мога да го отрека - звучите, и особено озвучуването на швабите, е перфектно.



съвръщация екшън, който съм играл. Ама мега-идиотско. Разбира се допускам възможността, да съм "ъхъх" някоя страна "файнъл" версия, която колко в "файнъл" един Бог знае. Все пак пиратското копие, което са играх излезе далеч преди официалната премиера, а

другото, което мога да отчета като малък минус е леснината на играта. Единствено на последна трудност срещуши по-серииозни затруднения. Тя не е обусловена чак толкова от нещо друго - защото външността на ситуацията, в които играта те поставя са доста тежки, колкото от факта,

че аптечките са прекалено дълготни. Дори и да не се натъкнете на тавана, когато имате нужда, все никакой труп усълужливо ще ви подсигури с 20-на процента допълнителна виталност. Иначе авторите са се постарали доста да ви стъжнат живота, а и Изкуственият Интелект на противниците никога не е за подценяване. Реагират доста адекватно, влядат така познатите вече трикчета с обръщането на маси и крене задъгли. Но, между другото, тук видях нещо, което не помни да съм виждал преди - видях как гадовете, скрити зад ъгъл или сандък, показват единствено оръжието си и стрелят уж напосоки, но всичност с обезпокоюваща точност. Много мърсилишки номер. Малко ми е

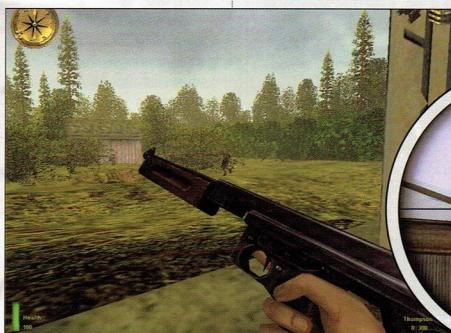
трябва да видите и почувствате - да влезете във вълната зимната гора, в която мъглата се сливат с белотата на снега на десетина метра от вас, обградийки ви с непрогледност и страх, с всяка ваша стъпка снегът дада сърца оглушително, да се ослушвате тревожно и напрегнато, да се вирате във всяко храстче, във всеки клон и камък, и когато изведнъж отнякъде доиде кушумът да усетите как паниката и неориентираността се вливат в мозъка ви като гладни харпии.

Сами се сещате, че зад подобно външение трябва да стои най-малкото яка графика. Тя не е умопомрачителна (според мен, независимо, че и двете игри са правени с Quake 3エンジン), текстурите във RTCW са на по-

някакъв "обектджик". Общо взето идеята винаги се върти около това единичният отбор да защитава дадено място или база, а другият да успее да се промъкне до целта и да я изпълни - най-често изпълнението е свързано с едно БУМ!, иначе казано - с взривяване на нещо, било то оръдия, ракетни установки, мост...

За жалост, поради неподупърността на играта все още по клубовете така и не можахме да си направим някоя хубава мрежа с повече играчи и се наполих да се издължим с тестване в редакцията.

пренаселени. Както и в "Кондо Страйк" в екипите има място за всички играчи - за залегачи и за любители на екипъша. За разлика от него, обаче, тук след съмртва не чакате края на рунда (изключително третия режим), а се респонват веднага. С всеки нов респонд можете да се появявите с ново оръжие, ако желаете. Нямам аптечки (освен от труповете на убитите - когато някой умре до него остава оръжието му и аптечка с 50 кръв), нямам брони, нищо, което да усложни геймплея излишно. И мултито наистина е маниакално. По-



трудно да сравня обективно ИИ-тата на МОН и RTCW, бих казал, че резултатът е почти патов с лек превес на RTCW. Което за МОН си е направо комплимент. Говорейки за недостига на трудност, който изпитах не мога да не се замисля, че от друга страна, обаче, точка лесното напоминая на аптечки придава смелостта на играта да се втурва с хъс в мелетата, вместо да се лагави с тълото на снайперче, все един си има работа с Delta Force. Абс. този параграф е спорен наистина - на някои точно това ще им хареса, на други не. Просто аз съм от вторите.

Но, за едно съм сигурен - за начинът, по който са пресъздадени местностите, дизайнерът - архитектурата на нивата, мащабността им и изобщо интериорът им само една дума - Excellent! Спецификата на играта е такава, че общо във действието се развива предимно в една плоскост - по хоризонтала, но въпреки това нивата и геймплейт не са скучни, дори напротив. Хм, не - това не може да се опише - сми-

добро ниво), но в нея има нещо, кое то отново настойчиво натрапва доверност. Разбира се, обещанията за изцяло 3D среда не се спазиха - дървата са си отново спрайтове. Само че едни много ПРАВИЛИ спрайтове - от птичи поглед не си личат изобщо (хе-хе). Майтая на страна, макар и спрайтове, дървата наистина пресъздават усещането за растителност, при това - за движеща се, жив, шавашка растителност. Освен това, при мен поне, играта вървеше по-добре от Волфри при еднакви графични настройки.

МУЛТИПЛЕР

Последният пирон, който окончателно ме закова за убеждението, че МОН е изключителна игра.

Има 4 режима - Free for All, Team Match, Round Based Match, Objective Based Match. Првите два са ясни - пускате се един друг или отборно, целта е максимален брой фрагове. Последният обаче е по-интересен за феновете на Counter Strike. Играе се отборно, като целта е да се изпълни

което може да говори само зло за самите клубове, защото мултитърът на МОН, според нас, е нещо, кое то задължително ще превърне в голяма мания. Той далеч превъзхожда този на RTCW, най-вече с това, че е по-семпъл, по-изчистен и балансиран и оръжието са наистина правилните оръжия. Да не говорим, че има съвета на невероятни! Изключителни! Просто най-добрите от подбен род превиждания нива. Разчупени, богати, големи, хитри, моделирани с фантазия и усет - разкошни. МОН е игра за много хора, има нива, които спокойно могат да поберат 50 человека и да не се чувстват

не на мен дosta повече ми допада от това на бат Кондо. А доколкото знам - на колегите също.

Но какво да ви говоря повече - виждате оценката. Остава да се убедите в нея сами.

В цялостната стойност на играта - също!

■ ОЦЕНКА:	93%
■ Графика:	95%
■ Звук:	80%
■ Геймлей:	90%
■ Изкуствен Интелект:	85%
■ Мултимейър:	95%
■ Принципи на:	
Return to Castle Wolfenstein	

■ Производител: Digital Extreme
 ■ Разпространител: Infogrames, Epic
 ■ Интернет: www.infogrames.com
 ■ Очаквания: Огромни
 ■ Дата на излизане: Юни 2002г.
 ■ Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Groover

Unreal Tournament 2

Новият Unreal Tournament обещава да въведе нови стандарти в жанра.

През януари официално бе потвърдена една отдавна носеща се клокот из геймърските среди - в момента се разработва Unreal Tournament 2. Всъщност този слух бе потвърден още от декември, когато по неувнимание от Epic Megagames изтече информация, че UT 2 ще има и в момента се разработва. Последвалото същите с бели конци опровержение не успя да убеди играчите, че всъщност става дума за Unreal 2 (обявен няколко месеца по-рано). Новият Unreal Tournament наистина се очаква да стане събитие в света на мултитълър ориентираните First Person Shooter-и. Авторите му са се осмелили да еквантят в играта елементи, които са по-присъщи на роловите игри и спортните симулации. Заинтересовах ли ви? И още как! Скачайте в бойните екипи, грабрайте пушкалата и да тръгвам! Как къде? Към Unreal Tournament 2.

Заааааааалп!

Годината е... май по-добре е да не ви казвам коя е годината. Иначе ще се наложи да ви издиря и обезглавя по особено жесток начин, за да не издавате тази тайна. За по-любопитните ще спомена, че действието се развива след времето на Unreal Tournament. Докато сме отсявали от сцената, зла изъвънена раса е модифицирала битките от UT и ги е направила междугалактически. Планетите, на които състоят дуелите, са пъти, при това със съвсем различни една от друга. От швейцарски пасбища до кратките на



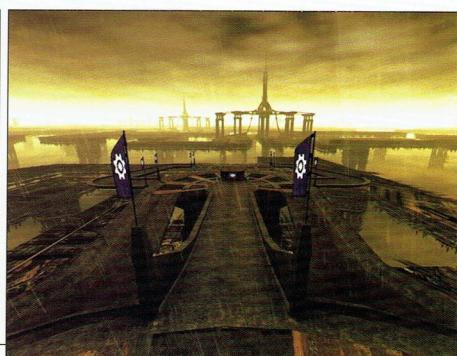
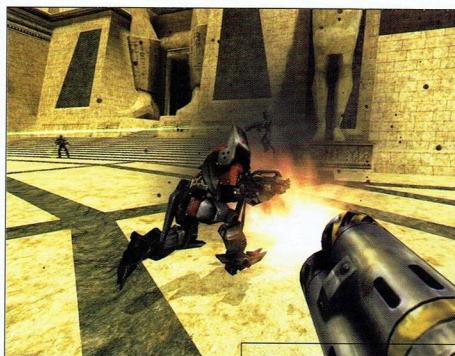
Milka до ледени висули и реки от разтопена лава. На това му казвам аз вълнуваща почивка. Още по-интересуващи се очертава да бъдат съмните раси, срещу които след малко ще ни се наложи да се изправим.

Мда, говоря в множество число, вие какво - да не се уплашихте?

Няма нищо страшно - от няколко куршума в задника глава на боли.

Та да си дойда на думата за расите. Те са общо 6 на брой. Сред тях ще видим генетично модифицирани хора, наемници (от оцелялата седма галактическа флота), Автоматони (един вид роботи), Анубии (неко като кръстоска между древен египтянин и Анубис), Кошмири (е, не са особено красиви, но името е вдъхновяващо) и самите Лоши Изъвънени. Както забелязвам, вече никой не ме слуша. Всички само са злянали заобиколящата среда. Е, да тя наистина е впечатляваща.

Unreal Tournament 2 лесно ще може да грабне приза една от най-красивите игри на 2002г. дори и да излезе в средата на годината. Графичната платформа, която Digital Extreme ще използват, е последната ревизия на ендънкса на Epic, разработван в момента. Той е плод на усилията на Тим Суини, който от своя страна го е проектиран за свое заглавие. Резултатът от предното изречение е, че UT 2 ще изглежда забележително добре и освен това с течение на времето ще се разхубавява все повече и повече. Причината за тази метаморфоза е, че платформата е планирана направо за машините и видеокартите от следващо поколение. Нап-



ример текстурите в играта ще имат размери до 1024 на 1024 пиксела. За сравнение разделителната способност на вашия монитор в момента вероятно е 800 на 600 точки или 1024 на 768. Тази опция ще можете да я изprobвате на вашия GeForce 5 след около година, година и половина, защото

GeForce 3 няма да може да обработи цялата тази премест

Гигантско е и количеството полигони, които ще бъдат използвани, да се опише една-единствена фигура. Например герояте в играта ще тежат около 15 000 полигона. И така наличието на невероятни текстури и суперподробни обекти сякаш не е било достатъчно на Digital Extreme, защото те са разработили и модула MathEngine. Тази малка прелест на свързанната техника ще може да въведе уроците по физика от училище в "Нер-алната" вселена. Елегантно падащи трупове, пирамиди от варели с киселина, които съвсем реалистично ще овъглат лицата ви, щом се опитате да ги отстреляте - това са само част от предимствата, които MathEngine-ът ще донесе със себе си. Телата на противниците ви ще бъдат задвижвани от собствена до-разработена версия на скелетната анимация, която веща плащащо реалистични смъртни анимации и перфектни движения на опонентите ви. Ще продължа тирадата си за графичната прелест на Unreal Tournament 2 с участници в играта. Играта ще бъде една от първите, в които ще е обрнато специално внимание на реалистичното превъздаване на природните явления като дъжд, сняг, ветрове... Напри мер снежните кръстчета ще имат съвсем



"нормално" поведение, толкова естествено, че дори изстреляната от базука ракета ще промени траекторията им и ще ги разтопява както би ставало наистина. Капките пък ще създават концентрични кръгове и пръски, ако попаднат върху локви. Като стана дума за вода, ще ви спомена един интересен факт: водата ще се изобразява по различен начин, в зависимост от обекта, който е минал през нея. Например ако



преследвате някой и го изгубите от поглед, ако има наблизо воден басейн вълните в него ще указват скорошно преминаване на жертвата ви, както и посоката, в която е отрасли.

След това не съвсем кратко отклонение нека се върнем отново към соловата игра в Unreal Tournament 2. Както вече ви казах, ние ще състезаваме срещу други отбори. Те се ръководят от трима лидери (нива на трудност - Colonial, World и Empire). Във всеки от световете ни съчакат по 7-8 отбора, които трябва да победим. Ние ще търваме да избираме нашия екип от 12-те человека, които са ни на разположение в момента. Всеки един от тях има свой собствен стил и индивидуалност. Тя ще се определя основно от три характеристики: Точност, Сръчност и Ловкост. Тези показатели се обслугват от познаването на различните карти, обързана и умения за стрелба. В допълнение персонажите ще си имат поведение, като например "Агресивно" или "Потайно", любими оръжия, както и място на бойното поле: "Блуждаещ", атака или защита. Нашата задача като играещи старши треньори е да разпределим позиции в тима по оптимален на-



чин. Нерядко ще се случва несполучливата конфигурация да води до загуби. Ако такова е положението при вас, все пак ще можете да спасите играта, като използвате някои от готовите схеми и смените позициите на хората си в движение. В играта е въведен и още един елемент от спортните игри - таван на заплатите. Разполагате с определен бюджет, в който трябва да се вмествате, и които ви стига за определена конфигурация от играчии. С течение на времето ще имате възможности да наемете играчи-звезди, но за да си ги позволите ще се наложи да освободите други състезатели. Понякога лидерите на враждите отбори ще ви предизвикват на двубой, чито изход ще ви носи бонуси или възможността победените капитани да преминнат във вашия лагер. След битки ще получавате и точки, които можете да разпределят между играчите си в гореспоменатите показатели и по този начин да ги направите по-точни или по-сръчни. И това не е всичко. Когато превърнете играта на колониално ниво на сложност, ще се откроят нови персонажи, с които ще можете да играете. Авторите обещават да има и много тайни месенци и бонуси, които само ще чакат някой да ги намери и използва.

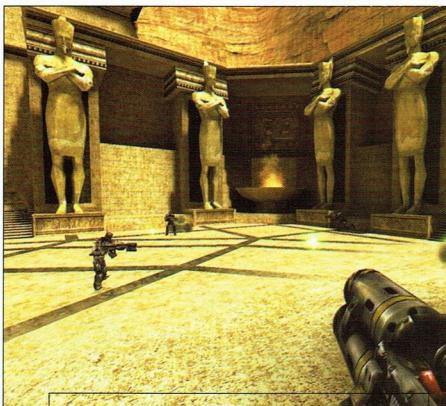
Самият геймплей в играта е претърпял сериозно развитие. На първо място си заслужава да се споменат вече огромните открити нива. За да се придвижвате от едно място към друго, все пак ще ви се налага да ползвате някаква форма на транспорт, което представлява и втората новост в играта. Ще имате на разположение 4 машинирии, които ще можете да възседнете - единоместен спайдър, двуместен скиф, някакво друго двуместно

средство и транспорт за повече играчи. Digital Extreme не възnamяряват да създадат геймплея основно около употребата им, просто ще го добоят. Променена е и системата от медицински аптечки, амунции и брони в играта. Те са изчезнали яко дим. На тяхно място ще видим специални платформи, върху които трябва да стоите, за да трупате повече здраве, броня или амунции (зависи от вида ѝ). Когато започнете играта, ще имате всички оръжия и по малко амунции за тях. Това ще изравнило до голяма степен един deathmatch тип един на един, когато нерядко се случва единият играч да контролира всички важни оръжия и брони в нивото и малка разлика в класите да води до катастрофални резултати. Последната новост, която ще бъде въведена в Unreal Tournament 2, са специалните движения. За някои от тях, като двойния скок например, ще ви бъде необходима единствено сърчност. Същото се отнася и до стреф движението, при което персонажът ще прави странично превъртане и прилягане. Обаче ако искате да кратко време да се движите много по-бързо или да сте неуязвими за враждите



ракети, куршуми, стрели и развалени яйца, ща ви е необходима енергия. Тя се набавя от топките, които умрелите ви опоненти оставят след себе си. Разглеждайте я като един вид мана. Лично на мен идеята ми харесва и мисля, че ща разнообрази играта в мултплеър.

Като стана дума за събъектите в мрежа време е да споменем за новите режими на игра. На мястото на Assault, който няма да фигурира в UT 2, ща си имаме Bombing Run. Както самото име подсказва, целта ви ща вземете от един място бомба и да се занесе на друго. Можете да подавате бомбата на съотборниците ви, но пасът е възможно да бъде прихванат от противниците. Режимът Domination вече се нарича



ОРЪЖИЯ

В Unreal Tournament 2 ща трябва да забравите за две от оръжията в първата част: Razorjack и GES Blorfle. Останали са пушка и леко променена функция. Ето и краткото им описание:

Impact Hammer

Основна стрелба: Използва се за скок и двоен скок. Да се стигне до места, до които иначе е невъзможно да достигнете.

Вторична стрелба: Щит, който абсорбира или отблъска изстрели, произведени от енергийни оръжия. Щитът на покрива цялото тяло.

Assault Rifle

Основна стрелба: Стандартна картечница

Вторична стрелба: Стандартен гранатомет

Link Gun

Основна стрелба: Прилича на зелената плазмена пушка от UT. Изстреля последователно плазмени топчета

Вторична стрелба: Изстреля непрекъснат лъч от плазма

Мултплеър режим: В мултплеър играчите от един отбор ща могат да съединяват пътици и да правят много мощни изстрели.

Shotgun

Основна стрелба: Също като ASMD

Сore изстрела енергийни куршуми

Вторична стрелба: Изстреля топка концентрирана енергия. Умелите играчи ща могат да взривяват тази топка със

връчната стрелба и да нанасят страшно поражение на врага

Mingun

Основна стрелба: Бързо стрелящо оръжие с големокалибрени куршуми

Вторична стрелба: Изстреля куршумите много по-бързо отколкото в основната стрелба, но се изисква време картечницата да завърши и да спре.

Flak Cannon

Основна стрелба: Любимото оръжие на много UT играчи. Всеки изстрелян шрапнел вече може да отскача по няколко пъти в пода

Вторична стрелба: Граната, съставена от отскакащите шрапнели

Rocket Launcher

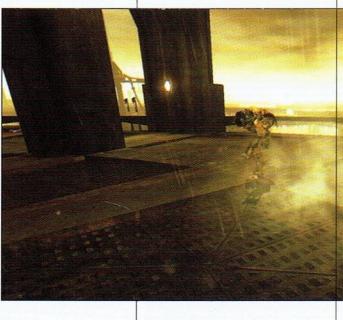
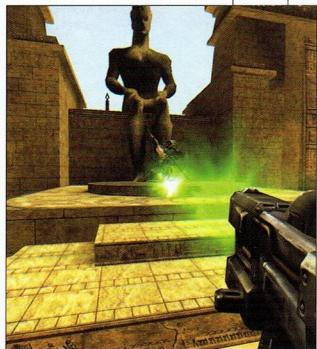
Основна стрелба: Изстреля ракета, която излиза вернага след като натиснете копчето за стрелба.

Вторична стрелба: Можете да събирате до 3 топлинно насочващи се ракети, които да изстреляте по врага.

Sniper Rifle

Основна стрелба: Изстреля единичен изстрел

Вторична стрелба: Показва топлинна картина на братовете. Особено полезно когато надниквате в стая, където лошият можат да дебнат.



Domination II и в него ще се наложи да контролирате две места по карта.

Е, това е. Гледайте да не пипате нищо, защото ще дойдат и ще ни се карат. Можете да разгледате на воля базата и когато натиснете зеленото копче ще се телепортирате... Как къде? Не съм ли ви казал. Е, по-добре да го оставя за изненада.

Unreal Tournament 2 и Unreal Championship

Какви ще бъдат разликите между UT 2 и UC? Като за начало двете игри се разработват за различни конзоли. UC е за X-Box. Заглавията ще се дублират до голяма степен, но UT 2 ще притежава повече интересни черти от събърти си за конзолата на Microsoft. В UC проблемът се състои във факта, че клавиатурата и мишката засега са запазена марка на PC-то. Така че контролът на играта ще бъде по-



бедно. Също така ще липсва любими на съвкупната Unreal общност Translocator, както и някои нива ще бъдат доразработени изключително и само за PC. Като последно ще отбележим, че Unreal Championship ще излезе няколко месеца след

Unreal Tournament 2. 1.0 за притежателите на PC. И двете заглавия не бива да се бъркат с Unreal Warface, която е същевременно друга игра и е отдалечена поне на година-две от завършване.

■ Производител: Strategy First
 ■ Разработчик: Infogrames
 ■ Интернет: www.disciples2.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
 ■ Жанр: Походова стратегия

Автор: Demonheart

Disciples 2

Disciples II е по-красивото и по-умно братче на Disciples I

Пред вас е светът... Не, не нашия свет. А свят, който нийде го няма, изграден от митологите и легендите на велики народи. Свят, на епични битки и необуздан магии. Свят, управляван от неутопима жажда за надмощие. Светът на Disciples.

Не е нужно да се вглеждате внимателно в монитора, за да разберете жанра на играта - чиста походова стратегия. И понеже мнозина от вас сигурно са пропуснали първата част на тази великолепна игра, още сега ще отговоря на един

се отнася за цялата игра) е, че всичко е рисувано на ръка и въпреки измамната представа за триизмерност картата е чисто 2D. В красата на гледката може да се уверите сами - храсти и гори, камбанци и планини, летящи ята и белеещи кости - всичко е изобразено и съчетано по един превъзходен начин. Погледнете как настъпватите територии на коя да е раса изменят терена под себе си и ще разберете по колко различни начина може да изглежда и най-прос-



тото дърво. Да разгледаме картата по-подробно. Преди малко спомехах територии на расите. Игралите първата част на играта ще ме разберат, а за останалите следва обяснение: в Disciples разпространението на властта и събирането на ресурси са решени по един много оригинал начин - всяка раса притежава свой вид терен, който настава от принадлежащите й градове и се разширява ежедневно. Така той може да се озове под находище на никакъв ресурс. Находището принад-

лежи на расата, върху чийто терен лежи. Няма досадно разхождане вътре на мини. Просто превземете повече градове, развойте ги докрай и гледайте как вашата територия бавно и необр�то погълща цялата карта, доставяйки ви нужното могъщество.

За нещастие, развитието хич не е толкова просто, както прозвучава по-горе. Освен проблемите, които ще си имате с враговете и неутралните същества, още в началото ще почувствате остра нужда от злато, злато и още ЗЛАТО. Това е най-важния и единствения ресурс, който ще позволява да строите, да купувате герои и да се разплащате с търговци, алхимици, буничи и всякаакви други подлеци, чиито магазини ще посетите. Иначе, освен парите, има четири вида кристали, които ще доставят различните видове мана, срещащи се в света - Runestone, Light, Death и Infernal. Маната служи единствено за разучаване и казване на магии. А магните, ах, магните, те са тези, които могат да ви донесат Сила и Величие или да ви изпратят в забвение (разбираете - обратно в главното меню).

Въпрос, който повечето от непосвешените ще си зададат: не, драги читатели, това не е подобие на "Хироус". Общото и различното между двете игри е, че в Негоите основните елементи са карти, ресурси, раси, градове, герои, войски и магии докато в Disciples имаме карти, ресурси, раси, градове, герои, войски и магии. Какво, няма разлика ли? Хм, сега ще видим...

Картите и ресурсите

Картата е в типичната изометрична перспектива, позната ни от повечето стратегически игри. Това, което се забелязва веднага (и което





Магите

Магическата система в Disciples е много прости. Магите са на пет нива, като всяка раса разполага с такива, които останалите не владеят. Предполагам, че мнозина от онеzi, които за пръв път играят Disciples, ще се учудят от факта, че всички магии се правят изън битка, върху картата. Може да ги пускат върху свои герои, върху врагове, на определено поле (тогава хващат всички в полето) или на цялата карта (подобни магии са поне от четвърто ниво). Заслужава си да ги направите всичките, видът им е жесток, убийствен, неповторим, зашеметващ и други такива. Просто трябва да ги видите и ще ме разберете. Тук може би е мастото да спомена една недомислица на създателите на играта. Понякога е доста трудно да уцепиш точното място, където да се извърши чародейството. Особено в случаите, когато единиците ви се намират сред планини или други препятствия, които ви пречат да ги видите точно къде са.

По картата може да се натъкнеш на магически кули, където срещу известна сума ще се снабдите с магии, които не притежавате или още не сте разучили. По принцип в тази игра няма неизползвана магия, та-ка че купувайте, ако можете. Ако имате съюзник, той също може да ви предложи някои от своите магии (ако и вие на него). Иначе, магии разучавате единствено в магическа кула на столицата. Градовете, за които споменах преди известно време имат друг статус.

Градовете

Всяка раса има един основен и укреплен град – своята столица. В него се строят сградите, нужни за развитието на войските. Той ви дава малко пари и съда, с които горе-долу да върхете положението за начало. Останалите градове не дават никакви ресурси, в тях не се строя нищо, а служат само за разширяване на терена, което, често казано, е много важно. Дори цялта на някои сценарии е да завладеете определен процент от картата. Градовете служат също за купуване, съживяване и лечение на герои и войски, което можете да правите винаги, стига да имате пари.

Ха, изълзах за строежите. Не можете да изградите сгради в допълнителните градове, но може да ги надстроите. Така увеличават територията, която разширяват, защита-

та на гарнизонните войски и купу други бонуси. Много е кофти, ако сте хърпили хиляди хълбици за надстройка и гарнизон на някой град и изведнъж отнякъде изскочи враг и ви го вземе. Ей, ако ще ми вървайте, единственото, за което ще мислите после е как ще отрежете крайните на гада и ги набучите на високи колове по цялата карта. Жаждата за мъж може да ви отведе дори пред вражеската столица и тогава... СТОП! Спрете се, преди да

Героите и войските

Забравете огромните, многохилядни армии. Тук няма такива неща. Всичко, с което можете да разполагате са малки групи. Една група може да се състои максимум от 6 (с думи – шест) юнита, като единият от тях е водач (герой). Сигурно вече сте наясно, че в котека героя участва наравно с останалите. Въсъщност, той се различава от бойните единици единствено по наличието на по-известен "Водачество", който показва

картата, мисията и враговете, които имате, някои единици могат да се окажат безсмислени, а други да ви донесат победата. Ковето ме подсеща да ви кажа, че от свите градове можете да купувате само единици от расата, с която играете. Освен това си наемате единствено първо ниво единици, а развитието им е българос на битки и оцеляване. Не се плашете, дори някой член от групата умре, той може да бъде възкресен чрез отвари или в някой град (за целта трябва да сте построили temple в столицата). Възкресения си запазва опита и нивото, но цената е дosta солена.

Най-ценното нововъведение, за което хората от Strategy First заслужават голем гздрав е, че за разлика от първия Disciples опитът на бойните единици и героят е неограничен. С други думи, дори съществата ви да стигнат последния си клас, те продължават да вдигат нива, като това се отразява на определени техни показатели. Тук е мястото да разкажа за показателите. Най-важният, както винаги е Животът (HP). Той е ясен. Освен него има защита (armor), която показва колко процента от щетите ще бъдат отблъснати от съществото. Повечето са с нулева защита. Ала наистина важните показатели са следните: шансове за удар (това говори красноречиво), инициатива (показава кой ще атакува по-напред), нанасяни щети, източници и вида на атаката и докъде може да достигне (примерно, бойците могат да удари само близки противници, а мъглащиците – всички напред). Някои единици са имунизирани или предизвикани от определени източници (например, водите атаки нямат никакъв ефект срещу ледените великанни, а върколаките не могат да бъдат наранени от оръжие). Ако едно същество е предзено (ward), значи само първата атака от съответния източник няма да му влезе. Източниците са доста, но бързо ще ги научите. Има същества, които не удрят, а правят разни шмекери, като парализа, лекуване, глашане и други полезни деинности. При по-високи нива на съществата ви, те могат да придобият възможността да правят двоен удар, като двата да имат различен шанс да улуччат жертвата си. Двойните удари могат да бъдат и комбинация от щета и парализа, щета и отравяне и т.н.

За всяка раса имате избор от пет водача и още толкова вида бой-



направите фаталната грешка да нападнете. Всяка столица си има Пазител – един страшен герой, който наранява страховитите 250 точки щета, има 900 живот, 95 инициатива и 90 защита. Това, ще рече, че той е силен, корав, бърз и понася нищожни щети. Зря! Възможно ли е тогава да превземете столицата? Да, възможно е, но хич не е лесно, да знаете. А народ без столица е dead, kaput, finito, айя, няма го никакъв. Туй за градовете. Време е да погледнем към фактора, който ще ни помогне да превземем чуждият град.

Колко спътника може да вземе в групата си. Лошото е, че някои същества са толкова големи, че заместват място за двама, но от мен да знаете: размерът им значищие.

И героите, и бойните единици трябва да имат избрани. За героите ново ниво означава повече живот, по-ефективна атака и някое допълнително умение, докато войските могат коренно да се променят, в зависимост от пътя на развитие, който сте им избрали. А изборът го правите, докато строите сградите в столицата си. Тръгнете ли по един път, въръщане назад няма, затова избирайте мъдро. В зависимост от

ни единици. Най-общо казано типовете водачи са боец, стрелец, мъжъчник, крадец и един който за наричам "забивач на колчета", защото не се сещам за по-подходяща дума. Най-интересните водани са последните двама. Първо, крадецът няма никакво водачество (разхожда се и действа самостоително) и второ - НЕ трупа опит. Неговата работа е извършването на подмолни дейности като троене на противниковата група, скваране на шпиони, обири на магазини и т.н. Най-добре сами проверете колко ценни могат да бъдат крадците. А че се отнася до забивачите на колчета... е, нарекъл съм ги така, защото основната им дейност е да забиват магически колчета. Земята непосредствено до колчето става ваша и започва да се разширява. Ако го забиете от никой ресурс, той става ваш. И това само на скромната цена от 150 кълбици. Същите герои могат да изваждат вражески колчета, когото пък е със съм безплатно. За нещастие всяко забиване или избиване отнема целия ход на героя за деня и тежко му, ако наблизи со спотайва някой по-силен враг.

Битки

Битките могат да се описват с една дума - впечатлящи. Единствено там ще видите триизмерни модели на подопечните ви създания и техните противници. Художниците са се престарали с рисуването на фона - такава красота не съм срещал в никоя подобна игра. А ефектите които ще видите при удариите на единиците (особено на по-яките) ще ви вземат ума. Недостатък, който ще ви разочарова е, че биещите се не влизат в пряк контакт. Те просто си седят по местата и размахват свояте мечове, алебадри, лапи и други съоръжения. Ударите на една

и съща единица са абсолютно единакви и в един момент ще престанете да им обръщате внимание. А резултата може да видите само на панела, намиращ се в дясната част на екрана.

Това е и най-променението модул от цялата игра. В битките е махната опция surrender, с която много общих да набутвам враговете в първата част, защото не можеха да вземат никакъв оплит. Вместо нея, обаче, има команди wait и guard (въпреки, че не ми се иска да го призная, това май е изкопирano от Heroes 3). Запазила е възможността за бягство (retreat), която в повечето случаи е безрезултатна - войските ще умират преди да успеят да напуснат бойното поле.

Друго сериозно нововъведение в системата за битки е възможността героят ви да използва предмети по време на битка. За целта трябва предварително да сте му задали какви предмети да държи в ръка. Можете да изберете само два, но те могат да бъдат отвари за възстановяване на здравето, амулети и орбове за призоваване на същества по време на боя.

Дипломация

С натискане на едно буточе ще се озовете на т. нар. diplomacy screen. Тук може да видите кои са останалите играчи, какви са ви взаимоотношенията с тях и да се опитат да ги промените. Най-лесният начин да спечелите нещие благоволение е като предложите една солидна сума. Това веднага ще придвижи показвателят за война/мир в желаната посока. Може да стигнете дори до съзъс, чието развитие е изключително нежелателна постъпка.

Още няколко важни неща

Преди да започнете сценарий или кампания (cara) трябва да изберете какъв водач искате да сте.

Името при бъзмощност: боец (warrior lord), мъжъчник (mage lord) и крадец (guildmaster), всяка със своята предметства и недостатъци.

Често ще намирате отвари, артефакти, талисман и други специални предмети, с които може да екипирате героя си. За повечето от тях, обаче, ще е нужно умение, кое то да ми позволява да ги носи, а умения се научават чак при вдигане на ниво. Не случайно казвам "чак",

зашто нива се качват адски трудно. Например, за да достигнете десето ниво са ви нужни поне седем часа игра. Правете си изводи!

Гадовете по картата вече живеят собствен живот и може да им се задава модел на поведение. Докато преди всички мирно стояха и чакаха да ги нападнате, сега те могат да тръгнат на пътешествие и да изръчат докъде ще видят (изключително неприятно).

Геймплей, графика, звук и разни други не толкова важни неща

Накратко казано - перфектни.

Интерфейсът е много елементарен. Основното управление се изразява в натискане на няколко важни бутона, като за повечето си има hotkeys. За графиката имам какво да казвам - сами ще видите колко труд е хърълен по рисунките на картата, градовете и създанията. За разлика от първия Disciples Запали се е майтапчийският стил на репликите, които героите изсивват за щяло и нещяло. Звуковите ефекти са плашещи реалистични, особено воя на въздушите ако играете Disciples II сам през нощта. Музиката придава величавост и идеално се връзва с епичността, която от Strategic First са успели да прилагат на играта.

Мисля, че половин-годишното й отлагане си е струвало. С чисто сърце мога да възклика "I love this game!"

Зад малко да забравя - едно от значимите нововъведения е hot seat ("You want it, you got it!"). Съзъдение нямаме време да изprobваме мултиплъйъра на играта и не мога да кажа нищо за него.

Дотук са думите, останалото е играта...



Расите

By Wotan's beard! или законът на стоманената брадва.

В брадата на Один кълна се, че никога няма да спра, дорде на зако-ля подлеците, опозорили моята зе-мя! Кръста им змийска ще залее гори, потоци, планини. Кланят пла-нински ще запее и руните ще възк-реши.

Синовете на скандинавските богове, без съмнение, са най-мощната раса в играта. Кланът на джуджетата, подкрепян от страшната сила на планинските гиганти може да ПРЕГАЗИ в буквален смисъл всичко, което поисне да му застане на пътя. Проблемът е, че са сравнително скъси и бавно квачат опит, но успеят ли се ведьмъ да стигнат до синовете на Имир и Dwarf King, това очевидно е 99.99999%, че сте победени.

Планинците водят борба за изгубените, антични руни. Междувременно се случват някои неприятни събития като смъртта на краля, при-

ха наказани от Светата инквизиция, останалите получиха бесплатно Евангелие и бидеха благословени. Защото един е Господ и Империята е неговият проводник, ъх, прости-те... проповедник!

Хората на Империята са една много сила и добре развиваща се раса. Имат страхотни специални единици (Hierophant-а може да въз

там... Как мечтая за малко свежа кръв... Сссамо едно ухапване, съвсем леко, както вътъра гали клоните на сссухите дървата над гроба ми... и поспле... поспле ще им взема душшите, Хъ-Хъ-Хъ-Хъ Мортимис ще е довден.

Не-мъртвите пълчища от край
време преследват една заветна
мечта - да залеят света със смърт

тък пасаж на латински за величието и бессмъртието на онзи, чието име заклеймено от църквата, но след кратък размисъл за реакцията, която подобно дело би породило от страна на тази уважавана институция, реши да прескоча направо на темата.

Легионът на прокълнатите е една задужбина група от подли демони и техните служители, които са решили да поиграт лоши игрички със съществата от света. Те притеяват едини от най-бързите и най-мощни единици в играта. Всичките им основни герои са летящи, което ще рече, че горите и морето не са виновни за проблем (иначе през тях се движат по-бавно). Това, според мен, е най-кр. авата, на външен вид, разса. Имат изключително подобни магии, разчутите ги и ще видите.

Ние сме пас

или за неутралните същества

Както в първата част, така и в DisciplesII ще срещнете много съ-



чинена от самия клан (умря тихо и безславно под напора на двата ми ледени гиганта). Младата и грозна дъщеря на краля, чието име би улело езика и на най-опитните орато-ри, смели поема делото на баща си. На помощ идват магите, които кланът владее. Задължително трябва да разучите Forestwalk (първо ниво), Seafaring (второ) и Chants of hastening (трето).

For the Highfather!

Тъй рече Господ и тъй стана.
Чедата негови, наречени човеци,
пълзнаха по земята като мравки
напролет и разпространиха правата
вяра сред езичници и неверници.
Онези, които не приемаха вярата биле-

креси гигантал другар още в самата битка). Магните им са забележителни. Научете Daylight (четвърто ниво – тя съвсем законно и безнаказано във разкривация клапта карта (без чийтото). Освен това хората имат магии за предизвикване от почти всички източници. А целият на Империята е да изрига всякаава атака плацап (разбирајте Легион) от света и да я върне в топлата и гостоприемна дестинация за пропаднати души, известна още като Търъл.

Diiiiie, living
или малка средноощн
разходка в гробището

прогнози път. Ако и вие имате подобни идеи, не се колепайте, а подкрепете Мортис и неговите поданици в настъпленият им среду животите. Въпреки че са с най-слабите войски, мъртвите имат най-много иммунизации и предпазвания. Бъзможно е да излезете от битка, без дори да са ви докоснали. Съществат като вампирите и върколаките могат да се превърнат в кошмар за врага. Из магията ще намерите всякакви хитрини, с които да извергнете противника. Идеалната раса за добри тракти.

Deus non excoriens
или дяволчето Фюнк
и неговото семейство

щества, които не принадлежат към него една от изброяните раси. Има всякакви видове елфи, орки, дракони, импове и какво ли не. Има някакви чувствни същества, които просто не мога да опишам. Хората на около откличахи от стенанията, които надавахме с колегата Balrog, докато бъхахме из елитора на играта.

■ Оценка:	86%
■ Графика:	90%
■ Звук:	90%
■ Геймплей:	80%
■ Искусствен. Интелект:	75%
■ Мультиплиярь:	85%
■ Примеч. на:	

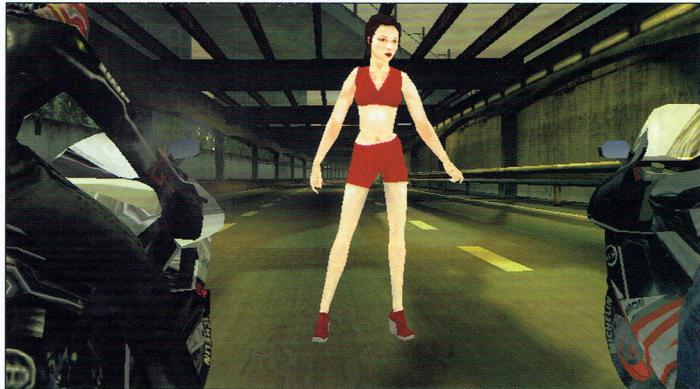
- Производител: Delphine
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.motoracer.com
- Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

Moto Racer 3

Автор: maggkrabba

"Пипни ме тук.. пипни ме там .. и тук ... и тук..."

Когато попадна на нещо френско, веднага ми се изострят сензитивата. Просто съм запален почитател на френския творчески и хумористични жанри... Ъпъл... извинявам се, имах предвид френските игри. Разбира се, нали за игри става дума. Много от френските заглавия са заредени с неповторим чар, имат завладяващи емоции геймплей. Много ги биват франсчета. Когато преди време играх Moto Racer на DSi, не можех да се насладя. Изключителна игра, в която перфектно комбинираните спортна симулация и чисто аркаден геймплей доставяха огромно удоволствие. И скрост, много скрост. Това беше първата компютърна игра, в която геймър наистина можеше да усети скростта, и то яхнал истински виртуален звън. Но, за съжаление, второто издание на играта MR2 беше истинско разочарование. Пълна скръб! Хич не ми дадопада. Затова и когато MR3 ми попадна в лапите, искрено се надявах франсчетата да са оставили за малко настрана шампанското и засукани си мацки, и да са направили играта, коята да бъде достойно продължение на MR. Всъщност MR(първата игра) има няколко издания, но за



конзоли, за РС има само една версия(за плейстайън съм играл три различни моторъри). При това конзолните версии бяха реализирани с много повече хъб, имаше допълнителни контроли и възможности, физическият модел беше доста по-реалистичен. В това отношение РС Гермийрт бяха сериозно ощетени.

Я да видим какво казват рекламките от нега за MR3: упра-
лическа симулация, фотографи-
чески писти, гейралс с телевизионно
качество, перфектно моделирани
мототи и състезатели и трям подоб-
ни. Предварителните шоутове от иг-
рата също биха много обещаващи. Е-
дакто вече е популярно в геймин-
дустрията, има известно разминава-
не между обещаното и изпълненото.
Дет са вико, важното е да има изне-
дана. Но това не винаги е приятна.

Интрото на MR3 е размазващо. Кратко филмче, но пък в него се вижда точно това, което би трябвало да е MR3. Скорост, зашеметяваща изглеждащи машини, рев на мощни двигатели, умопомрачителни скокове и каскади. Тръстични

В действительности неизвестно мало-ко по-иначе

При бива на финал юдзите, кога се на-
личително красива и на менотата и ек-
спертите. Развошените работилници са
изработвали тази фаза поклон и яко поту-
пиха на място, играла е ръката на професиона-
лист... "липни ме тук... липни ме
там... липни и тук...". Когато става
дума за спортна игра, особено рей-
съръ, в който за управление са нужни
повече от пет-шест клавиши, голямо
значение има възможността контролите
да бъдат удобно конфигурира-
ни. Да, ама ситуацията в по-скоро
"мененеменеменеменеме... не ме питай
беше!", т.е. възможност за настройки
почти няма. Единствените възмож-
ности настройки си ги лиши в геймплея,
и те са с Ctrl-K и Ctrl-J да се ак-
тивира джойстик и да се сменят
четири различни конфигурации, ко-
ито обаче не винаги са удобни. На
всички отговори играта е оптимизирана
да се играе с джойстик+клавиатура,
само с клавиатурата или
геймпад със дистанционник. Нямам



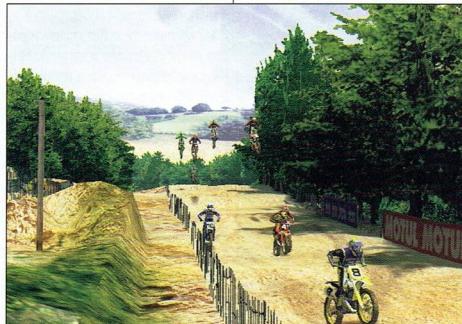


и помен от настройки на резолюциите на графиката или качеството на звука. Е, успя да настрои играта та-ка, че джойстика да се включва по default, а не с shortcut. Ако някой иска да разбере как става, да ми прати \$50 по имейла(в употребявани банк-

музиката към играта я ще го-ре долу, но за звуковите ефекти не може да се каже същото. Разработчиците се фукат, че са използвали някаква си "motorcycle engines rendered by soundMAX with SPX(www.audiogames.com)" тех-

ника. Но за сметка на това моделите на кросовите и stunt мото-ретки са перфектни. Изографисана са маса детайли, а и физическата им модел е най-добрая, която съм видях при кросови машини в компютърни игри. Взето е всичко хубаво от конзолните версии на MR. А и replay-ите са просто фантастични, на моменти кадрите са толкова правдоподобни, колкото и по телевизията. Състе-зателите по крос съ-що се

още едно диванс си мерите умения-та, моторите и разни други неща, като се създавате из улиците на Париж. Трафика на превозни средство е много гъст, годовете се прест-рояват когато им скимне, катастри-фите са ежеминутие. Стартът на гон-ката дава една маща, която е някоя мис "френската гимназия... гос-поод..." и т. нат., има перфек-ни мерки, и отгоре ня-

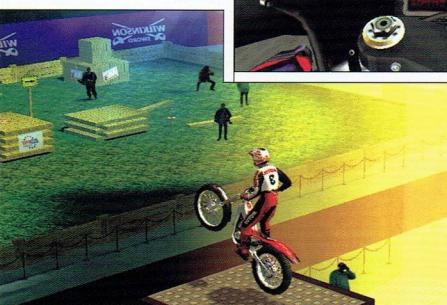
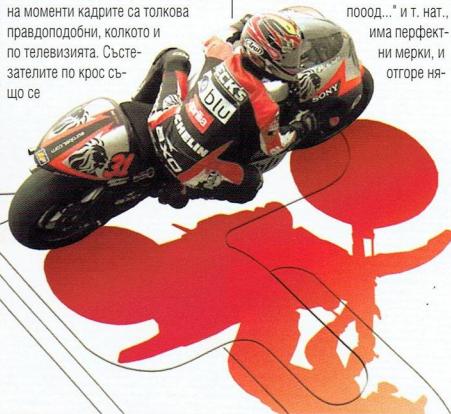


ноти по 2 и 1). Все пак когато имаш нещо френско насреща си, никак не е зле джойстика ти постоянно да е включен. Так в readme-to четем, че имало някакви настройки на параметрите на графиката, но за целта ще трябва да си направиш shortcut-и. Мда, много умно, нямам що, разработчиците ни предлагат да възим малко от конзолната горчилка, където настройка на контролите и графиката в повечето случаи са марсъни думички. Е, ама нали имам нещо френско насреща, реших да опитам и малко по-грубо. Нагло брънкани под полата на... т.е. исках да кажа, че поразорвих из системните файлове на играта, но тя се оказа по-дръпната, отколкото предполагах.. Настройките на контролите са скри-ти някъде от карантината на бинарните и ехе файлове, а за нея бях настроен чак толкова романтично, че да измислят префърчунени решения. Трябаше да се примира с конзолната горчилка и тва си.

Графичният енджен на играта е по стандартите от миниация век. Претрупан и муден, неоптимизиран, има бъгове. При пуснати всички екстри, играта ще върви задоволително само на гигахерцово животно и нещо от калибръа поне на ГейФорс 2. Разбира се, екстри могат да се изключват, фрейрейтънът става що где поносим, но тук картичката погрознява. Но, че играта като цяло е грозна, но за истински красоти не може да се говори. Пак и системни-те изисквания са далеч по-големи от официално обявените.

нология за постигане на нужния реализъм, но са стигнали само до филтра, съществената част от реализъма им в убягната. Нямам и по-мен от зверския рев на машините от първия MR, пистовите мотори звучат някак немощно. При кросовите и stunt мотори положението е малко по-добре. Липсата на перфектен са-унд отнема голяма част от високоскоростното удоволствие.

Машините, между които може-те да избирате, са доста, имат различни показатели, като има възможност и за допълнителен тунинг. Интересното е, че веднага се набива



на очи комерсиалността на MR3. Различните машини са оцветени в цветовете и емблемите на спонсорите на играта: Michelin, Winkinson, Eurosport, Motul и др. Моделите на пистовите мотори обаче са постни, кофти в ефизически им модел. Моделите на състезателите също са

движат доста реалистично, пазят баланс с тяло при скокове, подлагат нежно краче при завоите. Но това важи само за кроса, не и за гладки писти.

Пистите са общо 15, разделен на пет вида. Speed: пълна скука. Гонки по гладки писти. Traffic: ти и

ма нищо, т.е. текстурите са гола во-да, не, че мацката е гола. По прин-цип идеята за подобни състезания е страхотна, но липсата на тънка по-лиция и елементарно симулрирана трафик развалят цялата работа. А и Speed и Traffic пистите са най-слабите в играта, на нищо не приличат, грозновати са и са моделиране без въображение. Като прибавим липсата на качествени звукови ефекти на двигатели на байковете, скуката е гарантирана. Нямам нищо общо с пистите от първия MR. SX/MX: За разлика от гладките писти, кросови-те са далеч по-добри. Даже едната от тях е направо велика. Две от пистите са по суперкръс, състезанията се провеждат на закрити стадиони под бурните обаждания на публиката и



в частност приятелите на мис "френската гимназияяяя...". Третата писта(наизи, великата) е открита и е по мотокрос. Съсем сериозно твърда, че тази писта е разкошна(и приятелките си ги бива). Не само

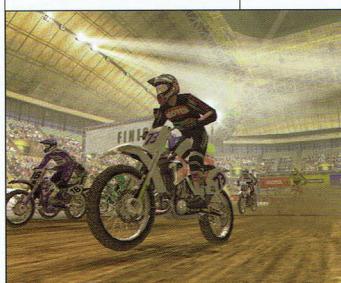
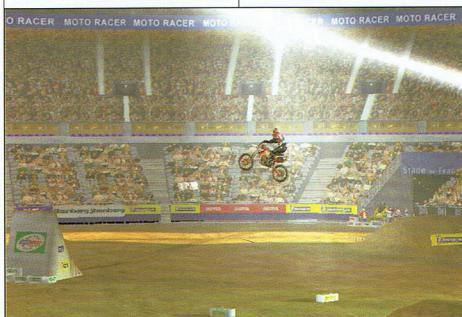
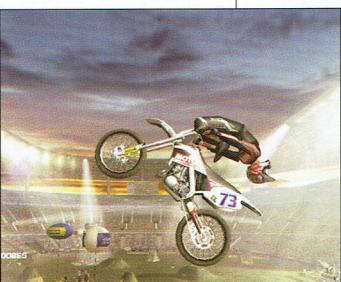
редния број). През целия този хаос е начертан маршрут, по който състезателите преминават за определено време. Тия гамени поникога правят с моторите си такива еквилибристични изълzenia, на които ще под-

второ или трето място ви дава никакви пари или точки. Но тази част от играта също не е развита както тръбва. С получените кредити можете само да си купувате нови писти. Не можете да правите тюнинг на ма-

ва състезателя върху степенките на кросовите мотори. Със същия клапиш, при натискане и отпускане, състезателя "подскача нагоре заедно с мотора, без да слизи от степенките". Надявам се добре да съм го обяснил. Наличието на тези два специални клавиша внася нов елемент в геймплея, и определено е адски сполучливо. Това прави играта на кросовите писти далеч по-приятна от тази на гладките писти.

Има възможност за мултплейър по LAN или по Internet през GameSpyArcade. Но по обяснени причини не можах да пробвам мултплейъра. Нито имам бърза връзка, нито имаше наблизо достатъчен брой французи.

Инакрая малко анализ, а? Добре. Играте в малко трудничка. Компютърните опоненти карат, все едно им е обещана мис "френската гимназияяя" за награда. Един писти хубави, други калпави. Явно част от играта е правена с много хбс, в истинско studio за разработка на яки игри. Други части от играта все едно са правени в спиртоварна в компанията на Румънца и Ечев. Като помислим малко... А?!? Не щете анализът? Добръде, за какво искате да си говорим? За изкуство? Мда, разбира се, феновете на GW са изътъчни натури, изкуството им харесва като тема за обажддане. Добръде... Какво ще кажете малко да си



като дизайн и оформление, но и като най-близна до истинските мотокрос писти. Казвам това, защото с един мой човек(малко рокер го дава) доста сме обикнали по мотокрос състезанията да язляме, и видя на тази писта ми се стори повече от задоволителен. Като включим в сметката стражотия motion capture и правдодобен физически модел на кросовите машини, удоволствие то е гарантирано. Разликата между пистовите и кросовите състезания е като Adam да скрига Eva само по смокиново листо и да я гледа в смокинг. Няма да се отклонявам от темата, само ще спомена, че третата писта(наизи, великата), е обградена с китни дръвчета, където нашите праааародители биха могли на спокойствие да обсъдят много от "за" и "против" смокиновото листо. Кросовите писти са осияни с множество бабуни и хълмове, има възможност да се правят грандиозни скокове. В началото е малко трудно, но свикне ли човек с таймпъна на пистата и контролите за управление, спокойно може да забрави за ония в горичката. Freestyle: имаш на разположение трасе, осияни с множество препятствия, бабуни и изкуствени тръмплини. Правиш каквото ти душа желая, важното е да впечатлиш журито, което дава оценки за изпълнението ти. Trial: това е може би най-пригигантата част от играта. Все някога сте виждали по Eurosport или някак друга кабеларка подобен род състезания. На един покрит стадион с разхъръляни безразборно всякаакви камари от сандъци, тръби, дъски и други боклуци(нещо като в редакциита на GW преди излизането на по-

свирнал завистливо дори планински козел. Е, ако искате и на баз да ви завидчат планинските добичета, Trial играта е точно за вас. В началото е малко трудно с контролите(конзолната горичка), но веднъж като хванете цаката, гейма няма грешка. Само ще спомена, че се използва наклонянето на джойстика напред, встрани, ползват се и двета вълшебни клавища.

MR3 е типична point рейсинг игра, в която спечелването на първо,

шичините, не може да си купувате никакви супер мощни мотори, даже не можете да заведете мис "френската гимназияяя" на сладкарница. Кофти!

В MR имаше едно вълшебно копче. Това беше клавиша за турбо-създаване, с който адrenalinовото ниво скачаше неимоверно. В MR3 вече има две вълшебни копчета. Това е измествано от конзолните версии на играта. Второто вълшебно копче е... да го наречем силата, с която стъп-

поговорим за музика? Съгласни?!? OK... имаше преди време една засукана француза, беше пианистка...

■ ОЦЕНКА:	77%
■ Графика:	70%
■ Звук:	70%
■ Геймлей:	80%
■ Изкуствен Интелект:	90%
■ Мултимедий:	-----
■ Примичка:	-----
Moto Racer, Moto Racer 2	



- Производител: Hobby Products
- Разпространител: Egmont, Ikarion
- Интернет: www.hobbyproducts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия в реално време

Demon World 2

Автор: Guerrero&Master

Прекрасна фентъзи игра, която никой няма да хареса.

Здравейте, името ми е Корган, маътъсник от ордена на Реда, но повечето ми казват Огнения Вятър. Днес никой не ми ярва, но преди много, много векове съз бях мъщъ и уважаван маътъсник служещ на Имперските сили. Самия император ми възлагаше специални задачи, които трябаше да изпълнявам бързо и точно. И аз ги изпълнявах. При това доста добре. Не сте чували за Империята? Не?

И правилно, защото тя днес не съществува, отдавна изхвърлена времето си, своето величие и своя упадък. Останаха само спомениците. Все още са живи в паметта ми образите на многолюдни градове, опасани с високи стени и белки кули и обширни плодородни равнини, които дават златна пшеница.

Мраморни статуи красяха площадите, където тълпите отдаваха почит на своите владетели.

Ееех, славни времена от още по-славна епоха.

Но не за мира искам да ви разкажа, не за плодородието или щастиято, а за нея, злата двувъличница, която върхулят като чума над земите ни. Да, за войната говоря, но не за доблестната, достойна война срещу Орките на северозапад, завещана от дедите ни, а за обречената битка срещу Силите на Злото. Всичко започна с похода ни в страната на Дъждустата...

Вътъра пищеше зловещо в празното пространство, кое запълваше погледа от хоризонт до хоризонт. Въздушната струя си играеше с частичките пясък, несмущавана от гората копия, застинала във хребета на небето. Малките червени знамена, закрепени под тях, плъзяха и сякаш заплашваха да се откъснат и да паднат надалеч в пустинята. Сънчево огражава отвисоко стотиците ездачи, заели позиции на единствения



хълм в околността. Следващо ги стегнатия строй на мечносците и пълните карета на стрелците. Най-отзад се намираха трите ордия, заредени и готови за стрелба. До тях стоеше Теодрикс - свещеник, веш в лекуването и правенето на магии, и аз, облечен с броните на Ордена.

Постепенно далечната линия на хоризонта се огъна и придоби очертанията на ездачи, чито силуети се губеха сред облаци прах. Земята затрепти и недвусмислено показва, че конницата галопираше. Всички очи бяха вперени в Титос Железния Юмрук, който яздеше начало - гордата му осанка се подчертаваше и допълваше от огромната аристократичен черен жребец, който яздейше. Дясната ръка на командира бе вдигната високо - знак, че останалите тройки да изчакат. Артилерията започна безпощадна канонада. Никъде, далече от нас, хора и коне се сблъскаха, покосени от стоманените осколки. Въпреки огромните загуби, които явно търпяха, враговете продължаваха своя галоп. Вече можеме ясно да проумеем размерите на тази необозрима маса от съмрт, лежеща напред. Приличаше на море, което щеше да ни погребе под стоманени си вълни.

Няколко мига по-късно първите конници достигнаха хълма и започнаха да се изкачат по него, а Железния Юмрук все още не даваше сигнал за атака. Напрежението нарастваше невероятно, когато създръхме лицата на нашите врагове. Това не бяха новешки или оркски лица, а от-



вратителни маски, зад които злото ни се надсмива. Очите на съществата горяка в неестествени пламъци и хърълха ухас, какъто не бахме изпитвали дори при битката срещу Минотаврите и Харпите. Стотиците копия се насочиха напред и войската заприлича на огромен таралеж. Оставаше единствено команда за атака И тя бе дадена! В мига, когато Титос замахна отривисто с ръка напред, бойната ни вик прогърмя над противниците.

без снаряди, рицарите лежаха повечи в пълъка, а стрелците завързаха ръкопашни схватки, които бях обречени да загубят. Двамата с Тедориас исписватехи цялата магия, на която бяхме способни: Firewall, Meridas Rage, Fire Storm. Около нас замириса на обгорени кости и разтопен метал. Нямахме шанс, защото силите бързо ни напускаха. В този момент Тордам, държащ в ръцете си прочутата брадва на Артур, връхлетя заедно с отряда си върху оце-

вала пиршество. Не ни оставаше нищо друго освен да чакаме подкрепления, за да продължим войната...

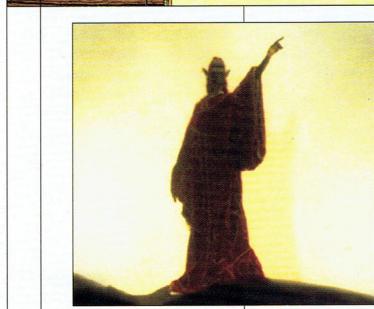
В общи линии толкова за историята и атмосферата. Сами се сещате, че това са двете най-силни страни в Demon World 2. Играта, естествено, е стратегия в реално време със силно изразени RPG елементи. Дори бих могъл да я нарека подобна на Myth, ако не бях няколко (всъщност повече от николко) аспекта, които я различават от всеп-

анимированите единици. Тези неща присъстват навсякъде, но не и тук. Въпреки революцията от 1204*768 (която не можете да промените) Demon World 2 има архаичен облик, като е серийен конкурент на титлата "игра която е доста добра, но която не може да гледам повече от час".

Преувеличавам разбира се – след време се свиква и с най-лошото, но имам неясните подозрения, че времето, което ще отделите за свикване, ще е два пъти повече от необходимото за превъртане на Battle Realms примерно. Създателите явно така са се вгъльили в произведението си, че са забравили да проверят какво е правил света през минулите 5 години.

"Но най-важна е не обвивката, а това, което има под нея" казал веднъж мъдрец, след като тълпата разкъсала дрехите му. Съдейки по това правило би трябвало играта да получи оценка над осемдесет и пет и покана за апети на славата, защото е наистина добра.

Започвате с отряд войници, които освен че се различават по рода войска, към която принадлежат (конници, стрелци, пешаци), имат специфични показатели от типа на Close Combat, Range, Armor и т.н., които имат РЕАЛНО отражение на бойното поле. Примерно Берсерка, както всички знаем, е бърз, нараня огромно поражение, но не обича да



Последните събития са само смътни спомени, защото бях зает с призоваването на Fire Elemental. Зъвън на метал, предсмъртни и последни викове, звук на чупещи се кости – всичко се смесваше в едно килици цяло, простиращо се между двете армии.

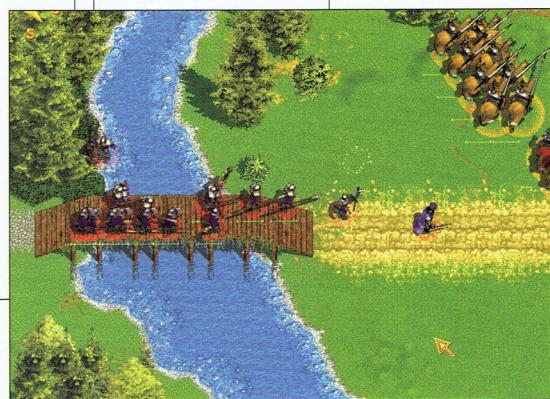
войните ни бяха опитни ветерани, но почти нямахме шанс за победа срещу постоянно придвижвачите редици на ужасявящите полуразложени зомбита. Оръдията останаха

лелите изчадия. Настан последният час и всичко потъна в кръв. Добре, че героя носеше Healing Potion и успя да я изпие навреме. После малко Power Potion и от зомбитата не остана нищо. Както и от нашите войски.

Беше вече залез, когато битката завърши. Единствените живи същества бяхме аз, Тедориас, Тордам, Титос и лешоядите, които си устрой-

ризнатия родоначалник на този вид игри (Myth не е родоначалника, но подобно на Quake е изградил солидна представа за качество при съхранение).

Първо, забравете за думата 3D. Също така забравете думите красота, специални ефекти или добре

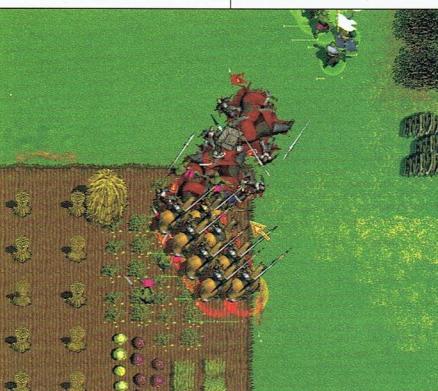


съсъс друга работа - нанасят дос-тоен дамаже от разстояние, но ако някой се приближи търде близо, ще се превърнат в храна за гарани-те. Освен това има различни видове стрелци. Тези с лъковете се разли-чават коренно от арбалетистите. Стрелите, изстреляни от лък, се движат параболично и имат огро-мен range, но по-малко демидж от арбалетите. Всички нюанси, които няма как да не използвате по време на кампанията. DW2 предлага още два вида игра: Single missions и Multiplayer. Първото мисия, че няма нужда да пояснявам какво пред-ставлява, а затворът ви трябва из-радена LAN или достъп до I-net (съ-що така и оригинално копие на иг-рата).

Интересното в кампанията е, че сами можете да определите състава и броя на войските под ваше коман-дане. Отначало започвате с импер-ските сили, но по-късно към вас ще се присъединят много съюзници, главно от расата на Джуджетата. Имайте предвид, че освен трите ос-новни раси (Хора, Елфи и Орки), ще срещнете и множество неутрални единици, които в повечето случаи са доста hostile настроени. Ако в нача-лото не ви харесат предоставените войски, просто ги продадете и купете нови. Финансите се запазват в хода на кампанията, но мога да ви уверя, че в нито един момент няма да се видите затрупани от пари. Те (парите) имат съсъс друго предназначение. Примерно след охъсточена битка групата ви от елитни ветерани (разбирај единици над 1 level) е ре-дущирана наполовина. Естественият ход трябва да е rebuild-ването им, а не закупуването на новобранци, чи-то показватели са доста по-ниски.

Въщност забравих да ви кажа, че войниците са разделени на групи от обикновено осем екземпляра и е не-възможно разделдимо им. Напри-мер отряд archers, наброяващ осем души, не може да се превърне в два отряда от по четири души. Единици-те от един отряд заедно трупат сплит и си го разпределят по равно. Ако в битка искаш да накарат стрелците да нападнат дадена единица или вражеска група, просто шраквate с левия бутон, когато курсорът е над тях, за да си селектеш и след това пак с левия бутон върху нежелания елемент, за да бъде засипан от стрели. Всяка стрелеща единица има нужда от прераждане, кое то е отбелзано от пълчин чесник над нея. Заслужава адмирации идеята

да не се занимавате с микромени-държан на битките. Просто отпада грижата за всяка единица и вниманието на играта може да бъде насочено главно към тактика. А такти-ки съществуват много: теренът мо-же да забави движението на едини-ците или обратно - да го улесни, за-това не е разумно да накарате пе-шащите да шумрват скрити в гората стрелци. По-добре се възпол-вайте от способността им да запа-лят огнь в местността и след някол-ко минути орките ще се окажат в центъра на истинска огнена стихия. Мисия, че е излишно предупрежде-нието, че пожара може да засегне и вашият собствени единици. Когато вали дъжд тази тактика е неприло-жима и ще се наложи да измислите нещо друго. DW2 нямаше да е и на-половина толкова добра, ако отъстъ-



ваха специалните единици: Команди-ри, Магьосници и Герои. Команди-ри са изключително силни единици, като към тях можете да при-крепите до четири отряда, които да се възползват от бонусите им. Ко-мандирът може да задава и допъл-нителни видове боен строй (обикно-вено от типа "Аз съм в средата, що-то съм мно"о важна единица, а вие прасета мъртви отстани"). Героите много приличат на Командири с тази разлика, че дада по-силни, но могат да водят само до два отряда. Магьосниците обикновено са три вида за всяка раса. Ще опиша само тези на хората, защото статията доста се удължи и вече усещам ре-дакторската ножица (много сух и зловещ метафоричен звук, надявам се никога да не го чуете).

Първи в списъка са Magicians of the Order - невероятно могъщи

магьосници, добре бронирани и от-лично владещи магите Wall of Fire, Fire Storm и Fire Elemental.

Втори по важност са свещени-ците (Priests), умеещи да лекуват рани (Healing Hands) и да размазват противниците с магията Meridas' Rage (която взима част от кръвта на близко разположените приятелски единици).

Последни са редовите магьос-ници (The Magicians), които освен че са слаби в близък бой, разчитат главно на защитни магии от типа на Magic Shield и Defense Air.

В играта има множество арте-факти от рода на Healing Potion, Sword of Fear, Ring of Fire и не знам какво си, които подобряват значително ха-рактеристиките на притежателя им. Съществуват общи артефакти, които могат да бъдат използвани от всички раси и единици, артефакти с

ограничен брой използване (съ世家-те ли се колко пъти можете да из-ползвате Healing Potion-а?) и пред-мети с тесен кръг възможни прите-жатели (мечът Orc Slayer може да бъде използван само от джуџе-ге-рой, мразещо зеления цвет), приме-ри - много.

Мисиите, в които ще участва грижливо пригответната ви армия, не са никак еднообразни - от залавяне (по-точно избиване) на разбойници до оказване на помощ на съюзници и обсади на укрепени селища. От време на време ще имате възмож-ност да изпълнявате нещо като бо-нуц мисия, от която няма да зависи хода на събитията, но ще ви дава сериозни предимства, ако я изпълните. Не си смесете обаче, че светът е само рози. В DW2 ще се сблъскате с тонове бъгове и с досади нелогич-ното поведение на управяваните от компютъра противници. Общо взето тяхното поведение се изчрева с патрулиране в дадена територия и атака още там ще забледява.

Това е! Играте е добра, но не ви претърпявам да си пълнете парите за нея. Не заради бъговете или ло-шата графика, а защото не е пра-вена за перфекционисти, каквито всички, надявам се, сме.

ОЦЕНКА:	79%
Графика:	40%
Звук:	50%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	60%
Мултимедиа:	-----
Причина на:	Warlords: Battlecry

- Производител: Paradox Entertainment
- Разпространител: Strategy First
- Интернет: www.europa-universalis.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video
- Жанр: Стратегия в реално време

Europa Universalis 2

Автор: Groover

"От фенове за фенове".

Iзречението малко по-горе като че ли най-добре описва продължението на Europa Universalis. Играта наистина е предназначена предимно за фенове на първата част и се държи меко казано враждебно към всеки опит да се присъедини към "правата върха". С друго не мога да си обясня осъщността на обучаващи "мисии". Където ви казват кое къде се намира и с това се приключва с обясненията. А, покрайните ми, има какво да се разбере относно Europa Universalis 2. Много би помогнала книжката към играта, но тък като изгубих някъде моята (пък предполагам, че при вас ще настане същото положение) добре ще бъде да посетите адреса <http://home.hetnet.nl/~copsis/faq/index.htm> на който един от бета-тестерите на играта е написал

доста подобрен наръчник за Europa Universalis 2. На мен той ми помогна да разбера някои от елементите в играта и ми се струва, че написаното там ще вспести много усилия и нерви. Стига Europa Universalis 2 да влезе под кожата.

При мен този процес беше съпътстван с не малко болка. По принцип мразът някой да ми кара да се чувствам глупав, а точно това усяда до постигне с мен EU 2. След 2 часа игра още не бях разбрал кое, как и защо трябва да се прави и успявах да отвоювам престижното последно място по VP (victory points) дори и на най-лесното ниво на трудност. С течение на времето усяда да се синхронизира с нестандартния начин по който играта тече и започна втората фаза - тази на Великите Игрови Открития. Постепенно, час след

час, EU 2 срамежливо ми откриваше прелестите си. В 4 часа през нощта същото ми биеше лудо, бузите ми горяха, а ръката инстинктивно сгъскаше ъньо мишката (вие какво очаквате) в очакване на следващото събитие. Аз съм влюбен! Влюбен съм. И както влюбените са готови да говорят за любимите си с часове (или понякога така твърди Шекспир, в реалния живот нещата стоят точно обратно т.е. напълно нормално). И спася Богу! - бел. Ред.) и аз си мислех да напиша една 8 страницна статия за Europa Universalis 2. Да обясня всичко, което съм открил, да споделя моя опит, да разясня сложните взаимовръзки в заглавието. След няколко часа съм нормалният разсъдък ми се възвърна и реших, че вместо да прилагаме към списанието медал за издържалите да проче-

тат докрай най-дългата ми статия някога по-добре да успя да се спра на най-важното. Който се заинтересова от това, кото съм написал ще има достатъчно търпение да открие всички останали подробности сам. А и останала част от читателите няма да се сървюновават как да не заспят пред моите дълъги умотворения. Речено-сторено.

Еuropa Universalis 2 е стратегия в реално време, но изобщо и не си представяйте някое типично RTS. Проблемът с EU 2 е че играта не се вписва точно в рамките, очертани от реалновремевите стратегии. По-точно било да разгледам EU 2 като икономическа и военна симулация в средновековието. EU2 се развива по времето на Велики Географски Открития. Тя покрива 400 години от живота на средновековна Европа - от 1419 до 1840 година или казано с други думи от Жана Д'Арк до Наполеон. Действието тече в реално време, но скоростта на смяна на листовете от календара зависи от вас. Можете да накарате дните да преминават като мигове, часовете да тратят минути или времето да замръзне. Правилното настройване и промяната на скоростта на играта ще ви помогне да не заклеквате играта като монотона и да можете да отделяте достатъчно внимание на важни случаи в кралятството ви. А те ще бъдат най-разнообразни.

В Europa Universalis 2 вниманието ви ще бъде разтроено между трите големи фактора в играта - икономика, дипломация и военно дело. В играта тези три елемента от управлението на една държава са майсторски преплетени. Вие буквально можете да видите как домино-ефекта от едно ваше погрешно решение може да постави на колене цялата държава. Фактът, че действието се развива в реално време никак не помага на ситуацията. Да-





же напротив. Докато се занимавате със заселването на нови земи, вашите търговци могат да бъдат изхвърлени от търговските центрове. Докато се опитвате да си го върнете на вражките търгащи, новите ви провинции могат да въстанат против лошото ви отношение и липса на внимание. Да на говорим за онзи легион, който сте забравили да си плува в морето и безславно си е потънал на дъното заедно с вашите амбиции да ставате втория Александър Македонски. Номерът да склонява с всичко е да бъдете адски последователи. И да битет по една пауза на играта, за да проверите дали не сте пропуснали нещо в цялата таралана.

Начало на играта

Началото е заблудждащо просто - избира си една от осемте кампании в играта, грабвате нация и тръгвате по широкия бил свет. Докато още съм на тема кампании, не-ка да ви спомена че Paradox Entertainment с успели да сътворят чудеса в тази посока. Не е много лесно да пресъздадеш икономическата и политическа ситуация в средновековна Европа, но те са успели в седем поредни пъти. В тях ще участвате в съсем реални събития от миналото на Стария континент. Външността сама началото на тези кампании ви предоставя една достоверна историческа картина. Оттам нататък голямото количество случайни събития лада лопека ви въвеждат в своя собствена алтернатива реалност. Ако сте начинаници в играта, че ще пръвчовъм да изиграте поне една-две ПЛНИ игри на кампанията Fantasia. Тук на-место с множество провинции, власи, сложни дипломатически взаимоотношения, войски и флот, започвате с едно единствено парче земя и определена сума пари. Няма го шокиращото количество събития навсякъде по света, на които трябва моментално и адекватно да реагирате. Началото може да ви се стори малко мудничко, но с течение на времето ще промените мнението си. Няма да скучаете - това мога да ви го обещава със сигурност. От избира на раса ще нация до голяма степен начинът ви на игра. Освен уникалните характеристики на народ и императорите му, различните народи имат на разположение различни единици - некои нации не разполагат със заселници, други със скита и т.н.

Икономика

Един от трите важни елемента в играта е икономиката. Ше са ви необходими стабилни приходи, за да можете да посрещнете разходи на държавата си. Лари можете да печелите основно по три начина - търговия, производство и данци. Столиците тръбат да съществяват през изпращане на търговци по специализирани световни центрове. По принцип разполагате с ограничено количество търговци и поне в началото е желателно да оставате компютъра да се занимава с тази дейност. По този начин стоките ви могат да достигнат до повече пазари и

търговска система. Ако поддържате монетаристична политика (т.e. акумулирате големи суми в съкровищница) това ще доведе след себе си сериозна инфляция. Положението във съседните ви държави също ще окаже влияние на икономическата обстановка. В играта ще можете да взимате заеми от банките и да обявите банкрот като не успете да се справите със задълженията. Това ще покаже отрицателно на стабилността ви и моралът на войските ви. Като цяло системата в EU 2 е изнадвашо сложна и реалистична и може да служи за пример на цяла купчина икономически симулации.

пряка - обучаването на армията никак не е евтино, а и е необходимо да се плащат заплати по време на съществуването им. Но това не е всичко. Всяка една армия трябва да се снабдява с необходимото количество продоволствия, които идват от територията, на която тя са разположени. В случай, че провинцията ви не може да се справи с товара, войсковата ви част ще се премести във съседна територия, контролирана от вас. Наличието на войска е желателно, защото революциони има да са нещо рядко на вашата територия. Или поне докато не изобретите високо ниво Land Technology или не



да носят печалби. Как се добивате със самите артикули? Всяка една провинция се е специализирана в производството на определена стока. Когато построите колония или търговско представителство (измислете друг превод за trade outpost) в дадена провинция, във вашия търговски център ще потекат благата, произведени там. При наличието на търговци в други столици, ще можете да ги продавате с добра печалба, стига в световен мащаб да има търсене за тях. Например разработването на колонии, където има запаси от потенциално също ще излезе дос-та солено, но в последствие ще жънете големи печалби. В играта си имаме брутално действаща инфлационен модел наред със световната

Както виждате ефектът от икономиката ще се усети и в останалите сфери на държавата ви. Ще взема за пример войската ви. Силната войска ще ви постави в благоприятно положение при международни събития, както и ще всяка ресурс в другите държави, на нейното съществуване си има цена. Първата е

назначите губернатори в територии-те си. Всичко това изисква сериозни инвестиции в наука.

Открития

За разлика от игри като Civilization, където избирате какво точно да откриете, в EU 2 практиката е съсем различна. Вие просто нали-



Първи стъпки в занаята

Ще се опитам да ви дам добър старт при започването на играта, като ви споделя моя опит при развиване на бъдещата пръв сила. Избрали сме сценарий Fantasy с победа по Victory Points. Първото нещо, което трябва да направите е да си построите втори отряд от 10 000 войника, с който да разглеждате неподчинените територии. Втората е да приемете мисии, които ви се предлагат (ефективен начин за печене на VP), като и да преместите насторойките на вътрешната политика. Имате право на една промяна всеки 10 години, така че ако искате да формирате нацията си, добре е да го направите от самото начало. Третата е да огледате териториите насокол и да решите кои от тях са подходящи за моментално заселване. Огледайте се за провинции, където агресията на местното население е ниска (до 4) и/или има ценен ресурс, който ви носи повече печалби. В тъкът случай изпратете една част от войската си в тази провинция и започнете да изпращате колонизатор там. Трябва да направите седем успешни разширения на предния си пост, за да го направите провинция. Ако успеете да направите това цялото местно население се присъединява към вашето градче (повече хора = повече пари от данъци). Според мен е оптимално да разширате два предни поста едновременно. През това време е добре да сте отворили и синхронизирани единкратно всички разследвания, за да ускорите откриването на Land Technology 1, който ще ви позволя да увеличите приходите от данъци, чрез повишаването на данъчния. Още една задача, която трябва паралелно да изпълнявате е да разкривате повече територии и да търсите излиз на море. Внимавайте attrition-показателят на скитащите да не стане прекалено висок. В тъкът случай бързо ги върнете в границите на държавата.

вate пари, като ги разпределят между 6-те различни области. Естествено можете да контролирате размерът на средствата, както и процента им разпределение между Land Technology, Naval Technology, Stability, Infrastructure и Trade Level. Инвестицията е ужасяваща голяма, но се изплаща с новите възможности, които предлага пред васата империя. Ако успеете да развиете военното дело например, ще получите по-добре биещи се войски.

Военни действия

Да си дойдем на думата на военни действия. Те са един от малкото спорни моменти в Europa Universalis 2. За да водите войни ще ви трябва войска. За разлика от други игри обаче, в EU 2 не е необходимо да имаш по-голямата войскова част, за да спечелиш. Моралът е една от ключовите думици. Дори и 100 000-на войска да изправите срещу 10 000-на армия, лоши ли е моралът на частта ви, тя просто се оттеля от бойното поле. Сред другите фактори, които влияят на ефективността на воиниците ви е степента на военната технология, стабилността в държавата, терена на който се води битката, степента на осигуреност на войската с продоволствия, уменията на лидера, който управлява държавата и т.н. Докато правите дълги походи и обсади

следете показателя attrition. Ако стигне до опасно високи стойности по-добре външните армии си и запазете военната сила, вместо да я изгубите за лудо. Има и други начини за постигне на вашите цели.

Дипломация

Един от начините за растеж на вашето кралство е умелата дипломация. В началото на 15-ти век няма да има много свободни територии за завладяване. Единственият път да разширите владението си е просто, с което подписвате спогодобите (мирни договори, embargo, търговски споразумения, васалство, анексирана на територия) и кралските женихти, които можете да уредите. Дипломацията е доведена почти до същество в EU 2. Както сами виждате ще имате на разположение най-различни средства, за да уредите отношенията си с другите страни.

В една игра ще може да има над 60 държави, като всяка една може да има сложни връзки с останалите. Получава се адски заплетена мрежа от съюзи, религиозни общности, локални войни и интереси. Вашата задача е да се борите вие да имате последната дума при преговорите и да повишите вашето политическо влияние на континента. Удоволствието по постигането на тази цел не може да се отпише с мастило. Просо-Трайба да се изживее.

За малко да забравя – внимавайте с дипломатическите ходове, защото те много лесно могат да нарушат стабилността на държавата ви, а при рязко смъкане на този показател ви чакат големи неприятности.

Облик

Няма да ви е много трудно да откриете по-красива игра от Europa Universalis 2. Като че ли не е останало време да се пинат и тези елементи от Europa Universalis 2. В желанието си да пуснат играта преди Коледа, Paradox са преенебрегнали totally графичният елемент. Жертван е и по-удобният интерфейс. Освен че не може да се ориентира особено лесно в него, по време на игра биват засипани с невероятно количество прозорци, които ви съобщават различни неща. Някои от тях можете да изключите други просто не трябва, тъй като носят ценна информация. За съжаление информацията пристига прекалено бързо особено при по-бърза скорост на игра.

На кратките срокове дължат съществуването си и една шайка от бъгове, които да се надявате скоро ще бъдат изтребени до крак с някоя пач.

Заключение

Предполагам че тази статия не е на най-забавния контент често чели някога и за това си има причина. Europa Universalis е ужасяващо комплексна и невероятно времетоемаща. По изисквана за свободно време тя може да се конкурира единствено с Civilization. Ше в трябва месеци докато разберете логиката, която е залепена в играта и да се борите с опонентите ви на висока степен на трудност. Авторите на играта са успели да създадат истинска дишаща вселена, която грабва и не те пуска да си отидеш. На няколко пъти се налагаше да си пускам играта, за да проверя някое наименование или факт и тези ухи колкоминутни прекъсваниями ми отнемаха по час-два. С това мисля да завърша.

■ ОЦЕНКА:	89%
■ Графика:	70%
■ Звуци:	70%
■ Геймплей:	95%
■ Изкуствен интелект:	85%
■ Мултимедий:	75%
■ Примечка:	
Europa Universalis	



- Производител: Enlight Software
- Разпространение: Ubisoft
- Интернет: www.ubi.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video
- Жанр: Икономическа симулация

Автор: Slurck

Capitalism II

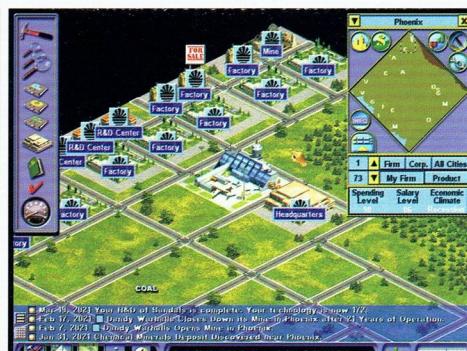
Ху уонтс ту би а факин милиардер?

Tрябва да има повече та-
кива фирми, мамка му!
Имаме нужда от тях.

Както и от кадърни програмисти,
3D artists и добри сценаристи. Го-
воря сериозно! Гладът за качествен-
и игри е неизмерим. Но това и
вие си го знаете. Колкото до мен,
честно казано - изправят ми се
космите в гъза, само като си по-
мисли колко игри, пълни боклуци,
циклират в момента на пазара.
И за това, отколко време не съм
срещал качествена игра. Говоря
за наистина качествена игра -
добре изпълнена, с приятна графи-
ка, увлекателен геймплей, в зави-
симост от жанра - с добра исто-
рия, седяща зад цялото това тво-
рение. Слава на Бога и неговото
всевишно търпение, задето все
още продължава да ни отпуска по

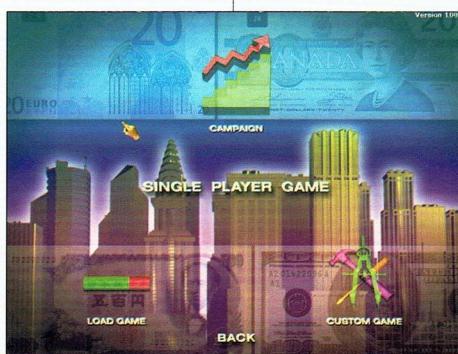
латен и бъгав. Графиката му можеше да се конкурира с древногръцка трагедия, а и в самата си-
муляция нямаше никакъв фърп-
лей - аз например, колкото пове-
че напредвах, толкова по-неприя-
тен ставаше вкуса в устата ми, от
подозрението, че опонентите ми
въртят никакви далаевки и черен
бизнес, до които аз нямам достъп,
зашто толкова много пари по легален начин не се правят
брата.

Във втората част обаче дър-
вото яко е играло. Най-сериозна
тесла е мината през художествен-
ния отдел. Визията е детайлна,
направена с вкус и опитност. Коли
се движат, хора щъкат, ако се
вторачат, коли ще ни направи впечатление, че светят светофари,
тревата е приятно зелена, ас-



усилия си личат и заслужават ад-
мирации, но... графиката е прос-
то морално остаряла. Тъжната ис-
тина е, че поставена до Торисо иг-
рата изглежда някак сухурена, правена преди време. Не са раз-
бирайте погрешно - но по отноше-
ние на графичността Tropico просто сложи летата търде вън-
око. Очевидно графичния ен-
джин е първото, върху което е ра-
ботено, защото годините прах,
наслопи се върху тези байтове си личат натрапчиво. Все пак ис-
кам да ви успокоя и да ви кажа,
че The Sims, да речем, ще ви се
стрива грозновата ако си пуснете след 8 часа Capitalism II. Но то-
ва е бляк какъв, с напредването на
играта ще сте затрупани с толкова
работка, че нами да ви остава време
да се наслаждавате на визуал-
ните съществености, пък дори да
баха с модифицирана engine на
QuakeIII. И тук идея ред да пого-
ворим за десетките информаци-
онни екрани, от които чирпите
нужните в сведения. Следва ед-
но голямо УРА! Пичовете са седа-
ли с молови и хартия и са по-
мислили как информацията може
да се поднесе максимално лесно

и бързо за четене, да се органи-
зира така, че да е досягима с
минимален брой кликания на
мишката и да не ви се налага да
търсите цената примарно на до-
матите на едро при борсия си
индекс. Цялото инфо, която няко-
га може да ви потрябва (освен
картиите на града) е събрано в
един информационен панел. В не-
го (активира се с "I") може да на-
мерите всичко. Там в моментното
финансово състояние на вашата
фирма, анализ на печалбите ви,
на оборота, подробна информа-
ция за всичките бизнеси, които
въртите, за всичките ви предри-
ятия, заедно с производствените
стоки, печалба на бройка, търсе-
не, предлагане (понякога фабри-
ките ви не могат да задоволят
търсенето, тогава кривата, отбе-
лзвяща предлагането се добли-
жава застрашително до нувелата
кота), както и подробни анализи
за всеки артикул, който купувате,
продавате или произвеждате - па-
зарен дял, клиенти, качество на
стоката, важност на хората (нап-
имер шампоан и паста за зъби
се изкупуват като предстояща
нова 30-годишна война) и други



някой къдърен дизайнер, който
да от дъжд на вятър да сътворява
по нещо стойностно. В случая ста-
ва дума за Trevor Чан и фирмата
Enlight Software. И двете имена са
световно неизвестни, но това на
мистър Чан поне седи в кредитите
на първия Capitalism, който - да
си признаем - беше малко недок-

фалтът черен... Феерията е пъл-
на! Тъй като основната ви задача
е да боравите със сгради ще забе-
лежите, че и по тях детайлите
не са спестени - виждат се про-
зорчета, еркерчета, тераски, са-
мата постройка прилича на реал-
ния си еквивалент, а не на няка-
къв боядисан хамбар. Хълърните



интересни неща, все предназначени, за да задоволите максимално клиентите си и така да увеличите с пъти печалбата си. Друга полезна функция на информационното табло са ръководствата. Имате точно три броя на разположение – наръчник на производителя, фермера и менеджъра. Те, противно на началния си вид, са може би най-важното нещо в играта, защото в тях, грубо казано, са разяснени правила, по които ще играете. Например в наръчника на производителя ви е обяснено как се произвеждат различните продукти. Като това, че – да решем – за да продавате бутилирано мляко ви трябва източник на стъкло и мляко. За първото се нуждате от находище на кварц, върху което да построите отпоре на което вие си строите минута си. След това ще намерите начин да се сдобите фабрика, която да преработва кварц в стъкло. За мляко наличите на ферма с крави е напълно достатъчно. Ако имате отъпке да си набавите ягоди и захар бихте могли да се захванете и с производството на сладолед. Примери много.

Идеята в играта е, че можете да продавате само продукция, но не и необработени сировани. Тях можете да ги използвате в производството, но не и да ги търгувате. Единият от пътищата е точно този – да затворите целия цикъл от добива на сировината до продажбата на готовото изделие в собствената си търговска мрежа, която разбира се трябва да изградите. Така на теория би трябвало да реализирате печалба. Неприметното идва от факта, че в този случай хъръятеля целят си начален капитал, инвестиране огромни



суми, за да затворите цикъла, а накрая произвеждате само 3-4 продукта. Един от другите начини да станете мултимилиондер е да въртите бизнес само със супермаркети – просто купувате продукти от други и препродавате – чиста търговийка.

Ако пък решите можете да хванете всичките находища на ресурси – нефти кладеници, мини, сечища и да пропадвате. Пари могат да се правят не само със стоки, и със закупуването на недвижимо имущество (къщи, жилищни и търговски сгради, небостъргачи) и отдаването им под наем. Начини всякакви, целята е една – да станете милиондер. И то бързично.

На помощ, както стана вече дума, идва информационния екран. Там можете да видите всичко. Като това например, каква е пазарната ни доминирана при производството и продажбата на даден продукт, освен това може да

видите кои са купувачите ви, ако го продавате във собствен магазин можете да променяте цената на стоката, както в магазина, така и тази във фабриката. Отчитат се още куп други показатели – доверието във вашата фирма, рекламен дял, сравнение между качеството на произвежданятия от вас продукт и подобните тикива на конкурентите ви.

Информацията е най-ценното оръжие, знаят го вече и деца, затова познаването на конкурентите ви – пари, влияние, доверие в тяхната марка, водещи продукти и пр. – е сред основните ви козове, в постигане на заветната цел. В бизнеса е така – той трябва да е зле, за да си ти добре. Изходджайки от този постулат можете да започнете, например, да продавате продукти, в които ти са водещи на по-ниски цени. Не, че реализирате печалба, но ще завземете постепенно пазарния им дял и лека полека ще ги закопаете.

ТЕХНОЛОГИИ

Всяка стока, която продавате има технологично ниво, което в началото е 30. Снабдявайки се като предвидими и прозорливи бизнесмени с множество R&D (Research & Development) центрове, вие можете относително евтино (коства ви единствено заплатите на работещите в тях) да покачите технологичното ниво на продуктите си. Да речем – на въпросното бутилирано мляко. Колкото повече такива центрове можете да си позволите, толкова по-добре – парите, които влагате в тях многократно могат да ви се изплатят от продажбата на технологии. Дори на самите ви конкуренти. Ето ви пример:

Вие сте най-големия пич в производството и продажбата на кревати. Конкурентите ви не са се усетили навреме, вие сте много напред с материала и правите най-дивни и бъзбъждаци скърцащите кревати (по желание звучите могат да са и стенания). Продаваш кревати като обезумял, а в магазините на конкуренцията техните събрят пари. Това е што меките глави не са достигнали до технологично ниво 320 за легло като вас. Изведнък те съзират къде е ключа от бараката и предлагат да откупят технологията ви. Това е хубаво. Лошото е, че винаги се случва, когато вие вече си играете с милиарди, а те ви предлагат, да кажем, 10 милиона. Капкал в морето. Има недомислици в играта, не го отричам.

Една друга полезност е мини-карта. Тя е второто по ценност съкровище след информационния екран. В случаи, че не е пусната (М единократно). Това е нещото,



което трябва да ви стане като настолна книга, в мисъл - трябва да познавате всичките му функции перфектно, за да можете да командвате наистина нещо огромната си империя (при 70 гради наистина си говорим за страшна бъркотия). Имате две възможности да я използвате. Първата е съмнителният мини-изглед. Той може да бъде сменян между рулетиран (просто показва града отгоре и сградите отбелязани с цвета на собственика им), да ви показва наскривящите почищи в града, да ви показва печелившостта на дадено предприятие, както и да ви разкрие къде има някакви ресурси, както и как е центърното - зависимостите. Ще рече - кои са клиентите на продуктите ви. Това е важна информация. Сами ще се убедите.

Другият начин на показване се отнася за сградите и функционира подобно на търсачка за сайтове. Имате пет копчета, с които да филтрирате какво да се показва - вид постройки, корпорация, град, вашата фирма и продукт...

Как се ползва? Ами ако искате да видите как се спрятат примерно само супермаркетите – вие от "вид постройки" избирате "Супермаркети" и с PgDn и PgUp обиколяте из постройките, които са избрани в момента. Нямаме редица сега да видим разяснен как се работи с тъй тип филтър – е сложно, но е невероятно мощно и удобно. Единствената ми забележка е, че не може да се ползва скропление на мишката в някои по-дълги менюта – нещо, което определи бъде му увесливо страшно.

Също така забавна функция е борсата. Играта с акциите е вероятно безумно интересно нещо, но

на мен ми дойде малко нанагорно, сложен и обръкан и поблагодарих мислено на авторите на играта, че е предвидена опция за изключване на борсата. Неприятен детайл от цялата картишка представляват опонентите ви. Так можем да кажем само ласкови думи за тях. Те са адски експлазни, надарени са изключително добре скриптирано търговско мислене, а методите им са безспорни и ако не сте наистина даден за икономист на трудност над

ки долар особено жестока. И приятна! Ако считате, че във вас дреме един втори Адам Смит, то опциите позволяват, меко казано – мазохистични условия, в които може да започнете – рецесии, мизерия, високи цени, инфляция – има от всичко и то до много.

Надявам се не сте очаквали АС3 звук и DVD видео от една подобна игра? И да сте ги чакали няма да ги намерите. Звуците са, колкото да има такива, музиката досадна в един момент и се нала

Не знам какво повече да кажа. Играта е трудно да бъде описана, най-вече защото е като кошница с Лего части. Сама по себе си тя е малка, невзръчна на вид - с непретенциозна графика, скромни, но богати на опции екранни, калпави звуци и отчайваща музика. Истината, обаче, е под тази уродлива черупчка и тази истината се нарива "маншишки я геймплей".

Вторият капитализъм просто всмуква всеки търсещ безкрайните долари – тъльки те и виртуални. Хоризонтите, които се разкриват благодарение на добре обмислената и реализирана мащабуемост на играта са безкрайни – само бъзкайки опциите е възможно да сътворите повече от 200 различни изходни състояния, а генерираната всички път на новачка карта ви гарантира повече опции и варианти, отколкото може да изглежда.

Моят съвет е всеки, който си пада поне малко по икономическите стратегии да хвърли едно око тук. Гаранция е, че ще му паднат и двете очи и после не може да си ги събере. Играта е малко трудна за научаване, но за сметка на това един път овладеете ли тънкостите и всички възможни опции и настройки отваря и преоткрива благотоството и всеки път, когато искате заслатка *Start*.



120% ще останате без коса. Противниците ви не са просто силни те правят логични и бързи ходове в агресивен комаджийски стил. Запада се всичко, като очакваната печалба е и двойно или нищо. В тяхна чест трябва да кажа, че досега, от около 20-те игри, които съм изиграл и всичките съм ги докарвал до поне 20 години игрално време само два пъти съм видял опонент да фалира. Можда мизерстват, но никога не се предват и чакат златния си шанс, когто прави борбата за все

га да опънете здраво трп-3-те, за да не почнете да треперите от яд, особено ако положението е по-налично. Единственото видео в играта, до което аз се добрах беше някакво недоизкусено интровергично с гнусно качество. Да не говорим, че очевидно беше правено набързо за 10-15 мин, колкото да е не е беше хич. Като цели още тези два елемента има много какво да се желае още, с случаите, че търсим ултимативното качество, но не това трябва да искаем от дополен жанра игла, според мен.

■ ОЦЕНКА:	84%
■ Графика:	50%
■ Звук:	40%
■ Геймплей:	85%
■ Искусственный Интеллект:	95%
■ Мультипликация:	-----
■ Прилипа на:	-----

- Производител: 1C-MADDOD GAMES
- Развръшател: Ubi Soft Games
- Интернет: www.il2sturmovik.com
- Системни изисквания: Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Жанр: Симулатор

Автор: Alex III

IL-2 Sturmovik

Изключителна игра.

Mожете ли да се досетите какво се получава, когато с идеята да правят самолет симулатор на едно място събъерат авиационни инженери, физици, математики и пилоти, които по съвместителство са и програмисти? А ако към картинката добавим факта, че става дума за руснаци, които мечтаят да направят првата варварна дума на историята игра за събитията на източния фронт през Втората световна война?

Не е трудно да се предположи, че резултатът ще бъде изключите-

билизира фронтовата линия като изтегли застрашените дивизии на изток. В 19:28 нашите сили влязоха в контакт с врага и на юг от Шахово започна яростна битка. Без подкрепа от въздух, наземните ни сили рискуват да се окажат обкръжени.

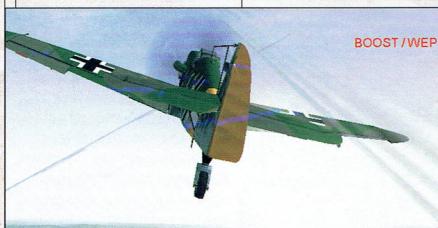
Историята? Тя проследява събитията от войната. Само че 4 години са търде долго време, за да бъдат представени във вид на непрекънат разказ, затова мисите от играта са разделени на серии, които пресъздават ключови (или типични) моменти от онези години. Навлизат-

нето на германските войски в СССР и отстъпчилието на Червената армия, руската зима, битката за Москва, Сталинград, Курската дъга, бойете на Крим, чак до превземането на Берлин. Всеки полет е придвижен от кратък анализ на положението на фронта, описание на метеорологичната обстановка и събитията на изложението на целите, които вашето подразделение трябва да изпълни.

Ето, че стана дума за првата особеност на "Il-2" - в нея се симулират не само няколко самолета, а движението и действието на цели подразделения, поникога - до размера на дивизии. В никак от мисиите във въздуха ще видите десетки самолети, а на земята ще се разгръщат огромни сражения, в които участват леки и тежки танкове, бронирани коли, транспортни колони, ешелони, стационарна артилерия, зенитни установки - сред полета,

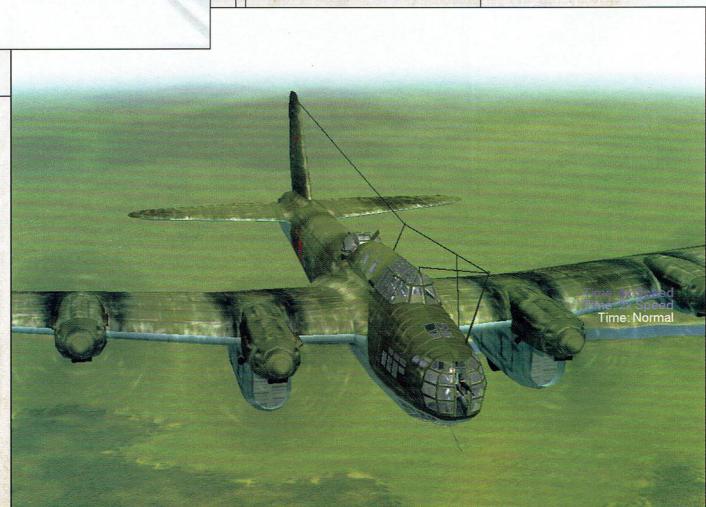
блата, реки с мостове, села, градове, летища, гар... С една дума - война. Вие ще бъдете просто още един войник, изгубен сред нея. Не си мислете, че щом виждате събитията от височина в кабината на самолет, жестокостта и сложността на бойните действия ще ви бъде сплестена - напротив...

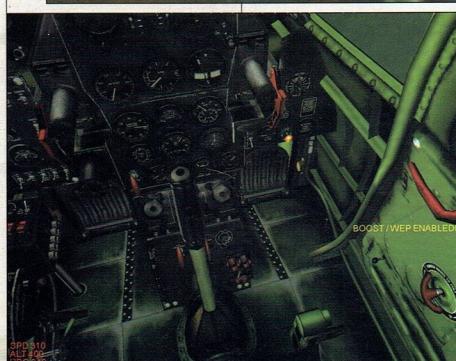
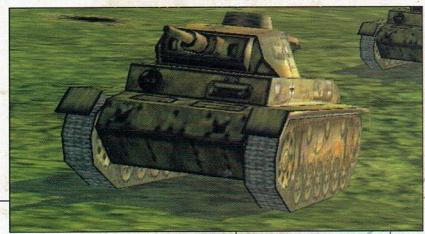
Първият полет след летателното обучение. Изчаках реда си за излитането и видях машината във въздуха. Треперенето на ръцете ми върху шурвала не се усеща сред вибрацията на кабината по време на полета. Нервен съм и съм обръкан. Небето е пълно с невясни тъмни силути наблюди и черни точки - нададече. По земята пълнят размити маскировъчни машини, които стрелят една по друга. Фронтьт е обръкан и накъсан, наши има и отпред, и отзад, а сред тях - немци. Как да ги различа? Как да позная коя от то-



лен по своя реализъм и атмосфера. Обаче за да можете напълно да го оцените, трябва да видите. И ето че след дълго чакане най-сетне тавана възможност се открива - игра, наречена на името на най-масовия самолет от войната - "Ил-2 Щурмовик".

На 15 юли моторизираната дивизия на SS "Das Reich" премине село Шахово и продължи да настъпва с намерението да затвори оперативното обкръжение около 81-ва, 89-та и 93-та гвардейска пехотна дивизия на 69-та армия на Воронежкия фронт, и 2-ри гвардейски танков корпус, които се намират в района на Проверкова-Яковлево-Гостищево. Върховното командване реши да премахне опасната издатина и да ста-





ките във въздуха след миг ще започне да исципва струя от олово и стомана в тялото на самолета ми? Отдалече силуите са толкова еднакви... Не се оглеждам, нито се опитвам да разсъждавам. "Следвай водача и изпълнявай дословно заповедта". Червената петольчка на крилото на предния съжак изтърва цялото ми ползрение. Формацията се пренарежда за атака - машините са една зад друга, леко разместени по височина. Водачът избира цел - група точки долу, и внимателно коригира курса към тях. "Внимание, цепта е под нас - танкове". После започва да пикира. Белите и зелени трасиращи кущуми от картечници и ордигита изтеглят леко закривен пунктър към враговете долу, после две ракети се изпълзват от направляващите релиси под крилата му и се забиват сред немските танкове. "Целта гори!", водачът излиза от пикирането и започва плавен завой с набиране на височина... "Втори" атакува след него и започва да се отдалечава. "Трети" минава по реда си и процеса района на кущуми и снаряди. "Четвърти" съм аз... Взирям се през прицела и търся не-засенгата цел сред дима и праха от взривовете долу, а разстоянието до земята стремително намалява. В прицела ми се мрежелее тъмен силует - натискам спускате. Чертничите на изстрелите се забиват в земята, в праха, в дима, в бронята на немските машини долу. Искам да ги разстрелям и да ги взрива, да ги изгоря и да ги разкъсам - защото са тук, където никой не ги кани и ме карат да ранявам земята си, като я обсивам с метал и я взривям от въздуха. В прицела ми нещо избува, но за продължаване да стрелям и

с наслаждение наблюдавам как отънчестата на снарядите пронизват силуите с кръстове по тях. "Четвърти, ще се врежеш в земята, издигай се!" - строгият глас на командира прониква през шума на двигателя, през ниския тътен на изстрелите и червеното оплънение на подбедата. Тръсвам глава и рязко дръзвам контролния лост към себе си. Самолетът с друсане започва да се издижа. На свой ред заемам мястото си зад прицела. "Повтаряме атаката", казва командирът, и в интонацията му съжак доловам упрек за глупостта си... А може би и похвала за уничтожения враг? Нямам време да разсъждавам, защото въртележката на бойния завод вече ни е изкарала на позиция за нова атака. Водачът започва да пикира отново...

"Ил-2 Штурмовик" може да се похвали с най-добрия изкуствен интелект сред симулаторите досега. И наземните, и въздушните единици

се държат съвсем като истински. Движат се във формации, прикриват се една друга, перфектно се съобразяват със силните и слабите страни на машините си. Тук можете да прекарате цяла мисия, без да се докосвате до управлението изобщо. Как? Много просто - включвате автопилота и той ще проведе целия полет вместо вас - ще спазва място то си в строя, че изпълнява заповедите на командира, ще маневрира над бойното поле, ще атакува наземни цели, ще отклика на призовите за помощ на другарите ви, ще ги прикрива и ще води въздушен бой. За разлика от останалите подобни игри няма да ви съблъска с никого, няма да ви забие в някакъв хълм, няма да хаби боеприпасите, няма да наливаза в свредел и няма да стане причина за съмртта ви по какъвто и да бил друг начин, типично за не толкова съществените автопилоти в досегашните симулатори.

Следва си да го погледнате, защото има на какво да се научите. Ил-2 не притежава никакви помощи средства за прицело бомбопускане, а за да унищожите каквото и да било на бойното поле, ще трябва да го упътнете с пряко попадение. Затова ще се наложи да се научите да пускате бомбите "на очо". Имайте предвид, че различните типове бомбеприпаси се използват най-ефективно по специфичен начин. Най-лесно ще научите как се прави това, като оставите автопилота да изпълни няколко захода показано, а вие го наблюдавате внимателно и после се опитвате да повторите действията му. Следва си да се отбележи, че той не е нечовешки прецизен - случва му се понякога да не улучи или да направи неточна маневра (аз обаче не съм виждал това да доведе до фатален инцидент).

Сезони... Лято с изгоряла земя, прашни пътища, чисто небе и дълги дни. Есен с дъждове, подгнили писти, ниски облаци и гърмотевици буря. Зима с късни изгреви, заснежени гори, заледени аеродроми, бели стени, напръснати слоести облаци или сълънчеви, кристално чисти дни. Пролет със зелена природа, капли полета, сиви дъждовни облаци и удължаващи се дни. Летял съм през всички тях, през днева, и по изгрев, и след залез. Вместо по сънчещо съм се ориентиран за по-соките по светлината на бедата луна. Разглеждал съм кърките по крилата на светлината й. Взирал съм се нагоре към петольчките по корпуса

на водачия самолет, които се мрежат в сирия здрач редом с искитински звезди, прозиращи през пробойните. Излитам съм от бетон, набита суха пръст, ръдка кал, сняг и лед. Заслепявало ме е облещено слънце, никис облаци, дъждовни пелени, гъста мъгла. Виждал съм небето побеляло от пек, посивяло от валежи, покереняло в цветовете на залеза и почерняло след умртвения ден. За някак "метеорология" е просто дума с учебниковско значение, а денят и нощта са времето за сън и будуване. След като минах през войната на летците, за мен те имат друг смисъл. Тъй като разлика между правилната и грешната пречка на разстоянието и височината, между достатъчното и недостатъчното време за прицелване, между лесния и почти невъзможен заход за приземяване. Между живота и смъртта - моята и на враговете.

"Ил-2 Штурмовик" предлага най-добрая симулация на метеорологични условия, които съм видял. Всичко споменато в предния параграф можете да видите в играта. Висините и земята буквально говорят с вида си. Текстурите на небето и на повърхността отдолу, светлините, отблъсъците по самолетите и водата в реките - всичко е толкова детайлно изпълнено, изглежда така истинично, че човек добива чувство, че наистина е там. Усеща физически жегата на прекурящото слънце, мокрия хлад на асвенните дъждове и пронизващия студ на руската зима.

Почве от очевидно е, че на тази

част от играта е отделено специално внимание, и резултатите са изключителни.

Правя заход към целя - немски зенитки. "Ерликонкит" стрелят по водача, после прехвърлят огъня върху мен. Следите на снарядите се разпръсват в роза около самолета ми - бели, меки на вид, извити в дъга. Прицелвам се внимателно, после натискам спуските на оръдието и картечницата. Машината потръпва от отката на изстрелите. Натискам педалите и с тяхна помощ разкласвам самолета така, че стрелбата да се разпръсле по дължината на немската позиция. После нещо се случва - Ил-2 се разтриса силно и почти спира във въздуха - улучен сум! В първия момент не мога да се ориентирам - погледът ми вече не е насочен по курса на самолета, а - змийският курс изглежда се.

Знам само едно - земя - приближава, и трябва да започна да се издигам. Придържвам щурвалът към себе си, но самолетът реагира съкаш

твърде мудно, и освен това започва да се засуква наляво. Все пак успявам да изляза от пикирането навреде. Докато се отдалечавам от зенитите, хърдамът поглед назад. Както и предполагам, направляващащата плоскост на десния заден хоризонтален стабилизатор е откъртена - останала е само лявата. Докато се опитвам да се изравня с водача, ме застига още няколко снаряда. В крилото се появяват пробойни, единият елерон остава наполовина, а двигателят започва да пуши. Когато обръщам глава напред, виждам, че от мотора върху предното стъкло пръска гъсто черно масло. Почти нищо не виждам. Явно ще трябва да се връщам - стига да изкарам до летището...

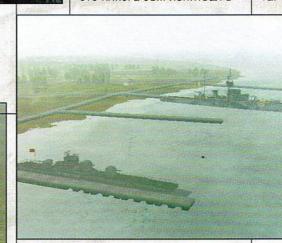
Физиката в играта е на блестящо ниво. Симулацията на аеродинамика на витлов самолет е најреалистична, която съм виждал. Промяната на подемната сила при различна скорост и бъль на атака, нестабилността при ниски скорости, загубата на управляемост при търъде бързо движение, склонността на някои машини към влизане в свредел, даже ефектите при наближаване на звуковата бария - всичко си е на мястото и дава най-истинското усещане за полет, което някога съм изпитвал в

те от реалния при подобни условия (дори да става дума за неконтролируемо падане или свредел). При падения в самолетите се появяват дупки, а когато са засечнати части, които влияят на аеродинамиката, ще почувствате ефекта им върху управлението веднага.

Въщност, летателният модел и начинът на контрол на летящите машини представляват перфектен компромис между реалистични и геймълни. Досадните подробности в разработата на пилота са автоматизирани, докато физиката на полет с нищо не е опростена. Например, никога няма да ви се напоки да изучавате инструкцията за запускане на двигателка, защото това става със тапкисането на един клавиш. Стремежът на това ще трябва да се съобразява със сълпността на МиГ-3 да се срива в свредел при ниски скорости. Браво на дизайнерите от 1C:Maddox, че са подбрали правилно съществените елементи в пилотирането и на програмистите, които са реализирали перфектно физическата част на симулатора.

Стремежът към реалистичност е стигнал дотам, че всеки от самолетите в играта е представен в практичен вид с икономически модификации, които са участвали в бойните действия на източния фронт през войната. Само Ил-2 има 10 варианта, а са включени всяка квадри други самолети - руски, немски, английски и американски, повечето от тях - са бързо от един вариант. Когато играете кампанията на руски штурмовики примерно, във всяка мисия ще разполагате с тази модификация на Ил-2, която реално се е използвала на това място и по това време на фронта.

Осен като пилот на Ил-2 ще можете да влезете в ролята на руски или немски изстребители. И в двата случая ви чакат отделни мисии, съобразени с историческите събития от гледната точка на всяка от страните. Ако сте немец, отначало ще летите като ескорт на бомбардировачите си, които поразяват цели на външте в руската територия. Като руснак пък ще трябва да осигурявате въздушно прикритие на съветските войски от същите тези бомбардировачи. Имате предвид, че да пилотирате штурмовик и изстребител са две съвсем различни неща. Макар да е маневрен и бърз като



игра. В повечето други заглавия дефектите, нагласените работи в летателния модел си личат най-вече когато машината ви е повредена и (частично) осакатена. Тук обаче е обратно. Даже да откъснат крило, стабилизатор или ципата опашка на самолета ви, пак ще можете да наблюдавате полет, който не можете да различи-

те от реалния при подобни условия (дори да става дума за неконтролируемо падане или свредел). При падения в самолетите се появяват дупки, а когато са засечнати части, които влияят на аеродинамиката, ще почувствате ефекта им върху управлението веднага.

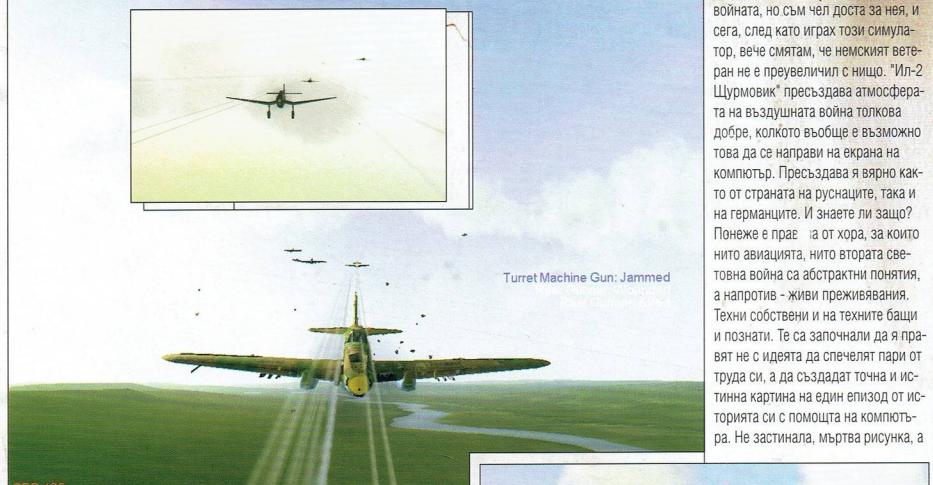
този тип машина, Ил-2 все пак е предназначен за атака на наземни цели и е доста по-инертен и лек за управление от изстребителите. За да се представяте добре в ролята на штурмовик, ще ви трябва най-вече точно око и здрави нерви. За да сте

зат, можете да видите на шотовете около текста. Единственият недостатък (ако въобще можем да го броим за такъв, като се вземе предвид как изглежда играта) са системните изисквания - ще ви трябва доста мощна машина, за да можете да иг-

ниц.

Обаче знаете ли кое е това, в което играта е наистина уникатна? Това, в което едва ли ще бъде надмината в близко време (а може би и въобще), това, което инициира промени със следващото поколение

ците ме питаха в какво се състои - ла работата ми по време на войната, аз не можех да им обясня. Сега е достатъчно да включия компютъра, и да пусна "Ил-2 Штурмовик". Спомням си го, защото когато го чух, си помислих "гледай го пък тоя как се изхърля". Е, аз не съм виждал войната, но съм често дъст за нея, и сега, след като играта този симулатор, вече смятам, че немският ветеран не е преувеличен с нищо. "Ил-2 Штурмовик" пресъздава атмосферата на въздушната война толкова добре, колкото въобще е възможно това да се направи на екрана на компютър. Пресъздава я върно както от страната на руснаките, така и на германците. И знаете ли защо? Понеже е прав - я от хора, за които нито авиацията, нито втората световна война са абстрактни понятия, а напротив - живи преживявания. Техни собствени и на техните бащи и познати. Те са започнали да я правят не с идеята да спечелят пари от труда си, а да създадат точна и истинска картина на един епизод от историята си с помощта на компютъра. Не застинала, мъртва рисунка, а



Turret Machine Gun: Jammed

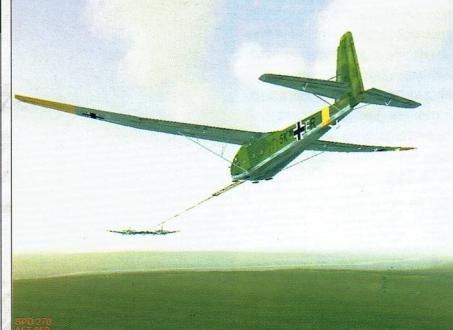
изстребител обаче, е необходим и добър рефлекс, и по-пълно владение на възможностите на машината ви. Струва си да опитате и от двета типа игра, защото всеки от тях си има привлекателните страни.

Освен трите кампании (руски штурмовик и изстребител, немски изстребител), ще можете да пробвате и доста на брой единични мисии, както и игра в мрежа (включително и кооперативно). Ако не ви стигат готовите карти и мисии, ще имате на разположение редактор за полети, в който да развижите въображението си.

Следувай, че още не ви е станало ясно от снимките и написаното в горните параграфи, ще кажа, че и графиката е изключителна. Моделите на самолетите, атмосферните ефекти, видът на земята, водата, облаци, горите, играта на светлината, димът, прахът, инверсионните следи, стрелбата, експлозиите и пламъците - всичко това е перфектно. За илюстрации ще спомена, че в първия момент събръкът интродукцията на "Ил-2", която е правена с ендъжин, и с готово филмче. Отту катат, мисля, няма смисъл да я хвала повече - каквото не е

расте на средно ниво на детайлност, и най-доброто на пазара въобще, за да се насладите на пълната й прелест.

Аудио-оформлението също заслужава адмирации. Настройте от това, че звуковите ефекти са много добре подбрани, те са и прекрасно представени. Като извършите глава, шумовете от двигателя и от оръжията започват да се чуват по съсем различен начин. По свидетелство на въздуха, който обича машината ви, можете да съдите за скоростта й и ъръла на атака, а също така и доколко е близо до изпадане в спредел. Музиката е типична за военни оркестири - можете да чуете подобна на коя да е плаща по света. Обаче както е подбрана, тя страшно добре пасва на духа на играта. За гласовете (поне за руските, защото немските не ги разбирам) мога да кажа, че са перфектни. Половината от атмосферата на въздушните боеве идва от тях: Нагрети, но не паникьосани, строги, но не бездушни, делови, но и емоционални - те представляват точно това, което трябва - говор на хора, чийто работа е вски ден да влизат в бой със съмртоносен враг и да го побеждават. Гласовете на вой-



хардур, и което MS CFS никога няма да притежава, без значение още колко негови версии ще излизат? Атмосферата, духът на войната. Чели ли сте меморарни книги на руски пилоти от оново време? Аз съм чел, и "Ил-2 Штурмовик" ми ги припомни. Усещанията, впечатленията от полетите и боевете, които авторите им описват, са същите, които изпитах, докато седях пред монитора и се бих с виртуалните немци. Ръководството на играта започва с изказвания на ветерани от войната, които са виждали и творението на 1C:Madbox. Помни думите на един немски пилот - "Преди, когато вну-

живо изображение, сцена, която да споделят с вас, в която можете и вие да вземете участие. Да изпитате свободата на въздушния полет, горчивината на загубата, оплаканието на победата. Да вземете участие във войната.

Успели са.

■ ОЦЕНКА:	98%
■ Графика:	98%
■ Звук:	95%
■ Геймплей:	99%
■ Изкуствен Интелект:	99%
■ Мултимедия:	95%
■ Примичка на:	
MS CFS 2	

- Производител: CroTeam
- Разпространител: Take2
- Интернет: www.seriousssam.com
- Системни изисквания: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо място

Serious Sam: The Second Encounter

Автор: Alex III

Адски готина игра. Красива, предизвикателна, духовита, разнообразна и евтина...

Направо от мястото на събитието! Гореща новина – само отпред хиляда и петстотин години! Още пари, а димът се издига към ясното небе! Сензация! Грамадни ляства чиния се заби в планините на централна Америка, изгрои половината джунгла, изплаши до смърт всички индианци в радиус от 50 километра, разгони дивеч от полупустове Юкатан, и бутна керемидите от покрива на две свещени пирамиди, правейки ги негодни за човешки жертвоприношения. В резултат николко второстепенно божество от пантеона на маите се поминаха поради недостатъчност на хемоглобин в дневното меню, а внезапното изчезване на препитанието на бракониерите предизвика остра липса на средства във фондовете за безработни. Освен това, един въхрен херц получи неочеканна ваканция в санаторий за "богоугодни" (това е възпитаната дума, с която в индианското висше общество се наричат хора, които безпричинно се кикоят, непрекъснато се лигавят, и сериозно се мислят за пра-пра-пра-пра-дядовци на някай си Наполеон, дед никой не го познава, ама според хороскопите му излиза, че щал сериозно да заляска по някое време в някъв сърг) поради внезапно засядане на парче покривна изолация (да се чете – гранитният еквивалент на тухла-четвърка) в чедата.

Така започна залезът на империята на майте.

Е, за "серийния" Сам Стоун това не е особена новост. Летящите чинии са известни с нестабилността си при сълътък с взривоопасни превоз средства, управлявани от групичка надрусиани маломуни (Маломуни ли? Я им виж размъра на главите, и тогава говори!) полу-чудотворци изродчители. А освен това - да заселват в мината по сред някакви



пирамиди - това определено предизвиква в мозъка му усещане за дежа ву. Само че ОНЗИ път пирамидите бяха някак по-... жълти. Да. Определено. И като че ли с по-

злия Ментал. Какво да прави

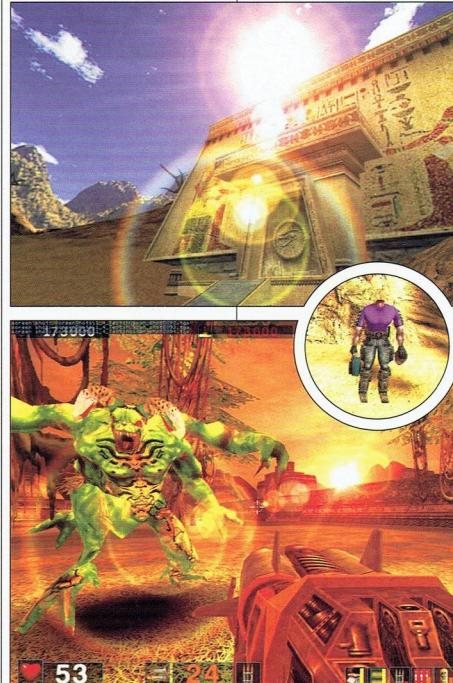


етаж, а пък, да ви кажа, рекламите на Ариел съсно преувеличават избеляващите му качества... Както и да е, отлеснах се. Думата ми беше за друго.

Играта е наречена много уместно "Сериозният Сам: Втората среща". Някак си... приляя на заглавието на предшественика си - "Сериозният Сам: Първата среща". Има възвишеност и полет на въображението, красота, но и една суровост, която подчертава сериозността на езистенциалните проблеми, поставени пред епическия герой при развието на действието. "Налияво има голяма пушка, надясно - топла вана. Изборът е твой, Сами, бейби" - с тези знаменителни думи върната спътница на сериозния мистър Стойн - преносимата компютърка Нет-рискъ - излага ситуацията в поредното ниво. Как мислите, как ще разрешим нашият малък хърватски идол тази безпрецедентна дилема?

Нямам да ви развалим удоволствието, като ви открия предварително отговора. Надявам се обаче после да не ме съ(р)дите, като получите инсулт заради натрупаното напрежение от този неразрешен въпрос.

С какво "Второто пристъпие"... пардон, "Втората среща" се различава от първата такава? Ами, първо нещо, което се наблюдава в очи - то е тревата. Дами, господа, кучета, котки, мишки, политици и прочие представители на родната ни флура (последните - по-скоро на флуората) - щастлив съм да ви съобщя, че при новата си среща със Сами-бой имаме възможност да се насладим на прекрасна, свежа, гъста, но най-вече - зелена трева. Изглежда много горино, и придава на картината един такъв идиличен природен ливаден изглед. Е, верно, че е висока до



53 24

над... пояса на нашия герой, и сред нея понякога е доста трудно да се забележат разните там екстри за взимане - патрони, пушки, превързки, медицински спирт (с мента - зелен, в кръгла колба, за 25 кръв), спирт за горене (лилав, в прерупетки, за 10 здраве - вероятно понеже е метилов), екстри (доста допълнителни таблетки, пълнят само 1 кръв, и често после ти се привиждат разни работи)... Да ви разправям... Значи, виждам как веднъж такава в един

5ълът, и, разбира се, пръмъквам се лекичко натам. Оглеждам се за конкуренти - йах, чисто е. Спринтирам, грабвам я, и хоп - в устата. Таман се кефа, обръщам се да си хода (леко на зиг-заг), и кво да видя? Направо пред очите ми едното растение се превръща в гадина, тя се втурва към мене и почва да ме замъря с експлозии! Егати екстазито! За едното нищо да си докарам разрыв на сърцето! Оттогава ги отказвам тия хачета.

Ама тия хървати... ъъъ, май навремето са били много изобретателен народ, да ви кажа. Само какви капани са правили... Съвременните високи технологии пред тях биха се чувствали като липилути на космодрума Байконур. То не бяха преси от тавана, дулки с шипове от долу и въздушни течения, които те бутат вътре да те наничат на тях, дулки с шишове отгоре, и гравитация, дето се обръща и те дърпа да те наничат на тях, коридори с остро колове отстрани и хълзгав под, който те подкарва да те нанич и той... Човек се помислил, че навремето и гипертерапията е била на почит сред индианците... Е, верно, не са били много веци в луксуета на бодести с няя, ама пък са имали желание хората.

И са били шегаджии. Влизаш в поредната стая, входът отзад се затръпва със зловещ "хлоп вратата зад гърба" (само дето не се чува злорадникот), и после става една... Излизат гадовете, ама не вземат да ходят като прилични рогати зомбийски скелети по пода, ами за срамотите почват да подскачат от пода до тавана и обратно - 20 метра височина на нищо ги нямат. Айде, те са мъртви - простено им е, искам да кама - за умрелите или добро, или нищо. Ами аз? Жакет, как човек може да запази достойността си, докато се метля по цялата височина на стаята, а отвсякъде налитат дезориентирани, но затова пък многоубийски и агресивни врази? Питайте ме как се компенсира във въздуха отката на двуцвеката с джелането...

Или пък залата с пода, дето та-ка играе, че може да докара морска боясти и на сепия. Или "нотоновият кошмар", както помпозно го кръсти

компютърката - цилиндрично помещение, където може да се ходи по стените. Много е горино да засипаш тъла изненадани зеленикови жабки с ракети, докато висиш от та-

в залата, вратите се затварят, излизат тъла гадове, избивам ги, вратите се отварят... Излизаме на двора, вратите се затварят, налита глутница врагове, изтребвам ги, врати-

всичко това прави "Втората среща" доста по-сложна, мисъл - и времето-немащо занимание. Даже на нормална степен на сложност играта е трудна - казвам го със самочувстви-

разцентроват това мое дълго възпитавано чувство, за което заслужават най-малкото пчеличка и похвала пред целия клас.

"Сериозният Сам" е сред ма-лобойните заглавия с характерни оръжия. В новата част са добавени три - моторна резачка (copyright ID Software), огнехвъргачка и снайпер. Всяко от тях е брутално по свой собствен, уникатен начин, и непригодно и куло в други, но отново не-гови си отношения. Снейперът е най-як за далечен бой (интересно, дали все още на планетата ни има някой, който би се изненадал от този факт), а пък огнеметът определя обира точките на останалите пушки, когато става дума за битка отблизо. Пробвате, и ще се убедите! Хм, на втори поглед, недейте да опитвате - подобни експерименти в домашни условия ще направят застраховката ви невалидна, а като се вземат предвид потенциалните по-ражения, не искам да нося наказателна отговорност по обвинения в подстрекателство...

Та поглед... Какво да ви кажа в заключение? Адски горина игра. Красива (доста повече от пръвата), предизвикателна (доста по-трудна от пръвата), духовита (пак според мен повече от предната), разнообразна (МАСА повече от по-рано), евтина (колкото предната)... Как още да ви я рекламирам? Ако готове-

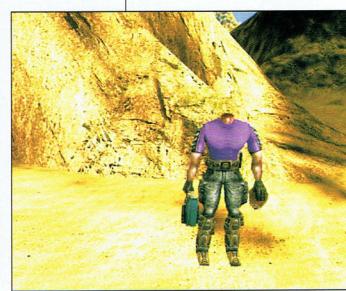
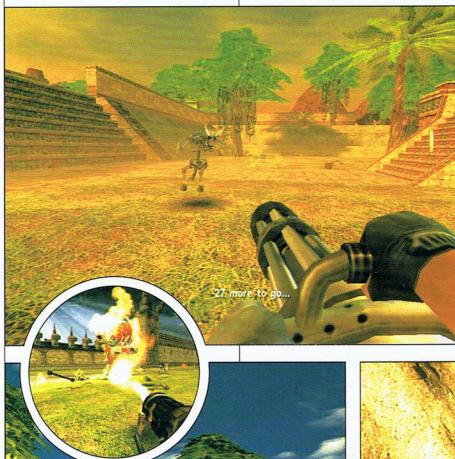


вана над тях. Ама е дважди по-кофти този номер да ти гравят три са-модоловни биборобота, които са се вкопчили в тавана над тебе, и са си забравили пръстите (или пипалата, или квото имат там) върху списци-те...

Въобще, дизайът на нивата е страшно професионално изпълнен. "Втората среща" ида да ни покаже как е можел да изглежда пръвият "Сериозен Сам", ако хърватите биха имали време да го довършат. Зашо-то, формално погледнато, кой знае какви модификации и подобрения в еднаква не се забелязват. Освен гореспоменатата трева за мяш не видях друго. Обаче това не значи, че играта не изглежда различно - напротив, и за това са отговорни изцяло левът дизайнери.

Когато "влезете в обувките" на Сам (Както казват братята англичани и американци - да ги питах ЗА-ЩО някой би положил да влезе в точно тези обувки... Ама че смрадът...), ще можете да се разходите из 12 нива, разделени на три "свята" - по времето на маките, в древен Персеполис, и в средновековна европа. От пръв поглед можете да познавате къде се намирате, защото архитектурата на трите култури е представена много сполучливо с характерните си особености. Накрай на всеки от световете ще трябва да се преобрете с надлежния бос - голям, могъщ, гаден, свиреп, с лош дых и събъци по краката - каквато как да не го мрази човек, т.е. Сам...

Духът на играта обаче е доста различен от това, когото можехме да видим в предната част. Там нещата бяха доста праволинейни - влизаме



те се отварят... И така нататък.

Обаче вече нещата не стоят толкова просто. Не че на някои места действието не следва гореописания модел, но през повечето време трябва да се съобразяваме с най-разнообразни усложнения. Липса на подходящото оръжие, недостатъчни мунции, недобрен ландшафт (или по-скоро - ниво-шахт), крайно неблагоприятна комбинация от гадове, хитроумно подобрите им по-зиции и времена за появяване -

ето на ветеран във first person shooter-ите. Освен това, самата атмосфера е различна. Не толкова директно-брутална, но за сметка на то-по-коварна и параночна от по-рано. Очаквайте капани, засади и всевъзможни изненади на всяка крачка, при това - много различни в отделните случаи. Това е една от съсем малкото игри, в които не може да се доверя на чувството си какво же чака зад следващия ъгъл. Хърватите са намерили начин да

ше и кърпеше чорапи, направи щях да ви кажа да се жените за нея, ама... Никой не е идеален, нали така?

■ ОЦЕНКА:	91%
■ Графика:	90%
■ Звук:	85%
■ Геймлей:	95%
■ Икустен Интелект:	85%
■ Мултимийър:	90%
■ Принма на:	
Serious Sam	

- Производител: Hobby Products
- Разпространител: Egmont, Ikarion
- Интернет: www.hobbyproducts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Екшън-Адвенчър от трето лице

Darkened Skye

Автор: Snake

Амбициозна овчарка и горгой-полиглот спасяват света от зъл магьосник.

Бледосива рамка, украсена на места с малки иконки, опасава незадоволително пуст бял квадрат. На момента наистина го мрази този Уърд. Това ми е сто и десетата статия, да му се не види - при това само в това списание. Не може да се очаква винаги да съм оригинален, иновативен и въдъхновен.

Нежна женска ръка с перфектно поддръжан маникюр леко повдига единия край на уърдския интерфейс и червонокосата глава на Скай надниква от монитора ми иззад това, което при добро стечението на обстоятелствата ще се превърне в статията за нейната игра.

-Проблеми с писането ли имаме?

-Не - процеждам през зъби и се опитвам да я разкаррам с alt + F4.

Не става

-Такава хубава игра пък не може да те вдъхнови - възждая тя и без да обръща особено внимание на опита ми да я клоузи присядва в долния край на монитора, кръстосвайки безкрайните си крака.

-Като ти е толкова вдъхновяваща ела ти да пиеш пък аз ще вляза да побълскам малко чудовища с кривак!

-Аз съм фентъзи герояня, нали не очакваш сериозно, че ще се метна пред компютъра да пиша статии за геймърско списание? И то при вашият хонорари.

Явно съм я изглеждал твърде тъжно, защото Скай сmekчава леко тона:

-Но ще ти помогна, де. Тъкмо ще си почина малко от спасяването на света. Хайде, пиши първо за историите на играта.

-А дали да не сложа първо някъл литературен момент. Аз така прави обикновено. Нещо като: "Скай леко присви ясно сините си очи. Усещаша магията пулсираща в же-

зъла й. Звярът бавно пристъпи напред. Наклони глава не една страна и оголи зъби. Енергийният заряд се откъсна от..." Срецам зле прикриата ногуска в погледа ѝ.

-Добре де, историята.

Историята на Darkened Skye ни пренася в магическото кралство Линора. Пъльница от демонични същества са изпълзели от дебрите на Хаоса. Сълнчевите лъчи проблясват по повърхността на белите кости в изумрудената трева, кръвта на невинните е попила в плодородната земя. Дъгата е мъртва...

-Ей, човече, това е иронично



фентъзи, да му се не види. Нали ти казах да не се оливаш с литературни простотии.

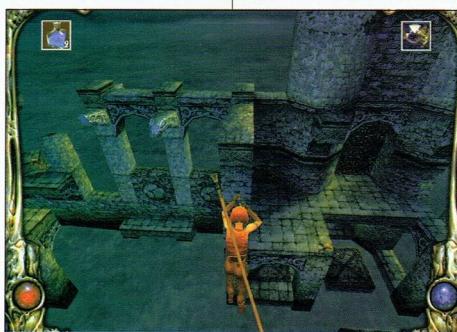
-Оох, добре, де!

Историята на Darkened Skye ни запознава с младата и очарователна

-Ласкател!

Скай, която по време на изумително добре направеното интъро - Скай Линорска е буквально на една коса разстояние от Аки РОС от Реалния фантазия - гради кариера като овчарка на нещо дребно и рунтаво. Девойката дори и не предполага, че твърде скоро мироплещът ѝ ще се разшири значително отъд задника на овцата ѝ, изчерпал до момента, и ще ѝ се наложи да спасява света от неприятни елии магьосник Некрот, окован магията на Дъгата и самопровъзгласил се за единствения лицензиран меджик юзър в региона. В нелекото начинание на помощ ѝ се притича симпатичен горгой, отцепник от редиците на лошите, който се явява основен водач на Скай в твърде непривичниот и ново занимание като екшън геройни.

Така написано може и да ти звучи като поредното безумно клише, лансирано като безличен фон





за екшън, но истината е точно в противоположния край на скалата - съсем малко под графата "шедьо-вър". Не съм вярвал, че само месец след SR2 ще попадна на друга игра с толкова блестящ диалог, но то взе, че стана. Свежата ирония, на-мигваща ни дори от играта на думи в заглавието на DS, е пропълзяла във всяко действие, жест или реплика и е обвила сюжета с терпиратчески хумор, гаврещ се с клише-тата във фентъзи и комютрпритенти игри по удивително добър начин.

Палци горе за сценария екип на DS, който успя да натъркала поло-



вината ни редакционен екип по забележително мърсния мокет на офиса, където въпросните индивиди цвикаха от смех, размахайки крайници из въздуха. Край на тази анархия бе сложен как когато подади си отнесох играта въкъщи, за да си се търкалям самосиндикално. Почти всяка реплика или отметка в дневника на Скай влизала директно в дебелата книга с култови простиотии. Цитирам по памет - Дрейк: "Мисля, че трябва да оставим този ъзел за по-късно.", Скай: "Откъде знаеш?", Дрейк: "Четох сценария... ахм - исках да кажа ИМАХ ВИДЕНИЕ"; "Нама да вляза там. Отказвам да бъда вписана във финалните надписи като "трагета мъртва тийнейджърка"; "Може би аз използвам магията true sight咩а мога да разчета тези надписи. Хей, казах "може би!" Не е като да съм ти го казала в прав текст, развалийки ти удоволствието от решаването на пъзела"; "Да скоча в устата на този зрял би било самоубийствено начинание. Но аз все пак съм Скай от Линора! Животът ми е белязан от опия за сей гейм...". И това са дивотии от първите десетина минути игра. Но-натък става още по-страшно. В последните дни съм



съзм от криза, че не ме взеха на касинга за Black&White.

-Ми е за това казвам, че е по-представен - точно като всички останали е - отбелязвам твърдо.

Гневното изражение рязко се оттича от красивото лице на Скай и очите й потъват във влажния блъск на мъката. Немирните червени кичури тъжно се разклатат, когато хлъп разтърса нежното тяло.

Ех, ах... Постигам към бекслейса.

...ако тръгнеш да играеш някой рип с орязани кът сцени DS се превръща в поредния екшън-адвенчър -

приятен и увлечателен, но лишен от основната идея на авторите си - да забавлява. Иначе геймплеят представлява изключително добър баланс между решаване на загадки и въргал. Тук е добре да отбележа, че DS се отличава с доста силно застъпен квест елемент и въпреки, че сложността на пъзелите е далеч под средната за сезона тяхното разнообразие и оригиналност на места



въвъвкат известно количество мисъл като подправка към боя. Добри думи могат да се кажат и относно системата за правене на заклинания, но по този параграф нямам да ти развлям удоволствието и ще ти оставя сам да разбереш за какво иде реч. Само ще подсказам, че ако играеш добре - твоят изпълняване всичките събкуестове - трябва да имаш достатъчно бонбонки (в играта им са казват skittles, което значи "кели" до колкото знам, ама те баш на бонбонки си мязат) за активирането на всички заклинания едновременно.

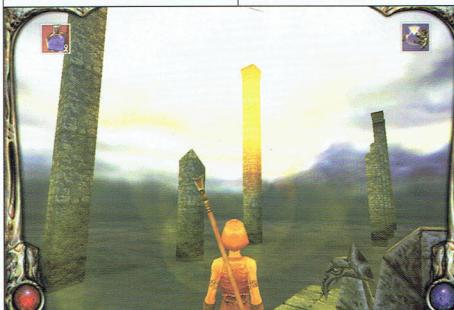
-Аз не можах да активирам всички заклинания едновременно - отбелязва Скай, която е спреля да хлипа (забелизат ли си колко светкавично пръсъхват женските сълзи?) и разглежда спелбука си.

-Да съм казал, че играя добре, случайно?

-То и да беше казал... Хайде, пиши за графиката и звука, че място не остана.

Скай се усмихва срещу въображаващата камера и започва да пее на висок глас линорска овчарска песен с патротични мотиви, явно с цел да опресни влечесната ми.

В технически категории - графика и звук - нещата общо взето



спрял да разказвам вицове. Просто цитирам DS.

За високото ниво на забавление - то сериозно допринасят и дубърите, повлияни основните роли - зад микрофона на Скай се е настанила Линда Ларкин, дарина с гласа си Джасмин от хита на Дисни, Аладин; неизвестният ми Роб Прюит също е съвршил блестяща работа като киничният Дрейк.

Имай предвид, че именно хуморът в играта е основният мотиватор за високата ѝ оценка. Без него - разбирај, ако тръгнеш да играеш

някак рип с орязани кът сцени - DS се превръща в крайно посредствен тъждъръс с елементи на...

-Моля? - червената коса на Скай пада пред взъмутеното й лице докато момичето накланя глава, за да прочете отново последния ред.

-Ми посрещнаш е, ти какво си мислиш? Графиката е приятна за окото, но не е нищо особено. Имащ десетина магии и една тояя, с която матиши чудовищата от главите.

-Ти да не искаш да решавам логаритмични уравнения, бре? Това е стандартен екшън-адвенчър. Да не



стоят над средното ниво. Визията на играта радва окото като липсата на някакъв потресаващ графичен енджин способен да конкурира титаните в жанра (минутка за реклама: за справка кои те виж представителното ми изследване за търдът пърсын на 2001) е компенсирана от оригиналните локации, из които се развива действието и доста добрия левъл дизайн. Като бонус идея търде реалният шанс Скай да нареди мокрите ти сънища, ако търде дълго я гледаш как го стиска този магически жезъл. С топка накрая.

Музиката кине гъзъ с блестящо – то си съчетание на електронни бийтове с истерични цигулки, но има търде реален шанс да я изключиш, защото всяко от сравнително големите нива си има прикачено по едно едно парче, което се повтаря до безкрайност докато се луташ наоколо. Непременно обръни внимание на трака към нивото със затвора на Небесните пирати. Този саундтрак го иска!

-Е? – попита с надежда.

-Бе не е зле! – отбелязва Скай, четейки текста. – Можеш да се окажеш не чак толкова некадърен колкото те мислех – допълва тя, явно в опит да ми направи комлимент, докато чете същоредоточено текста – докато за тридесет път се опитваше да скочиш по листата в блатото без да ме удавиш.

–Добре, че ме подсети.

Всъщност DS има само един наистина сериозен проблем. Скай е снабден с крайно беден набор от движения. Освен някак прехалимателна липса на клякане червенокосата красавица е лишенена и от напълно стандартната за жанра опция да се хвърне за ръба на някоя платформа и да се набере нагоре. Това практически означава, че всеки скок трябва да бъде замислен така, че да скочиш върху мястото, което искаш



да достигнеш. Доста по-сложно е отколкото звуци, повърявящи ми. На всичкото отгоре Скай изядва да стои мирна (копчето за юпър ли е търде чувствително, че ли?) и в края на скока, когато е стъпила върху – в общия случай – малката и крайно нездравословна за напускане платформа, момата често прави втори скок, който я запраща директно в бедната – без право на обжалване. Това щеше да е някак си прежалимо, ако проклите юпър'и гип елементи не биха толкова преексплоатирани. Когато по-горе ти обясняваш, че играта има перфектен баланс между бой и загадки това беше чистата истинка. 33,3% от играч-

ното време е заделено за бой и 33,3% за загадки. Обаче в останалите 33,3% рипаш. Кофи. При положение, че DS лоудва практически светъвично не е в кой знае какъв проблем да умираш от време на време (разбирај – веднъж на две минути), но все пак дразни.

–На мен да не мислиш, че ми е приятно – мрачно отбелязва Скай, но този път не се пробва с женските номера. Явни приема критика.

Прокарвам прости през косата си, изтърсвам ги от пъхта и ги връщам върху клавиатурата. Задържам ги колебливо над бутоните и отново вдигам поглед към червено-косата екшън-героиня.

-Сега? – питам.

-Ми слагаш някакво заключение и да си ходиш. Давай, че ще ми излязат хемороиди от седенето на този търд монитор.

Заключение значи. Ами мога само да ти кажа, че DS е една от онези малки, но изключително приятни игри, които рискуват да пропуснат в морето от хитови и сериозно рекламирани заглавия. Недей. Приключенията на Скай и Дрейк са търде светъл лъч в сивото ни ежедневие, за да спуснат пред него щорите на пренебрежението си към всичко, в чието рекламна кампания не са вложени седемцифрен суми. DS надали ще се настани между Thief и Baldur's gate на рафта с любимите ми заглавия

-Ми да – ще го спложиш на горния!

–Но със сигурност ще остане в сърцето ми като един топъл спомен от студените зимни дни.

-К'ви студени зимни дни, бе. Вънка е петнайседесета година! Добре, добрее не ми се обяснявай. Ами от мен да го знаеш – тези поетично-литературни дивотии ще ти изядат главата. Аре ако си свършил със статията пускат играта, че да го минем най-сетне основа ниво.

-Ма мълкни, че ще разберат хората, че тази съм си превъртят.

-Е, поне не преписа почти нищо от онези интернетски интервюта, дето си ги беше пригответил.

-Абре ти искаш ли да започна да скажам още по-накриво, а?

-А ти...

■ ОЦЕНКА:	84%
■ Графика:	80%
■ Зук:	90%
■ Геймплей:	85%
■ Известен интимет:	60%
■ Мултимедий:	----
■ Примичка:	Sanity, Heretic II

SPEEDLAN

Нова услуга за Интернет и Гейм клубове

Какво предлагаме?

Модеми, поддръжка скорост 2,3МВ

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

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

2.25Mbps до специализирани Game Server-и

64Kbps 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>



- Производител: Kalisto Entertainment
- Разпространител: Wando
- Интернет: www.nyrace.com
- Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

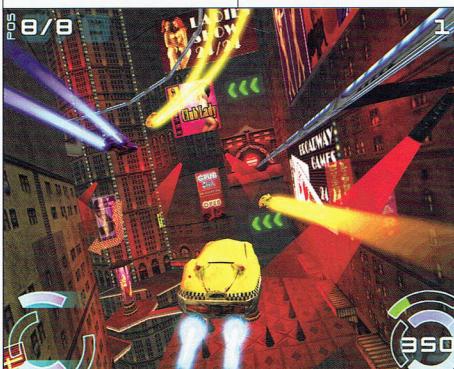
Автор: Dimensin

New York Racer

На тази игра ѝ липсва само едно - Мила Йовович.

Дълго време мислех как да започна статията си за тази прекрасна игра и накрая реших всъщност думите да бъдат един кратък апел към вас. Съклиз читатели и приятели, трудно ми е да сложа в кълъп думите си, защото това, което изпитвам трудно може да бъде описано на картия. Затова най - учтиво ви моля. Хора, обичайте живота си и завърдеще използвайте метрото. Моля ви. Страх заля птицата на страната ни, никой вече не е в безопасност, дори и птиците. Не заради друго, а защото колегата Cleaner, вчера взе шофьорска книжка. Не че подземната на метрото могат да бъдат скривалище от неговото неистов желание да гази хора, но все пак е никаква сигурност. Преди няколко дни се "чудих" защо у колегата Кленар изведнъж се възроди той мерак да мачка народ, но вече със сигурност мога да вижда отговора. На няколко пъти го хващам да клечи пред комп-а, и възрайки се в монитора като индианец в тиган, тълчейки с крака по клавиатурата да играе на New York Racer. Не че играта може да се сравни с Armagedон-по садизъм, даже хич не могат да се спложат на кантар, ама ей на, на колегата така му действа. Пък и аз май не бях много спокоен, като я играх, амач по клавиатурата не съм денисл. Но както и да е, нямам да правя повече описателни картини на редакцията, а ще продължа към същината на статията, или накратко: Играта.

Абе с две думи, тя е от такъв тип рейсъри, дето като те хванат веднъж и нямат пускане, освен в миговете, когато си сменят клавиатурата, разбира се. Първите ми впечатления не ме изътъхаха, дори напротив, в процеса на игра непрекъснато бях изненадан от черното чувство за хумор на програмистите. Казвам ви, геници са като тръбада



се слагат стени на най-неподходящи места. Въобще, идеята за играцата е взета от филма "5-ти елемент". Признавам, успях си да пресъздада идеално атмосферата от филма, даже да я поразкрася и още.

Щом чак и рекламиите на места са едни и същи, смятайте за какво става дума. А колкото до тях, дори играта да не се продаде добре, кинтите, които ще вземат само от там, ще трябва да стигнат на цели екип да прекара около месец на Хайндайките острови. Обаче с чиста съвест виждам, заслужават си го. Графиката на играта е железна, и откъдето да я погледнете няма нито един пропуск. Също факта, че досега не съм намерил нито един бъг, говори, че добре са си свършили работата.

Правилата са елементарни. Сингълплеъъръ е като във всеки друг рейсър, възможностите за игра се поделят между единична гиста, шампионат, гиста за време и етапи за време. Ако изберете шампионат, целта, за да върнете играта е да мине всички 12 листи, като разпределението им е по нива на трудност. Естествено, отначало нямаете достъп до всички гисти и ще трябва да изиграете всички една по една. А за да премините на следващата, ще трябва да сте станали поне първи на предишната. Така че след три дни игра си седите на прътеата карта - не се отчайвайте, може тък и да я минете някога (до месец - два).

Щом даже нивото за квалификация изиска поне един час на упражнение, да се класирате на пръвите места, смятайте за какво иде реч. А колкото до самите гисти, тръбада да вижда, освен че излеждат много добро, ми напомнят много на квартал Тракия в Пловдив. Въобще дали е в Пловдив или в Асеновград има спор, но това няма значение в случая. В допълнение към добрите



впечатления от пистите, ще спомена и за възможността да се промяни преспективата на игра. Едната си е стандартна, т.е. иззви колата, а другата - от колата и преминаването става с "tab". Да си призна, усещането се засилва ужасно много, особено, ако играете на по-голяма разделителна способност. Апропо, тук е времето да спомена, че за да играете нормално играта, ще трябва мощничък компютър. Случайно ако се опитате да я пуснете на по-малко мегахерси от горелосочените, ще имате удоволствието да погравеете първия в света походов рейсър.

Мултитъпърът позволява мрежа до осем человека и въобще не е за пре-небрегване. Препоръчам ви го на драго сърце.

Управлението на колата в горедули добре съобразено с нивата на играта. Интересното тук, е че освен газ и спирачка, като при повечето рейсъри, има и един копченца за стрейф. Отначало е малко трудно да се държат 11 клавиша с 10 пръста, но се свиква по някое време. Въщност клавиша "space" е единайстият



и познайте с какво го натискат (хаха).

Като се замисля, единственото нещо, което ме издразни в играта е наличието на само четири бонуса из нивата. За скорост, за ракета, за щит и за капак. Нищо повече. При това ако сте на 8-мо място едва ли ще остане бонус за вас, така че не разчитайте много-много на помощта

им. Също така, трябва и да внимавате колко се блъскате из картата, защото не сте безсмъртни. Ако бронираният на колата ви събрши - собромът моя любов, айде пак отначало. Ще спаси само герай-а, който го има на всяко ниво. Само трябва да го улучите. Което не е толкова просто, колкото изглежда.

Просто не мога да не спомена



за музиката от New York Racer. Жестока е. Направо разбиваща. Вече няколко пъти се засичам да пускам играта, само заради нея. Но и звуковите ефекти също не са подминавани, така че в крайна сметка се получава един блестящ синхрон между звук, музика и графика. Именно това превърща картина от играта в повече от реалистична и затова получава своята висока оценка.

■ ОЦЕНКА:	87%
■ Графика:	90%
■ Звук:	90%
■ Геймплей:	85%
■ Изкуствен Интелект:	80%
■ Мултимедиа:	-----
■ Практична:	Millenium Racer

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>

■ Производител: Steel Monkeys
 ■ Разпространение: Microsoft
 ■ Интернет: master.steelmankeys.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
 ■ Жанр: Рейсър

Автори: Guerrero&Master

Master Rallye

Прекрасно рали

Aз, предния рейсър, този път носещ наименование Master Rallye. Понакога се питам колко игри с коли, мотори и всякакви движения се на колела джаджики излизат всяка година. Въщност едва ли някой ги брои (а и да има, не съм аз поради факта, че не мога да броя до толкова много), но ако някой се заеме с тази - вървайте ми - непосилна задача, ще установи факта, че наистина добрият заглавия се броят на пръсти. Е, винаги има изключения и едно от тях за мое и ваше учудване е именно тази, на която е посветена настоящата статия. Една игра, произведена от маймуни, при това стоманени, уся да им докосне до тръпката на високите скорости и жестоката надпревара по ръдко асфалтирани пътища на радио състезанията. Че играта е рали, мисли, няма съмнение. Гори, поля, реки, скали - всичко, което радва феновете на този вид състезания, е комбинирано там, че да не ви омързне да гледате трасетата, по които съществува надпреварата. Дори посредствената графика няма да ви развали кефа от прекрасните писти. Те са много добри и сътмат, че префучуването покрай тях е едно наистина заслужаващо си изживяване.

За графиката споменах, че е посредствена и - с риск да се повторя - заявявам, че наистина няма фен-



ерия от цветове, но и не дразни окото. Както казват мъдрите: можеше по-добре, можеше и по-зле да е, но във всеки случай няма да остави трайнинги след в съзнанието ви. Не така стоят нещата при звука, по-точно музиката. След около петнайсет минути опит да се приспособя към нея бях принуден да я изключия на настройките на играта. Оставих си шума от двигателите на машините на дъръвка из тъпанчевата мембрана, не че бях я кой знае какво, но си пасват с играта като дупе и гащи.

Както споменах, пистите са не-



всичко съществува в реалния свят. А, да - забравих да споменам, че освен Rallye cup (гореспоменатите шампионати) съществува опцията Quick Race и самото състезание Master rallye, което всъщност с нико не се различава от другите. Създателите на играта явно са искали да постигнат комбинация от екшъни, рали и симулация на истинска надпревара и да вижда какът до голима степен на постигнали успех - всъдеходите могат да понасят датаге и се трошат. Занасянето при завой с несъобразена скорост също не е подминато, но бързо се свиква с управлението и едва ли ще имат някакви проблеми да финишират първи след малко тренировки. За прокола искам да споменам, че пораженията по джиповете имат незначителен ефект или поне не успях да потроша достатъчно возилото си, за да видя последствията, а наистина се постарах в тази насока.

До тук ръсърът беше отличен и само една малка подробност усия да ме изкара извън кожата ми, а именно листата на опцията за Restart race. Както обяснят по-горе всеки шампионат има по три състезания и тези състезания трябва да се спечелят в определен ред и няма Save след всяко от тях. При неуспех примерно на третото състезание ще трябва да минете отново първото и второто. След два неуспеха на hard бих готов да иззем клавиатурата и кабела с няя. Адски изнервяващо е никакъ компютърен опонент да те подпре и среща с близкото дърво става неизбежна. Резултатът е - всичко започва отначало. Сигурен съм, че неуспехът в началото мотивира, обаче след петия път единствено нещо, което е подходящо за казане, са роднините на стоманените маймуни (егати смешното име). А за да отложите Master rallyo, трябва да се класирате първи във всички шампионати.

Общо взето singleplayer-а е стандартен и няма нещо невиждано.

При multiplayer-а нещата са аналогични - изпитани неща, но направени както трябва, а не програмистите да си оставят използванието носни кърпички в творчеството си. Играят в мрежа представлява LAN и Split-Screen. Доста е забавно да се надпреварваш с човек, жалко е, че няма допълнителни писти и състезателни машини.

Когато говорех за реализма в играта, не споменах многото опции и настройки по колите, които са безполезни и никоя никакво приложение - дали с тях или без тях, е все тай. И още нещо, което може да се спомене в тази графа - задната скорост се включва ръчно, независимо дали скроустите са автоматични или ръчни и когато сте превърнули, вече давате газ а не копчето за назад, както в NFS примерно. Звучи логично, но в първия момент човек лесно се обърква, а това може да ви коства шампионата.

Като за катак искам да кажа, че въпреки некои дребни (и много дразнещи) пропуски Master Rallye е един много класен racer и изиграването му ще ви донесе предимно положителни емоции, особено ако си падате по подобен род игри.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Примечка на:
 4x4 Evo 2, Screamer 4x4

79%





■ Производител: Silver Style
 ■ Разпространител: JWWood
 ■ Интернет: www.jowood.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
 ■ Жанр: Ролева игра

Автор: Snake

Gorasul The Legacy Of The Dragon

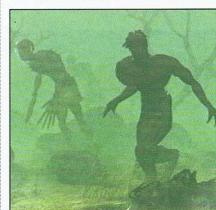
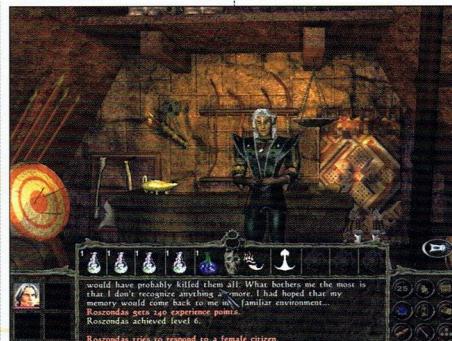
Балдурзен Гейтен юбер алез

Ведна топла и прекрасна лятна вечер нечии ръце нежно полагат люлка, в което се гуши малко и невинно на вид бебе, пред масивната дървена врата на голяма къща. Чуват се две почуквания. Тъмен силует потъва в нощта. Вратата на къщата се разтваря с тихо просърцване и на прага тежко пристъпва голям и зъл на вид дракон. Противно на очакванията въпросният не решава, че поклати на прага му е мостра от нов тип обогатена с витамини и минерали закуска и наместо в кухнята сигурно малкото човече в хола си и се заема да си го отплекжа. Хлапето рaste и възмъжава буквално пред очите ни (голямо интро, голямо нещо), разучава до съвършенство мечка и магията, поборва се за някоя и друга справедлива кауза и умира не особено геройски.

Някъде по това време интрото сършва, пичът възпроизвежда по съмнителен начин и започва самата игра. От теб се очаква да я гледаш иключително респектирано, защото докато текат разните логота на производители и разпространители строг с тежък акцент тиказва, че това дето в момента се точи по монитора ти не е игра (въпреки, че продавачът, от който я купи на Slavetekов преди има-няма час твърде-ше точно това, гадината лъжива), а истинската история на героят Роз-

сондас, който при пришествието си между вселените бил наиминал и през офисите на Silver Style и ги въдхновил да създадут TLoTD. Първото впечатление след като спреш да се респектираш как толкова е, че през офисите на Silver Style след митичния герой е наиминал и някое друго копие на Baldur's Gate и тя ги в повъдножавала известно време. Ама направо до откак ги е възхновили. На моменти Наследството на дракона направлява подсъдеща за онзи момент от закона за авторско право започвач с "Всяко репродуциране изцяло или в частност на този софтуерен продукт без лисменото съгласие на..." и завършва с "...от три до пет години затвор."

И това си остава едно по последните впечатления, които Gorasul ще остави у теб преди да го деинсталариши с досада. Освен, че поправя една от сериозните световни несправедливости, а именно факта, че една от най-добрите игри на нашето време си наимаши нито един клонинг, игра на немите си клони, че е потопило и малкото достойнства на продукта им в сянката на шедьовъра на Black Isle и по този начин ги е обезличило напълно. В добавка всеки опит да се подхodi



малко по-позитивно към Наследството на дракона се превърва в ужасявящите бъгове, правещи играта практически неизползваема до поява на някакъв patch. Аз лично не можах да я издръжа за повече от 4-5 часа при положение, че на през двадесетина минути ми се налагаше да си рестартирам компютъра, а всеки трети опит за сейв ме изхвърляше в уиндуоса. За финал Gorasul ми затри и самите сейзове принуждавайки ме да дам пеш кате, за да мога да приложа някой и друг скрийн към тази статия. Ми сори, дето има една дума. Нито посредством графика (фоновите картички са добри в общия случай, но всичко, което мъдъра излежда убийствено зле и има вид като да е анимирано с три кадъра на кръст), нито съмнителната история (която става още по-съмнителна заради потресаващо лошите английски на сценариста, задаващ допълнителни съб-куест за заключения гейтър филогия "открий правописните и стилистични грешки във всеки текст съставен от повече от две изречения", не д говорим, че разни хора стигнали далеч по-напред от мен в приключението разказват, че никоя от по-късните квестове и пъзели са буквално неразбираеми) или ужасяващите звуци и музика са способни да те задържат пред монитора.

Истиня е, че играта има няколко свежи идеи, като например драко-

на оценка: 59%
 ■ Оценка на:
 Baldur's Gate (ама много привъл), Revenant



■ Производител: Lucas Arts
 ■ Радиопрограм: Lucas Arts
 ■ Интернет: www.lucasarts.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 128MB Ram, 16MB 3D Video
 ■ Жанр: Акциен Симулатор

Автори: magikrabar

Star Wars Star Fighter

Достойно продължение на... Rogue Squadron

A long time ago,
in a Galaxy far,
far away...

Галактиката е на прага на войната. Алчната Търговска Федерация мобилизира секретна армия, с която да удари миролюбивата планета Naboo. Сред нарастващо напрежение Bravo Flight курсант Rhys Dallows се подготвя за пилот в Royal Escort, за да защитава Кралицата.

През това време наемничката Vana Sage приема корифийска задача от Търговската Федерация, мисия, която ѝ я доведе до опасни открытия.

На планетата Lok, патриската капитан Nym се подготва за следвания си набег, като нама ни най-малка представа, че Търговската Федерация плаши съмртоносен гамбит, с който обича неговия свят... Последвалите събития принуждават притомни потенциални герои да спасяват галактиката.

StarWars: StarFighter е пердната игра, която LucasArts пускат паралелно с новите епизоди на Междузвездните Войни.

Играта е продължение на Battle for Naboo, макар и събитията да се проследяват от друга гледна точка. Но SW:SF е направена по подобие на великолепната Rogue Squadron, и прилича повече на нея, а не на Battle for Naboo. Отново ще пилотирате

различни изтребители, които съществуват във вселената на новите епизоди на Междузвездните Войни. Е, не са много, имате на разположение само три машини, но имате и три героя, за всего по една играчка. В общо двадесетина мисии ще трябва да разказате пълчища от врагове, като летите последователно с трите изтребителя. Някои от мисиите са в космоса, други са по повърхността на различни планети. SW:SF е изключително непрентиозна играци. Изобщо не става дума за звезден или въздушен симулатор. Геймплеят е максимално опростен, същото важи и за управлението. Много геймъри не обучават

мисиите са скриптирани великолепно и изненадват постоянно. Навигационни уреди няма, и затова понякога е трудно да откриете дадена цел, но се свиква много бързо, нито за миг няма да загубите ориентация. Няма и допълнителни сръдки, с които да се чудите как да въоръжите корицата си преди мисия. Има два вида стрелба: с бластерите и с протонни торпеди(или снаряди). Единият от изтребителите е лек и маневрен, въоръжен със съл с лек бластер и торпеда, другия е по-тежък и трудноподвижен, но въоръжен със мощнни бластери. Третият е най-бавен, но пък освен бластери, има и протонни торпеди въздух-земя, с които разказва играта на наземните вражески единици. Няма power-ups, не са и нужни, оръжиета с които разполагате и без това са достатъчно мощни.

Ми тво е, повече не е и нужно. Някой ще си помисли, че играта е твърде опростена, за да е интересна. Но перфектното очучуване(запазена марка на LucasArts), нелошата графика, страхотните експлозии, изпитаните мисии, дива екшън и олекотен геймплей правят от SW:SF игра, която човек да поджичка и да се подравда на задръжките и брутални битки, без да е нужно да изкарва пилотски курс. Игра е и кратка, превърта се за няколко часа. Точният като при аркадите геймък. Повечето от мисиите са доста лесни дори на максимална трудност, но пък последните няколко са кошмарни дори и на база. Понякога геймъра се чувства като недосегаем, изтребвайки съсекунди цели ята от изтребители или танкови групи. Съзнателните също се включват активно в екшъна. Отдадените нива се минават от 5 до 15 мин. Удоволствието от гейма е гарантирано, стига човек да не смята, че с click-click игрите се изчирпват виртуалните светове, или пък е много гадна контра и не му минава през акъла, че тероризираните са хора, и те имат право да живят малко...

Графиката на SW:SF не е върха на сладоледа, но за сметка на това играта ще върви задоволително и на по-слаби машини. Но е доста подобра от тази на Battle for Naboo. Между мисиите има реванди на филмчета. Не са скъп за какво, като става дума за LucasArts.



игрите-симулатори, просто защото им присядат много клавиши и масата неща, които трябва да научат, като поддържат некое корицата. SW:SF(също и Rogue Squadron) обаче е друго нещо, в нея няма никакво за научаване, има само много екшън и бърз рефлекс. Усещането е като при игрите със самолетчета за аркадните автомати, които в кварталите гаменчета превърнат профилактично по два-три пъти на ден. SW:SF има чеरпите и на аркадна пулцака, и на космически симулатор, като е изчистена от недостатъците на тези два жанра игри. Всички мисии се свеждат до seek and destroy, само в некоя трябва да сте по-внимателни. Понякога ще се налага по време на екшъна да хвърляте по едно око на съюзниците си и да ги спасявате, ако е нужно, защото



■ ОЦЕНКА:
 ■ Платформа:
 ■ Rogue Squadron

84%

■ Производител: Cyberfort Corporation
 ■ Разпространител: Sammy Entertainment
 ■ Интериор: www.gUILTYGEAR.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
 ■ Жанр: Аркада

Автор: Balrog

Guilty Gear X

Достоен представител на жанра.

3 вънът бавни стигаше прими-
ката на визията. Оставяйки
сетивата си под неин конт-
рол успях само да изстена: "Тя е
толкова прекрасна".

Няколко часа по-късно цялото
ми същество се пръчеше от безси-
лие, напиращо отдушник в бълсните
по бюрото, еретични мисли за пот-
рошена периферия и родолюбиви
ругатни... Бях едновременно пре-
лъстен и отринтан. А ТЯ ми върна
спомените. Играта - Guilty Gear X.

"А, какво е GGX?"

Тази игра няма да измести от
сърцата на феновете МК3, но ще им
помогне да си припомнят безсъзнател-
ните ючи и дългите дни, изкарани в
бавно и методично потрошване на
любимата клавиатура. Играйте от то-
зи тип все по-рядко присъстват на
екрана на компютъра, затова и тази
игра е едно приятно изключение.

остриетата. За този продукт на иг-
ралната индустрия съществува един
епитет: защеметаващ. Тук има нещо
много повече от обикновен кюкет.
Цветовете са ведри, персонажите -
разнообразни и всички се отличават
с този така характерен японски ри-
сунък - манга. Само гледката на
ефирно момиченце, около 160 см,
въръжено с Голяма Тежка Котва,
която размахва като на шега е меко
казано побъркаваша. Движенето на
играчите са анимирани без излишна
пишицност, по-скоро бих нарекъл ани-
мацията "спартанска", но тя сякаш
само подчертава играта придава до-
пълнителна рутина на героите. Ве-
ликолепно е!

Визуалното изя-
щество на игра е
сравнено само с ней-
ната музика. За първи
път чувам толкова ху-



Мултиплър-а, уааа, мултиплър-а
в тези игри е нещо за което си за-
лужава да живееш! Няма фалш,
всичко е на лицето на партньора,
който не е "опонент", "враг", "зъл", той
е партньор. За съжаление не можах
да си намеря равностоен противник.
Ако някой от вас иска да си припом-
ни как се играят тези игри, моля,
насреша съм.

Кръвта, има малка скала на която
пише "Guard". Всеки удар, който
блокирате, се отбелязва на скалата.
В момента, в който тя се напълни,
следващия удар минава и влиза, не-
зависимо дали се опитвате да го
блокирате или не. Скалата намалява
с времето.

Другата скала, долу вътре,
показава мощта на специалните уда-
ри и се увеличава с всеки нанесен
удар.

Всичко това дано добре го за-
помините, защото игра е не от най-
лесните. Последният "шef" ще по-
изполти и закоравелите играчи. О,
появявайте ми, няма да ви е лесно,
много болка има по пътя към успе-
ха.

Това е от мен. Дано имате сме-
лост и се потопите в света на Guilty



Ах, Играта. В нея има най-доб-
рото от жанра. Последните 10 годи-
ни опит са си казали думата. Няма
да видите безброй много персонажи
(можете да изберите между 15), ни-
що че има потресаващи клавиши
комбинации. Всичко е остроствено,
но е изпълнено превъзходно. Изуми-
телно е колко лесно и някак мимо-
ходом играят се е превърща в при-
шествие за сетивата. Можете просто
да седите отстрани и да наблюдава-
те плавните движения и богатството
от багри, влязлени в нежния танц на

бавна търда музика в игра. Имаше
моменти когато паузираща игра, са-
мо и само да се насладя на мелоди-
те на отделните терени. Всяка така-
ва пуска винаги бе придружена от въпроса: "Коя е тази група?"

Играйте като GGX, според мен,
винаги са били най-чистата форма на
съблъсък в компютърния свят.
Опонента винаги е пред очите ти на
по-малко от 1 ръка разстояние, ма-
мене няма. По-добри печели, ВИ-
НАГИ. Факторът "късмет" е сведен
до границите на абсолютната нула.

Сега дойде момента за крити-
ката... Кръвта, ами, как да ви кажа,
че в ЗЕЛЕНА! Ужас, бе! Това би мог-
ло да те докара до истерики.

Още много може да се говори
за GGX, но мястото привършава, та-
ка че ще обръща вниманието на
някои по-ценни уловки.

На екрана, под индикатора за

Гея X, защото съм сигурен, че ще
откриете там нещичко, което да ви
развесели и дори и да не се влюбо-
те в играта, поне че изкарате някол-
ко приятни часа пред монитора.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Примичка на:
 Street Fighter, Mortal Kombat

81%

■ Производител: Lionhead Studios
 ■ Разпространение: Electronic Arts
 ■ Интернет: www.lionhead.co.uk
 ■ Системни изисквания: Pentium III 600, 128MB Ram, 16MB 3D Video
 ■ Жанр: Сим

Автори: Groover

Black & White Creature Island

Black & White - стратегията + куп безсмислени задачи.

А обре дошли, добре дошли обратно в това райско късче, наречено Black & White. Нашата втора среща на обетованата земя ще се състои на малък остров, който никак си е останал външни от вашите конфликти с божествата. По тази земя не се мярка грам божество. За сметка на това изобилието от Същество, чито господари са напуснали по един или друг начин тази Вселена и те се скитаат безстопанствени наоколо. Безстопанствени - да, неорганизирани - никога. За да могат да оцелят без могъщата закрила свише, съществата се обединили и започнали да се бранят един другуим. Постепенно оформили Братство и тъй като то започнало да функционира добре, всички се спретнали и изработили строг регламент за влизане в него. Задачата ви в това разширение на Black & White е да помогнете на вашия либомец да премине през 20-тина изпитания и да стане част от братството. А, да и да се срещне с НЕЙ. Коя е ТЯ ли? Ще оставя на вас да разберете...

Всъщност ще разберете, ако решите че точно това разширение на Black & White смятате да играете. Целта на тази кратичка статия няма да бъде тоталния обективизъм. Ще изкажа мое мнение и фактите - вие ще прецените сами дали съм прав или не. Няма да обяснявам какъв представлява Black & White - който не го е играл бързо да си наеми бряг от май минулата година и ще придобие доста добра представа по въпроса. Аз ще ярам по същество.

Както вече споменах, в Black & White няма да има други божества. Което автоматично задраска воденето на воин във вашия списък с неща за правене през свободното време. Макар, че вие се наложи да присъедините още две гравчета към армията ви от поклонници, няма да ви се налага да се занимавате с икономиката им. Което от една страна е добре - мащаб в списъка си досадните еднообразни и беск-



райно повтарящи се операции по набиването на храна и дървета за народъ, който ви признава за Бог.

Но стратегическият елемент в играта е премахнат напълно в типичен Сталински маниер (нали се сещате "Има новек, има проблем. Няма човек, няма проблем."). Това което играчът получава е една забавна симулация на Същество, което може да управлява и ръководи, и което притежава доста сериозен Изкуствен Интелект. Ако нещата стояха

лизацията на иначе оригиналната идея на Lionhead малко куща. Слабият момент е именно и най-ключовият - самите изпитания, които трябва да преодолеете. За съжаление никой не може да ме убеди, че преследването на невидим вълк, който оставя сълзи след себе си и вие непрекъснато е забавно. Особено когато трябва да го направите три пъти поред. Същото важи и за коткането на овце в кошара. Освен нерви и свободно време, друго не ви трябва. Подобна е ситуацията и с Теста на Търпението, където трябва предварително да сте обяснили на Същество, че трябва да се изхожда в нивите и да ги полива редовно. Страшно забавно е да гледат как в продължение на 30 минути задачата бавно се изпълнява. Няма що! Има и забавни загадки, които пасват на странната атмосфера на играта, но за съжаление те не са осъщено много.

Графична система, която стои зад заглавия не се е променила и на йота. Което означава - гладна за хардуер и престъпно красива графика. Дори и 8 месеца след нейното излизане, Black & White не е за губила от чара си. Няма да имате никакви оплаквания както от текстурите на новите животни и човечета, както и от многообразните междулични анимации и прекрасната интродукция. Звуките в допълнението на играта също заслужават единствено суперлативи. Озвучаването е прекрасно и много професионално направено. На всяко едно животно, което ви подлага на своя тест, кореспондира определен персонаж или държава. Например вълка по стар обичай говори с руски акцент. Още веднъж споменавам - към визията на играта човек не може да отправи почти никакви забележки.

Проблемът е в ядрото на самата игра. Та изглежда никак си не-пълноценно, направено само за малки дечица. А тъй като аз имам претенции да съм преминал тази възраст, за мен остава единствено разочароването и добриите спомени, които имах от Black & White. Ако имате чувство, че и вие че попаднете в моята ситуация, по-добре подминете Creature Isle и си спестете пари за нещо, което ги заслужава.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Примча на:
 Black & White

71%



■ Произодител: Matrix Games
 ■ Разпространение: Matrix Games
 ■ Интернет: www.matrixgames.com
 ■ Системни изисквания: Pentium 200, 64MB Ram, 8MB Video
 ■ Жанр: Стратегия

Автор: Cabal

Starship Unlimited II

Хора и маймуни правят игри...

Oтчето на Matrix Games, за което ще прочетете по-надолу, издига компютърните игри на едно по-високо равнище в тяхното развитие. Това е може би, първия софтуерен продукт правен съвместно от хора и маймуни. За голямо съжаление експериментът явно не се е оказал много успешен. Трепе се подозрението, че не маймуните са омазали пейзажа, ами гордите представители на вида хомо спалиенс.

Но за какво всъщност иде реч. Да си призная, не съм играл първата част и въобще си имаха понятия за какво става дума, докато не инотилирах и не стартих играта.

Първо ме посрещна интрито, прелиска ме нежки и после всичко попъти в мъгла. 15 минuti по-късно се събудих от собственото си къркане. Само че съм пекан тип и не се отказва лесно. Бързо изложих 4-5 кафета и се върхах за рунд втори. След третия опит успях и изглежда всичките 165 секунди скуча, които бяха сътворили неандертапците от Matrix Games.

Преодолявай първата пречка, за с интерес заразилгхаха мястото, на което бях попаднал. След половин час четене на хелпа и съвещания с колегите най-сетне разбрах, че съм в главното меню на играта. Озорих се малко, докато намеря бутон New Game, но накрая и моето време дойде и най-сетне пуснах играта.

Въпросното чудо се оказа стратегия от типа на Master of Orion и Space Empire с единствената малка добавка, че не е походка, а се развила в реално време. Интригата е горе-долу следната: няколко раси се борят за надмощие в космос; избрана една от тях и се опитвате от една планетка да се разшират и да колонизират цялата галактика. Няма история, няма мисии и задачи, които да изпълнявате. Целта е само една - да победите всички останали.

Та избрах си набързо народ и са впуснах да погази вски, изпрашил се между мен и господството над галактиката. И за да се потопя

докрай в атмосферата, си нахлупих слушалките и надължих звука на Max.

След час седях, депресирано и вперил поглед в екрана и цялки наудничаво с цел да септирам нещо - каквото и да е. Но не би. Положението бързо се влоши, ръцете ми се разтрепираха, тика на лявото ми око, която бях лекувал 5 години, се появи отново, а като капак на всяко започнах да изпитвам и сексуални мераци към колегата Dimentisn (йък). Докато анализирах саморазрушителните настроения, които ме разъясваха, разбрахъкъде е проблема. Аз може и да сум музикален инвалид, но знам, че като човек в

продължение на един час слуша музика, която даже и на погребени не пускат, откача totally. В момента, в който свалих слушалките, всичко се изясни и разбрах, че живея втори живот.

За графиката ще кажа също, че съм виждал и по-грозни игри, така че от тази посока експресии няма да има.

Почти всички решения, които дизайнерите са взели са довели до това влячещо се нещо, което трябва да се нарече геймплеи, които е ужасно баен. Въпреки че играта тече в реално време и има някаква възможност да настройвате скоростта й, въпреки че корабите ви не се нуждаят от презареждане, а ресурсът е само един - пари, играта е невероятно мудра. Проблемът се усложнява от извршения интерфейс, с който трябва непрекъснато да се борите. Туториъл въобще няма, кое то автоматично губи средно 5-6 часа в четене на хелпа на играта.

Когато най-накрая разберете кое-как и решите, че вече е крайно време да поддържате малко, кошмар-интерфейс отново ви връхлита. Дори и след 10 часа игра, когато сте написали някой бунт отстоти пъти, той пак може да ви изненада с някое ново меню, дето нито сте го виждали преди, нито знаете, адже-да, за какво слухи.



Все пак ще се опитам да кажа и няколко положителни неща за Starship Unlimited.

Добри думи заслужават системните изисквания на играта. Тя, милата, може буквально да тръгне и на пищеща машина тостер или микровълнова печка.

За да имате този шедовър на гейм-компютърната индустрия, са ви нужни само 250 меги празно



чат от жизненоважните за вас ресурси. Но вие можете да използвате тези алаши и за собствени цели като въоружавате бандюгите, които се наимират в тила на вашия противник. По този начин го изтощавате и при нуждавате да отделите част от своя флот за охрана на опасните системи. Гадно а?

Другата новост е, че звездните системи не са съзвързани посредством някакви warp point-ове или други измислени щуротии, а човек може да си хвърчи навсякъде из космоса. За съжаление тази свобода е доста относителна, защото не можете да спирате корабите си в пространството между системи, така че на практика това нововъведение само забавя допълнително играта.

Следва задължителната раз-



място, като на 210 от тях ще бъдат записани брутална музика и едно лекуващо безъсъние интро. Иначе като занесете и купувате едно, а получавате три.

Една от малкото добри идеи на разработчиците е била да създадат пирати, които да тормозят беззаштитните търговски пътища и да цо-

носметка и въпроса "Струва ли си Starships Unlimited Divided Galaxies". Отговорът ми е "НЕ", защото дори и да има нещо хубаво в нея, трябва да имате вполне търпение и нерви, за да го откриете.

■ ОЦЕНКА:	39%
■ Причина на:	Master of Orion, Space Empire

Автор: Un-Dead

American McGee

Човекът, с когото ще се опитам да Ви запозная по-облизо в това издание на рубриката ни "Профили" е (ако и предищият път), личност доста известна в гейм-бизнеса, и за съжаление не толкова популярна в България. Става дума човека, изиграл много голяма роля в създаването на култови игри като DOOM, DOOM 2, Quake 1 & 2 и станал особено известен с невероятния римейк, който направи на една от най-известните детски книги (доколко е детска е тема на друг разговор) - Алиса в Страната на чудесата. Той е единственият досега гейм-дизайнер, обявен от списание Rolling Stone за "Hot Video Game Designer" на Америка (снимката е - спор няма J).

И така, името на новата ни жертва, както сте разбрали и от заглавието, е American McGee.

Роден е на 13 декември 1972 в Далас, Тексас и детството му никак не е било лесно - когато е става на 13 години, на партито по случай рождения си ден се запознава с истиинския си баща, който, под въздействие на доста алкохол се опитва да му изведи очите и едва ли не - да го убие. Когато става на 16, връщайки се един ден от училище, открива къщата празна - майка му и доведеният му баща го изоставят да се грижи сам за себе си и да се оправя както може. За да има какво да jede и да може да се издръжи, той напуска училище и започва да работи какво ли не - от миене на чинии, през полиране на пристени в бижутерски магазин до работа в музикален магазин. Последната работа, на която се задържа най-много и за която казва, че е карала да се чувства зает наистина с нещо, което е полезно, е в сервиса за поправка на Фолкслеген на чично му - J.O. McGee - същият този чично у е подарил първия компютър (Timex Sinclair 2k) когато American е бил на 13 и тогава той за пръви път започва да се зани-

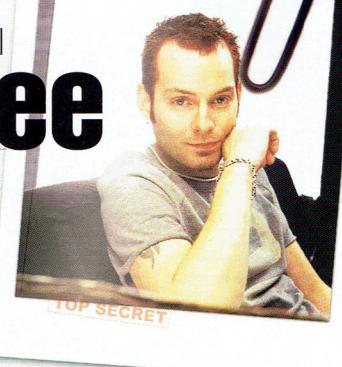
мава с програмиране, разучавайки BASIC пред екрана на черно-бял телевизор. Погълнат от желанието си да програмира, на American дори му се е случвало да краде компютърни части от кварталния магазин, за да може да ѝграйда машината си и да продължава да се учи. Докато работи в сервиса на чично си, той не спира днес занимава с компютри - в почивките между поправянето на коли, омазан с греч и масло American програмира инвентарни програми и програми за водене не отчетност на клиентите на сервиза.

Това продължава докато към края на 1992г. в къщата, съседана на неговата, се нанася не кой да е, а създават на легендарната игра Wolfenstein 3D и съосновател на id Software, Джо Кармак. Скоро двамата стават приятели и малко след това American получава работа като техническа поддръжка в id. Надуши таланта му, Кармак скоро го повишава в левъй-дизайнер и музикален менджър. От тези позиции American изиграва огромна роля за създаването на най-големите хитове на id. Пак по време на работата си в id той се запознава с фронтмена на Nine Inch Nails - Трент Резнър, с когото стават близки приятели. Покрай Трент, American отива заедно с групата на турне и се запознава с много други величия от музикалния бизнес, например Мерлин Менсън.

През 1999г. American напуска id Software и получава работа като creative director в една от най-големите компании в гейм-бизнеса - Electronic Arts. Тогава и започва работата по играта, която го изстреля на върха на днешната му слава - American McGee's Alice.

След успеха на това заглавие идват проблемите между Electronic Arts и разработчиците на играта Rogue Entertainment, които е трябвало да направят и Playstation версия на Алиса. По причини известни само на тях,

Electronic Arts решават такава версия да няма, при все портвато би отнело съвсем малко време и ресурси. Разочарован от това решение, American решава да прекрати работата си с EA и да започне да се занимава със свой собствен бизнес. Заедно с приятеля си Дейв Тейлър създават компанията, в която American работи сега и на която посвещава цялото си време - Carbon6 Entertainment. След като е минал през не толкова голяма фирма (екипът на id наистина не е много голям) и през огромна компания като EA, American смята, че е добър представа за гейм-бизнеса и основа, на която да реализира многощо си идеи. Carbon6 дадеч няма да се занимава с игри - двамата с Дейв в момента са запити с доста проекти, които движат паралелно - три игри (Wizard of Oz, Spy Kids 2 GBA, Pop Stars), няколко филмови проекта, между които и Alice: The Movie, режисьор на който ще е не кой да е, а самият Vec Крейбън, музикални клипове, които American ще режисира (клипове на NIN и Мерлин Менсън), екшън фигури, книги, комикси и какво ли още не. Както виждате, заеми са се наистина с много неща. Освен това American не крие амбициите си да започне по-серийна работа в Холивуд. Явно обича да носи по много дини под една мишиница. Лично аз обаче съмтам, че ще се справи. Можем единствено да му покажем успех и да се надяваме, че всичко, което излезе изпод ръцете му ще е поне толкова добро, колкото и досегашните му работи. А не мисля, че имаме основания да се съмняваме, че това наистина е така...



TOP SECRET

"Един ден от живота на American McGee:"

"No day of my life is very ordinary. Today I met with our toy makers, answered tons of email, worked on three different projects, reviewed a first playable demo on one, commented on concept artwork for another, burned CDs that were sent to Hong Kong, spoke with our artists in England and Australia, had lunch, worked some more, dealt with lawyers, listened to music, and cleaned up the house a little. And it's only 3:45pm. Still lots to do today!"

"Любими неща:"

Игра - На всички времена? DOOM.

Дума - Merlin

Музика - Всякаква, без кантри. В момента слушам Sade. Преди това слушах Fat Boy Slim.

Цял - Всички, с изключение на тъмно розово.

Web страница - www.theonion.com

Анимация - Far Side

Облекло - Никакви.

Храна - Китайска.

Държава - Казавки се American, май трябва да кажа "USA", но извън това - Япония или Китай (по-специално - Хонг Конг).

Време - Зима. Студ.

Животино - Човек.

Кола - Моята.

Миримза - На ябълки.

Чаша - 13.

Език за програмиране - C

Език - Английски, след това японски, китайски, немски, френски, испански.

Секс поза - Всякаква.

Питие - Водка с тоник.



Pървият емулятор на фамозната конзола беше UltraHLE. На него за пръв път PC маниципите успяха качеството на игрите за Nintendo. От появяването му досега няколко емулятора успяха да достигнат неговото качество, а и да го надминат.

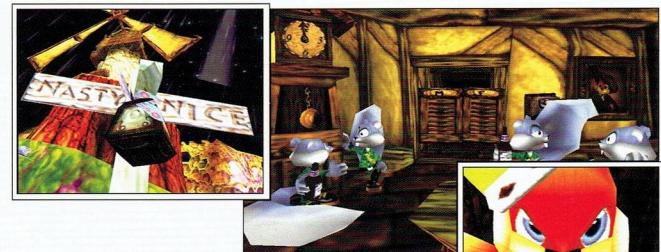
Nintendo 64 се появи по световните пазари през 1996 година, но и досега няма емулятор за него, който да предложи пълна съвместимост.

Днес ще говорим за Project 64 и по-точно неговата последна версия 1.4, излязла малко преди Нова година.

Тя предлага пълна съвместимост с доста голям брой игри, като най-добрият между тях са The Legend of Zelda, Zelda: Majora's Mask, Banjo-Kazooie, Agent 007: Golden Eye, Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day, Super Mario 64, Donkey Kong 64 и още няколко, все игри, получили по времето, когато са излезли, оценки над 9 от 10, а някои от тях станали еталон за конзолни игри в отделните жанрове.

Много важен е фактът, че чрез емулятора можете да стартирате игрите във високи разделителни способности, а те изглеждат наистина добре. Вижте самотощете на настоящата страница - на оригиналната конзола разделителната способност е 320 на 200, а тук е 1024 на 768, като са възможни и по-високи резолюции.

Project 64 е направен така, че към него да могат да бъдат добавяни Plug-in и за отделните му компоненти като възпроизвеждане на графика, звук и настройки на управлението. При мерно искате да играете някой екшън от първо лице като Perfect Dark. Специално за този род игри има Plugin, с който можете да настроите мишката си и по този начин да се не се отклонявате от стандартните контролери, с които играете такива игри на PC. Колкото до графика и звук, стандартните Plugin-и се справят доста добре.

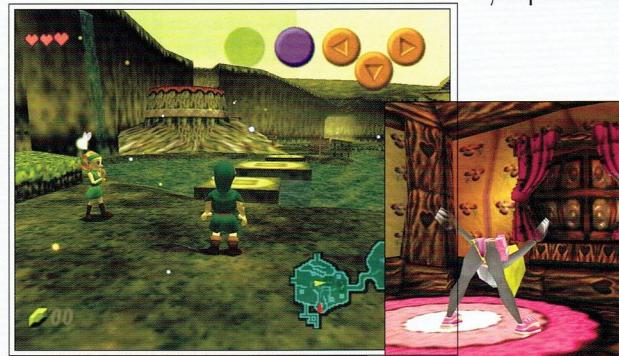


Автор: иRKO

Project 64

www.pj64.net

Емулятор на Nintendo 64



Много важен елемент от емулятора е неговия INI файл. Той казва на програмата с коя игра е съвместима, кои методи на емуляция да използва при стартиранието на различните игри и т.н. Първоначално с излизането на Project 64 версия 1.4 в програмата въвръх вграден INI файл. За в бъдеще обаче ще излязат допълнителни, външни INI-та, които ще увеличат съвместимостта и ще направят така, че някои игри да върват още по-добре.

За да подкарвате прилично Project 64 ще ви е нужна машина от типа на Pentium III 600, 128 MB RAM, 32 MB 3D Ускорител (желателно от ново поколение, например GeForce).

Попълването на емулятора е абсолютно легално, както и стартиранието на демоверсии на която и да е игра чрез него. Не така стоят нещата обаче с ROM-овата на комерсиалните игри. Те могат да бъдат играны само ако притежавате оригиналната конзола и съответната игра. В противен случай до 24 часа, след като се сдобиете с някой ROM на комерсиална игра трябва да го изтрите.

От следващия брой на GW очаквайте по едно реview на игри за Nintendo 64, като първото заглавие ще е Banjo-Kazooie.

Козирог (Дек. 22 - Ян. 19):

 Като изявени катафери по обществената стълбица, Козирозите могат обикновено да бъдат забелязани да фокусират енергията си в мултиплейър игри. Козите са животни с много добра самодисциплина и практикуват игрите докато уменията им станат почти съвършени. Понякога до такава степен се вживяват в скакането, че в обикновени детмач игри, ще можете да ги видите как подскочат нагоре-надолу от нивата изобщо забравили какво трябва да правят. Кози, какво да ги правиш.

Карти: Козирозите показват истинските си способности на открити карти със симо скалист терен и планински масиви. Много са добри в откриването на алтернативни пътища за стигане от точка А до точка Б.

Игроти позиции: Когато стане въпрос за позиции в отборни игри, предпазливите стъкли и неспособността на Козирога да поема рискове, лесно могат да го представят като слаб играч. Пазете се обаче от Козирози, охраняващи базата или залегнали някъде със снайпер.

Подходящи игри: Общителният Козирог може да бъде забелязан да играе обикновен детмач, Rocket Arena, Urban Terror или Capture the Flag.

Водолей (Ян. 20 - Фев. 18):

 Независимите Водолоси обичат добрият сингълплеър. Не им е в природата да се предават, така че тяхното предопределение е да бъдат погънати от самостоятелна игра. Водолеите са много добри в откриването на недостатъци и обикновено са първите, които изпращат на производителите взмутени писма с описание на бъговете в игрите им. Синято им развито чувство за справедливост им определя ролята на идеалини администратори на съврърни, но и много нервни играчи. Последното не ги прави особено добри сътборници.

Карти: Водолеите проучват

извънземните теми. Водолеите са едни от малкото зодии, имащи дарба за прецизен air-control.

Игроти позиции: Водолеите се адаптират бързо и могат да играят добре на всяка позиция, на която има нужда от тях. Стига да можете да ги убедите в това.

Подходящи игри: Пазете се от Водолеи, играещи Free For All Deathmatch и Freeze Tag.

често, често се спотяват изводомите лапни бамбукова пръчка и чакат врага от засада. Кроткият им характер не ги прави подходящи за нападатели, така че по-добре не разчитайте на тях в обанизилен план.

Подходящи игри: Авантюристично настроените Риби харесват бързи и вдигащи адrenalина игри като Jailbreak, Rocket Arena и Classic CTF.

понякога ги превръща в отговорност за останалите от отбора им. Затова е по-добре да се насочат към 1v1 дуели или free for all игри. Овните предпочитат отборни игри, са склонни към изоставяне на поворената им за пазене позиция и стремглаво хъръление с рогата напред. Прекалено са импулсивни за защита, затова са препоръчана на офанзивни позиции.

Подходящи игри: 1v1 Deathmatch, Free For All, Instagib FFA, Headhunters, Catch the Chicken.

Телец (Апр. 20 - Май 20):

 Геймърите Телци харесват еднакво и синък и мъжки риплейър игри. Упоритата им и практична натура навежда на мисълта, че те първо ще изиграят синък плейър мода и след това ще се закопят изцяло в мрежовата игра. Там те ще покажат истинската си същност. Покажете се с червен екип пред един Телец и той е ваш. Ще ви следва дори след като сте го убили 10 пъти с базуката, а той има само пистолетче. Телецът обича адреналина и е винаги отпред при големите мелета. Ще познаете, че някой играч е Телец ако е бил убит най-много пъти.

Карти: Телците са ценители на крастостата, така че за тях важно е нивото да е красиво, без значение дали е открыто или закрито пространство.

Игроти позиции: Телците са еднакво добри и на офанзивни и на дефанзивни позиции. Много са търпеливи и затова са най-добрите base defender-i. Ако обаче видите Телец да носи победния флаг към базата си, по-желаваме ви успех в опитите да хванете Бика за рогата...ups, да му го отнемете.

Подходящи игри: Игри, каращи Бика да не спира да се движи... например Alliance CTF.

Близнаки (Май 21 - Юни 21):

Нуждата на Близнаките от социални контакти очевидно е на начава, че те са най-шайстиви в мултиплейър игри. Дарбата им да говорят може да ги накара

да загубят часове наред, висейки в любимите си форуми. Близнаниците много обичат да плямпят и по време на игра и това е една от особено дразнещите им черти - независимо дали сте в техния отбор или против тях. Лесно се отечават, затова обичат да пробват най-различни модове. За да ги накара една игра да се връщат за още и още, трябва да е наистина невероятна.

Карти: Близнаниците правят най-добрите си игри на големи открити или космически карти. Тесните коридори и блестите зални ги изнервят.

Игрови позиции: Близнаниците разбират нуждата от добрата отборна комуникация. Те имат най-добре bind-натите клавиши за комуникиране. Те са много добри организатори и позициониранието на партньорите им е най-добро ако е оставено изящно в техни ръце.

Подходящи игри: Когато става въпрос за модове, Близнаниците вероятно са ги пробвали всичките, но любими са им Instagib DM/CTF, Urban Terror и Rocket Arena за Q2.

Рак (Юни 22 - Юли 22):

Раците харесват еднакво и синъл и мултплеър игри. Уважават креативното мислене и са първите, които опитват новите модове, особено ако са по-различни и предлагат нещо иновативно и необичайно. Детайлната графична работа е много важна за тях и техните оценки за добри карти и модели са винаги обосновани. Раците са лоялни към игрите, които харесват и никога не ги изоставят напълно. Не може да се каже същото за отборната игра, където проявяват присловията си отпървичност и инат и искат всичко да стане, както те го искат.

Карти: Харесват тъмни, по възможност нощи карти. Най-добрите си игри правят на карти с подземия и вода, където другите биха били притеснени от мрачната обстановка.

Игрови позиции: Добре им се удава да играят клас лекар или Медецинска сестра.

Подходящи игри: Въпреки, че се движат напред и са в крак с но-

вите игри, те изпитват носталгия по стари модове и затова обичат да играят любими неща като King of the Hill, Action Quake 2 и по малко Quake 1 DM и CTF.

Лъв (Юли 23 - Авг. 22):



Издържливостта и излишъка на енергия карантините да отдеят еднакво

много време и на синъла и на мултплеъръ. Водени желания си да привлечат внимание, обаче, Лъвовете най-често могат да бъдат намерени по популярните сървъри, в средата на здрава екшън. Обичат да парандират със способностите си и да имат публика. Известни са както с драматичните си изпълнения, така и с халъвия си език и добър юмор. При нужда помагат на закъснели играчи, печене и т.н. по този начин още от така нужната им популярност.

Ако ги обидите те нямам да забравят това. Може да чакат с години, но накрая ще ги го върнат тыкано.

Карти: Най-добре играят на гореци карти с много оръжия и амуниции. Много им допадат готическите елементи и много-тото лава.

Игрови позиции: Лъвовете могат всичко! Или поне тaka твърдят те. Истината е, че е по-добре да ги поставите на такава позиция, където може да пострада по-малко егото им. При масови мелети ги пускат напред, за да трупат лесни фрагове и само-чувствие.

Подходящи игри: Къде отиват Лъвовете да нарират малко задници и да изпушнат напрежението? Най-често на Deathmatch сървъри.

Дева (Авг. 23 - Сеп. 22):



Любовта на Девите към съършенство и перфекционизъм им ги карят да отдеят повече време на синъл-плеъръ.

Там те нямат като другого да обвиняват освен себе си, като нещата не стават както им се иска. Това не ги кара същесъ да обръщат гръб на мрежовите игри. От Девите могат да станат много добри, дори професионални геймъри, но прекаленото

суетене около тях понякога ги изнерви. Имат добри технически умения и креативно мислене. Ако трябва да направят мярко на някой, могат да чакат с часове, но накрая да го отсвятят и след това да играят в приповидното настроение цялата мултиплър сесия.

Карти: Обичат външни карти с повече пейзажни гледки и плавани.

Игрови позиции: Като отборни играчи най-добре играят като защитници на базата или медиуми. Снейперът е тяхната любима пушка и също не е за пре-небрегване.

Подходящи игри: Weapons Factory Arena и Q3 Fortress.

Везни (Сеп. 23 - Окт. 23):



Везните обичат социалните прояви и предпочитат мрежовата игра. Те са честни и за тях балансът е важен, затова са първите, които сменят отбора ако играта е неравна.

Имат дарба да правят нещата да изглеждат добре и в геймобществото се спряват еднакво добре като дизайнери на карти и модели, разработчици на модове или уебмастери. Желанието им да са еднакво добри във всички оръжия ще им носи много проблеми в игра.

Карти: Предпочитат карти с много тъмни местаща и покуканини, в които да се скатаят и да видят врага преди той да види тях. Особено ако картата е нощна.

Игрови позиции: Снейпер!

Подходящи игри: Urban Terror, Instagib и Navy Seals.

Скорпион (Окт. 24 - Ноем. 21):



Самостоятелните игри не са любимото нещо на горещите Скорпиони. Те обичат да са в центъра на нещата, да се чувстват важни и заети с много неща. Много са емоционални - могат да бъдат крайно всечдайни, но ако ги отхвърлят, те ще усетят отровното им уживаане. Критични са към модовете и картиите, които играят.

Изключително самостоятели, те обичат да играят сами срещу два, а защо не и трима играчи.

Понякога са готови с часове да тренират някой скок или изстрел, само за да могат след това да изненадат противниците си и да получат тяхното възхищение. Няма да намерите Скорпиона да следва общата повеля в типовите игри. Той ще прави това, което смята че е правино в конкретната ситуация. Това го прави лош сътборник, но и непредвидим противник.

Карти: Имат предпочтения към светли, с добър дизайн външни карти.

Игрови позиции: Стават за добри скапти. Много добре защитават базата, но и офанзивната игра не им е чужда.

Подходящи игри: Когато не се занимават със старите си любови (например Rocket Arena 2 и Q2 CTF) е добър да хъръят еднооко на нови неща като Weapons Factory Arena или Quake 3 Fortress.

Стрелец (Ноем. 22 - Дек. 21):



Никакъв сингъл плейър за Стрелците. Те предполагат, че играят с приятели пред

това да го правят сами. Големи ентузиасти са и винаги са навигти да пробват новите модове. Имат силен развито чувство за етика и чийтването им е неприскъцо. Ако на любими им сървър се появят чийтър, те са пръвите, които си тръгват от там разочарованни. И със серия пусвани на уста. Иначе преследват жертвите се неотклонно и могат да пропуснат куп възможности за лесни фрагове, но накрая да унищожат племата си.

Карти: Любимите им терени за игра са големите открити пространства с много оръжия и пристъпства, които да използват в своя полза.

Игрови позиции: Най-добре - Free For All, без стратегии или позиции. Ако все пак играят отборно - преден пост, наблюдаващ за противниците.

Подходящи игри: CTF, независимо дали е Classic CTF, Pure CTF, Alliance CTF или Threeewave.

Може евентуално малко Team Arena.

Un-Dead

(по материалами от Интернет)

Автор: Snake

The Lord of the Rings

Fellowship of The Ring

One movie to rule them all...

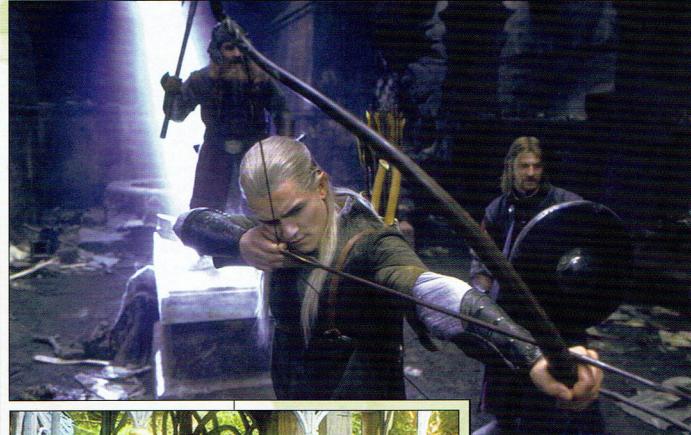
3

апочва път от моя
праг...

В хай тек времената, когато прехвърчащите тай файъри, космическите станции с размерите на средно голяма планета, разумните роботи и свистящите лазерни мечове изглеждат все по-близки и реални, във времената когато някогашните хлапета, гледали с благовение премиерата на първите "Звездни войни" вече се готват да празнуват четиридесетия си рожден ден и да си покажат, духажи свещите на торта, Лукас да не осере по толкова безобразен начин и Епизод две, във времената, когато филмите все повече заприличаваха на полуфабрикати за масова консумация любителите на седмото изкуство имаха спешна нужда от нова легенда, от нов филм, който да надрастне рамките на кадрите, в които е затворен и да се превърне в религия. И го получиха. Творчеството на великия Дж. Р. Р. Толкин, което, както ще забележиш, ако в този момент видиш глава от това списание и погледнеш към библиотеката си, е въдхновило пряко или косвено повечето от авторите, гръбчетата на чито книги се нижат пред погледа ти, нахлу в сърцата на хората, пречупено през призмата на нова мдия. Единственият пръстен бе намерен отново. И сагата започна.

Един за Мрачния владетел с труп от черен пламък...

Оскар, надявам се. Питър Джаксън, магьосникът, превърнал могъщата толкинова фантазия в рояк от светлинни фотони, бомбарди-



ращи бялото плат на екрана в кварталното ти кино, го заслужава до последната му златна лъстичка. Новозеландецът с вид на доволен от живота хобит направи точно това, което се очакваше от него - превърна най-великото фентзи на всички времена в новата кино икона. Смазващата му с мащаби и сила на внушене визия се разпростира над смазващото с мащаби и сила на внушене произведение и двете се сляха в едно титанично цяло, помиращо досегашните ти представи за качествено кино, с лекотата, с която Саурон размазва воините от обединените армии в чудовищната откриваща сцена. Никой, включва и моя милост, която се води сравнително

серийозен фен на Джаксън, не очакваше, че независимият режисьор с афинитет към ироничния и кървав хорър, ще успее да овладее много-милционния бюджет и многомилиардните фенове на Толкин, готови да разкажат с голи ръце всеки дързнал да оскверни любимата им книга. Но той взе, че се справи. При това по толкова изумително добър начин, че започнаха сериозно да се чудят дали духът на Толкин не се е внесъл в него, за да режисира сам най-грандиозния кино спектакъл към днешна дата.

"Езикът на Толкин" обяснява Джаксън с фенски блъск в съчинение "толкова жив, че моментално "виждаш" пейзажите и места, които описва. От момента, в който започнахме снимките съм чел книгата стотици пъти, буквально дума по дума. Преди да заснемам някоя сцена обикновено прочитах съответната глава. Адски е въдъхновяващо да се разхождаш сред декорите от книга в ръка и след това да заснемеш сцената."

Си. Господинът е горд автор на - според единодушното мнение на повършящите в торбичките си от луканки зрители и критици - най-издравият и гусен филм в историята на киното. Става дума за *Dead Alive*, известен още под заглавието *Braindead*. Всички имали смъртното щастие да се насладят на филма със сигурно си спомнят хитови моменти, като зомбираният майкъл гигант, която ядеше хора с вагината си или разкъсаният труп, който пълзеше на червата си. Името на Джаксън тъльпра ще се спряга сериозно с тухово ще се знае отъльпра е започнал... Други върхове в кариерата му са високо приелият и напълно непознат ми за съжаление *Bad Taste*, забележителната черна комедия с Майкъл Дж. Фокс *The Frighteners*, разпространявана у нас като *Сянката на съмртта* и драмата с



камерата са... двете серии на *Beyblade*. Как въдъхновява Толкин не е истина...

Задругата на пръстена:

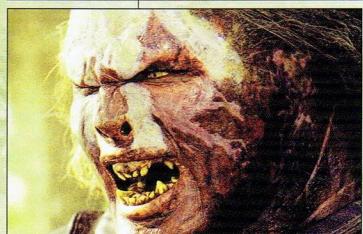
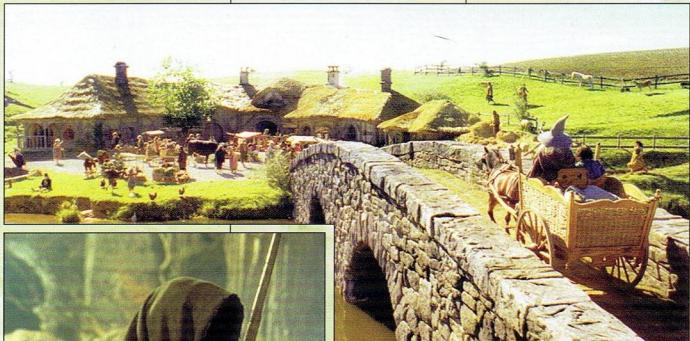
Арагорн - Виго Мортенсен

За Виго Мортенсен поканата да играе една от главните роли в екранизацията на Властелина дошла след като снимките вече били за-

сеца, за да снимаме Властелина на пръстените? Знаеш я, онази епичната трилогия?" И знаете ли каква ми беше първата реакция? "НЕ!" Отказах им, бе. Естествено бях чувал за Толкин и за Властелина, но не бях чул никој книга, никој сценария, а и обикновено ми трябва доста повече време, за да се подготовя за главна роля. Пък и не исках да бъда далеч от семейството си за толкова дълго време." За щастие на Тъльпра Джаксън, че и на нас, зрителите, други хора усъвършават да убедят Виго да се включи в начинанието. "Синът ми каза, че съм малоумен и че веднага трябва да изчезвам, независимо за колко дълго време ще отсъствам. Така в самолета към Нова Зеландия успях да прочета тази книга с размерите на телефонен указател и сценарии. И няколко дни по-късно вече бях на снимачката площадка. Въобще не се чувствах подгответ, но поне не ми остана много време да се притеснявам за това."

"Виго успя да влезе в ролята си изумително бързо" включва се Джаксън. "Спомням си как един ден снимахме пристигането на хобитите в странноприемницата "Скокливато пон". И както си снимахме по едно време забелязахме в единия бъл на помещението фигура в тъмна настекла, пушеща лула. И изведнъж загрях, че това е Виго. Никой не изискваше присъствието му в сцената. Той просто стоеше там и наблюдаваше тълпата. Той беше Бързодъх, външният човек, самотника възълът, с когото никой не си говори..."

Можеш да гледаш Арагон... пардон - Виго Мортенсен в никак дosta приятни филми като *Пърфектно убийство*, *Индийски бегач*, *Пътят на Карлпин*, *Алигатор алпинос*, *Редник Джейн*, *Психо* и *Пророчеството* (купкова роля, играе Сатаната).



Кей Уинслет Божествени създания.

Интересен факт е, че доста добра адаптация на романа е дело на Фран Уолш, сценаристка на вече цитираните ужасии *Braindead* и *The Frighteners*, а блестящата операторска работа е дело на Андрю Лесники, върховете в чито кариера зад

почнали. Стюарт Таунсенд, ирландският актьор, избран първоначално за ролята напуска екипа поради "творчески различия" и вторите зърнят на Виго в буквално последната минута. "Обаждих ми се" спомня си той и ме попита: "Искаш ли да дойдеш в Нова Зеландия за 14 ме-

Билбо - сър Йън Холм

"Аз не се различавам много от Билбо. Внуките ми ме наричат Сърдико. Не дядко, а сърдико (игра на думи с Grumpty и Grampy). Имам си даже тениска, на която пише Сърдико. Мисля, че и Билбо е тъкъв сърдико. Но има златно сърце."

Сър Йън Холм се захваща с Властилина за втори път в живота си. Тридесет години по-късно, той е озвучавал Фродо в радио постановката на BBC. Гледали сме го в Първия елемент, Бразилия, Франкенщайн и Пришълецът. Ако отскочиш до близкото кино можеш да го гледаш и в ОТ Ада. Има две номинации за Оскар - за Лудостта на крал Джордж и Огнени колесници.

Сам - Шон Остин

Докато четях книгата, търсех ключовите моменти, които да отключат характера на героя ми. Той е

Боромир - Шон Бийн

"Понеже Боромир е 'човешката съставка' в Задругата мисля, че той внеса много човешки качества в нея. Боромир е непоколебим, решителен, праволинеен. Той има много ясни идеи относно Пръстена - иска го, за да помогне на народа си."

Шон Бийн е един от антитерористите в киното (ми то с тази престъпна мутра...). Сред най-хитовите му антитерористични агенти е Златното око, терористът от Патритични игри, гадата от актуалния Нито дума. Както насокоро ми припомних един голем пич със зелено пулроверче - преди някоя и друга година целият български народ се е заливал пред телевизорите, за да го гледа в ролята на Шарп от едноименния сериал. Задавато го, че пичът е завършил Кралската академия по драматично изкуство в Лондон и е започнал кариерата си в театрални постановки по Шекспир. Бороми-



гия. Сякаш издигнахме нависоко факлата на обожанието ни към Толкин, за да могат да я видят идните поколения."

Едно от най-известните лица в каста, Кейт Бланшет буквално го озарява с изтънченото си присъствие и хладна красота. Всички помним как Гвинет Пелтруу отмътвна

лави във Филмографията на Блум в Black Hawk Dawn, новият филм на Ридли Скот. Интересното е, че пичът първоначално е бил кастван за ролята на Фарандир (които се появява за първи път във втория филм от трилогията - "Двете кули"), но не е избран. Две дни по-късно телефонът му звънзи и го канят на кастинга за ролята на Леголас. "Беше като да спечелиш от лотарията!" възторга се той.

Пипин - Били Бойд

"Пипин има ясно изразена индивидуалност. Той действа спонтанно, вижда живота от леко различен ъгъл спрямо другите хора (хобити сигурно искат да кажеш - бел Snake). Освен това той е Тук, произхожда от семейство, което е авантюристично настроено по хобитските стандарти."

Шотландският актьор Били Бойд е известен на местната публика с ролята си в сериала Taggard. В момента вече е известен и на световната, като най-свежия персонаж от Задругата.

Саруман - Кристофър Лий

"Винаги съм смятал за това как никой ден някой ще се заеме с филмизирането на Властилина и аз не ще участвам. Прекляната се пред тази книга; въображението, в което се е родила е било невероятно. Всяка година я препрочитам и все още смятам, че това е едно от най-великите произведения на миналия век, ако не и на всички времена" споделя разполено Лий. Може би не знаеш, но с участето си в 255 филма и тв-сериали той си е спечелил място в книгата на Гинес за филмови рекорди като "международната звезда с най-много екрани изявя". Една от хорът иконки на миналия век, той е играл Франкенщайн, Дракула, Распътин и Мумията (да, тази дено-



лоялен и честен и понякога се плаши. Това са основните неща за Сам и се опитах да наблегна на тях в играта си. Исках да извадя всичко добро у себе си на преден план за ролята на Сам, защото той е това: доброта, приятност, благоприличие. Хубаво си направил.

Първата по-сериозна книга издава на Шон Остин е като синът на Майкъл Дъглас и Катрин Күнцел във Войната на семейство Роуз. Играел е още в Кураж под огън, Руди, Мемфис Бел. На фестивала в Лондърдъй получава наградата за главна мъжка роля в неизвестния Low Life.

ми определено е най-раздвиженния му и добре изигран персонаж към днешна дата, така че от все сърце му желая още роли, където да има и реплики между престрелките.

Галадриел - Кейт Бланшет

"Може да звучи смешно, но една на причините, поради които исках да играя Галадриел бяха ушите. Винаги съм искала застроени уши," дадрава ни с чаровна усмивка Кейт. "Добре, де - сериозно - тази книга има могъщо влияние върху хората вече повече от педесет години и то, че имахме възможността да работим в този филм беше привиле-

оскара, който нейната Елизабет заслушаваше повече от десет шекспирови пъти били и те влюблени. Гледали сме я в Контролна кула, Оскар и Лусинда, актуалният Дарбата.Ще я гледаме в компанията на Брус Уилис и Били Боб Торнън в Бадните.

Леголас - Орландо Блум

"Мисля за Леголас като за катка. Знаете как катката може да скочи на масата и буквално да замързне на място, неподвижна и бдителна. Котките никога не изглеждат тежки и тромави, те са грациозни и самоуверени. Такъв е и Леголас."

Единственото по-сериозно заг-

направиха доста фриволен римейк с Фрейзър). Лорд Самърайл, предводителят на езическия култ в Wicker Man (да, хитовият сингъл на Iron Maiden визира точно този филм) и Скараманга, лошият от Мъжът със златния пистолет. Скоро ще го гледаме в Епизод две. Това, кое то сигурно не знаеш е, че господинът е озвучавал Смърт в телевизионната адаптация по "Посестрихи в занаята" на Прачет.

Гандалф - сър Йън Маккељн

"Гандалф не е просто герой на Толкин. Той е вълшебникът. Прототипът на всички вълшебници. Аз просто изглеждам по начина, по който всички си представят вълшебниците и ако това значи, че се налага да ми направят носа по-голям - така да бъде" мълвка за секунда и после намига хитро "Въсъщност по-дозират, че и Гандалф носи фалшив нос и перука. И че е доста различна персона когато е от другата страна на гората."

Вторият носител на рицарско звание и личният ми любимец от каста (че и от книгата) е започнал филмовата си кариера като противника на Грегъри Пек в недовършения филм от 1966 г. The Bells of Hell

go Ting-a-ling-a-ling. Каквито и суперлативи да ти кажа за Маккељн ще бъдат недостатъчни така, че в случай, че все още не си глядалъте на съснача към най-близката видеотека, където можеш да се запознаеш с последните му филми - Реставрация, Приленен ученик, Богове и чудовища и X-теп.

Фродо - Лайлъдж Ууд

"За първи път играя петдесето-дванадесет" отбележава през смъх Ууд, получил ролята на живота си едва навършил 20 лазарника. "Фродо" продължава той "е много различен от останалите хобити. Подобно на чично си и той е много любопитен относно външния свят. Той е слушал историите на Билио за приключението ми и част от него иска некий ден и той да си има свое приключение."

Преди Властелина Ууд е участвал в Завинулата война, Факултета, Добрят син. Има малка роличка в Завръщане в

бъдещето 2. И не, това не е онзи дето чете спорта по Канал 1. Само прилича.

Мери - Доминик Монаган

"Мери и Лилин са киящи от живот персонажи. Фродо едва понася бремето на отговорната си мис-

тий в гримърната (въсъщност пичът прекарва там по 6 часа, като че цълта става всяка сутрин в четири часа, с добавка получава и алтергична кожна реакция към грима - бел. Snake). Агентите обаче ми казаха "Не, бе. За nulla време ще те оправят". Ако върваш на агенти..."



сия, а Сам подхожда към цялата работа ужасно сериозно. Докато настите драма пичове са подправката в Задругата."

И ти си пич, братко, желаем ти още много хитрови роли.

Гимли - Джон Рис Дейвис

"Искате ли да знаете как се забърка в това? Въсъщност исках да играя Денетор, бащата на Боромир, който се появява чак в Двете кули. И си мислех - ще отида на Нова Земляния за няколко седмици, ще участвам в няколко чудесни сцени и ще си се прибера в къщи с ясното съзнание, че съм участвал в една от най-великите продукции на всички времена. Ей това ми беше идеята!" Само, че подобно на други членове на каста и Дейвис се прибра в ролята, за която първоначално кандидатства. "Бях зверски изненадан, когато ми предложиха да играя Гимли. Още повече, че знаех, че това е назначена между 4 и 5 часа прес-

въсъщност Дейвис участва във втората от най-великите продукции на всички времена. Той играе и лицемиря на всичка на Саллах в Индиана Джонс. Виждал си го и в Wing Commander 4.



Арвен - Лив Тайлър

Единствена няма какво да ни каже, милата. Ние пък ще кажем, че е готина мадама и й процъзваме, че е изместила Глорфиндел от сценарио.

Елронд - Хьюго Уайвинг

"Съгласявайки се да играя Елронд осъзнах, колко има да се работи по тази роля: първо - идеята да се превъплъти в някой, който е безсмъртен и второ - някой който е благороден, мъдър, могъщ и... красив! Мислех си, че никога няма да мога да изиграя това."

Едно от най-забавните попадения в кастинга дължим на Бари Озърн, продуцента на настоящата продукция, който по една случай-

ност е дал парички и за филмирането на Матрицата. Във всеки един момент счакаш как Елронд ще си сложи тънките очила и ще отиде да счупи от бой Саурон барабар с армите му. Как кой е тол Уайвинг, бе?! Агент Смит.

Змийски откривания...

Дохивахме, това ще ти кажа. В момента присъстваме на (въз)раждането на една легенда, на филма, който малко или много ще налага стандарти в комерсиалното кино поне в годините до следващата голяма революция в седмото изкуство, която ще изхвърли две филми в архива. Споровете относно това кога точно започва новото хилядолетие са окончателно прекратени. Премиерата на Властелина е истинската граница между епохите, сливането между магията на миналото и дигиталните технологии на бъдещето. Книгата на двадесети век, дала основите за филма на двадесет и първи. Ултимативната симбиоза между текст и визия.

Каквото и да ти кажа за този филм ще бъде крайно недостатъчно, за това просто се налагат да ти деш и да го следиш. Не вървам да пропусняш да го направиш.

Може би се чудиш защо този път не съм обелил дума за техническата част на заснемането на филма, за направата на изумителните визуални ефекти и сетове, за невероятния грим. Веднага ще ти отговоря. По

две причини. Първо на първо Властелина е една от най-човешките (выпеки, че - технически погледнато броят на Хомо Сapiensите сред главните герои не е особено висок :-)) истории на нашето време. И исках да ти запозная с хората, а не с машините стоящи зад направата му.

Втората е, че всеки един от тези компоненти - ефекти, грим, сетове, монтаж, светлинни филтри и прочее кинаджийски нещца ще създад ясно видима граница между фантазия и реалност. А за мен Задругата на пръстена беше нещо много повече от филм. Винаги съм вървал, че Средната земя съществува някъде. А лентата на Питър Джаксън бе просто прозорче, през което да надникнава в нея.





Темата за нежеланите прозорци, които изкачат отникъде и зареждат огромни графични реклами, от която вие имате никаква нужда (а авторите на сайтовете - голяма, но това е друга тема), както и хилайдите банери наредени в редички и хленчещи за вашия курсор като циганчета

на софийската гара, в никакъв случай не е нова. И преди сми я повдигали, а и сме ви давали решения по въпроса (миналата година GW разгледа програмата Proxomitron). Но знае ли човек защо, средностатистическият български сърфист рядко обръща достатъчно внимание на въз-

можностите да икономиса някакъдруг килобайт трафик. Да не говорим на еличните скватки от типа "потребителят срещу хилядите pop-up прозорчета", кои обикновено завършват с червен картон (разбирај: син еcran) от страна на IE. По тази причина в този брой реших да се върна на

темата като ви представя няколко програми, които просто трябва да имате. Подборката им бе продължителна и мога спокойно да заявя, че нито една от тях не покрива всички нужди, които бих могли да изникнат по време на поредното многочасово "сърфиране".

Автор: Chappy

Джам

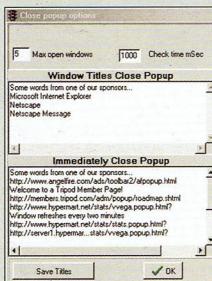
Великолепната четворка срещу реклами и pop-up прозорци

Айдуци

PopUp Cleaner 4.0

B случай че използвате друг браузер освен Internet Explorer или просто имате хронична непоносимост към известния 'стандартен' избор на интернет сърфиста, Pop-Up Cop си остава неизползваем. В такъв случай една сравнително удачна алтерна-

ни програми в този преглед, но си остава безцена поради няколко функции, които няма да намерите другаде. На първо място, може да ограничите броя на прозорците до определено число без да изключвате опцията за отваряне на нови прозорци. Това е изключително удобно ако не искате да се откажете от тях, но искате да ограничите броя им. Не винаги е необходимо всички нови прозорци да бъдат изключени и подобни драконови мерки биха ви лишили от немалко възможности при определени сайтове. Освен това PopUp Cleaner може да затваря отворени автоматично прозорци след определен период от време. Може да създавате специални "ключове", по които програмата да разпознава определени типове прозорци и да ги премахва своевременно – тази възможност изисква сериозна на-меса от потребителя, но ѝ дава най-голяма свобода и лъклъвост в последствие. Нужно е единствено малко време да се свърне снейнъм вид, който напомня на програма за Windows 3.11 откolkото за модерен продукт.



тива на програма в PopUp Cleaner, която поддържа Mozilla, Netscape и NeoPlanet. Е, ако изборът ви е Opera, ще се наложи да прегълтнете липсата на поддръжка. Програмата може да се "похвали" с може би най-неприятният и недружелюбен интерфейс от всички изложе-

Guard IE

H аглед е трудно е да се намери разлика в програми, в чието име сакралните слова "Pop-Up" заемат доминираща роля. Но преди да сме "заполили" и това парче софтуер като обикновен "джам-хайдуци" за Internet Explorer, ще отбележа че става дума за сериозен продукт, който освен да спира появата на нови прозорци се справя и с някои специфични елементи които Pop-Up Cop пропуска. Става дума за т.н. bugs – изображения поставени по сайтовете които изпращат информация за вас – вашият IP номер например – на отдалечен сървър и по този начин 'следят' кой посещава определен сайт. Откриването на подобни bug-ове е почти неизбежно ако не разглеждате HTML кода на страницата, а чансът да сторите това е едно на милион. При подобен процент на успеваемост за обикновения потребител PopUp

Killer се справя в девет от всички десет пъти. Подобно на Pop-Up Cop програмата се интегрира в IE, но не го прави със същия финес и удобство. Освен премахване на прозорци и реклами, Guard-IE съдържа удобни средства за управление на cookie-та, изтрязване на history-то, въвежданите и запомнените пароли и т.н. функции. Програмата има интерфейс, който би подпалнал да харесват строгите контури и металическият тон, но иначе не изненадва с особен вкус.



Pop-Up Cop

Aси призна, винаги съм изпитвал определена доза резервираност към всяка програма, която претендира да се интегрира в рамките на майкрософтския Internet Explorer, а Pop-Up Cop, независимо от всичките си предимства, е именно подобен "пългин" продукт. Донасядъвъзможността да се използва с друг браузър освен стандартният "Интернет Експлойър" е сериозен минус, за-



щото става дума за една изключително добре изпълнена програма. След кратката инсталация (продуктът е с големина от 400 килобайта) в IE ще се появи още една палета с бутони с практичен дизайн. Pop-Up Cop предлага може би най-доброто средство за бързо превключване от пълен режим на презентация на страниците към икономичен такъв - всичко се съществува чрез пълзгач с няколко степени, които могат

да се конфигурират от потребителя. Всяка степен отговаря на определено количество премахнати "нежелани" възможности. Например, първата степен може да изключва само Java, ActiveX и отварянето на нови прозорци, следващата да премахва Flash анимациите, третата да изключва всички картички и четвъртата да се справи с почти всичко останало. Избирането между отделните степени на защита е интуитивно и приятно. Може дори да се каже, че Pop-Up Cop бие по удобство ходяните и при това силно ограничени функции на конто потребителя на браузъри като Opera и FastBrowser се радваха напоследък. Наборът елементи с които може да се справи Pop-Up Cop включва дюри възможности като auto-resize (неприятното автоматично променяне на размера на прозорци точно когато най-малко очаквате) и автоматичния refreshing на съдържанието - типичен трик на рекламирането - за да източат и последният байт трафик. За жалост обаче не да филтрира съдържанието по указание на потребителя.

- Pop-Up Cop е продукт за обикновените потребители, а според Eden Soft те нямат нужда от допълнителни опции за изучаване.

Ad Aware

Cъздадена от немците от Lavasoft, Ad-Aware е специфична програма, която не е предназначена за всекидневна употреба и, подобно на антивирусната програма, има моменти когато е незаменима и просто ще съ-

AD-Aware 5

STANDARD

LAVASOFT copyright 2000-2001 Team Lavasoft

щастливи че сте си я инсталирали и държали на твърдия диск месеци наред без дori и да я използвате веднъж. За разлика от останалите програми в тази статия Ad-Aware не е настроена да ви пази от web реклами, а рекламира вградена стопиците безплатни и ужебезплатни програми, които ежедневно инсталират по твърдия си диск. Може и да не знаете, но известните под термина спряшувате продукти не са толкова лесни за деинсталациране. Често след като сте изхвърлили безцелната програма която освен да показва реклами

други не може, разни малки, скрити компоненти остават в системата ви за да изпращат информация за това какво правите в Интернет на своите създатели. Важността на тази информация е огромна - изследванията за избора на потребителя струват хиляди и дори милиони на големите компании. Информация, която в случая получават бесплатно от вас. За да се справите с този проблем обаче, е нужно само да пуснете Ad-Aware. Програмата открива всички спряшувателни и рекламиращи програми които разпознават от своята база данни която постоянно нараства, информира ви за тяхната дейност (не винаги това са програми показаващи реклами, често става дума за обикновени програми които обаче ви "следят") и предлага помощ по отношение на деинсталацирането. Дизайнът и лекотата на работа на са професионално ниво. Ad-Aware е shareware продукт, безплатната версия съдържа ограничена база данни, докато пълната премахва стопици "шилохи" от вашата система.

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

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

Автор: Chappy

WEB Shots

Интересни Интернет сайтове

Windows XP Forums

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

Oще когато се появила първите бета версии на новата операционна система на Microsoft с модната добавка "XP" накрая, мнозина побързаха да се пощегуват с горчивча усмивка. Знаете ли какво е XP? eXPerience? Неее, не познахте - eXtender Problematics. И това се оказа така не на шага. Всяка нова версия на Windows носи със себе си немалко количество бъгове и недостатъци, оставани настанати да се справят с тях. Windows XP Forums в сайт посветен на новата операционна система и всички проблеми свързани с нея. Сай-

тът е оформен като набор от форуми които представят възможност на всеки да попърси помощ с надеждата да намери отговор на въпросите си, да бъде информиран за най-новите новини от неговата OS, последните достъпни драйвери, програми за промяна на настройките, програми предлагати нови възможности специални за новата операционна система, нови теми, тапети и т.н. Сайтът е издържан в наложили се мазен, лъскав "user-friendly" дизайн на XP и макар малко претрупан е все пак приятен за използване.



BestGameShots.Com

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

Kазват, че по големи лъжци от риболовците няма. Пълни глупости! Това да изльежеш никого, че си хванал в метрова акула, която ти изтънчвала стел и след това скочила обратно във реката е ищо работа. Но хване ли те никой пишман геймър да ти обяснява, как да десет секунди изважда отряд хидралиси или как превърта новия Волфенбрайн с голо ножче, тогава вече ще повярваш в истинските възможности на болно-то човешко въображение. Авторите на този сайт определяно са решили да дадат пълна свобода на този тип "играчи" да се докажат като публикуват най-умоподъръвящи картички от игри които преодоляват границата на реалното. Независимо дали сте успели да спъле-

чета Лара Крофт в разкречана поза, да покръстите цялата карта с войска на някоя стратегия или пък да демонстрирате друга невъзможна или комична ситуация която ви се е случила, той ще намери признание. Авторите редовно провеждат конкурси с материали награди за най-добри скриншотове. Единствената уловка в това иначе широ предложение е, че трябва да използвате точно определена програма за сваляне на картичките - SnagIt Pro. Както сигурно се досещате, сайтът принадлежи на авторите на тази иначе прилична програма за сваляне на изображения от екрана. Въпреки това, BestGameShots.Com е място, където най-малкото ще се убедите, че "cheater срам няма"...



About Flash

<http://www.about-flash.com/>

F lash технологията отдавна е настъпила в интернет пространството защото нейното масово използване е превърнала в ежедневие. От прости анимационни банери до сложните приложения за програмен код, Flash доказа своята practicalност и се напожи като масов стандарт. Това на свой ред изисква всеки който претендира да твори уеб дизайн да познава този език и да е способен да създава Flash анимации.



WestSide Projects

<http://westside.waveracer.net/>

Need For Speed 5: Porsche Unleashed бе, да си призная, една от най-красивите ралита която дori и в началото на 2002 година може да получи признание. Невероятната графика, фризията от цветове на екрана, добрият набор от мултиплъйърътътъможности и сериозния кампаниен режим на игра доказаха превъходството ѝ над конкурентната. И макар в днешно време тази игра да е малко оставяла, вниманието на мод-дизайнерите е все още насочено

към нея. Доказателство за това е и стартарирането в началото на годината нов портален сайт, WestSide Projects, предлагаш набор от нови автомобили, писти и други допълнения. Засега изборът е малко - представени са само официалните четири нови автомобила и седем програми за промяна и разработка на допълнения към играта, но на всеки няколко дни се появяват нови предложения. Освен това тук може да намерите неизменните читове, снимки демонстриращи фенските нововъведения и още множество други неща.

WESTSIDE PROJECTS

The screenshot shows a file download interface for the game Need for Speed 5: Porsche Unleashed. It includes fields for 'File name', 'Download Status' (Completed), and 'File size' (449.1 MB). Below this is a message from the developer asking for a small donation if the file is used for commercial purposes. At the bottom, there's a note about replacing a file in the game.

Cool Funny Pictures

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

Nutty Pics

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

Mина доста време откакто в тази рубрика насочих вниманието към сайтове посветени на хумористични карикатури и фотоколажи, затова сега ще компенсирам тази прозната с два сайта, които без да претендират да предлагат невероятен избор с добър избор за скучните моменти в които просто се пулите в екрана на монитора към празния Explorer чудейки се как да убийте няколко часа. Cool Funny Pic е отговорът ако искате не само да намерите нещо интересно и провокативно, но и да го изпратите на ваш приятел във вид на пощенска картичка. Изборът е голям - над 200 предложение. Мож-

же да добавите свои в случаите разполагат с такива. NuttyPics.Com определено може да се похвали с по-добър дизайн и по-голям избор, разделен в категории включващи не само майтапчики и шокиращи картички от всяка към тип - от еротични до... меко казано ужасяващи, но и анимации, връзки към други сайтове с подобна тематика. Може да оставяте коментари за всяка картичка или клип с които да изразите мнението си за всяка една от тях.



PlanetWolfenstein

RTCW Files

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

3

авръщането на революционния екшън Castle

Wolfenstein 3D в нов облик предизвика изключителен отприкът както от страна на феновете - при това не само настолични трели, - така и от критиката. Прекрасната графика, невероятната атмосфера, изключителният интелект на нацистките изверги и не на последно място сериозната поддръжка на модове доведе до поредник бут в Интернет на сайтове посветени на тази игра. В случая два от тях заслужават внимание - PlanetWolfenstein и RTCTWFiles. Както може да се очаква, от GameSpy Network побързаха да стартират поредната "планета" от играта им вселена. Ежедневни новини относно развитието на играта, връзки към сайтове с ревюта, пряна информация от дизайнерите по отношение на нови патчове и възможности (между другото, презди седмица-две излезе и "крыпка"

за версия 1.1 която може да си изтеглите оттам), конкурси и т.н. Тук може да намерите дори комики посветени на играта! Ако забе сте тръгнали на свещен поход за нови нива и модификации които да освежат играта ви, мястото е само едно - RTCTWFiles, създаден от JJ Entertainment Networks - най-големият архив с допълнения, който може да намерите в Интернет. Въпреки че от премиерата на играта са минали сам броени месеци, но това е достатъчно за хиладите фенове да създадат над 182 допълнения простиращи се на над 750 мегабайта - постгресираща сума от нива, скринове, графични пакети, скриптове, модове, програми за писане на допълнения, дори цял куп тапети и скринове за WinAmp и какво ли още не. Изборът е огромен. И двета сайта имат професионален дизайн, макар RTCTWFiles да е тъвърде претрупан наглед.

The screenshot shows two sections of the Cool Funny Pictures website. The top section is titled 'Joke of the Day' with the text: "Why did the tomato blush? Because he saw the salad dressin'!". The bottom section is titled 'Pic of the Day' with a small image of a person's face. Both sections have links to other parts of the site like 'Crazy Animations', 'Funny Pics', 'Funny Pets', 'Oscilloscopes', 'Just Plain Nuts', 'Nutty Sports', and 'HOME'.

The screenshot shows the Nutty Pics website. It features a grid of various funny images under the heading 'funny pictures'. Below the grid is a sign-up form for a newsletter, asking for an email address and a password. There are also links to 'Sign up, now for Free!' and 'Join Now!'. The footer contains links to 'Special Features', 'Editorial Staff', 'Feedback', 'Privacy Policy', 'About Us', 'Site Map', 'FAQ', 'Help', 'Links', 'Contact Us', and 'Feedback'.

Здравейте генерал-гурзуви,

Не претендират дас наредка, че съм от клана GW, но в чега са удоволстви и нервнични трепери, когото Юркшопа излезе, а за някаки кинти да си го туши и тръбва да чакам седмица, за да съберя. Но за хора като вас тия пари могат да ги дам с пека ръка, защото светът че сплески, а за няма да губя. Та, както казах, не съм никакъв ваш върху фен и въобще не се хваля, че ви поддръжкам, като пиша писма или участвам във вашия форум. Мога да кажа, че редовно посещавам форума, особено кини секцията, но поради липсата на време или интернет ресурси в промишлен количества не пиша в него.

Факт е, че фирмут има огромна посещаемост, с участници, хора, които учат по чужбина, или поне това е моето впечатление. Това предполага менинето, че вашата прещенка за живота (което много искам може да се забележи в творбите ви) е следвана от умни, интелигентни хора. Въз формулата се загърват страстни двойки, както и изървани умни мисли. Кое списание от конкуренцията може да се похвали, че има читатели, които имат желането да пишат и създават разкази. Това е новото поколение на България, борбено, готово да отстоява своята собствена позиция, събрано на едно място от вас. От което можем да сдържим да ви запечатим идници-дуалности като хора. Прекланям се пред вашата смелост: събират се прими-тели, обзорват трудностите на живота на една упадъчка държава, където да съвржеш двайс края в твоята еднчика им, лека по лека, присичаш хора, близки им по нрав и душа, създават цяла религия. Познавате риска да заложите на един стил, който едва ли не трябва да бъде цензуриран. Имате малко от гробния редактор. Имате малко от гробния език на новото време и силни личности, нужни, за да се опънете на шибания живот. А имате способността да творите много детайлни текст, скажи от нищото, както и тъкъв чувство на хумор. Което тъкъв въобще не наприскоро на наше то поколение, в това чисто и моя мистост.

Много ми напомняте на едно бивше списание - "Дъга" - не толкова със съдържанието, колкото със свежестта, която внесете в сияния ни милен тъл. Абез да каквиги приказвам. Аз сам съм на 15 години пишелем, според представите ви. Къги мъдри тук, аз съм тъльчал пубер, който не си е обсърчан мустака (нито едно от изброяните не е върно). В гордя степен вие наподобявате героите от игрите - миниавайки прес препятствията, спасявате света. Та досега не съм ви писал, защото не съм напирал повод, не ми беше дошло. А сега имам повод. Малко храним идеики и желанията до отрицат нарушават се през 3-те години на чувства и впечатления. Досега съм бил "бъза" и сигурно такава ще си остана, според вашите представи, но дано това писмо застане нещо във въз, а пък да съм спокоен, че знаете, че има на какъв си тром от преночията, и че въз има. И да пребедите. Съзнавате ли какво сте направили? Вие в голяма част

оуважате духа ни да се борим, формирахте наше българитане.

Благодарим Ви (след публиката се дучуват разре и подсыпвания) Аб само исках да знаете, че има и хора като мен и ак съзътете яката, защо вие и ще каква "Ще помогат!", защото без вас не се живее. Купувам си списанието не толкова заради игрите, колкото заради вашия стил на писане. Хората като вас са на единици. Благодарности и на Alex, който - както изглежда - ви е извадил от гроба. Само да ви има, то другото от съм си че ще дойде. А сега и с другарския ти критика, защото всъщно нещо, колкото и да е хубаво, може да се награди.

1. Хич да не ви пук за грешките от всяка възможност. Това са българи и никой сериозен човек няма да спре да ви купува заради тях. Винаги съм искал да питам каква пещера получавате от делото ви, каква е заплатата, как въобще прекриввате. Може да направим една организацийка за GW подпомагане.

2. Напишете нещо и за новите личности в редиците ни. Як човек са.

3. Мисля да подложим съществуващото на плаката под референдум - тип анкета на сайта. Този начин мисля, че можете да приведете още няколко странички към списанието. Според мен може да се мине и без плаката за сметка на още купотви мисли.

4. Нещо за вашите изключителни индивидуалности като хора. Прекланям се пред вашата смелост: събират се прими-тели, обзорват трудностите на живота на една упадъчка държава, където да съвржеш двайс края в твоята еднчика им, лека по лека, присичаш хора, близки им по нрав и душа, създават цяла религия. Познавате риска да заложите на един стил, който едва ли не трябва да бъде цензуриран.

5. Написаното ви е сврзано с началата на страницата на Freeman. Предлагам да се наблъгне върху съдържанието на боя, периптиите около неговото създаване, какво ще следва по-нататък.

6. Едно предложение за новините. Тях може използ да ги преместите на сайта, обаче не се поставяят, щото та-ка како във видимо много, много сайта не бъка от информация.

7. Нека винаги да има игра на боя и нейните лийки да бъде върху корицата. А може и да има нюклоу игри на боя.

8. Дайте повече място за Snakes на неговата кино рубрика. Защо да има само ревюта, нека да се помъчи върху превьюта на съчавки Филими.

9. В новогодишния брой направете едно обобщение на всичко, кое е излизало или сполучило, кое не е подценяване, кое е буклук. Аб, ако щете, направете и едно изъвънредно издание, макар и малко, кое да акцентира върху това.

10. Аб сложете съдържанието на списание на едно място на някака програма от дисковете, която не ти е трябала на момента? Да преглеждате всеки диск. А та-ка какъвсъм книжка гледаш и хол, готово. Това в умно, замислете се.

Фу, написах го. Както виждате малко философии си падам, ама не ми се сърдете. Желязя ви наих-накрая да отидите на така желаното от вас Е3. А вас да ви има и да профитвате.

XorXe

Знавах ли...

Хех, да - въвщността вече знаеш. Ако си член на редакционната сигурно знаеш. Нямам чак толкова добро мнение за днешното поколение. Аз си мисля, че ак изобщо има, е имало или ще има такова младо поколение (става дума за поколение, а не за отделни личности), каквато описваш ти, то това не е вашето поколение. Не мисля, че и следващото ще е такова. За по-нататък не се наемам да гадая.

Иначе думите и оценките ти - за нас и читателите ни - ни ласкат. Като един от потършивите не мога да преценя да ли те са заслужени или не. Бих се радвал да си. Колкото до здрави ни - раздрами се, че е само "мако от гробия език на новото време". Въвщност, не ми харесва как говорите, не ми харесват и отношенията, които езикът създава между вас. Дистанцията, грубостта опошива и най-честите отношения. Не е върно, че наима значение, защото - запомни това - отношенията се възпитават и култивират. Не е възможно да поправиш едно растение със експерименти и то расте красиво и изобщо да расте. Новото време, както го наричаш, е времето, в което хората не се допускат един до друг, където проваят на чувствителността в огромната слабост. Копелец, вместо приятел, чукам, вместо люб... какво ли да продължавам, и подобре от мен знаеш как се говори днес.

Така никой не може да се опъне на "шибания живот". Ако и не използвам такива думи, го правим не защото кий знае колко ни харесва, а защото съм се поддаден на популизма, защото съм наясно, че на вси харесва да ви говорят така. И go отчитам като слабост. Това няма да ни накара да променим стила си, защото все пак траба да се продаваме, но ми се да се впечатляват и от моментите, в които сме искрени, без да сме цинични и труби. Защото именно тогава съм повече себе си.

На подготвите на място да отворявате подробно, но са взети под внимание. На мен лично много ми допадна пръвата и особено последното изречение.

По 6-та и 8-ма веднага ти казвам, че отговорът, поне засега, е отрицателен, но пък върху 10-та си струва да се замислим и реализираме в най-скоро време.

И... btw... 15 години е една прекрасна възраст.

Freeman

Въкът на трола
е сам, но
въкът на трола
е нужен.

Тишината се възпуска в кръгъка на самотата и го прави тишината, мълчанието. Тишината пропуска покрай себе си говорът, токи в посредствен, тишината не е. Писъкът е чувство, тишината е чувство, говорът не е.

Мълчанието на трола
е всеобхватно, но
мълчанието на трола
е лично.
Scream when you have to, keep
silence otherwise.

Сломни си магията, която ме докосваше, четайки списанието някога.
Магия непонятна, но привлекателна със своята сила. С дните се опитваш да си я обясни, но не можеш, не мога и сега, вече не се и опитваш. Тя е по-силна от мен и ме ръковърва, тя ме познава, но не иска аз да я позная. [Награбваш с шепни от пляска на брега, но той изтича пред пръстите ми, не мога да взема от него със себе си, той си е там на брега и там му във място. ("Чуда се страхувам ли я е от мен, както аз се страхувам от нея...")]

[Прозрението...]

Страхът, страхът не е чувство. Страхът в бъгство...

- Благодаря ти AleX, че спаси магията, без нея никога нямаше да съм същият.

Магията винаги е съществуvalа, съществува и ще съществува. Но магията отговаря, забрави за нея.

[Прозрението...]

Чакам ли спомена или живея в него.

Чуда се.

^AScream^A

P.L. Eternal are the tears of sorrow,
the scream is not.

Престанал си

да участваш магията в тишината на навиква, с която си се обградил, приятелюло.

Ние не говорим, нима не чуваши писците ни...

Freeman

Здравейте Тролове.

Чета ви от близо 2 години и имам някои забележки. Айде защо почва по обратен ред като търъвът за какъв забележките. Пък ако остане време ще викажа на какъв наистина ме кефи в списанието и защо си кулувам именно вас, а не някое друго.

1. Да ви кажа честно оценките на игрите наистина вонят. Как може да твърдите, че Desperados е по-добър от Commandos 2?

2. Досега не съм видял игра която да има оценка 100 (поне откакто си кулува списанието).

3. По въпроса за праволисните грешки съм в прости. Всеки прави грешки все пак и следем, че при все по-вечето писма, които получавате, сте си възли по пука.

4. Изискванията, които давате за някои от игрите, ми се струват малко на-други. При положение, че предизвикат ми компютърът беше с 366 MHz-ов процесор и 8MB видео карта и че мъвръжки игри като Max Payne, Oni, Red Faction, нямам какво повече да добавя.

5. Последният брой с Soul Reaver 2 е много як, ама по отношение на диска нямам думи. Дога сега не бих си измазал брой, на който нито един демо да не мога да си запиша. Просто липсваша файлове.

Дойде време и за хеалите.

1. Чета именно това списание по единствената причина, че си държи на мястото.

2. Кефи ме това, че всеки от вас си има различен стил на писане, която прави списанието много яко.

3. Началните страници и особено теста с ми любимите и именно това най-якото ме кефи и придава на списанието уникатност.

Ами това е всичко за сега. Продължавате в същия дух.

Soul_Reaver

Здрави,

Това с хеалите хубаво, ама за какво ти тръбаше да започваш по такъв не-любозен начин. Хайде – не си единственният, свикнахме вече.

Били ли си в казармата, човече? Ако си бил може би знаеш какво означава кубиника. Понежка на учение се слуша така, че да не свалиш кубинките от краката си в продължение на няколко дни. Лигачи и ставаш с тях, тыгчещ по цял ден, потиш се, краката ти завършил мицел. На третия ден ги раззвързах и изваждах крайниците си, а патрениките имат цвет на спечено пръст. Взимаш ѝд-на отврътка и започваш да ги отпиши от коката. Като свирдиши ги оставиш да стоят прави. Знавеш ли как вонят тези неща, приятел? ЕТО НА ТОВА МУ ВИКАМ АЗ СМРАД!!! Ти си седнал да ми говориш за никакви оценки. Осен това, явно толкова и четеш списанието. Sacrifice имаш оценка 100% и ако не ме лъже паметта Thief 2 също. Оценките са винаги реалини според рецензента им. Други отвъпроси, че понякога различните хора

имат различни виждання за стойността на дадена игра. Но вие вече от толкова време ни четеши – би следвало да познаваш доста добре критериите на всеки от нас. Нима да седна да проверявам, но мога да се обзаложка, че статити за Desperados и Commandos 2 са писани от различни хора.

По проблемът, изложен в точка 4 вече толкова пъти съм говорил, че вече езика ми не ще да се обръща и да повтаря до болка зучените движения – това са ПРЕПОРЪЧИТЕЛНИ изисквания, а не минимали. А на твоя 366 MHz-ов процесор с 8MB видео, съм сигурен, че може и да си разгледи менюта на Max Payne. А също нямам какво да добавя.

Това с диска нямам да се повтори повече, вината бе наша, признавам.

Freeman

Мара Фримански

Опса щит фал гад дам ит. Я незнамо що напишис перв. Донт паник ва колд ливни жъльв в тракърски свет. На мина сказали ѩо ти бил харшиб гейм сказав ин Болгарии. Я понимал ти бил талбужуна дзер. Аве большой мношина от там бъйла тролое но ета другая тема. Що ти сказали на онаго от балки. Какове чувства будят ета фраза "суртн лягам вечер ставам" я написал ета на развалинът балгарски. Нечий можит бринг ми даш. Асеенцик я тръшкан ератой на адин чорбаску от Винус и он миня бил шут. Нет не само кингинту можеш на он скзат фикн'пу си бееессс, въмърът трава на завтрак па пунит заради он. И що случяся я скажу какът казармът нет наин месецов ин хел а может бъйт сорак месецов да ама нет. Какая ашибка я сделал ве все-вишний та ты накаяз миня. Да не дат нет :(. мадър фак Я изчислил сколка броев я не купил сколка гадав я не убит сколка пусис я не..... (ета инфа

Писец: Ап ба бак
Fixxer

Айколсон, Фиксър

Казармът очен факин бизнес и ето тебе сун буд просветлет как белоснежните колотушки подаващи от сцепънъте потурички. Бът не уори ба щастливът потаму ѩо шиг из до времени.

Теба ѡжут ондрорул наин месецов. На теба ѩе се наложи дегизирането се как бандураля какър морнинг кагда фатмакът опънет заводу на 1 километровую дистанция. А как хеми течат в кенефачками. С тут бръш с ръках да лиции шигатчии и фекалнастъ. Мимът так увлекателна ето и каршо пакнет (смелит по инглизски). Но не-нада разтерйт тебе сюрприз - сам уви-деш че ждот. А мадамака твоя в ето же времънен буде делат... ну у тебя ест имаджиннейни.

Ничево, ма френд, да здарствует десна рука...
Кагда нет фиш и краба е бальчъ.

До скорое свидание.
Freeman

Здравейте, работливи шопли!
Skip intro... Ей, шь, закъде без ин-туро? Ми знчи тъб!

Съвсма здрави утрин, вътър лъха над големия град. Сух режим. Седмина грубовати мъжки води пристъпват от крак на крак в некъс склад, докато чакат каминии с концентрат, щот не са синклини дас да са сухо. С мърсна газ пристига чер кадилки и от него изскочат две униформени и три цивилни членета, изправят сутрите срещу стена и делово ги разстрелят с картечница. 1920 г., с. Валентин, Чикаго. Хората на Ал Капоне (преговарят с конкуренцията. Не, това не е игра, това ми е ник-а.

Теза:
От месец-два-три искам да ви пи-

ша, и ви пиша. Искам да задам въпрос, ама закъснях. Отговорът беше хладен като книжка и ме удари като туха мечворка, привързана към машинен, претълен с гориво Бонг. Част от сърцето ми бе изпепелена, може би завинаги, от мисълта, че Играта, пръвто и категорично Най- ама НАЙ-добро, стражнато и въръло, съм играл или виждал някога, дама до дама продължение. Веднага тръбва да добър: по-добре така, отколкото да изпълня някоя простотия, та да се налага да им правим ЛИНЧ! И все пак тъжно е – горест, покуска и мъка човешка – това произведение на изкуството нами да има достоен наследник (bw: Nameless One е най-коравото зомби, дет' съм скисвал в игра). Тъй де, куто и скакат има амайски предъложения, а баш култивия ... (и грехот на мълния)... PLANESCAPE TORMENT... (още по-бон рев) тръбва да е The Last One Standing. Е зато:

2) А с UFO-то какво стана? Ще има ли (имало ли е) UFO-4? То верно, че не остана много от Земята в края на тройката, ама тя Вселената голяма – все ще се намери гад за избиване.

3) Нещо по-познано: Кога точно ви излизга бров? Щот към data 20.12 в Русе, град голяма, още не можеше да се намери декемврийски бров. За сметка на това се сдобих с японски (?) бров на РСPlanita (с цел сравнителен анализ, нидей стрела бе). Да, откъсна си го купувам Workshopa, ама мнение си имам от две и кусур години и напоследък то сам се затърждаше. Кео съм чакал толкот време ли? Анонелисис! Пък и по-добре късно, отколкото никога, нали така.

Анти-теза:
Нищо от написаното дотук не е вярно! (баси антитезата...)
Рекрънти-теза:
Антитеизата да го ДУХА!
Змий... хм... Некон разъждения:
Относно BG2 имам да изпълня туй-

Най-бързият начин
да се обрите с
любимите си
игри

www.bgStore.com

КОМПЮТЕРЕН СВАТ

Магазини: Варна, ул. Райко Жинзифов 14, тел. 607 974, бул. Княз Борис I 65, тел. 607 973



Място за Вашата реклама

РЕКЛАМНА ТАРИФА НА GAMERS' WORKSHOP

/в сила от 01.01.02г/

Четвърта корица	1000лв.
Трета/втора корица	800лв.
Вътрешна страница	600лв.
Половин страница	350лв.
Една трета страница	250лв.
Една четвърт страница	200лв.
Карета в друга големина	1.5лв/см

Отстъпки за брой публикации

3-5 публикации	5%
6-8 публикации	8%
9-11 публикации	12%
12 публикации	15%



gamers' WORKSHOP



Unreal
TOURNAMENT
II