

gamers

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 8 | октомври 2002
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

BATTLEFIELD

1942

Mafia
Medieval Total War
Icewind Dale 2
Emperor

No One Lives ForeverTM
A SPY IN H.A.R.M.S WAY.
2

Търсят се ФЕНове

ако имате желанието да помогнете в създаването на един уникален продукт

... и на вас може
да се разчита



инициативни сте



и контактни



пратете ваша биография и писмо защо бихте искали да работите при нас
на e-mail workshop@netbg.com

Отворени позиции

Трол статиеписец

Трол за всичко

Трол рекламист

Ние Ви предлагаме

Скромно заплащане

Приятелска атмосфера

Възможност за развитие

Kамбаният звън се разнася почти видимо из целия град, а той самият сякаш се в превърнал само за една нощ в огромна едно-милионна цветна градина. Рано сутринта на 15 септември пъмжки от корделки, плитчици, опашчици, лачени обувки, нови дрехки, гербери, рози, карамфили, пандан и целеофани. Венци очищават входовете на училищата. Малките ученици пристигват със страхопочитание, големите – с досада, но всички прекрачат прага – кой съпирала "Какво ли ме очаква оттук нататък?", кой с мисълта "Пак се почва...". Да, предстои още една дълга, дълга учебна година. Радостен или тъжен, фактът си е факт. От това, което аз си спомням за ученическите си години в прежното словосъчетание "учебна" винаги е променлива, а "дълга" – константа, но така или иначе и двете са неизбежни и винаги фигурират в уравнението на ученическия живот.

Ох, много ги разтегнах локумите. С две думи: "Моите съблазнования!". Започна Новата учебна година. За някои тя ще е последна, "Ха, Честито, деца!" След това животът ще ги поеме, ще им забие няколко шамара, ще разкъса грубо нежната, девствена ципа на розовогъзите ми идеали и ще ги захвърли въгъла на треперещи, кървяци в сърцата си, уплашени и дрогирани, "Браво. Така и трябва да бъде". Това е неделима част от съзряването. Гълките, адаптивните, синкопите ще се възвестят и ще се изправят по-синкопи отреди. За да раздават на свой ред шамари. Останалите ще изживят живота си с прегърбено, скършено самочувствие. Последната учебна година и това, което е отвъд – това е, за което си мисля. Готови ли сте, приятели мои? Вие, които за последен път чествате първия учебен ден. Знаете ли? За шока. За сивотата отвъд. За това как били споменът за ежедневието, което след години ще определят като "златните времена". Минават по този път знайат, другите... ето какво ги чака:

[...] Абитуриентската вечер е дошла и се отиша.]

Еуфорията, прмесена с бегли нюанси на тъга за една затворена страница в живота и неведение за всичко, което следва оттук нататък е отшумяла. Останала е само тъга – та, "Какво да правя сега?" – седи бездействно и чувстваш как студената празнина в душата ти мърда глайдно и иска да расте. Доскоро е имало какво да я запълва, но се... Хм, свободен си, волен като птичка –

защо ли не си щастлив? Зъвниши на приятели, повечето не ги намираш, останалите звучат вяло, апатично. И те се чудят, и те не знаят какво да правят със свободата си. Объркани са. Не знаят и докога ще имат. Къде отиде жизнеността им? Дали изведнъж някой бръкна и отне живеца им или просто са уплашени? Дали не пораснаха за няколко дни?

"Какво да правя?" се възпроизвежда като великан, като непредолима за мислите преграда, като хищник, който те добива, но когото не виждаш. Не може да се бездейства, досега никога не ти се е случвало. Не си учи уроците, бигал си от час, мразил си училището, отбягвал си колкото си може повече ангажираността си към него, търсил си всяка пропука, за да го забързши и да се отадеш на забавления или мързел. Но него го е имало. Било е там, като тревожна камбанка, която тормози мислите ти. Било ти е задължение, нещо което е запълвало дните ти, като болен зъб, който не ти остава да се чувстваш мярътв, защото боли. Применал си задълженията си повече като задължения към родителите, към установените порядки, към някаква призрачна даденост, която е постановила, че така трябва да бъде. Никога не си разбирали това, за което сега си даваш ясна сметка – те са били единствено и само към теб самия. Но си прогригал шанса си, твърде голяма е вероятността да си прогригрил и се си. Няколко още единици в бала биха били добре сега, нали? Когато трябва да се кандидатстващи. Примерно. Но не е само това, освен уроците си пропуснат да научиш и как да бъдеш отговорен. Не си мисли за бъдещето до последния момент, все си се успокоявал с мисълта, че "още има време". Ето че сега времето е застанало на прага ти и изтича, а ти трябва да решиш какво ще правиш. "Какво да правя?"...

[...] Няколко месеца по-късно.]

Проза. Детството си е отишло завинаги. Тази част от теб, която още е дете умира и агонията й напира на гноини талази в ума и сърцето ти. Да си дете в света на взърстните е трудно. Трябвало е, ах как само е трябвало... Какво ли не би дал да можеш да се върнеш и да изживеш ученическите си години отново, колко много неща би направил по-друг начин, колко по-различно би се отнесъл към всичко в училище. Ех, да можеш с озая последна крачка, след която вратите му остават завинаги задъбрали да прекрачат от детското в живота. Вътреш в себе си да прекрачиш, последният тласък, след който перепутада разперва крила, откъсва се от какавидата и полита в синьото небе като друго същество. Разбираш, че училищните години са били просто инкубационния период, през който е трябвало да

извършиш трансформацията. Разбираш го късно...

[...] Години по-късно]

Седиш пред блата страница и редиши нелепи мъдрости, предназначени за хора, които няма да им обрнат внимание. Отдавна си се примирил с всичко пропилия, за всичко неравелизирано. По твоя вина. Отдавна си прегълнал факта, че десетки мечти си, и че си останат нереализирани. По твоя вина. Жизнеността ти се е сменила с житейска мъдрост. По твоя вина. Знаеш, че си натрупал грешки на всяка крачка, чуплки главата си в стотици стени. Чудиш се по чия вина са били поставени на пътя ти, но това е въпрос без отговор. Никой още не съдили съдбата. А тя е хищна мърсница, дебелна тя е и те хванала неподготвен. По твоя вина. Но може би все пак думите ти ще стигнат до някого, може би ако си достатъчно убедителен за някого няма да вървеш късно. Може би някой ще успее там където ти не си успял. И ако това стане, част от вината може би ще е твоя...

Хе-хееве, скъпи приятели. Добра стига.

Съжалявам за мрачното настроение в горните редове. Да го забравим. Предстои ви среща с новият брой на Gamers' Workshop, а той е шарен и пътър. И весел. И добър. Е, това е моя лична оценка, разбира се. Виждате ли – не казвам "перфектен", само добър. Можеше и по-добре, но както се казва – прекалените светъци и боли не е драг. Две са основните промени в него. Системата за оценяване и част от дизайна. "Чувстваме, че списанието е станало твърде стерилно като дизайн, опитахме се да върнем малко от предищия му облик. Синко ще се радвам ако го оцените. Следващата път ще е още по-добър. Меди и Урко ще имат гръжата. Колкото до начин на оценяване и поднасяне на събита информация за играта ще очаквате вашето мнение. Съобразихме се с мобилите ви да пищем броя CD-та на всяка игра, добавихме още няколко хрюмвания, които ни се сториха интересни и полезни. Надявам се в този си вид статите да носят повече информативност. Ами... Четете бре. К'во още чакате? Хайде оставяме ви, насаме с броя. Дано ви донесе удоволствие и радост.

И за финал, на всички почитатели на Celtic Kings – играта на Naemtimon, коят – смея да твърдя – се радва на доста добър прием в световната преса, с удоволствие съобщавам, че разработчиците са решили да направят експанжън, добавяйки още една раса. Инфото изтече буквално миг преди да ударя точката и на тази редакционна страница. Хайде, и успех!

Freeman

ИГРА НА БРОЯ**044 Battlefield 1942**

Battlefield грабва сетивата с пределната си динамичност, нещо търде нехарактерно за подобен род игри - при цялото ми положително отношение към Tribes, например, дори и аз не мога да отрека, че при игра с петнайсет человека, може да не ти се случи нищо две минути - и не оставя време за подробности - или съм жив, или не, тък дали до трупа ми има кратер слабо ме вълнува.

**06****зАгадка**

Колко е един лунар?

07**тест**

Метъл ли сте?

08**новини**

Последни новини изтекли по Интернет

10**ECTS**

Най-интересното от ECTS 2002

предварителен поглед

24

Archangel

26

No One Lives Forever 2

ревю

28

Mafia

34

AvP 2: Primal Hunt

36

Medieval: Total War

40

Dino Crisis 2

46

Icewind Dale 2

05**от крак на крак**

Emperor, MegaManX...

06**коNзоли**

Dead or Alive 3 за X-Box

064**хАрдуер**

PhotoClip и ATI Radeon 9700 Pro

и още

Интернет, Кино и Поща

НИЕ РАБОТИМ С КЛАВИАТУРИ И МИШКИ

gamers' workshop

CHERRY

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@headoff.org

url: www.workshop.headoff.com

Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:

"Дженева" ООД

Телефон: 02/46-43-93

Печат:

"Мултипринт"

Главен Редактор:

Илиян Илиев

Отговорен Редактор:

Диян Димитров

Помощник Редактор:

Весела Симеонова

Дизайн:

Иван Христов

Реклама:

Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:

Александър Александров - Alex III

Александър Атанасов - Alex

Аpostol Apostolov - Chappo

Благомир Петров - FortManiac

Валентин Христов - Master

Георги Дичев - iEd

Георги Тодев - Glens

Димитър Димитров - Deltaplayer

Димитър Димитров - Freeman

Евгени Тенев - Dimensions

Елена Костадинова - Shix

Иван Кънев - Un-Deaf

Иван Христов - iFRK

Илиян Илиев - iPhaser

Константин Грозев - Belrog

Красимир Койчев - magokraker

Петко Рангелов - SaintP

Петър Рангелов - Cabal

Юлиян Калдерон - Groover

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	РС	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX, 17" Flatron	1 лв.	 Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV спрещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1 лв. Игра 1,5 лв. И-нет	 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!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce 2, 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" 14A 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, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50 лв - 1 лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв. Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700+ + 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	 Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (спрещу 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

Цифрови Системи

INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

www.digsys.bg

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

Vече и в градовете

Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 146
тел.: 0331/ 27191

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

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

Въпреки правописната грешка в условието на загадката от миналия брой (виновният е отълчен, наказан и оплод... нека каже, просто, че си понесе наказанието), повечето сте се ориентирали правилно в мистерията около шахматната дъска. В много случаи даже, предложените отговори от вас са повече от един. Е, при положение, че този, дето я състашви не знаеше нито един смисъл, че това е един много добър резултат.

Както добре знаете, печелившият може да бъде само един и то-зи брой това е Йордан Йорданов (suPER_ICO) от гр. София. Той печели едногодишен абонамент за списанието и затова го молим да ни изпрати e-mail, за да потвърди адреса си.

Новата загадка е:

Героите на Хърбърт Уелс "Първите хора на Луната" открили, че нашият естествен спътник е населен от разумни насекомообразни същества, обитаващи пещери под лунната повърхност. Да предположим, че тези същества ползват единици за дължина наречена "лунар". Тя е избрана така, че площта на лунната повърхност, изразена в квадратни лунари, в частност, съвпада с обема на Луната в кубични лунари. Диаметърът на Луната е 3476 km. На колко километра е равен един "лунар"?

Победителят ще получи тримесечен абонамент за списанието.



Вниманиe! Зимата чука на Врата!

Слонът, моят приятел!

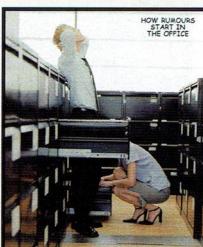


Млада дама пристига на гости при родителите си. След няколко дни тя влиза в стаята на по-малкия си брат. Застава в средата и казва:

- Пол, свали ми, покръпя, моля те!
- Пол бързо я свали.
- А сега ми свали сутиена!
- Пол мълчаливо изпълнил и това.
- Сега свали и бикините.
- Пол ги свали.
- И да не съм те видяла повече, ама никога повече, да обличаш мой дрехи!

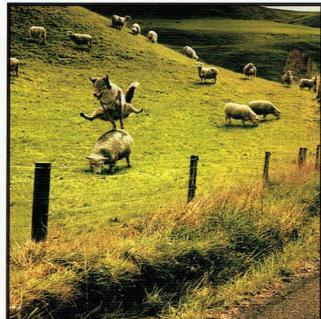
На пикник. Две жени седят, наслаждават се на природата и си говорят:

- Ах! Аз толкова обичам природата!!
- Дори и след това, което е направила с тебе!!!??



Омъкде тръъбват
съхбовете...

Ей, помирия. Я се стройте, бе! Каква е тази
редица? Всички на една лапа разстояние!



Далечна Шотландия. Лисицата McSheep си играе на прескочи овца

Надпис на входа на китайски родилен дом: "Стига!"

"Ставам - гледам че спя, щракам лампата - гледам тъмно, чувам "ТУП!" - гледам през прозореца - мъглата паднала!"

На екскурзия в планината

"Момичетата нямат никаква координация при игра с топки!"

Тренър на женски волейболен отбор

"И-и-и, аз таман ти го вкарах и ти се мръдна."

Момче и момиче играят на Worms в Интернет клуб

Българска паста за зъби "Поморин" - укрепва косъма на четката

"Да живее българо-съветската дружба между народите"

"Има отсъстващи - виждам ги!"

По-добре да паднеш духом, отколкото да духаш паднал!!!

Най-лонови прилечта

Надпис рекламиращ стоката в Софийски магазин.

Спрете земята - искам да сляза!

Руслан Мънинов е певец, чито глас не може да се сравнява със Стинг или други не толкова изпаднали певци!

Учителка по музика в час...

Според Библията жената е последното нещо, което Бог сътворил.

Трябва да е било в събота вечер...

Личи си умората!

Ал. Дюма-син

След серия от консултации с видни български и чуждестранни психолози експертният ни екип, съставен от не по-малко видни познавачи на българската народопсихология и фолклор стигна до заключението, че прекалено много хора имат сериозен проблем с музикалното си самоосъзнаване. Именно по тази причина, решихме да помогнем на тези остро нуждаещи се от компетентно мнение, членове на нашата аудитория с настоящия тест.

Куфеете ли?

А. Не. Ям орз с клеки.
Б. Веднъж ми се наложи, за да се омешам сътъплата при един концерт на Б.Т.Р. в Борисовата, ама куките пак ме познаха по розовия шлифер.
В. Ба ли го. Откакто Меньур издава нов албум не ми остава време за нищо друго освен да си клатя главата в ритъм.
Г. Какъв е той тъль въпрос, бре? Току що ми изхабихте 416 знака с паузите. Не, не куфера. Режа глупости дето ги пишете всеки месец.

Страдате ли от непонимост към рап-а и чалгата?

А. Не. От нищото не цтрадам. И моля ви ще, престанете да ме лекувате от зълтеница.
Б. Не. Страдам от липса на социални контакти. Винаги когато си разтворя шлифера момиченцата в парка се разбягват с писци. Изглежда, че само булдога на съседа има желание да контактува с мен, но причината се оказа в това, че го хранят предимно с кренвиризи.
В. Не. Страдам от това, че куките ми прибраха, 'щот се опитах да вляза с калашник и два коктейла Молотов на концерта на

ТЕСТ

М Е Т Ъ А
Л И
С И ?

Лия и Кондъо.

Г. Не. Страдам от хемороиди, в следствие на частото ми заседяване пред компютъра в опитите ми да прида смисъл на глупости като настоящата. Не, сериозно, помислих ли за детската ни аудитория като го писахте това с кренвиризи!?

Спали ли сте с жена

А. А вие как ци миците, че цме чтанали два милиарда?!
Б. Не, нали вече ти казах, че бегат, мама им. С кучето не искам, нищо че е женско.
В. Тц. Спал съм с кубинките.
Г. Не, ама си изгубих и сън откакто започнахте да пишете по три говеда една и съща статия.

Кое ви харесва повече – Теста или Клизмата?

А. Харевзам виццо във ваце ципицение. Хубава хартия, добре увива пролетни рулца.
Б. Ми тест за бременност не са ми правила още, ама клизмите не са лоши. То при тая липса на полов живот...
В. Ако ми говориш за нек'ви нео-метъл групи трбее да ти кажа, че 'сичките са големи говна. Истината е в Имортал.

Г. АРГХ!

Как се обличате?
А. Другаря Мао и Партията отдавна отредили как трябва обличи вицци.
Вадзото е дрехи да си отиват с червено дънаменце, което радзмахва на манифекции.
Б. Стига да не е с цип или с

телени копчета всеки шлифер е достатъчно добър. Дрехите са просто обивката на един силен и целеустремен – така да се каже – дух.

В. Трудно. С тия шилове и вериги ше се изкорма не-кой ден. Па и тежат, мама им.

Г. Ако се облека по-добре ще започнете ли да пищете по-малко малоумия, а? Ама честно! Ми значи няма да си го сменям потника.

Каква компания пред-почитате?

А. Големи компании, чото рецортант беден и нузни повече клиенти. В тодзи ред на мици ние намира на Цолунца тидец и цетири. Предлага и храна за възчи.
Б. Двунога. 'Щото другите хапят.
В. Нюклиър бласт, 'щот издават Меньур и Имортал.
Г. Всяка различна от възата, защото се опасявам, че е заразно.

Какво пиете?

А. Коцтенурча кръв. Дза потентноцт.
Б. Виагра, преди разходка. За поддържане на спортната ми форма.
В. К'вото има. Ама да знаете, че коктейла от афтършейв и нафта е гарден, к'вото и да ви разправя Спиро Сепултурата. Тя майка му е медсесра и тоя жули медицински спирт от петгодишен.
Г. Аспирин и аналгин, защото ми причинявате хронично главоболие. Съзва си ли ги мислите тези въпроси, 'що ли?

Отговори:

Ако си отговарял предимно с А имаме сериозното съмнение, че си китаец. Може би е заради дръпнатите ти очи, може би е заради жълтата ти кожа или заради факта, че ядеш ориз като невидял. А може би защото сме търде добри психологи и разпознаваме в теб онзи парцал, който ни натовари сметката ресторанта на Солунска. В този случай искаме да знаеш, че си гепхиме два пепелника, една купичка и три вилици, така че сме квит.

Ако си отговарял предимно с Б трябва да знаеш, че докато си губеше времето с този тест по любимата ти алея в парка минаха точно четири жени, а съседът вече изведе кучето на разходка, така че забрави за излизане поне до обяд. Не си мътъл със сигурност, пък вече и за експиционист не ставаш с този наръвян кренриш. Сори.

Ако си отговарял предимно с В се преба мътъцо, купувайки си това списание, при положение, че за тези кинти можеше да си купиш новия албум на Слейър. И за тебе сори. И за да не си съвсем капо, да знаеш че вдруги ден ще има слабо охраняван концерт на Лия и Кондъо в ресторант Кошарите. Бягай бързо натам, че ще ти изверят моловотките.

Ако си отговарял предимно с Г то най-вероятно си главен редактор. В случай, че си главният редактор на Gamers' Workshop, то Дидо, приятел, без да звучим заплашително, искаме да знаеш, че този системен тозмоз ще продължи до момента, в който не си получим заплатите. С много-ого Обич: **Snake, Un-DeaD & Dimensin**.

Автори: Snake, Un-DeaD & Dimensin

Класация за най-продавани игри за периода 25 - 31 август

1. Warcraft III from Vivendi Universal
2. The Sims from Electronic Arts (EA)
3. The Sims: Vacation Expansion from EA
4. Medieval: Total War from Activision
5. Medal Of Honor: Allied Assault from EA
6. Icewind Dale 2 from Vivendi Universal
7. The Sims: Hot Date Expansion from EA
8. Neverwinter Nights from Infogrames
9. Backyard Baseball 2003 from Infogrames
10. Madden NFL 2003 from EA

Earth & Beyond

стана златна!

защото петицията за премахване на всякакъв вид



Electronic Arts and Westwood studios съобщиха, че съвместното отроче Earth & Beyond е готова и единственото, кое-то остава, за да достигне до нас е то тя да бъде разпространена (за незнайщите, това е една от най-дългоочаквани online RPG игри в света).

Добавиха още, че до официалната дата на излизането ѝ, играта ще бъде пусната в много ограничен кръг от хора, за да може да се тества изцяло Вселената "Earth & Beyond" – "Не ни се иска да разберем за гафовете си в последния момент" – каза един от програмистите. А на въпроса "Откъде знаете, че играта има гафове?", той отговори: "Винаги когато се създава нещо огромно като дадената Вселена, все нещо ще се обръча. И Господ не е бил съвършен като е създавал Земята. Вижте например жените..."

Гърците

могат да си отдъхнат!

Няколко милиона гръци вече ще спят спокойно,

игрален софтуер, бе отхвърлена. Полиците обещаха да не закачат вече никого, докато си играе на "Тетрис" с GSM-а в автобуса или да прекъсват духовната Нирвана в Интернет клубовете на малките деца, играещи невинно на CS, WarCraft3 и др. Все пак комшите не са толкова на зад с материала, колкото си мислехме в началото. В петицията не се казва и дума за хардуера...

AMD vs. Intel

Надеждите на AMD да настигнат Intel в бекрайната борба за мегахерци с излизането на новото ядро Thoroughbred "A" се изпариха много бързо след анонсирането на новия Intel Pentium 4 2800 Mhz. От AMD се разбръзжаха с разработката на ядрото Barton с 512Kb кеш разчитайки, че този път ще понастигнат, а защо не и задминнат Intel. Защата няма да ни се наложи да ставаме свидетели на не-доносче, благодарение на гениите от фабриката на AMD в Дрезден. Инженерите от "Fab 30" са добавили девет слоя към Thoroughbred "A", новата модификация условно се обозначава като Thoroughbred "B" и ще работи с 333 Mhz Шина. Ве-

че са обявени и първите процесори с новото ядро – Athlon XP 2600+ (работещ на 2133 Mhz) и Athlon XP 2800+.

Multiplayer + patch = Heroes 4?

Най-накрая и това се случи. 3DO все пак пусна дългоочакваният ълдейт, който освен, че добавя масовата игра, също така поправя и някой не чак толкова важни промени в геймплея на играта. Това 8 MB файлче, позволява игра до 6 человека, които да се гонят и търсят на 6 нови карти, специално създадени за подобен тип игра. Ще го намерите на диска на списанието.

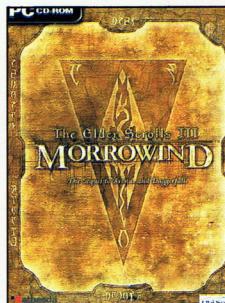
Нов звяр ще броди из картите на Heroes IV

Публикувана са две скриншота плюс описание за новото чудовище в допълнението на Heroes of Might & Magic IV: Gathering storm. Новото отроче на програмистите от New world Computing се нарича "Gargantuan". Малкият бехемотоподобен сладър с няколкото си екстри: Area Attack, No Melee Penalty и два удра на рунд се превръща в истинско чудовище. Популацията му е по два на седмица и всеки един от тях ще струва по 4000 злато и два кристала.

AMD vs. Intel

Надеждите на AMD да настигнат Intel в бекрайната борба за мегахерци с излизането на новото ядро Thoroughbred "A" се изпариха много бързо след анонсирането на новия Intel Pentium 4 2800 Mhz. От AMD се разбръзжаха с разработката на ядрото Barton с 512Kb кеш разчитайки, че този път ще понастигнат, а защо не и задминнат Intel. Защата няма да ни се наложи да ставаме свидетели на не-доносче, благодарение на гениите от фабриката на AMD в Дрезден. Инженерите от "Fab 30" са добавили девет слоя към Thoroughbred "A", новата модификация условно се обозначава като Thoroughbred "B" и ще работи с 333 Mhz Шина. Ве-

Интернет наръчник за Morrowind



кой не е играл Morrowind и кой не е чувал за него? Всеки, който се е докосвал до играта дори за два часа, не може да не се преклони пред мащабността ѝ. И ако ви мързи да търсите решението на всички куестове, като мен, може да хърълите едно, че и две оченца към наръчника за Morrowind. Моля, моля, не става въпрос за cheat-ове, а за съвсем полезни съвети, насочени най-вече към хората, които не са много добре запознати със същността на играта. Ще пречетете относно всички каечства на героя и как трябва да се процешира, за да се развие дадено умение или пък какво да напрарате, за да станете богат и щастлив още в началото на играта. Съвсем честно, разбира се. Линка към Пътеводителя на Morrowind е:

<http://gamespot.com/gamespots/gameguides/all/morrowind/2.html>

Добра новина за почитателите на авиа-симулаторите

Появиха се слухове, че Ubi soft готов да продължи на "Ил-2 Штурмовик". "Ил-2 Забравени сражения" (Forgotten Battles) ще бъде представен като add-on изискващ наличието на вече инсталiran "Ил-2 Штурмовик". Допълнението ще предлага игра до версия 1.3 и ще добавя нови карти и самолети.

Microsoft пак се дълни

Наскоро излезе "service pack 1" за IE 6.0. Радостната новина за премахването на над 300 бъга, бе помрачена от изказвания на експерти по сигурността. Те предупреждават за наличието на множество незатворени от пача "дупки" в браузера. Въпреки това ние се грижим за вашата сигурност и сме включили кръпката в колекцията от програми на диска.

Играта Scooby-Doo бестселър??!



На вас може да ви се стори абсурдно, но играта за Скуби-ду надминава по печалби филма. Е те това наистина не е за възване. Всъщност, какво ли се чудим. След като заглавието Sims, както разбрахте от новините в миналия брой, присъства 4 пъти в десетката за най-продавани игри... вече можем да очакваме първото място следващия месец да бъде спечелено от игра за Пинки, Уинки и Динки (или както там му беше името).

Кой казва, че Linux вируси не го ловят?

От Kaspersky labs предупреждават за появата на "Slapper". Червят атакува компютри работещи с операционна система Linux, чрез технология за разпространение на сурс-код, използвана от предшественика му Morris нашумял през далечната 1988г. За ваша радост "Slapper" не е включен в диска към спирито.

тези, които не желаят да се обременяват с кампании са включени 30 самостоятелни карти.

ще последват опита на Samsung, тъй като именно Samsung е един от факторите, определящи по-нататъшния път за развитие на високите технологии.

Panzer Dragoon Orta (Xbox) – отложена



Готови се Add-on за Industry Giant II

Продължението е настроено за 29 ноември и ще включва доста новости: Игровият период е разширен до 2020 година. Ще има нови транспортни средства, за които ще си харчите парите: 5 влака и по 3 камиона, хеликоптера, самолета и кораба. Модерните индустрии (56 на брой) са от сорта на кафенета и магазини за мобилни телефони. Двадесетте нови мисии са разпределени в 3 кампании, за

На 15.09.02 Sega обяви, че планираната за Ноември игра Panzer Dragoon Orta, няма да се появи по магазините навреме. Оправданието им звуци гореголу така: "Sega е заслужила добро име що се отнася до производството на игри. Репутацията ѝ е достатъчно голяма, за да не разочарова почитателите си, поради неспазени срокове. Все пак всички ние сме убедени, че това забавяне ще се отрази само върху качествата на играта и то в положителен аспект."

Infogrames прекратяват Xbox версията на Grand Prix 4

Въпреки, че е била към края на своята разработка за Xbox, играта е прекратена поради все още неясни причини. Ключовата дума използвана от MicroProse UK за изясняване на случая е "корпоративни причини". Какво точно имат предвид, може би и те не знаят, но да речем че и този път отбика номера.

Излезе нов пач за Icewind Dale II



Floppy disk fail: A(bort), R(etry), Ignore

Наскоро представители на корейската компания Samsung обявиха, че в скоро време компютрите, произведени в техните заводи няма да имат флопи-дискови устройства. Специалистите считат, че производството на дискети, флопи-дискови устройства и оборудването на компютрите с тях е вече икономически неизгодно. Според аналитиците много от производителите на PC и лаптопи с удоволствие

Новата версия на пача 2.01 бета 2 оправя десетки неприятни грешки свързани главно с изхвърляне от играта при продаване на неидентифицирани предмети, по време на зареждане на записано положение и при използване на заклинанието Glyph of Warding. Пачът можете да намерите на диска към списанието.

World Cyber Games

Квалификациите в България за WCG 2002 приключиха. За второто издание на кибер игрите заминават само класиралите се на първо място в своите дисциплини. А те са:

Quake III Arena

1. QW In My Mind – Георги Иванов гр. София
2. [!]Sta1ker – Иван Матеев гр. София

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

1. _HM_JOR – Георги Кръстев гр. София
2. SeTeN_DeCeIT – Симон Найденов гр. София

StarCraft: Brood War

1. [TF]Beast_bg – Кристиян Дрекслер гр. София
2. dNC.DIDi8[BG] – Димитър Александров гр. София

Unreal Tournament

1. Sektor – Иван Райчев гр. София
2. Goshko – Георги Георгиев гр. София

Half-Life: Counter-Strike

1. Mod – Masters of Disasters гр. София
2. NrG – eNerGy гр. София

2002 FIFA World Cup

1. [fifa]arata – Ара Хачмериян гр. Варна
2. tonkov – Георги Тонков гр. Пловдив

На печелившите пожелаваме да се представят достойно на кибер-олимпиадата. Успех, момчета. Ние сме с вас. Kick some asses!



ECTS 2002

Mеѓу 29 и 31 август 8 "Брл Хол", Лондон се првото еднодневно събитие ECTS 2002. Може би най-голямата новина около изложението бе фактът, че на него се допускаха не само професионалисти в бранша, а и най-обикновени зритачи. Промината е симптоматична. От година на година ECTS запада - както откъм шитец на мегащите към него, так и откъм изложителите. Дори Blizzard, които по традиция обявяваха новите си продукти на ECTS решиха да се откажат от изложението и да направят това в Токио. Изложението ще се запомни и с рекорден малък број нови залязлици, обявени на него. Разбира се, всичко това важи за PC игрите. Конзолите пропътват и в "Брл Хол" Лондон около 3/4 от цялата изложена площ бе посветена именно на тях. Основен видновник за побегът гисбаланс бе PlayStation, чието штандарчен щанд PlayStation Experience се просприраше на почти половина от изложението. Отделно секцията на Nintendo - Nintendo Show (която беше предназначена само за пресата) заемаше приличен щанд. На хардуерният фронт организаторите за малко да допуснат съюзника извънка, след като по последния момент Nvidia не искаха да закупуват щанд. След проведените редица разговори, решението "За" явно е било взето, защото Nvidia се ширеше на доста широко пространство, заето преумно с няколко танцуващи анималички - визия която може би е впечатлила европейците, но както и ще видите от снимките по-долу който не е бил, и то не е изпуснал. На изложението бе демонстрирано и Werewolf Demo създадено спешално за видео-контролери с чипове GeForce 4.

Всеки, който го е биля, е оставил със зайната уста - оказва се че с правилния подход, игрите могат да изглеждат в пъти по-добре и по-демайно - за първично информация вижте снимката към статията.
На следващите няколко страници се опитахме да съберем всичко по-интересно от шоуто. Известни са малко, но качествени.

ECTS 2002 НАГРАДИ

Най-иновативна компания

Rockstar North за GTA3

Най-добра конзола на годината

PlayStation 2

Най-добър PC хардуер

Gainward Geforce 4 "Powerpack" Ultra/750XP Golden Sample

Най-добра конзолна игра на годината

Grand Theft Auto 3

Най-добра игра на годината

Medal of Honour: Allied Assault

Най-добър разпространител

Electronic Arts

Най-добра игра на шоуто

Splinter Cell (preview в семинарския ни број)

Най-добра PC игра

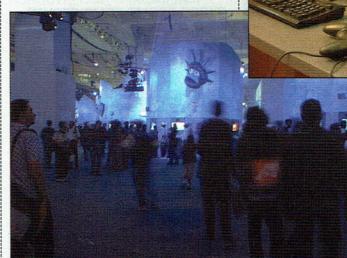
Breed

Най-добра конзолна игра

Pro Evolution Soccer 2

Най-добра мултиплатформа игра на шоуто

Korean Multiplayer Ping Pong (!?)



■ Производител: 3DO
■ Жанр: Екшън/Адвенчър
■ Код: 2003

Автор:Cabal

The Four Horsemen of the Apocalypse

Cюбъкет от 8 милиона долара "Четиримата конници на Апокалипсиса" се очертават да бъдат най-големият проект 8 историите на 3DO. Съответно разработчиците няма да се посвятят да използват всяка възможност за създаване на атрактивни и интересни сцени. Това ще е включено във всички сцени, като и отдалено още повече секс и булдоген език (което във високите е бил успешна формула за печеление на пари). Задачата е да създадат игра на 3DO вече е атакувана от цели тълпи пуритани. Нещата се усложняват още повече и от бийлейските мотиви на Четиримата конници на Апокалипсиса. Самата игра ще представлява еклиън/афвенчър в претъпака със синии елементи на хорър, в което ще поемете контрол над Abaddon - пристрастен към сигарите (про)нагнал ангел, който трябва да победи Смърт, Война, Чума и Глад (в ролята на коннициите) и съответно да спаси света.

След въвеждането на анимация, в която нашето момче култово си пали предната сигара от плащите на Ага, той разбира, че няма да може да се справи сам с четиримата конници. За да може да ги победи, Abaddon трябва да намери и прилече трима простосъртни към отбора на добриите. Божиците избраници за мисии-

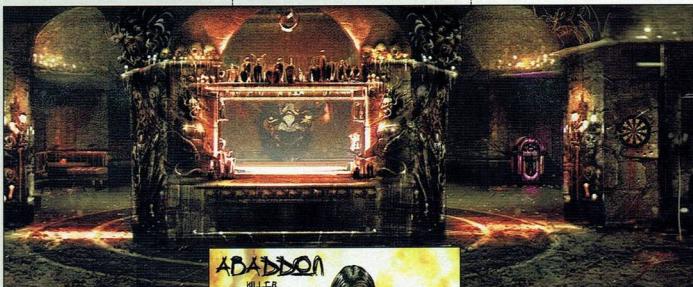
та са Jimmy Ray Flint - сериен убиец, чакаш, да бъде изпълнена съдържателната му присъда, Jessie, която е 18 годишна проститутка (дай боже повече такива персонажи) и Сенатор Scott - корумпирал политик.

Бъдещите герои все пак не са такива нещастници, каквито излеждат на превъзглед. Всеки от тях има уникални умения: Jessie може да лекува, Jimmy Ray е сериен убиец (на него други специални умения не са му нужни), но всичките се оказват, че всички хора, които той е убил, са били демони в

мощ към Smash. Това са арупа от каскадори, работили в "Мартиниата" (стаба дума за филма, не клуба). Дизайнерите обещават с тях на помощ и много моуши кепчъринг сраженията да се превърнатат в нещо изключително. Ще имате възможност да убивате с голи ръце, с меч и най-различни далекобойни оръжия. Колкото повече използвате свидетелство от ръжище, толкова по-умен ще ставате с него. Битките ще могат да бъдат забързани по много различни начини. Финансите въвеждания, освен че ще са доволно много, ще бъдат изключително кървави и поръсени с голяма доза черен хумор. Малък пример - пръстите гледат на противника си със собствената му картичница (смешничко, а). Или как да не се разсмее човек (стива да е достатъчно извратен), когато напъхва току що отрязаната глава на Брага си в изтърбушият му стомах.

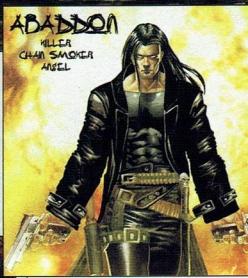
коннициите. Abaddon е изучен от Lance Henriksen, но мен името не ми говори нищо, но според 3DO той бил правилният чичо и напълно наставал като глас на ангела. Ролята на женския конник ("чумата") е изиграна от Traci Lords, която е позната от изявите си в Blade и телевизионния сериал Profiler (като гардкето на Джак).

3DO са обранили госта Вниманието и на Brazeobebe, срещу които ще се изправят. Защото коннициите въобще няма да бъдат единствените ще промъчищи. Всъщност то ще се явяват нещо като босове. За да се доберете до тях, ще трябва да наричате цели тълпи от чудовища, демони и техни-те слуги. При тяхното създаване дизайнерите са черпили своето въображение от Библията - факт, който не се хареса на много хора. С напредването на играата ще разберете кой Ѹрпа коннициите на коннициите и в последната битка ще



човешки облик. А Сенатор Scott, бийлейски политик, притежава умението да приблича хората на Ваша страна (инциденто и да лъже).

Тъй като битките ще бъдат важна част от играта, от 3DO са събрали за по-



За да си гарантират сигурен успех, от 3DO са наели и госта известни имена, които да работят по Коннициите. Един от тях е Simon Bisley - известен художник на комикси, работил по Judge Dredd и Heavy Metal, който ще рисува героята на The Four Horsemen of the Apocalypse. Артър, който ще изкушава наоколо, е изчезнал недоволо.

Ангажирана е и цяла тълпа от актьори, които да дадат съబъл в неподобряваната атмосфера на

се изправите срещу самия Господ на Злото. Страната ще има два образа: в единия той ще бъде облечен в блък костюм симпатия, който поразително ще прилича на Брад Пит (това е и целят, никојо случайно има тук). В това си пребъръщане той ще убеждава хората с благи слова, приличайки ги на страната на злото. Но в другото му лице на огромен крилат демон той ще хваша същите хора, които е убедил да му съдействат преди това и ше ги (бий) злосърно като след това откъсва тежките (бий) и се (бий) с Вече мъртвите им тела. С една дума истиински зъл заг. Между впрочем с неизвестно озвучаване се е заен Tim Curry.

В общия линия играата се очертава да бъде брутално яка и просто трябва да стискаме (зъби) още около година, за да можем да ѝ се насладим.



■ Производител: Rebellion
 ■ Жанр: Екшън от първо лице
 ■ Кога: 2003

Judge Dredd vs. Dead

Автор: Un-Deal

Mалко е учудващо, че Съдият Дред нигора гостува не се е появявал като глобен герой в игра (като се по-замисли, май и като второстепенен не се е появявал, ама хайде). Въсъщност, нека да уточним - никога не се е появявал в ДОБРА игра. Пъчовете от Rebellion - оксфордската фирма, стояща зад AvP, се наядват, че с разработвания от тях фърст-първи шутър Judge Dredd: Dredd vs. Death, ще успеят най-после да изчистят доброто име на популарния

Тъй като Дред изпълнява функциите едновременно на съдия, съдебни журити и изпълнител на присъдата, той има правоомощия не само да арестува хората, но и на място да ги сгуби и гори да изпълнява присъдата, която понякога може да бъде и смъртна. Всичкото това "правосъдие" изисква нюкоу, да ги наречем "орбъдя на труда", които в никакъв случай не са черна тоза и дървено чукче. Освен, че на рамото си Дред носи сигнатура Law Giver, той разполага и с госта

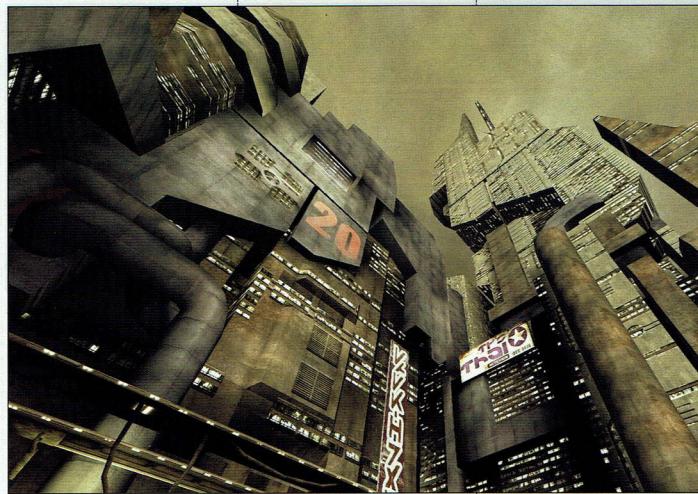


интересни оръжия, някои от които са Law Rod (автоматична карабина) и Judge Pump (пушка). Въпреки че имената им звучат по-скоро като имена на герои от порно сериал (Жъзъльтън на Закона и Съдийската Помпа, хехех...), теми Бъоръжения са избавени директно от комиксите. С цел по-

впечатляващ арсенал, съдията ще има на разположение госта различни типове муници за оръжията си - освен стандартните, той ще може да стреля с експлозивни рикоширащи, бронебойни, запалителни и насочващи се по топлината патрони (их, каква пушка има тия човек...). Различните муници са подхолящи за различни ситуации.

Например рикоширащите патрони и теми са топлиното насочване ще са госта уодни за случаите, когато браваъти ще е задържана на някой коридор. Все пак трябва да внимавате, особено с рикоширащите, защото опасността да се отстреляте сам с някой headshot при неправилно пресметнат темът на изстрела някак не е малка (при все че имам колеги, които са способни на това и без рикоширащи куршуми - бел. Робин Хуг).

За да се подсещате с какво сте заредили пушката си в момента, всеки тип амуниции ще бъде изобразен с различна икона по индикатора за оставащите ще патрони, а лък мерника ще сменя формата си всеки път, когато смените типа муниции.

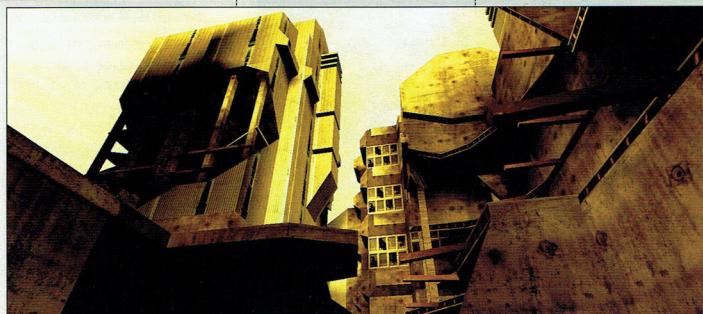


на запад магистрал.

Нека да започнем малко по-далеч...

Dredd vs. Death не е базирана на госта глупавия филм на Стивън Сталон, а е по оригиналните комикси на John Wagner.

Въпреки, че действието на играта се разбива във Вселената на Dredd, историята ще е нова и няма да е римейк на някоя от книжките. Сценарист не е Wagner, но за да бъде играта в тон с комиксите серия, той има последната дума по съдомет.



Както Вече стана нормално да бъде в 3D шутърите, и тук мерника ще ще се стеснява колкото по-малко се гъвжите, но ще трябва добре да прецените баланса между нуката от по-точна стрелба и опасността от то-ва застането на неподвижно едно място по време на престрелка. Един от кубавите ефекти на оръжието е, че ще има деформирани експлозии. Казано по-просто - формата на експлозията ще подчарява формата на помещението, където е произведена (AvP имаше нещо подобно).

Играта ще ползва новия енджин, разработен от Rebellion, наречен Asura. Макар, че Judge Dredd е първото заглавие, правено с този енджин, Rebellion Вече имат планове за още игри, които ще го ползват. Тъй като от Rebellion смятат, че за Dredd vs. Death е много важно да убийте не само духа на комиксите, но и видите им, а така паралелите между светлината и сянката изиграват голяма роля за цялостното усещане, производителите са избрали светлинни ефекти и сенки в

Asura енджина си.

За да бъде удоволствието от играта пълно, Rebellion разработват паралелно синъзи и мултитайлър, като внимават и гъвжете частите на играта да са добре балансираны, без едната да взема превес над другата. Соловата част ще е разделена на отделни мисии, като те има и достъп субмисии, с които да се занимавате, със имате желание, разбира се. Вашата работа ще е да преговорявате или пък да издава-

те присъди за всички престрелния, които забежахите и тъй като в Дред-Вселената неща като пиние на кафе и пущене на неизначените за това места са забранени, то смятам, че ще има госта неща, които да ви отвлечат вниманието :).

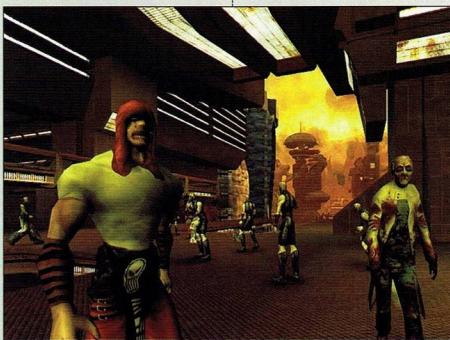
Различните Ви присъди ще водят след себе си различни последствия. Например ако редовно разстрелявате хората, пиещи Пепси на улицата, а междувременно леко пляскате зад вратата

серийни убийци, то в един момент ще получите обаждане от Центъра, в което ще Ви се обяснива в прав текст, че сте малоценен и ще Ви предупреждават да прекратите побидни гъвжети.

В мрежовата част на играта ще можете да играете с различни персонажи от свeta на Дред, например Judge Anderson, Demarco Pi и разбира се - самият Дред.

Един от типовете мрежкова игра е наречен от Rebellion Judge Death DM. В него един от играчите влиза в ролята на Judge Death - най-опасният противник на Дред. Който от останалите успее да го убие, получава всичките му силни и умения, например смъртността му покосване.

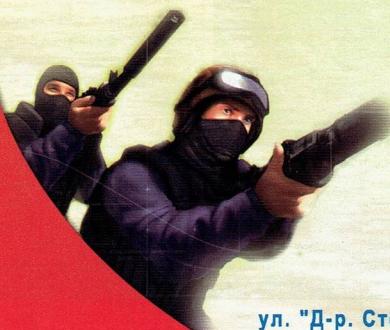
Играта все още е в доспа ранен стадий на разработване - около 20%, но понеже сътържа всички компоненти, нужни на един добър екшън - смесени персонажи, твърдока история и много екшън, бъдете сигури, че ще наблюдавате развитието на работата по нея и ще Ви информираме съвсеменно за прогреса.



Компютърен клуб

MACKATA

**50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар**



■ Производител: Eugen Software
 ■ Жанр: Стратегия
 ■ Код: Края на 2002

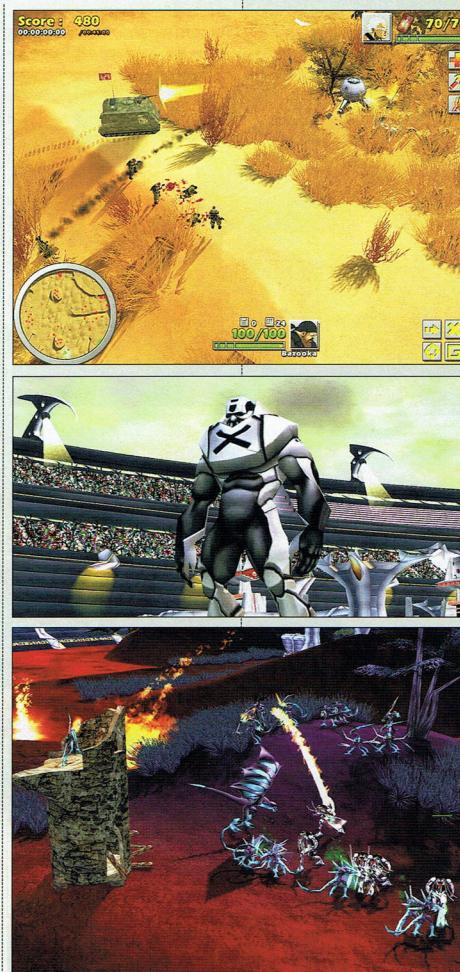
Автор: Groover

The Gladiators

Tези, които са готови да умрат, ще поздравяват! Мощен рев отеква по стениите на колизеума, когато скоро ще се проливат кръв. Какво си представяйте, като чете гумата "Гладиатор" - леко брадисалото лице на Ръбъл Кроу или пясък, дрънчене на оръжия и смърт? Каквато и да е била асоциацията ѝ обаче, тя няма да се покрие с идентична на Eugen Systems - малък независим разработчик, който преложи на щанга на Axel Tribe почти готовата си Версия по Въпроса. На Вас отново е отредена най-неблагодарната роля, но ако сте играли доста достатъчно за газливи, това надага ще Ви направи голямо впечатление.

Накратко историята е следната. През 70-те години в САЩ изстрелят кораб, който да обхоги териториите, горни на Хи-Вот, и да разглежда степената им на пригодност за земяните. Той си има капитан на име Грег Калахан, който - ако все още не сте разбрали - представлява именно Вас. Всичко бърви по план, докато не попадате в черна дупка, която застъпва корабето ѝ и го изплюва при огромен междузвезден кораб. Той ѝ подълга, в хангара влизат войници и екзекутират всички небоенни на борда. Вие ще бъдете убит по ритуален начин, като после послужите за добър урок на останалиите напраници. За Ваше голяма щастие сред тълпата, решаваща съдбата ѝ, е и принцеса Аугия, която ѝ харесва и решава да стане неин представител на гладиаторските игри, които се провеждат в оазис област от галактиката. Битките ще се състоят на стадион, известен като Deathbowl, а целта ѝ ще бъде да спечелите публиката и мачовете си. Кратко и ясно.

Gladiators представлява същност между екшън и стратегия в реално време. Действието ѝ се развива на огромни космически колизеум, където ще се сражава-



те с войските на останалиите гъби раси в играта - на злия командир МегаМукс (точно така, като солдатите) и магоносните на Фраграс (точно така, и аз не го познавам). Верните ѝ ще бърат специално конструираните

единици, взети от Вашето съзнание. Очаквайте да се бътете редом до леко бъръжена пехота, войници с базуки, танкове Abrams и т.н. Не забравяйте и собствените си персони. Освен че ще насятете най-много щети, с течение на играта ѝ ще научавате допълнителни умения, които да улеснят задачата ѝ. Целта е една - да унищожите врага (неговата

те точките команда). Ние вътре на Изкуствения Интелект малко ще увесни работата ѝ - по подразбиране Вашите войски ще започнат озън по всеки неприятел, който влезе в обсега им на стрелба. Както и при аркадните конзоли, из картата ще се появяват различни бонуси, като Вашата цел е да събирате всички подобни предмети, които да използвате при нужда. Събраниите експлодиращи експлозии ще употребят на тaka наречените spawning points, където ще можете да си призовете войска (стига да имате жокер със себе си) или да пуснете нещо подоно на врага ѝ. Докарването на допълнителни подкрепления може да се окаже съвсеменно за давана битка, защото в Gladiators никате друг начин да убълчите бойната си мощ - играта е изчистена от мениджърски на ресурси, строене на бази и т.н. За сметка на това ѝ разполагате с уникатен за всяка битка мерен, по който ѝ са разположени различни постройки - наблюдателници, бункери и т.н. Вашата задача ще бъде да разглеждате картата (в Gladiators ѝ има Fog of War, в сила ще бъде единствено концепция Line of sight), да определяте стратегически важни места по няя и да се опитате да ги заблъдите. Дърветата, храстите и другата фауна ѝ ще ѝ осигуряват естествена защита, докато от хълмовете ѝ ще приемате виждането срещу противник, който ѝ е на по-ниска позиция от Вашата. Както казаха едно време "Master Games": "Но помнете, че врагът може същото". В тяхът случай ѝ ще се наложи да използва тежката артилерия и да разтрепи построите по чужък контрол, както и да унищожите фортовата, защо то се споминаят лошият.

Целият екшън ѝ се вихри в комплект със страховити визуални ефекти, за които ѝ е отговорен собственият енджин на фирмата разработчик. Той ѝ може да покаже до 500 единици на един екран без да сърчи машината ѝ. Всички колеги, имали възможност да покажат алфа Версията на играта, изразиха добромъто си впечатление от графичното ниво на играта. Скоро и ѝ ще може да се убедите в това - Gladiators се очаква да излезе през ноември 2002 г.

Shade

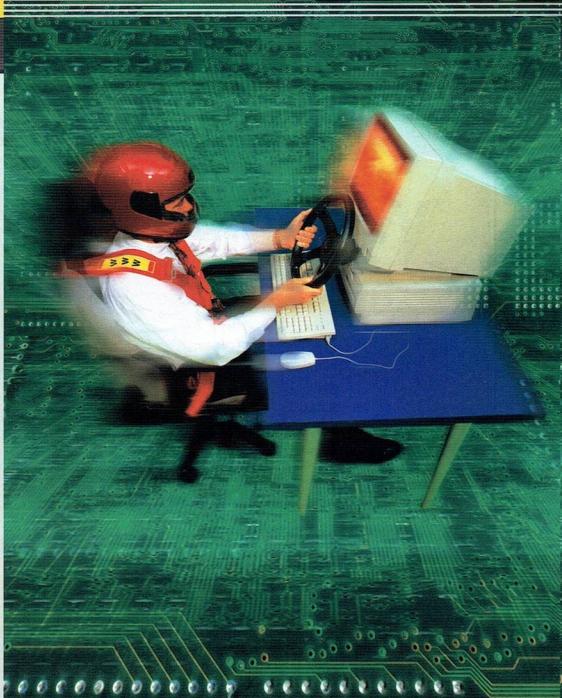
C разработването на Shade са се засели чехите от Black Element Software, които в момента са под крилото на Bohemia Interactive Studio. Те твърдо са решили да направят най-добратата хорър игра евер, като са черпили възхновение от Alone in the Dark, Resident Evil и Max Payne. Това, което се е получило, е експулс/адвенчър в третия лифт или с една дума Shade.

Историята

Малко градче в планините на Европа (не е ясно точно къде са тия планини) става свидетел на съвръх естествен феномен. След като местният свещеник (запомните го добре, обещавам, че няма да е за бъдещо) поклаща за чудото на Ватикана. Оттам изпращат Вас да разследвате каква точно е работата. Явно Вашите шефове знат, че не само Бог прави чудеса. Нещата загрябуват, когато малко след това свещеникът е на мърек брутално убит. По мялото му са открити следи от гармонийни зъби. Естествено пред Вас възниква въпросът кой е убил свещеник-луксембергия и каква е причината за това богохуно людевядие. Така започва вашето търсение на истината. В началото то ще ѝ отведе в съкремния военна база, но после следите ще излезнат във времето и пространството. За да наメリрат отговори на въпросите, които ѝ измъчват, ще трябва да посетите няколко различни изме-

рения. Да се бърнете в миналото, където ѝ чака обсаден средновековен замък, прохълнати мини и забулен в мистерии лабиринт, които ѝ естествено ще трябва да разбулимте.

И покато се разхождате из тези меко казано страни места, ще разберете, че сте изправен пред фроубло зло, което никак не харесва да го отъждествява с Дявола. Наскоро освободите се от оковите си, за да се бърне на земята, то ще направи всичко, само и само да ѝ отстрани от пътя си. Неговата злоба ще ѝ съблъска с тъпъл от не-мъртви чудовища, демони и Сенки. На всичкото това зло ще ѝ можете да противопоставите един нелош арсенал. Ще разполагате с класически пушкови като Glock и SIG, пълос петшест види пушки и гори озехъръгачка. От Black Element Software обещават, че на играча ще бъде оставена свободата да избере по кой път да поеме - на доброто или зло. Не става ясно обаче, ако решите да бъдете зъл, или се присъединявате към Древното зло срещу бивши си работодатели от Ватикана или просто ще убивате злото със зло, приемайки, че целта определя страстите. Графично Shade изглежда доста добре и си личи, че чекате съзряли много пруж във всяка посока. Остава да почакаме до началото на следващата година, за да оценим напълно продукта на Black Element Software.



лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за

0.70
стотинки на час

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

■ Производител: Westika Interactive
 ■ Жанр: Екшън от първо дънче
 ■ Кога: Края на 2002

Автор: Un-Dead

Y-Project

A Y Project за пръв път се заговори по-сериозно около Януари тази година, когато разработчиците от Westika демонстрираха технологично дено на царата, базирана на следващо поколение Unreal енジн. Според оповестената в интервюотата информация, в момента играта е завършила на около 60-70% и са необходими около 6 месеца, за да бъде пусната в продажба (а гано!).

Но нека се върнем малко назад и да си пропомним за какво ставаше дълъг от моя заглавие.

Историята ни пренася около 200 години напред в бъдещето. Хората са разселили разрушителни частици раса из цялата галактика. На една от планетите се случва нещастие - тобаден кораб катастрофира и пребръща планетата в случаен получател на щампа пратка, която превози. А това, което се намира на борда са крайните резултати от генетичен експеримент, наречен Y-Project, чиято цел е да създаде генетично подобрени видове на секоми. Въпросните решават, че еко-средата на планетата е точно по тяхен вкус. Корифи Юкстмет за колонистите, еднин Биг...

Вие влизате в ролята на машинист агент (Пак ли? - бел. Джеймс Бонд), работещ среду заплашване

и. Той не е окончателен - играта ще е разделена на пет големи зеви... опа, на пет големи епизода, като ще можете да смените хм, работодатели си в началото или на определени места ще влезете от тях.

За графиката на играта едва ли има смисъл да се говори много - както вече споменах, тя е базирана на Unreal енジн, претърпял

гадините бъръбари да се държат адекватно и ще бъде упорито да ще създават любов от всячки посоки. Мамка им!

Интересна е и чиятото, по което чието във Westika са реализирани интерфейса в играта - HUD-ът Всъщност представлява вътрешната страна на шлема на костюма ѝ. Да, правилно сте разбрали - през цялата игра За-



за една от външните фракции, борещи се за контрол над планетата - Военните и Учените. Играта е разделена на мисии, в които срещу вас ще се изправят не само насекоми, но и хора, в зависимост от това към коя от фракциите сте решали да се присъедините. Изборът на която и да е от външните групиробки носи със себе си определени плъзлове и минуси, за които ще спомена по-долу.

известни модификации от страна на разработчиците - добавена е вътр-mapping за всяко мърещищо нещо в играта, било то човек или насекомо, с цел те да изглеждат по-реалистични. Ацидентите анимации също са обработени допълнително. Има ли нужда да се казва по-вече?

шият герой ще е с вакуумен костюм (представяйте ли си накрая как ще я умирисал?!?). Проектирани от вътрешната страна на шлема си ще виждате информация за текущата стапност на оръжието, специалните предмети, с които сте оборудвани, необходимите ви енергия и каквото още



Друго, върхо което Westika са хърълили доста труп в Изкуственият Интелект на NPC-тата. С цел съсем да ще изчертат специално за насекомите е разработено нещо, което разработчиците наричат 3D AI - иначе казано, AI-то е преработено така, че

там се сетят да наблюскат. Камо казах приспособления и се сетих за една от най-важните черти, отличаваща Y-Project от останалите шутъри (не, чертата не е вертикална и не се намира отзад). Това са именно специалните предмети, с които в игра-

ма са наречени "Creates". Такъ че можеме да събирате от която ли не, включително и от браќите си. Характерно е, че те ще имат собствена ДНК берида, която можеме да ги запазиме и с нейна помощ да създавате нови оръжия, уреди и єнергетици на специални места, наречениnano-центрове. Всеки уред или оръжие, което искате да слгобите притежава собствена ДНК комбинация, така че ще трябва госта да ги понапъните мозъка, за да ги досегнате как се слагат по-мощните оръжия. Лично на мен идват ми харесва... Нано-центровете са също така и комуникационни центрове, в който ще осъществявате бръзка с шефа си (които и да е той в момента...) и да получите важна информация. Пък и историите ще се поразделят напред.



Оръжието не е единствено, което ще ни помага да напредваме в играта. В Y-Project има 16 различни уреда, между които радар или хипер-фърмул. След като Веднъж се екипирате с някой от уредите, не можете, поблядати - не можете да го махнете. Капацитетът ѝ е 10 броя, по ваш избор. Тук в играта се намесва и разширяването на героя. Както вече споменях, можете да бъдете на страната на Военните или пък на Учените. В зависимост от това каква страна изберете, ще се определи и това какви уреди са достъпни за Вас в момента. Не забравяйте и това, че разполагате със зъвкоизменение, което ще смените страната по време на игра, така че за да успеете да постигнете правилния баланс от устройство, ще трябва да ги запомните кога на чия страна ще сте, коечко пък ще промени и начинът, по който ще можете да решавате различните пъзели.

С течение на играта лидерите на всички групировки ще се опитват да ги убедят да премине на тяхна страна, така че съдбата ѝ ще си е изцяло бъваша решена... В тази бръзка си спомням един стар култов лайфстъмъвъпрос за 7-те "И"-та. Ше ѝ обясня - "Правилното Превъртане на Планиране Претомврътвания Пълното Пикливо Посирание!" Хехех... Май беше на Дик Марчинко. Както и да е, внимавайте какви ѝ бързите.

От Westika (баси името!) обещават оръжията в играта да са достъпъчно разнообразни. Дано е така. Засега ще спомена само някои от тях - Medusa weapon - превързъца браќите ѝ в камък; Laser rifle - това ѝ е ясно какво е; Rocket launcher - долу на HUD-а има много готово дисплейче, с което проследявате бързете.

ВИЖДАЛИ ли сте някога толкова странна компания

КОМПЮТЪРЕН СВАТ
магазани за игри

варна, ул. рапко жинзифов 14, тел.607 974
бул. княз борис 65, тел.607 973
www.bgstore.com

■ Производител: Deep Shadows
 ■ Жанр: Екшън/Ромева игра
 ■ Код: 2003

Автор: Groover

Xenus

Говори ли ѝ нещо Колумбия? За мен това име изважда в комплекст с наркотики, кармел и футбол. Наред с това, южноамериканската държава се слави с нестабилното си политическо положение, рязката граница между бедни и богати, както и с екзотичната си природа. Като се има предвид, че в България си имаме първите две неща, а екзотичната природа можем да я оставим на храна като "Лобиците на Крокодили", който да преследва поредното опасно и доста отривно блечуг из фънчулите, май няма много причини да искамо да отидем точно там. Или поне няма, ако не се наричате Кебин Майдър и нимате сестра, която да е изчезнала в Колумбия. От 10 дни няма никаква

несигурни крачки, преглед на амунициите, оръжието... хайде да ги бием лошите и да стигнем до изхода за следващото ниво. Всъщност май няма да бъде толкова лесно - главно поради гъвчици. Xenus не е някакъв стандартен екшън от първо лице. В играта ще има много силни заемки от ролевите игри и като цяло вашата роля ще бъде толкова на детектисти, колкото и на комансос. Докато откриете какво точно е станало със сестра ѝ, ѝ ще ви се наложи да проведете доста разговори с местните жители. Другият основен проблем е, че нивото е само едно. Точно така - ЕДНО! Само че е с размери 25 на 25 км или, казано накратко, ѝ се разхождате от местността с големина 650km². В това огром-



Вързка с нея и от списанието, за което тя работи, ѝ се обаждат с реб за помощ. Вместо да видите няколко купона в апартамента й или да Ѹвиште офиса на списанието във въздуха, ѝ си Ѹвишат четирибукието и като в Колумбия. Целта ѝ ще бъде да спасите сестра си и да останете жив. Хайде на добър път и внимателно с наркотици-те (у футбала)!

10 минути по-късно

Виждам, че бече сте насочили добре в Xenus. Една-две



но пространство ще се гушат полуразрушени къщички, градче-та, останки от дървени храмове... Градският пейзаж ще се сменя неусетно съсътата държава, лъкатуващите пътеки ще излязат като част от пейзажа, а не като кропка върху екрана ѝ. И ще можете да ходите набсяквайте и да прабите всичко. За по-бръз превоз ѝ можете да се бъзползвате от услугата на ъжик, Б.Т.Р., танк и гори хеликоптер, и малък самолет. Всички тези машини ще могат да бъдат карани от вашата всепренно надарена наука, като начинът на управление им ще наподобява на Grand Theft Auto 3. Чуват ли някое въздушни или само така ми се струва?



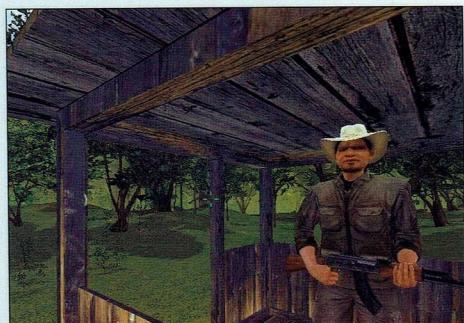
След като се отпътвашме от забулагата, че Xenus ще е някакъв екшън от първо лице, реаго е да уточним неговата жанрова принадлежност. Самите автори се наядват да направят нещо подобно на Deus Ex. Екшънът няма да бъде основата на играта - също сълта ѝ няма.

Акционтът в Xenus ще бъде съвсемата на играещия да избере сам своя път на разбитие

Въпреки че целта ѝ е една - да спасите сестра си, от Deep Shadow ще остават много различни начини да постигнете това. С други думи - играта е с напълно отворен край - в нея околната среда ще реагира активно на вашите реакции, докато накрая или ѝ ще стигнете до щастлив завършек, или ѝ ще се наложи да преизградите. Освен това ѝ улеснявате в Xenus (които ѝ ще бъдат Ѹвълзани от различни персонажи в играта) ще могат да бъдат минавани по няколко различни начина. Например: наподобени са от една груповка да откригате важни документи. Дали ѝ ще се промъкнете и ѝ ще загинете, ѝ ще нахукнете с груба сила или ѝ ще намерите чо-

век от охраната, които ѝ да покупите, си е изцяло ваш проблем. Предполагам, че ако сте по-миролюбиви, ѝ ще можете да стигнете доста далеч без да ѝ се налага да видите много-много патлака си.

Което ѝ ще бъде жалко, защото в играта са предвидени цели 20 оръдия. Към тях ѝ можете да добавите един кубик поборения (като опитчии мерник, заглушил, по-голям пълнител и т.н.) и по този начин да получите техническо предимство спрямо нищо подозирящо враг. Самите оръдия според Deep Shadow ще са добре балансираны. Те ще бъдат максимално реалистични, като всяко едно от тях ѝ си има силни и слаби страни - обсег, точност, амунисия и т.н. Както в Soldier of Fortune, и тук ѝ има значение в коя част от глаткото ѝ увийте врага си. Изстрелят в глатката съмъртоносен и жертвата ѝ издава нито звук (зашо възможно това ѝ прочетете мал-



ко по-надолу). Куршум В ръката ще накара жертвите да изпусне оръжието си и да хукнат да търси помощ. Изстрел В крака би могъл до голяма степен да намали шансовете му за успех - практиката показва, че на един крак човек се придвижва доста по-бавно, отколкото на двата. Наличното на та-
кива опции със сигурност има да ви накара да се гаврите безразборно с хората, не защото ще се чувствате зле след това, а поради простата причина, че паднете трупно ще ви стигат, а ампунишите основно ще се пребват и по-рядко ще се намират.

Парите карат света да се бърми! И в Колумбия е както на-
сякът - имаш края, пиеш мяко. В Xenus Всяка една стомка струва пари - независимо дали е помощ от даден персонаж, кола по наем или надстроика за оръжието ѝ. Средствата ще се набавят ос-
новно срещу изпълняване на различни поръчки, които успеете да си намерите. Тях тък ще си набавяте от шестиме групиробки, които обитават виртуалния свят на Xenus. Това са Властиите, Въстаници, нарко-мафиоти, индианци, бандити и ЦРУ. Всяка една от тях ще превърне всички си и рано или късно ще трябва да изберете на чий страна ще се сражавате. Това автоматично ще охлади отношенията ѝ с останалите групиробки, което означава, че следвашим път агентът на ЦРУ може да ѝ каже да се разкарате, вместо да ѝ даде търсенията от вас информация. Как-
то е с останалите елементи от играта, и тук сътества едното
на собствената си пречка - балансирането между шестима има да бъде никак лесно, но тък отговорността/из-

борьт/бината си е Ваша. В началото на играта всички групиробки ще се бъркат неутрално към Вас, т.е. нямат дефинирани врагове в играта. Което може само да ви разбва, като се има предвид Изкуствният Интелект, разработен от Deep Shadow.

Рунащите винаги са си падали по изчанчението неща, а свободо-
съществания като алгоритъм за виртуален слух и зрение опреде-
лено спадат към тази графа. Ше-
гата настрана, Изкуствният Интелект на Xenus се очертава да бъде различен от всяка една друга игра, която поне от съм из-
дал до момента. Какво е положе-
нието във въвеждането? Накратко: скриптове казват на гореите в играта къде какво и как да нападват. Изкуствният Интелект при тях се изразява побежище при избирането на определен тип оръжие, криенето и работата в екип по време на битка. Като из-
ключим този елемент от играта, ИИ-то реално е заменено с дълги поменици, в които се казва, че ако извличат отиде в зона А, лицето Х трябва да отиде до зона Б и да извлича дейсвие във Deep Shadow са решили да оти-
дат една стомка напред, като включват концепцията за виртуално зрение и слух на всеки един от персонажите в играта. Нап-
ример, ако имате двама пазачи и вие отстреляте единия и той излязка, другият веднага ще оти-
де да види какво е положението, съзира да е достъпът близо, че да чуе стомка на другаря си.

Всички гореизброени екстри са възможни благодарение на ен-
джина на играта, който е борза-
работен от Deep Shadow. Името на това чудо е Vital и съвсем скро-

ро ще е готова втората му част, която ще се предлага за лицензиране на всички, които имат планове да правят комплексни ролеви игри. Една от интересните възможности на енджина е смесването на няколко текстури, което тък ще гарантира, че никога в играта няма да забележите така характерните граници на квадратчето, което очертава текстурата, както и че всички къщи в играта ще имат наявно уникатен дизайн, а няма да си приложат като бъде (и повече) какъв.

Последните новини касаят мултиплъера на заглавето, който ще предлага кооперативна игра в мрежа, deathmatch и десетима на карти Capture the Flag. Макар че това със сигурност няма да бъде най-сингуларният момент в играта, че бъде интересно да се види какво Xenus ще предложи на играчите, избрали кооперативния режим на игра. За съжаление ще трябва да почакате до първото тримесечие на 2003г., за да раз-
берем отговора на този въпрос.

Deep Shadow

Екипът от притама дизайнери, работили над Codename: Outbreak се е отмели от GSC World и е започнал нова компания, наречена Deep Shadow. Покерили госта (предимно горчич) опит от Codename: Outbreak, рунащите започват работа през Октомври 2001г. върху Xenus. Разпознани грешките си от предишния проект, Deep Shadow избират сина фабул и коренно различен геймплей, който може да се окаже родноделчил на ню тип игри. Решението дейсвтвительно на Xenus да се разбива в Колумбия е взето поради нестабилната политическа обстановка там и екзотичната ѝ природа. За да пресъздаде последната доспехътският Варио, екипът изглежда редица фими, посветени на Колумбия, а през ръцете им са минали над 1200 снимки (хмм, дали само географски ориентирани) на местности в страната. Фирмата е госта амбициозна и в момента работи върху още въга проекта, за които все още нищо не се знае.

МОЖЕШ ЛИ ДА ОТКАЧИШ?



**ОПИТАЙ,
в-к КОМПЮТЪРНЕТ ПОМАГА**

■ Производител: Surreal
■ Жанр: Екшън-приключение
■ Коди: Край на 2002

Автор: Groover

Fellowship of The Ring

Безмислостната борба за лицензи не подминава и класиката на Толкин, която след пускането на тричасова сага на Питър Джакстън минала година, прехвърти истински ренесанс. Рекламната индустрия залая пазара с купища продукти, които биха разграбени от фенове на филма, които нямамат и идват кой в Том Бомбадил.



След яростно хапане, драчене, писане на неприлични надписи по колите и вратите на конкурентната, във фирмите надделяха в битката - Electronic Arts и Vivendi Universal. Electronic Arts се заеха да правят игра по филма, а Vivendi Universal получиха лиценз за цялата трилогия "Властиенън на Пръстените". Както сами се досещате, по-очакваното от две-те заглавия е това на Vivendi по-ради факта, че то ще обхване и трите части на епичното фентъзи, докато EA ще се задоволят само с първата. Fellowship of The Ring: The Two Towers се разработва за PS2, PC и XBOX, като Surreal Software са се настъпили с PC и PS2 версията. Иерата ша бъде почти еднаква на всички платформи, различи ще има единствено в графиката и може би системата за записване. Но като се има предвид, че Surreal Software е отговорна за попътата на събитие като Drakan,

очакванията не може да не се насият 8 рядката атмосфера. На ECTS бях покланян първите версии на играта, достъпни за игра от журналисти и посетители и всеобщото мнение е, че Vivendi имат един бъдещ хит в ръкава си.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring ще бъде екшън-приключение от трето лице, в което ще има-

те възможност да се възпроизведе в коктейл на три основни гейстящви лица във книжите - Фродо, Гандalf и Арагорн. Те ще представляват различните стилове на игра - дребничките Фродо ще разича предимно на безшумната си походка и на закрилата на Пръстена. При опасност той ще може винаги да го сложи и да стане небудим, но тези гейстия ще намаляват неговата непорочност. Когато тя изчезне съвсем, малкият хобит ще попадне във Владства на Пръстена и на неговия господар - Саурон. Гандalf борави с най-различни заклинания. Той ще разполага с руни, ще разпиши магии и ще използва способностите си, за да отблъсква нападателите и да предизвика другарите си. Арагорн, бъдещият крал, си пада по диктумния събъект. Воден от своя грамаден меч, Арагорн в буквален смисъл ще минава през тълпите от орки, с които ще трябва да се



срежава. Той е надарен от Surreal Software с множество комбинации от движение с меч, които изглеждат брутално, ако гледате как никой добър играч се върти спред тролоеве и други мерзки гобобе. Арагорн гори им и забърдиращо въвеждане, при което той прикалява и забива меча в падналия на земята враг, забърза отстъпство и го изважда от покойника. Ако проблемите са на разстояние, по-голямо от един меч, лъкът и стрелите на Арагорн ще могат да засръмят гори и Лего-лас.

За разлика от игра като The Lost Vikings, поне засега, вие ще можете да играете само с един от тримата герои и да сменяте персонажа си на точно определен места. А локациите в играта ще бъдат повече от доста-мачни. Области като Бре, Ломидол, Къщата на Том Бомбадил ще бъ-

тате експерти в областта. Нямаме да се възхитим от вниманието, което Surreal Software отделят на тази тема във всеки истински фен на Толкин част. В играта ще има и множество куестове, които няма да са задължителни (някои от тях гори няма да фигурират в книга), но ще донесат на упоритите бонуси и ценни предмети. Да ни говорим за факта, че със сигурност удоволствието да се разхожда със света, който твърдо време е бил реалност само в моята глава, е огромно.

Единствените притеснения относно качествата на играта идват от слухове, в които се възниква дума за Tomb Raider-о-образни загадки, в които ще трябва да бутате ръчки и напускате бутони или познатите ни от аркадните игри генератори на чудовища, които не спират да бъват събо-



дат изобразени до последния детайл. Играчът ще следва писанието на Толкин максимално стриктно. За да има независим качествен контрол във вода на направление, фирмата гори си е наложила Толкински - Данис Грайбрър, който се брои за един от големите

лач докато не бъдат напълно унищожени. До излизането на играта не остава толкова много време, така че вие препоръчвам да се заредите с търпение и да чакате.

Както вече стана нормално да бъде в 3D шутърите, и тук мърника щи ще се съмнява колкото по-малко се движити, но ще трябва добре за прецените баланса между нуждата от по-точна стрелба и опасността от тоца да застанети на неподвижно едно място по време на престрелка. Един от хубавите ефекти на оръжието е, че ще има деформирани експлозии. Казано по-просто - формата на експлозията ще поддържа формата на помещението, където е произведена (AvP имаше нещо подобно).

Играта ще ползва новия енджин, разработен от Rebellion, наречен Asura. Макар, че Judge Dredd е първото заглавие, правено с този енджин, Rebellion вече имат планове за още игри, които що го поддържат. Тъй като от Rebellion смятат, че за Dredd vs. Death е много важно да убий не само духа на комиксите, но и Бигд, а там паралелите между светлината и сянката играят голяма роля за цялостното усещане, производителите са вградили светлинни ефекти и сенки в

Asura енджина си.

За да бъде удоволствието от играта пълно, Rebellion разработват паралелно сингъл и мултплейър, като внимават и съветите частни на играта да са добре балансирани, без едната да взема превес над другата. Съдовата част ще е разделена на отделни мисии, като ще има и доста събитии, с които да се занимавате, стига да имате желание, разбира се. Вашата работа ще е да предотвратявате и тък да изгава-

те присъса за всички престрелния, които забележите и тъй като в Дред-Вселената неща като пиене на кафе и пущене на неизначените за това места са забранени, то смятам, че ще има доста неща, които да ще отблъскат вниманието :).

Различните ви присъди ще водят след себе си различни последствия. Например ако редовно разстрелявате хората, пиещи Пепси на улицата, а междувременно леко пляскате зад вратата

серийни убийци, то в един момент ще получите обаждане от Центъра, в което ще ще обясняват в превод текстът, че сте малумен и ще ще предупреждават да прекратите подобни гибови.

В мрежовата част на играта ще можете да играете с различни персонажи от света на Дред, например Judge Anderson, Demarco Pi и разбира се - самият Дред.

Един от типовете мрежова игра е наречен от Rebellion Judge Death DM. В него един от играчите влиза в ролята на Judge Death - най-опасният противник на Дред. Който от останалите успее да го убие, получава всичките му сили и умения, например смъртностото му докосване.

Играта все още е в госта ранен стадий на разработване - около 20%, но понеже съърфа всички компоненти, нужни на един добър екшън - солидни персонажи, дълбока история и много екшън, бъдете сигурни, че ще наблюдавате развитието на работата по нея и ще ще информираме съвсеменно за прогреса.



компютърен клуб МАСКАТА



**50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар**

■ Производител: Revolution
 ■ Жанр: Приключение
 ■ Края: Края на 2002г.

Автор: Groover
 Година: 2002г.
 Оценка: 8/10

Broken Sword 3

Eдна от много малкото игри, които направиха същински си геймът на магногодишното ECTS бе Broken Sword 3. За първото на почитателите на приключението поредица та съвсем скоро ще се сдобие с трета част, която ще завърши трилогията. Презентацията на

тия по своята, както е случая с Broken Sword, но Revolution са решили да предприемат смелата крачка. Само тaka фирмата може да остане на необходимата височина Broken Sword 3, так според Чарлз Сесил, ще бъде революция в жанра. Играта ще покаже бъдещето на приключението та��ва,

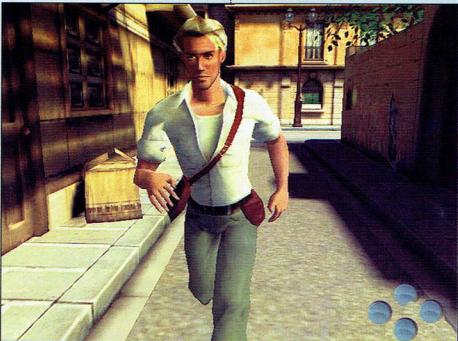


играта не мина и без изненада. Чарлз Сесил, който водеше представянето на играта, обясни в пръв текст, че приключението от типа "посочваш и кликаш" вече са 2 миналото и нямат място в модерната гейм-индустрия. Не е лесно да смениш концепцията на игра, която е продала милиони ко-

каквито имат шанс да оцеляят. След всички тези гръмъци суми, нека обрънем вниманието и на фактите.

Каквато вече казахме, BS 3 ще бъде логичният завършек на Broken Sword сагата. Което включва и изясняване на всички загадки и недомъръвки, оставени ни от пре-

дишните части. Отново сме в ролята на американския приключенец по неволя Джордж Стобард и неговата френско-езична приятелка Нуко. С течение на играта се срещат много стари познайници от предишните две части. В историите, задвижвача BS 3, че стane сума за гигантски гра-



екрана ще се изпълват със съдържание, когато се приближите до предмет, с който ще можете да взаимодействвате. Методът на профекта на разговори ще остане непроменен - когато комуникирате с някой, вие ще избирате между начини на поведение посредством иконки, а не чрез избор на реплики. По отношение на втория - в играта са се опитали да създадат атмосфера на игрален филм. Това означава, че на много от местата в BS 3 странната позиция на камерата ще засили напрежението или ще подчертава детайл от играта.

Другата ще ще биде да покаже богатите възможности на engine-a, който задвижва Broken Sword 3. Както видяхме от снимките коям стаптия, играта излязла много, много добре. Триизмерната графика не е набредила на леко комиксовото изъчване на предишните части, даже напротив. В трите измерения възможностите на дизайнерите са се убелчиха многоократно. Общата продължителност на играта, според Чарлз Сесил, ще биде около 16-17 часа. На въпроса не е ли търбове много, като се има предвид Final Fantasy поредицата (200+ часа), Сесил отговори "Никой да е изиграл Final Fantasy покрай?". Спори думот. В края на годината, когато BS3 излезе, ще говорим повече.

club
INFERNO

ТАПОН
ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

София, Младост 1, Пазар
Търговски комплекс "РЕЯ"
тел. 974 38 91

KONKURS
Club INFERNO организира
индивидуален конкурс за сформиране
на Counter-Strike отбор на клуба.

Всички кандидатстващи трябва да са
навършили 15 години и да са с
постоянно местоживее в гр. София.
За повече информация:
www.club-inferno.com и тел. 974 38 91



■ Производител: Lionhead Studios
■ Жанр: Стратегия/смущаващи
■ Кога: Края на 2003г.

Автор: Groover

Black & White 2

Hа ECTS Питър Молинъ отваря завесата над продолжението на това, което ще се окаже една от най-големите поредици в света на компютърните - Black & White. Молинъ поясни, че концепцията на игрите с марка Black & White е разработена по петима ѝ част и ще отразява разбъркането на човечеството. И докато първия B&W ни отвежда във върховитото общество, то вторият ще се развива в Средновековието. През това време Европа е разъсвана от междуособици и войни. Така ще бъде и ситуацията в Black & White. Малките невинни имбици, които във Възсияща във Върхата част на играта с постъпленията си изисквания, са в историите. На тяхно място идват военно настроени инвидуи с шлемове и ризици, носещи копия, лъжове и мечове. Те вече ще пазят по-добре от Вашето животно и ако то прекалае с десерти от типа: "Меланхоличен сладкиш в собствен

сок", ще му бъде даден Железен отпор. Хилди Войници ще се спускат в безжалостни мелеета. Вслушали се в простиите на всички, които са очаквали побеже стратегически елементи в Black & White, от Lionhead Studios щедро обещават нещувани по своя мащаб събития. Според сумите на Молинъ целият екран ще покаже от изстреляните стрели при подобни събития. Стотици въстителки ще намерят своя приемник и ще го обградят в хладната преграда на съмртвата. Събият Водол ще се спусне над очите им забинани и с величествена съмртвата анимация, малките Войници ще паднат, за да бъдат съпътвани от следващата вълна нападатели. Ако се чураме каквото ще бъде Вашата роля в цялата тази игрица, всички ще пляснат. Ако се чураме каквото ще разлагате злобата в сърцата на наро-

си и щи го побежете към грандиозни сражения и забъбащели походи. Милозавирят бог покъм обърне внимание на защитата и ще огради селището си със стена. Така той ще бъде подгответен за нападения от страна на Браговете. Интересният момент със стметните е, че вие ще можете да ги рисувате и след това мащите строители да изпълнят перверзитети ви в желания. Имате предвид, обаче, че прекалено високите изводи ще бъдат доста нестабилни и ще се ронят. Да не говорим, че ако противникът ще използва своято животно като маран (нещо подобно на Андрей

се погрижки за Всякакви природни състояния като бури, тайфуни и цунами). Те ще се появяват в зависимост от Вашата привлекателност (добър/зъл) и тази на притежателя на тази част от океана. Ако сте добрички и кръстосвате територията на някой лош бог, ще си имате гореспоменатите неприятности. Изобщо в играта много по-ясно ще се показват резултатите от Вашата политика. Типичен пример за това ще бъде Вашето храненце. Ако то е добричко, по стъпките му ще цъфтият цветя, ако е от тъмната страна, след него тревата ще е увехната и съсъхранена, а

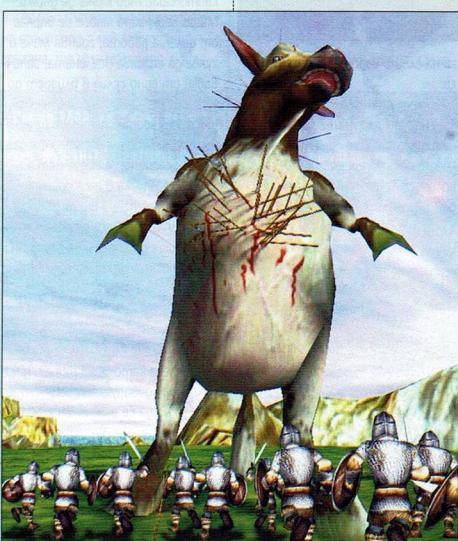


Баташов и "С глава в стенаата"), отложите ще могат да поберят съвсем разбитото ви градче.

Поселенците са следващата точка, по която здравата е поработено. Накратко казано, че можете да изградите селище от нутки и да го разбърнете до добре укрепен град. На разположение ще имате много побече сгради, които да изпълняват реални функции и да побишащат морала и Върхата на хората. По обратната логика, ако дадено място не ще харесва, можете да ги бъчете камшици, да ги изнесете от островчето си и да намерите друго място. За целта ще прибъдете построите огромен кораб, който освен с достатъчно място за население ще разполага и с оръдия. Точно така, екипът ще се разбърне и по бода, при това със страшна сила. Нак онама иная бече да цари това неизвестно жижера-достопно сълчице. От Lionhead са

изложените в почвата ще бушува лава. Гагината ще има и значително променен Изкуствен Интелект. Вече ще можете да я оставите на хора от подолечното ви селище да га наляжка и обучава, а и няма да е необходимо непрекъснато да му спомне на главата, за да го наказвате и поощрявате. Докато водите бихки дадат от родното място, животното ще си веси своеобразен дневник на дейностите, които извърши и когато се върнете от мелеето ще можете да изразите мнението си (чрез гъбелничане с перче, галене или брумали шутове) за неговите постъпъци.

За играта има още какво да се каже, но мястото му пристиска, а и не е лошо да оставим малко и за някой бъдещ предварителен поглед към заглавието. Такъв със сигурност ще има, защото играата ще излезе към края на 2003 или началото на 2004 г.



Archangel

Автор: Freeman

Hе знам дали си забелязах, но единствеността притежава онази специфична, харизматична магнетност на разгонена кукла, която кара всеки втори скопосан или не чак дотом гръскач на истории да се надвръти интелектуално. Следват захвани, преминаващи постепенно в предоразумени тласкци на Въображението да се обсносе и опише възможно най-небъобразимата и единствено единствена единственост, докато накрая логично се стигне до голямото изхвърляне, при което обикновено половината свет е потънала в кръб, жертвата на гейстивената си незашленост срещу Злато. Другата, яко очукана, или начукана - кой както си избере - все пак успява да оцелее, макар и заченала в себе си разрушата.

Защо съм щинчен ли? Де да знам, не ми е кеф и понеже съм така наречените Freeman мога да си позовя да не ми пук и да си плаща глупости на Боя. Половината ще ми се изкефят, останатите ще намразят "надутия корпелак"... Ху гиза а фак!?

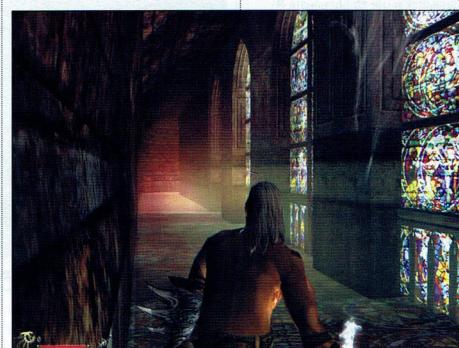
Ту от куи су?

Не ми казвай, не ме интересува, не говори, слушай по-нататък. Тা ето, значи, какво в общи линии гласяш преди мен:

"Единствен Той ще може да притежава Меч на Светлината!" Въпросният Той е Михаил. По същество на обстоятелствата, божественият промисъл ѝ е тук пръщвка на Събдата (казах ли ти никой, а тък и не ща да питам, 'щото кой знае какво още може да измисли сценаристкият гений) Михаил е Архангел. Само дето не го знаш. Как и защо е изпадна в амнезия от инцидентите в интернет материали не става ясно (поне на мен не ми стана... - ясно! - не ми стана ясно, това искам да кажа), но в общи линии в това състояние го забарваме в началото на игрането. Горкията не знае кой

е, каква е тази стая, в която се намира, още по-малко какво му се е случило, и как е попаднал там. Единственото, което може да възстанови от миндалото си е лицето на красива жена, катаклиза на МПС и токсикова. Останалото тънче в М'глата на небеденчeto (и Колумбиеца в там наизд). Просто не може да се възпроизведе от никоя доста неприлични коментарии, инспирирани от наглатка интелекту-

но изплуват апокалиптични картини на тотален погром, разрушения и пепелища, земя почерняла от застъпали роки от кръб, разчекнати, изкорени, набучени на колове, разчленени, размазани на пихтия тъжки тела, и захърлени като брили обезчестени жени и девици. Последното, предвид трудността при осигуряването на изходния материал не наблюда на мисълта, че демоничните слу-



ална кражба от "Хрониките на Амбер", но тях ще ги оставя за себе си, за да накърня деликатнина слух на четящите ни гами.

Стъсвен типично за пободни сценарии отново ще си имаме работа със Злато, заплашващо света и постапящо съществуването му на карта. Като чуя нещо такова въззнането ми обикно-

ги на злато вероятно са легофули.

Но да се върна на историята. Тя е надлучена от шаблонни клишета като симпо, през дулките на което изтича неескваж бълвоч пособственост. Както всички сме разбрали - още от "Властилина" насам - величеството никога не извика само, тоест не помня никакъ



Производител: Metropolis

Разпространение: JoWood

Жанр: Екшън

Сайт: www.jowood.com

Дата на излизане: Край на 2002

Очаквания: Големи

герой сам да е достигнал до прозрението за действителното си могъщество. Все отникъде се пръсканят тайнствен непознат (в стандартния случай - маъсънник), който да открие нашата, че е категоризиран като спасител на света със преди да е роден прадядо му, или тък като се динозаврите са разхождали по земята. В сегашния случай ролята на летописател на Михаиловата мощ сценаристите са предоставили на главния монах от Лазурния Орден (Azure Order), които му разказват какъв небороятен път е, че именно той е "Чаканият", "Единственят" и прочие стандартни булшисти, след което извади и на-важният - връчват му Меч на Светлината, който само той може да държи. Мишо безкрайно много се вляга от цялата работа, грабва меча и хуква да спасиша вселената, започвайки от едно съвсем в близост до манастира на Ордена на Светлини, от която системно изчезват хора. Оттам настепните фабулати се разгръщат, а бъдещият архангел се впуска в приключения, които постепенно ще отговорят на човъркащите го въпроси - както за себе си, така и за случващото се по света, в глобален аспект.

Израма

Најдобро би могла да бъде определена като "Soul Reaver", но с няколко инциденти особености - колкото да се различава с нещо; с други думи екшън-приключенческа игра с ролеви елементи.

Ролевата част се заключава във възможността за избор на клас газр, след срещата си с Полемители на Светлината, при

което ти предстои да бъдеш трансформиран в боец (warrior) или призрак (ghost). При избор на боец по-нападателното ти развитие в Червен или Черен фрайтър - колосална физическа сила, огромен бонус върху атаката или защитата (забиси от цвета, яйно), но по-слаби духовни способности. Ако се спреш на призрака, ще можеш да се превърнеш във видение (Phantom) - по-неуловими физически привилегии, но страхотни духовни мощи.

Фабулата ще те преведе през три различни света - първият акт (не ща да си спомним за моя, беше голимо излагане) започва Михаил в средновековен манастир, и в едно царство - носител на всички прилики и сходства с традиционните фантастични земи. Приключението във второ действие ще ползва за декор футистичен Берлин, а наб-накрая ще се спуснат в Града на Злото, за да се срещнеси с Господаря на Мрака.

Избын иронията, която си позволял гостеса, тук е мястото да подчертава дебело, че ако нещата са такива, каквито ни ги обещават разработчиците, нас ни очаква едно изживяване доста въстри от обикновеното. Иаратата обещава много. Най-вече битки. Макар по същество те да се опират стабилно върху hack-and-slash-основата и да предсталяват в големата си част мърдане наоколо с мишката и размахване на оръжието с левия бутон на гризача, ще има моменти, в които

то стратегиите на водене на бой ще напължва сериозно. Използванието на специалните оръжия, като Меча на Светлината, ще източва енергия ти, но всяко убийство ще възстановява част от нея. Това означава, че ще измариш и ще ти се налага честичко

като безобидна опция, аще намурат реално приложение в играта.

Арсеналът ти ще включва всичките видове средновековни мечове, брадви и пободните им, както и съвременни оръжия (като пистолети, автомати и прочие) за по-късните действия. Загадки



да спираш боя, изчаквайки да ти се зареди "акумулатора", или да използваш специално умение като "регенерации". Иначе казано - забъди за всичките типични мечове с цяло стаго време; попаднеш ли на голяма група ще трябва да ги избийаш лека-лека, на почивка. Размъкването на меча няма да е единствено, което ще можеш да правиш. Михаил ще има възможността да стои приведен, което да омекотява звука от стъпките му и да му позволява да се прокръвва, да скочи. Това провокира мисълта, че тези му умения ще са лище присъстват само

се дават от NPC мама, и при успешното им изпълнение се награждават с essence points. Те се дават и за всеки убит неприятел, тъй че те функционират като точки експириенс в едно средновековно RPG. Essence points се използват по време на игра за активирането на умения, напр. darkness vision (възкане в тъмното) и regeneration (регенерация). Те ще са ти нужни и за "закупуване" на блокади за съществуващи умения или за научаване на събралено нови такива.

Като цяло графиката на вижда безпокойство. Всяка фигура изз-

лежда или демонично гигантска, или в борба с агонията на винзапен изблъсък. Ябен е уклонът към "сюрреалистичната обстановка". Светътът, в който ще крахи архангелът ще излега като излязъл от обръкан сън. Терент ще наядва ассоциации на кошмар - мъги, забулващи блатисти черти на релефа и неземното небе, отливашо варовиково бледност по цялото място на действието. Атмосферата ще е призрачна. Чудовищата ще излегат като създания на Лъвкрафт и ще блъкнат от оригиналността. Основна част от "опозицията" в играта ще се съставлява от всичките видове зомбиита, или духове ще се появяват в ласманти, прозрачни форми.

Излезът на всеки герой ще подобава на сюрреалистичната визия, лъжаща от играта като цяло.

Потенциално слаб момент се очаква да бъде гуалогът, както е притежа да се случва във всяка игра, разработвана в не-аналогово-реалистични страни. Но очуването ще е на ниво. Така поне се говори ;-). Надявам се да е истина, защото звукът - както неведнък е стабало дума - е основоположник за добратата атмосфера елемент.

Archangel са предвидиха за Ноември и Metropolis Software планират да направят от играта истинска сензация. Това ще е второто Североамериканско заглавие на компанията след ходовата стратегия от последната година Odium, познат в Европа като Gorky 17.

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забулов" бл. 28, вк.А, ет.3

тел. 953-18-18, тел/факс 953-34-33, www.comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ComTrade⁹⁸

Донеси това списание в офиса и ще получиши **отстъпка!**

Не е толкова труенно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при час и на добра цена
старата борска пещ се
превърне отново в змей!

ИСКАШ ЪПГРЕЙД?

No One Lives Forever 2

Автор: Snake

Nяколко месеца наред, обзет от умиление препрочитах предварителния си поглед на NOLF2 Бечер преди лягане и - поставяйки некий спасително подъгъл на която си подсознанието на надежда да сънувам никой и друг мокър сън с Кейт Арчър - заспивах, разкъсан между принципното си небодерие в рекламни обещания и непоклатимата си воля за Монолит. Докато появилото се преди няколко дни preview сори на шпионския сикуър разруши всички колебания относно качеството на играта (ако и опитите ми да се мъча да сънувам Кейт след като - тъй да се каже - получих възможността да ѝ се раздам от първа ръка). С една дума: брилянтна! С две думи: изумен съм! С три думи: ба с мамата! С четири думи: просто няма такава игра! На базата на кратичкото демо, кое то видях смея да заявя съвсем отговорно, залагайки репутацията си на фърти геймър, че това ще бъде една от игрите (группата, преподлагаме всички, ще е новият Doom), които ще променят из основи представите ни за три дешифриране и ще наложат традициите, но които

жанра трябва да се развиба занадре. Единственият начин нещо да се обърка е целият екип, правещ играта, да е наупна спонтанно след приключването на няколкото нива, които изграждат преди малко, но гори и да се случи нещо подобно на въпросните няколко нива спокойно могат да извършват ревюлюцията в жанра и самички.

Ако, подобно на моята цинич-

на коло, пълзгайки спастния си поглед по нежките избълки на голия и корем чак до мястото, когато едно самотно копченце пристръка материала, прикрираща стечнатият и бъсът. И това, приятелю не е проста картишка. Това е енджинът на играта, както се убеждаваш малко по-късно в интървюта (след тази игра и най-вече след Мафиите, тържествено пре-

Производител: Monolith

Разпространител: Fox Interactive

Жанр: Екшън от първо място

Сайт: www.monolith.com

Дата на излизане: Края на 2002

Онаквания: Огромни

коато самата игра започва, тъврдо че членуваша, а от Монолит ти набутват в устата червеното хапче и те ухукват в ръба уздъръга без право на обжалване. NOLF2 буквально смазва със съчетание от перфектна графика (Помниш ли как ни обещаваха, че тази игра ще има най-добре изобразяването на монитор Вода до момента? Е, има я...), анимация на движението (Просто виж жеста, с който Кейт прибира и вади камбаната си. Виж лицеите анимации. Виж движението на очите. Аз не мога да ти опишам...), звук (Само ще ти кажа че типичните японски въятърни камбанки, или както там се наричат, подзвънват по различен начин, ако просто ги подухваш вятър, разклониш ги нарочно,

бълсреш се в мяк или грабо ги налагаш с камбаната си). Изображение (Шпионските джагди на Кейт просто нямат аналог в игра. В първата серия те бяха просто забъди. Такъ бълсало изумяват със замисъла и дизайна си. Аз лично отваря и затваря поне десет пъти червилото-фотоапарат и

Близък бой



установяват мрънканието си относно интродукциите, правени в енгиня на играта), която хората просто са живи, ако щеш ми върбай (Lithium, приятелю, а да знаеш само каква азиатска има в същото това интървю). Още малко по-късно,

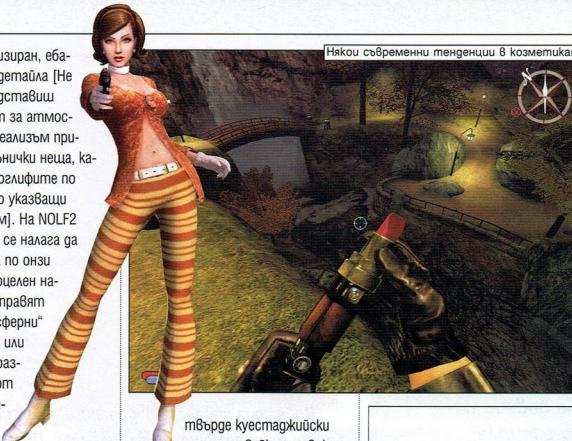


бяг като хипнотизиран, ба-
ти! и усет ѝм дегатила [Не
можеш да си представиш
доколко сломаат за атмос-
ферата и какъв реализъм при-
гават съвсем мънички неща, ка-
то например юероглифите по
шурикените, явно указаващи
производителя им]. На NOLF2
практически не се налага да
гради атмосфера по онзи
изкуствен и самоцелен начин,
по който го правят
повечето „атмосферни“
игри, рецидиращи или
преувеличаващи различни
елементи от
дейстителността или фанта-
зията. Въпреки
члата булафарност на идеята
за Джей Бонг, с която се съблъ-
сквате тук, в тази игра няма ни-
що изкуствено, нищо за което
старателните рещенции може да
каже „тези сенки и тази обзъена
стамуя са поставени там, за да
се създаде атмосфера“. NOLF2
изгражда атмосфера по най-блес-
тяща възможен начин – кардак
те да побърваш, че светът край
теб е реален и събрана му зависи
именно от успеха на твоята
опасна и отговорна мисия. Бру-
тално е.

В добафка геймплейт е раз-
мазаш. Обещаните RPG мотиви
са реализирани по най-добрия въз-
можен начин. Героиниата ти трупа
експириенс с изълнението на за-
дачите си [NOLF2 е една от мал-
кото игри, дарили ме с наистина
реален мотив да изпълня всички
те си незадължителни юбджекти-
ви и да намеря всякошибано сък-
репче, наистина да проучва през
нибогото, следвайки основната си
мисия без да ми пuka, че на финала
някой ще ме обвини, че сам изиг-
ра Европосия лъвът на 60%. Дре-
ме ми на оная работа за процен-
тиите. Искам келевр щом ще ме
карата да бърша добрини. Поредно
евзала за монолитите.] и след
това може да го разпределяш по
някой от осемте(!) основни по-
казателя – способност за без-
шумно промъкване, физическа
издръжливост, точност, товар,
броня, способности за борбене с
оръжия, способности за борбене със
шилоиските джарки и способ-
ност за бързо претърсване – в
зависимост от стила си на игра.

Самите мисии са прекрасни,
иновативни и разчупени по един

Някои съвременни тенденции в козметиката



търгъре куесмагджийски
начин, дарявайки с нов жи-
вот класическата пущалка. За да
не бъда голословен ще ти разкажа
в кратце първата мисия (която
се явява нещо като мурториъл и
както знаеш при повечето игри
бива групо претъпан). Та значи
кратичката и лесна първа мисия
ти кара да проникнеш в едно пре-
населено с нинжи градче, да се
промъкнеш достатъчно тихо и да
се справиш с обитателите му без
да разполагаш с никакъв онест-
релно оръжие, да намериши
разпръснати из него четири кори-
нти съобщения от твой колега-
шионер, да откриеш декодера,
които той ти е оставил, да се
върнеш при четирите съобщения
и да го декодираш, да изпълниши
указанията от тях, да откриеш
скрибището на колегата си,
да получиш от него следващите
బъфекти, които изискват
от теб да откриеш информация
за една тайна къртица, послуша-
вайки диалози или избивайки всич-
ки и пресеки никакъв писмена ин-
формация и да отидеш във вън-
носната тайна къртица за фи-

ци, което дишат разажка и 8 ре-
вюто си спират дотук с инфото
и приключват с един накарал ме да
се срива от стола подслушан ги-
лог. Да, чувството за хумор от-
ново е на Висота.

Скрита в храстите, Кейт
послушува диалог между гъв-
нинжи:

- Гладна съм!
- Ма нали яде.
- Няма значение. Винаги ме го-
ни глаг, когато съм изнервена.
- Притесняваш се от никаква
заувреда шипка?
- Глуости! Кенджи-сан иска да
се видим днес. Мися, че иска да



нал. Край на първа мисия. Въпрос-
ци?

Степен елементът Вече в зна-
чително поборен, сенчестите
места на картата, където можеш
да се прикриеш напълно. Вече
са ти оказани със специална икон-
ка. Кейт е залъгал и може да но-
си труповете, а на всичкото от-
горе автомобил на играча ся а
принудили и да ги пребърка, за-
щото оръжиета и предметите,
които разнасят просто отказват
да изскочат самички краи телата
им, както в другите шутъри.

И за да си останя все пак не-

скисаме.

-Ах, гага! Баба ми казаваше,
че жената трябва да дава отрова
на мъжа си всеки сутрин и да му
казва, че ще получи противомо-
рода, когато се върне.

-Хм, доста добра идея! И как-
ва отрова използваш баба ти?

-Не знам. Ще я питам. Може
дори да ти даде нейната, ако още
и е останала. На нея Вече със си-
гурност не ѝ пръбва?

-Задво? Да не би да спряла да
се притеснява, че дядо
ти може да избяга от
нее.

-Ами той Вече не
може да избяга, горички-
ят. Парализира се. Трябва
да бъеш
много внимателна с дозата.

Нямам думи, наистина.
Ако имаш възра на прененка-
та ми още със сеза можеш
да си разчистиш ед-
но местенце на рафта
с лобитимеси си игри и
да постлемеш червеното
килимче в очаква-
не на Кейт Аръър.
Ще се видим в ре-
вюто.



Mafia

Щатите. 30-те години. Италианци. Бейзболни бухалки. Едрокалибрени огнестрелни оръжия. Бързи ретро коли. Брилянтна история. Какво повече можете да искате? Малко по-изпитан геймплей, може би...



Рейтинг 9.0

Графика	[Progress bar]
Звук	[Progress bar]
Геймплей	[Progress bar]
Изкуствен интелект	[Progress bar]
Мултимедиа	[Progress bar]

Производител: Illusion Softworks
Разпространител: Take2
Жанр: Екшън от трето лице / Райсър
Сайт: mafia.gogames.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Висока
Ценност за ханга: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Примка на: Alien vs Predator 2

ПРОЛОГ

Дебелата хаванска пура изпълваше просторния кабинет с неприлично скъпия си дим. Диамантеният пръстен, обезобразил не едно и две лица и нежно обградил месестото купре, меко проблесна, когато Донът подигна чашата с безумно дълголетния Чай-вас и отпи серозна глътка. След това като гутути капи се завъртя с огромния кожен стол и прониза с хладните си сиви очи служителите си, стоящи пред необятното му бюро. Двамата костюмирани тъжаги с вид, набяващ мисли за изправителни заведения и снимки, под които пише „Търси се“ с едри и четливи букви, инстинктивно отстъпиха крачка назад...



Жената каза да зема домати, кромки, меко и тоалетна хартия.

Kомпютърна игра, можете ли да си представите? – произнесе ба̀бино до Донът с пътната си басоб глас, отпрената след многохватно гледане на Кръстника. – Компютърна игра за мафията! Кълна се в гроба на любимица си по-голям брат...

- Но брат ѝ си е жив и здрав, шефе – избодоти плахо едната.

Донът хърли бегъл поглед на тежкия си златен часовник, който показваше гвานадесет и десет и се усмихна мило:

- Както казах, кълна се в робота на любимица си брат, че

никога не съм вярвал, че ще доживея нещо подобно. Днес прочетох във вестника, че някакви чехи са напрабили компютърна игра за мафията. За мафията, моля в сел Чех! Искам да ми намерим някой, от когото мога да науча нещо повече по въпроса.

- Ми вчера Луиджи прекара известно време в клозета с някакво списание... – започна след кратък размисъл втората мутра.

- Къде общо има сексуалния живот на Луиджи със задачата, която току ѝ ще постави? – попита Донът с тон,



от който спасяваният В ѝзъла фокус уважяна.

- Ма ни такова списание, шеф. То и аз първо си помислих, че става въпрос за някакви мърсости, „щото пишете за някакви гейове в заглавието и тамън цар да му отпера един зад Вратата на первозрника неден и видя, че то всъщност за геймъри става сума та си помислих...

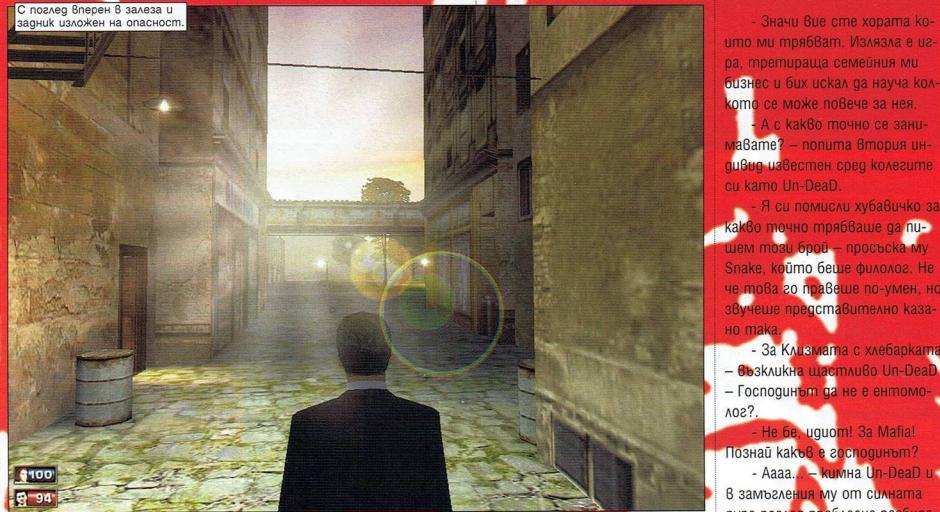
- Нямам нужда да мислите В мое присъствие и без това ми става лошо като ти ледем напътните. ПРОСТО Вземете Луцъжи и отидете да ми доберете някой от това списание.

С послез вълрен в залежа и задник изложен на опасност.

диган възмутено и гневно присви очи:

- Не си спомням да съм казвал да се отнасяте така към момчетата. Та моята с интелектуалца! Каквото ще си помислят за нас. И най-вече – този път тонът му накара фикуса да се пълзне препазливо край едната стена и да се измъкне през открехнатата Врата – каквото ще напишат за нас! Веднага ще разтвориме и им същите по едно писмо! А, да – дайте им и по една пурва.

- По във пурви – предложи делово единият от младежите, 8 секундата, когато парцалът



{30 минути, във пурви и четири усъстита по-късно; кабинетът на Дона}

Вратата се отвори и след кратко боричкане в прогресивно задимявашото се помещение възхода подопечните на Дона чубекоподобни, блачайки вдама добре обвързани младежи. Последните бяха грубо захвърлени пред борото.

- Само тези двамата бяха в кочината на указания в списанието адрес, шеф – обясни едната горица. – Разправиха, че били най-турголюбивите от колективта преди да им бъраме по су тушика и да ги свржем.

Боят на мафията се на-

ве измъкнат от устата му. Носеше ярки грехи, обещи и имаше изключително къса коса.

- Аз не пуша – отбеляза Вторият младеж, обзавел се с коса дъстматъчна и за дъвамата и с очебидни предположения към тъмните тонове в обеклото си, измъквайки бутулка с Чивас от ръчешта на горилата и прибутвайки обратно предложената му чаша.

Донът побигаща евната си Вежда и махна небрежно с ръка към Луцъжи, който вече застъпила пода на кабинета зад гостите му с найлон. Беше решил за момента да прогълъти наглото им побединение в името на любопитството си. Приведе се напред Кън същучуващо доволно от предоставените им блага

инциденти и каза:

- Работите в списание за компютърни игри, така ли?

- Ехъ – примилясна бълокосят, подвизаващ се във въпреки списание под псевдонима Snake. – Тоесть принципно пишем там, „щото като се казва да работим се предполага и да ни плащам...

А вие пушите ли след секс, а?



- Значи Вие сте хората които ми трябват. Излязва в изпра, третираща семеенния ми бизнес и бих искал да научя колкото се може повече за нея.

- А с каквото точно се занимавате? – попита втория индивид известен сред колегите си като Un-Dead.

- Я си помисли хубавичко за каквото точно трябваše да пишем този брой – прости съжа му Snake, който беше филолог. Не че това го правеше по-умен, но звучеше представително казано така.

- За Клизмата с хлебарката – бъзкилка щастливо Un-Dead

- Господинът си не е ентромомолог?

- Ня, идиот! За Mafia! Познай какъв е господинът?

- Ааа... – кимна Un-Dead и в замъглената му от сината пурва поглед разбираше – Ми нямам проблем. Каквото точно Ви интересува?

- Всичко, което можете да ми кажете – усмихна се благо Донът, махвайки отново с ръка на Луцъжи, който винаги се възмущава от бързосъществен цимент.

- С над-зломято удоволствието

– усмихна се широко Snake.



Snake



9/100

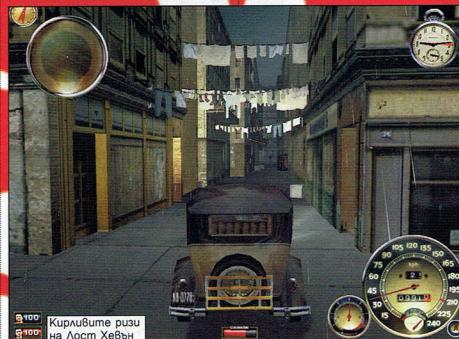
Моряк в отпуске

В играта става Въпрос за престъпната кариера на един малъгъл мъж, принужен от обстоятелствата да изостави професията си на таксиметров шофьор и да се присъедини към една от престъпните фамилии във фикционния град Лосън Хейви, който същност е изключително достоверно копие на Ню Йорк от тридесетте години.

Погодно на друг актуален хит от последните месеци, озаглавен Grand Theft Auto... .

- Три – отбеляза Un-DeaD, колкото да каже нещо.

- Погодно на Grand Theft Auto 3 – прътълки не възмутими Snake – играта съчетава в едно търгът пърсын екшън и редъйтъ. Израчут и тук ще трябва да изпълни на различни мисии, свързани с изнанките на героя му във Фамилията. Накоу от тях определено на напомнят тези от GTA-то, но това няма да го броим за минус, защото нещата, които можеш да правиш в горобен род игра не са чак толкова много и в общи линии се ограничават до преследване с коли, достигане до определена точка за определен време и изтребяване на определени инциденти с пушка в ръка. Разумката в Mafia е, че не можете да си избирате коя мисия да изпълня-

9/100
Кирилвите ризи на Лосън Хейви

вате и коя – не, нито пък последователността им на използване. Причината за това е в изключителни синхронни централни съюзни линии, която не позволява кой знае колко отклонения, подобни на болгатия набор от страннични, незадържителни мисии във вече споменатата GTA3.

- Доста често ще я споменаваме, трябва да ти кажа – Времето отпочиваня втората пурва Un-DeaD.

- Забелязваам – усмихна се Донъти. – Да не би моята... така, де – изрече за Марфиата га е просто безличен клонинг на Въпросната автомобилна кражба?

- В никакъв случай! – заяви с памот Un-DeaD, изправих се в стола си. – И то именно на

базата на Въпросната безумно стилна история. В GTA3 съществува 8 никакъв случай не беше най-сънчеста страна на играта, а авторите целенасочено бяха обезличили главния герой като обичен от име до блякиши и отглас, с цел по-пълно сливане на играещия с него. Тук нещата се намират точно на другия полюс.

Героят Ви има напълно забършена самоличност, която се разтворява постепенно в серия от междуини анимации, свързани отбележани мисии. В хода на играта опознавате сърдечните и желанията му, моментните му настроения и колебания.

Може да се каже, че Томи от Mafia е един от най-забърш-

Лични мнения

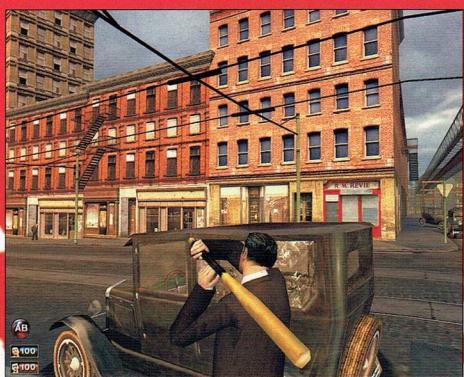
"Бримянта история, невероятна атмосфера и недокументиран геймплей. Горчивата истина е, че игра Mafia най-вече, за да види поредната впечатляваща с визуалните си решения кът-сцена и да научи предното късче от затрагващата история на Томи, а не заради самия акт на игра, който в повечето случаи ме изнервяше с недомислици си."

Un-DeaD

"Играта е гордина. Историята ме изкефи, но дори за момент не получих бруталното усещане за свобода, което ми дава GTA3. Предпочитанията ми определено хонят към отчето на Rockstar Games."

шените и – бих казал гори Жи-Ви – персонажи, които са се появявали никога в компютърна игра. Крайният резултат от сериозната работа на сценаристите по изграждането на харектъра на героя и на света, в който живее, е същия както и при GTA3 – максимално сближаване с глабната герой на играта, чувство на съпричастност към събитията му..."

- Колега, ръсъш пепел по килим! Я се поупсокой и пийни малко. Впечатленелен е – усмихна се Снауна на Дона – но в случая е съвсем прав. Освен това кът-сцените, които спомена – това моза гда Ви доха жажда като опълен кино експерт – са наистина блестящо реализирани като изпълнение, визия и озвучуване. Въпреки, че са правени с енджен на играта, спокойно моза да запи, че са едни от най-добрите вижданни в игра кът-днешниата. А съчетаването то на староремския мафиотска – с извинение – атмосфера и съвременните кинематографични техники с преексплоатация на кадансите в драматичните моменти, усует към детайл и крайно динамична камера, създават абсолютно унищожено усещане от играта. Въсъщност основният плюс на Mafia може да бъде формулиран имено така – „уникната атмосфера, несривими с тази на никоя друго подобно заглавие“. В споменатите кът-сцени и в самия ход на играта абторите ѝ са положили огромен труп по



изпипане на най-дребните детайли. Мафиотската – с извънение – сага буквально прелива от живот, създаващи един от най-гостоверните гигантски събития, които са напарили място на мониторите ни. За разлика от повечето игри в жанра...

- Ми те и без това не са много – отбелаязя алатнично UnDead, взръл тъжни поглед в спомнато изпразнилата се улица.

- Та за разлика от повечето игри от жанра, които се ограничават със симулирания трафик и тълпите от хора, обикновено безешо от улици, 8 Mafia NPC-тата...

- Твърде са ония безмозъчни същества, дето някой друж – в случаи компилтър – им казва къде да прайтят и как да реагират на определени сътуации. Нещо, като твоят горили тука – обясни UnDead, махкайки с ръка към Луиджи, който деловно лакираше гъба кочега.

- NPC-тата 8 Mafia се бържат доста едкватно, занимавайки се с ежедневните си дейности.

- В играта могат да се видят персонажи, които спокойно обядват в ресторант с някој приятел, водейки незаинтересирани диалози и изумените играч ще види гори как режат тържествите в чинищите си; персонажи, които танцуваат спрямо блус, опипвати задника на партньорката си и шепнети нещо в ухото ѝ; персонажи, които паркират автомобилите пред дома си на не-

подходящи за целта места, рискувайки да ги отнесат заедно с Вратата на Бозилото им...

Точно като оная мутра с бавареца, дето я отнесът при Хемус – изпадна в умиление UnDead.

- Ама ти нямаш книшка! – възмущути се Snake.

- Е именно, де – защищти се UnDead и след това се обърна, като очевидно забавляваща се Дон. – Целият килият ще живее Лост Хебън, заедно с всичките му щъкащи насам-натам пешеходци, градският трафик и останалата свалоч графично са реализирани по невероятен начин. Енджинът на играта е собствено произвадство на



It's raining man.
Hallelujah!

Colt Detective Special collected

Тестовани системи

- 1) Pentium III 733 Mhz; 512 RAM; GeForce 4 MX 420 64 RAM - игра - върви перфекти
- 2) AMD Athlon 850 Mhz; 256 RAM; GeForce 3 Ti200 128 RAM - игра - не върви добре, насица

Mision Softworks...

- Чехите – обаги се мрачно Доњт.

- ...но определено е в крак с всички съвременни тенденции и изисквания към игра, излязла 8 края на 2002 година. Дори бих могъл да кажа, че ли надбива. Динамично осветление, текстурите, сенките, лицеизвестите анимации и движението на персонажите като сило са на почти перфектно ниво. Казавам почти, защото неприморено впечатление правят дреболии от сортма на бърбета, изградени изцяло от спрайтове, подобно на игри отпреди три-четири години или не особено реалистичните слеги от съблъсък по колите – аспекти, в които GTA3 определено е с едни юрди напред.

- Като си говорим за гърди, можете ли да отпуснете по някоя курба, че ни съвршиха пинето и пурите – Въмет-

Просто поредният
работен ден.



- Блондинки – разнежено отговори Snake.

Точно в този момент Вратата на кабинета се отвори с лъстиво скърцане и вътре се въмхнаха четири ефирно облечени нежни създания, които це-леустремено поеха към двамата мадги интелектуализи в момента, в които ги забелязаха. След тях влезе и Луиджи, внимателно блъсчайки респектиращ с размерите си аквариум, пълен с пирани.

- Звукът – пробължи след няколко минути Snake с треперищ глас на фона, на който се чуха радиономерни влажни звуци – на Mafia също е доста на средното ниво. Озубяването, както вече казахме, е блестящо, музиката също не е лоша, въпреки че по мое мнение е леко еднообразна.

- В тази Връзка – обаги се

на невинно Snake.

Донът направи жест към Луиджи, който с помошта на двете горили, тъкмо се опитваше да върка в кабинета голиямъв бороделски тезгях с прикачен мензегем.

- Ама, ако може и още ус-

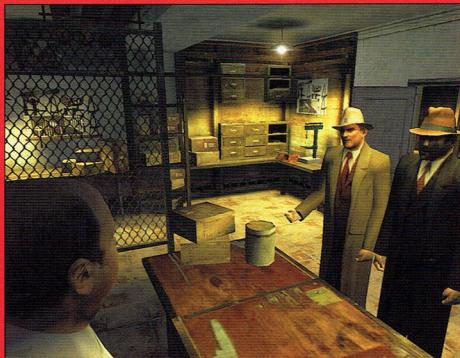
ку и никаква пурчика – Въметна още по-неинино Un-Dead – Та, га се върна на мисълта си – направи ми госта лошо впечатление фактът, че играма очевидно е оптимизирана за процесори на Intel – Вижно е още от системните изисквания, пък и аз го изпитах на собствения си, оборудван с AMD компютър – като по този начин грубъ в окатен геймплей на половината от потенциалните потребители на играта. Чехи!

- Ако произвоздителите на играта бяха имали аци – например Доњт – това нямаше да се случи, сарисе?

- Capiscol – отвъдна Snake, който бе уважил няколко бебиши от камедрамата по италианска филология в името на общата си култура.

Донът се усмихна приветливо:

- Какво казахте, че не Ви достигна, момчета?



задъхано Un-DeaD – е резонно да се направи паралел с GTA3, когато освен възможността да избирате между различни радиостанции, можете да слушате 8 колата си, съществуващите и опцията да си пускате емпетробки от личната колекция.

- Много добре – каза проплаченко Донът, под често бързо също се наблюдаваше никакъбо движение. – Но досега вие ми говорите само за външната страна на нещата. Графики, музика. Кажете ми какво е усещането от самата игра все пак.

– Така нареченият в геймърските среди „геймплей“ – включчи се Snake – представляващ, както вие отбележахте, усещането от самата игра ни се стори малко противоречив на базата на всички останали професионално реализирани аспекти.

• В геймплея също има няколко изключително добри по-насаждения, но във всеки един момент, когато с колегата веднага си казахме, че еднакъво си е осъществено перфектно се появяващо нещо неприятно – бъз или недомислица, която да ни развали у доволствието.

Като за начало пълната реалистична жизненост на живота от Аост Хебън в опростила от напълно неадекватния начин, по който NPC-тата реагират – или по-скоро не реагират – на непредвидени от сценария външни дразнителни. Така, например, мъжът в забедение, където от тир не се очаква да откриващ огън, продъл-

жава да вече не възмутимо без да обръща внимание на факта, че току-що си застремлял жена му.

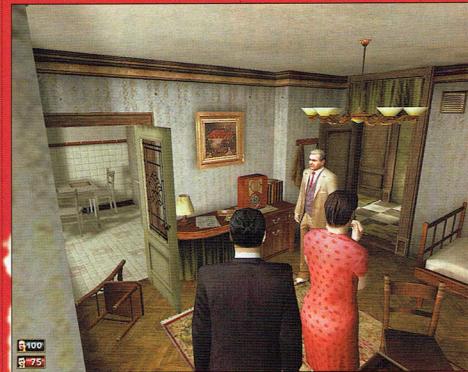
– Нямаме скрупули. Това ми харесва – възкликна Донът.

– Изобщо – съгласи се Un-DeaD, прилагайки пурпур без да спира ритмичните си движение.

– Също така колите в играта – продължи Snake – са небез-

квебото времето в проблемен фактор, ориентацията е нещо жизнено важно. Вече споменахме нереалистично изглеждащия демидж по колите. Самото

ни от задаващия се бъдещ patch, излиза, че удробстването Ви от играта бива чувствително редуцирано. Ралито в пета мисия, например,



усещането от карането им също не носи адрединаловия приток от шофирането в GTA3, но сме склонни да направим тази жертвата името на реализма. През тридесетте години все

Горе ръцете! Веднага!



роятно детайлно и реалистично пресъздаване, включва и фактът, че нито една от тях не попеля в секундата, когато написнеме клавиша за accelerate, а е необходимо извес-тното време за запалването. Добро впечатление прави и то-ва, че някой трябва да научи героя да като точно отклича и се пали всеки един определен модел кола, а и самото откличване отнема реалистично дълго време, в което можете да бъдете заловен. Също така на екрана Ви е добавен километраж, нето, чиято сериозна линса се усеща в GTA3. За сметка на това пок картата на града е доста нефункционална, а предоставянето Ви раздаде практически неизползваем. А все пак – особено в мисийте,

нака е имало Ламборджини Диабло. Мисийте са разнообразни и шансът да Ви доскучаят е крайно минимален. Но ще има-те проблем с тяхната безумно забавна трунност.

В Mafia нямаме възмож-ност да запазвате играта си по време на мисия и това, съ-четан с фактъ, че въпросните мисии просто не Ви дават шанс за грешка, пребърза-нагписа Mission failed / Retry? В едно от най-честите неща, които ще видите на мони-торите си.

А причините да се проваливат са много и изключително разнообразни. Като прибъдите към това и някои крайно неприятни бъдещи, които искрен се наядявате, че ще бъдат опрабе-

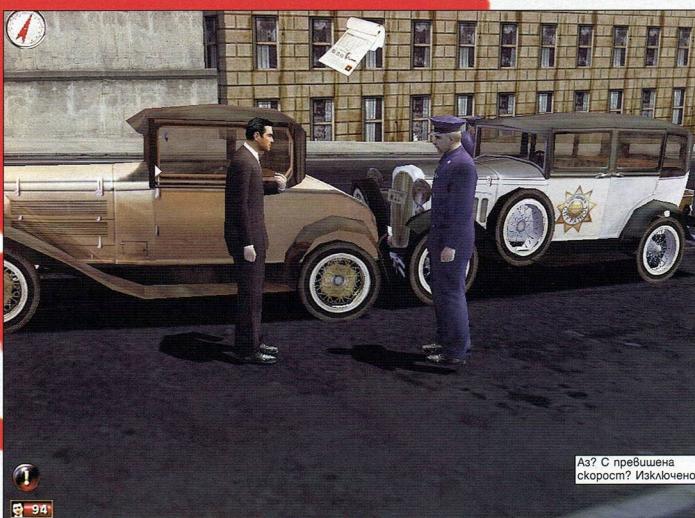
предизвика толкова сериозен отзвук сред световните геймърски маси, че сейчайт след него, достигнат от някои хора с очевидно болски нерви и – хехе – змийски рефлекси се пребърна в едно от най-популярните неща за даунлоуд, свързани с Mafia. Аз лично усъл-дях да мина съответното ниво, както и някои други един-ствено на базата на някъде невероятн късмет...

– Пък да първата мисия я минаш щом' съм много добре – измърка глас, симулиран южно спрямо пътя на инте-лектуалаца.

– Във всеки случай играта е добра, смята да сте склонни да ѝ отбелите значителна част от времето си и да внимавате в най-малките тъкноти на някои от мисийте, прегарайдайки ги отново и отново. Като цяло Mafia може да се запомни като игра, в която малките детали са пиннати безобразно добре, но някои от по-сериозните еле-менти на геймплея създават впечатление за претупаност – съвсема тръжесъщо Snake.

Малко по-късно и Un-DeaD свърши.

Донът замислено се усмихна, оглеждащи въвата журналисти. Момчетата очевидно разбираха от игри, както и от други основополагащи за живота неща... Жени, пие...

Аз? С превищена
скорост? Исклучено!

производството на нелицензиран алкохол беше западало нещо в последно време. Всички студентите си си бяха очи към Луиски, който отчаяно се опитваша да запази моторна резачка с олимпийски размери и пронесе замислено:

- Луиски, бих ли ми направил услугата да се разфасобаш сам и да се опаковаш в наядонов чубал. Училиш си.

След това се обрна към журналистите:

- Момчета, имам едно предложение...

[Две години, вдадесет и четири GW-броя и три месечни заплати, изплатени с прискърбие от Whisper, по-късно; кабинетът на Дона]

Дебелата хаванска пурпурътваше просторния кабинет с непрелично скъпия си дим. Диамантният пръстен, обезобразил не едно и две лица и нежно обгърнал месеското купре меко проблесна, когато

Дона ѝ ядо раздвижки оптичната си мишка по мауспада с изглед от Сицилия. Две минути по-късно разрязненият му поглед срещу надписа Mission Failed. За осми пореден път.

Осмата мишка за деня проучва през стаята, пронизвайки облаките от хавански дим и се разбие в отсрещната стена малко наглавите на повикани по специност консилери. Snake и Un-DeaD се приближиха със спокойна крачка до бюрото му, върху което гордо се възправяше последно поколение

ЕПИЛОГ

[Пет минути и петнайсетина гърмотевични провърквания в уют по-късно, или Времето необходимо да се изпусне въздуха от въвете надуваеми кукли, взети на зает от близкия сексапон; Регакцията]

Главния огледа въвете жалки, гротески кулчини път на лога, сгърчен в неестествени пози, опитващи се да вземат въздух, евва прокарвайки го със свистене покрай надебелелите си, пресъхнали езици. Махна с ръка на екипа да разкара вехтиите скорпи, наети от Бояна преодния ден, забинти внимателно капачката на Мастиката и се нареди, за да дъръпне догаратия фас „Арга“ качък от пребледнелите устни на Un-DeaD, преди да си ги е изгорил.

- Почисти тая свининца, моля те - уморено кимна по посока въвете олицетворения на Вредата от смесването на търгър алкохол с трева. Чистача усъдливо завлече телата в банята и ги напукъши във ваната. Когато се върна в стаята, Главният поклати отвратено глава. Погледът му се забули в онай безмерна тога, свидетелстваща за съзнание присъствало на търгъре много човешки падения.

- Не бярвай, че ще сработи. Мислех, че са по-трудни тези момчета. Впрочем къде каза, че си я отглеждаш тази трева, на балкона в саксийки? Хм, набери ми малко от следващата реколта. - Главният се протегна и спря камерата, извади касетката и я прибра в тайната сейф зад плаката на Diablo 2.

- Просто застраховка, в случай, че никога все пак решат да си искат заплатите - отговори на безмълвния въпрос в очите на Чистача той...



компютър, края който бе облегнатата кутията от Mafia 2.

- Как, по дяволите, се минава шеста мисия от тази игра? Шибаните чехи нали се заклеха да я направят по-лесна след като счупихте коленете на глъбица или дизайнер?!

- Ех, шефе – каза меко Snake, намествайки с отработен жест възела на гарваново-черната си юртобърза – Все пак вие иззвучавате глъбищна роля. Бихте ли искали да бъдете главно действащо лице в елементарна игра?

- Еее... не – отговори колебливо Донът.

- Нека да Ви помогна – приведе се над бързото Un-DeaD – значи, когато пускате газата на завоите...

Автори: Snake & Un-DeaD



ALIENS VERSUS PREDATOR™ PRIMAL HUNT

Автор: Snake

A обре, де - нека погледнем нещата обективно - какво може да очаква човек от един експанжън - някоя и друга нова мисия, някаква история, която да разкрива нови аспекти от сължета на оригиналната игра като съответно го предхожда, продължава или се движки паралелно с него, няколко нови оръжия и гадини и цена от портфолия на двадесетина долара. Погоди, добрените в звука и графиката могат да се

варящ чудесно на горните очаквания, а фактът, че се явява надстройка на един от най-добриите шутърти за миналата година сериозно подига акциите му. Полеглото от по-различен видът обаче тя и порцията от бира с пъркени картофи може да мине за съчетание от Бога, хмел и коронеподобни, ама не е лошо да се прояви и малко талант при превъртането им в нещо годно за консумация. Талант, който от Third Law очевидно нямат. Оставям настрава на фактът, че Primal Hunt се

Рейтинг 5.1

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултимедиј	██████████

Производител: Third Law Interactive
Разпространение: Sierra
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: sierra.com
PC: PIII 450, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценостност за жанра: Никаква
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Примичка: на Alien vs Predator 2

катък начин да продължи напред поради простата причина, че няма да си особено ясно какъв точно стаба, какъв е този толкова важен лоб упоменат в заглавие.

Недомислици. Моят метод за целта беше напискане на ескейп при появата на нова към-сцена. Много помога.

Но, както не Ведърък съм казвал, историята не е най- важното нещо в един екшън, така че нека да хърдам един поглед на останалите експанжън компоненти. Като за начало при избора на герой в началото прави впечатление, че маринецът Вече е едрогърда маринка от руски произход, а новият пришъвец. Всъщност е пределитън, позната ни от предишните серии ужасяваща кръстоска между пръщълък и хищник. Хищникът си е



състои от общо девет забележително малки и безчленни нива (по три за всяка една от расите) и може да се изиграе за няколко часа, защото

вече започнах да съвъркам със съвременните тенденции в изграждання бизнес, които налагат правилото, че игра с побеже от десетина часа геймплей е тъгла. Оставям настрава гори фактът, че историята - очевидно предхождаща тази от оригиналната игра - е толкова забележително бесмисленна и неясна, че не може да те мотивира по ня-

ластието и защо въобще ги избиваш тези хорди/хищници/пришъвци вместо да организираш серия от живи Вериги пред парламента в София и Винпрома във Враца в името на световния мир. Разбира единствено, че извънземният артфакт, които присъства в играта, прети от безумно скучните към-сцени, правени с енергична на играма, по някакъв начин се явява основен възгалтер на действието, но от там напаток ще се оправяш сам със сценарийните



същият, но аз по принцип не виждам какъв могат да го подобават. Дотук - добре.

Старателът ръжда не хъща (може да хъбне събъчи обаче, за това я мий редовно и ползвай презервативи) и за това логичният ми избор ме отвежде по генетичният побореното ми пришъльче. Още първата ми

възприемам като изливен лукс и трабва да бъфрат запазени за истинското продвижение. Погледнато от подобна гледна точка Primal Hunt може да мине за перфектният експанжън, отго-

сия с него е директен римейк на първата мисия с едно и също от оригиналната игра, където, прясно измъчен, трябваше да си намериш гостоприемен човек, на чието лице да се лепиши. Единствената разлика е, че този път прибяга да си намериши хищник. Проблемът идва от факта, че Third Law-щите не са загрели, че в AvP2 Българската мисия представлява главно интерактивен филм, в който се

гаше с пот по-добре от настоящето заглавие на-вече поради небероятната усет на Monolith към детайл, играта със светлините и сенките и създаването на атмосфера, каквато в Primal Hunt отсъства. Ако се бърнем към прищълеща тръба да спомена и това, че той е основната причина превъртането на играта да ми отнеме зели четири часа, защото търсениято на по-редната миниатюрна шахта,

серийозен бонус към арсенала си - цели три нови оръжия - щата с няя унищожава най-Важния елемент от предишната серия - страхът за собствената кожа. Още на третата минута игра Дония Вече разполага с пълния си

бо лазерно пушкало, което не е въввша особена работа. Имам чувството, че ти ми доладна на-мишо, просто защото е на-мишо сърна спрямо предишната серия. Което не значи, че не беше скучна, просто не ме

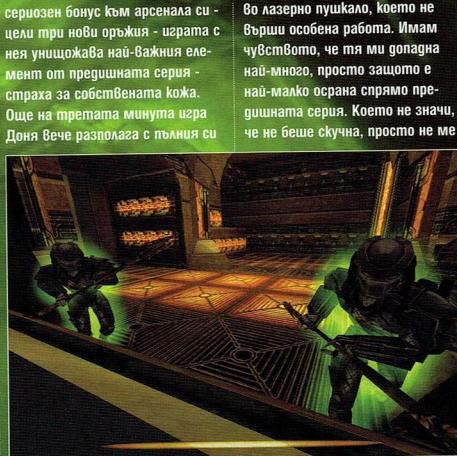


мотаеш сред беззащитните земляни, слушащи добре написаните им диалоги и буквально влизаш в атмосферата на играта, а освен това има един единствен землянин, на чието лице можеш да се лепиш. В Primal Hunt ни се предлага събстрем стандартно едълни ниво в което с беззащитния си фейсхагър се изправиш преду банди от зверели хищници, които те убиват на всеки две минути без да им мислят. Вижън мууда. На всичкото отгоре си имаш необходимите за по-добен ред ниво скриптирани ситуации и ако си малко по-хитър и имаш късмет можеш да се лепиш на физиономията на почти всеки от околните хищници. И докато добърно го гледаш как се опитва, зърнеши се, да съвли паякообразното мяло от лицето си и чакаш шастливата разтворка един надпис услугливо те информира, че геймът е оубър. Защото не си улучил правилния хищник, очакваш те в края на живота. Ебати.

Като си гордим за нива на мозък не обележах, че въпросните са отвратителни. Еднообразни и скучни до безумие. Вълнението еднотипният графичен ен-скин, оригиналната игра излеж-

през което да продължа към края на живота понякога е сериозно преизвикателство. Чак сега обознавам, че в AvP2 е имало нещо, на къдрава неуловима магия, която ме е карала да мисля като прищълещ, така че никога не съм имал проблеми с ориентацията. Така в тук нямам. Нямам, проче, и никакви поборения при преодоляване. Единствената но-вост е, че вътрешните ти че-лости са по-различни и лапите и опашката ти са по зеленикави. Ебати, казах.

При маринката, носеща звучното славянско име Доня, нещата също не стоят по-добре. Въпреки че - или по-скоро именно защото - е получила най-



арсенал и мори прищълещи с шестцепната картечница и блага усмишка. Тъличко. Единственото начин, по който абортире се опитват да се промътят на огневата мощ, която само си набутали в ръцете ти е да исцисвати върху теб маси от прищълещи, които обикновено да те нападат в гръб, извирайки от напълно нелогични места. Ебати, споменах ли?

Играта с хищника е обога-тена единствено от никакво но-

ядоса с нищо кон-кремто. Точно така - ебати.

Има и нови врагове - три броя. Грозни, досадни и прекъсплатиращи. Особено червят. Доста глу-лабо. В мултиплейъра също нямам почти нищо ново (единичните вече мозат да хапат глави, хората имат моущин детек-тор с 360 градусов обхват и преносими твърди, а хищни-циите - една нова пушка). И въобще защо ми океплязват по този начин хубавата игра, на коя може ли да ми каже?





Medieval Total War

Автори: Ripper

Лятна вечер, неедре към един... Цари затихващо оживление. След доста препирни и обещания за грубо вмешателство бъв физическата цялост на този или онзи игри те са разпределени и мирът бавно се възстановява от избухнали и разбихли се емоционален шок. Само двата гюска на *Medieval: Total War* си стоят ей тъй - безпризорни. Всеки минава, поглежда и в момента, в който прочете заглавието бърза да се отдалечи, прегу покачилият нозе върху бърбото си *Freeman* да го заподозре в проява на интерес. Виждан го как се научумерва и си мърмори, че май пак на него цяло да се падне да играе. Оставяме го да се съмсъжава и се пръскаме по групички, на лафче. Може би се питате как тозава се случи така, че четете моите. Вместо неговите писания. Виновна е голимата ми уста. Та знаят коментират ме си ние с *Warfrog-a MTW-a* (ами тихичко) и го сравняват с предшественика му *Shogun: Total War*, когато неволно се излуснах, че съм пребъртал *Shogun*. Знаете ли *Freeman* има доста времдния навик да е глух за света по принцип, но да чува всичко, което не трябва. И ето, че точно тозава се разнесе гласът му: „Пребъртал си Shogun, а?“. Усетил накъде отиват нещата, лахо се опитваш да спомолвеш едно „Ами всъщност, не точно...“ - в по-закъсната стремеж да замажа положението. Гладният редактор обаче (не е печатна грещка - напоследък се е поборал на тема *quiesci*) не бива така благосклонен да се върже и след мигновен размисъл съдбата ми за следващите две седмици е решена с една единствена реплика: „Ми май щи тряга да пишеш статия, приятелю“. За останалото се сещаште. Това е приоритет ми опит да пиша и ви моля, не ме винете ако статията на Ви харесва. Защото на гладния поглед на редактора може да е регизира единствено по три начина:

- A: Започваш да пишеш.
 - B: Започваш да пишеш.
 - C: Започваш да пишеш.
- И за започнах...

Рейтинг 8.9

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен интелект



Мултимедиа



Производител: Creative Assembly

Разпространител: Activision

Жанр: Стратегия

Сайт: www.activision.com

PC: РИ 350, 128MB RAM, 16MB 3D Video

Брой дискове: 2

Сложност: Голяма

Ценност на жанра: Средна

Време за усвояване: 2 часа

Масовост: Средна

Примка на: Shogun

Генетика и човешка природа
(кратко есе).

По същество играта е комбинация от реално-времев и походова част. Походовата част се изразява в придвижването на войските Ви, бъвши на събообразни „пешки“, по една географска карта. Когато решите да поставите под благословията на господството си някак чужда територия, и с най-приятелски и човеколюбиви намерения пратите некой от усмихнатите си, приветливи генериали, приграждани от радушна кавалерия и пехота в някак съседна територия, а там, вместо с хляб и сол, те биват посрещнати от негостоприемни, минетени, мрачни типове, които тъжливо са избягали от съмненията на разрушата и грабителството. Другият е когато подломите, подрибини елементи - ламятащи за власт селтащи, пригумат сълзи и смеха на българи и обещания на масите и ги убият да възстановят среду прекрасното Ви управляване.

Иначе действията Ви в играта се разvиват на картата на Европа, европейската част на Русия, северна Африка и части от Мала Азия, през периода XII-XV век или (ако някой от Вас е отъсъствал от часовете по история), така нареченото - средновековие.

Първи стъпки, или прохождането на един бъдещ император.

Започвайки игра, ще трябва да изберете един от режимите,



учитвно предоставени от разработчиците. Първият Възможен избор е „Бърза битка“ – компютърният праът по една произволна армия за Вас и Вашите опоненти и можете да започваче. Ако търсите започване обаче, по-логичният ѝ избор ще бъде „Самостоятелна игра“. Там имате възможност да играете „Кампания“, „Едничночна битка“, „Историческа кампания“ и „Историческа битка“.

**Мулти-
левърът** е пълна
гавра с потреби-
теля и единствен-
ната опция е
изиграването на

военни сражения (също както при Etherlords). Няма и помен за възможността да поразимите флиуди с колегата на стратегическо ниво (хм, приятелю, те флиудите е за препочитане да се разменят с колекциите и... на физическо ниво, ако може - бел. Физика). Ни е предвидено да можете с приятелята се впуснете в надълъжване на някоя стратегическа карта, като от време на време си спремвате по някое добовоно яко меле в спор за дадена провинция. Какво побеже да кажа - по-добро да го нямаше.

Историческата битка пресъздава атмосферата на реални военни събития от миналото.

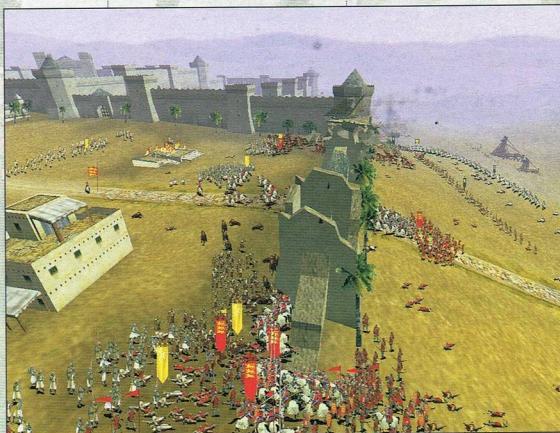
Историческата кампания е идентичната като замисъл, просто вместо една ще се наложи да проведете поредици от 2-4 битки.

Общо взето тези режими са по-скоро пънък и може да боянятъкът поразнообразява играта, но предоставят интересен най-вече заради идентичните с които ѝ играете. От това зависи стратегията ѝ позиция. Англичани, французи, испанци, германци, холандци, руснаци, поляци, унгарци, турци, египтяни, араби, византинци, датчани... Имате и други, но не ги помни. Едно обаче знам - българи нямаме (е, може би в експанжи...). Да известна степен изборът на нация опреде-

ределяте трудността, след която избирате измежду трите периода: ранен, напреднал и късен. От този избор зависят във всичко.

Първото е степента на раз-
ла и със-
тава на войска-
та. Католическите раси
разполагат с различни видове
пиконосци, рицари, мечносци и

раз-
ределени
между нациите в за-
висимост от стратовия
период. В ранната епоха игра-
та с Византийците е смесено
лесна, още в началото Владеете
един от най-плодородните про-
винции и позицията ѝ е лесно
защитима. Пак в този период
играта с Испания е нестрина
борба за овладяване Арабския ха-
лифат е в разцвета си половина
та иберийски полуостров е в ръ-
цете му от север дебнат Англия и
Франция – положението е от-
чайдащо. В късния период играта
с Франция ще ѝ се стори исти-
нски Ag обградена от мощните
Англия, Германия и Испания с ми-
зерен излаз на море (по-късно ще
разберете колко е важен из-



битие на провинциите ѝ. В ранния ѝ представляват предимно голи поля (Голи ли чух? Къде, къде са голите?... - бел. щатния боайдор) без нито една сграда, докато в късния ѝ вече дос-
тава сино укрепени и застроени (ама голи имат, или всички са със замъка, хоросан, бръшлян и всичко останало - бел. заинтри-
гуващият струмент от ВИАС).
Второто следствие от избора ѝ е стратовата година. Тук се налага една Вметка - независимо от кой период (респективно година) започнете кампанията съвриза в 1443г. Така че, ако започвате в късния период ще трябва да сте доста бързи, в противен случай точно в 1443г. ще излегате печално, печалният надпис DEFEAT и ще сте много печали, защото - стъклете се - печално е човек да загуби маса време в игра и в един момент да видите, че трябва да започне отначала.

Освен годината можете да изберете и цивилизацията, с която ѝ играете. От това зависи стратегията ѝ позиция. Англичани, французи, испанци, германци, холандци, руснаци, поляци, унгарци, турци, египтяни, араби, византинци, датчани... Имате и други, но не ги помни. Едно обаче знам - българи нямаме (е, може би в експанжи...). Да известна степен изборът на нация определя течността (Гръцки огън) и всъщата паника в редиците на Врага. Мюсюлманите почти нямат тежка кавалерия и пиконосци, което ги прави сино уязви-
ми за атаки с рицари. Общи за всички нации са селяните, стрелците и обсадните съор-
ужения. Цялата карта е разделена на около 100 провинции.

лазът на море) стратегическа-
та позиция на Франция в този
период е отчайваща. Същата е
ситуацията и с вече залязваща-
та Византинска империя - Турци-
те са във Възход.

**Игра на крамко, с при-
речения, или как Medieval Влияе
на секуналния живот.**

Заробяваша. Страшно зари-
бляваща. Олеев, кога стана 4
часа (изпънах XXL-а).

Тествана система

- 1) Тествано на: T-bird 1Ghz,
256MB RAM, GeForce2GTS - въ-
рви перфектно без грам забавяне

Соловата кампания.

Заробвайки я, най-напред оп-



на Master Spearmaker ще трябва последен лебъд крепост - Fortress (струва мащка си и баща си и се строи 20 години).

Възможните сгради са тъйрде много, за да ги изброя всичките. Аз така и не успях да застроя докрай никакъв замък. Но най-общо казано можете да строите сгради за тренировки на определен ред войска, мини, разни ковачници

и прочие постройки побеляващи качеството на бъоръжението и гори повишаващи морала на войските, пристанища и докове, църкви, манастири и каквото ли още не. Само ще ги видите.

Църквите, например, повишават лоялността на населението и освен това покръстват еднините със провинциите Ви. Ще разберете за какво говоря когато започнете да забземате арабския съят и на всеки ход изубяват въстания на берска основа.

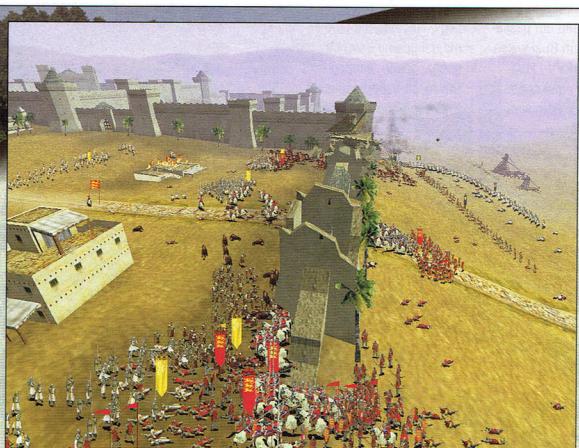
Но да се върнем на войската.

Във всяка част всичко че-



Играта
надълго и широко,
или какво очаква все-
ки, който се опитва да
отбие номера пред главния
редактор с три изречения.

И така, видяхо се е, че няма
да се размине по кратката про-
цедура. Обичам леките коли и ле-
ките жени, обаче Глабият не си
нага по лекобутатите статии. На



работа. Има, значи, гъба начина
за победа в тази игра. Единият е
чрез Велики дела от сорт на
„Непогускан“ да щегат презвети
ключови провинции“, „Монопол на
над първоголята с еднакво си“ и
т.н. Общо взето Августин. Истин-
ната е във втория метод - До-
минацията, всичко живо под но-
жа. Аз така игра.

В началото имаме 1 до 8
провинции и по 100-150 войника
за всяка от тях. Пред Вас стои
нелеката задача да забземете
останалите 100. За целта е нуж-
на Армия, която от своя страна
се състои от отделни войскови
части. Когато тренирате нова
войска 8 никоя от провинциите си
възстанови тренирането една
макава част. Например 100
Feudal sergeants, 60 Chivalric Man-
at-arms, 60 Archers или 40
Chivalric Knights бројката
100/60/40/20 е
предвари-
тел.

но зададена, зависи от конкрет-
ния тип войска и не подлежи на
промяна. С други думи ако си
поръчали Стрещи на слебдяща
ход ще разполагате с една рота
от 60 макиша. Войските се
поръчат в замъка. Във всяка
провинция можете да строите
само един замък, подлежащ на
постепенно разширяне. Всяка
сграда или юнкер ще изисква опре-
делен брой ходобе (тук един ход

е разбоянчен на една година) и,
разбира се - парички. Паричките
идват от данъците, с които об-
лагате провинциите и зависят
от благоустройството им. Ос-
новна част от приходите се кре-
пи на фермерство и добив на ня-
какъв ресурс (сол, злато, сребро,
мег), същевсъм малка част (тук
има изключение) идва от търго-
вия. За да увличате приходите
ти или трябва да захладявате
нови провинции или да обла-
городявате вече придобитите,
затова имате на разположение
множество сгради - Trader,
Improved farming +20/40/60 и
80%, Gold mine. Сградите за про-
изводство на войски са с по-ни-
колко юнкера - Spearmaker ->
Spearmaker's workshop ->
Spearmaker's guild -> Master
Spearmaker. За да строите по-
добрените версии над-напред
трябва да поборите крепостта
на тази провинция, примерно за
последен лебъд сграда от типа



и прочие постройки побеляващи
качеството на бъоръжението и
гори повишаващи морала на
войските, пристанища и докове,
църкви, манастири и каквото ли
още не. Само ще ги видите.
Църквите, например, повишават
лоялността на населението и
освен това покръстват еднините
със провинциите Ви. Ще разберете
за какво говоря когато започнете
да забземате арабския съят и на
всеки ход изубяват въстания на
берска основа.

Но да се върнем на войската.

Във всяка част всичко че-

точно постане напечено, Dread и
Ascent (последните не са наем-
мам да предвежда). Когато В армия
съберете множество войскови
части за генерал се назначава
командирът с най-много звезди,
ако има няколко с рабен брой се
назначава командирът на по-об-
раза като качество войскова
част (изключение прави кралят,
които Ви нарица команда армията,
в чийто състав е). Монархът е
ключова фигура, ако умре и не си
е подсигурил наследници от
мъжки пол - Game Over. За съз-
дание в играта не е предвиден

RPG елемент, разиграваш се в спалната на кралицата, затова ще трябва да се задоволите от време на време с кратко съобщение, в което се споменава, че кралицата е родила син/дъщеря. Децата ще не се появяват на сцената докато не набършият пълноletie – 15 години за момичетата и 16 за момчетата. Единствената функция на принцесите е да ги очищат за никой монарх да са склончите съзъс с него. Приносят от своя страна са един от най-добрите ви генериали. По евиденчулна смърт на краля (в бол или от старост, когато набърши 60-70 години) единият от приносятите да наследи я, а другите са остават приносятите като братя на краля. Когато вторият края умре и бъде наследен всички приносятите от първото поколение вече се падат чийто ли на новия края и титлата принц им бива отнета – те стават обикновени благородници. Тази процесура се повтаря през 2 поколения. Ще помислите, че е жестоко тъй да отнемат титлата на старите чичковци. Ха-ха изобщо не е така защото те заменят титлата при царица безсыртие – генералите, за разлика от краля и прин-

цата няколко от качествата му. Титла за Владение има всяка провинция, административните територии от своя страна са поглавия, когато построите определена сграда (Marshal's Palace, Admiralty).

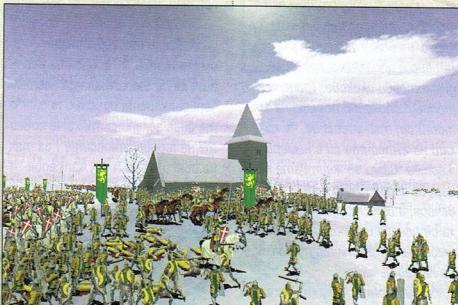
Като стана сума за Адмиралитетството да кажа и няколко суми за ролята на моремата. Те, както и сушата, са разделени на около 30 зони. За да контролирате зона от морето трябва да имате Ваш кораб в нея и да имате франкски кораби (ако се появят просто ги унищожете). Контролът над морето е кълчов – той ще осигурия бързо пристигане на армията, които иначе се придвижват с по една провинция на ход. Морският транспорт може да ви съкрати понякога по 10-на и побече хода, защото ако контролирате всички зони между пропинки A и B и прехвърлянето на армия ще отнема само 1 ход независимо от разстоянието между двата.

Мисли ли забърши с битките. Тук е истинската прелест на играта, не че съчетанието между 3D терени и 2D обекти блести с нещо особено, просто гледката на 5-6 хиляди войника включени в битка на живот и смърт

един пример: Веднъж имате 50% числено превъзходство над паднали англичани и естествено те се бият настанили на най-високия хълм в района. Фронтирната атака беше немислима, докато войската ми се катереше с мяка по хълма (това между другото е сътворено с умора във войскарите и оттам с падане на морала и бойния дух) отгоре стрелят с язбища безмилостно. Олекъжах наизчинала си войска мислейки какво да предприема и забелязах, че една група рицари в тила ми е мъртвя, докато се усети втора я беше последвало. Причината бяха скритите в гората зад мен 100 Longbow archer-a прикривани 200 пиконосеща. В момента, в които се обръщах да накажа наляещите по хълма се втурнаха 300 азиатски рицари и ме удариха в гръб - битката беше загубена.

ман-директите умения на генерала - дали и при много голямо числово превъзходство можете да загубите битка ако войската ви загуби бойния си ентузиазъм и се разбия пред шепата силен мотивирани сплотени и агресивни глобози на противника.

За да приключи с тази част искам да кажа само едно – тук, в тази игра, вие, а не почувствах действително какво означава да си главнокомандващ. Научих се да мисля тактически, да знам какво означават флангове и център на армията и какви войски трябва да има разположени там; вие щах една войска се разтваря като ноговка и обградява друга, изколвайки до



За това ще препоръчвам в началото да оставяте големите битки да бъдат решавани автоматично и да водите само по-малките, едва слег като понярвате опит може да си позволите да се пробвате във голямо място. Иначе ще са нещата, които имат значението на битките. На първо място тактическите ви умения да дислоцирате добре преди битката войските си, така че по възможност те да заминат височините, както и умното използване на наличните ровове и бойници, които те имат срещу друг тип войска (примерно е гибелю на противника постъпват на бързата конница стрелящи, стрелящи с изпълнение назад, а отпред изкарвани коленосъщите). Второто е

трак. Тези усещания ще запомня за дълго.

Финал, или нещо като субективно мнение.

Въпреки споменатите проблеми с камерата и на моменти доста затрудненото управление, Medieval: Total War за мен си остава една много добра игра, анажирана около 150 часа от живота ми. За съжаление не е от типа игри, който бих преиграл след няколко месеца, просто в един момент става отпечатъчена.



циите нямат възраст и не умират от старост. Освен това всеки генерал без титла може да получи таеква, титлише са града Вида – титла за Владение (Lord of Ireland, Duke of Aragon) и административна титла (Constable of the Tower, High admiral of north sea), като всеки генерал може да има само една титла. Титлише са по формата на същите, които са „граф&корон“ Въръчвате на генерала и побиша-

т е уникална за жанра. Да видиш пропускащите по склона рицари с гордо разтворени знамена, това как свалят пиките и ускоряват малко преди съблъсъка с врага е невероятно преживяване (отлага рицарите да са тъбои). Поради споменатата мащабност, капацитета на камера и недостатък управление в битките човек трудно би могъл да бъде равностоен противник на коломпътъра. А и то в битка е невероятно, ще вад



Dino Crisis 2

Resident Evil с динозаври...

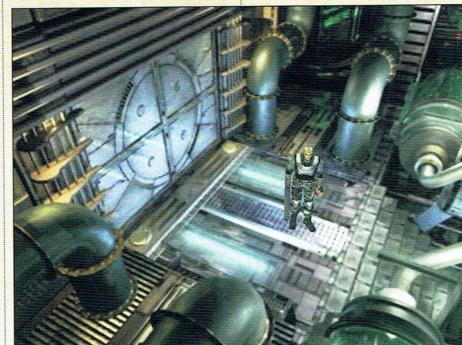
Mасивният крак на трицератопса се заби в ниска-та суха трева, близо до малко облаке прах, след което една от огромната, леко пръвгълна глава захапа няколко стръка и започна да ги бърне неизбушимо. Папагалската човка, която служеше за глава на огромното животно направи няколко движение и засипна неподвижно, от никъде се чу рев на тиранозавър. Малките прокомпингнатуси застърчаха уплашено и побягнаха, правейки двубутрометров скокобе. Трицератопсът спокойно остана на мястото си, той усещаше, че краткото на гущерите си в намерили жертвата. Само че жертвата не изрева побобаща като бебеща вечеря, а вместо това извъздува съпестие избетиста пустиня смесена с отчимливо потрясъване на картичница.

3500 points! - Очитте ми шияка да се залепят за монитора. Върно, корабо беше проектирано вълнуващо, но пресярът му рев ме направи богат. Връщам се веднага в кораба и купувам така блевуваната броня. Ха сега да ги видим велосирапторските гадчета, как ще ми пуснат кров на облепения със стомана персонаж. Отново съм в духунгата. Велосирапторите не подозират за ъпгрейд, се нахърлят отгоре

му като побеснели. 5x комбо! 7x комбо! Продължавам в захлас да трепля гдините, като същевременно един факт започва да си пробива път към съзнанието ми: „Те нямат край! Кланицата ще продължи вечно, мухахахаха!“...

Сега вече по-сертиозно, да си призная, изльгах те. За гве неща.

Първо. По времето, когато са живели трицератопсите не е имало трева, еволюцията все още не се е решавала да застъпят чербенчика бята пръст с познатата днес зеленина, така че човките на трицератопсите (за тях не съм изъгнал!) служат един-смъртоносно за късане на листа.



Рейтинг 7.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мутиплейър	

Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.capcom.com
PC: PIII 300, 64MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 45 минути
Масовост: Ниска
Причина на: Resident Evil

та от играта управляваш мащето, през останалото време бандата. Историята в толкова заплетена, усукана и неразбираема, че единственото прозрение, до което успях да достигна във бързка с нея беше, че някой много, ама много е искал да докаже колко бълбока и драматична може да бъде една история с динозаври. Трогателно!

Накратко. Тримата герои, барабар с един въоръжен да зъби отряда са пренесени във времето (разбирај Триас или Креда, когато вървящите господари са били динозаврите) по следите на S.O.S., подаден от научни експедиции. Та, телепортират се значи, нашите, устройват си лагер в гората край станциите и гокамо си препичат миризливите кубинки край огън с кеф си мислят „къв е гот да си на почибка, при това без да те хляят комари“ (тозава още в нямало)

Да, ама се оказа, че комарите не са чак така напаст и това скоро става ясно на всички с болезнена откровеност, когато глумицата велосираптори изневидяща ги връхлиха и... нека го кажем така - свежа бройката на отряда до въпросните гвама - мащето и пичът с интелектуалното изльваше на тухла четвърка. Опреди гръб в гръб (не бе,



ка бая зор, така че га караме по-ред.

Можеш да започнеш играта, избирайки между два героя: маг, русоляв пехотинец (не ме питай за името) и още по-млада пехотинка Regina (вих тя я помня, ако ѝ видиш балконът ще разбереш защо). Има и един трети, полу-индианец, полу-кубай, голям образ, но се покоят като еднинствено в междинните анимации. Полюбина-



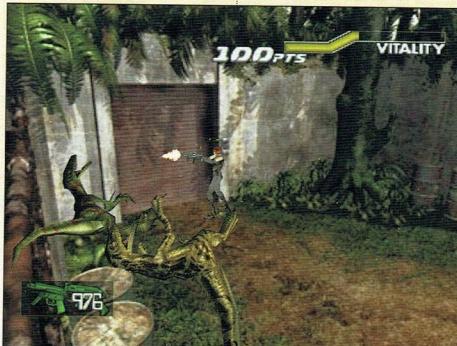
не са обратни, просто положението го изисква) те се опитват да пръсъжат да бъдат последни оцелели поне още малко. И точно тук в историята се появява ироничната усмивка на събата, поднесла спасението по формата на един огромен и бял разломен от отлагането бълго закуска Tyrannopausis Rex, който прогонва Велосирапторите. Голяма работа, ше какш, просто ще бъдат изядени на една, вмес-то на няколко хапки. Да, ама не, защото внезапно отнедей се появява третият ни герой, кой-

гоприятни обстоятелства, а както канак на всичко накрая ще проведеш и разговор със самия себе си.

Японска му работи

И като казах "японска" га поясня, че Dino Crisis 2 въвънност е Playstation-ски норм, което би трябвало да си спомнила още с прочитане на името на разработчика.

Тя се Богу търп пърсын
векшун и е реализирана подобно на
Resident Evil - триизмерни фигури-
ку на герои и противници, съче-
тани с 2D декори. Ужасно звучи.



то с присъщата на каубойците (и индианците също) небъзумната точност отстрелявания с базука струенокръвнина газ право в окото. Нашите, от своя страна, не особено геройчно, но за сметка на това панически се хвърлят през глава към близката горичка и спасяват кожите.

Следва продължение...

Стига толкъс история, по-важното е да знаеш, че напатък те чакат още доста приключени, изследвана на научна база, спасяване на град, нападнат от динозаври, разгадаване на няколко загадки и мистерии, съврзани с произхода на страната раса, с която ще се сблъскаш при небал-

зnam, но изненадващо играта не изглежда чак толкова зле, търпят се, особено при актизиранни макуларни симулани детайлами и графични екстри. Всъщност има уникатен облик. Камерата е статична, но винаги перфектно разположена и придаваща характеристен кинематографичен отпечатък на събитията на екрана.

Да оставим обаче камерите и да се върнем към началото на играта. Там те чакат една небобкновена пушка (помпа) и остро мачете. Докато - следващата фабулата - размотаваш персонажа си из разните горски беби/изоставени складове/градски улици, превъзящки го лека по-ле-

ка в самоходен арсенал, накичен какви ли не средство за бърз пренос до онъ, по-добрият свят, че разбах на бнимането на десетки, стотици, че и хулиги кипящи по ентузиазъм и нетърпение да се възнесат до Въпросния меракъс. Разбира се става дума за динозаври от Всякакъв вид и калибр, но предимно белозиратори, които ще пропътват от отащек, подномогнат от забележително интелигентния Auto Aim (за незапознатите – автоматично прицелване). А ако си любите на по-същините усещания можеш да кълцаш лъгостите на твари с мачетето. Оръжията се закупуват от специални терминали (магазини), как оттам се съобщава с амунции и health recovery items, които ще ти юзстановяват кръвта в напечени ситуации.

Всеки убит **донор**-забър носи
т.нар. extinction points, които съм-
вото на които забави от - об-
разно казано - размера на забър-
му. Иначе казано - колко е кораба
и опасна гадина. Убийците в
бърза последователност ги да-
нозъбър реализират 2x комбо,
което носи допълнителни точки.
При 3x, 4x, 5x и т.н. точките са
отси по бързе. Иначе казано:

Тествания систем

- 1) Thunderbird 1 Ghz; 256 RAM;
GeForce 2 PRO 64 RAM - играят
върви перфектно



„Убишай бързо, умирай трудно, стани богат. За да убиаш още по-бързо, да умираш по-трудно и като си сегнеш накрая на портфейла да си толкова нависокоче, че да га си виниш занапка.“

Лични мнени

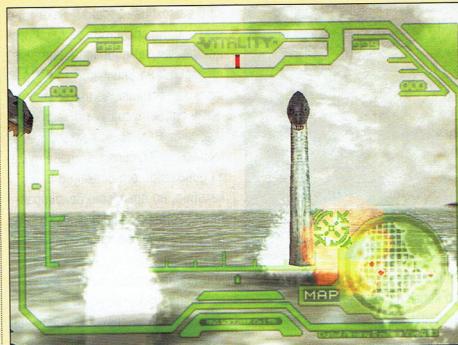
Guerrero & Master

Иска ми се да бута всички японски сценаристи по пързала с бръснарски ножчета. Това е най-гнусното заплетение сценари, който съм виждал никога. Камерата макар и перфектна за жанра си все пак усеща на някояко път да не дезориентира достатъчно, че да се наложи лоудинг. Но най-м липсващо усещане защо то място, като хванат госят launcher. Иначе играте е... въманнячаваща. Сам се чудя как ми се изпълзяна това, но е факт. Отиде ми съня с нея. Персонажите са свежи и бе доста лесно да ми се присъни да ги придръжа и в други приключения от поредицата. Жалко, че за PS не се разработват експанжъни, малко допълнителни време щеше да ми се отрази прекрасно. Като десерт авторите са се постарат да ни сервират и няколко допълнителни игрички след края на Dino Crisis 2, което в мен поне ми направи приятно впечатление. Не съжалявам, че игра!

Това е смисъла на играта, макар че, след горните изречения, някак няма да се изненадам ако в някой мастит „отрупден“ ежедневник се появи заглавие „Списание на всесъщества за убийства“. Да се оплесваме с това сега обаче, а га си гледаме стаптията. Та на българос. При никошко изпълнени комбота и напускане на облака без га си покоснат



която намалява нанесените щети наполовина. С токичи можеш да си закупиш и някои други интересни джунгли. Примерно сребърна карта, увеличаваша изисквашото се междуубийствата време, така че те да имат бъдат зачетени като колобо. В комплект със златната карта, която пък увеличава точките, получавани за всяка преустановка, загти струва побег от 50 000, почти колкото rocket launcher, но пък си струва. За спрашка, един велосипед нормално носи по-малко от 1000 точки, а пък хич не е лесен за трепане. Има



Е, спокойствието не е точната дума, защото ако автогорите са решили, че дадена област трябва да гъмжи, то тя ще е постоянно населена, незадисимо какви усилия си приложиш в обратна насока.

Същото важи и за усилията ти да се запишеш като то скимне, или пък да излезеш от играта по никакъв що горе нормален начин (разбираш чрез настискане на Quit или Exit), Alt+F4 е единственият шанс. Save-нето пък става само на определени места - в споменатите по-горе „магазини“. Краткостта на играчата е дружествен серозен минус, който използува на повърхността на разбирането ми се критично. На мен ми отне точно 9 часа и 21 минути. Разбира се ние не пречи да пребършиш играчата после и на по-висока трудност или пък да се пробваш да намериш и секретния Dino File, който аз не успях да открия. Кои



смисъл да похарчиш напрегнато и за модификация на primary weapon-a. Добър избор била и аптечката, посредством която да възкресиш персонажа си, ако някой по-настойчив динозавър ти събъди масломто.

Проверирай абсолютното видимостни обекти (били ти и гвозди мерни) за скрити аптечки и файдлове. Из картата са разпръснати 11 Dino Files. Всеки от които дава обширно инфо за някой от фрагасите ти. Височина, тегло, поведение, как е по-добре да го елиминираш. На мен това много ми помогна когато трябваше да видя съмненията на едни пещерни създания с глава на събелезъб тигър. Оказа се, че единствено оръжие, чиито заряд може да пробие брониранието им сърбове е противотанковата пушка. Ако ти събралаш куршумите за нея, единственият варианти е вторично оръжие Chainmine, кое то преобръща динозавъра по гръб, откривайки незашитения му корем.

Освен типичния за тъкъв рог заглавия екипът в играта ще откриеш доста аркадни елементи, като например ситуацията, при която от задната част на бясно бържеш се джипът че ти се

налага да пущаш с преследващи те трицираторси, а също и юпърн' ги геймплей. Последните най-вече в подводните участъци, където реци се във водичките с сигнално жълт водолазен костюм, се съблъскват с препятствия изисквани до госта подсказани.

Като приятна изненада бих определи и интерфейса в Dino Crisis 2, особено начинът, по който е реализиран инвентара. Настискай Tab активираш паузата и се поглежда меню, от което да си избереш каквото ли е нужно. По време на игра ще се наложи да събраши и всевъзможни

key items, задължителни за отваряне на дадена врата или активиране на съръдение. За напредъка ти нерядко ще се наложи и консултиране с картата, която е удобна и лесна за ползвание, освен това услугчило ти показва през кои брами можеш да преминеш.



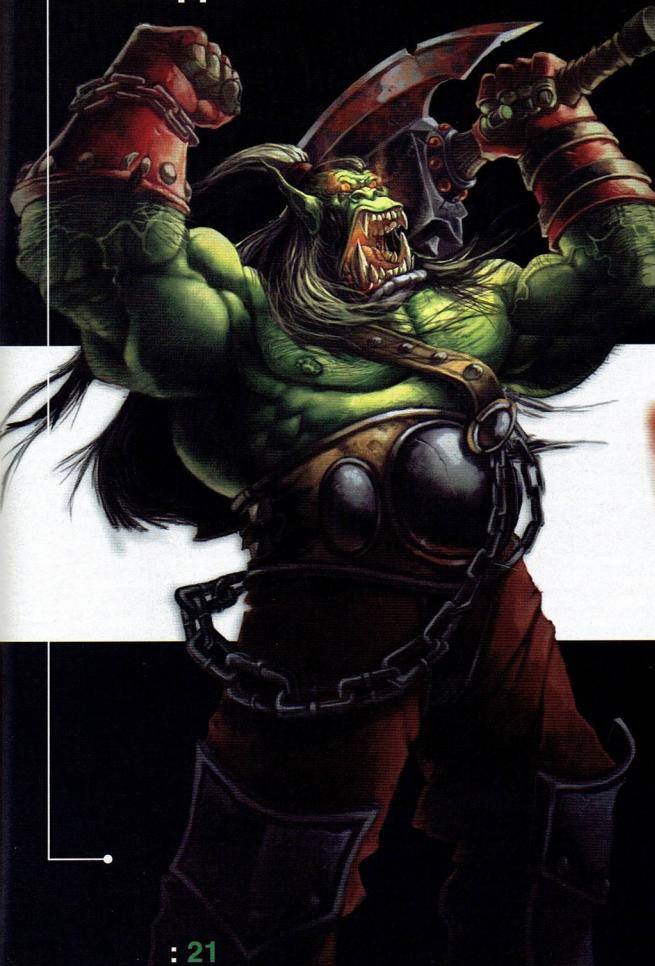
B Dino Crisis 2 нива няма. Целият свят е разделен на области, които обикновено са обустроени, т.е. можеш да се върнеш на предишното и да попърсиш липсващия предмет на спокойствието.

знае каква лята тъбар се крие зад него.

Добрата новина, е че събранныите точки накрая можеш да закупиш нов персонаж (а те са най-различни от хора динозаври, гори танк, като всеки от тях струва различно). След което да участиши с него в своеобразна фойнина игра. Ако не въртиш ти издържат да настроиш контролите, можеш да предизвикаш никакъв отпорка на едни своеобразен динозавърски Tekken. Последната екстра е „гладиаторската аrena“ (то не му е това името ама за го нарекоха така, за да опишат най-точно същността му). Срещу избрания от теб персонаж се пускат различни противници. От начало няколко раптора, после тиранозавър, после ХИШНИКУС ГИГАНТИКУС, после ... страхишилата на кеч федерацията Guerrero&Master...



ПРЕДСТАВЯТ



5

Турнира
по



За големия
шлем

: 21

: Alien's Club

: Alien's Club

#

#

С любезното съдействие на:

ПУЛСАР

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Mtel



Battlefield 1942

Автор: Светослав Александров

Проклетите шабви отново налихаха. Положението ни иззележаше безнадеждно. От купола на последния ни танк обходих с поглед Височината, представляваща единствената все още контролирана от нас позиция от бойното поле и се прибрах вътре. Представлявахме окаяна слегка налягали по почти голин перен омаломощни пещари, бъръже-ни кой с гранатомет, кой със снайпер, кой с каквото друго е намерили. Някои се бяха прислонили около португия бункер, разчитайки да се предпазят поне частично от Ага, които ни бърхлиха... Напразно - нищо не можеше да ни спаси от стоманените немски грамаги, които вече се зарадбаха в замечанията.

Открихме огън Вендинга щом влязоха в обсеса ни на действието. Това почти не влечеше тежките танкове, но поне накара съпротиводействащата да нехома да потърси прикритие. Инженерите в поднощето вече прибръяхаха със замалкането на мините - единствената реална опасност пред несомнимите немски брони машини. Трайбаше да ги приближам съвръх експлозивите. Всяк дяснинчески отблъсъци на изстреляните Бражески оръдийни изстрели и подкърка машината със тълен напред. Тя беше единствената цел на хъмва, заслужаваща разхода на снариди. Достатъчно бяха само едно-две точни попадения и танкът ми щеше да се пребрий в кучинка безпомезна стомана. Не срещах - откъм докороницата ми позиция се разнесе звукот от експлозии. Връзки наизад изчезнаха. Трябаше да намеря път между мините, може би

брозовете нямаше да заподозрат какво са им пригответи съдовите ни. Някакси си провлях танка Всред недобре прикрытите експлозии, без да промличи, че се стремя да лавирам между тях, или поне така се наявдвах. Нимах време да се чуя дали никой е забелязал какво всъщност правя, защото пръвчи ят снаряди удари машината ми Вендинга след като напусна смъртоносната зона.

Дадох изстрел наслуки и изскочки от танка толкова бързо, колкото можах. Запътяхът по-далеч от експлозите, добирвачи останъците от последната ни бойна машина...

Браговете бяха все още галече.

Извехах като на парад. Добрах се до позициите на моите другари на хъмва, където ме превързаха и бъръжих. Гибелта приближаваше, замислих се за оставащите ми минути и Всичко онова, кое то бих извършил през тази война.

...Сломних си как на друго място и по друго време, докато карах разузнатилен ръжин, се напътихът на настремо бъръжещ се Бражески танк. Като чуо се размиши с него и докато се забърти да ме последва вече ниделение чуо възпищие. Малко по-нататък се забелязаха още едно, по билото на което имаше изоставено зенично оръдие. Дадох газ до менекията и скочих, оставляйки Бозилото ми да предвзема хъмва по инерция, за да е скрито от погледа на преследвачите. Пропъзях до малокалибреното оръдие и зачаках умечението в преследването танк да ме подмине, след което направих

Рейтинг 9.3

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултимедиј	

Производител: Digital Illusions
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Екип от първо лице
Сайт: www.ea.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усъвояване: 30 минути
Масовост: Голяма
Примина на: Medal of Honor

задната му броня на решето. Екипажът му гори не разбра какво споменат...

...Друг път в най-напечатния момент на танков бой, когато японската бойна машина беше толкова близо, че можех да видя лицето на шофьора ѝ през процепа за управление, нас се чу онзи несраничен с нищо друго звук на пикерац бомбардировач, устремен неумолимо към цялата си. Сражението беше толкова напрежнато, че не можех да погледна чий е самолетом, просто се замолих и изти път бомбите са предназначени за Врага, а не за мен, и затова да. Миг по-късно пред погледа ми имаше само обгорели останки, съмнитно наподобяващи японска бронирана машини...

...Пред очите ми излизва и картишата на онзи ужасен миг. В който осъзнах, че изстребителите ми са сблъснати дълбоко над Бражеска територия. Още преги парашутът ми да приближи земята, влязх към мен да се носи джип с тежко бъръжени Брагове. В намеренията им не можех да се усъмня и за миг. Застрелях единия, но към другия имах проблеми. Опитах да го простирам, но пропуснах, а тои ме чу и се скри. Показа се на друго място, но пак не улучих. Този път ме видя. Подаде се пак и се прицели...

Една по-силна експлозия ме върна в настоящето. Очевидно загодбите бяха налязали стръвата и газета из мините. Малко зад останките от докороницата танк имаше още един, доспа по-близушен. Всред браговете настна сумахота, видях как един панцир се опитва отчайно да заобиколи няколко мини, а зад него се промъква инженер с експлозия в ръка и поставя зад купола на метамата грамага. Миг по-късно от нея паннически изскочки танкист, само за да бъде разстрелян от все още десетважащата картечница на бункера. Тъкмо когато иззележаха, че шабвите ще се прекършат, подложен на обстрела на гранатометите и заклещени от мините, до мен прозвуча силен вик, после още един. В суматохата няколко Бражески снаайперисти се бяха изкачили на близката камбанария и сееха смърт. Много от нашите вече се гърчеха в агония, а непрестанният обстрел пречеше на останалите да се превърнатат, за да отбранят огъня. Побечено гори не съсънаваха откъде идва той. Недалече влясък от мен се чу стон:

- Аах, не си чувствам краката бече!
- Така ли, колега, я гай да видя! Ами че какво искаш, като ти ги няма?...

Смия от шестнадесет гърла огласи залиите на клуба. Смия да търси, че от тази „нощна“, егва ли някой остана недобрен. Ние бяхме може би пръвте хора в спаната имали щастливо да играят пълната версия на отрочто на Electronic Arts. А пази изра няма как да не я харесаш! Като за начало Всичките

ония словоизлияния оттег са просто художествено представени реални ситуации, от които съм бил част по време на тестованието на играта и десетото преди това. Просто в Workshop не е приемо да се опистват по друг начин подобни моменти (то имаше и доста други, ама побежето бях с фатален за персонажа ми изход, та ги премълчах за да търси приказката, не е друго). Но стига за това, да караме по същество.

Жанрът

Както безспорно сте се досетили е тактически екшън във второ лице. Действието ни пренася последователно в регионите на ожесточени сражения, част от Втората Световна война - Европа, Тихия океан, Африка. Представени са няколко десетки, побече или по-малко известни, стъклоковници.

Мисля, че това горе-долу изчертава и въпроса за историята на играта.

Има солова кампания с ботове, чиято основна цел е да запознае играчите с основните положения за геймплея. Управлявате от компютъра персонажи са голямоки точни, особено на по-високите нива на пружност. Уменето им да се спряят с разнообразните ситуации, които играчът предоставя, както и с управлението на превозните средства в нея са забидни. Само че, както соловата кампания добре илюстрира, това не е достатъчно, за да победиш в игра като тази.

За да спечелиш в необходимо най-вече да си добър тактик, и не само ти, а и останалите ти сътборници, необходимо е пер-

фективна координация и работа в екип

- отличителни черти, с които все още никога един бол не може да се похвали.

Режимите на игра са няколко (част от тях стандарти), но този, който ще се играе най-

противниците им - „нападатели“. Членовете на твоята група се „разделят“ на няколко контролирани от отбора им точка, по избор. В началото на играта за нападателите това най-често е никакъв вид непрекъсната от защитниците територии. Играе се до определен резултат. Защитниците

възпроизвеждат при нужда. Може просто да е доминираща над околните позиции, място за превземане с мунции или никаква бойна техника. Всичко гореизброено дава предимство на контролиращите територията и забива пирон в ковчеза на браво-бетим им. Тук е мястото да спомена, че цялата бойна техника в играта се самозаражда малко след като бъде унищожена (приятно впечатление им направи, че появявашата се в новозавземите територии екипировка съответства на притежавашите я в момента по модел и отличителни белези, тоест ако американите, да речем, забземат японски летища там няма да им се появяват Zero-та. Това, естествено не значи, че не можеш да заграбиш бражеска машинария, ако ти е под ръка). Само се досещате, че в Светлината на Всички казано допук е изключително важно вниманието да се планира коя територия да се забземи и колко силно да се охранява. Хубабо е да подговаря Владенията си така, че да накарате врага си да разгроби силите си на побъче части, отколкото вие вашите.





Сигурно вече се питате защо започнали представянето с режими на игра. Ами защото бойците останали елементни на геймплея са подчинени на мяк. Иерархията в краищата се свежда до война на „ресурси“, ако позъбдите да използват този типично за стратегийите израз. А те са следните:

Класовете - елемент, на който, според личното ми мнение, по-вечето шутъри не отелят достатъчно внимание. Обикновено те им до голяма степен се припокриват или са твърде неравнотинни. Най-малкото има приоритетен клас за всяка ситуация. Не и в Battlefield 1942 - тук инженерите е в правилното взаимодействие между всички класове. Комбинираната сила в тази игра винаги наделява на еднотината, тъй като идеята на създаването е да бъеш по-скоро гъвкав, отколкото брутален. В играта има пет класа - разузна-

чи и бойници със цели. Поради инженерата са склонниността не е ефективна и срещу многобройни брандуби. Казано накратко - най-скапаното оръжие в играта. Съществува на инженерата си ефективност срещу пехотата инженерът е незаменим при борба с бронетехника. С противомините си мини прегражда ключовите позиции, а може да поставя и ръчно детонатори за експлозии. Единствено с това възстановяваша всяка техника - от оръдие до самолетоносач, при това доста бързо.

Познайте какво прави **Лека-рят**. Незаменим е когато някоя позиция е подложена на тежък артилерийски огън или на непрекъснато нападение. Особен това има автоматично оръжие с трипсет патрона във видимето, най-холмият в играта.

За **Лехотинца** също няма какво толкова да се говори - струва ми се, че боржи на побече

те състояния.

Техниката - включва почти всичко използвано по суща, бъзух и вода от Враждуващите в периода на Втората световна война. Тук са силни същите правила като при класовете - трябва да се комбинира. Сам танк или оръдие е лесна мярка, гори и за пехотата, но в комбинация могат да бъдат страховити. В добавка имам само няколко пропорции:

1. Използвайте всичко, което имате под ръка, не оставяйте нищо във Вражески ръце. Дори сам играч може да задържи цяла войска, отстъпвайки от оръдие

Ваше срещу доскорощените му притежатели.

4. Можете бързо да се местиш между пребиванието в предвзето средство позиции без да го напускате. Въпреки че сме защищени от леки оръжия. Вместо стоецки зад зенитната картечница в купола да се излагате непрекъснато на Вражески малокалибрени огъзи, показвайте се само когато наядоха има цели, които го налагат (като самолети, например). Когато се намирате на някоя от позициите отзад на бронетранспортьора автоматично се лекувате и зареждате с мунции. Съжалвам, че не моза-



вън, инженер, лекар, пехотинец и базуист (поради небъзможността да се смета за по-подходящо наименование ще се заболяват с това, ако все пак Оператор на базука ще звучи по-приемливо, наредете си то така). Независимо от клас си персонажите оперират еднакво добре с цялата налична бойна техника.

Разузнаващият може да оказва с бинокъла си цели, които далекобойната артилерия да обстреля. През останалото време в незаденим снаидерист, понеже единствен притежава оръжие с оптически мерник.

Инженерът също е Въоръжен с пушка, само леко разсъздължена за практики пропорции и ако не се използва срещу пехота, то

бъдеш отстранен, а автоматът му е на ефективното пехотно оръжие на общо основание.

Остана **Базуистът** (хе-хе) - с достатъчно умение с гранатомета ще сте способни да поразите бронетехниката от по-голямо разстояние, отколкото с гранати, макар често казано да е необходимо да сте поне двама, за да се опреме не тежък танк. За финал трябва да кажа, че бойците класове имат пистолет, нож и няколко гранати (тук Инженерът прави изключение).

Във всеки един момент можете да смените класа си или като се самоубийте или като изработите екипировка от земята, но за тази цел трябва да захвърли-



на оръдие.

2. Колкото и танкъве да имате, осигурете си подкрепа от легки единици. Трябват Ви за прикритие. При таран гори един джин може да унищожи танк.

3. Не изпускате шанс да плените Вражеската техника. Ако никой не я пази - скочавайте без да му мислите. Не забравяйте, че един точно изстрел може да освободи оръдие, което след това бихте могли да изпол-

за се спро-по-обстойно на темата, защото именно способността да употребявате всяко известно от онона време средство за съене на съмърт и разруха прави играта уникатна.

Графиката и звуците - напълно съответстващи на общото външение в играта - реализъм, доколкото не пречи на геймплей и икономичност. Нямам да видите или чуете нещо прекрасно или



фантастично, но на война това не се случва. Характерно за войната (а и за играта, в случаите не се същате) е, че каквото наблюдате и слушате - запомняте го за цел живот. Спомнятете си онова за накарвана бомбардировка в утода, нали? Само това да изпитвате - стига щ!

Критиката.

Преди малко стана въпрос за графиката - всичко дето по има в играта изглежда ОК, само че нали не е както лошо да баха добивали още никак работи - един следи от експлозии и дупки от куршуми никак нямаше да го дойдат зле. Не спира, дето 250мм корабно оръдие, с което преди малко съм отнесъл танк на един изстрел не може една барака да събори с целия си боекомплект, ама даже и следи вътре няя не да остави поне за няколко секунди, това вече е прекалено. При нормални обстоятелства бих изтъкнал това като сериозен недостатък, но фактът, че го забелязах чак на пето-шесто пускане на играта ме накара да размисля.

Battlefield грабва същевата с предимствата си динамичност, нещо тъйброя нехарактерно за побояен рог игра - при цялото ми положително отношение към Tribes, например, гори и аз не мога да отрека, че при игра с пленяването човека, може да не ти се случи нищо дъбре минути - и не оставя време за поборбости - или съм жив, или не, пък дава ли по трупа ми кратер слабо ме Бълнува.

Другото, което поблиза на мнението ми за графичните прелести беше фактуът, че играта и без това се слачи, гори на относително бързи машини. В един от съпровождащите я текстови файлове направо си пишеше, че „карти, които не са GeForce с поне 32МБ памет не се подобряват“. Това беше може би най-очевидната ми забележка. Леки резерви имам и към някои компромиси в геймплея - хубабо, никак оръдия са с безкраен боекомплект, ама не всички, какъв е принципа - не се знае. Охлаждане

то също - как е възможно картичницата на танка ми да загрява на трийсетия изстрел и да се охлажда десет секунди след това, а докторът да може да си изстреля всичките тълнители (от то приетият патрон) наеднъж като презарежда само по пет секунди между тях? Най-многощото оръдие в играта е зеничното и знаете ли защо? Ами защото е:

1. Хипер скоростречно,
2. С безкрайни мунции,
3. Изобщо не загрява.

Е, нанася госта слаби поражения, но това на фона на 1, 2 и 3 се оказва дребен недостатък.

А, и не мога да се отърва от напрочитово усещане, че никак от ботовете ме простирам пред стениите :-).

обърнете го към някоя окупирана от противника точка, за да могат изпитвашите от него самолети да я бомбардират без спешчано да захождат.

Използвайте самолетика на самолетоносача за да пречищите кое от зеничните му оръдия е в над-добра позиция за прихващане на Вражеските самолети.

С по-малките си кораби стреляйте по брега - експлозиите покриват грамадна площ и насасят слизаващи щети.

Дръжте самолетите си над брега, ако не друго, поне имат потресаващи психологически ефекти.

Ако ще очаквате с тежка бронетехника, пробвайте да използвате джил - пресечете укрепената им линия и пребземете някоя



Е, никой не е съвършен, но това не променя посланието: „опитайте тази игра, гори само с ботове“.

За финал още няколко съвета:

Ако имате самолетоносач,

неохранявана точка в тила им.

Най-малкото, което ще постигнете е да отвлечете някакъо противника от позиция за да ги гонят.

Стига толкова, време е и вие да се понапълнете малко...

Icewind Dale 2

Автори: Alex III

Приятел от сънчевите склонове на Гръбнака на свeta! Чудесно място за разпускане и почивка от напрежението на голямия град. Планините предлагат чудесна куортова база, чист въздух и здравословна храна. Посетете ни веднага! Ако останете неудобни, ищете уединение и вървайте по обезщетене и вършане в логото на цивилизацията.

Ако срещнете подобна реклама, помислете хубаво преди да започнете да си стягате багажа. Варно, върху Гръбнака на свeta ще намерите чист въздух колкото искате. Както и стури, сняг, лед, глад... Здравословна храна? Може би, но не за Вас. Понапред като гоблините, които ще очакват никой в засада и щомчат зъби за месото ви. Само че когато ще откриете, ще бъде търгът късно да търсите обезщетение от гоблото и да било. А за връшане и дума не може да съмва. Пътят назад е отрязан. За да се измъкнете от неприметната ситуация, ще трябва да вървите напред.

Icewind Dale 2 следва изпитаната рецепта на едноименния си предшественик - прост, линеен геймплей и пълнища врагове, през които трябва да си пробуете пътът със силата на меча и магията.

Историята започва станда-ртно - един от планинските градове, Таргос, е обсаден от орда гоблини - гоблини, орки, bugbear-и (че и по-лоши неща, но с тях ще се сблъскате много по-късно). Отчаяният зов за помощ на жителите му е посрещнат с безразличие от съседните Владепели, но в Ласкан (същият, с който ще запознаете Neverwinter

Nights) решават колкото за очи да организират показана спасителна операция. За целта местните Владепели обявяват награда за всеки, който се притече на помощ от обсаденото градче. Отзовават се „обичайните заподозрени“ - сбирщина от неуспели воини, некадири магобосици, непохватни краци, съгрешили клерици. Естествено, сред тълпата



не липсват и вие, начело на малка група начинаещи персонажи. Всички се качвате на кораби,

Рейтинг 8.0



Производител: Black Isle
Разпространител: Interplay
Жанр: Ролева игра
Сайт: icewind2.blackisle.com
PC: PII 300, 64MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценост за ханга: Ниска
Време за усъвояване: 3 часа
Масовост: Средна
Примена: Icewind Dale

предлагат кой знае колко надеждна защита от враговете. Оказва се, че на доковете вече се води битка между местната милиция и кръвожадните гоблини. Има обаче и нещо по-лошо. Никой не знае как гоблините са успели да блъзат в града, за да стигнат до доковете. Можем ли да познаеме на кого ще му се наложи да разгадае тази мистерия?

Въশънчно - не можем да познаеме, освен ако нямаме наистина свръхестествени способности. Работим в тази, че точно както в предната част - персонажите, които съставляват групата ви, не са фиксирани, а можете да ги създавате сами.

Тук обаче има една съществена новост: *Icewind Dale 2* не

бат да достигнат спасителния бряг на Таргос.

Впрочем, скоро става ясно, че гореспоменатият бряг не

Character Generation		
Abilities		
These are the basic statistics that make up your character. Most stats will vary somewhat, according to class and race prerequisites.		
Ability Points Left	Strength	10 +0 +
	Dexterity	10 +0 +
	Constitution	10 +0 +
	Intelligence	10 +0 +
	Wisdom	10 +0 +
	Charisma	10 +0 +
Back Next Start Over		

използва същите правила, както търват са част. Вместо с AD&D, в новата игра на Black Isle ще се срещате с претата ревизия на D&D. Или поне така пише 8 рекламата на заглавието.

За съжаление, IW2 Всъщност представява преработена версия на предшественика си. Ще рече - базовият софтуер, графичната и логическата платформа на играта са същите, както в първата част.

Върно, сериозно модифицирани, но в основата си - непроменени. Затова, въпреки че продуктът на Black Isle носи щемел „сертифицирано от Wizards of the Coast“ (за незапознатите - това е компанията, създала игралната система Dungeons & Dragons), Всъщност играта ще види съществена смесица от старите и новите правила. Много по-близо е до



This door looks sealed and warded with spells. It looks like Targos is taking no chances here.
Ghille-Laider: "I'm freezing my stones off here."
Ghille-Laider: "The devils own chill is coming down outta the North."
This door looks sealed and warded with spells. It looks like Targos is taking no chances here.
Oswald Fiddlebender: "Ahh... what a beautiful Northern sky."



Attack Roll 4 + 11 + 8 = 19 Hit
Will Save (Hold Person) 17 + 30 = 47. Successful
or Fighter: Takes 11 piercing damage from Ghille-Laider
or Fighter: Attack Roll 2 + 6 + 11 = 17. Miss
Will Save (Hold Person) 17 + 30 = 47. Miss
or Fighter: Takes 11 piercing damage from Ghille-Laider
or Fighter: Takes 11 piercing damage from Lucidles

претата ревизия на D&D, но все пак в нея има госта осезаеми отклонения и заливания по посока към по-старата AD&D.

Зашоуви се занаятчии с тези „технически подробности“ тъкмо сега, когато се полага да представяте глобните действащи лица на приключението? Ами понеже същността, характеристиките на въпросните действащи лица се базира на правилата за създаването на персонажи от D&D 3. Създаването на герой е много сходно с това в Neverwinter Nights. Има обаче и съществени разлики. Най-основната от тях е в броя персонажи, които ще можете да управлявате. Вместо само един, тук ще имате на разположение група от шест души, с чиято помощ да

се справяте с предизвикателствата на заснежените планини. Разбира се, никой не ще задължава да използвате всичките шест места - ако решите, вашето party може да се състои и от по-малко хора. Друг е въпросът, че според мен тъкъв подхod е непророчителен за този газлив. Играта и без това е госта трупна, а ако се опитвате да се оправяте с по-малко персонажи, ще я усложните още повече. За това обаче - малко по-късно, със сега нека се концентрираме върху създаването на герояте.

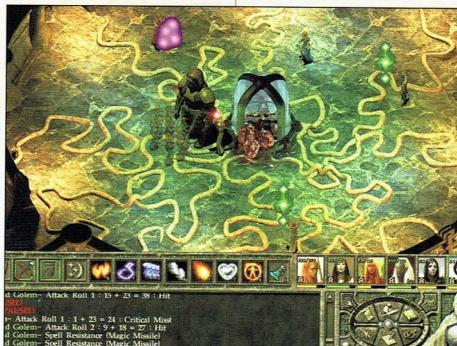
Специфичните моменти тук са няколко. На първо място, в IW2 ще можете да си направите персонажи от по-мозъчните раси на Фейрун -

примерно тъмни елфи и джуджета и номи, тийфлинци, асумар.

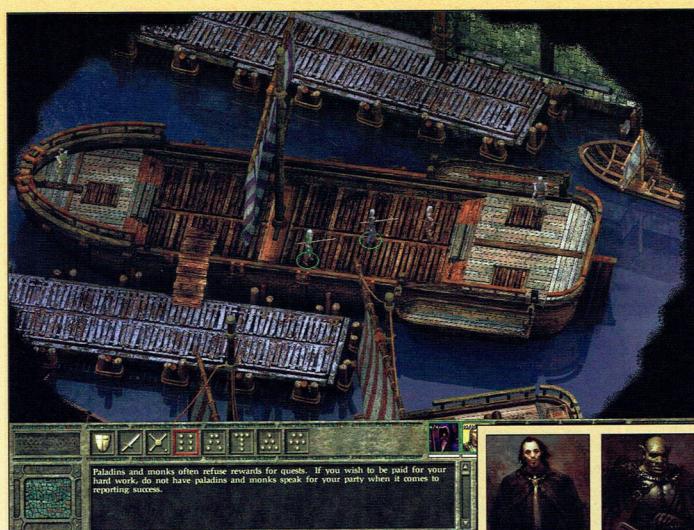
Обаче, преди да се откажете на преждевременна радост при възга на невиждано мъжества си drow клерик, обрнете внимание на факта, че представителите на тези народи печелят нива достъп по-бавно от по-обикновените събрата - в зависимост от конкретната раса тъкъв персонажът ще върти с един до три нива по-назад в разчитането си, в сравнение със стандартните герои. Затова - внимателно претегляйте плоските и минусите преди да си направите персонаж от тъкъв раса. Още побече, че в играта на Black Isle за пръв път ще можете да използвате т. нар. подраси (subraces) - разно-

видности на познатите раси. Примерно, освен гореспоменатите тъмни, елфите тук се делят още на „лунни“ и „диви“. Всяка подраса има специфични преимущества и слабости, които ще трябва да вземете предвид, като правите персонажите си.

Другата основна характеристика на герояте - класът - също е разширена в новия Icwind Dale. Освен маѓоносиците, въче и клериките, паладините и монаките биват различни видове. В зависимост от боза, на която са се посветили, или на ордена, чийто членове са, те придобиват специфични особености или специални възможности. Паладинът на Хемъл примерно може свободно да печели нива като боен без да престава да е паладин, а свещенослужителят



d. Lothern: Attack Roll 1 + 15 + 23 = 38 Hit
MISSED
Attack Roll 1 + 1 + 24 = Critical Miss
Attack Roll 2 + 1 + 23 = Critical Hit
d. Gollem: Spell Resistance (Magic Missile)
d. Gollem: Spell Resistance (Magic Missile)



на Темпус започва играта с майсторско благеене на брадбъде и възможността бедняк на ден да моли своя бог за сила.

Всички тези особености на расите и на класовете дават възможност за създаването на много интересни (и освен това - мозгови) персонажи.

За съжаление, досма от гвжкастото на третмата ревизия на D&D се зуби в IWD2. Причината за това е естричните избор на наличните в играта feat-ове - умения и характеристики на героите, които нямат степени на благеене.

На пръв поглед тук те са доста повече, отколкото в Neverwinter Nights. За съжаление, това разнообразие е само при видно. Болшинството feat-ове тук представляват разнообразни на „героят печели X точки едн-какъв со умение или атрибут, евентуално при някакво усъвършаване“. Специфичните за даден персонаж feat-ове не са отделени от общите по някакъв начин. Примерно, ако си правите маѓосник, на първо място ще можете да му сложите голям бойни feat-а, без значение, че според оригиналните правила всъщност допълнителните му feat трябва да бъдат задължително свързан с маѓия. Най-интересните и ефектични feat-ове свободно не са на-

мерили място в новото заглавие игра на Black Isle, а част от тези, които все пак са влезли в нея, са променени до неузнаваемост. Лиши си как създателите на играта са били сериозно ограничени от енжинира и са се опитали да въвратят новите правила на D&D в калъп, който не им приляга.

Одлично - ако не ще се занимава с хилядите подробности, които трябва да съобразявате при изискаването на нови персонажи - имате възможността да изберете един от няколко готови групи. Добри, неутрални или злосърдия, като например интересно направени и силни персонажи, които да съответстват добре на стила на ви на игра.

Обаче какво представлява гвимпелят? Които е играл предната част, знае какво да очаква - ролева игра с доска и венец акцент върху битките.

Все пак, IWD2 дава малко повече възможности за изпълнение на квестове и разширение на персонажите. Предполагам, че от частта това се дължи на новите правила, защото в тях бил затворен нюкър характеристики, оказващи пряко влияние върху впечатлението, което персонажа ще оставя при околните. Доста от задачите, които ще ѝ поставят, могат да бъдат разрешени



с мирни разговори вместо със сблъсък на меча. Не очаквайте обаче свободата, която предлага Baldur's Gate и Neverwinter Nights. През повечето време няма да имате особено богат избор от задачи за изпълнение и места, които можете да посетите. Камо правило пътят ще е единствен и при това - обикновено освен с врагове.

Неприятелите са последниото нещо, от липса на което ще ви лиши се олачите в тази игра. Известен е във всяка възможност - познатите от другите игри на Black Isle и BioWare, както и неизвестни досега на екрана на компютър. Понякога (макар и относително рядко) ще ги срещнете поединично - можещи противници, които не са страхуват в самота да срещнат цяла група, и да ги унищожат с лежерна небрежност. В повечето случаи обаче ще ѝ се налага да се спряват с несметни плътнища противници близо до момчета си почиват по време на битката. Има цели карти, направени така, че да не можете да влезете в бой с част от противниците, без да алармирите и останатите. На други места покървявите са такъв разположени, че макар и да не извадите накуки, като влезете в контакт с тях бедняк, битката няма да спре, докато не изчистите цялата област. Всеки нов враг ще ѝ изгръди малко по-набърре в противниковата територия, а там ще ѝ чакат в засада нови неприятели. На някои места противниците са потенциално безкрайни - ако не съобразите какво трябва да направите, за да прекратите пристигането им, те ще извадят по безконечност. Дру-

заге пък появяването им е та^ка скриптирано, че да прегаде неистовата атмосфера на никако големо сражение. Още в началото ще ѝ се наложи да се справяте с гоблинова атака над стенините на Тардос.

Врагът ще напира от всички посоки, вътрешната палисада ще стават пробив след пробив, група след група неприятели ще успяват да набледят в града.

А вие трябва без забавяне да
ги посрещате и унищожавате.
Заклинанията и лековитите от-
вари ще започнат да прибр-
ишват, здравето на героите щи
ще намалява все побче, а бразо-
вете ще трака че напират от
въски посоки. Зърната от орехи
и никомеете на прегазувател-
ство и болка ще се слепят в огу-
шителен, неспирен тютеп. Всяка
нова атака срещу отслабващи-
те щи сили ще бъде все по-опас-
на и неистовата. И после, когато
щи се струпва, че битката никога
няма да съврши, последният
враг ще падне в краката на бой-
ците ѝ... И ще настъпи миши-
на. Само Вята Ѹръщ ще съвисти
над окръбъжения сия. А ве ще
наблюдавате ранените си герои,
и почти физически ще усетите
умората и облекчението им след
боя. Страхотно напраено.

Играта е балансирана като



проблемно, а битките се превръщат в агония. Най-добре човек да си спести нервите и изгубеното в съзерцание на надписа „Loading game“ Време, и още със



A screenshot from the real-time strategy game StarCraft. It shows a Protoss base with several buildings like the Nexus and Pylon. The base is under attack by numerous Zerg units, including Hydralisks and Corruptors, which are spraying acid. The ground is dark and littered with debris from destroyed units.

За съжаление, чуждестранната атмосфера на IWD2 не се допълва от побобаща техническа реализация. **Антитичният** енжин определено не я поставя в графата съмнително креативни, защото във

за голямо party. Машабните битки изискват от героите Ви както голяма суррова мощ, така и издръжливост. И въвеже неща означават едно и също – побеже персонажи В групата Ви. Не че не може да се играе и в намален състав, но тогава има места, където мини-звезди се оказват.

по-големи и сложни от тези, за които е правен.

Резултатът е плачевен -
горещо! Всъщност един в
груп, скучват се на тесните
места, решават да пръскат да
заобикалят от малече в най-не-
подходящия момент! Вместо да
изчакат дразните си да ги се
дръпнат, а когато най-много се
нуждаем от бързината им,
имат склонността да спират
обикнови на място.

Подобно поведение може да е било обичайно преди две години, но на днешна гама е доста гравитантско.

За сметка на това звучише
са на добро ниво. Гласовете на
героите и враговете са много
добре направени - с изобретателност,
характер и здравословна доза хумор.

Като цяло, играта е хубава и определено заслужава вниманието. Създавателите ѝ в никакъв случай не га следили през пръстите към работата си - напротив. Навсякъде в IWD2 ще срещнете дребни нещца, всяко от които само за себе си не вляза особен на качеството на продукта, но като се събърят, резултатът е доста впечатляващ. Демайли, от сорт на това, че като си изберете картичка за персонажа, цветовете на дрехите, коката и косата му в играта съответстват на портрета, или тък наличието в магазина на меч, кръстен по името на Водещия ѝ герой - това говори за вниманието, което дизайнерите и програмистите от Black Isle са отнесли на малките неща, които въобще придават облик на едно такова заглавие. Проблемите, които спомнях по-горе, произхождат най-вече от острепият еноркин. Всичко останало в новия Iewind Dale е добре измислено и реализирано. Мисля, че любителите на ролеви игри няма да съжалват за времето, прекарано в нея. А ако някой твърдее много се раздели от техническите ѝ несъвършенства - от Black Isle обещавам, че това ѝ е последната.

Pathfinding-ът е по-лов от всяко га. Тоест, той едва ли е променен от времето на предния Icewind или Baldur's Gate, обаче картите, където му се налагат да работи в новото издаване, са

■ Производител: Vicsoft
 ■ Разпространител: Simon & Schuster
 ■ Интернет: www.farscapergame.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
 ■ Жанр: Екшън/приключение

Автор: Chappy

Farscape

Начнодиантастичните сериали без съмнение са едно от малкото забавления, които телевизионният консумеризъм е оставил на онова поколение, което не се троева особено от драматичните избилици на по-редната Есмералда или Касандра. Отправените към необитателното пространство поглез на зрителя и Вечната му Жажда за приключния са формулати за успеха на всичка "космическа сага", от времето на Battlestar Galactica и Star Trek, до наши дни. Достатъчно е да оставиш второкласни актьори да се борят с малоумни сценарии на фона на ефтини компютърни ефекти и концепция, преписана дословно от някой сапушен сериал - иeto то място в праймтайма, армия от хардкор фенове, постмодни постъпления по сметката и не на последно място апетитен лиценз, по който да слънкоотделят дузина софтуерни разработчици. Трайнищата в случаи повелява същим този лиценз винаги да се брън-



жените повели неотмътно.

Нагласата на автоторите е стигнала дотам, че са лепнали на играча етикет "team-based action game", прибавяйки към характеристиката и модерните напоследък ролеви елементи. Това, разбира се, е пълна лъжа! Зад лъскавия картон на купитата прозира единствено

им спестяват някой леб. За да избегнате "близки срещи от трети тип" и наяд-чене, за да не подминете главния герой Крайтън за титлата "дебил на годината" е най-добре да прочетете тази страница.

Започвам с това, че на играча са спестени запознаването с героите, взаимоотношенията между

те си ръчички Върху Моя.

Моя е атакуван и окулиран от Миротворците 8 от орбита. Крайтън и Пип усъвършат да изблъгат към планетата търсейки помощ, докато останалата част от екипажа се опитва да удръжи на нападателите. Оттам напатък следват над 25 мисии в които ще срещнете и управлявате почти всички персонажи от сериала, които ще спасят Всичко що има за спасяване. Като иля, съожетът на играта е типичен за сериала и гори може да се каже, че е единствената положителна черта, намерила място в ужасявашата построение-веност на Farscape. Героите са добре инивидуализирани, диалозите на месата са интересни, а използваната гледна точка на програмника ще ви изуми още и още.

Но постепенно извършване на услуги на всеки, който срещнете. Дори отсядането в хотел ще струва не пари, а прочистване на бисочиния от съмртоносна избънзима плач!

Което навежда на мисълта, че най-важното в FarScape е не историята и усещането по съжет, а действието (какътото е екшънал) и геймплея. А тя във FarScape се съвържат до едно моментно, почти арабско косене на избънзимни тела без подбор на реса, пол или занятие. Играта е разделена на множество малки, твърдо скрепени от същността линия мисии, като всяка една от тях се развива на своя, отделен картон. Нямайте никаква свобода - пускат ви на картата, избишат каквото има за избиране, достигнате целта си, след това малко диалог и преминавате на следващото ниво. Но е обаче толкова просто, колкото излежка. Във всяка една мисия ще трябва да управлявате по три персонажа, като изборът им е винаги определен по сюжет. Съмртта гори на един от Вашите пътници веднага моментално до преврътане на небито. Всеки един от тях има и свое специално умение, като например Крайтън се спрява най-добре с техниката и изброка на радиация (!?), Пип умеет да се



Ва на неизвестен разработчик, наблюдан от третокласен разпространител, а крайният продукт да притежава всички онези "кастесъти" както да му осигурят достойно място 8 рубриката "От Крак на Крак" на Gamers' Workshop. В случай, че още не си е просветил, FarScape The Game - създален по сериала FarScape - следва гореизло-

ен построение аркарга (на лява) Вижка на естетическите ми критерии) с елементи на телевизионно побързование. Играта страда от всички онези недостатъци, типично за претпакетиен софтуерен проект, създаден за фенове, които така или иначе ще си купят играта, незабисимо от отчаяните опити на режисьорите да



прокрадва незабележимо и т.н. Тези умения обаче са приложими само в определени, предварително режисирани моменти, които са ви необходими едрицтвено, за да продължите напред. През останалата част от геймплея използвате него им е практически безпредметно и нецелесъобразно. С цел добиване на никакви тактически елементи към играта всеки персонаж може да използва своя специфичен оръжие, различаващи се по вида шлема, която нанасят - физическа, енергийна и психическа. Всеки изблизиенеме вид, които ще погледне накриво има различна защита и от Вас се очаква да знаете предварително, кое оръжие, какво ниво в най-успешно. Което, както сами се сещате води до често преизграване. За да станат още по-нелни нещата, обикновено, само един от персонажите има подходящо оръжие за дадено ниво, докато другарчетата му са напълно безрезериви, в резултат пръбва да битте над тях като квачка. Но ето по-натолкиминус на игра - Крайтън, Пип и Висчи остават проявяват едно крайно негативно отношение към насилието и отказват да демонстрират боини способности, освен ако насила не ги вкарват в мелето. Във всеки по-натолчен момент неупръвляваните от Вас персонажи просто блеят и се забират в най-затъмнените крачета или тък гледат безучастно гибелта на другарчето си от сигурно разстояние. Авторите се опитват да замаскат по форумите очите на израсните с обяс-

нението, че персонажите са обикновени хора, а не тренирани войници, и не може да очакваме каквото и да е ИИ от тях. Едни екипни тозава. Защо не направиха симулатор на запой в космически бари! А те мелетата не са шеа работата - наобиколят ли ви пепела, всеки изстрел отнема възможността на персонажа ви да отговори на стрелбата за секунда-гве и реално той бива заключен между тях до момента на скорошната си гибел. Всичко това пред безломнния ви поглед, докато яростно бълскате по мишката. Нямайте възможността да го измъкнете, нито тук пропишищите се тросят ако им похвърлят някой от другите персонажи за примамка. Пуцате го дупка! Във добърка имате и бъгове в pathfinding-а, като изоставящи персонажи, губещи се по картата, които се налагат на тръсите, бръшатки се назад. Което тук се смилят да се бият за Вас, понякога странно защо се обръщат с гръб към противника и наместо да се целят в него стрелят в об-

ратната посока. И логично умрят. Отново. И отново. Докато ще стане набук да напишате съответно F5 и F7 на всеки николко минути - отнема не побече от сесунга. Последният прирон в койчега на FarScape се забива с нивото на

комети. То в това може да се убедите сами - картинките към играта демонстрират тази последственост, която блъка от всеки кадър. Добрата страна са нискиите изисквания, които все заболят гори притежателите на ар-



трудност след първите пет мисии, докато то се изстрелява някъде горе в околовръзана орбита с единичката цел да ще пренесе възможността на персонажа ви да нападне възможните начин. Така към 6-7-ата мисия в групата ще се присъедини възседналото летящо стомяло джудже Райдъръл, кое то няма никакво оръжие, има съответно най-слабият pathfinding от всички персонажи и съответно се превръща в ахилесова пета на групата. Няма ще обяснявам колко посъни отидоха по адрес на мъръсното джудже и непрекоснатата му гибел.

Много нещо не можах да спомена в тази статия, защото тежкият съдържание на играта е възможно да се изложи във външни места, като например, че графиката е изключително постна и лишиена от

хаични конфигурации. Същите "superlatives" мозат да се кахат и за музиката. Телевизионният сериал сам по себе си има ужасно слаба музика, а Red Lemon въобще не са си правили труда да мъръбят гори и на боята от това радищце. Озвучаването е изенгадващо некачествено, имайки предвид, че в разработката на аудио-частта са участвали оригиналните актьори. Техните мрънканки и трудно разбираеми айланси поставят под сумнение вече съмнителния им актьорски малтан. Интерфейсът донякога е стандрартен за жанра, но чобъкът, който е отмоваря за претърпянето на камерата явно в последният момент са му отпраздили заплатата и да са си отмъстът е обирнал посоките - ако приближите мишката до десния край на екрана камерата се завръща наляво, и съответно в левия край - наясно. Играта има шанс да спечели всяка престижна награда за най-слаба обучаваша мисия (четене на терминални във пръвъръзка на 30-40 минути) и най-малко хора, с които може да разделят приза (общо четири в единствения град на планетата!). Като за финал, Red Lemon и Simon&Schuster са си съвршили прекрасна работата - пребърнали са един популярен на Запад телевизионен сериал в поредното ебтвено, никобъркетно залагане, което само замърсява пазара.



■ ОЦЕНКА:
■ Примка на:
Crusader

55%

■ Производител: Akella
 ■ Разпространение: Global Star
 ■ Интернет: www.akella.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
 ■ Жанр: Стратегия

Автори: Guerrero&Master

Age of Sail 2

Xайде да си поговорим за пирати. Имало едно време един момък. Бил беден пребит, преследван, но най-лошото било, че се намирал в онова състояние на бесплатно пътуване, което ние обикновено наричаме "гратис". То си е хубаво нещо по принцип, топло легло между ненужните чували, тъмен трюм осигуряващ достатъчно време за размъст и т.н., поне

го нашето момче. В замяна на оказаната помощ пиратите решиха да не го превърнат в храна за акулите, а го зачислят като екипажа си. (Всъщност истинската причина била небероятната прилика със Едоноакия, както гласорезите наричали капитана си, но това си останало доста скрито за простосъмртните морски разбойници). Но сърцето на младежа горяло за отмъще-



го тъжа изпълнения, обрати и поди геймътви. Накрая тръговецът се оказал на юнко по формат на стръб, а нашият герой от ясната страна на капитана.

Тобъ същепнато се оказалось една от многоот зрешки на новобоярственния пират. Той бил милоостив при прихода и клането му не се отдавало особено. Пропуснал да убие испански благородник, спасил туй-оний от корабите, които подговарвали и така набляякът върху себе си гнева на цялата пасмина. Въпреки всичките мърморения и заплахи, покровителството на Едоноакия му давало неприносивост. Скоро пристигнали на острова на пиратите (нали знаете

да съществува островът...

Продължението на историята ще разберете чак след като ми пробутат поредният софтуерен бъбоч с мирин на изненади бодорасли и застомяна риба. Само като си припомните гърьмите обещания и многообещаващият претърп започват да се чуват какви са тия Akella (обсъден производител) де) двете не само лъжат, но гори не са подават оставка от игралния бизнес след малоумния опит за печалба. Age of Sail 2 противно на очакванията не е комплексна игра, представяща живота през 17-18 век на хората, в чието тече не кръв, а морска вода. Очакващите сложно управление на платиноход, мениджъмънт на екипажа, посещение на разни згради и други геймости съществуващи от времето на Pirates! ще се окажат разочаровани (и в не малка степен разгрени) от това дебилно творение.



докато не те хванат. И нашият взел, че го хванали. Гардият капитан-търгаш поискал да го хъръни зад борда, но се сетил за намаляваща брой помощници (по точното назование е "мизерен чистат на палуба, омотан с мърси парчи и други вехтири") и извръзъл на помощник капитан нещо от сортъа "довоедете ми това куче". Последвал нечуван бой, много ляпти солена вода за съвестяване на жертвата и най-гнусното робство познато на историята. Един прекрасен беззаблечен ден търговската лосося, на която робувал била нападната от пирати. Към края на корабия абордаж, организиран от едоноакия пиратски главатар полууделен от страх капитан се опитал да избяги буретата с барут и да погребе всички в морето. Спряло

ни, както гори всяко сърце, чиито притежател е бил смазбан, ритан, бълкан и препукан в продължение на месец. Той поискал честен дуел срещу търговския пълът и взел, че го ограбля. Дуелът бил продължителен и наиважното изпълнен с много спира-

ни, всички пирати притежават ма-
ков, да разменят богатата пляч-
ка за още по-богата кълъпачка).

Там се били сбрали другите капитани под ръководството на злия си адмирал. За спрашка, пиратският адмирал служи като регулировъч при нападение на ук-





Накратко имаш на разположение три кампании и около 40 сингъл мисии, в които задачата ти е да улимириш вражеските кораби. Повечето от тях са френски трий като централният Зъбл ТИП е Наполеон, а централният ДОБЪР ТИП е британският адмирал Нелсън. Плоско, като всички исторически приказки на тема ДОБЪР&Зъбл ООД. Във всички случаи обаче си капитан на военен кораб, който изпълнява разни важни боини задачи предимно в открыто море. Но не в истинското открыто море с всичките му там бури, течения и запахи от гладна сълтърт, а специално патентованото от Akella открыто море, чиито вълни са напълно еднакви, няма проклетия мълния, което да разнообрази неестествено красавия horizon (трябва да призная, че небето е добре като изълънение) и вътвърдът духа предимно в една посока. Насреща ти обикновено плуват по гъба-три кораба, които можеш да разбиеш отдалеч с оръжието или да влезеш на абордаж. Макар да зучат интересно тези геймсъти (освен,

че са единственото, кое то можеш да правиш) са безумно скучни. Отстрани на кораба си имаш сини триъгълни полета, бележи обхватка на оръжието. Щом накой от враговете налезе в тях боят автоматично започва

Всичната команда на хората си. Освен тези гъв функции имаш реално още три, които са: избор за стрелка по мястото или по самия кораб, поправка на кораба (безполезна опция, защото става изключително бавно) и висяще и



без никаква твоя намеса и обикновено приключва, когато един от двата кораба бъдат били флаг. Абордажът също е напълно автоматизиран и единственото, кое то се очаква от теб е да приближиши кораба и да загадеш състъ-

плускане на платната (с цел на маляване и увеличаване на скрости). Това в общ линии е целият геймлей, като самото управление на ветрохода е супер елементаризирано и за целта се използва мишка, ръка която да я

държи и цифът очи, които да слагат стрелчичките оказващи посоката на вятъра и тази на обръщане на носа (мозък, промтвно на очакванията, не се използва във никој една ситуация).

Разликата между мисиите е броят кораби и точният момент, в които ще ти писне и ще ускориши времето 32 (словом трийсет и гъв) пъти. Самата възможност сигурно ти подсказва как са влечи всичко на 1x.

Това можеш да бъде една великолепна игра, но уби не е. Нелепата мудрост, монотонията, повторяящ се и елементарен геймлей сваля всичка наченка на класно лустро.

Къде по явлование изчезна великолепието на някои генични платноходи с леко извити корпуси и нежно-бели крила, бъвът платна (разбираем от романтика нали, гами?) Попътната в черната сунка образувала се от порфейлите на тишкени от Global Star Software и Akella. Пф!

■ ОЦЕНКА:
■ Причина на:
Pirates!

50%

fiber **D**irect!

<http://fiber.headoff.com>

worldshop.headoff.com

■ Производител: UbiSoft
 ■ Разпространение: Ubi Soft
 ■ Интернет: www.ubisoft.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
 ■ Жанр: Квест

Автор: Dimensin

Largo Winch

Да ме процъща г-н Джон Аманасов, но ако аз бях на негово място и знаех, че след едно колко с години 148 човека - не, не в печатна грещка! - ще направят Този квест, нямаше да губя време в сътворяването на каквато и да било ЕИМ.

А за гори си направих труда да изгледам един-два епизода от филма преди да започна да пиша статията. В съравнение с играчите, сериите ми се сториха доста забавни.

Историята, проследена в играта не е взета от филмите (до колкото ми е известно), а е написана специално. На някакво парти, организирано от шефа на компанията John Saliven е открила бомба и Вашата цел е да я откриете и обезвредите. После тръгвате по следите на атентаторите, стоящи по столка. Друг въпросът, че какъвки престъпници биха могли да твърдят, че Бойко Борисов щеше да е без работа. Но хайде да не започваме още сега с критиките. Във всяка игра може да се намери по нещо хубаво. В тази също. Не едно, а цели две. Всички им цици. Някой явно е подслушнал на продуцентите, че щом един филм с разговорни мадами може да има успех, що пък и играта да няма. При все, че най-вече ние (геймърите) имаме нужда от често и редовни

не се опитва да предложи. Например при някои от задачите, ще трябва да се проявяват като хакер. Звучи интересно, но на практика Всичко се изчерпа с това да зонтиш едно Бирюче, на-тискашкай интервалта в полетата на една карта със сърбръни. Общо взето куесвата част в игра-та минала под грифа "Гравична". (Въобще се чувя защо, колега-

запис щеше да е излишна (не е ли логично Въобще :)). При наличието на такъв праволинеен геймплей просто не е възможно да събъркаш някъде другаче. Упражняванието на героя е абсолютно оправдано - четири клавиша за управление и един за действие - инвервал-а. И ако в някой определен момент клавишият "инвервал" не проробами, напишате "инвер" - а упорите и Всичко ще се оправи.

Графиката не е чак толкова за олаквашане. Бива, тоест търпима е. Все пак, играти я има и за Xbox.

Можем да споменем обаче озвучението. То е едно от малкото неща, към които нямам критики. Но е напълно стантардно. Всички реплики се изговарят и ако ще мързя да четеме като мен, просто се облагате на столчето си, взимате клавиатурата си на коленца и сляпвате ин-тервалата, докато отмяната персонаж не мъркне.

Най-зловинят лъж с Largo Winch е, че може да намери добра реализация в забавничества за деца под 6 г. и при мъжете, които имат проблеми с ерекцията. Играчата лекува и проблеми с безсънчието, зачарвени очи, оттеки крака и застояване пред компютъра, в следствие на хе-



подсещане, че жените Въобще съществуват и че освен репликата "Download me", знаят и други много по-забавни думички. Та мислят ли е, че побърчено персонажът имат около 2000 полигона (като половината са на - сечат се) срещу общо около 100 за всеки мъжки тъкъв. Е, няма спрабедливост...

Що за куес е този?

Играчата не се отличава с особена трунност и оригиналност. Превърнатето на Largo Winch евдя ли би отнело побъче от един-два телевизионни епизода време. Все пак играта предлага няколко нововъведения, или по-

татък ще говори за Largo Witch като за Куест. Играчата е по-скоро Екшън Абвънър, както ще стане ясно от следващите редове - бел. рег.)

Добре, че са битките, та да им побъче смисъл от написването на статия. Те обикновено се провеждат походово. Имате настъща един или побъче бабасти, отивате прасвате някот от тях



и се връщате обратно, след което Ви се изреждат те, после пак сте Вие. Разполагате с няколко различни удара, а можете да използвате и разни подърчни сърдечства за нараняване на побъче болка. Ако не бяха битките опияща

мороди. Пропоръчвам я на Всички болни с пожелание за добро здраве и бързо оздравяване.



■ ОЦЕНКА:
 ■ Примечка:
 ■ Съвети:

50%

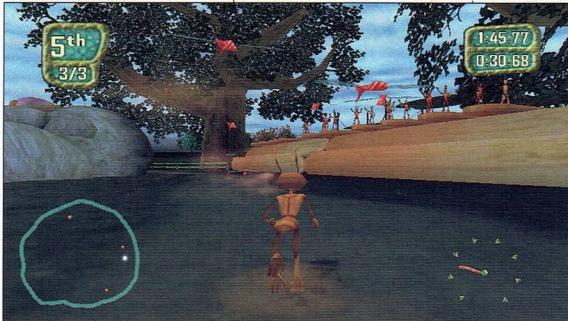


■ Производител: Empire Interactive
 ■ Разпространение: DreamWorks
 ■ Интернет: www.dreamworks.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 350, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
 ■ Жанр: Рейсър

Antz Extreme Racing

Принципно необяснимите продуцентски ходове са симуира рејсър в свемя от хитовата анимация "Мравката Z" на DreamWorks е дал същинско приличен резултат в случай, че си падаш по маките, ебти и неангажиращи рејсинг игрички има титани като "Crazy Taxi". В мравешкия Extreme Racing принципната мисия е да победиш сърдатищите си от мравунника в серия от състезания. Средствата за постигането ѝ са няколко различни гари, сред които култовия Z (без реплики, както можеш да се госеш); Уди

Алън да не е луд да си дава гласа за подобна игра) и няколко различни метода на привиждане. Вариации от маратонско бягане, през яздене на бръмбари до управление на супермодерна кола с ципокрил възраст. Изключва забавата, свързана с надбъгвашите се мравки, може би основното нещо, което успява леко да издигне AER над масата посредствени заглавия е непрекъснатата смяна на стилите на игра. Просто защото между надбъгването пеш и язденето на гигантски крилат бръмбър или карането на скейтбордисто има сериозна разлика както в управлението, така и в самия филмът от играта. Въпреки че - последното от една по-критична гледна точка



Автор: Snake



- цялото разнообразие от превозни средства е томално претоплено от крайно еднообразни и безинтересни писти. Играта може да ти писне буквально за минути, докато се момаеш покрай все същите гигантски камъчета и листища. Считам, че авторите спокойно можеха да се постараят малко повече в този аспект, защото аз лично очаквах много по-интересни локации, възхюнени от мъничката мравешка цивилизация, видяни във филма. Иначе - съвсем в кан-

ните на съвременните екшън-рејсъри - AER предлага и серия от бонуси (офанзивни, беда-зивни и увеличаващи скоростта), растящи по трасето във вид на розови цветенца, които след вземането им вилят илюстрирани по арести забавен начин като различни насекоми летящи край настоящето ти возило.

Предполагам, че ако си голям фен на филма, или пък не си на моите години (ми, годинките, колега - бел. рег.) може и да порадиш за няколко часа на тази игра (то и да искаш, но можеш да се разбаш за повече, 'щото е бе-зумно кратка). Аз лично продължавам да търся вървъката между социално-философската мравча анимация и рејсинг-жанра. И очаквам скоро 3D шутър по "Спешно отпеление" и сървърът хорър по "Доктор Куийн - лечителката".

■ ОЦЕНКА:
 ■ Причина на:
 Re-Volt

39%

■ Производител: Pro Graph Research
 ■ Разпространение: Protonic Interactive
 ■ Интернет: www.lucasarts.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
 ■ Жанр: Аркаден Екшън

Автор: Snake

First Century after Tsunami 2265

Tsunami 2265 принципно е госта глуповат екшън от аркаден тип, чието допускане до неприноснениями CD-ROM е опрабдано единствено како с краен фен на манагата и си готов да понесе всяка простираща се възможност за по-нататъшна розово-синя пристройка и батманова сцена във ваканс. Разбираят ме - и аз съм та-ка. Но всяка феницина си има гравиращи и Цунамито със сигурност проектира една от тях. В играта става дума за далечното японско бъдеще, когато - доколкото упълниха схвана през Всички склонети на залпивания В надписите, точечни се по екрана наместо шинто - феодалната система за управление се е върнала на мода. С тази разлика, че на бъдещите се отново самураи вече управляват така любимите на японските аниматори гигантски роботи. Ти близаш в една очарователна синьо-коса самурайка - искам да кажа в ролата - която трябва да се добере до някакъв невероятен извънземен източник на енергия в името на световния мир или по-

на на японския тайк-в. Екипирани с 4-5 клавиша за управление, една мишка и много кураж, трябва да възпроизвеждате стоманената самурайска гръб на стоманената си самурайски робот преди стоманените Вражки роботи и да ги ос-

вихаши с лазерната си пушка. Всичко това - в един безумно аркаден екшън от трето лице, в който ниво след ниво се луташ в някакви престъпътно еднообразни лабиринти и стреляш по Всичко, което шава. Tsunami-то е една от малкото игри, успели да иматократът пристъп на мизерена с практиченото отстъствие на какъвто и да е забавен елемент в тях. Графиката - изключително в якощо чудесни към сцени, е безлична, а в екшъна не е вложено и грам чувството - сигурно доказателство, за което е, че, когато умираш усещаш по-скоро облекчение, отколкото я. Един-

ствена попечителска причина да изтърпиши тази роботска перверзия са вече похвалените манаджийски към сцени между Въпросните нива, които, въпреки че са сътворени с енергика на играчата, на моменти могат да предизвикат истинска възхита, а и по манаджийски странныта и увлекателна история определено заслужава внимание. Но за нещо не можа да си те представя как



се луташ половин час, стреляйки по безличните врари, заряди едната гола кът-сцена. Цинкът в мен учтиво подсеща, че то ние и клатим по половин час заряди едното голо празнене, ама да ти кажа, нещо не е същото. Освен може би усещането, че си го навсяж като взех тази цара заради пустата му манга-феницина. А то Всъщност Цунамито гори не е японско, както се оказва след shaftено изляздане на финалните надписи. Правили са го някакви имашки, което може да обяснява Всичко. Ако толкова си падаш по гигантски роботи, побори алергията към "Езанглион". Попретабиши ми се струва.

■ ОЦЕНКА:

■ Примечка на:
Soldier

32%



- Производител: Capcom
- Разпространение: Capcom
- Интернет: www.capcom.com
- Системни изисквания: Pentium II 266, 32 MB Ram, 4 MB 3D Video
- Жанр: Аркейд

Автор: mED_1eB

MegaMan X5

Добър вечер, уважаеми дами и господа, телевизорни зрители. Председател на екипа сме в движението "За един по-добър Workshop". В минутичите, отдалечи на нашето движение, смятам да представя нашата програма. Чрез изпълнението на десетте точки, заложени в нея, нашето движение смята да отрази (да не се слагат кавички) Gamers' Workshop, България и Съвета за не по-малко от 800 души! След тези въстъпителни слова ще си позволим да пристъпим към точка тръба:



1. Българска Академия на Науките, чрез Държавен вестник, да оповести, че съществуващото на думите "Meg" и "Aзис" В едно изречение е напълно неподступимо и ще бъде смятано за груба прабописка грещика.

2. Да се забрани на поданици на Република България с непредказуема секуларна идентификация да заемат отговорни постове, като например - главен редактор на списание Gamers' Workshop.

3. Да бъдат изтеглени всичките налични поп-фолк материали, наメリени в лицето Иван Кънек - бъдеша и прилежаща му апартаменти. В това число и всички албуми на Конвой в MP3 формат.

4. Да бъде забранено пропътването 1:1 на игри от PSOne към PC.

5. Производителите на MegaMan X5 за PC да бъдат гло...



рерабата на техния продукт.

6. Да бъдат забранени всяка възможност на тема "Никакъв предмет ще удари Земята и само ти можеш да я спасиш, затова се хвашай Бенага за работа", като по този начин от бананни истории ще бъдат представени не-винните играчи, държани да пуснат безумия като MegaMan X5.

7. Да бъдат дадени по съд дизайнерите, решили че има нужда да преработват графиката на играта, като по този извраждателен мозг да се "насладят" на едно размазано "Великолепие", вместо на размазано та��ва.

8. Ашата, озбуявани от MegaMan X5 да бъдат личувани публично! От 5 до 25 са минутичите, необходими, за приобщаване на трайни психични отклонения, след като в горелосочения отразък от време единственото, кое-

то е слушал са били шумовете, които според създателите би следвало да пресъздават експлозии.

9. На поста "Композитор" в Capcom да бъде назначен никой от пичовете, които правят музиката на инсталаторите на Class, Razor или на някоя друга кракерска група. Сравнена с мелодиите, които MegaMan X5 предла-

ственичните мюс на MegaMan X5 са интересни конструирани и нива, но те изобщо не могат да поправят кашата, която Capcom са ни забъркали. Трепането на Мавериш (мака са наречени лошите в играта) хич не е интересно, а финансите на всичко ниво се държат като възпитаници на училища за олигофrenи. Когато убийте гаден бос ще получите най-различни ДНК ъгреби, които са съдовно важни за преминаването на никои от нивата.

MegaMan X5 е първото аркейдно заглавие (след Lode Runner за Прабейс 8С), което успя да ме накара да бъльскам като ненормален по клаиватурамата си. Изобщо не знам как доживях на написана газета статия, защото на момента просто излизах от коката си и бях прец пра на психичен срив. Само си представете следната ситуация - по време на игра, например Escape и... нищо не става! За да сглътнеме до менюто ще се наложи търпо да го юбят и чак тогава ще можем да използваме опцията Save. Ако мислите, че това (самоубиването) е лесно стълбокът се лъжече - 30 минути се бъльскат в един робот и чак след това установи, че той изобщо не ми взима животи, а за прътълъбът да си седи на заветната брошка 8. А как никой може да ми обясни как може игра като MegaMan X5 да се разпростира на 600 мегабайта, Венеца съм готов да му закупя каса бира.

га, музиката към гореспоменатите инсталатори зучи като произведение на Бетовен.

10. Да бъдат наградени с орден "Стара Планина" Първа степен, лебъл дизайнерите, които са направили всичко възможно да спасят този продукт от потапен пробал, като са направили разнообразни нива, макар и 8 на брой.

Но сглътне с простото и... Да обобщим, точно и ясно -

MegaMan

СъКС! И още по-лъшо - СъКС ХАРД! В играта има

8 броя герои,

наречени X и Zero

и 8 нива,

през които

трябва да

ги пребедите,

за да превърти

те благополучно

играта. Графика

та в 2D като на места се забъ

ляват по-бързо-зародиши на 3D.

Както споменах по-горе, никой не

си е направил труда

да бъде преработена за PC стан-

дарт.

Озбученето е попресъба-

що, а музиката - трагична. Един-



Хайде чао, и не забравяйте - нашата библиотека е била с червеен Quake 3 лого.

■ ОЦЕНКА:

■ Примча на:

MegaMan серията

15%

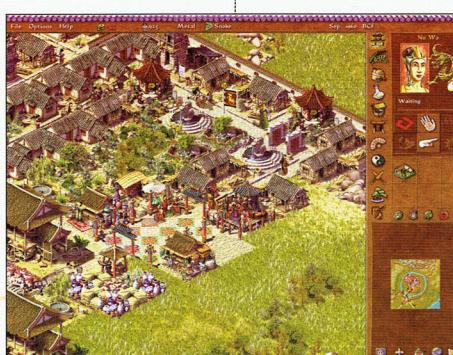
■ Производител: Breakaway Games
 ■ Разпространение: Sierra
 ■ Интернет: emperor.sierra.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 400, 64 MB Ram, 4 MB 3D Video
 ■ Жанр: Стратегия

Автори: Guerrero&Master

Emperor Rise of the Middle Kingdom

Г ледам монитора със здрава ръка от училище уста. Какво става, по дяволите?! Не смига, че Freeman иска статия за утре, ами и проклетата инсталация на играта е... не-възможна. Е, сега каквото га правя? Мм, в гледата ми се зарежда еретична мисъл: "Зашо ли не влезма да поцекам аз един бърз WarCraft 3? Каквото пък толкова, не смига, че трябва да се мяча в арска агенция от съмнителните качествата на престоящото заглавие, ами гореспоменатият редактор не дава ползванието на компютъра за никаква разделятелна дейност!

Работа, работа и пак работа. Няма капачка спокойствието преди приключването на броя (как пък всеки път така става, че таман приключчи с този брой и трябва да се захвашаш с други, ама нямаш сега да се оплакваш!). Е, все пак има и нещо хубаво в цялата ситуация, а именно тръпката и желанието, ако искаш наречи го Всемогътност, към опинанищата то чубство, когато видиш усилията ти завършени след отпечатването на списанието. Самодоволното чубство, когато видиш, че има кой да оцени усилията ти или обратното - вкуса на прокиснало зеле, набряно в лицето ти-



ако не се сещаш, говоря ти за критиките. Е, това бяха моите убодни суми. Изпуснах парата, сега се чувствам по-добре. Можем да започвам с играта, а ти е ние по-вече от Caesar с китайци! Всичко си е тук. Основният тип, по който минават всички заселници, пак си е на старото място. Отново основната ми задача е да разшибеш мегаполиса си, пак строиш къща до пощената, пак има кладенчета, пак присъстват различни серви, които дават различни благинки на населението. Микро-менеджмънтът е запазил отличителните белези на предишните

заглавия (разбирај Цезароподобни). Примерно правиш мина за глина (clay), от там сурфината пътува директно към склада или пешите, когато се превърза в грънчи, те заминават в хранището, а от там на Илиян... ъъъъ да пазара, следва посока Всък ко-макинство. Целта е влогете да се сгобимт с Въпросните съдове и по възможност да се видите

ши, който описах по-горе. Когато хората са добили, че можеш да се насладиш на еволованрането на къщите, фонитаните и пъти, по които ходят твоите поданици. Интересно в играта е присъствието на герой. Да, такива има, обаче преди да се сгобиш с такъв ще трябва да се бъдиш в ролата на добър краля и да го храниш с всяка боядисана (не възможна) храната, но не само), докато види рисунките в добро настроение и благоволи да те навести. Реално погледнато, присъствието на герой, и то с военни качества, едва ли е обработано пребиваващият уклон на заглавието. Това е самата игра в общ план, ако ти прибъша нещо по-добра от никой стъп брод и прочети статията за Цезар или Фараон, като съмниш иметата на римяните или египтяните с мези на китайците и ще се сгобиш с ясна представа за играта. Само щом ако се интересуваш от този вид игри достатъчно, та да зачепиш тази статия, то сигурно си в час относно Цезарите и Фараоните и не ти е необходимо да четеши същото тук.

Време е да възмеха няколко думи за графиката и звукобото оформление. Колкото доъръбото, едва ли ще те изненадат (като ли приятно), съобщавайки, че играта е 2D. Не че имам нещо против двумерните игри, но поне да бяха направили някакъв опит за подобряния спрямо предшествениците (обяснявам вече сума), за скажане. Звука е на добър ниво, но той също не блести с нещо новаторско. Бих на музиката Med-ma се изкефи, а иска ми се и да споделят поборни възледи, но така и не успях да последна от добрата ю гледна точка ако изобщо има такава.

Не се учудвай, че съм дал толкова ниска оценка на Emperor: RotM. Истината е, че ако това беше нещо като безплатен add-on към игра, то опит да се пробува като нова игра, при това на цена 40\$, ѝ отрежка едно незабъдно място в класацията ми за неща, за които не бих си дал излишните пари, гори да имах такива.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Примечание:

Caesar

51%

Versions.Com

www.versions.com

Следенето за най-нови версии на луксозния софтуер е една неизбежна задача за всеки потребител, който иска да използва пълните възможности, предлагани му от разработчиците. Независимо от желанията обаче, това е една често неприятна работа, съврзана с ровене из десетки сайтове. Можете да си спестите всичко това, като редовно наглеждате сайта Versions.Com, чиято цел е да информира кога и какви нови версии на любимиия ви софтуер са излезли на пазара. Сайтът покрива не само Windows платформата, но и Apple, Linux, Palm, BeOS и др. За разлика от други подобни сайтове обаче, той информира и за комерсиален софтуер, който може да бъде полезно за мнозина. Това може да ви е от полза в случаите, кога интересите ви са простиращи изън shareware/freeware пазара. Всеки програмен продукт е придружен с описание.

Insultingly Stupid Movie Physics

<http://intuitutor.com/movierephysics/index.html>

Първо правило в киното: не питай дали възможно това, което виждаш!

Когато в предицата касов екшън широкият киноекран се изпълни с ли- ротехника и невероятни ефекти, обикновеният зрител става неволна жертва на изкривената представа на сценаристи и продуценти за действието на физическите закони. Взривявачи се на мига коли преди да се бълсват с каквото и да е, видими лазерни лъчи,

перфектно озвучени ръкопашни битки – всичко това е една „голяма илюзия“, която може да изглежда адски добре, но въсъщност е невъзможна. За да ви предпази от заблудата, че това, което става в предицата касов хит, е възможно, авторът на този сайт е подготвил списък на най-известните невъзможни трикове с подробно, почти научно описание как въсъщност те биха изглеждали в реалността. Фактите, изложени в прегледен вид, са изключително интересни и имат шанса да ви развалят кефа следвация път когато се изръслите с половин дузина левчета в близкото кино за предицата доза безмислици.

Soldat

<http://soldat.cyberion.pl/main.htm>

Предицата Worms на Team 17 беше една от малкото игри, чийто мултитъпер привличаше с магнетична сила хиляди геймъри към иначе лишената от модерен бълъсът графична обивка, зад която дребни невърстни червеичета се избиваха взаимно без каквито и да е морални задържки. Сериите напоследък изпадна в забрава, като четвъртата част търпъра се пръвши, но това не означава, че феновете на предицата нямат игра, с която да прекарат свободното си време в по-редната Контра в близкото клучче. Поляците, създали безплатната игра Soldat (войник, при това руски – бел.ред.) имат претенциите да събират на едно място изключителни геймплей на Worms с доста по-мilitаристична концепция, която черпи от Counter-Strike и Quake. Резултатът е една малка, но изключително приятна игра за мултитъперъв по LAN или Internet, която макар да има постна графика (при размер от 6 мегабайта), може да се похвали с реалистичен физически модел, изключителна кървавост и зрелищност на битките, 14 реалистични оръжия с които да боядисатеorda и стените на нивото с приятно червено, 19 нива и 5 режима на игра (Deathmatch, Teammatch, Pointmatch, Capture The Flag и дори

Rambomatch) и не на последно място възможността да играете онлайн. Независимо че става дума за безплатна игра, Soldat има сериозна поддръжка от феновете – на сървърите на играта почти по всяко време може да намерите около 160–220 играчи. Нови версии се появяват почти на всеки два-три месеца.

CrimeScene

www.crimescene.com

Колкото и много да са онлайн игри в Интернет, те обикновено не могат да се похвалят с особено разнообразие. Съкаш единственото, на което бихте могли да попаднете, са игри на карти или комплексни стратегии, с тук-там някоя пародийна забава, която предлага геймплей за няколко часа. В тази насока всеки, който търси нещо различно от покер, футбол менджъри и космически стратегии, е останен на сухо. Наскоро създадената Web-игра CrimeScene обаче внася гълътка свеж въздух със своята концепция – намесена тактическа мисъл на завоевателя тя ви поставя в ролята на детектив, използвайки своя дедуктивен потенциал за разрешаването на редица заплетени криминални случаи. Авторите на играта поставят всеки месец ново престъпление, като на определен период от време разкриват нови доказателства. Те се измислят от екип от автори на криминални романи и дори фотографи, които изработват снимкита на местопроизшествието. Целта ви, както сигурно се досещате, е да ги следите и анализирате и да открите престъпника. Това не е толкова лесно, защото случват се изключително заплетени и изискват особено внимателно анализиране на информацията. За победителите има и предметни награди, доколкото сайта има две ниви на участие – платено и безплатно.

Безплатното ви позволява ограничено действие, което обаче не отнема особено от удоволствието, а наградите отиват за тези, които са способни да се бъркнат с двадесет долара годишно.

■ Производител: Team Ninja
 ■ Разпространение: Тесто
 ■ Интернет: www.lectmo.com
 ■ Системни изисквания: X-Box
 ■ Жанр: Туалка

Dead or Alive 3

Автор: SaintP

Н

акорди си говорихме с Урко, другият по-запален фен на конзоли в реда на игрите, защо X-Box, макар и топлата машина, не е (поне засега) сред любимите ни машини. И май стигнахме до заключението, че, оставяки настрана неприятната PC привкус, просто има само две игри, за които наистина си заслужава да я купиш – Halo и Dead or Alive 3. Не че липсват други качествени заглавия, просто ги няма тези специфични игри, които са характерни за японските конзоли и отразяват в себе си същността на един конзолен геймър. Кой знае, това може и да се промени, но важното сега е, че DoA 3 стои малко по-горе, редом до Halo и затова няма опасност останът от стягатия да бъде съставен от два бели листа.

Вероятно знаеш, но все пак да си кажа, докато е време – Dead or Alive 3 е чистокръвна туалка. Широка аrena, да речем

са един чудесен емоционален отдушник, чието съществуване е по-вече от разбираемо в съвременния свят.

Та за играта. Не очаквай никакът технически фрайтър със задълбочен геймплей. Ни очаквай кой знае какъв реализъм. Малко вероятно е и да поиграеш сингъл повече от няколко дни. DoA 3 има на тези страници заради нещо друго, или по-точно, заради две основни неща: невероятна динамика и брутално чувство за контакт по време на боя.

Динамиката

Често да ти кажа, малко се затруднявам да ти обясня тази част. Някой беше казал, че майсторският ръкопашен бой е като танц – нападение, блок, контраатака... и така докато някой не прави грешка. При DoA 3 също има нещо такова. Всяка битка е плавна и ес-

ция виждаш как той елегантно прихваща крака ти, сваля те на земята и ти строшава някоя и друга кост. Ефектно, брутално и по свояму красиво. И най-важното – вписващо се напълно естествено в хода на боя, придаващо пълнота и цялостност. Това въздействие е и една от характеристиките особености и носителят на голяма част от динамиката в DoA поредицата – контраатаките. Напрактика можеш да паририш почти всеки противников удар, същевременно превързайки го в своя атака. Идеята е проста – точно в момента, когато врагът напа-

въобще, адреналин и напрежение в изобилие. Като седнеш да раздържиш с приятели, само след десетина минути вече ще сте започнали да крещите/псувате екзализирано при всеки удар. А постигането на атмосфера е сред най-важните неща в подобни игри. Дано съм нямаш нервни съседи с малки деца...

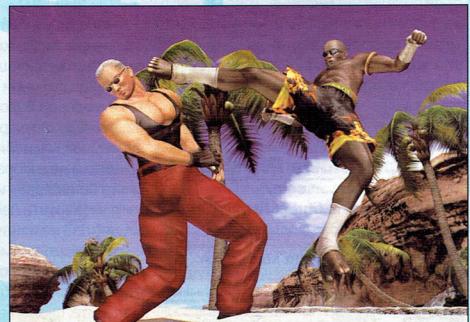
Контактът

Ако си падаш по жанра, няма начин да си попадал на много игри, които уж изглеждат чудесно, но нещо не е в ред. Атмосферата я



двама бойци, и малтате до побъркане. Няма как да не си се сблъскваш с подобни игри досега, независимо дали става въпрос за някоя безизвестна джитка от кварталите аркади или за нещо от рода на Mortal Kombat, Virtua Fighter или Tekken. Просто подобни заглавия

тестовена поредица от удари, която противач пред чити си такова обичайне, бързина и финес, че те остава без дъх. Добрият туалник обикновено е изпълен с много и светкавични обрата. Докато в един момент вкарваш серия ритмици в торса на боеца отсреща, в следва-



да, трябва да натиснеш посока, противоположна на посоката на удара, плюс бутон за хвашане. Изпълнението не е трудно на теория, но изиска много прецизен тайминг и усет към психиката и движенията на противника. Най-интересно е с човешки опонент, където предугодяването на противниковите ходове в един момент се превръща в завладяваша игра само по себе си. Извържък се усещаш как си съсредоточил поглед в екрана, търсейки онези издайнически полигони, които могат да ти подсказат дали ще ти трошат вратата или ще те подсичат в краката.

няма, удоволствието просто не идва. Често това са заглавия, в които бойците не взаимодействат добре. Ударите са никак кухи, никак не на място, липсва чувство за контакт. Е, при DoA 3 няма и помен от подобни невразлични изживявания. Звукът и реакцията на противника, когато ритникът ти срещне торса му, често ще изтрягват нотки на ярост и възбуда, засилвайки желаниято да продължаваш да си лешеш удар след удар. Върно, всеки, който рибира от бой, ще забележи, че

ненцата са преувеличени, но от това играта само печели. Обликът на DoA 3 е изграден върху зрелищността и бруталността, върху инстинкта да удариш по-бързо и по-търдо, върху желаниято да изстребиш противника си и да изкъртиш зъда зад него с тялото му...

...И това наистина се случва, защото дизайнерът на нивата излежда да е най-добрите, срециан в подобна игра. Различните локации са добре премислены, просторни и детайлни. Личи си, че «нинджите» (Team Ninja) са действали с размах и с градини арени на по няколко нива, като преходът става през строшени стъкларии, избити парасети, стражови височини и наконец там още се сеети. Разнообразието е било написано кredo на разработчиците и резултатът е впечатляващ. И какви ми, как нямам екзекутирано до подсъчиши, след като с удр като от чути пристоя отстъпва пет етажа по-надолу и го последваш сред дъжд от отломки, жаден за още тулишки? Само че вместо желаното продължение, ти срещаша някий крак, въртятел въгъла и старателно те приглеждат към стемстана... Много подскочаваши те чака с джойпада в ръце, бъди сигурен.

Други подробности

Гледам написаното дотук и забелязвам, че доста споменавам бойците в играта, ударите им и т.н., но така и още не съм ти казал какви ще да са тези чутовни герои. Май дойде моментът. Първо да уточним бойката – има ги шестнадесет и са най-разнообразни, но никоја радикални ново, както можеш да очакваш. Кечисти и кечистки, нинджи, кикбоксъри, разни кунг-фу корифеи, та дори феелодбени девойки, които да се чудиш какви точно бойни изкуства практикуват. По-същественото обаче е, че постигнат прекрасен синхрон между бойците, техните пропорции и външен вид – от една страна, и ударите им – от друга. Стоиш, гледаш го и знаеш, че удирите, конто си пие, просто не могат да бъдат други. Този аспект на играта действително е изпилан с голямо внимание и точност.

Другата истинка, чо се отнася до участниците в DoA 3, е, че тази игра, приятелю, са я правили за мъже. Ако си от нежния пол и нямат би- или хомосексуални, удоволствието веднага пада с



двайсет процента, а на дай си боже да си от по-притеснителите и до-качливи на тема външен вид, нищо чудно да се комплексира сериозно. Защото жените в играта са по-скоро за дигитален конкурс за красота, отколкото за батални сцени, като «нинджите» са се посторали под подчертаят това по всевъзможни начини. Защастие няма прекалена голота, нещо такова би развалило стила на играта, въпреки че сигурно не един и двама си мятаят за някой подобна модификация. Това, което го има обаче, е въздъргли крака, стегнати тела, извънли лица,

структурата да се кажат няколко думи за различните режими на игра. В по-голямата си част те не блестят с особена оригиналност. Има си Story Mode, където следваш фиктивен сюжет, има турнир по оцеляване (беше под почивка докато не те ступат), пристъпства и стандартния vs режим. Заслужава си да се спомене, че е включен и Tag Battle, т.е. двубой драма на двама, като партньорите могат да се сменят помежду си. Интересното тук са ударите, изпълнявани от двамата съюзници едновременно срещу никоја неподозиращия противник. Ос-

вен че са доста ефикасни, подобни задружни атаки изглеждат по брутален начин и внесат допълнително разнообразие в играта.

За финал не мога да се състръга да кажа и няколко думи за графиката на DoA 3. Впечатляваща. Поне по моя личине мнение (въщност не само мое), това е може би най-красивата игра за Xbox от стартия списък на конзолата, а защо не и днеш. Дори Halo не може да се похвали с такива визуални прелести. Водни повърхности, текстури, геометрия, модели на бойците, детайлност, водни повърхности, светлинни ефекти, частици... на практика всичко е изпилано по зашеметяващи начин. DoA 3 демонстрира в пълна степен възможностите на майкрософтовата конзола. И макар че DoA 2 за PS2 и Dreamcast също изглежда страшно добре, при тройката Team Ninja е надскочил себе си. Всичко това е подправено с Dolby Digital звук, който обаче на фон на визията е просто "на ниво".

Ето че стигнахме и до края. И понеже може на моменти написаното по-горе да ти е произвело прекалено положително, нека с няколко обобщаващи думи още веднъж да ти кажа какво не трябва да очакваш от заглавието. Първо, DoA 3 не е нова игра. Съществените разлики спрямо двойката не са големи, така че ако си играл предищата част, може да останеш леко разочарован. Особен това в същността си играт в доста повърхностна и в никакъв случай не може да се сравнява със задълъбченния геймплей на Virtua Fighter например. Но DoA 3 със сигурност е заглавието, което ще ти достави максимален кеф и дво удоволствие от играчки с приятели, дори и те да са новаци.



изпълнявани усмивки и изразителни, красими очи. А, и неревално прекрасни форми. В тази област дизайнърите са попрекалили не на шега. Ръстът, теглото, структурата на тялото имат значението тук, гърдиете под чашка С не падат... Някои ще се влюбят в играта заради това, други ще подхванат темата за експлатацията на женския образ, но това няма да промени фактите. Радостно е, че все пак разработчиците са останали в рамките на естетически красивото, а не са минали в сферата на порнографията.

От останалите подробности си



Автор: Balrog

PhotoClip 72xx

Pонякога се случва и българите да изпроверят. Да не припомняме хилядите по-известни примери, само в съвременната ни история те са стотици – като се започне Джон Атанасов и се стигне до полуфиналите на световното по футбол '94 – та.

Наскоро на българския пазар се появи един продукт, който в много отношения е иновативен. Честта да го тествам се падна на мен.

PhotoClip 72xx е в комбиниран уред, съчетаващ в себе си MP3-плейър, диктофон, цифров фотоапарат и камера (включително уеб такава). Новото в сравнение с предишните генерации PhotoClip е 1,5" LCD TFT дисплей и високата разделителна способност (1280x960). Направихме няколко групи тестове на това многофункционално устройство с цел да получим по-комплексна картина. Доколко добре се справя отчето на DigitalWorld по време на дните зверска употреба, можете да прочете по-долу.

Основното

А именно, това, което интересува всеки. Съотношението цена–качество. Това е най–голямото предимство на PhotoClip. Въпросното съотношение е наистина много разумно.

Личното ми мнение е, че всеки лев, който дадете за него, е напълно оправдан.

Моделът с 16 MB вградена памет струва 399 лева, а този с 64 MB – 499 лева.

Дисплей, Настройки, Комуникация, Функционалност

Дисплей. 1,5" LCD TFT. Именно в дисплея е скрита и най–голямата новост в последния член от фамилията Photo Clip. Освен че гълта доста от батерите, екранчето дава ясна предста–ва какво точно се снима в момента. Вярно, не е като да се блещи през визора на огледално–рефлексната си камера, но все пак тези фотоапарати в цифровия си вариант струват доста по–вече в зелено, а и нали в момента говорим за българско... [пояснение: български фирми не произвеждат огледално–рефлексни цифрови камери].

Настройки. Менюто с настройките е добре структурирано и лесно за употреба. Там се намират повечето от необходимите опции, като компресия, вид на телевизионния сигнал за запис на видео и пр. В режимите на фотоапарат и камера са достъпни още подобни менюта с локални настройки – от тях се коригират неща като разделителната способност на снимане, кога ще е пуснат дисплея, корекция на контраст, яркостта, цветовете и други. Всички настройки са добре структурирани и свикнете ли веднъж да ги ползвате, почвате да правите много по–добре изглеждащи снимки. За съжаление тези неща не са описаны в брошурата към устройството, което е пропуск на съставителите на въпросното, а не на самия аппарат.

Комуникация. PhotoClip

Резолюция

1.3 Megapixel – 1280x960 пиксела; VGA – 640x480 пиксела

Компресия

24–битов JPEG (1/20, 1/12); TIF

Режими на работа

Снимка, Самоснимачка, Поредица от снимки, Видеоклип, РС камера, MP3 плейър, Диктофон, Разглеждане на снимките на дисплея

Фокусен обхват

80 см до безкрайност

Спецификация на дисплея

Цветен графичен TFT, 1.5 инча (521x218 точки)

Сързоване

Връзка с РС – USB 1.1; TV изход – NTSC/PAL, режими разглеждане на снимки и клипове, поточно видео

Светкавица

Ръчен и автоматичен режим с корекция на "червени очи"

MP3 плейър

Поддържани нива на компресия 32–192 kbps, честота 44 KHz, постоянен битрейд, променлив битрейд

Размери 92x34x65

Тегло 120 г. без батерии



PhotoClip – Звук [MP3 и Диктофон]

MP3. Тук всичко е на доста добро ниво. Можете да слушате всяка към видеа MP3–та без да се опасявате от несъвместимост. Еквалайзерите са 4 на брой (Rock, Pop, Jazz, Flat). Възможност за ръчна настройка липса но това не е новост, защото никой от предшествениците на PhotoClip 72xx няма такава опция. Друго нещо, което липса, е някаква форма на визуализация.

Ако прежалите батерия

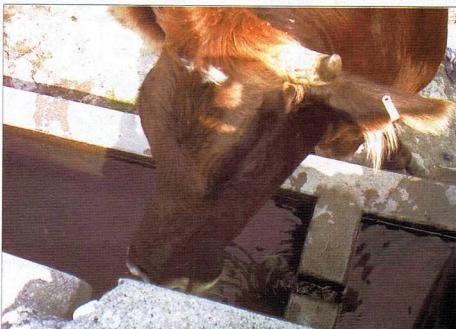
можете да пуснете дисплея и да получите информация коя песен слушате, кой я изпълнява, колко от нея е изминало, колко песни имате общо в паметта, какъв е еквализера, който ползвате и цифровото изражение на силата на звука. На фона на перфектните поддръжка и възпроизвеждане на MP3-тата лошо впечатление прави фактът, че записването на качествен звук се е малко приключило. Имах случай, в който след като чух записи не можах да позная чий е гласа. Въпреки този факт всичко, което запишете на диктофона, е достатъчно ясно и отчетливо, за да ви послужи когато нямаете друга опция.

PhotoClip – Видео

Видеоклиповете заснети с това цифрово "звърче", са прилични. Имат добра наситеност на цветовете и приличен фокус. Трябва само да се внимава със скрости на движение на камерата и всичко ще е наред. С малко повече търпение и практика могат да се направят сносни любителски филмчета, на които дружно да се смеете. Предвид разрешенията, на която се снимат (320x240) е най-добре да ги гледате на телевизора.

Photo Clip като Фотоапарат

Така наречените цифрови снимки са една от силните страни на PhotoClip-a. Те имат прилична разделителна способност, добри цветове, но... това май е всичко, което имат. За да получите снимки с добър фокус, е необходимо обектът да е поне на метър от фотоапарата, да е абсолютно неподвижен и по възможност фотографът да не страда от паркинсон. Фотоапаратът такъв е перфектен, ако ще го ползвате за панорами снимки, защото там фокусът не играе роля, тък и дори ръката ви да трепне, пак се получа-



ва хубава снимка – все пак 1280x960 си е повече от добра резолюция за любителска снимка. Ако искате да снимате приятели, любимото куче или кактус, трябва да ги помолите да не мърдат (тук кактуса не се брои) и да шракнате. А ако усъвияте да контролирате треперенето на ръцете си, значи изобщо нямате проблеми с правенето на хубави снимки. Липсата на каквото и да е приближение е доста неприятна на моменти, но това от своя страна компенсира донякъде качеството на обектива, който и без това е в най-добрия случай в долния край на средния клас (пояснение: обективите с приближение са с по-ниско качество от гледна точка на светлоизлъпват и дори цветопреддаването на обектива).

В заключение мага само да кажа че PhotoClip е прекрасен избор за всички онези, които нямаят пари да си закупят всичките тези устройства поотделно, или просто не им трябва нещо по-добро от този продукт – той свири добре, а всичко останало е на прилично ниво. С малко повече търпение и желание човек може да се научи да извлича най-доброто от този продукт, което не е лошо. Апаратът е достатъчно добър, за да дава възможности по-непретенциозните потребители (любителите) и честно казано, с компактните си размери, понорима резолюция и немалко възможности е доста приемливо предложение за настоящия пазар.

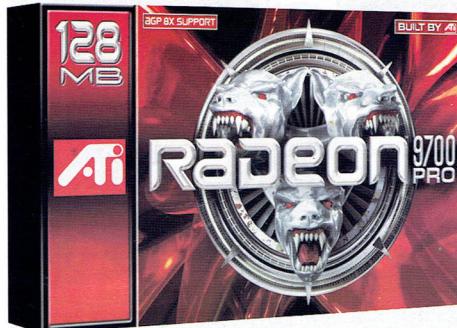
Като основен недостатък може да се изтькне "гладът" му за енергия, който изразходва за норматив всеки комплект батерии, колкото и да са добри те. Решението е презареждащи се батерии, което логично води и до ново бъркане в портфейла за зарядно устройство.

Автор: SaintP

Radeon 9700 Pro

В предишния брой FonManiac чрез една доста полезна обзорна статия ви запозна с най-новите тенденции в областа на компютърните видеокарти. В един от абзасите се споменаваше и за най-новото и мощно творение на канадския гигант ATI – Radeon 9700 Pro, който тогава беше само анонсиран, а реални продукти се очакваша след средата на август. С по-хардверно настроението колеги имахме някои съмнения относно спазването на този срок, понеже не-ведньж в миналото фирмата е доказала, че или има производствени проблеми, или че маркетинговите й асове са доста под нивото на тези при конкурентите от NVIDIA. Този път обаче канадците изненадват с перфектна организация и новите карти с чип R300 и носещи името Radeon 9700 Pro вече са на пазара.

Тази кратка статия има за цел да ви запознае малко по-добре с новия ускорител, защото това не е просто поредната карта наоколо, а моментният категоричен лидер в областта. За първи път ATI успява да извади продукт, който е реално с класа над конкурентията и не оставя съмнения за превъзходството си. Това беше загатнатото в миналия брой, а сега ще разгледаме малко по-подробно характеристиките на картата, подправени с някои наши тестове, станали възможни със съдействие-то на добър мой приятел, на когото искрено благодаря.



Като за начало нека изясним какво толкова са наслагали канадците по новото си творение, Radeon 9700 Pro. Двете неща, които неизменно се споменават в началото на всяко подобно ревю, са честотите на ядрото и на паметта на картата, защото, поне при сегашните графични технологии, те са доста осезателно свързани с общата производителност. По тези параметри новото ATI може да се похвали със завидни цифри – 325MHz и 310MHz DDR (ефективно 620), като се очакват, а и вече са факт, карти на трети производители с още по високи спецификации. От останалите "сухи" технически характеристики, може би ще видите интересно да знаете, че ускорителят ще се предлага във варианти със 128 и 256 MB памет (нашият беше със 128), която е с 256 битов интерфейс и предлага повече от серийните 19.8 GB/s скорост на трансфер (за сравнение, GeForce 4 Ti4600 разполага с предизвикващите лека усмивка на фона на новия участник, 10.4

GB/s). Пълните спецификации можете да разгледате в предвиденото за тях каре.

Следващото сериозно качество на Radeon 9700 Pro е пълната поддръжка на поредната версия на майкрософтския DirectX – 9. Едва ли ще има много скоро достатъчно игри, които да го използват активно, но всеки потребител, приготвил 400\$ за нова карта, обикновено очакват да е актуална възможност по-дълго време, съответно поддръжката на стандарта е напълно оправдана и желателна. За да покрият функциите на външните DirectX, канадците са екипирали звяра си със подходящи атрибути. За начало нека спомнем осемте пиксели рендерации конвейера (pipelines), които работят с плаваща запетая и 128 битова прецизност. Ако не си по-навътре в нещата, може да ти звучи малко объркано, но това на практика означава, че някои елементи на една сцена, като цветове и др., могат да се изчисляват с дос-та по-голяма точност, отколкото досега, а това е

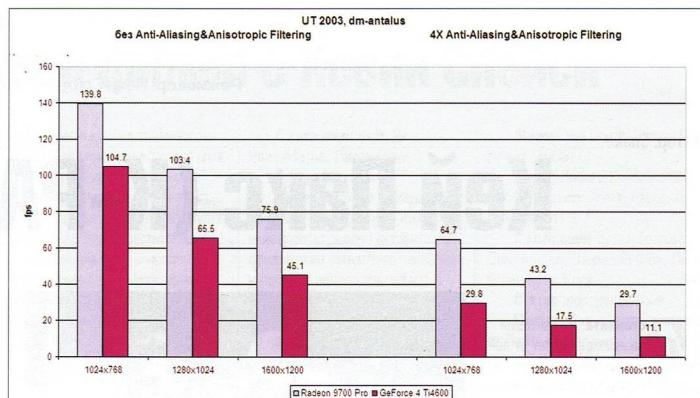
първата сериозна стъпка към истински фотографически светове, рендериращи в реално време. В добавка картата има четири Vertex Shader-а и поддръжка на Vertex Shader 2.0, а също и Pixel Shader 2.0 (версии при GeForce 4 Ti4600 са съответно 1.1 и 1.3) като част от изискванията на DirectX 9. Отражението на тези предимства се изразява под формата на доста по-ефективна работа с вертекси, прилагането на увеличено количество текстури за един пас (до 16), както и много нови функции, част от програмния интерфейс на Майкрософт. Резултатът е доста по-добра производителност и зашеметяваща визия. Добавете към това и тристата милионна полигона, които карта може теоретично да бълва всяка секунда (към два пъти повече от GeForce 4 Ti4600) и се получава нещо наистина впечатляващо.

Поредната технология с версия 2.0 в Radeon 9700 Pro е anti-aliasing метода на ATI – Smoothvision, който е изписан доста по-интелигентно от предшествениците си. Те имаха навика да рендерират сцената по няколко пъти, като след това копията леко се разместват и се смесват, което създава ефекта на заглаждане на ръбовете на обектите. Недосъщът е, че така се губи доста производителност, което прави метода не особено приложим. Новият Smoothvision обаче ползва по-напредната техника, при която не се

налагат по няколко рендеринга на сцена и загубата в производителност е по-малка.

Всички тези екстри са подкрепени от солидни драйвери, които се държат доста добре – нещо, което малко ме учуди, имайки известен опит с предишни карти на ATI. Контролните панели предлагат достъп до разнообразни функции и са съвсем интуитивни. Можем да очакваме, че с времето драйверите ще станат още по-добри.

Ето че най-накрая стигнахме и до тестовете. Можете да видите резултати от 3D Mark2001 SE, Serious Sam 2 и Unreal Tournament 2003 – приложения, които дават добра база за заключения. За сравнение съм приложил и резултати от GeForce 4 Ti4600, които са взети от уважавани интернет източници (в случая Anandtech), тъй като за съжаление нямаше как да направим собствени тестове и на тази карта. Тестовата система на Anandtech за GeForce 4 Ti4600 е P4 2.53 GHz, 512 MB PC 1066, 80GB Maxtor D740X, а нашата за Radeon 9700 Pro – P4 2.4 GHz, 512 MB PC 1066, 40GB Seagate 7200rpm. Разликата между двете машини не е голяма, така че това позволява успешно



сравнение между двета ускорители. Драйверите за Radeon 9700 Pro са CATALYST 2.2, а за GeForce 4 Ti4600 са ползвани детонатори версия 30.82. Изходът от двубоя е доста красноречив – при програмата на Mad Onion, Radeon 9700 Pro демонстрира чувствително превъзходство, като тази тенденция се запазва и при останалите тестове. С резул-

тожените графики, като допълнителен коментар, поне в този случай, ми се струва излишен. Може само да покажем на канадците със следващите си драйвери да постигнат още по-добра производителност, за което картата определено има потенциал.

И



татите можеш подробно да се запознаеш от при-

лежда ATI този път изпревариха NVIDIA доста сериозно, тъй като последните не се очаква да са готови с масово производство на DirectX 9 отговор на Radeon 9700 Pro в близките 2–3 месеца. Ако си от хората, които, когато ѝгрейдват, се насочват към най-доброто с мисълта, че им върши работа най-дълго време, Radeonът определено е за теб. Въпреки високата цена ускорителят е много стабилен като възможности и ще е актуелен дълго време. Чудесна работа от страна на ATI, която има потенциала да изостри допълнително конкуренцията в сектора, а от това гейърите могат само да спечелят.

Новини

Програми

Статии

Форум

Реклама

Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва!

Филм на броя в сянка**Жанр:** Драма**С участието на:** Кевин Спейси, Джейк Бриджес, Мери Маккормак, Соул Уилямс**Режисьор:** Иней Софтли (Крилете на гъльбицата, Бекбийт)**Автор:** Snake

Кей Пакс (К-РАХ)

Историята е адаптация на някаква повест от неизвестния ми Джийн Брюър и разказва за странният тип Проут (Спейси), който твърди на всеслушание, че е извънземен и логично попада на лечение в местната лудница с цел след серия от сеанси при видният доктор Пауъл (Бриджес) да се превърне отново в адекватен член на обществото. Проблемът в така начертаният план ида, когато между двамата започва да се завързва странно приятелство, в което на моменти местата на лекар и пациент се разменят. Проут помога на Пауъл да се справи с проблемите в семейството си, а в душата на доктора започват да се прокрадват съмнения относно земния произход на новия му приятел.

Пожалите:

Я се замисли – ти гледал ли си лош филм с Кевин Спейси? Двукратният носител на Оскар (за Американски прелисти и Обичайните заподозрени, ако не помниш) прави поредната си невероятна роля при това с такава лекота и такъв финес, че самата идея за добра актьорска игра ти хрумва чак на излизане от киносалоня. Защото тялото на Кевин Спейси не е нищо повече от празна обивка, която приема образите на героите му и там – сред светлинните фотони, бомбардиращи блатото платно на екрана – Кевин и Проут се сливат в едно.

Историята е великолепна, посланието на филма докосват нюки доста важни струни от лирата на емоционалността ти, а финалът е толкова различен от завършещите на повечето холивудски говни, които бързат да хъръв-



лят насреща ти от предното CGI-извънземно и да си оставят врачичка за продължение (защо ли се сещам за Жената на астронав-

тъ?), че в търде вероятно няколко минути да гледаш с празен и леко насилен поглед тоещите се по екрана финални надписи.



Критиките:
Между ударното си начало и вече похваления край се намира една леко мудра средна част, където действието започва да боксуват, а режисурата става малкоdezориентирана.

Аналогите с недостатъчния Полет над кукувиче гнездо очевидно са търсени нарочно, но са единствено в ушърб на настоящата продукция. Брюър можеше да преличи Криси и по малко по-елегантен начин.

Любопитни факти:
Първоначалната идея на продуcentите е била да създадат лековата фантастична комедия, в която ролята на Проут е била поверена на не особено кадърният чернокож комик Уил Смит. За Спейси е била заделена ролята на доктор Пауъл. С отказа на Смит от проекта някому хрумнала гениалната идея Проут да бъде изигран от Кевин. При подобно сериозно покачване на актьорския потенциал в главната роля се появила нуждата от сериозното преизписване на сценария, довело до раждането на настоящия прекрасен филм.

Змийски откровения: Съчетал в себе си равни дози сърцераздирателна мъка и оптимизъм, това е филм, който определено ще остави трайна следа във знанието ти и ще те накара да се замислиш за живота си и начина, по който го живееш. Стига, разбира се, да не си попаднеш в салона, поддъган от споменаването на извънземни в реклами и с надеждата да гледаш нов филм за озбъни ейлини.

Оценка: 8/10
Аналогии: Извънземното, Полет над кукувиче гнездо, Инстинкт

Очаквани филми с Кевин Спейси

Всеки киноман би трябвало да тръпне в очидане за всеки филм, чийто плакат е красен от името на големия американски актьор. Моята задача на журналист в случая се свежда единствено до по-конкретно насочване на тръннето и ескалация на очиданието ти конкретно посока. Или – в настоящия случай – в три конкретни посоки. Следва кратка преглед на проектите под офертире на чито продуценти се мъдри подпись на Кевин Спейси:

Филм: Shipping News (2001)

Жанр: Драма

Режисьор: Ласе Холстремъ (Шоколад, Защо тъгва Гилбърт Грайн, Правилата на дома)

С кого още: Джуди Денч, Джулиан Мур, Кейт Бланшет, Скот Глен

Статус: Отдавна завършен и минал по екрани в онези части на света, където основните акценти на филмовите разпространители не са насочени основно към тийнейджърски комедии и филми със CGI-дзвери.

Сюжет: Р. Г. Куайл (Спейси) е влитен нюйорски журналист, който се завръща в старата си семеен къща в никакво забътено градче в Нюфаундленд заедно с малката си дъщеричка. Причина-

та се крие в крайно травматизиращата за момиченцето постъпка на злата му маіка, която се е опитала да я пронадее на нелегална агенция за осиновяване. Куайл започва работа в местния вестник и колонката му с новини скоро намира широка аудитория, разбужува духовете в градчето и го среща с очарователната вдовица Евили Прауз (Мур).

Коефициент на очакване:

Холстрем винаги се е спрявял блестящо с изследванията на човешката психология и филмите му по правило са мъдри, стойностни и докосвати никои доста интимни страни от душите ни. Освен това *Shipping News* вече е номиниран за много и все хубави неща на общо взето всеки фестивал, за който можеш да се състии.

Притеснения: Външен човек разбужува духовете в малък град с единство си. Вестникарска колонка, шоколад – все същото. Толкова ли страдат от липса на идеи тези хора?

Филм: Life Of David Gale (2002)

Жанр: Криминален трилър с драматични елементи

Режисьор: Альп Паркър (Евига, Ангелско сърце, Мисисипи в пламъци)

С кого още: Кейт Уинслет, Рона Митра, Паула Лини

Статус: завършен

Сюжет: Доктор Дейвид Гейл (Спейси) е професор в Тексаския университет, виден активист за отмяната на смъртното наказание и основен заподозрян за изнасилването и убийството на своя колежка-активистка. Познай какво наказанието го очаква и дали стъпът ще бъде електрифициран. Репортърката Бритни Блум (Уинслет) се заема със случая и скоро започва сериозно да се съмнява както във вината на доктора, така и в устоите на съдебната система.

Коефициент на очакване:

Доста висок. Альп Паркър даже и само едното голо Ангелско сърце да беше направил пак щях да ходя да целувам каренцата по спината, дето представят неговите филми. Човекът определено има усет към дълбоки, психоложически сюжети, а Кевин несъмнено ще се справи великолепно с ролята на осъдения.

Притеснения: Схемата „осьден несправедливо симпатия бива спасен от напорист журналист с усет към спрavedливите казус“ сме я гледали в повече филми отколото би ни се искало. Доста от тях – бяг глупави.

Филм: The United States Of Leland (2003)

Жанр: Драма/Криминален

Режисьор: Матю Райън Ходж (дебют)

С кого още: Райън Гослинг, Дон Чийдъл, Шерилън Фен, Лина Олин, Крис Клейн,

Статус: пост-продукция

Сюжет: Петнадесет годишният Лийълънд (Гослинг) убива малко дете, страдащо от аутизъм и след това чистосърдечно си признава, че го е направил от състрадание. Момчето е изпратено в изправително заведение, където учителят Пъръл (Чийдъл) търбва да разбере каква е истинската причина за жестокия акт, а междувременно tragedията прогресивно разрушава семействата на убиеца и на жертвата.

Коефициент на очакване:

Умерен. Кевин Спейси все пак не е в главната роля (той играе бащата на Лийълънд), а на малоплетния Райън Гослинг откакто игра в Убийство по учебник нещо не му се доверявам особено. Въпреки всичко историята ми се струва доста интригуваща, а Дон Чийдъл е един от най-добрите чернокожи актьори в Холивуд.

Притеснения: Споменах ги отчасти. Другото нещо, което ме притеснява е, че режисьорът и сценарист Ходж е абсолютно неизвестен. Ще видим.

HTTP://WWW.3DZONE-BG.COM

gamer's best friend!

новини и свалки

ревюта и превюта

кодове

и още много други екстри!



КИНО

Част втора, в която колегите Snake и Un-Dead ексклузивно сливат рубриките "Кино" и "Профили", гаврят се с колегите, анализират най-добрая филм на годината и продължават да пишат непонятни неща в името на традицията

Автор: Snake & Un-DeaD

Кинематографичната призма

З а миниалния брой с колегата Un-DeaD играхме пет часа на Dreamcast-а на другаря иRKO (известен още като Шнурко и Мъдурко – бел. Ген. Гурко), изпихме една бутилка "били" Оливер (оппа, издадохме бил-а) и след това съст-ворихме един твърде хаотична статия, предизвикала противоречиви от-звии и ментални отклонения у всички, дръзnelи да я прочетат (Откъде влизат тия розови спончета с жертви-ерите при положение, че на прозор-ците им решетки, а стените са тапи-цирани и мекики? – бел. попудрия Главен ред.). За това този път реших-ме да сменим тактика и в името на по-подреденото и разбирамо пове-ствование решихме да не играем на Dreamcast.

След училиво напомняне от страна на Дядо Коледа за обещаното на нас, събрахме надеждно изкърнени си зъби [Дядо Коледа не съществува! Вие страдате от шизофрения и се на-лагате сами – бел. Тайлър Дърдър] и решихме тактично да преизберем всичките ви желания за потенциални социални тематики в името на замис-лената измена.

Този брой, след като премина с небивал успех по мониторите на две трети от целокупното геймърско брат-ство, сестринство и гейсто филмът на режисьор Евгений Тенев със заг-лавие "GW Movie Епизод 2: Колко сме зле всъщност" се превърна в единствен реален избор за филм на броя, както и за сериозен избор на тясно свързани с геймърската индустр-ия лица, подлежащи на анализ в рубриката "Профили".

Тук колегата Un-DeaD изръси емблематичната реплика "Нещо ми се обади коремчето, май ще се сре-ре, и без особени притеснения съвър-зани с факта, че все пак сме седнали работа да вършим се втурна към кене-фа, подпътайки клеberите и не ни оставяяки друг избор освен да започ-ним с добре познатата ви кино-рубрика.



Отидо на работа



Неприлични тъзи

Un-DeaD
Зоркото око на будната съвест

Лоши пример

Филм на броя GW Movie Епизод 2 Колко сме зле всъщност

Жанр: научно-непопулярен филм**Участници:** Диян Димитров, Георги Динчев, Александър Бакалов, Иван Кънев, Благомир Петров, Илиян Илиев, Юлиян Калдерон, Александър Александров, братя Христо и Красимир Койчев, Константин Грозев, Евгений Тенев**Режисьор:** не ти трябва да знаеш**Сценарист:** не, сериозно, не ти трябва да знаеш**Оператор:** добре, де – изпроси си го – Евгений Тенев

Впечатляващи арт-деко



Смазващи масови сцени



Социалистическите идеали

Историята: Многоглосто-вият сюжет обхваща няколко паралелни линии, развитието на които проследява в детайли деградацията на основните действащи лица, които изжи-явят своя духовен катарзис и преоткриват себе си, потасяй-ки зрителя в сложната си амалгама от чувства, мисли, действия и състояния.

В една уединена редакция Отговорният редактор (Димитров) загърба трудовия про-цес, отдавайки се изцяло на наркотичната си страсть към

Heroes III, оставяйки колегите си да се трудят без неговите напътства и водещата роля на светлата му личност. Отчаяни от неговата незаинтересованост и от нестабилното социално положение в страната, двама млади труженици (Бакалов и Динчев) се опитват да намерят себе си в идеологията и изконните устои на кому-низма, но откривайки обречено-стота на възделененията си започват постепенно да се пота-пят в бездната на алькохолиз-ма. Наместо да се опита да им помогне с мъдрите си настав-ления, Отговорният редактор (Димитров на градус) също попада в лепкавата пляжина на деградацията и започва да търси отговора на въпроса за-що трудовият процес не върви, на дълто на бутилката. Всичко това се случва под острая взор на един буден млад мъж (Кънев), който прозира исти-ната за цялата деградация на своя колектив, но бива зато-чен само с една пуря и две обещи на Балкона, зариди бун-товните си идеи. Действието

ни разкрива все по-дълбоката депресия на героите, варираща от отхърляне на всякакви социални контакти (Петров и Илиев) до откrito пренебрежение към света (Калдерон), немотивирана с нищо веселост (Александров), мрачна демонстрация на трудова дейност (брата Христови) и изристиализирана лудост (Грозев). Но надеждата не е мъртва. Тя е ставена в невинния блясък в очите на едно дете (Койчева-младша) и в дългоочакваната поява не една игра (озаглавена "Колеле", явно).

Водени от заразителния си дебилизъм един млад филолог (Тенев) и отърсият се от комунистическите си идеи бивш член на пролетариата (Динчев) отхърлят моралните си устои и задръжки, впускатки се в хаотични танци, под чиято Весела маска внимателният зрител може да забележи тяхната горест и болката им от разложението в редакцията. Неочакваната развръзка е свързана със странната промяна в поведението на Отговарния редактор (Димитров с очила), който, въоръжен с нови оптични прибори и спонтанно изненадени маниери относно има желание да **поеме** редакционните си задължения. Сравнително оптимистичният завършък обаче е покрачен от неясната съдба на двамата персонажи, спечелили чистосърдечната любов на зрителската маса – Заточеникът (Кънев) и Изчезналият в опит да го спаси бивши партайц (Бакалов). Така отвореният край наявна нотка тъга и предразполага към размисляти относно тяхната участ, която може би ще бъде разкрита в потенциално продължение.

Похвалите:

- Блестяща хореография на танците.
- Оригинално изплагателстван саундтрак.
- Динамични операторска работа и смазваща със силата на внушенитето си визия, дело на световноизвестният оператор Бай Генчо (три големи мастики за двадесет минути).
- Великолепни актьорски

изпълнения. Силно впечатление правят трагичните и сложни роли на многообещаващите секс-символи Кънев и Бакалов, които тепърва ще разкрият неподозирани от съмненията на всички желаещи (90-60-90, нали помните).

-Разтърсващи сетивата масови сцени.

-Перфектен декор, изобразяващ невероятно истрадала редакция.

-Изящни костюми. Отново правят изключително впечатление стилиният черен тоалет на Бакалов и изумяващата с ярките си нюанси риза на Кънев. Браво, момчета!

Критики:

-Нисък бюджет и потресаваща липса на хонорари за актьорите. Особено за блестящите Кънев и Бакалов.

-Нисък коефициент на женско участие, компенсирано донякъде с мъжка красота. Вие си знаете чия.

-Къс е. Филмът. Иначе що се отнася до Кънев и Бакалов – подобрен проблем няма. (Никак даже! – бел. половинките (Какви половинки, бе? – бел. фенките (Такова де, половинметрови... – бел. Оправдаващите се))

Зимски & Не-Мъртви откровения: Много яко филмче. Препоръчва се три пъти дневно преди ядене, след секс и по време на работата за оправяне на настроение-то, лекуване на косолап и хемороиди.

Оценка: 12/10

Аналогии: GW Movie Епизод I

На това място колегата се появява отново с доволна усмивка и с вида на човек спонтанно загубил четири килограма лично тегло и с възърнал се трудов ентузиазъм, така че вече можем да се заемем с втората част от настоящата статия.

А именно – с профилите на хората стоящи зад, пред, във и около тази революция в кинематографията, титулувана от нас за Филм на бряк. Тук кормилото (и скоростния лост

– бел. Дименсин) поема колегата Un-DeaD, който ще се опита посредством няколко кратки (и един дълъг – бел. Педя човек, лакът ахъм) въпроса да ви даде по ясна представа за характерите и извратеното мислене на преждесломенатите хора (Хора?! – бел. Дарвин). Първата жертва на призматичното ни профилизиране в идеология, автор и участник в "GW Movie Епизод 2: Колко сме зле въсъщност" Евгений Тенев (а.к.а. Dimensin, Бай Генчо, Крокодила Гена и пр. – бел. Бойко Борисов).

Кои са основните ви филмови влияния? "Властелинът на Сфинксите, част втора: Двете Нули" и "Танцуващият с Медните вълчи"

Кога за последен път са ви вихдали гол на обществено място? Вчера сутринта, по време на обичайната ми джогинг около площад Славейков. В този ред на мисли – който е намерил розов шлифер и дантелени тричетъртни чорапи край шадраванчето, моля да ми ги върне. И въобще какви са тези работи, да крадат на хората работното облекло докато се чипкат!

Има ли отрязани сцени от филма? Ми май че нямам образи за във филма, освен... Какво? А, сцени отрязани – ами има, то ако бих оставил всичко трябаше да пуснем и втори диск. Розов.

Как подбражате актьорите? На вкус, на опън и на напън.

'Що няма жени във филма??' То трябва да има, ама щом видяхъж видяхъж Кънев и Бакалов хукнаха да ги чакат в гримърните им, отказвайки да се върнат на снимачната площадка.

Вярно ли е, че страдате от мания за преследване? Да! Много общам да преследвам уфцете на тате из двора. 'Щото тате искаше яренце за Герѓовден, не че нещо...'

Какво можем да очакваме

в третия епизод на GW-сагата? В следващата серия очаквайте мащабното разгръщане на повествованието, съчетано с невероятни обрат(н)и в сюжета, като идеята ми ще бъде зрителите да научат отговора вънвъръшът от подзаглавието на настоящата продукция. А именно – "Толкова сме зле въсъщност!"

Бел. авторите: Искреното ни желание да ви представим интервюта и с други от участниците във филма бе възпрепъствано от прости факти, че времето за седмичното свидане в Софийския психодиспансер изтече, докато се опитвахме да свалим режисьора Тенев от гнездото му на полипия за получаване на дневната му дажба от силни успокоителни и не можахме да посетим съседните болнични стаи, приютиващи останалата част от каста. Въпреки това може да се приеме, че сме взели интервю и от Главния редактор (Илиев), чиито песни и кръсъци се чуваха съвсем ясно из цялата сграда на лечебното заведение. В този ред на мисли можете да приемете, че мнението му по всички зададени въпроси бе единствено и нечленоразделно. Желавщите да прочетат пълния вариант на настоящата рубрика могат да зададат лично вълнуващите ги въпроси на останалите Членове на екипа, всяка неделя между 14 и 16 часа и да си ги попълнят с моливче в полценто. Не носете алкохол, остри предмети и броеве на конкурентните издания. Благодарим за съдействие.

Опитите ни да се съвръжем с Кънев и Бакалов, които поради ранното си оттегляне от снимките се намират в перфектно духовно и физическо здраве също претърпяха неуспеш поради непрестанния поток от фенки, блокиращ пътя към гримърните им. Всичко, което чухме от тях бе мелодично, синхронно просъръзваше на две пружини от легла, очевидно натоварени с не един и две нежни тела. Хвала на такавиз българи. Успех, момчета!



Пичков много ви уважавам и ценя, само че кв с тия изиски съ страници 005 и 006???. А кви са тия преститии, които сте писали. Хубаво е че сте опитали да пишете за живота, само че опитът е бил супер неуспешен/. Може би днήкаква степен листата на материал при този месец ще оправдава, ама да бяхте написали нещо стойностно, повечето хора на си вярват вашето списание, за да четат глупости!!! Съжалявам, че започнах такъ прямо, само че ми беше на пънчата .-

По принцип сте най-любимото ми списание за игри, но напоследък трудно ви намирам по реповете/споко не живея в Горно Дупчено/, но все пак направете нещо по въпроса. Моля!!!

Моля ви и още нещо, не можете ли да пъхнете още малко статистики за хардуер и софтуерни продукти, щот само с геймки не може да се живее, нали!!! Моля, ви ще съм много благодарен.

А и ФреЕмане, кво праиш бе
човек, хубаво е че си се разпус-
нал, ама не се пие през работно
време, нали...

Ваш ГОЛем "Ф"ен!

Не са само "геймките" тези, с които сама не се живее. Накъде щахме да сме без критика, а? Хе-хе. А без глупостите? Предполагам, че критиката ти е насочена към "Социалната призма" и към "Редакционната страничка". Това се нарича деблизъм, приятелю. По същата причина, поради която някои слушат чалга или пък така наречени "български" Хип-Хоп и прочие тълпии. Хората имат нужда да разтворватът, да се нахекут на каквато е абсолютен лебизъм

на нещо, което надхърля нормалността. Защо се напиваш – добре, дългаш – понякога, нима това е нормално състояние? Но си преченил, че имаш нужда да му отпуснеш края. Мъжете сме простачки, првични дваровици варвари, дълбоко в същността си. Ние, с други думи, сме прасета. И дебилът няма ки! Имаме нужда от него, в умерени дози. Това е. Нямаме да разлагам локуми по темата, мисля, че мисътът ми е ясна. А и това са само страничка-две в цялото списание, не се умира от толкова.

За останалото ти благодарим,
за успокояние мога да ти кажа, че
се мисли по въпроса с разпростра-
нението. На нас също ни писна,
скоро ще ни намираш по-лесно по
реповете, същото важи за хардуе-
ра в списанието.

Freeman

Гледам новия брой и му се ке-
фа. Въпреки липсата на много го-
тини заглавия (само 4 ревюта),
бранд кефият (абе нещо се пов-
тарям май, ама кво да направя КЕ-
ФИ човече!!!!). Нещото (вий много
готина игрица: веднага щи ся и
взема), UT 2003 (абе тоя също не е
излязла официално, тъй че защо ѝ
давате оценки?!). Можехте просто
да напишите First Look, Sudden
Strike 2 (макар че не си падам по
таквии военни стратегии и не из-
лежда лоша), за сметка на това
тий Crazy Taxi развидрява обста-
новката. А на Groover, евала чове-
чел! Много яко е станало с тия
съзврзани превояти. Най-накрая и
хардверната рубрика се появява
след няколкотоимечечна отпуска. Гле-
дам добре съм направил като си
взех GeForce4 Ti2400 64 DDR

Тамън преди седмица си взех новия комп, как да не се похвала :-((P4 2,0 Ghz и GeForce4), та ся наваксвам с новите пузалки. Тя на въпроса на FonManiac за "Съветите на майстора" според мен трябва

да си останат. Поне за мен повечето от съветчата са диста полезни. Тя новата рубрика "Социалната призма/клизма":⁻⁾" - еми къв да кажа освен, че е многоoooooo, много мяжа!!! Недривам се следващите части да са дахе още подобри. Warcraft III свети и екстри доста поломогаха с смачкам френдовете (в тия орки са брутални!!!!). Между другото очаквам да видя в следващия брой мегаизпълненото спливане на "Профили" и "Кино". Макар, че тия прт.

рубриката кино си е направо "про-филъ" на Дейвид Финчър. Не че нещо лошо де. Малко сте събъся-ти статията от него (само като помисли колко манигзи съм пръслан на тази игрица ...), ама да се надяврам, че няма да се повтаря. А за Gamers' Workshop movie v2.0 направо нямам думи. Kick ASS! Още се кефа като ви гледам ухилентите мутри :P

Гледам сега някои от писмата в броя и им се чуди на авторите. А тук на всички ония, дали написаха "Freemant е гей/педаг" и т.н. мога да кажа само: Аман от кртени ей! Бе човек не трябва да възприема всичко, което чете буквално. Често в смешните нагледи неща се крият добра истина, заези, които могат да я открият. Ама коя да обяснявам - тия кото досега не разбрали за коя става дума в "редакция" и сега няма да разберат, тъй кое във същността. Иначе предложението на Фенът с "Ф-то" е яко - то наистина не пуснете в някой от следващите броеве тест - Метъл ли си? В писмото на Bloodyumirova нещо ме жегна "...разните ту мя компютърни зомби ...". И тъкън, но факт. Не след дълго всеки, който се занимава геймъне други подобни нему възпитателни знания се пристрастява на виртуалната дрога - става роб на виртуалния свет. Вече не мога да си представя да не влизам всеки ден в нета. Компютърът е станал част от мене. А всъщност има и други приятни работи, с които човек може да се забавлява. Само трябва да се отгледат наоколо току виж щастливо ви се усмихнато

Звя бра тројка! Следващия път повече :-)

Мислех да напиша нещо и за форума. Ама нещо ме домързя да пиша ъп и от няколко минути едно полуоголо маце на отсрещната тераса успешно ми отклонява вниманието от други работи, така че за сега bye...

King_Elesar

Ами... успех!

Freeman

П.с. Неудобно ми е когато отговарям с един ред, но какво повече да ти кажа. Просто нямам какво повече да прокоментирам по писмото ти. Съгласен съм с всеки ред в него. Варна, новеца Амади.

Здравейте, всички вие от Работилницата.

Честно казано ми се искаше да ви пиша доща отдавна, но за съжаление тук в Габрово-списанието пристига с голямо закъснение и нямаша да съм актуелен. Иска ми се да ви кажа, че каквото и да приказват някои хора, каквото и да пишете или пък Свободния да изявява като мнение имам чувството, че правите списанието както трябва - дали ще го правите както си искате, както повелява комерсиалата или по някакъв друг начин значenie, а и не ми тука - важното е, че ми харесва (имам поддържателното чувство, че го правите за мен лично - измамено увеселение разбира се обаче кефий), докато ме кефи ще си го купувам. Наскоро озънъх че списанието ви въсъщност НЕ е списание за ИГРИ а за ИГРАЧИ. Според мен кефий от играта никога не е същия како ако играеш сам, отколкото да си я обсъдиш с някой приятел докато сте на кафе примерно, да спорите за тактики и т.н. Пишава зи, да ви стане - един вид - благо, че някой друг ви оценява, а и да си изляя душата един вид. Не изказвам мнение за никой персонално тъй като не съм Господ и не мога да ви прецена само по статиите - може в личен план да сте суперличове или пълни задържанияци - не знам, може всички поотделно да се окачаха, че лице глупости или безизмерно, обаче важното е, че събрахни в цяло нещата се получават - и то добре! В общи линии това обаче се сетих че имам някои - да ги наречем професионални забележки, които щум установил в някои от статиите ви

1. Не мога да разбера защо Шепнешца мрази Westwood - във всичките си статии пише, че не били оригинални. Red Alert 2 имал само нови концепции и единици, които давали нови тактики - баче всеки харесва например Warcraft III, който също внесе много нови идеи, но и нищо оригинално.

2. За Tony Hawk 3 кажете на там, който я беше писал, че режимът на игра за 2:00 мин няма смисъл същото се прави и на кариерата.

3. На който е писал статиите за конзоли искам да кажа че Zelda (ocarine) излезе 98 год. по времето например на Unreal, Blood II, Half-Life - в края на годината - не мисля, че графиката ѝ е по-добре от изброяните. Пък и който има за любима игра Blood Omen 2 трудно може да хареса толкова цензурирана игра като Зелда или Банджо

- не, че са хубави обаче са адски цензурирани

4. Отново на Whisper - Dungeon Siege има да измести Дявола 2 защото битките ги са адски скучни - прекалено много враги, които се бият дълго време, по един и същи начин - по едно време адски доскучава от повторяне на едно и също (ако си с 8 човека настава до в плитите да им избереш едрирова - много досадно) в Diablo то не в боя се използва умения и нивата се сменят по бързо.

5. Alex III - много ти се моля пиши за симулаторите към мин. Изикивания, че се иска и джойстик щото повечето са практически неигруеми без този атрибут на геймърската сила

6. На последния диск Delta Forse е с изтекъл срок. Без коментар!

WarCraft III-ноки забележки Към всички писачи на WarCraft III - момчета, с тия тактики на Неживите не става. Много ми е интересно примерно какво правите на Lost Temple с Неживи слу орка при положение, че който завладее центъра пръв печели практически и по времето когато видиш 5-6 MB в текстови файлове на Word примерно. Ако имате място престойко може да махнете свободни цели игри, и без това повечето са с такова качество, че се изтряват веднага. Примерно излизат да речем Unreal II - напишете в края на статията, който изка да изпрати никакви тактики, техники и т.н. (Ейсамо без кодове) и ги съберете в някоя директория на Extras

дървета и да влезе да се закопа в дупката-оказа се че се слива с другите дървета(заблудждава) и освен това не могат да я обградят. М/у другото незнам дали знаете но сенките на неживите се прикрепят най-добре в режим follow към противников герой.

На финала искам да добавя няколко думи: Добре ще е да направите некаква рубрика/форум на диска с неща от корса читатели да споделят опит, тактики и др. относно хитови заглавия - има да отнеме никакво голямо място най-много 5-6 MB в текстови файлове на Word примерно. Ако имате място престойко може да махнете свободни цели игри, и без това повечето са с такова качество, че се изтряват веднага. Примерно излизат да речем Unreal II - напишете в края на статията, който изка да изпрати никакви тактики, техники и т.н. (Ейсамо без кодове) и ги съберете в някоя директория на Extras

на диска във текстови файлове. Сигурен съм 100%, че ще има ентузисти по темата. Разберете - нямам предвид описание на оръжия, единици и подобни, а неща от корса на развитие на WarCraft стратегии и хитри местаща на нивата на UT 2003 примерно, а еaster eggs, bugs и други подобни неща, за които обикновено се спори и обсъждат м/у приятели геймъри.

Това беше последно! Стана доста дълго писма обаче се надявам да ви е харесало! (на мен поне ми хареса да го напишах). Засега не мога да се сетя за нищо друго обаче може и да ви пиша так (особено ако вие искате). Час на всички и се наядвам да ви има и следващия месец!):).

25.08.2002 Unknown RRS (Радостин Стефанов)

Направо на въпросите.

Има комерсиализъм, който е на кичозен. Има и такъв, който е на граници с гениалността. Такъв е в този на Blizzard. Има и небалансраност, опошлен от нелепа реализация брилянтни идеи. С други думи - посредственост. Такива са повечето игри на Westwood. Това, от което се дразни колегата, а и всички ние е именно презилирано на добите идеи. Понякога трябва толкова малко, за да е единствена перфектност, толкова малко, че точно защото е малко ненавиждаш създателите й трижды повече. Westwood са гени в това отношение.

ни. Разбира се това е мнение, като е от строго субективно и си позволявам да го споделям в секцията за писмата, защото тук до голяма степен сме в "свободната зона".

В '98-ма наистина наизлязоха страховити в графично отношение игри. Я макар че тога удали подкраши на компа си Ънрила, приятелю? Или тъй втората Кръв? Можеш ли да се сетиш какви са системните изисквания на Зелда? Какво михково процесорче смяташе тази красота по онова време? Смеха да търди, че графиката на Зелдата беше феноменална, погледнат под този ъгъл. Да не говорим повече. Сега за конзолите излизат игри с такова графично великолепие, че как в недостатъко и за най-добрите образци за персонални компютри. И не се налага да чакаш следващо поколение компютри, за да се насладиш на играта. Но ти не разбираш, че мрязи Ли-Си-тата. Напротив, напротив...

И с това ще приключия отговорът, с някои от забележките ти съм слушал, други са доста спорни, нека тези, които прочетат написаното от теб преценят сами. Колкото за Варта 3, най-добре е да заповядаш на някои от турнирите, организирани всеки месец.

Freeman

Саллам Аллейкум хора. Не знам дали сте получили нещо за почваша така - пощата се скапа. Следващите редове спокойно можете да ги вземете от кое дæе писмо, в което подателя обяснява, че е от най-старите Ви фенове и едва сега се решил да Ви пише. Е, пиша Ви 'щото' как сега си взех нет, въпреки че имам PC от 5 години (колкото и невероятно да звучи - не че имам PC от 5 години!). Та да сподела някои си мисли със Вас (по-скоро с Freeman, който най-вроятно чете това (надявам се)).

Мисъл 1: Аз обичам Hardware. И други ваши фенове също. Добре е да пишете повече по въпроса, може би за сметка на дължината на статите в "От крак на крак" - все пак там в повечето случаи разбираме, че едва ли по-купката на еди-коя си игра е Газумън, Смислене, Задоволителна (Освен за странна категория мазохисти), така че това това може да се каже и по-кратко.

Мисъл 2: Добре напривихте, че върхните коментарите под shot-

овете.

Мисъл 3: Пред доста време с един приятел вървим за кой ли пореден ден из Славейков и дирим Workshop-a (Бая бахте закъснялимино-съръшено) и спирате пред една сергия и таможният лафика-мастър нито 'кво са обичаме (Високи пич с брада добре сложен и фен на фантастиката и фентъзи-то, къто разбръзме по-късно) и ние го питаме да знае нещо по въпроса за Workshop-a, а той вика: Калдерон ѝ дай 2 Workshop-a туха и докато споменатият ги носи ни вика: Твърде една от тия дето го правят а ние го изненадваме:

Знам (Щот помниш снимката от брий 11.1999) по много кипа е качил (Тва наум си го казвам). Ей може би възрастта си казва думата - и нашата и вашата - когато си в гимназията светът е друг, а ставаш ли студент - различен. Със Workshop-a е същото някой казват "Каде е стария Workshop, листсва му атмосфера", но истината е, че той просто се е развел (Макар че не знам защо, но винаги ми е харесвал Workshop-a телбюджетата щот беше каде-каде по-здрав - ако ми видите броя със сттиите за Diablo 2 и Expansion-a - нямам две заплещени една за друга страници - ми все пак ченко четвърти си в Workshop-a и като такова бива използвана многократно. Но да оставя тия лирически отклонения - истината е, че когато човек влага желание и труд в нещо то винаги се получава).

Мисъл 4: Защо много хора питат кога ставате повече страници?

Мисъл 5: Отговорът е, защото вече не знат какво да питат...

Мисъл 6: Ми то аз не сам задал много въпроси, така че и хората едва имат какво да ми отворят.

Мисъл 7: Обичам бира колко-то въс, че може и повече.

Мисъл 8: Какво общо имат мисли 4-7 със Workshop-a.

Мисъл 9: Нищо просто чувствам Workshop-a като стари приятели макар да на сме се срещали.

Мисъл 10: Ако ми отговори някъде ще е хубаво.

Мисъл 11: Не мога да намеря хора, с които да играя Quake-a. Всичко живо пуща на Counter-Strike.

Не ми харесва тая игра - казват го въпреки, че с това даже може и да не заслужи отговор.

Е аида че, пак ще ви пиша. I'll be glad to know that.



someone has read this.

Relief.

За Харддера вече стана въпрос някъде по-нагоре. Да, ще има повече харддър в бъдеще. Искаме да има, ще направим да има, ще има!

Благодаря за деветата мисъл, приятел.

Толкова добро впечатление ми направи, че на драго сърце ще по-цакам Күйикче с тебе, особено ако е двойката.

Freeman

Здравейте! От доста време не сам Ви писал. Върно, че съм го правил само веднъж, но ще се постараю това да се промени за във бъдеще.

Що се отнася до Мед с удоволствие ще го изям, само дайте го насам ;))))))))))

Не знам какво толкова сте му харесали на "Целувката на дракона" - малки кучи се чувствува. Джет Ли участва в един, дали по хубав филм: "Fist of legend" там могат да се видят наистина зрелично напреки сцени. Не съм сигурен кой и е хореограф, дали го направил така, че в тях човек занимавал се с подхвърдищи неща може да види приложените основите на бойните изкуства. Признавам, че са украсили някои неща, но това е нормално за този род филми. Ако не сте до гледали пратете едно писмо и Аз ще имам повод да дойда до редакцията да ви го донеса. Интересни са дали сте гледали филми с Toshiro Mifune. Тоя човек се справя много добре със сабята.

Един от филмите в които участва представлява традиционно японско селу - подготовка, изпълнение, заключение и това впродължение на около час. В общи линии цял час чакаш да си разпори корема.

Познавате ли някой, който може да сгази два компютара на Warcraft 3? Ако някой може да ми прати герлау. Аз от скоро се опитвам, но нещо не се получава. Предполагам чрез здраво закупуване не може и да се получи, но този метод още не съм го изпитвал. Тавана игра не ме кефи. АИ - то на играта е много добро с изключение на някои малки забележки:

- много глупаво си изпраща всички работници към вторите си бази когато ги нападна;
- не използва остростите ми - само избива гадинките и то не

вишаги;

- на картата, която е обграден от гора дори когато я изсече почти цялата воиниците и геройите му не напуснаха периметъра който я ограничава;

- с големо постоянство се опитва да построи база при една мина при която бях сложил катапулт зад гората при която я разрушавах поне 15 пъти.

Иначе играта е страхотна. Предполагам, че на следващите световни игри ще присъства и тя.

Всичко най-хубаво.

С уважение

BabaMetza

Най-после някой да ни отвори от Мед! Благодаря ти, приятел. Толкова задължени ти се чувстваме, че сме съгласни дори да изледаме единчосовото селуку. Погребе да гледаме как някой друг си го прави, вместо да го употреби във върху себе си. Полудялото кречетала, кое то майкта природа е дарила на Мед вместо уста почти е докарала до фазата, в която разбираш, че е по-добре да си пориеш тумбака, вместо да оставиш още и секунда в света където се разнася (ах) Медения гласец. Какво се случва, когато започне да пее... Ще спрат дугу, че кухненска шкаф не е чак толкова дълъг, а ръката ми сякаш сама тръгва натам при мисълта за последната импровизация на горекоментирания.

Така че, чувстват се поканен в редакцията.

Недявам се писмото ти да предизвика читателите на Warcraft 3, ако има някой, който да даде отговор съвсем да ти пратя всички тъкъв.

Freeman

Каква ще бъде твоята легенда? - гласи надписа на окленченият срещу мен плакат на Warcraft III, от който съсредоточено ме гледа някакъв дългокос воин в броня. Поглеждам се в огледалото. Хм... приличаме си малко. Автоматично следва въпросът: Каква наистина е моята легенда? Дали това, кое то виждам и мага да докосна, или онзи някой, който ме гледа от другата страна на огледалото, недостатъжим нейде там. Чувам не съвсем членоразделни звуци под прозореца, нарушавани по не особено приятен начин мъртвилото на юнта. Вниманието ми за момент се насочва натам. Група деца, пардон

подрастващи, минават по улицита на оверлог и се опитват да декодират някакъв текст на някои от хип-хоп звездите ни. Сещам се за изказанване на Мишо Шамара пред Труд, в което търди че имало много общо между 2Рас и Ботев, понеже и двамата били отриннати, и че двамата били убити. Съвсем безпомощно рамене и пускам телевизора. Вървят новини и тъкмо съобщават, че американският правителство е приело законопроект за борба със затълзванието. Малко накъде е тръгнал светът. Той не че на върви отдавна натам, но така и не успя да го прегърнат този факт. Малко останаха наистина красиците и стойностите неща.

Един двама добри приятели, някоя хубава книга и една геймърско списание (няма начин - треба и да ви похвала :)). От поколение на поколение човечета сред хората стават все по-малко. В момента наокото има просто едно стадо, кое то като изласке (или изпушци) тревата някъде отива на друго място, без да го е грижа какво е оставил след себе си. Изобщо нямам и представа защо седнах да пиша това писмо. Просто изпитах една такава нужда (силна като някои други такива) да го направя, може би поради мислите, които поредната редакционна (или редакторска беше) статия събуди в мен. Може би звучи типо и овехтило, но вече Гахглеровите технологии и 1654D - графиките, наред

с ICQ, IRC и проче истории почти напълно изместиха стойностите книги, събиранятия в някоя хижка или на някоя поляна сред горите пред запален огън и с китари в ръце. Сега се събират на кънти или пък крафт, и се чуват неща от рода на: "Да ти... нали се разбръхме да не привързах зад.... прозорци", "Да го... и тъпъто 4-2, ебаси разсекат дава."

Баси, Freeman-е, сигурно сичко тва ти звучи смешно и си викаш: "Тоя, па с кви глупости ма заминава." Ама нингаш не ви ях писал и реших, че това настроение много ми подхожда. Де да знам. Почнал съм яко да се нервя на глупостите новоколо, макар да знам че няма смисъл. То всъщност какво ли има. Всички са станали злобни и увеличени в гонитвата на светлото си бъдеще, за да обръщат внимание на малките красоти, които правят живота нещо повече от предицното лайно. Чета аз и се дивя на хорската простотия. Говоря за хилдите подмътания по из-

казването ти че си обратен. Баси тыпаците. Ако кажеш че си бол, едва ли ще реагират така :). А да допуснем, че наистина си обратен. Какво промяна това за тях? Глупачите просто си мислят че всеки един от тях е нещо повече от останалите, и не съзнаява че е същата издънка на кирпивото човечество. Ебаси разсъжденията му хърълхи. Ама човек като по префърли 20-те годинки и почва да си задава разни въпроси. Туй дано не го прочете никой, щото ща какват, че съм не-къо си. Но че ми драме, разбира се. Всеки има право да мисли за мен каквото си ще. Така. А вие караите напред с пътина паря. Това е единственото читаво геймърско списание, а па и не само геймърско. Успявате да ми пригадате нещото, кое то лисва днес, а именно индивидуалност. Е, имате си и куисурти, но кой ги няма. Печатни гречинки, размениени карета с оценки тук там, ама който тръгне да се заляжда за тез работи, начи нищо не разбира от това как се прави едно списание и колко усилия се практикуват. Последният брой малко мыничко игри имаше, но предполагам че сезона е такъв. Ами май ще е хубаво да поприключвам с писмото. Вдиграйте бойните знамена, и право през враговете. Много бира и хеви метал му е майката. Farewell guys.

(Това последното да си че-тат както искат :P)

Stormbringer

Хич да не ти дреме, човече.

Когато човек стане достатъчно неебавен (в широкия смисъл на думата, иначе в конкретния е кофти :)) точно тогава и съдбата като че ли започва да се ебава по-малко с него.

Но все пак... абе, би имало значение да ти кажа. Не е все едно дали някой, когото уважаваш като човек и мъж не е най-малко второто.

Никога няма да съжаля и за миг за тези два месеца, в които имах толкова поводи да се смея на човешката наивност, че чак накрай ми стана тъкън.

Но това е част от съзряването. Тъгата имам предвид.

Както и да е.

Това е най-хубавото писмо (лично за мен, разбира се) в този брой.

Благодаря, за което.

Пиши някой път пак, когото си на кеф.

Freeman

EPS RAID .NET DHCP
NTFS GPO FTP MX
TCP CNAME
PSD PHP DDR DNS

Не е необходимо да знаете всички тези съкращения, за да работи Вашата компютърна система безотказно.

Достатъчно е да знаете само едно име

BGService

... и един телефон

02/986-65-05

За останалото ще се погрижим ние.

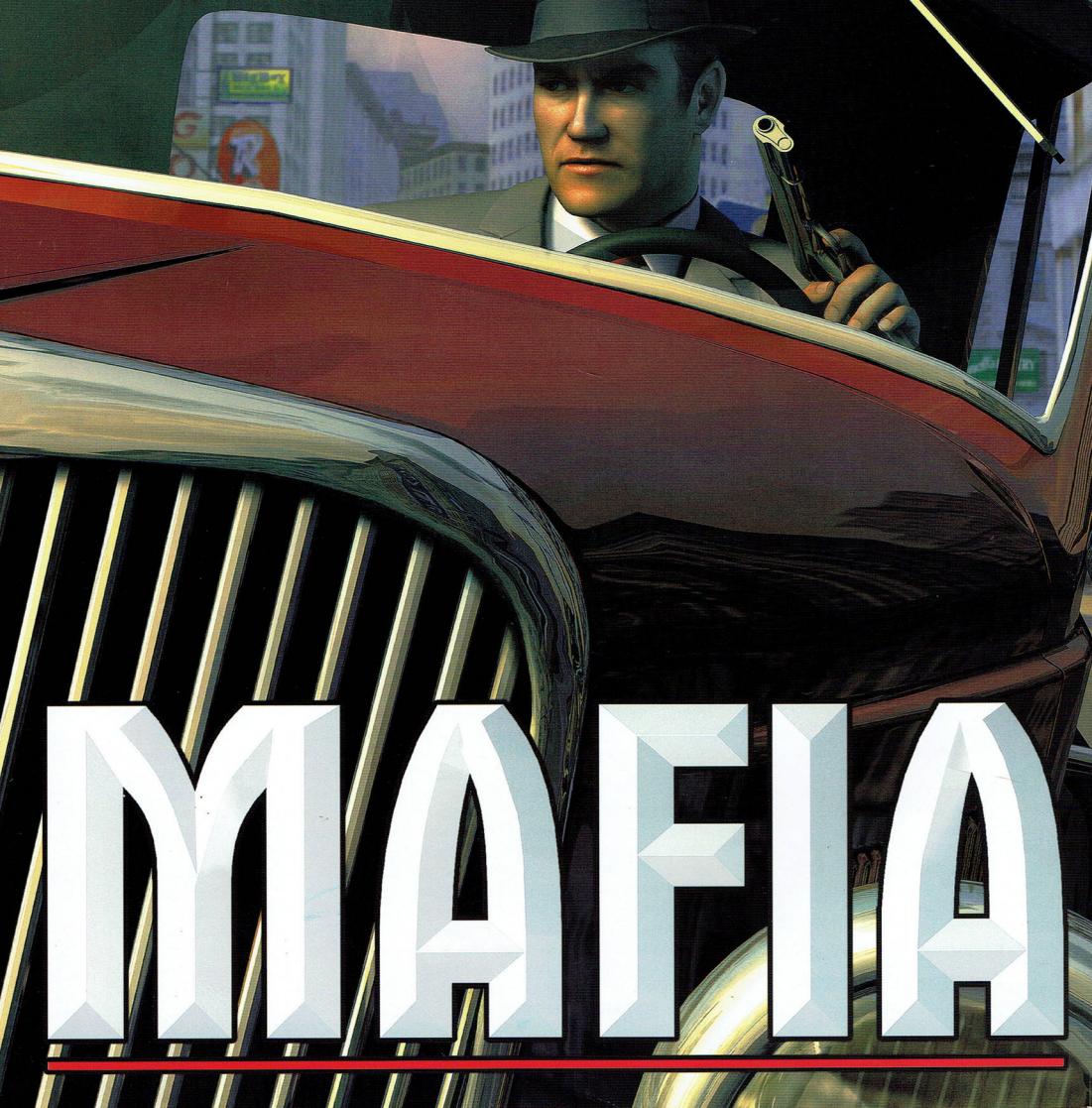
Абонаментна компютърна поддръжка
Внедряване на информационни системи
Проектиране и изграждане на компютърни мрежи
Изработка поддръжка и хостинг на уеб-страници
Идеен проект и реализация на логотипи и реклами материали

gamers'

цена: 4,90лв. | 2,60лв. без CD | брой 8 | октомври 2002

СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP



MAFIA