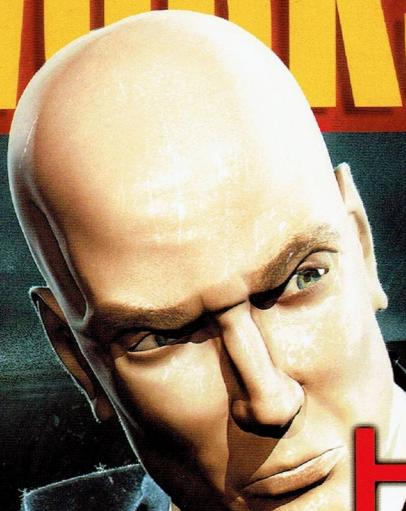


gamers'

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

# WORKSHOP



No One Lives  
Forever 2

Celtic Kings

Divine Divinity

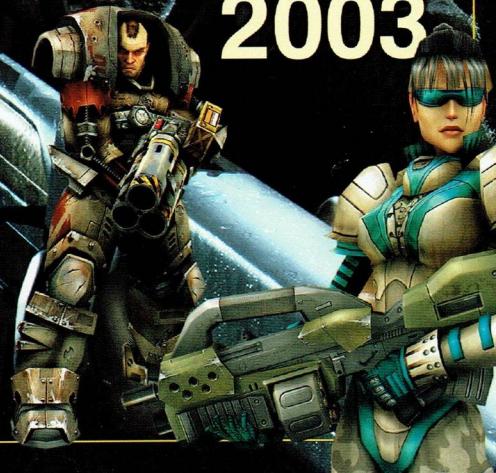
Project Nomads  
WarCraft III 1.03

Hitman 2

Unreal  
Tournament  
2003

НА ДИСКА

NFS Hot Pursuit 2  
FIFA 2003  
Hegemonia  
Модове, Патчове...



# Келтски Крале

цена: 30 лв.

Първата българска игра,  
получила Кралски оценки:

IGN 8.2

GameSpot 8.4

Gamesdomain 4.5/5

Gamers' Workshop 88%

**ОЧАКВАЙТЕ ОТ 18 НОЕМВРИ.  
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!**

Поръчайте предварително  
Келтски Крале само от  
Gamers' Workshop и ще  
получите декемврийския брой на  
списанието с диск БЕЗПЛАТНО.

За повече подробности:  
02/980.68.29  
[workshop@netbg.com](mailto:workshop@netbg.com)

## З дравейте приятели,

За пореден път се изправям пред предизвикателството на вашите очаквания. Колегите вече приключиха с работата, отдыхват заслужено. Но мен ми предстои да си поговоря с вас. Какво ли да бъде този път? Хайде да е за оптимизма. Неведнък дочувах или четеят упреки и предположения за депресивното настроение на списвация тази редакционна страница. Неведнък ми се искали да ги разбера, но така и не го направих. Какво е оптимизъм? Вярата, че вече са гаджето, с което излизаш на "по кафе" ще завърши с потни чашиби и онази особена, блажена умора, оставяща в отпуснатите мускули след целия процес на изпълняването? Или пък, че един ден ще полетиш в Космоса? Че един ден ще бъдеш шастлив? Че ще направиш кариера? Че всеки проблем има своето разрешение? А може би е вярата в късмета? В чудото?...

Не напразно започнах с думичката "вяра". Коренът на оптимизма е вярата. Кога я губим? Когато прекален брой пъти се окаже, че възможностите ни не са възможността на целите ни. Когато късмета търде често решава да се обръне на другата страна когато преминаваме край него. Казва ли ти някой? Хората делат самите себе си на оптимисти, пессимисти и реалисти. Странно защо реалистите обаче стоят една идея по-близо до пессимистите. Оптимизъмът, по начина, по който сме свикнали да разъскърдявамо по тия географски ширини за него, сякаш е свързан с малко повече изисканите мечти и надежди. Да вземем например нас - ние се надяваме скоро списанието да струва 4 лева и да е придвижено с два диска. Без промяна в обема. Не е невъзможно, трудно, не е невъзможно. Как мислите, приятели - оптимисти ли да бъдем или пессимисти? Да речем, че решим да бъдем оптимисти. Захиваваме с идеята, твърдиме се да я реализираме, мобилизираме в името на това прекрасното събитие да се случи един ден в близкото бъдеще.

Вариант 1. Не се получи. Всички и планове се окажат само пепел в огнището на надеждите и оптимизма. Чувстваме се излагани, като деда, на които някой е забърсал пlessник, защото са станали твърде палави, ядосваме се на наивността си да повърваме в една излюzia. Похабили сме ентузиазъм и хъс, големата мечта се е сринала. Какво ще стане с душите ни в този момент? Ще намразим ли оптимизма си? Какви ще станем?...

Вариант 2. Взема, че стане. Предста-

вяте ли си? Една голяма цел е постигната, заедно с това качваме +1 на оптимизъм. Не се чувстваме деца, напротив - чувствува се големи хора, успели. Добиваме по-голяма въра и самочувствие. Поставяме си следващата цел, постигане на най-висок тираж. Не е невъзможно, трудно, не е невъзможно. При подобна цена и обем е постижимо. С малко повече организация, добро разпространение и кадърни, ангажирани хора - възлечени, опияни от идеята може да стане. Да предположим, че успеем. Следваща цел - зад границата. Македония и Сърбия, примерно... Да не продължавам нататък. Кога ще прекратим онзи праг в стремежите си, когато оптимизъмът няма да е достатъчен? Отговорът е прост - когато възможностите ни не достигат. Парти, талант... няма значение. Тогава може би ще направим малка крачка назад и ще се превърнем в реалисти.

Та, какво е оптимизъмът? Според мен той няма нищо общо с илюзорността. Двете понятия излишно се спрягат за близки. Оптимизъмът е чувство, което се възпитава, той е присътен на успелите хора. Тези, които са постигнали една цел и пред тях са се открили нови две, три и повече възможности.

Оптимизъмът се гради през годините, както и пессимизъмът впрочем.

Е, да - съществува понятието "неправим оптимист", може би друг начин да наречеш някого глупак, не знам. Или луд, или дебелокож, дебил, неебаетлен... - има такива хора в тяхната жизненост и жизнерадост може да се дават и черна дупка. По моему - докоснати от бога са такива люде.

Но ако се върнем при нас - нормалници, мисля си, че трябва да се учим да бъдем оптимисти. За целта е нужно да се пазим от илюзите и да предвиджаме трудностите, за да се подгответи за тях и да ги преодолеем. Всяка победа ще ни прави все по-уверени, все по-можещи.

Зашо различавам подобна тема?

Грешите не я различавам, изобщо - просто се пълзгам по повърхността й, но ако искате ще ви я свържа със списанието и игрите.

Тоест със списанието повече няма да я свързвам, нека по-горе казаното ви глажди, но ако си говорим за игри.

В България доскоро имаше две гейм-студии. Naemtont Games и Black Sea Studios. Съра вече има и трето, разработва се първата българска онлайн стратегия - Galaxy. Излезе Tzar, Celtic Kings, готовят се нови заглавия, в това число и първото RPG. С какво помогнахме на тези компании да култивират оптимизъм? Знаете ли, наистина ми става тъжно, когато като българи не приемаме с гордост това, което на-

ши сънародници създават. Подминахме Tzar, сравнявайки го с кого ли не и търсейки предимно недостатъците му, също се слушва и с Кентските крале. Някои от вас помнят какво се случи 94-та година, когато се класирахме четвърти на световното. Последваха отлив и неуспехи, но тогава за пръв път от много години разбрахме, почувствахме какво е да си горд от принадлежността си към нацията. Макар на по-късен етап нещата да се развиха в негативен план, ние все още тайни надеждата - оптимизъм, че чудото може да се повтори, защото се оказа, че не е чак такова чудо. Постижимо е! И аз вярвам, че отново ще се случи. Оптимист ли съм? Момчетата, които създават българските игри ни дават повод да се гордим с тях, хубаво е да им го показваме, хубаво е да го знам. Прекрасно е да подхранваме гордостта им, за да бъдат оптимисти и с успехите и високите цели, които си поставят и постигат да ни карат и ние да бъдем. Толкова е просто. Насокор разбрах, че FreeGen е спряна. При пичовете от Варна не сработиха нещата. Жалко. Може би другият път, ако отново някога успеят да акумулират достатъчно оптимизъм.

Но нека спрем дотук. Ще ми се да можете да се изграждате като оптимисти. Не всичко е случайност и съдба, не винаги обстоятелствата са тези, които ни провалят. Търдите често неуспехът е заложен и в самите нас. Искам да кажа - оптимизъмът трябва да е съътстван с воля. С големи хъд да постигаш целите. Избере ли човек пътя на оптимизма трябва да застане търъдо на него и напожи ли се да се раздаде до последно, да изкопчи от себе си всяка частичка енергия. Ако не се получи удърът ще е далеч по-тежък - няма ги успокоянията от типа "Ex, тогава не дадох всичко от себе си, ако бях по-настойчив или не знам още какво си, може би щяхме да изломим чаршафите...", но стане ли... това в джакпотът. Може и свирка да ви огрее.

Преди да ви оставя да дочетете недочетеното в бряг ще ви кажа нещо, което съм казвал и преди, под друга форма - нещо, което ще казвам и занапред.

Накаратйте ни да се почувствува оптимисти, пишете ни, залейте ни с отношението си, било то критика или похвала - без значение. Нека разберем, че ви има. Ех-оо...

Ми това е то, стига за днес.

Ако има недоволни и разочарованни от по-горните редове, ако има някой, чито очаквания не са оправдани ние ми извини.

Така е - като не ви се чете за гейзовете, за училището, за деградацията...

## ИГРА НА БРОЯ

### 32 Hitman 2

По един безкрайно метафоричен начин Hitman 2 започва с покаяние. Покаянието на един наемен убиец, който иска да загърби греховното си минало и да заживее нов живот. И изповедта на мрачния анти герой 47 се слива неуспешно с молбата за прошка на датчанините от Io Interactive. Тяхната гениална като концепция игра Hitman: Codename 47 се прължа опасно близо до границата. Окази, отвъд която се намират шедовете, но така и не успи да я премине. Безкрайният набор от неспасими бъгове увиснали като питбули от пешовете на костюмчето му успяха да го задържат под левтата. За втори път!



06

### НОВИНИ

Какво, къде, кога!

09

### тест

Наемен убиец ли си?

### предварителен поглед

- |    |                                    |
|----|------------------------------------|
| 10 | Lord of the Rings                  |
| 12 | Robin Hood: The Legend of Sherwood |
| 14 | Robin Hood: Defender of the Crown  |

### ревю

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 16 | Project Nomads         |
| 18 | Prisoner of War        |
| 20 | Bandits                |
| 24 | Empire Earth Expansion |
| 26 | Ghost Recon Expansion  |
| 28 | No One Lives Forever 2 |
| 36 | Unreal Tournament 2003 |
| 40 | Frontline Attack       |
| 42 | Earth 2150             |
| 44 | Celtic Kings           |
| 46 | Divine Divinity        |
| 50 | Dirt Track Racing      |
| 52 | Sniper                 |
| 66 | WarCraft 1.03          |

054

### от крак на крак

5 игри има тук

### и още

Кино, Модове, Конзоли,  
Интернет, Хардуер, Писма

069

### с Hat li si?

НИЕ РАБОТИМ С КЛАВИАТУРИ И МИШКИ

gamers' workshop

**Главен Редактор:**  
Диян Димитров

**Помощник Редактор:**  
Весела Симеонова

**Дизайн:**  
Иван Христов

**Реклама:**  
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:

Ангеландър Бакъров - Alex III  
Александър Бакъров - Snake  
Апостол Апостолов - Chappy  
Благомир Петров - FonMeneas  
Валентин Христов - Master  
Георги Динев - mEd16  
Георги Ганев - Ganesha  
Димитър Хаджов - Guanero  
Димитър Димитров - Freeman  
Евгений Тенев - Egtman  
Елена Костадинова - Цико - Elexis  
Иван Кънев - Unlabeled  
Иван Христов - URKO  
Илиан Илиев - Vlagger  
Константин Грозев - Balrog  
Красимир Коичев - magikkrabar  
Петко Рангелов - SaintP  
Петър Рангелов - Cabo  
Юлиян Калдерон - Groover

**CHERRY**

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

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

Телефони: 02/980-68-22, 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"

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	PC	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.Макахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX, 17" Flatron	1 лв.	
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу "Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1 лв. Игра 1,5 лв. И-нет	
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	
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce 2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Кръм 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 Marino	София	жк. „Люлин“ бд.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв. Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Marino Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700 + 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	

## НА ДИСКА

**Demos:**  
Need For Speed: Hot Pursuit 2  
Hegemonia  
FIFA 2003  
Robin Hood: Legend of Sherwood

**Programs:**  
ACDSee 5 Beta  
BlueScreenSaver  
Daemon Tools 3.20  
FlashFXP 2.0  
FlashGet 1.31  
F-Prot 3.12b  
HyperSnap 4.52.2.0  
ICQ 2002a build 3729

Kazaa 2.0  
Matrox Tweaker  
Media Player 9 Beta for win9x/ME/2000  
Media Player 9 Beta for winXP  
Nero Burning ROM 5.5.9.14  
NetCaption 7.02 Beta 3  
nVidia drivers for win2000/XP  
nVidia drivers for win98/ME  
PowerStrip 3.30  
Radeonator 2.0  
Sonique 2 alpha  
TV Tool 6.8  
Windows Commander 5.14  
Yahoo Messenger 5.5.0.1

**Movies:**  
Blood Rayne  
StarCraft: Ghost  
James Bond  
Puten Pravilnik

**Patches:**  
Celtic Kings v1.10  
Divine Divinity v1.32  
Neverwinter Nights v1.25  
No One Lives Forever 2 v1.1  
Quake 3 Point Release 1.32  
Tactical Ops v3.32  
WarCraft III 1.03

**Антивирусни дефиниции:**  
AVF 3.0  
Norton AntiVirus  
McAfee  
F-Prot

**И още:**  
WarCraft III mods,  
Morrowind mods,  
Neverwinter Nights mods,  
Кино реютъ,  
Wallpapers,  
WinAMP Skins,  
Gamers' Revenge



**Цифрови Системи**  
INTERNET  
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

www.digsys.bg

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

Вече и в градовете

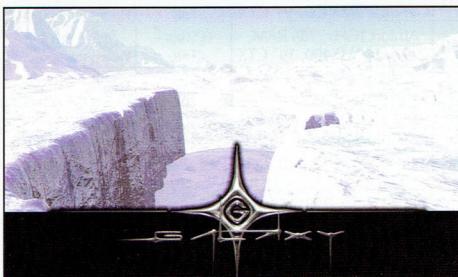
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230  
ул. "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

## GALAXY



Ако някой ви каже, че животът е започнал във водата много яко ви е преметнал. Гичове, всичко почва от чаша (две, три...) бира.

Поне така е започнало в началото на тази година зачатието на идеята за първата българска on-line игра "Galaxy". Над проекта в момента работят пет човека (плюс web master и преводачка) – двама програмисти, двама дизайнери и един озвучител.

Действието ще се развива в нашата галактика, в далечното бъдеще, като играчът влизат в ролята на лидер на група заселници, от предварително избрана фракция. Възможностите за фракции са три – учени, търговци и воини. Изборът зависи най-вече от предпочитания стил на игра. Параметрите на отделните раси все още не са изяснени, а за баланс на този етап и дума не може да става, идеята обаче е следната – ученищите ще развиват по-бързо високите технологии, търговците ще върят далаверки, ще крадат от противниците, а за военните ще важи само закона на физически по-силни.

След като стъпите на вашия "homeworld" имате достъпът към звездни системи за завземане и развитие, което е наложително, ако искате да оцелеете.

Задължителен е един игрови свят да има по повече от 1000 противника, но не компютри а хора, като играчите ще имат пълна свобода на действието по отношение на военни действия и дипломацията, разполагате с абсолютно неограничени възможности. Всичко зависи от вашия интерес, и от интересите на този, с когото преговаряте.

Въпреки, че "Galaxy" ще бъде онлайн стратегия, тя няма да е базирана на уеббраузър технология. Играта ще разполага със свой собствен графичен енджен, разработван специално за нея.

За разлика от останалите онлайн игри, ще избегнете досадното чакане да ви се заредят картинките. Достатъчно е на изтеглите играта веднъж, след което може-

те да играете в който игрови свят пожелаете, колкото пъти искате.

Galaxy ще разкрива цялата фабула в 4-ри епизода (филмчета), които ще въведат в света. Те обаче ще се теглят отделно от играта, т.е. може да играете, и без тях, но просто няма да разберете сюжета.

В момента играта е на етап пре-алфа, както се изразяват самите автори, което на по-прост език ще рече, че се правят последни настройки преди излизането на алфа версията.

## Инсталират Linux на Xbox

Група германски ентузиасти, именовани си h07.org са на път да докарат безсънни нощи на Бил Гейтс и компания. Разработчиците са съзели да подкарата Linux на новата конзола на Microsoft – X-Box и по всячко личи, че са успели в начинанието си. За да си подкарват Linux на X-Box, обаче, ще ви се наложи да си намерите mod chip. Същият тип чип се използва, когато искате да пуснете пиратски софтуер на конзолата. След инсталация на версията на Mandrake 9.0 за X-Box, конзолата става най-нормален компютър с PentiumIII – 733MHz, 64MB Ram, DVD и 8GB харддиск. Клавиатура и мишка ще можете да закачите на USB портовете на устройството. Също там може да сложите и USB хъб с повече изводи и така да добавите флипидиковата устройство и модем. Триста и петдесет мегабайтовата инсталация е съвместима с PC версията на Mandrake и вътре можете да намерите графичната среда Gnome и KDE, както и софтуерните пакети OpenOffice.org (алтернативата на MS Office), Gimp (нещо като Photoshop за Linux) и Mozilla (както се досещате линуксски браузър). Като се замисли човек, че X-Box в нормалните държави се продава за 200\$, цялата тази Linux офанзива придобива съвсем други очертания. Да не говорим, че имате вариант да заредите Linux в X-Box като най-обикновена игра т.е. да продължите да използвате конзолата и за игри. В такъв случай тя ще зарежда Linux по-бавно, отколкото ако изцяло елиминирате вградения в X-Box софтуер. Германската група в момента работи и върху собствен mod chip, който ще позволява на Linux да работи под X-Box и същевременно няма да позволява пускането на пиратски игри.

От Microsoft заявиха, че в момента проучват начините по съдебен път да забранят действащата на германците.



## Джон Кармак в Космоса!

Гениалният програмист от ID Software, под чиято клавиатура са излезли титаничните Doom и Quake вече има ново хоби. Докато си човръкал по двигателята на едно от Фераритата си (той си има цяла армада от тези коли), на Кармак му хрумнала идеята да събере екип от ентузиасти и да влязат в надпреварата за X-Prize. Тя е на стой-



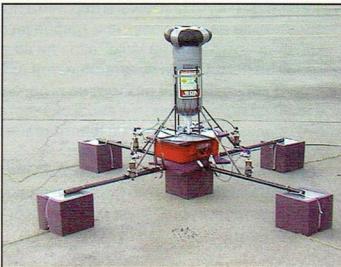
ност 10 милиона долара, а парите ще отидат при екипа от аматьори, който успее да направи и изстреля в космоса кораб с хора на борда му. Според регламента



един и същи кораб трябва да извърши два курса в разстояние на две седмици и заедно с трима човека да се изкачи на 100km височина и да се върне от там безаварийно.

Бандата на Кармак се нарича Armadillo Aerospace и вече усилено работи над новото си изобретение. Според Джон космическите кораби били правени да изглеждат твърде сложни, но всъщност те се задвижват от елементарни механизми. Armadillo Aerospace дори имат първия си успешен зад гърба си. Храбрият тест-пилот Ръс Блинк успял да се отлеши за малко от земята и да тунне жив и здрав на нея. Въсъщност неговото място е трябало да заеме Ана – жената на Кармак ("За да бъдем сигури, че отделяме досъщично внимание на безопасността" – се шегува Джон), но в деня на изпитанието се окказало, че тя е извън града.

Един от основателите на X-Prize – Питър Диамандис има съсъм лична причина да обяви милионната надпревара през 1996г. Неговата детска мечта била да лети в космоса и след като се окказало, че шансовете му да влезе в НАСА са нищожни, Диамандис сменил тактиката. Сътезанието си има и краен срок – 2005г. Да се надяваме, че дотогава някоя от групите ще е успяла и ще бъде свидетели на нов бум – този на космическия туризъм.



**ВИЖДАЛИ ли сте някога толкова странна компания**

**КОМПЮТЪРЕН СВАТ**

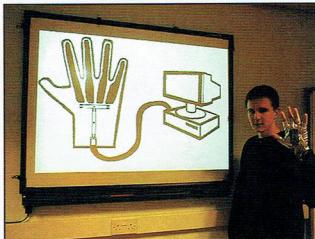
**магазени за игри**

варна, ул. райко жинзифов 14, тел.607 974  
бул. княз борис 65, тел.607 973  
[www.bgstore.com](http://www.bgstore.com)

07

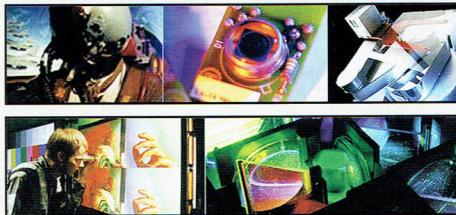
### Изобретяват нов тип Мишка

Тобиас Партерсон-Джокунс името на човека, който може да ще революционизира начина, по който работим с компютъра. Тобиас е едва 16 годишен и учи в Coleg Powys, Brecon – град-



че, което се намира в Уелс. Неговото изобретение представлява мишкоподобно устройство, което човек може да носи като ръкавица и неговата първоначална цел е да помогне на хората, които страдат от Repetitive Stress Injury (предполагам, че близък превод на болестта би могъл да бъде нараняване вследствие на постоянен стрес). Самият продукт получи широка гласност в What's the big idea? едно от предаванията на небезизвестния канал Discovery Channel. То има за цел да покаже на света и доказани експерти неизвестни (все още) изобретения и по този начин да улесни техния път към пазара. Творението на Тобиас най-вероятно ще бъде използвано в сферата на компютърните игри и ще позволя интрактивност, която досега никой досега не си е представял че може да има. В момента младият изобретател търси спонсори, които да подпомогнат доразработката и дизайна на новия продукт (условно наречен P5). Най-вероятно няма да има никакъв проблем да намери подходящата компания – EB Games вече са предложили услугите си срещу процент от бъдещите постъпления, естествено. Очакват ни интересни времена!

### Най-малкият оптичен диск



От доста време се носят слуховете, че Philips от години работят върху проект за оптичен мини диск в техните лаборатории в Саутхемпън. В средата на октомври в Токио Philips официално вдигна завесата над проекта си и представи на света първото мини оптично дисче. То е дебело едва половин сантиметър, 5,6 сантиметра дълго и 3 см. широко и побира по 1GB информация на страна. Чрез използването на технологията за двойно покритие, която вече е въведена в стандартните DVD-та, капацитетът му ще уде до 4GB.

Дискът се нарича с романтичното име SFFO (Small Form Factor Optical) и ще има много широка употреба, като може да бъде използван и при бъдещите мобилни телефони. На практика това ще означава да носите стотици часове музика в GSM-а си! Технологията по която

SFFO е разработвана е идентична с тази, която е използвана за изработката на видеокарди за новите High Definition телевизори – blue laser. Благодарение на минитюзиращият на лещите, които фокусират лазера (1/10 от размерът на DVD събратията им), четящото устройство може да бъде позиционирано на едно място с помощта на електромагнит. Това е гаранция, че SFFO, ще се разчита перфектно дори и докато правите джогинг в парка.

Новата технология ще бъде въведена масово до 2 години, като цена на един диск първоначално се очаква да бъде около 70 лири.

### DOOM за Nokia 7650



Новият "умен" телефон на финландската компания направо пощури разработчиците на софтуер. Наред с всички останали приложения, правени за 7650, английската компания WildPalm пусна и мобилна версия на shareware версията на DOOM за Nokia. В нея ще намерите оригиналните 9 нива, и енджен за 4 канален звук на WildPalm. Тъй като shareware версията на DOOM е безплатна, за да чуете звук или трябва да притежавате някоя от другите игри на WildPalm или да закупите ѝгрейд за 10\$. Освен пукотевици, той ще добави към играта 3 допълнителни режима на игра, опция за избор кое ниво да играете, както и висококачествен рендърър, който поддържа билинейно филтриране за по-добра графика.

Единственият недостатък на мобилния DOOM е неговия размер. Най-вероятно ще ви трябва поне 2MB свободни места на устройството, за да можете да си качите новата глезотия.

### GTA3 – Vice City

Остават по-малко от две седмици до излизането на аддонът на GTA3. Той ще бъде ремейк на добре позната ни от предишните части Vice City. Ще има добавени две нови радио станции – K Chat и Vice City Public Radio. Засега се прави само за Play Station 2, но скоро може да очакваме и това заглавие да зарадва гордите собственици на настолни ресъта.

### Age of Mythology се насочва към Hollywood

Microsoft анонсира, че ще пусне кинематографичен трейлър на играта на Ensemble Studios – Age of Mythology в кината от 18.X.2002 до 10.I.2003

Трейлърът направен за Microsoft и Ensemble от Холивудската компания The Ant Farm ще се появи на над 1,500 екрана из цялата страна. Той ще се прожектира пред някои от следните високо бюджетни филми: Die Another Day, Red Dragon и Lord of the Rings: The Two Towers.



# Robin Hood

## Defender of the Crown

Автор: Freeman

**H**ефе, шефе... - затъкнатото пръхтене на отчетът Тък нахлу с миризмата на прокиснал гроздов фермент и гранисала пот през отвора в ствола на хлядолетния дъб. - Пристигна новина.

Робин отвори едно гурливо, кървяло око и погледна тъло към попчето, кото вече бе успяло да прехърви половината от туловището си над ръба на стълбата и да наядне тълстото си плешиво тямо в "поките" му, впервайлки апния си поглед в остатъците от вечерята.

- Кое време стана? - Мосю Худ зина в юнашката прозявка, пооригна се деликатно и гигантската корона на дълъгото оплещивя, разтърка косматата гръд, почеса се с блажено изражение по топките, бръкна си в ухото, в носа и в гъза и се почувства буден. - Съмна ли се вече?

- Преди половин час залезе - Тък пусна ръка към овнешката плешика, но Робин го плесна и посегна към любимото си клинче, придобило перфектен маскировъчен цвят, след като безбройните запои покриха епифитско зелено с всевъзможни лекета. Намираше, че му стоя секси.

- Стига си сътъкни! Както си я подкарал, някога вечер Малкият Джон ще вземе да те събърка с дебелата си жена. Каква е новината?

Тък се напръщи, но предпочете да прегълтне коментара си относно несъмнения факт, че не е възможно да се обличаш дълго в чорапогащи и нещо да не ти превърти наляво в главата.

- Ми хубава е. Височки, стройна, бяла цици е отгледала. Не каза за какво е дошла, но спомена, че била важно и че от това зависела съдбата на трона, че и на цялото кралство.

- Тък, ти си крепен, мислите ти са станали като шкембето - разпуснати, алчни и мръсни. Кося?

- Граван.

Худ гребна малко от овнешката мас, бръкна в мангала и разтърка хубаво прости, извади ги и начерни и лъсъна мустаците си, зави ги лекичко нагоре, отпред се в ловджийския си нож и изстреля:

- Ой?

- Катран.

Худ като че се замисли за миг. Не че беше суверен, ама много черна въз да изглежда цялата работа. Плюна няколко пъти в шепи и записа алаброса:

- Зъби?

- Абанос.

- Тъбъбъбъ!!! - Гласът на вохда прогърмя като рева на разърен слон, екото го подхвана и го разнесе, карайки птиците да замъръкнат, а магарите в близкото графство да се разгонят на секундата.

- Извинявай Робин, алабастър, искаш да кажа - алабастър...

Но гостивам нашите гъвама герои да се подгответят за предизвикателствата на новия „ген“ и да подгъхнат малко по-серииозно разговора по темата. Схвашащ, наядвам се, че гореописаната ситуация не е нищо побече от скромна газбичка с така наречени „защитник на берните“. Ненавиждам прекалено хиперболизирани фолклорни образи. От тях лъжа наявитвест, обидно ми е да го оставя да се просмуче и в мен. Къде е Робин Хуг, и той е пърдял, да не би си мислиш, че Жана Д'Арк е умряла безвестна на клагата?

Но стига с тънкотиште. Повече сме се, време е да се серзионамата част. А тя ше ни отведе в края на осемдесетте години, когато...

„Жените имаха истански бистотвове и Майкъл Джордан все още искаше да стане голяма забезда.“

Репликата е на един американски колега. Като го слушам, имам чувството, че върва и в шъркела.

Та по онова време гейм-компанията Cinemaware беше голямо име и се отмичаваше с напредничави иди и иновативни за онова време кинематографичности. Тя създаде такива паметни заглавия като S.D.I., Rocket Ranger, The Three Stooges и, разбира се - Defender of the Crown. От последната са продадени над един милион копии, което са въобщеизразен рекорд за оння времена и добри достатъчно за качеството на играта.

Съвсем скоро - след повече от 15 години от създаването ѝ - предстои излизането на нейния римейк: Robin Hood: Defender of the Crown. От елегична точка на фабулата сериозната разлика е, че вместо да гадам на играча ролята на никой от саксонските скелси благородници, разработчиците са решили да експлоатират митологич-

Производител: Cinemaware

Разпространител: ---

Жанр: Стратегия/Ромева игра

Сайт: [www.cinemaware.com](http://www.cinemaware.com)

Дата на излизане: 2003

Очаквания: Генини

зирания образ на Робин Хуг. Логично - мащина са чували за Айънху със семплата му ризница от черна стомана, но по бясчи краши са бъздили по чорапошатите на Робин, а момчетата са мечтали да имат макица. Абе, на зле отмила съвета, другое казано. Като казах фабула, ето че в телеграфен стил историите:

**Англия. Време на смут и вълнение.**

Ричард ІІІ/Българското Сърце в пленен при последния кръстоносен поход, а Джон е завзет трона и се е пробъзгласил за Крал на Англия.

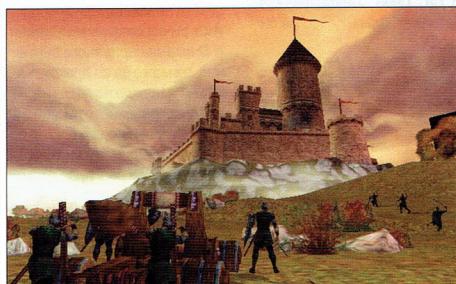
Скоро кралството ламва в покъла на размирици. Англичаните благородници се хвашат за гушите. Избухват междуособици, колко от интриги и кървави предателства стяга аристократията...

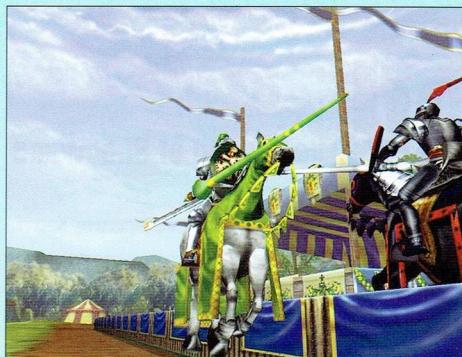
Като че ли е време на сцена-та да се появят Иайлдо - Свирярят... пардон, Робин Хуг, и са опраби отвръждане. Което се случва, разбира се. Забелязал съм, че историите не спадат от излишна оригиналност, защото има на бика да се побържи. Да я оставим на мира и да хърълим едно око към изгратата. А тя ще бъде

**Комбинация между ролева игра и стратегия, съчетани с вълнуващи екшън-сцени.**

Просто си представи нормална стратегия, накъсана тук-там от мини-игрчки. В които ще си наложи да се изжълбаш като екшън герой, взимайки участие във въсемъзмеждни турнири с цел спечелване на опия за гаротите си.

Джон Ковачев, съпругущен на Cinemaware определя RH-DC ка-





то, щитарам: „игра с епичен размак.“ В нея - разбихър се гуроум в по-семнадесетите си обяснения - щели да присъстват батални сцени, битки с мечобе, обсади на замъци, стрелба с лък, турнири губуви, бой с бозудани и сражения на открито поле. Да сме се подгответи за тълбока история, моновекъвън и небоярски визуални ефекти. И - не на последно място - да спасяваме изпаднали в беда красиби войводи в съчна юношеска възраст. А dank! Състрагателното ми сърце просто се облива в копнеж по такива „хубави новини“. Като оставим майтана настрана обаче, мал Робин ще бъде глажен герой В една доста свежа и концептуално интересна стратегия. Дори и само заради мини-картичките. Както казах, това са преименно рицарските турнири, състезанията по стрелба с лък - от езда и стоещком, обсада на замък, битки с бозудани. Последните позволяват на изгубилите славата и земите си в турнирите да си ги възстановят. Например: е там, че ако откажеш на загубил в рицарски турнир единоборство с бозудан, санинти ти губиш слава, а това е нежелателно. Една от характеристиките на героите е именно славата. Ако тя е лоша или просто недостатъчна, ще срещаш значителни трудности в набирането на въйска.

Интересното, което си струва да се спомене за **стратегическата част** в това, че ща можеш да даваш команди от рода на „Озено нападение“, „Разпръсни се“, „Бомбардир“. Всяка команда се изпълнява за точно определено време, задаваши и поредността им на осъществяване. Тоесть щом измече времето, определено за

твоя команда, човечетата ти автоматично започват да изпълняват флагата и т.н. Докато се изпълнява всяка бойна команда, ще има 3D сцени в реално време, изобразяващи битката. Избираш, примерно, „Бомбардир“ и зряла в захлас как твоите камапулти зареждат, след което удрят вражеските редици. Всичко това в кинематографичен стил - във въздуха летят тела, бойни крешат от болка и пр. Дизайнерите се кънят на киличе, че са иззели макар и то възможностите на 3D технологията, за да пресъздадат една погълщаща атмосфера. Пример: обсада на замък. Камерата дава панорамен изглед на окупационните части, които изстреляват с ка-



мапултиве разни лоши работи от минерален произход към стени на замъка. И ето че стенините започват да се рушат. Камерата се приближава към стрелци-

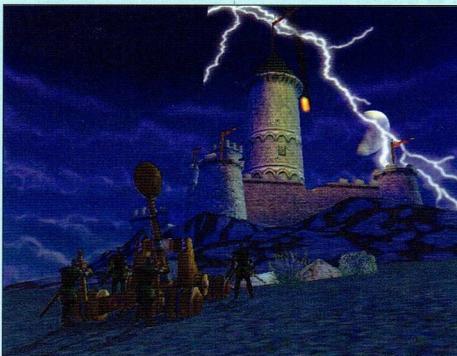
те от гарнизона. Някаква стрела пронизва едн от тях - камерата се втурва да го покаже, „лансира“ беззиганното мяло за миг и после пак се връща към екшона.

Чуя се само дали ще са толкова обстоятелствени и сцените, когато точку-шо спасената девица реши да демонстрира своите огромни... ъъъ... благодарности към Робин.

Което ме подсеща за Мериън

за „говори ли ѝ нещо, колега?“ сред обикновените селяни. Той ще те съветва кога се наложи нужда от помощ.

Малкият Джон ще Богу Войските в битка от името на Робин, ще команда военните походи, ще укрепва бази, ще „строи единици“. Всеки персонаж ще носи специфични бонуси „на масите“. Малкият Джон, например, прибавя бонус към бойните умения на отк-



и останалите ленти от Робино-вата незаконна организация (бел. коректорката - ба си, сигурно не се е регистрирали като фирма и замъва е незаконна. Представляв ли си - скромният персонал на „ХУД ОД“ ще приканя училищо да

си платят пълни

данин данък...). Те ще играят съществена роля не само в разгръщането на фабулата, но и в самия

геймплей. Мериън

ще бъде очите и

ушите (бел. кор. -

и ципите също) на

Робин в епизодите

на благородството. Тя ще ин-

формира Худ&Си

за маневри на про-

тичници на Войски,

договори и още

куп няш. Най-

обикновена кло-

карка: но то какбо

ли да очакваш от

една жена, наис-

тилто поле. Ако той бъде заловен, никой по-нисък генерал, който не е толкова добър в управление и подреждане на Войските, го замени. Това би трябвало да е стимул за изгаряще га не допускат залавяне-то му.

Какво обаче ще стимулира мен поне Веднъж да не се отпълесна в многослобие, не знам.

Нямам идея как се получава, но мястото все не си спомня.

Затова на финала си че поз-  
воля да ти щитарам два-три пас-  
ажа от „рекламния афиш“ на играта  
и че те оставя да сълонкоотв-  
ляш:

- Една завладяваща история,  
плъти с екшън, драма, романтика  
и страховът приключния.

- Финансират военните операции, олекотяватки кесите на път-  
туващите тръгвачи чрез дина-  
мични стрелкови нападения.

- Бий се с меч върху назъбени-  
те парапети на бойните кули,  
през камакомии и кули във върсene  
на съкровища или в спасяване на  
красиба „новина“ (х-хе).

- Покори 38 обlastи на Анг-  
лия, командарай Войската на бой-  
ното поле и поемайки менюкъмън-  
та на все по-разрастващите се  
армии на Робин...

Ето, на ти коричка.

# Robin Hood

## The Legend of Sherwood

Автор: Красимир "Краслете" Кръстев

**H** овото отроче на Spellbound, съзгателите на Desperados, е от добре познатия ни тип реалноремесна тактическа игра, по подобие на светилото в жанра - Commandos. Историята, преподлагам, ще е добре известна от множеството новели, филми и комикуси: Крал Ричард Лъвското Сърце, на Връщане от кръстоносните походи е пленен и държан в австроиски замър, а през това време брат му - Принц Джон Далабертар, решава да се пропъзгласи на трона и да установи изключително типично (и доходено) упражнение, тероризирајки дребните хоризи. Младият Робин от Локсли, също завършайки се от кръстонос-

组织ира съпротивата срещу Принц Джон, междувременно събирая пари, за да откупи Крал Ричард.

Интересното в обещанието на създалите го е, че във Всеки един момент ще можеш да си избираш каква мисия да изпълняваш и на която да се нарочиш, т.е. не линейна кампания. А дестинации, колкото душа иска - градовете Лейчестър, Дарби, Лин-



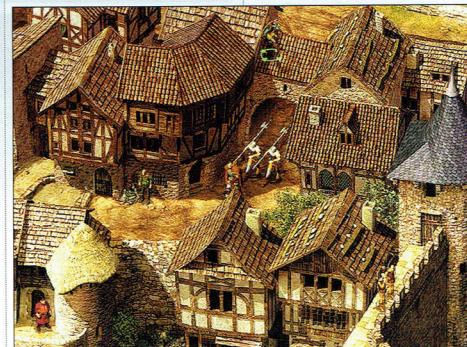
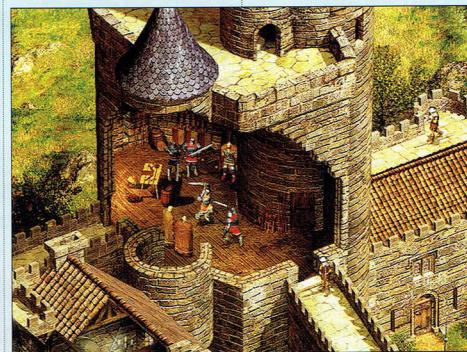
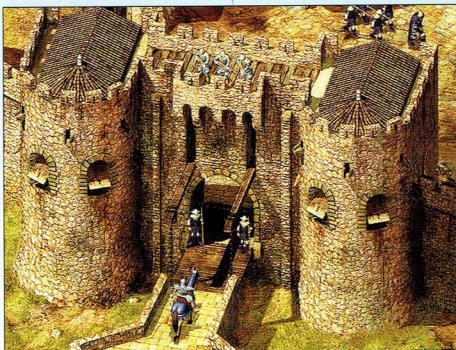
чели, които влизат под бронята на войниците. Османалият от Веселата Дружина на Робин са:

Уил Скарлет - младият племенник на Робин, се очертава да се превърне в любими герой на почитателите на кървищата. Млад, агресивен и безкорупчен, той ще се промъква зад враговете си и ще ги уши на най-брutалния начин, плъс това не се свържи да забие болдуриана в падна в безсъзнание войник. Особен това носи щит и прашка за далечни разстояния.

Производител: Spellbound  
Разпространител: Strategy Fist  
Жанр: Тактическа игра  
Сайт: [www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)  
Дата на издаване: Край на 2002  
Опакяване: Годени

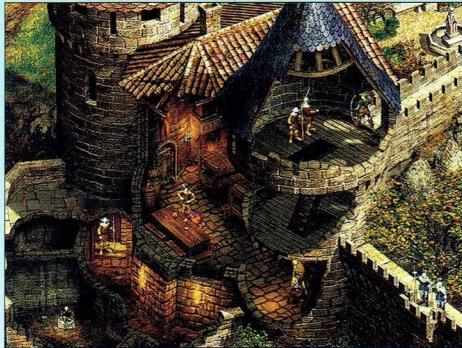
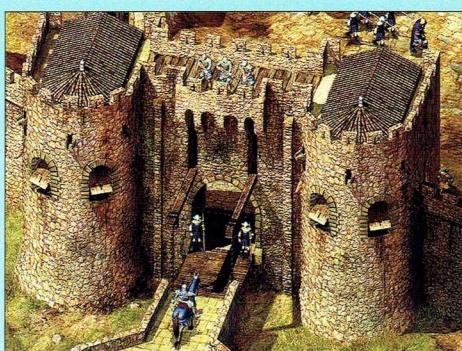
Стъпли - типичния кръдец, поставя капани, мрежи, организира засадите. Носи поредично количество ябълки за мятане (Аладин???) и малка брадвичка за Всеки случај.

Маид Джон - мускулисти на дружината, служи за преместване на големи обекти, включително бебелото отче, обезвреждане на



ните походи, е изключително изненадан от факта, че полагащото му се имение е конфискувано в полза на стъжавата и решава да поеме развитието на действията в своите ръце. Вариантите му са два - или да чака да прокарат новия закон за реституция на земята или, при положение, че е 12 век, да нахлути една зелена капа и да

къльн, замъкът Нотингам, катедралата в Йорк и, естествено, обширните добри на Шеруудската гора. Също така ще можеш да избираш и спътницището си за всяка мисия - Всеки със своите достойнства и недостатъци. Например дебелият Отец Тък в бабен, но за сметка на това той носи виното на групата и мята кошери с



големи групи врази чрез въртене на възметровата си сопа и раздава големи шамани. А га - може и да свирят.

Мерлан - за кога без прословутата девочка. Тя също може да свири.

И не на последно място, пича с който ще убийаш по-голямата част от игрално то си време - Робин Худ. Той носи пачката и може да мията монети от отвлечане на вниманието на пазачите, стреля с лък, умее да се катери, но за съжаление не може да свири.

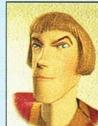
Освен тях към групата ще се присъединяват и обикновени селяни-доброботищи, взависимост от това колко парички пръскаш по просящите (които В замяна пък ти снасят информация), колко мини-куестове си изпълнил и колко брағове си пощадил (което обезсмисля участието на Уил, според мен). Според абортите на играта около 40-те мисии на игра та могат да минават по ня-

колко начина, в зависимост от предпочитанията на играта. Например, представи- ви си следната ситуация в игра - преминава конвой с данъците на принца. По предварително скриптиран начин, едно бърво катурува катуцата, и оттам напатък имаш следни- те варианти - можеш да изстреляш мрежа към оставащи гардове, можеш да пуснеш гъба-трима селяни да скочат върху гладите им и да започнат скъбатка, докато ти прес това време пренасяш златото или ги добиваш из отлаг (без "загни" помисли, моля).

Мисиите ще се заврят

от обичайните засади, промъквания с цел разузбане, през организирана за защита на приятелски замъци, шурмуване на противникови тауфа, как до осуетяването на сватбата на Мериън с някакъв с там Длок ("небър"!). Тъй като през 1190-та година не са били открили оптиката, като изкаличим стрелбата с лъкове и пращи, е обръщамо големо внимание на близкия бой. Не знам дали си забелязах, но всеки от герояте носи хладно оръжие. Което ме навежда на мисълта, че на по ниските нива на трудността играта може да се пребърне в диаболоводно меле, още повече, че абортите са вградили система за насочване на оръжиета, чрез резки движениета на мишката и описание на разни там фигури. Ненужно, ако питаш мен.

Енжинът на играта е мозговицата на Десперадоски - изометрична перспектива и изключително детайлни 2D текстури и спрайтове, както се вижда от скриньошите - красотичка (ама малко спорничка - бел. ред.). Изкуственият интелект уж е пренаписан, но това всяка фирма го казва, така че не разчитай на нещо ново и невиждано. Разпространителем на играта за Америка е Strategy Fist (която ще разпространява и нашата Celtic Kings), а за Европа - Wanadoo. Остава само да се наядваме, че играша ще излезе в рамките на очакваното - а именно Коледа 2002 и че Дядо Мраз ще си свърши боре работата и ще ми я остави добре опакована в чораччето.



## ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ на Baldur's Gate

"Играта, която ще промени RPG жанра завинаги"  
сп. "PC Zone"  
2002 година

**79.99 лв.**

PC CD-ROM

FROM THE CREATORS OF BALDUR'S GATE

FORGOTTEN REALMS

**Neverwinter  
Nights**



"The game that will change everything."

PC Zone 2002

BY BIOWARE

ATARI

## СЪДЪРЖА:

- Безценен наръчник от 175 страници с детайлно описание на механизма и правилата на играта
- 3 диска
- Карта на игралния свят
- Бърз справочник на горещите клавиши и иконите

Ако искате да играете най-доброто RPG правено някога, направете го като професионалисти!

### ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИННИТЕ:

бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62  
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35  
Мултиплекс (подлез на НДК)  
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72  
бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25  
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96  
базар малък ЦМУ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА  
ЕО Ти Си - ул. Денковец 24; Техномаркет (магазии 1 и 2)  
Технополис, РС МАНИЯ пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

**WWW.PULSTAR-GAMES.COM**

**ПУЛСАР**

# Robin Hood: Defender of the Crown

Автор: Freeman

**H**ефе, шеде... - запътъното пръхтене на отчето Тък нахлу с миризмата на прокиснал грозов фермент и гранисала пот през отвора в ствола на хилядолетния дъб. - Пристигна новина.

Робин отвори едно гургеливо, кървясало око и постепенно тъло към попчето, което вече бе успяло да прехърви половината от туловощето си над ръба на стълбата и да наядне тълстото си плешиво теме в "поките" му, впервайлки алчни си поглед в остатъците от вечерята.

- Кое време стана? - Мосю Худ зина в юнашка прозявка, пооригна се деликатно и гигантската корона на дървото оплещивя, разтърка косматия гръб, почеса се с блажено изражение по топките, бръкна си в ухото, в носа и в гъзва и се почувства буден. - Сънна ли се вече?

- Преди половин час запезе - Тък пусна ръка към овнешката плешка, но Робин го пlesна и посегна към лъбимото си клинче, придобило перфектен маскировъчен цвят, след като безбройните запои покриха епифическото зелено с всевъзможни лекета. Намираше, че му стоят секси.

- Стига си сътъп! Както си я подкарат, никак вечер Магнитият Джон ще вземе да те събрък с дебелата си жена. Каква е новината?

Тък се намръщи, но предпочете да прегълти коментара си относно несъмнения факт, че не е възможно да се обличаш дълго в чорапогащи и нещо да не ти превърти наляво в главата.

- Ми хубава е. Височака, стройна, бяла цици е отпътвала. Не каза за какво е дошла, но спомена, че било важно и че от това зависела съдбата на трона, че и на цялото кралство.

- Тък, че си кретен, мислите ли са станали като шкембето - разпуснати, алчни и мръсни. Коса?

- Гарван.

Худ гръбна малко от овнешката мас, бръкна в мангала и разтърка хубаво пръсти, извади ги и начерни и лъсна мустаците си, зави ги лекичко нагоре, огледа се в ловджийския си нож и изстреля:

- Очи?

- Катран.

Худ кате че се замисли за миг. Не че беше суверен, ама много черна въз да изглежда цялата работа. Плюна няколко пъти в шели и записа алаброса:

- Зъби?

- Абанос.

- Тъбъбък!!! - Гласът на вожда прогърмя като рева на разярен слон, ехото го подзвана и го разнесе, караики птици да замъкнат, а магаричите в близкото графство да се разгонят на секундата.

- Извинявай Робин, алабастър, искаш да кажа - алабастър...

Но да оставим нашите гъвама герои да се подгответят за предизвикателствата на новия „ген“ и да подхвърлим малко по-сериизно разговора по темата. Съвсъща, наядвам се, че гореописаната ситуация не е нищо по-важно от скромна гавричка с така наречения „защитник на бедните“. Ненавиждам прекалено хиперболизираните фолклорни образи. От тях лъжа наистина, общино ми е да го оставя да се просмуче и в мен. Къде камък е Робин Худ, и той е първия, по гъвгъвки. Да не би да си мислиш, че Жана Д'Арк е умирада гъвсътмена на клагата?

Но стига с тълпите. Повече селихме се, време е да сериозната част. А тя не им отбре в края на осемдесетте години, когато...

„Жените имаха истински бълостове и Майкъл Джордан все още искаше да стане голяма звезда.“

Репликата е на един американски колега. Като го слушам, имам чувство, че вярва в щрака.

Та по нова време гейм-компанията Cinemaware беше голямо име и се отличаваше с напреднчачи ини и иновативна за нова време кинематографичност. Тя създава такива паметни за гейдърите като S.D.I., Rocket Ranger, The Three Stooges, и разбира се - Defender of the Crown. От последната са прогадени на едни милион копия, които си е своеобразен рекорд за онази времена и говори достатъчно за качеството на играта.

Съвсем скоро - след повече от 15 години от създаването ѝ - предстои излизането на нейния римейк: Robin Hood: Defender of the Crown. От гледна точка на фабулата сериозната разлика е, че вместо да гагам на играча ролята на някой от саксонските селски благородници, разработчиците са решили да експлоатират митологи-

Производител: Cinemaware

Разпространител: ---

Жанр: Странен/Романс игра

Сайт: [www.cinemaware.com](http://www.cinemaware.com)

Дата на излизане: 2003

Очаквания: Гомени

зирания образ на Робин Худ. Логично - мащина са чували за Айънхуо със семплата му ризница от черна стомана, но и бясни крашица на земното кълбо магадимите са ъзъдишили по чорапогащите на Робин, а момчетата са си мечтали да имат такива. Абе, на зле отива съвета, другояче казано. Като камък фабула, ето че в телевиден стил историята:

**Англия. Време на смут и вълнене.**

Ричард ІІІ/Българският Йордън е пленен при последния кръстоносен поход, а Джон е забел трона и се е пръвъзгласил за Крал на Англия. Скоро кралството пламва в похара на размирнищие. Алчните благородници се възьват за гущите. Избухват междуусобици, кълбо от интриги и кървави представители на стяга аристократията...

Като че ли е време на сцената да се пойе Ивайло - съвиряние... парсон, Робин Худ, и да опраби държавата. Което се и случва, разбира се. Забелязах съм, че историята не сговарда от имащина оригиналност, защото има новика да се появява. Да я оставим на мира и да хвърлим едно око към играта. А тя ще бъде

**Комбинация между ролява игра и стратегия, съчетани с вълнуващи екшън-сцени.**

Просто си представи нормална стратегия, накъсана тук-там от мини-картички, в които ще ти се наложи да си изживяваш като екшън герой. Възмайки участие във въсъзможни турнири с цел спечелване на опит за гароти си.

Джон Коанец, съпругумен на Cinemaware определя RH:DC като

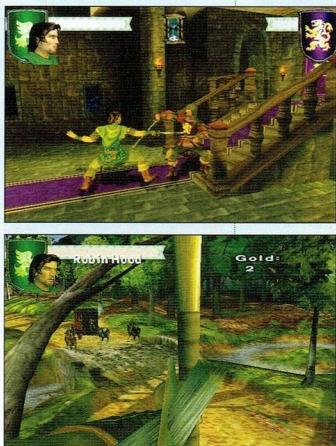




то, цитирам: „**игра с епичен размак**.“ В нея - раздират се зурутко в по-семнадесетите си обяснявания - щели да пристъпват на батални сцени, битки с мечове, обсади на замъци, стрелба с лък, турнири и фубои, бой с бозугани и сражения на открито поле. Да сме се подгответи за фъбока история, тонове екшън и невероятни изузетки ефекти. И - не на последно място - да спасяваме излагдали в беда красиби девойки в съчна юношеска възраст. А дано! Състрагателно то ми сърце просто се облива в конкеж по такива „хубави новини“. Като оставим майтана настрана обаче, май Робин ще бъде главен герой в една доста съвърха и концептуално интересна стратегия. Дори и само заради мини-картичките. Както казах, това са предимно рицарските турнири, състезанията по стрелба с лък - от езда и стоешком, обсада на замък, битки с бозугани. Последните позволяват на изгубилите славата и земите си в турнирите да си ги възърнат. Номерът е там, че ако откажеш на залагуб в рицарския турнир единоборството с бозуган, самият ти губиш слава, а това е неизлечимо. Една от характеристиките на героята е именно славата. Ако тя е лоша или просто недостатъчна, ще срещаш значителни трудности в набирането на войски.

Интересното, което си струва да се спомене за **стратегическата част** е това, че можеш да даваш команди от рога на „Огнено нападение“, „Разпътни съев“, „Бомбардай“. Всяка команда се използва за точно определено време, задаваш и поредността им на съществяване. Тоесть шом измече времето, определено за пър-

вата команда, човечетата ти автоматично започват да изпъльняват втората и т.н. Докато се изпъльнява всяка бойна команда, ще има 3D сцени 8 реално време, изобразявящи битката. Избираш, примерно, „Бомбардай“ и зляш в замък как твоите катапулти зареждат, след което удрят вражеските редици. Всичко това в кинематографичен стил - бъв бъзуха летят тела, бойци крешат от болка и пр. Дизайните са къннат на килимче, че са изцелили максимално възможността на 3D технологията, за да пръстъзгадат една поизящща атмосфера. Пример: обсада на замък. Камерата дава панорамен изглед на окупационните части, които изстреляват с ка-



тапулите разни лоши работи от минерален произход към стенините на замъка. И ето че стенините започват да се рушат. Камерата се приближава към стрелци-

то от гарнизона. Никаква стрела пронизва един от тях - камерата се втурва да го покаже, „панорамира“ бездиханното мяло за миг и после пак се връща към екшъна.

Чуя се само дали ще толкова обстоятелствени и сцените, когато току-що спасената девица реши да демонстрира свояте огромни... ъъъ... благодарности към Робин.

Което ме подсеща за Мерилин



и останалите ленти от Робино-вата незаконна организация (бел. коректорката - ба, сигурно не се е регистрирана като фирма и замъва в незакон. Представяш ли си - „скромният персонал на „ХУД ООД““ ѝ приказана учимбо да

си гладятът пътния данък...). Те ще игратът съществена роля не само в разгръщането на фабулата, но и самия геймплей. Мерилин ще бъде очите и ушиите (бел. кор. - и ципите също) на

Робин в епизоните на благородството. Тя ще информира Хуг&Сиев за маневри на противникови войски, дозори и още куп няща. Най-обикновена кло-карка, но то каквото ли да очакваш от една жена, наист-

тина.

Отец Тък е очите и ушиите (бел. кор. - и... /бел. рег. - цензурирам забележката/бел. кор.: ха! ха! „бръкна си ухото, в носа и въз-

за“ говори ли ѝ нещо, колега?) спред обикновените селяни. Той ще търсът възможност да се наслуша нужда от помощ.

Малкият Джон пък ще води войските 8 битка от името на Робин, ще командва военни походи, ще укрепва бази, ще строи единици\*. Всеки персонаж ще носи специфични бонуси „на масите“. Малкият Джон, например, прибавя бонус към бойните умения на отк-

рито поле. Ако той бъде заловен, някой по-нисъз генерал, който не е толкова добър в управление и подреждане на войските, го заменя. Това би трябвало да е стимул за играчите да не допускат залавянето му.

Каквото обаче ще стимулира мен поне Веджър да не се отмълчи в многословие, не знам.

Нямам идея как се получава, но мястото все не стида.

Затова на финала ще си позволя да ти цитирам във-три пасажа от „рекламния афиш“ на играта и ще те оставя да сълонкооптегляш:

- Една забавляваща история, пълна с екъни, драма, романтика и страхото приключението.

- Финансират Военни операции, олекотявайки кесите на повечувашите тръговци чрез финансични стрекоти нападения.

- Бий се с меч бързо назъбените парапети на бойните кули, през катакомби и кули във търсение на скроища или в спасяване на красиба „новина“ (х-хе).

- Покори 38 обlastи на Англия, командавайки войската на бойното поле и поемайки мениджъринга на все по-разрастващите се армии на Робин...

Ето, на ти кръничка.



# Project Nomads

Автори: Balrog

**T**ова е историята на един малък скален остров, носещ се плавно сред облаците в оранжевото небе. Малък островче, много красиво - с хълмчета равнинки и долинки, с проскубан тревен килим и няколко дървета, оцелели незнайно как.

Това е историята на Големат - капитан, главен инженер, строител и магосънник. Един от примиата тръгнали на този поход за слава и боядиство.

Това е историята... Хм, абе я по добре да видя разказка тая...

## История

Имало приста добри приятели, номади, авантюристи - пирати добри. Те перели простория със свояте двулъвощици вътре на приключения и боядиство. Един ден собственикът на „Сибин Пазар“, най-глемият търговски остров

по тези простори им подслушнал за голямо хранилище на артефакти от Времето на Строителите, толкова ценни, че да осигурят охолен живот на намерилия ги и на следващите 12 поколения след тях. Понесли се Големат, Джон и Сузи със своято самолети из безбрежното море от Висящи в пространството скали където където към блендуваното боядиство. Не щеш ли нападнати ги Владъчни лагементи апарати (The Sentinels) и заловили 2-мати. Третият се разбил върху малък остров. След това играта почва. В зависимост от това ком от три типа персонажа сте избрали ще бъдете наградени с излег към „зърбъза“ му - Както казаха един мой познат: Единствена разлика е в това, че всеки от тях строи различни на външен вид серади. Точно така - строи. Това е търбото, на което персонажът ви се научава,

## Рейтинг 8.1

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултимедиј	██████████

Производител: Radon Labs  
Разпространител: CDV  
Жанр: Хибрида  
Сайт: [www.project-nomads.com](http://www.project-nomads.com)  
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Средна  
Ценоподобност за жанра: Голяма  
Време за усвоение: 1 час  
Масовост: Ниска  
Принцип на: Напълно нова концепция

след като „каине“ по корем на острова и събуди едн от дребните Строителители.

Строителят започва да ѝ учи как да сприте сгради от артефакти, които намирате и от прост номад скоро се превръщате в инженер-магосънник - капитан и ентузиаст собственик на най-мощното въздухоплавателно бойно съоръжение в това небе.

Да разгледаме по-отблизо...

## Сарадите и Артефактите

Първите две сгради са Фар и Навигационна кула. В Навигационната Кула е създадомечена цимата гъбовидна мощ на вашия остров. Тя ѝ позволява да пътувате между навигационните точки, които разползвате във варшрут през нивото. В кулата указвате на острова коя да спре и кога да тръгне. Нова навигационна точка получавате всяка седмица като изпълните заданието в настоящата. И така, до края.

Фарът няма никаква по-специална функция, не прави нищо - просто се седи. Но той е сърцето на острова. Гърьнат ли го лошите - край, агиос, бай-бай... Казано иначе Load Game.

Омкривайки все повече артефакти, забутани на най-небероятни места лека-полека застропвате острова.

Артефактите могат да се разделят най-общо в 4-ри категории:

**Стационарни защитни/нападателни съоръжения** - тук влизат всичките стрелкови кули.

**Мобилни защитни/нападателни съоръжения** - Хангар за самолети.

**Енергийни** - Електроцентрала (развива се до 3-то ниво), Енергийни складове (развива се до 3-то ниво)

**Други** - Колектор на минерали, Навигационна кула, Преса за арте-



## Лично мнение

Balrog

Project Nomads няма да постигне успехите Blizzard-ските заглавия, но тя ще задада хората, на които им е писано от „поредния клонинг на“. В нея има по малко от всичко, което човек търси.



факти. Сейф за артефакти, експлозив, атакуващото заклинание fireball.

Съзграйте макар и малко на бвой са побече от достатъчно, поради простата причина, че на острова има ограничен брой места за строеж, по-точно 8 за основните сгради (кули, електроцентрали, преса, сейф) 2 за Ханзари и това е. В сейфа могат да се събираат до 5 артефакта (в началото количеството на героя събира до 3, след тръпейд - 5). В пресата за артефакти можете да поставите, да речем, гъба артефакта 1-во ниво, а там генерира един 2-ро, като сложите гъба 2-ро получавате 3-то, а като сложите 2-3-то, не получавате нищо (хе-хе). Вашият номад е един истински летящ клошар, който търси, мъкне и с трепет чака да види какво ще излезе от пресата. Най голяма галавера има да се комбинират кулите, защото 2-ро и 3-то ниво кулите стрелят автоматично, когато се приближи враг. Това стеснява четенето на картичка „Как се превърнем в сърдък Шварт“, защото при масирания атака от Сентинелите се налага да притичвате

от кула на кула, да стреляте, да поправяте - изобщо пага голямо търчане.

Когато комбинираните предмети обърнете внимание какъв ѝят са - син или червен. Червеният ѝят означава, че Ведникът построена сграда не може да бъде разрушена по никакъв път. Ако се разрушши тя просто изчезва. Докато артефактът е син, след като се разрушат сградите построени с него на нейно място остава артефакт. Страййте се да комбинирате едноцветни предмети.

С течение на времето успявате да екипирате своя бъздухоплавателен със с над-доброборто, което може да се намери. Но не си мислете, че Ведникът построи 3 от най-къмп кули ще можете само да си къмпите на островчето с лъжки пуканки в ръка и да зляпате как зашибите установки старателно изчистват небето. Враговете можат да са особено умни, но и МИДО на кулине не е от най-мъртвите. Погодете се психически, че в тази цара ще тръбва да стреляте, ама много, не защото обучате на същество, а защото инак сте труп.

### Управление и геймплей

Номадът може да поеме контрол над всяка сграда (без Фара) и да изпълнява функциите ѝ лично. Посредством клавиши „Tab“ можете да смените бързо между бойните приспособления на остроба, в това число и самолета. Силно препоръчвам да играете предимно гистанционно със самолета защото той прави най-голямо поражение и е най-известното средство за бой. С него можете да прочистите поля или най-малкото да разберете с какво ще има да се борите. Ако го свляят просто тръбва да изкарате 10 сек и от ханзара се прозвънка нюй. Всичко, което застроявате на остроба сътрува енергия. Когато се прозвънка самолетът, когато поправите сградите, когато се лекуват персонажите. Електроцентрали и складове за енергия са най-важни за Вашия остров. Един съвет. Енергия склад 3-то ниво и един 2-ро не увеличават с толкова максимума енергия колкото три 2-ро нива. Така че не бързайте да комбинирате.

Графиката на играта е красива и възействаща. Използвайки собствен енрикун (Nebula) Radon Labs са успели да създадат един прекрасен свет, който ще въвлече в атмосферата и необикновеността си и ще помага да се възбудите в играта. Факт е очевиден, че отдалеч обектите и експлозиите може да изледват бе-зумно красиби, но последните отблъсъци и текстурите са скъбди на детайлни. Това обаче не пречи на удоволствието от играта защото то не е игра на детайлите, а игра на жаровете. В нея това, което носи основния емоционален заряд е динамичната смяна на жанра. От стратегия (правилното подреждане на сградите от остроба) през югъл и аванчър (когато търчите самосложено с героя събирате артефакти и морите

зашле с бомби и огнени топки) и - не на последно място - аркадният елемент. Всяка битка, която изкарвате в кулата на картичното гнездо или в пилотската кабина на самолета. Всичко това наред с хубавата, не напримаща се музика, съчетана с подхоръщите звукофи ефекти допринася за атмосферата на играта и за удоволствието от нея много повече отколкото перфектната графика и развиения геймплей правят това в UT2003. Казано с думи прости Project Nomads е прекрасна игра, която можете да играете єй та за фън или обсебен от спорна тема да запазите дружествената на нея. Един от маракото, но основни недостатъци е, че ако решите да използвате друг някакъв път, а не предвидения от гизайнерите може да се случи да запечате в тексурата. Но ни е за пръв път да видим нещо такова в игра. Но за това си има лек просто се привържете ползвайки джекпот-а и та на малки скокчета, като скакалец се привържавате към комбинации.

В заключение мога само да кажа, че играта е добра, балансирана и забавна. В нея можете да намерите много от нещата, които тръгвате. Понрайтте и вижте сами ще можете ли да се преоброят с цялото това разнообразие.

## МОЖЕШ ЛИ ДА ОТКАЧИШ?



**КОМПЮТЪРНЕНТ**  
Геймът на ден

ОПИТАЙ,

в-к КОМПЮТЪРНЕНТ ПОМАГА



# Prisoner of war

Автори: Groover

**З**ачервенишите очи на пилота на самолета бавно се присвиха. След което разтри склоочията си, облиза устни и каза с гръзващ глас: „Абе да знаеш ДжейДи, че за тебе много го те ужакват!“ ДжейДи, който в момента се опитваше да си обуе якето вместо панталон, го погъденя учендо и изломоти „И аз те е, и аз. Абе Стоун много дълга плахка щеци! Нама ли да стигнем до Вода, че ми се ще да се топна!“ Стоун го последна разбирашо и кимна в знак на съгласие. Дори и не беша как самолетът, останен на самотек за почна да губи височина. Когато нещата стигнаха до момента, в който с ном насонен към земята машината бясно се приближаваха към нея, Стоун се разкрие: „ДжейДи, удрени сме! Ше трябва да се спасяваме.“ Пилотът стана с усие и докато си проправяше пътя през празните бутмилки Богка „Флинт“ и „Търговище“ се опитваше да се септи дали този път са се септи да оставят парашутите или отново са ги проради за „Бургаска Мускатова“...

Скъпи читатели, това е оригиналното начало на играта, разработено от Монманската Фирма „Винфим Импорт-Експорт Билингстър“ по франчайз на „Райл Бърън Мюди Ентръпрайз“. За съжаление то бе жестоко оразано докато се стигне до финален вариант, който ще видите ако си закупите играта.

Резултатът и в двета случая е един - вие сте в немски затворнически лагер. Какъв прадум отпук наматък? Цялата е една - да избегнем от лагера, препоръчено живи. Като за начало оставим бащата в казармата и забързаме контакти с другите еввама (шифром 2) затворника. Отпук

наматъкът къльбото се разплита. Получавате първата си задача - да проникнете в отделенията за болни и оттам да отмъкнете малко Балута (тог формата на бутмилки с алкохол, шари и прочие изгарящи характеристики на човешка стоки). Редом в немският затвор в POW прилича на двето-юношески лагер отпреди 15 години. Хранене трябва да е пътно дневно, сутрешна и вечерна прорвка - през останалото време можете спокойно да ходите на басейн - стига да не би билят и хванат. Действието прилича малко на Commandos последната

то от първо лице. На миникарта си в десния ляв ъгъл виждате брашобете и тихиното полезрение, а в горния ляв ъгъл часовника, който ще показва часа и кога на-



## Рейтинг 7.0

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултимедиа	

Производител: Codemasters  
Разпространител: Codemasters  
Жанр: Екшън от трето лице  
Сайт: [www.codemasters.com/pow](http://www.codemasters.com/pow)  
Брой дискове: 1  
Сложност: Ниска  
Ценостност за жанра: Ниска  
Време за усвоение: 30 минути  
Масовост: 1  
Примеч: ...

лизате в следващия етап на дения (не забравяйте, че трябва да сте на плаца за супрещата и вечерната проверка). Идеята е оригинална - трябва да планирате действието си така, че хем да стигнете до желания цел и да се върнете на бреме, хем да не паднеш в ричичките на нацистите. Да, ще трябва да се криете, но това не е Thief. Няма тъмни и скептични места по нивата, нямате оръжие - може да се каже, че сте беззащитни като голи охлюви. В идеалния случай това ще юги до напрежение, усилена умствена дейност как да измамиш системата... като цяло ще ви накара да блокираме малко от себе си в една. Само дето в Prisoner of War това не е съсем така. Причините за това са няколко.

Първата е отмакната липса на насилие в Prisoner of War. Макар да излагдате като екшън забезда от среден калибр, вие нямаете възможност да се бъдете за свободата си. Дори и след сдобиването с лост той ще ви служи за чупене на каптинар, а не за кървопролития. Нацистите ще отвръщат с подобна толерантност и никога няма да ги убият. Ако ви хванат в зона, където намате право да бъдете ще бъдете наказан с един ден карцер. Ако не спрете докато са ви хванали на мушка ще ѝ застрелят, но се оказва че само ѝ раняват и след три дена отново

Бо сте на крака. Тъличко.

Изкуственият Интелект на същите тези наистина е на забележително ниско ниво. Все едно си имате работи с мухи, които са били приучени да следват 10-12 маркирури и да реагират по точно определен начин на ограничен брой събития. Съгласете се, не може докато пълна пред някой пазач той да ме види, да ми изкремши да спре, аз да пръгъжа докато се скрия зад някакъв купчина стърва, а къмпукът да побошки малко и да си каже „Сигурно полудявам“.

Просто не е логично. Примери като горния правят играта доста елементарна и човек губи голяма част от удоволствието да си напрени способностите, за да успее да измисли нещо нестандартно. Както вече се разбра за екипън трудно може да се говори в Prisoner of War, за видимо какво е положението с автобичара.

Тук нещата са наред единствено в отдалечението за история. Фабулата на играта е интересна и те въвлича в преживели-

шите на Стоун. Продължаваш напред само, за да разбереш какво ще стане по начинът. Що се отнася за елементите по време на игра той е повече от банален. Във всяка глава ще срещаше по няколко човека, които в крайна сметка ще ѝ помогнат да продължите на мястотък. Структурата на мисията обикновено се изразява в това да намерите нещото X за лицето Y, което ще ѝ даде предметът Z и т.н. По време на разговорите си с другите персонажи ще трябва да щракнете на всички реплики на Стоун, за да сте сигури, че не сте пропуснали никаква важна информация.

На всичкото отворе Prisoner of War има изключването на конзолата на игра, която не е била портманата като хората.

Още докато конфигурирате контролите ще разберете това. В POW имате 2 (слово във) бутона на мишката с чиято помощ можете да извършите различни действия. Поради тази възможноста бедност на интерфеъса

той не се отличава с много друго, освен с неудобството си (иконката, отговаряща за левия бутон на мишката е под тази за десния, което не минимизира ще ѝ обръква по време на игра). Поради миролюбивата настройка на POW няма да има нужда да сменяте оръжие, да се биеми и други приетни застръженки, за което можем само да съжаляваме. В POW ще се възползваме от една госта добра камера, а именно това е големия проблем на побежето заглавия в трето лице. И тук нещата не са перфекти (например докато слизате по стълби клекна), в един момент целият екран ще бъде изпълен с поклащаща се задник на Стоун. Всичност като замисли човек, играта може да е предназначена за Турция, така че...), но като цяло в побежето случаи ще можете да гледате точно това, което искате, за да продължите маневрите си.

Графиката е на прилично ниво – от Codemasters са побили разделятелната способност до

1024 на 768 точки. В съчинение с 640 на 480 от конзолите. Движението на Стоун са анимирани много лавно, а POW е единствената игра, която успя буквално да се скрия в едни ъзмааак. От друга страна, ако сърдечната графиката на Prisoner of War с Project Nomads или Unreal Tournament 2003 например, различата в класите ще бъде очевидна. Звучите от друга страна са добри – музиката е ненатрапчива, а актьорите дали гласа си на персонализирани в играта са съвршили работата доста професионално.

Ето че спишаките до края на една от най-трудно написаните ми статии. Както си говорихме с Freeman – за една посрещнена игра се пише най-трудно. А истината е че POW е именно такова заглавие – средняшко. 10-12 часа геймплей, добре идея отпространена от безумния Изкуствен Интелект и малко свободна на действие. Което никак си не се бръзга с логото на Codemasters – Genius at play!

**Мисли РЕАЛНО!**

**PhotoClip®**  
серия 7200

**ВГРАДЕНА ПАМЕТ | Лв.**

<b>16 МВ</b>	<b>399<sup>00</sup></b>
<b>32 МВ</b>	<b>439<sup>00</sup></b>
<b>64 МВ</b>	<b>489<sup>00</sup></b>

**ДИГИТАЛЕН СВЯТ** Тинтява 15, тел. 689-551, [www.worldisdigital.com](http://www.worldisdigital.com)

Търсете и в Germanos, Technopolis и JEFF



# Bandits Phoenix Rising

Автор: Freeman

**M**оже би и ти си гледал такива филми. В тях потни, брадясиали мъжки, облечени в кожа и шипове, обвити в бирен дъх и дум на *Lucky Strike* хранат и крещят нечленоразделно, яхнам всевъзможни бронирани возила с рециклиран външен вид. Обикновено историйката са разбита в постапокалиптичните видения за бъдещето на някой втора-трета ръка сценарист, а екшънът са разиграва в степна или пустинна местност - без значение, важното е да има прахоляк. Типично все от категорията на тия, дето майките им като с видели К'бо са родили и са опитали да се отворят на него Венегас - сред тях винаги има поне един-два грамадни бирени търбури с тълсти бицикли и татуировки, един тънък като глисът подляр с ехигна мутра и босът - за къде без него, който варира от красиб, интелигентен мърсник, до разлупта мексиканска свиня с прогнили зъби, мазна коса и мизерен вид. Да не забравя и оръжията - тях задължително има в изобилие, една голяма част закрепена някак на корпусите на возилата. Стаго оскотели, отчаяни пичоче, за които животът е битки, побоища, пиячка и отвличания на девици с големи... бистични (при наличието на последните те да се чури човек как са се запалили толкова дълго геби). Иначе казано - бандити. Точно като името на играта, чийто преглед четеш в момента...

И точно като атмосферата в нея. *Bandits: Phoenix Rising* може да се оприличи като МПС-шутър в 3-о лице. Действието е симулрано, както вече стана сума, в постапокалиптичното ни бъдеще. Земята е превърната в пустото, оцелели са малки силно оръжени общности - банди, кланове - наречи ги както шеши; а също и някои по-големи фракции, под водачеството на военни лидери. Вторите се опитват да осъществят някакви по-глобални цели, към които първите не се чувстват сопричастни, поради което живубрят един необременен от скрупули живот - грабят до каквото се докопат, цянят се за наемници спреди заплащане, гледат си кефа. Семплото чернобяло филмче нахъдя на бързо беглиите широки на събитията голови до сегашното незабиско по-

## Рейтинг 8.2

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултимедиа	

Производител: GRIN  
Разпространител: Pan Vision  
Жанр: Рейсър/Екипи от трето лице  
Сайт: [www.bandits-game.com](http://www.bandits-game.com)  
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Средна  
Ценнизи за жанра: Голяма  
Време за усъвояване: 1 час  
Масовост: Средна  
Примка на: Red Line

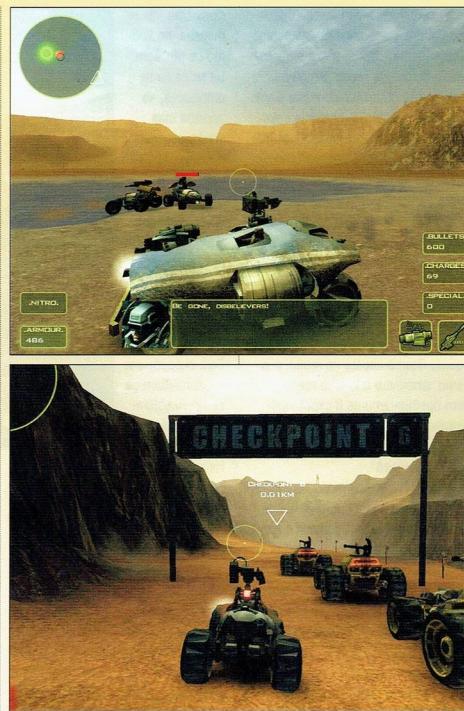
ложение на майката земя, поставя някаква крехка основа и после игратя започва. Тя обхваща 20-на мисии, които се "слушват" на огromни, назъвани като мозъчни кора карти. Тук-там по някоя хилава туфа живата превъзразнозаиздига" иначе голяя, неработен терен. Е, напират се и някои по-равнични местенца, когато за целите на играта дизайнерите са прибягвали до мостри от блондинки - все пак трябва да има и подходящи за екшън, по-плоски терени, нали така. Иначе казано - типична хълмиста, сурбова пустото с цвета на прегоряла, мъртвата пръст. История няма да ти разказват, на практика та-ка-ва не съществува, от менотата игратя те изполюва направо в екшъна. Няма птурориали, нищо! После избут първите брифинги, в по-голямата си част - разговори между гъвамата главни герои, които... Хм, не знам как да обяс-



ня - тези пичови така и не ги видях в цял ръст, не са представени по каквото и да е друг начин, освен с пропретите и зодора си. Обаче от тях струи индивидуалност, създават чувство за присъствие много повече от поне гузнатата други глазни герои в екшъни от търъб и трето лице, за които се сещам без напъване. Фенек е „добромът“ момче - има едва ли не глад на литературопроизводството. Около него витама накава спретната, изрядна, жизнерадостна аура - напълно погрешно. Впечатление впрочем; Рудолф... Бих Рудолф е друга бира. Мутантни. Чувех ли предразглаждано му гласище, в чийто странен акцент сякаш съгрорят несметен брой каси долонробно уиски, самодоволията му смях, и ще усетиш степта, малките пестъчънки, които скърцат между ёзубите, изгарящите лъчи, които напукват устните, горещия вятър, пресуващ ёзрото. Старо куче, би те купил и проград без окото му да трепне. Двамата са унищожен тандем. Те се явяват и глобати на групата/клана/гангата Wolfpack. Всеси типово с прости цели - да наградят колкото можат повече и да се раздадат на живота. Ладофете, които си разменият са насищени със съж хумор и перфектно допълват атмосферата на Bandits: Phoenix Rising. Фенек беше моята любя ръка и ясна план (демек - шофърът), а Рудолф гесните ми показват и среден пръст (той е по стрелбата и се спрява с нея точно толкова, колкото и аз самият - т.е. госта добре ;-).

**Какъв представлява играта**  
Шедеврите от Grin, признавам си - никога не съм ги чувал тия, са се опитали да направят един най-обикновен TPS (Third Person Shooter) на колела. То, както го казах, ще рече човек, че са евти али не са измислили нов жанр. Не е така, разбира се. Преди Време бях писал за една подобна игра, Red Line - същата като концепция. Опложи ли я хлевешо. Толко беше зле, че все едно не я имала. Но да не се отплесваш. Представи си стандартен TPS, с много опростен геймплей, разиграваш се на големи открити пространства, само двете времето да командваш хуманоид управляващ някое от притре Възможни бронирани возила, всичко със собствени характеристики - големина, ма-небренност, броня, въоръжение. Най-малкото прилича на типично бъги, арди в маневрино, но може да носи само 2 леки оръжия. „Тежките персонажи“, здраво бронирани - наявя ассоциации за БТР, не толкова бабен колокот слабо маневрен, но пък за сметка на това е като мото-стрелкови полк. Средните си е по средата, на него си му е наят-добре, както винаги е със средните по средата.

Играта е само „вървии и газии“, някакви по-особени задачи, като намери едн кое си, отнеси го едн къде си, за да се случи едно какво си. Всичко противча в една приятна, незатормозваша мисияте линейност, имаш само едн път, не можеш да се загушибши, най-малкото заради раздара горе в левия єзът, който освен приближаващите браздите ти указва и Варна-

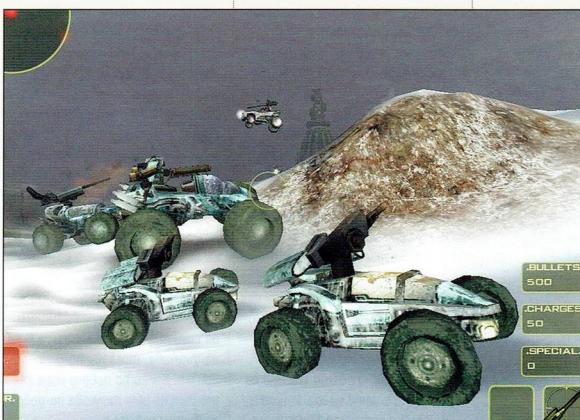


тосока, както и заради редовните поглъскви.

Трудно е да се каже за мисии, че са разнообразни като замисли, при положение, че всичко се свежда до изтребване на врага. Задачите включват обикновено на кражба, унищожаване на определен обект, избиране на конвой и отнемането на камико/те с то-

вара, ескортиране на поборни камиони през бражеска територия, израбдане на блак, както и състезание с членовете на противникови гангстерски групи (слег като приключили първ въсъстезанието ще установиш, че задачата ти пак се свежда до избиране на всичко). Накратко - много

стрелба. Екшън. Преди всяка мисия ще имаш възможност да си избереш возило и въоръжението. В началото изборът ти ще се свежда само до едното бъги, картечница и shotgun, но когато по-нататък ще имаш по-голям избор. В това число картечници, базуки (енгата от които стреля със осколъчни ракети), въпросният „shotgun“ - стреля като стандартна юбцица, въз-три вуга гранатомети, три вуга мини (примерно Lurker-мините при за-действането си се изсигурят над земята и ѝзврят осколъчно във въздуха, нанасяйки по-голямо поражение) и още няколко други израчки, никоя от които не блести с особена оригиналност. Да не си помислиш, че го казах като упрек - целта на играта не е да е оригинална, а забавна. В това отношение тя е почти перфектна. Докато чакаш зареждането на новото ще се насладиш на мъдрите съвети на програмистите, които ти пускат разни хинтчета за играта, като (ще щипрам по памет) „Ако твоята мафа/сестра/женя пропада, че-





отделян прекалено много време на Bandits смени майката/сестра/жена на „Икар“ също така и полезни съвети „Ня карај ако си пил“ и прочие. Изобщо Бандитите е доста майтапчийска, правена с желание игра (не подминавай, МОЛЯ ТЕ, Credits). Има и действително полезни напътстваия, евно от тях, например, ме научи как да управлявам така, че да обикалям около Браза и да го стрелям, по-върбай - хич не е лесно, но то ва след макар. Всегравно и сам се досещаш, че из нивата се търкаля тук-тук по някоя близинка (амуниции, броня), но са на ръка, общо възто караш на това, с което започнеш кое да прибереш от превърнатите в скраб промивници.

### Геймплей

Ще разгледам този параграф съвместимата на състивящите го елементи. Да започнем с графиката - госта добра. Помага за сърдечните и попатянето в атмосферата. GRIN 3D engine'тът, поддържа повечето последни графични чудеса, експлозиите - като за 3D - са визуализирани прекрасно, моделите на колите са разкошно детализирани. Задележа търпи теренът - просто текстуриран със сътърде монотонни, но с оглед на реалността, в която промтич действието да очакваме цветни градини било прекалено. Моделът на поражение е госта прост - колите не се деформират след удар, просто от тях почват да хърчат чаркове, докато гоите золятото БУМ и ни остане нищо. Физическият модел много мяжефи. Движенето на Возилата е точно такова, каквото то се очаква да бъде, предвид

формата на терена, по който се движкат. Не мога да не отбележа, че играма има малко аркаден прибукс, симулацията изобщо не е толкова перфектна, но на мен лично точно така и ми годи. На тървъре стрелмите участници Возилата забавят скоростта си, започват да се припъзват надолу, колемата бускуват.

Никој стрелник не можат да се преодолеят, други се изкачват само със Вълчокъване на турбото (Nitro). Ако си по-голям с чиста съвест можеш да нахулиш малко по-грубо в „личното пространство“ на Вражеско МПС, да го бълнеш и да го пребръщи по табан, а докато то се опитва да „стане“ да го цепиш няколко пъти в прашките, пък може и да не (му) стане побче. Збушите само ще спомена мимоходом - великолепни са. Към сладостите, ръмженето на автомобилите, озвучаването на експлозиите и всичко, което трябва да издава звук наимам забележки. Музиката е бърза, динамична, с вълнкнати разни проскоцирания.

Камерата е закрепена малко над Возилото, дава брилянтна видимост. Не можеш да изпуснеш колата от поглед по никакъв начин.

Изкуственият Интелект е

на побече от задоволително ниво, ще се сблъскаш с един трудни противници - някакъв самоубийствени тактици, прекрасни работома в екип, използване на всяко свое преимущество и всяка твоя слабост. Има моменти, в които можеш да застанеш зад някой ъгъл и да стреляш по подаващите се 5-6 пискала от браза докато го убиеш, но са изключителни редки. НЕ ЗАБЕЛЯЗАХ бъбре, за които си си струва да пиша.

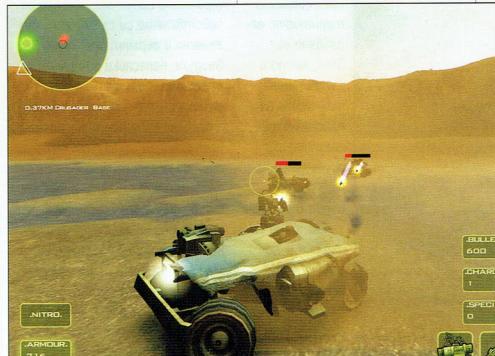
И да си добъдем на сумата най-накрая - управление. Интерфейсът е госта оправдан, защото игра е направро създаден, за такъв вид игра е направо създаден - лесен, интуитивен, няколко клавиша, мишка и това е. Управлението на Возилото обаче - големия мъка. Поне за мен. Номерът е, че колата забива настам, накъдето забрътиши мишката - не можеш да управляваш с клавиши и отменяш да се прицепиш с мишката. Да не говорим, че освен картечницата Всички останали оръжия са неподвижно закрепени на корпуса, т.е. - мускулата на колата трябва да сочи в посоката, в която искаш да стреляш, иначе не става. Това азки затруднява прицела, но след побче игра му се хвъща цаката, гори става забавно. Пребив това, че при забиването с мишката има леко звукене, а все пак имаш и клавиши за забой, можеш малко да блокираш и смекчиш действието на мишката - просто докато се целиши с нея в някой, който е вляво, натискай клавиша за

забой на ясно. Съвсма се, в началото ми беше доста трудно, но после отстъпах (когато без да искаш, натискайки табулацията преминах на така бленувания режим на управление - със стрелките - управляваш, с мишката се целиш), че може да точиш това в правилния начин за управление на тази игра. Във всеки случай отстъпах с впечатлението, че нищо не е случаен в Бандитите.

### Мултиплеър

Два режима - Deathmatch или Team Deathmatch. Общо 9 карти, прекрасни, разнообразни, просторни, за побеген рог игра - най-добрите правени досега (особено нивото с леденото езеро, там беше любимото ли любо място, защото забръсваш ли няма излизане... жив) нива, на които да се „чекнеш“ с приятелчета. Няма място и шоу какъв съвсуми - голям фън е. Наистина. Израхме си само 4-ма туши, колкото да видим какъв става сумма и покрай Бандитите забръсвихме юнрила.

**В заключение.** Bandits: Phoenix Rising е игралната непретенциозна игра. Всеки, който има минимума нерви да я изтърви в началото и да я усвои, и поне малко си пада по екшъната и колите - ще я хареса. Гейм-индустрията, приемато, е като свръжата - колкото побеши представители на съната средна класа има в една държава, толкова по-добре за Всички. Колкото побеши игри като Bandits има толкова по-добре за Всички геймъри.





отборен турнир по

# UT2k3

записвания до

**29.10.2002**

в клуб

## “Матрицата” 5

Зона Б-5 бл. 8а

Първо място

**1000 лева**

Второ място

**500 лева**

Трето място

**100 лева**



**МАТРИЦАТА**

W W W . M A 3 X . N E T



# Empire Earth The Art Of Conquest

Автор: Ripper

**H**е искаш ли преди да пълнеш поезг на дадо и да хвърлиш едно око на оценката на играта? Вече си я видял? И пробължава да четеш? Браво! Значи си закоравя фен на Empire Earth или тък си мой фен. Може уважение за кое то - значи си точно като мен, што аз съм фен и на възете. Както и да е, ще продължа със задължителното уточнение, че в тази статия се говори за TAOC и ще оценявам единствено и само експанзионна като такъв, а не оригиналната Empire Earth, която - според мое то не чак дотам скромно мнение

тавляват острови сред нищото. Казано с други думи - забраби за морските единици, сарасите и Ѹгрейдите. ПРОСТИ СЕ отрано и със самолетите и хеликоптерите, те не могат да „джикат“ из космоса. В заминя получаваши 1 (словом - едно) крайно безполезно ново чуло - Space Station - и 5 (мда - пет) нови единици:

*Space Capitol Ship* - тежката артилерия. Гази всичко наред и има специално оръжие, изискващо енергия, която налага сериозни поражения.

*Space Carrier* - подобно на Aircraft Carrier-a. Носи в себе си

## Рейтинг 6.6

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен Интелект



Мултимедиј



Производител: Mad Dog

Разпространител: Siera

Жанр: Стратégia

Сайт: [www.siera.com](http://www.siera.com)

PC: PII 400, 128MB RAM, 16MB 3D Video

Брой дискове: 1

Сложност: Средна

Ценост за жанра: Малка

Време за усвояване: 30 мин

Масовост: Средна

Рейтинг на оригиналa: 9.1

сириания огън на Бражеските земитки. Иначе те могат и сами да се бъхат из космически шар.

*Space Corvette* - по-малката сестра на *Space Capitol Ship*. Съвържа огромен потенциал на целеуловоразбърканост.

2.5 пъти по-евтина и 5 пъти по-слаба, но за сметка на това замива същия лимит - 2.

*Space Transport* - средството за транспортиране на наземни единици.

Всичко на всичко 5 юнита, които заменят около 15.

**Три нови кампании.** Те са дружества широко рекламирана добърка. Обхващат гръден Рим, патифика при втората световна война и космоса в будещето. По същество не са нищо повече от синоними съкритирани скримиш-карти, същими с белите кони на крайно трибунал и измъченни сложими.

**Бонуси за всяка от цивилизациите.** Варират от почти безполезни (increased line-of-sight - Spain) до силноебелабориращи (Missile Base, произвеждаща ядрени ракети - Novaya Russia). Не са достъпни в кампаниите.

Две нови нации - Япония и Корея. ОК. Няма лошо - колкото повече, толкова повече, само дето ме гризе една мисъл... хм, защо точно те? Може би защото



### Тествана система

T-bird 1GHz  
256 DDR, GeForce2 GTS  
никакви проблеми  
с производителността.

гузина...

*Space Fighter*-ите 8 по-големи количества бързо слизат всичко по пътя си. За съжаление също толкова бързо „заснат“ под ма-



- е сред колосите 8 реално-времеви стратегии. А сега, след като вече се изясняхме, га я покарам по същество.

### НОВОСТИТЕ

**Една нова епоха - Space Age** - доста миха на фона на пребъходящите 14. Особеното ѝ е, че вместо с морета, въздух и сула, ще разполагаш с отвор към космос. „Планитите“ пред-



са сред най-серийните пазари за компютърни игри?

Слава богу, една от най-интересните възможности в ЕЕ - да си направиш custom шаблонизация - е оставена непокътната. Което неусетно ни отвежда и до...

#### „СТАРОСТИТЕ“

Започвам с това, което ми направи най-добро впечатление в оригиналния ЕЕ и което присъства и тук - компютърният противник започва с многоократно повече ресурси от играча, независимо от избраният ниво на трудност. Докато си направя 5 работника и казарма, компютърът има 20 работника и 10-20 войника. Единствената причина да оцеляе е все така скапаното AI на компютърните противници - вместо да му потрошат базата и раз蓬勃щите, те същ ентузиазъм се нахърлят да пропашат единствената му кула, която малко по малко (търбре

ленни, според мен, елементи - като графиката. И покомото и да е трубо да се напише свестен ИИ за противника, въвежки по-трудно е да се напиши съюзнически такъв. Проблемът с неадекватния компютърът съюзник от ЕЕ е доказан в ТАОС. Пример? Добре. Причините много обичам морските битки и ѝенок си пускат островна карта с един съюзник и николко противника. В началото съюзникът ми се разва с бурни темпоби гори направи опит за атака - изпрати 2 сала с неандерталци срещу вече укрепените с кули бряг на единия от Бразите - 2 сала и 20 войника назад.

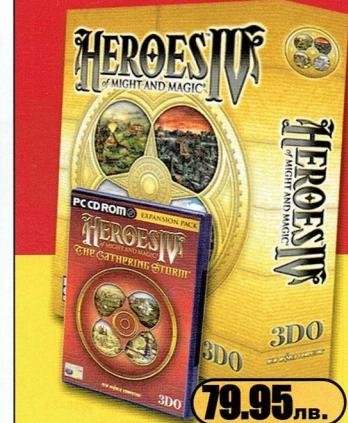
#### Лично мнение

Ripper

В най-добрая случай се надявам повече да не ми се падат такива игри за рецензиране. Имайки предвид, че съм новобранец обаче, се моя поне не са сънуми кошмари повече от седмица.



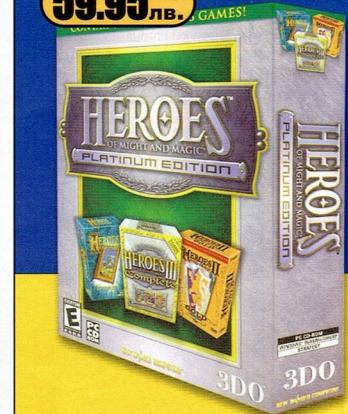
Без коментар. Николко часа по-късно съм бъвлен в серия от морски битки, в които противниците ми изправят срещу мен голям флот, съставена от големи и линеен кораби. Из-вънък забелязах „моя човек“ да напада противника със слалом, отчаяно замерващи отребийните линейни кораби на противника не е какво да е, а с камни. След кратка спръвка установих, че съюзникът ми изоста-



**79.95 лв.**

- **Heroes of Might and Magic IV**
- + **Heroes IV: The Gathering Storm**

**59.95 лв.** GAMES!



## Heroes Platinum Съдържа:

- **Heroes of Might and Magic**
- **Heroes of Might and Magic II**  
+ **Heroes II: The Price of Loyalty**
- **Heroes of Might and Magic III**  
+ **Heroes III: Armageddon's Blade**  
+ **Heroes III: The Shadow of Death**

[WWW.PULSTAR-GAMES.COM](http://WWW.PULSTAR-GAMES.COM)

**ПУЛСАР**



# Ghost Recon Island Thunder

Автори: Irenicus&amp;Liso

**3** а непознатите ще започнем с няколко суми за оригиналната игра.

Ghost Recon е типичен тактически шутър от рода на Rainbow Six. В него поемате команда ванети на отряд от елитни бойци (не побече с шестим разделяни в три групи - Алфа, Брабо и Чарли, като имате възможността да пребългвате управлението между Войнищите. Те са разделини в четири специалности - Rifleman, Support, Demo Expert и настъпващи - снайперистите.

**Мисииите** са стандартизирани

мем.

Извън основното оръжие (пръвото) може да съществува и някое от следните "помагала": Sensors (сензор), Claymore (мини), пистолет, допълнителни амуниции и базука (само за Demo Expert).

Както във всички игри от жанра, така и тук макумиката замества основна роля. В Ghost Recon: Island Thunder обаче е въведен и допълнителен елемент - ролевият. След успешно изпълнена мисия всеки от оцелелите получава възможността да разпредели е-

## Рейтинг 6.1

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултиплейър	██████████

Производител: Red Storm  
Разпространител: Ubi Soft  
Жанр: Тактически екшън  
Сайт: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Средна  
Ценостност за хандр: Малка  
Време за усвояване: 1 час  
Масовост: Ниска  
Рейтинг на оригиналата: 9.2

Веждане на същите. Елементарно! Както и самият експланжън. Какво ново в него? Почти нищо, е правилния отговор. Тя е пореден измислен възможност за пари - 8 нива, всяко от което

се минава за около час на средна стартен на трудност (приближително десет часа), няколкото нови оръжия и 2 нови мода за мрежова игра.

Както в оригинална, така и тук макумиката е от пръвостепенна роля за успеваемостта в мисииите...

„Къде тактика бе! Юриши напред!“

Balrog 8 не типичен музикалитетен проблясък, след злу-потреба с Quake!

**Баси тъпата игра!** - Същият след половин час отчаяни опити да превземе заветния хълм.]

... затвор програмистите са написали едни прекрасни поведенически скриптове не само за подчинените им, но и за „юнишите“. Съекипнищите им изпълняват по възможно над-добри начин командите, които им задавате на тактическата карта (извикват се със shift) - оглеждат се постоянно, прикриват се, клякат, злягат. Но и лошите не са вече просто тиници фразобе, не се заблуждават, че ако отстъпвате със снайпериста някой войник от патруиращ отряд колегите му в стил Delta Force ще се прос-

Хайде момчета, кашваме се на яхтата и с парите от тръбата отиваме на Карибите



за жанра: гръмни егу какво си, спаси егу кой си и избий всичко.

**Оръжията** са специализирани, според персонажа:

Rifleman - M16, M4, калашници.

Support-mime - тежки картечници (ML42, RPK74).

Снайперистите - за тях е ясно.

Demo Expert-a - освен със стандартните за кашмиримията оръжия, разполагат и с гранатоме-

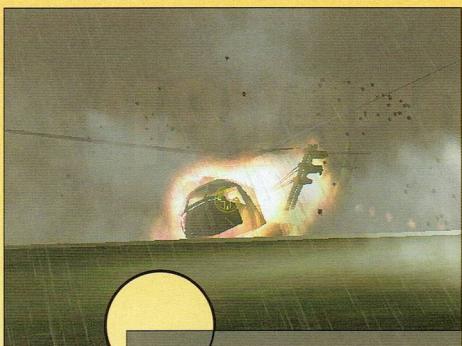
на точка между четирите основни показателя - Weapons, Stealth, Endurance, Leadership.

За повече подробности относно оригиналния Ghost Recon прочете број 11, декември, 2001.

Вторият експланжън на шарата (пръвият беше Desert Siege) - Island Thunder ни пренася 8 години напред във времето, на президентскиите избори в Куба през 2010 година. Задачата ви е да осигурите мирното и демократично про-

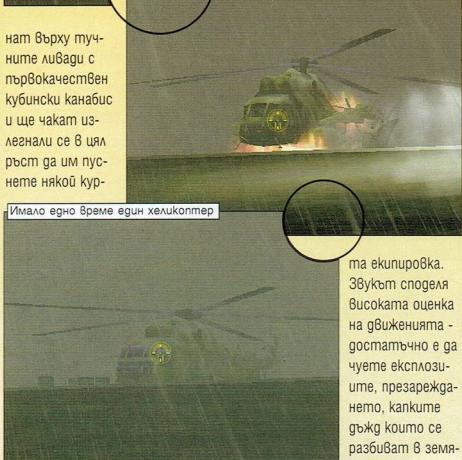


Кой ще напазарува повече фразобе?



нам върха тучните либади с първокачествен кубински канабис и ще чакат излевгани се в игр ръст да им пуснеме някоя курс

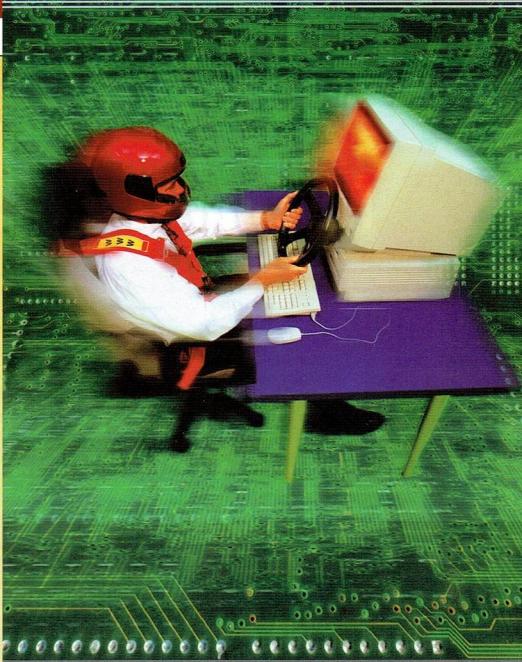
Имало едно време един хеликоптер



та екипировка. Звукот споделя високата оценка на движението - достатъчно е да чувате експлозиите, презареждането, каквато които се разбива в земята, участеното

ширане на някой от ранените ви колеги. Перфектно!

Макар и недооценена в България, смеем да твърдим, че Ghost Recon е великолепна игра. Особено когато се играе кооперативно. На висока трудност и с пограничен брой respawn-ове единственият начин да се мине дадена мисия е добрият работа в екип. Усещането е изключително! Изкуственото Интелект, който действително „мисли“ и успява да изненадва прави изживяването размащашо. Именно от тук изва тръпката - да се чувстваш като подвържна мишена и да знаеш, че единственото, на което можеш да разчиташ са стъклениците ти. Да тръпнеш в очакване на поредния капан и новата загуба, която мръснищите замислят, да напредваш в паника за посоката, от която ще долети... поредният Loading...



**лятна промоция**  
20 часа  
от денонощието  
само за

**0.70**  
стотинки на час

**alien's club**  
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

VIRUS



# No One Lives Forever 2

Автор: Don Pepino

**E**е-е-ех, Кейт,... е-е-ех...Ар-р-рчър. Застреляй ме право в срцето! Да, точно там където свещни мерника на арбалета „Торнего“! Прикови памтищите ми тонку за пога с бърхбетен на токчетата си! Притисни „гневното“ си копие до мялото ми и разпиляй тази моя греховна път на хилаги парченца! Отрежи замяната ми глава с катаната и си направи свещник за Хелоуин. Уши си сутинен от сланините ми! Полей ме с киселина и скочай върху мен. Свързи си червило от кръвта ми! Вържи ме с червената си пандекла и ме застреляй с базуката! Излей цялата ярост на женския си шпионски наоден върху мен! К...как...Вoo? Ни-мало амуниции за базуката викаш? П...? Пандеклата? П-подарък от баща ти? Д-дланите ми? Н-нее, тези мазоли не са от боди билдинг! И-нищо ми нямаш на главата, т-такъв съм си по рождене! Катаната била само за украса...еек!..га...от АНТИК-ВАРЕН МАГАЗИН? Какво като са от „Гучи“, не можеш ли съвсем леко да ми стъпиш на...К'В-О-ОООО, било ти забранено да убиваш? Поне не ти ли остана малко киселина - га се помъчаш? О-о, разложени кълстери, ми тогава ми из-

боди очите да не те гледам побече, кучко! И да псувам ли не мога? Да, га... заради аудиторията. Хмм. Кейт? Имаш бримка на чорапа. И грима ти се е разтекъл. Надписа на пистолета ми седи накрибо, а автомата въобще не е вон с чинтичка-та ти. Имаш тонка на носа, можеш да си я отстреляш, ето ти моя пистолет. О-о-о забрахих, че не можеш да стреляш по цивилини, аз ще се опитам да я улуча. Ох, извинявай! Ми К'Во да прабя, точноността ми е ниска - ще опитам пак. Хо...добре де,



не улучих, ама поне дупките са симетрични. Е, сега... не съм виновен - само запалителни амуниции ми бяха останали. Ха-ха! Кейт, ше ти скъсам раироното клинче, да знаеш!

(Два часа по-късно):  
АБИТЕЙ, НЯКОЙ МИ Е СРАЛ В ГАЩИТЕ!!!

(Из „Близновете на един нещастно влюбен в К. Арчър безсърмен“)

## Рейтинг 8.8

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен интелект

Мултиплейър

Производител: Monolith

Разпространител: Sierra

Жанр: Екшън от първо лице

Сайт: nol2.siera.com

PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video

Брой дискове: 2

Сложност: Средна

Ценност за жанр: Средна

Време за усвояване: 30 минути

Масовост: Средна

Примечка: На No One Lives Forever

В рубриката „превъзпитано“ на предния брой имахме възможност да прочетете за огromните очаквания на колегата Snake за „No One Lives Forever 2“. В рубриката „слегвъзпитано“ в настоящия брой ще научите за противоречивите чувства, с които останаха след финалните надписи на играта. Те бяха много сходни с чувството, което

изпитах когато видях една особена богоизбререна от мен музикантка на корицата на едно известно българско порно списание. Не исках да видкам идолите си голи! Все едно да коняя да зляпам бант'Ари на памка!

Та... мда, за играта



## ГРАФИКАТА

Какво да ви кажа, чеда мои - графиката е размазана! Формите на персонажите са гладки, лагки (много и добре поставени полигони), а лък си имат и устички, които мърдат и въжички, с които грижливо ги очи-

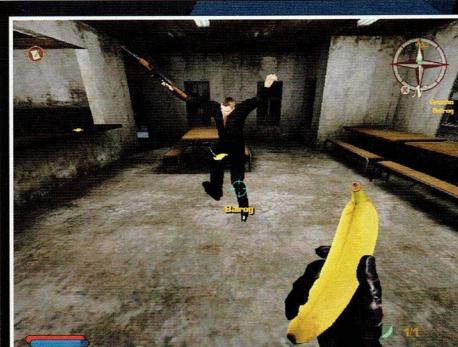
ки, с които мигат - красата и изяществото! Всичко е изпълнено до най-малка детайл и само като гледаш как мазно лъжи ствола на аутомата си представляш разни непристойни негово приложения, които за жалост не са обект на настоящата статия.

Насъждае има храстчета и дървета, гъста трева покрива землищите терени. За съжаление, за да видите всичко това в цялата му прелест трябва да притежавате... гори ме е страх да го кажа, по-добре да си мыча.

И на не толкова моцна машина обаче ще се насладите на невероятната красота. Богата направо те кани да си понамокри погонгите с нея.

#### ПЕРСОНАЖИТЕ

Имаме с Всичко, от - до: клан от прелестни нинджи гейвици (не толкова прелестни след набега за завистливите Кейт); глабен Гар-мухъо, който явно ще бъде Богата през цялата игра; генерал-бабанко прибъркеник на грубата сила; старият но познайник Волкоб - много симпатично омотан в бинтове; другото колоритно лице Армстронг (Синийя-8-ръката - бел. прев.) - познайник от тър-



Вата част: БРУТАЛНА раса от супер-войници; разсан професор-цивилско; индийски полицаи-шкембели; руски офицери-сухари; франсета-мимове убийци; и флематични служители на организацията Н.А.Р.М.

Героите са изпълнени идеално и всеки си носи своята индивидуалност. Мощнън-кепчъръ е на висока не само технически, но и от чисто режисюрска гледна точка. Персонажите просто си текат на мястото, имат присъствие, въздействат. Дебилиите Х.А.Р.-овци с идиотските си поздрави и побийникът Армстронг, хладнокръвната не-пуликътка Кейт и временно за-

местващия шеф на UNITY, за имирка и израждането като образи на всички тях се е приложила нечия много вешта ръка.

#### СВЕТЪТ

Производителите звездни са изнасяли LithTech-енджии да издуят мускули в сънечно-разтворимия Сибир, но напечетите индийски уличи, в тъжно-сензиона Охайд и Вълко-земната Ионотакимура (не с смеят) в Япония. Във Въпросната Ионотакимура пропичат търбите си мисии. И накрая БАМ, разрязтищите са ви подозират такъв кинафийски номер, че направо ще зацепите от кеф. Като цяло обаче живота са прости, линъни и клаустрофобични - Винаги се движих в някакъв коловоз широк 2-4 метра. Затова юък в юшата на Мелвин в Акрон, Охайд ще усещате онази зловеща атмосфера, която притежават само изоставените скърцащи и прашасали съборепини, неизвестни от средния запад. Но срещу това има дебавки с различни очюсности, тъмните югли кръст паяжини, по масите се търкалят най-различни дробови. При все това играта спряда от липса на интерактивност (като плосънчина, че можете да застремите някой зад

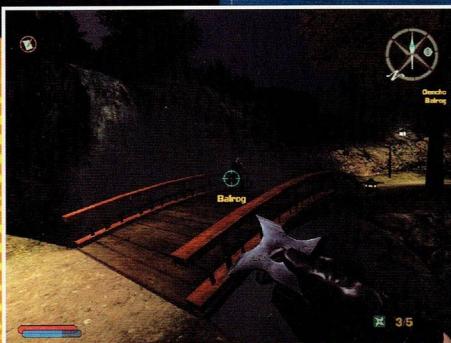


човечна преграда). Нищо не се тупи току-мака, нито се отваря току-мака, нито се взима току-мака. Сравнително слабо удоволствие доставя развирането на крушуките и отварянето на шафове, в които са документи. Често там са изчират шинетесни неща - например списание „Другари без грех“ на съветската сибирска застава. Дизайнът на дрехите абсолютно поддържа времето на народона и шаржната от ранните филми за Джеймс Бонд. Неприят момент беше да видя, че надписите на руски в играта всъщност са си английските, но написани с кирилски букви.

#### ГЕЙМПЛЕЙ

Тук има някои неща, които дават нов облик на играта и то ва на първо място са въведени умения, в които се усъвършенстввате, след като съберете точки от изпълнението на различни задачи. Допълнителни точки носят намерените документи с разпознавателна стойност. Уменията са: за по-голяма сила, повече амуниции, по-тъчен мерник, повече живот, повече броня, безшумно придвижване, по-ефективно борбене със шинонските дракари и бързо претърпване на труповете. Разбира се, всяко умение носи допълнителни експли - например с повишаване на точността започвате да прераждате по-брзо, а с повишаване на умението „стелс“ ще повишите и умението да се кръщете по-брзо в специално пригодените за целта места. За съжаление до голяма степен тези експли са бутафорни, защото просто добавят по още от същото.

Както се оказа в процеса на игра всъщност има само 4 умения, на които се струва да се притупят точка. Това са: armour (броня), marksmanship (точност),





stamina (живот/издържливост), weapons (оръжия) и може би 1-2 точки на carrying. Най-добре ще каже, че искате да поиграете на криенца с противниците си, да ги побъзка с различни шпионски безумия (мои фаворит е злобното коменце, напълкано с екслюзив) и да мине мисията елегантно. Всъщност, за да поемете този тип праща да имате нерви от стомана. Някои неща ще ѝ досаждат до безкрай. На доста места в играта противниците си побъзват напълно след 2-3 минути след като са били акуратно елиминирани, а телата им надлежно скрити в тъмните тръгчета. Ако по никакъв начин сте успели да минете между канкуите, то накрая Вече се напирате пред нервн сриб защото джаджите и изобретателността ѝ са на свършване. Сразимте обаче - не. Освен това ако не борите добре с оръжия при първия член съблъсък го изхубвате мъжът. И ако куксейва трае част от секундата, то зареждането е цяло мъчение. Всъщност, ако искате да играете елегантно в стил Kaka-Tu-Артър си заредете здраво торбата с тръпнение. Някакси пръскането на Благодетето със смехотворен газ и простирането им с приспиващи стрелички към неотговарят на представите ми за екиви от пръво лице. Ако искате да се промърдвате с часове нарамете си „Thief 2“.

Противниците имат няколко прости метода за откриването ѝ: ако виждате шум (затова Артур Вече може да се промърди), отваряте врати, съветвате/засявате обективни-



ето в полезните им, ако видят оставените от вас следи по земята (в смекнатите нива може да чуете „Я, следи! Найде ли Вояд?“), ако оставяте пропусви (колегите на убития отиват до трупа и се засуетват в стил „о-какъв-укус!“, направо

оченце и спълбче, което се запълва със скорост, зависеща от показателя ѝ „стайл“. Най-накрая Кејт Въздица шумно и Вече се е скрила. От това състояние ѝ изваждат резки гвижения, смяна на оръжие, стреляба и ако не сме напускали зона за криене процесът „скриващие“ започва отново. Интересен е моментът на създаване на такива зони. В някои случаи има електрически каючове за обсължението, а в по-западните области като Сибир и Охайд направо можеш да отвориш крушата. Забавялото е, че пазите периодично проверяват помещението и пускат осветление.

Друга хубост е претърсването на труповете. По този начин си набавите допълнителна броня, живот и амуниции. Първата се нарича „търсение“.

Съществува за прозрата на дейсътвия и списък на нещата, които напирате. Скоростта на това дейсътвие зависи от показателя ѝ „search“.

И във втората игра пристъпват така наречените „безкъщи мисии“. По скалата

неприятни „мисии“, като „столици пилота за да може да те откара“. Да знаете как го стомах с горелката!

Въпреки „некихните“ отклонения разработчиците са възприети 2-3 брилянти „босове-ки“ нива, като не можа да не спомена гонитъбата с германски Белосипедчета и самурайски съвби с капани в рушащата се от торнадото лягачка юца.

Играта предлага голяма геймплей:

1. Стани бат“ Арти и застрелявай всичко.
2. Стани как“ Артър и ламинал на Благодетето стилно.

За съжаление вторият начин има доста побече недостатъци от пръвия. Какъв да правя с гард, който след като го съм парализирал, пристапи и образ се блърва пет минути докъсно с оръжие в ръка да не стреля? Май му трябва туларник по посока на мене, но Монолитните пичове са решими, че боят до смърт известен ни от пръвата част не е подходящ за аудиторията. Има опит за балансиране на този недостатък с подозрително високата точност на пистолета и дръжката, обаче поради малкото количеството амуниции ефектът е спрекър.

Бих искал да споменам и странният начин на присъединяване на компютърните опоненти. За мое на-гламо изумление открих, че гадожете ме уличават много точно ако обикалям като цирков кон около тях, но не могат да ме учат как състоя (за пребоядисване към калън) на едно място.

### ЕКИПИРОВКАТА

също може да се разделят на две части: за „гигантски“ и за убиец. Към първата част спадат „смрадливите“ гранати и спрейове, пистолети за изстреляване на специални амуниции (трацииращи, приспиващи, серумни, камера-закривачи, стрелички и пр.). „Бонски“ иззвици, познатите ни монети за отмъщаване на вниманието, банан на който можеш да се подгъхнеш много жестоко (хаха - бел. Колт 45 Интерактив), някаква синон лепила тъйка и



плачайки за хедшот. После започват да обикоят юзкало и ако в тъмно ползват фенерчета.

Тук стигнем до другия важен момент от геймплея - складяването (криенето). По принцип из нивата има места, където можеш да се скриеш, така че да те усетят чак като се съблъсват с теб. Самото „скриване“ се илюстрира от иконка с

на моите предпочтения те се наредят ѝ. Винаги след последните 8 класации. Нерядко в най-франкината такава мисия в Индия се изкушавах да застремя някого. След многоократни зарежданя отприхи, че поради по-високата ми собствена скорост побобни мисии от „крий се ченгентъ“ могат да се пребърнат в по-поносимите „набъгай куките“. Има и някои



парализираща 10 000 болтоб гром. Рамбовският инвентар е по-беден но тък съмртоносен: пистолет - със и без заглушител, на какъв пръдлив картечен пистолет - със и без заглушител, АК47, арбалет - със или без оптика, снайперова пушка, базука - тип 007, избухващо компю-робот и граната тип-чимонка, чието поражение може да се сработи единствено с хърълен камък със същата големина



(камъкът гори е с 2 цинции напред като поражение). Както видяхме - за бат' Рамбо нищо ново. Но арсеналът на Кейт предполага експериментиране. Огнестрелните оръжия са много зле преди да видишете показватели си за точност и поражение. Има и едно смешно светещо рекламирано клоунчакътеле на ЮНИТИ (организацията за, която работи Кейт). По никакво време то изглежда и вие си казвате - "Мамкама, сега трябва да тръсишати", но Кейт го популства веднъж-вдъх и то отново (ха-ха - бел. инкаст.) светоди.

#### ИСТОРИЯТА

Хм, не съм голям прибърженик на това да ѝ разправям историиите на игрите надъмго и нашироко, но казано накръсто - Х.А.Р.М. наигра олтно глъба. Нещата се завртят около на- какъв сърдечекрен проекът „Омега“ и понеже ЮНИТИ, и в частност Кейт, си брат носа на всъщностъше ще бъде гонен от Съветската Армия, японски инженери, шпийски бойни и.т.н. Най-накрая, естествено - спасявате света. Абе Ѹо съм тръгнал да ѝ обяснявам пътната история. Интересна е само докато я гледаш. Какъв ладово има сам! В миналия број змичето публикува една диалог между нинджи, но той далеч не е единствен. По пазарите на Индия можете да чуете такъв умо-

помрачителен спор за една маймуника, че чак ушиите ще ѝ се бъркат на фланга.

#### ЗВУЦИТЕ

Играта е озвучена. Много добре.

#### МУЛТИПЛЕЪРТ

Как Има си необходимия и доста подценяван редик - cooperative В който можете да преигравате кампанията с аве-



личното мнение...

(убф, налага ли се? - бел. рег., който си слага шлема, за да не го пръскат слонки от екрана)

(уф, слава богу! - бел. облекченото Джифи)

(този тък кой го е облекчи, не съм аз! - бел. коректорката)

Хората, които са били неп-

случва само един път, го пъти вече мраз на „небър“. Край на личното мнение!

Кейт,... Кейтиш, не искаш да ме обижи скопа, просто това ми дойде на езика. Ами да, съвршиш с теб, вече ръбам агент 47. Горко-

рите, но от друга гледна точка и с различни търджективи. Всичко това прави мултиплетера онова перо от играта, което ще ѝ накара да задържите NOLF2 по-дълго на Вашия компютър.

Но да ѝ кака мултиплетърт е по-добрато част от играта, на-малкото, защото видяхме от странни всички пицизи, които правите скобите с мортирана шейна, подхълзянането върху баник и пр.). Защото си е чист екшън. Това кое-то играта трябва да е.

#### ЛИЧНО МНЕНИЕ

(накай бе, то досега к'во беш? - бел. изуменият рег.)

(накай бе, пак ли ти спирка-на съхвъдия запрати? - бел. загриженото личен лекар)

Добре бе, че кака още няколко думи за збудите. Основната мелодия дълго ще кънчи в ушиите ѝ, след като сте изиграли играта. Всичко идва подзап-звук. Привиняй се, но при това! Персонажите са перфектни звуково отношението. На нещаст- звуци, които изват отгра-леч ги чудите едва ли не до уши-те си, а това неприятно обръква. Хайде сега толкова за ганданията в играта, ред е на



реплизациби да ме попитат за личното ми „мнение“ Верниък, обикновено не побоятът грешката. Бих могъл да кажа, че личното ми мнение е да се запиши всички в „Армията на Слайденто“ или да прочетем „Откровения“ и ако все още имаме опасения да отидем на ресторант „Гарденин“ да хапим на една свинска тишка с анексита на баба на Ксения. С

тъ бутум „форебър 2“ е по-добра от смотрания „солдъръ 2“ и е на свидетелни години зад „химана 2“ и само на 2 парсека от опашката на „форебър 1“. Що ли? Ами щото „форебър“ се

то бебче! Разбира се, че ще ти купя ново клинче, не плачи. Да, от камилска вънна на оранжеви и бежови райета. Оффф, не прави раздялата ни по мякка отколкото е! ИСКАШ ДА ИГРАЕШ МУЛТИПЛЕЪР С МЕН? ПРИ УСЛОВИЕ ЧЕ ИМАМ „БАТЛФИЙЛ 1942“? Оooo, я забрави!

(Малко по късно няко-де от долните етажи): АБИГЕЙЛ, КОТКАТА ПАК МИ Е ПИКАЛА В ПРОТИ-ВОГАЗА!!! Та-га-га-гаа-аа.



# Hitman 2

SILENT ASSASSIN

Автор: Snake

**П**о един безкрайно метафоричен начин Hitman 2 започва с поканение. Поканянето на един наемен убиец, който иска да застъпви греховното си минало и да закийе ноб живот. И изпобедта на мрачния анти герой 47 се сълга неусетно с молбата за прошка на датчанините от Io Interactive. Тяхната гениална като концепция игра Hitman: Codename 47 се пълзя спасено близо до границата. Окази, отвъд която се намират шедоврите, но та и не успя да я премине. Безкрайният набор от неспасявими бъгове убийствата като пумбули от пешките на костюмчето му успяха да го задържат под лемтава. За втори път!

Напук на обещанията на авторите, че са си взели сериозна поука от първата част и всички негомислици от нея ще бъдат премахнати в продължение, подхождат към съкупувало хладно и без грам ентузиазъм. В унисон с по-говоката за парения, кашата и духането, се приготвих да стана свидетел на поредното големо фиаско. И тъкмо си измислях сар-

кастично отварящо изречение, когато играта зареди и имала отрова, става в змийските ми зъби предъхана. Сега, докато пиша моза кака ефир: Silent Assassin има всичко онова, което вниманието има и явно сме очаквали от един симулатор на наемен убиец – достойна за филмов сценарий история, прекрасна графика, пълнота и мрачността без образование атмосфера и уникано усещане за свобода (често измамно, но това все пак е игра, залагаща в доста голяма степен на скриптирана ситуация) на действието.

#### Историята

Както се подразбира започва с поканято на 47. Плевшият наемен убиец с барок на Вратата се е отпреди сълза в един малък манастир Сицилии, подгрия в снайпера си в градинската бара, въянно от момичките и греблото, моли си три пъти дневно, изповядва се на рабни интервали от време на небия си

## Рейтинг 8.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултиплейър	

Производител: Io Interactive  
Разпространител: Eidos  
Жанр: Екшън от трето лице  
Сайт: [www.hitman2.com](http://www.hitman2.com)  
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Средна  
Ценостност за хандр: Голяма  
Време за усъвояване: 1 час  
Масовост: Средна  
Примечка на: Hitman

ухохен баша, отец Виторио и прекарва останалото си време градинарстване в светата обител. Краткото социологическо прочуващо от страна на Io Interactive обаче показва, че симулатор на манастирски градинар определено не би се продавал добре, така че сценарийното решение е мрачното минало на 47 да го застигне, Виторио да бъде грабро пребит и отмъчен, а нащето

ление, че Hitman 2 е поредната игра (GTA3, Mafia, NOLF2, UT2003), където междинните анимации, правени в енджина на играта са блестящо изучени, замислени и реализирани. Буквално всеки кадър, всяка реплика и всяка нота, която ще видиш и чуеш след стартирането на Silent Assassin, ще останат задълго във възпоминанията ти.

#### Степента на реализъм

и физическият модел са изясняват на таеква височина, че всъщ нещо на монитора ти се въвежда и реагира по абсолютно реален начин. Енджийнът на играта е основаван на преработен, за да поддържа голям

брой полигона, добавени са лицески анимации. Hitman 2 е една изключително красива игра. Ако не ставаш хубавец на няколко сериозни негомислици по отношение на реализма, за които ще стане сумка след малко, Silent

Assassin ще се превърне в игра, приближаваща се матрично близо до ръба на увръщи. Но гори и в сегашното си положение новото отроче на Io Interactive често предлага униканото усещане, че онова там - ставащо на монито-



ра ти - е истинско, че тези хора наистина умират в речите ти, че посънаният миг от живота им е белязан от острото дихане на прегънатите от гардемата трахеи. Че ти наистина си Убиецът, човекът, иззел божественото право да гардява смърт.

Hitman 2 здрави уничокана атмосфера поради невероятния усег към сърдичките детайли, включени в играта. Почти никъде няма да видиш нещо, което не би трябвало да се намира на съответното място. Няма нищо, кое то да навърши на мисията за изкуствено създаване. В името на на каквада мисии нива. Авторите просто са взимали късо се от реалния живот и са ги влязали в измисления си свят по последната снежинка. Мрачна уличка, зле почистена паркова алея и внушителна спрага, до последната изтривалка, брава на вратата и разхърълна стая, до последният

се облекчаба, как си го скъпва старательно и как си го прибира. Издържка си го, колепле. Пак ти казват – това е нещо, което въобще не е представено да се види от близо и с небъръкено око, просто защото никой не обича да пикае, докато наскоро се набръстят съмнителни типове. Според мен няма

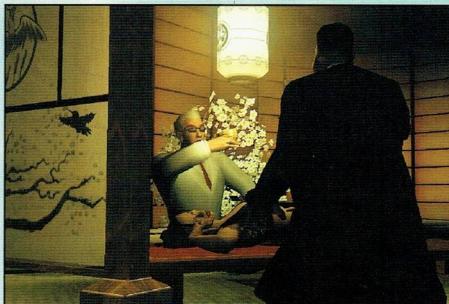
смисъл да ти

губя повече времето и да ти обяснявам подробности, като тази, че сънегът откъм подветрената страна на спрагите е по-

но, но предполагам, че ще го превиждеш.

Няма съмнение, че семивата ми ще бъдат заблъснати от Silent Assassin. Останах да видим дали играта ще грабне и сърцето ти. Според мен шансовете са повече от големи. Om lo Interactive са използвали обещанието си да включат опция за запазване на играта, но са отмразили да убият тръпката от гейма си, давайки ти шанс да удряш куиксъба след всяко преодоляно предизвикателство.

го шум отлага. Hitman 2, съвсем правилно, е заложил на свободата да правиш каквото си искаш стига да не близаш в остро противоречие с дадените ти юджекти. В изключително малко на брой мисии имаш изрична забрана да не закачаш никого, освен набелязаната жертвба. В останалите, ако искаш можеш да избиеш Бисичко, което шаба. Включително и препиташите надколо юльбчета и мотаещите се дамички и дуби животни. При наличие на жертви и огнеба можеш да се правиш на Рамбо. За разлика от първия Hitman, в който героят ти очевидно имаше алергия към



побег на Вячъра, танцуващ в пушка от галечните камини и до последната капка въжъ, смилаща се по первата на прозореца. И като казвам, че играта е изпълнена до последния детайл, имам предвид точно това. Знаеш ли кое ме убеди окончателно, че Silent Assassin е уничокана игра? Един хуй. Прилично голям и добре елегант. Хуй, който беше там не в името на никаква тръсена скандалност, а просто защото там си му беше мястото. Имаш напълно реалния шанс въвобще да не забележиш Въпросния орган в хода на играта. Аз лично открих съвсем случайно, че ако зумунеш много в бинокъла към някой пикаещ човек (а пикавши хора от играта има доста – все пак това е един от най-подходящите моменти да убиеш някого) ще видиш тъжката гордост. Ще видиш как

вече. Ако има награда за маниакално изпълнени детайли в игра, то Hitman 2 е едноличният победител.

Една дума и за

#### Озвучаването

на гардите – великолепно. Специални акламации за дубълора на 47. Саундтрекът тък направо къса глауби. Както и в първата игра той е дело на известния (надявам се на север, яйно) автор на електронна музика Джексъп Kug. За целите на играта господинът е работил с Филхармоничния оркестър на радиото 8 Будапеща – над 60 музиканти и хор от 50 души. Звучи смазаващо и здраво глъгъла част от пощенския атмосфера. На фон на Бисичко това някои от звукощите ефекти (прегицно звучищите на отслепени оръжия) звучат леко недоклатен-



#### Има ограничен брой събития за мисия,

които варира в зависимост от степента ѝ на сложност. Другата новост е, че вече няма да получаваш пари в края на Въпросните мисии, което означава, че наказанието за убиране на щипли или дубиране на търбъре мино-

олово и – много реалистично, признавам – умираще след втория изстрел. Silent Assassin е поблизо до трагически на класическия шутър и – особено на по-никакви нива на сложност – ти дава напълно реалния шанс да оцелееш при някоя и друга разговорена престрелка. Тук 47 наис-



тина излъчва чувството за мощ, което така осезателно му липсва в предишната игра. От Io Interactive се усетили, че щом героят им е един най-известният наемни убийца в света няма да е лошо все пак да го направят добър в убийството. И точно в този момент, когато си мислиш, че са оказали любими на стелт елемент и са пребърнали Hitman 8 Max Payne ту хрумва паметната реплика от Списъкът на Шиндлер, че истинската сила

серия този път абортите са предвидили няколко начина за извършване на зададените търбожективи и като добавим към тях личните ти идеи, стигашме до извода, че играта предлага сериозен мотив за преиграване. Другият важен момент е, че отсъствието на наказания при брутална игра не означава липса на награди при безшумна тақаба. В края на всяка една от мисиищите се появява екран, анализиращ извършеното от теб. Там ще

еши Верния път за постигане на Silent Assassin. Но пък си струва. Осташвики на страна личното морално удовлетворение, този бързобойски рейтинг те дарява и с някои великолепни благини от оръжейната индустрия (ако вече казах се не си купуваш оръжия; арсеналът ти се състои от това, което си си наредил от своята мисия), както и от забонението с добра игра луки.

Самите мисии наистина са доста комплексни и са сред най-интересните и разчленените, които съм видял в игра до момента. На кой друг, освен на избранието от Io Interactive може да им хрумне да те накарат да се добереш до Биден бос на Якуза, като за целта очистиш сина му, поставиш проследяваш що устройство в трупа му и в момента, когато татченето си получи, за да го пограбеш.

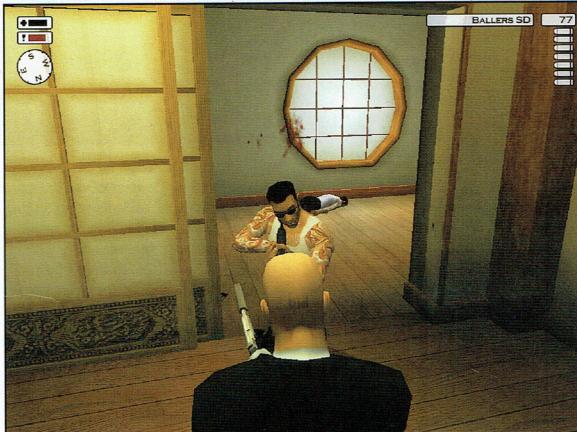
можеш да видиш и рейтинга на изпълнението си Бариращ от Mass Murder по Silent Assassin. Постигането на последното е нещо изключително трудно, защото от теб се изисква да не убиваш никого освен жертвата, а гори и за нея ти е разрешен единствен изстрел, който задължително трябва да бъде хешшот. Появрай ми, особено при по-комплексните мисии, се налагат госта преигравания, за да откри-

подобаващо, убиеш и него.

Като доборих за реализъм по-горе забравих да обръща вниманието и на още нещо. Както и в първата серия и тук едн от основните ти методи за незаделянско проникване сред вражите е...

#### Маскировката.

Сега като си сложи черната братоубъръска и тъмните очила мафиотите няма на секундата да те обръкат с братобъдата

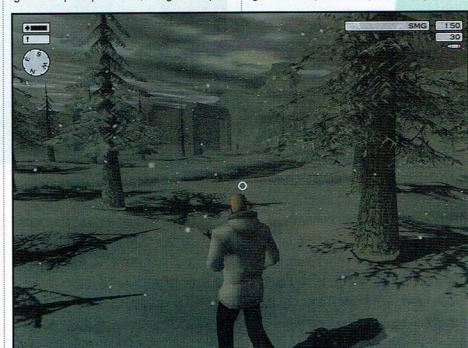


се състои в това да имаш пълната възможност да убиеш никого и да го направиш. По никакво време просто осъзнаваш, че е много по-задобро да бъеш неизвестен, да събериш боя на изстрелеите до минимум, да бъеш тих и неумолим като косата на самата (или самия, ако предположиш) Смърт, да се появиш и да изчезнеш като полъх на вътре. Да тръгнеш в еднакично очакване на единствения, самотен и безкрайно точен изстрел, който прониква вълбоко в черепа на жертвата, разкъсвайки нийките на съществуванието ѝ. В едн последен и прекрасен миг на ултимативна интимност, в който умиращият дарява своя убиец с последния си дых, с последната глух удар на сърцето си. Балансът между въвеждане крайности – екциън и стелт подхода дава едва ли не...

**Безкраяна възможност за преиграване на всяка една от мисиищите.**

За разлика от предишната

можеш да видиш и рейтинга на изпълнението си Бариращ от Mass Murder по Silent Assassin. Постигането на последното е нещо изключително трудно, защото от теб се изисква да не убиваш никого освен жертвата, а гори и за нея ти е разрешен единствен изстрел, който задължително трябва да бъде хешшот. Появрай ми, особено при по-комплексните мисии, се налагат госта преигравания, за да откри-



#### Змийският съвет

Змий

Както казах, постигането на рейтинг Silent Assassin в края на някоя мисия те възнаграждава с определени оръжийни благини. Противно на това, което можеш да прочетеш тук-там от мярката отделините нови оръжия не са прикачени към някоя конкретна мисия, така че, за да вземеш първата бонус-пушка от теб не се иска да минеш перфектно първата мисия. Първото бонус-оръжие получаваш в първата мисия, която успееш да минеш на Silent Assassin, второто ... при тази, в която успееш да постигнеш такъв рейтинг за втори пт и т.н. А тук ще си говорим именно за първото бонус оръжие, което представлява двойка очаровано мощни пистолети със заглушител. Определено си струва да ги имаш в колекцията си. Най-лесното място да ги докопаш по моему е мисията Kirov Park Meeting. Ето как точно става номера. Първо ... при въръхването в началото задължително си взимаш хлороформа. Имай си едно на ум, че ако приспиш някой с пълното количество от 5 дози той ще е в безсъзнание точно 3 минути, след което ще живе и ще се разпиши, така че от теб се иска да побършиш. Щом мисията започне отиваш до коридора и взимаш от там само експозитивите. Снайперът не ти трябва. След това слизаш в близкия канал и отиваш към най-северния изход. Там завинти задградата и виждаш невинно пикащо шофор. Упоявяши го с хлороформа, взимаш му дрехите, отиваш до близката музика и слагаш там първата бомба. След това влизаш отново в канала и излизаш през най-югозападната шахта. Всъщност не можеш да излезеш, защото над теб има кола, така че просто леваш втората бомба на возилото и след това се връщаш в изходната позиция, където трябва да изчакаш няколко минути жертвите ти да се карат в комите си и да се спомнат. Честито ново оръжие!

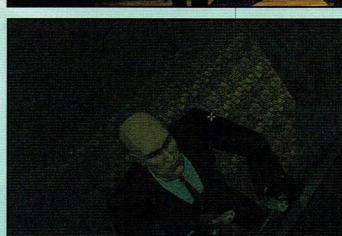
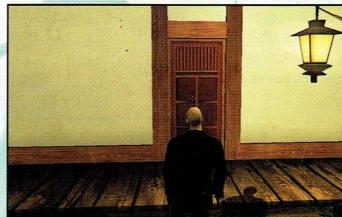
иджи и да започнат да те прегръщат шастливо. Приближиши ли се търди близо до някой пазач, той ще разпознае, че не си от персонала. В момента, в който започнеш да се държи неадекватно – също. Всичко това е показано от специален датчик. В горния ляв ъгъл на монитора, стоящ показва-

ни вариран от черно до червено, в зависимост от това колко си съмнителен на околните. Последната, много червена степен на съмнителност означава пищена за помощ. Включване на алармата или откриване на огън. В зависимост от този, който се е оказал изцяло прозорлив. Нукак щи оплаквания и по този параграф.

#### Недостатъци.

Впреки че е завишен значително спрямо предишната част, Изкуственият интелект все още кука. Лошите ПОНЯТОГА се борят побеже от малкумно, стоят, гледат с преизбрежение дулото на пистолета ти и чакат да ги убеш или ток пушат неебдимо игнорирайки факта, че то-ку-ши си разпилва мозъка на човека до мяк. В ОБЩИЯ СЛУЧАЙ обаче са побече от адекватни противници. Това създава странното и дразнено усещане за – да го наречем – нерадиономер изкуствен интелект. Както споменах по-горе, браздите реагират на съмнително поведение. Това добре, ама автортите са имали малко странини идеи за съмнително поведение. Така например тичането в Hitman 2 е, ама просто няма да ти казам, колко съмнително нещо. В секундата, когато някой брае те види да прикачи, катичка за нито на съмнителност свидѣѧ върху червено като бръм комунизъм на манифестиация и пичт започва делово да изпразва пълнителите си 8 теб. Параноята не е лошо нещо, но ми се

келинер. И това при положение, че локата кръв настрем блестящата от чистота кухня, примерно, ръжко прави впечатление на когото и га е освен на притеснения да не го сазият играч. Явно в Io Interactive не си падат по фъгиана. Във всеки случай принудата да ходиш бавно пред горските очи, впреки че учи на така важното за един истински кибер търпение, на момента



лявашите си размери, са населени основно, (бих казал и единствено, но все пак срещунас едно-гъв изключение) с полиция, бодигардове и хора от персонала на голямата клечка, която трябва да отведеш на аудиенция при Хадес. Толкова. В Hitman – и това е един от главата момента, в които Silent Assassin отстъпва на

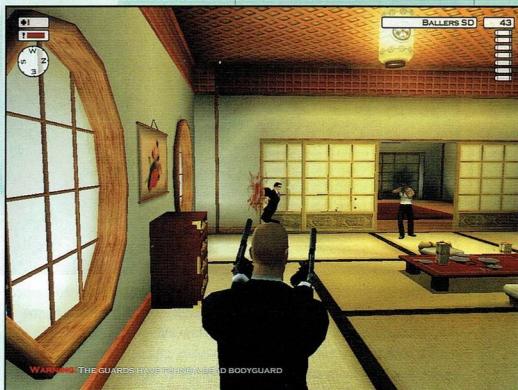
зам има само военни? (как наистина? – бел. рег.)

В Codename 47 снайперът, който съвсем реалистично не можеш да прибериш под грехите си, имаше малко спретнато куфарче, с помощта на което да го разнасяш необезпокояван по улиците. В H2 е заложено на презумцията, че ако се разхожда демонстративно с доволно голям снайпер в ръка и премъркан с полиция град всички ще те сметнат просто за безобиден хаос с реалистична пластмасова играчка. Освен това играта е търгъре кратка. Мисия, възможността за неколократно преизгреване по никакв начин не оправдава автортите. И ъ objective, кога най-сетне ще види отново након наистина твърда игра, ба госнога произвоздител? И как ъобре се очаква някой да се влюби сериозно в някой от прогуките ти при положение, че последните имат крайно неприятна за всяка качествена вързка на външният преди него? (ооо! Как наистина? – бел. рег.)

Това ми бяха критиките. Малко, но от сърце. Наистина ми е загно, че ги има, защото в противен случай Hitman 2 би бил функционално заглавие. Но гори и в този вид играта е изключителна – комплексна, иновативна, красива и интересна. Мисля, че би сторила добре в колекцията ти.

Толкова от мен. Беше ми азко приятното да си поговорим за Silent Assassin.

Ще се видим в оптическия мерник на снайпера ми. Тоесть – аз ще те видя. Съботом.



струва пресилено бодигардовете дружно да разстрелят притичал 8 другия край на залата за прием

прави играта досадно мудна. Освен това в Hitman 2 почти нямашиблини. Нивата, при все впечат-

похваления вече невероятен реализъм, когато умитеши и в случаите си съраду където вън-



# Unreal Tournament 2003

Автор: Balrog

## H ириба, ни рак

Така и не разбрах какво се случи. Седях си спокойно и ладех с ботомбет - без звук, за да не видим шум и да събудя когото не трябва, но посредством различни други носители на информация (ракети, плаващи заряди и пр.) - доболен, че най-после съм без работа, като отново изведењк доловят едно „Колега, защо ми се струва, че това е тъбомта игра и тъбомта стматия?“. В тишнината дочух единствено болезнения стон на умиращото ми „аз“.

Така започна „профессионалното“ ми запознанство с UT 2003...

Позаболете ми да щи разкажа за него като започна с това ужасно дълго изречение. В което спешавамо за тези, които са прокарали последните 3 години на екскурзии в неолита и не са чули за Unreal Tournament ще обясня... Вратите (х-х) какво представлявате играта: Това е „Фърст пърсон шутър“, което ще рече „игра“. В която на грабват най-близко стоящото оръжие и тръбаш га „тарашиши“ нивата за други пушкала, брони

и всякакви бонуси, като междувременно ловуваш разни други тачки балами като тебе, дето и те тръчат нагоре-надолу и не знаят защо, и поради чуденето си, а и от нянамето какво друго гравят, са решили да се правят и те на ловци, та белким се окичат със званието Абдужия на годината.“

## Историята

Тука има, тукма нема...

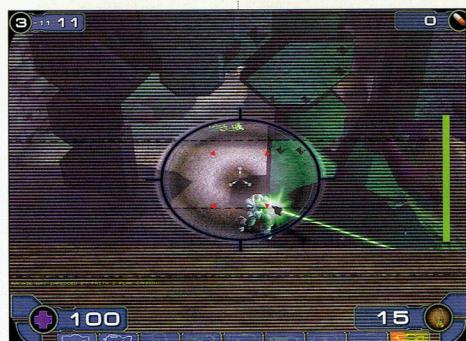
Камо горд наследник на UT, UT 2003 се ползва от прибележава-ята има история, близка до тази на прещинната игра. Иначе казано - никаква. По-конкретно - това. Сериозно - гагати бълчоца. Кафър на дрејворскиите гладиаторски арени - народът сега и зрял зремлица, а николко нещастника се избиват на арената. Са-демо арените се сменят, а вие трябва да победите на всяка една от тях. Тъй ба.

## Режимите

Разнообразие му е майката - нищо, че всичко се превръща в едно голямо меле

Режимите на игра са:

Death Mach, Team Death Mach,



## Рейтинг 9.0



Производител: Digital Extreme

Разпространител: Infogrames

Жанр: Екшън

Сайт: [www.unrealtournament2003.com](http://www.unrealtournament2003.com)

PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video

Број дискове: 3

Сложност: Средна

Ценност за жанра: Голяма

Време за усъвояване: 1 час

Масовост: Огромна

Примина: Quake III, Unreal Tournament

Double Domination, Capture The Flag и Bombing Run.

Те са описани доста точно надлежно в предния брой, тък и повечето са познати на играещите 3D шутъри. Тук ще въмъкна едно уточнение обаче - действителната същност на тези режими и пълното удоволствие от играта се разкриваат единствено когато играят майстори. Налейдърско ниво всеки от режимите рано или късно се префръ-

позволява побеже тактическа мисъл и разнообразие на приойдите за постигане на крайната цел.

## Нивата

Всичко ново е добре забравено старо...

Доста нива, освен тези за Double Domination-а и Bombing Run-а, са преборотени от стария UT. Преработени или не, те са добърно просторни, разчуле-



ща 8 класически Death Mach. Без значение дали е CTF или Bombing Run, най-накрая всичко става Ко-собо и токоз. В майсторската лига нещата стоят малко по-различно - там скоростта и качеството на придвижването из нивата, както и ефективността на стрелбата са на ниво, което

ни, разнообразни и много, много красиви. Когато от тъмните почти готически катакомби на замъка се пренесеме сред арктическия студ на заснегените полета и тихо Валящия сняг, а от там прекосиме по места, белязани със знака на Дреън Еашъп - пясък, пампаси пирамиди, огром-

ни статуи на Айбус и пр. - ще разберете какво разбираам под „красив“. „И какво от това?“ - бих попитал аз на Ваше място - „Дори да можеш да напишеш по-ловин списание, пенику се патетично и опиши как прелестите на нивата - какво от това?“ Ако геймплейт е скапан, никаква красота не може да спаси една игра.“ Е, хубавото е, че в UT 2003 нещата не стоят така. Добрите изгледи на нивата перфектно надграждат тяжното архитектурно богатство и раздвиженост, както и многообразието на форми и въвъзможности елементи. Има някакво... как да го нарека - смесило богатство в тях. Някаква доспашчност. Погледнеш нивото, разходиш се и съзнаш, че в него има всичко, което трябва, и нищо лишено. А колкото до нивата с намалена гравитация в играта... хм, нямам думи - просто UT 2003 става друга игра на мята. Определено - феноменална. За да приключка с темата, ще наблюсна отново на това, което подчертахме и в предишния брой - гори когато броят на играчите е по-скромен, нивата предлагат висока динамичност. С други думи направени са така, че да не скучаете. В UT 2003 минималният брой играчи за повечето нива (гори отборните) варира от 4 до 10 човека, но успешно могат да играят и побече. Което говори доспашчност.

#### Оръжията

Толкова много пушки, толкова МАЛКО болка...

За оръжията В новата игра сме казали какви-речи всичко в статията за бетата - няма съществени разлики 8 крайния вариант. След доста изгражани часове съсъм категорично можем да заявл - много са слаби. Щетата, която нанасят, не съответства на динамиката на играта. Тя би била далеч по-брутална, ако оръжието удряха по-здраво. Просто виждши се, влизаш в сквата, убишиб набързо противника, защото си по-добър, после проъязжаваш към следващия. Но UT 2003 е много побече ориентиран към масовите ламета, отколкото Quake, които принципно е по-„хардкор“. Тук всеки може да убие всеки и това, според мен, ще гарантира ус-

пех на играта. Разликата в класите трябва да е дейсвтичелно огромна, за да се наблюдава размазвано превъзходство на някой играч. Особено в мелетата. Колкото и да сте добри, ако оня настъща има добро понятие за играта и е сносен играч, докато се могате с него все отмянякъде се залепи някой, който да ви напълни задника с болка. Моля без цинични асоциации.

Но нека не бъда голословен, ето ѝ няколко примера:

**Flak Cannon**-търпя пребре „ебаси шетата“ с алтернативата си стрелба. Можеш го да се изстрелява на големи разстояния, при това само с лека корекция във височината на параболата. Сега е единственото, което постигате, е, че изстрелявате заряда почти под носа си, а ако видите мерника той просто пада по-дълго. Почти на същото разстояние. Нормалната стрелба - осколъките, никак не върши същата работа. Сега е нужно много по-прицело попадение вътре, за да се постигне добър ефект. Което прави „Флак“ едно по-различно оръжие от това, с което сме съвикали.



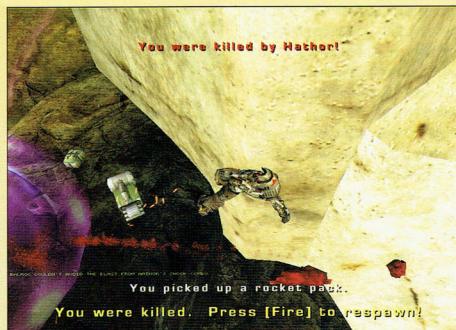
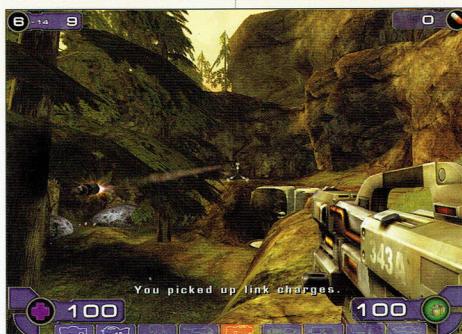
ното поражение (splash damage) е със смехотворни стойности дори и при положение, че ракетата е паднала срабнатично близко. При останалите оръжия се наблюдава същата тенденция. **Shock Rifle**-търпя се е запазил като срабнатично добро оръжие, малко че и неговата шета е обезобразена донякъде. Незадно защо обаче, „топката“ е станала по-прозрачна и е доста по-трудно да се прецени на какво разстояние е отляпяла, за да бъде взривена най-ефективно. Върха

Идентично е положението с **Rocket Launcher**-а. Вместо „гранати“ в алтернативен режим се можем да изстреляваме прекрасните „го 3 ракети“ посрещнатом задържане на бутмана, което върши точно никаква работа. Просто вбийният скок и „засилка“ (в българското бързо написане на клавиша за посока) безсмислено възпроизвежда помпана върху клавиша. Доста е трудно да хванете противника неподготвен. Като цяло по ракетата сега се бяга по-лесно, а шетата му е по-малка. Разсей-





на разочароването е Lightning Gun-ът, който трябва да е нещо като снайпер. Прицелът с него е също усъбен, определението, което ми извади на ум за zoom-а е „пърберзен“, а времето за презреждане е поне два пъти по-дълго, отколкото на снайпера от старата версия на играта. Да видиш с него бой на средна и близка дистанция е самоубийство. Тактическият потенциал на това оръжие е нищожен. През гъс снайпер можеше да боржиш цялото ниво и гори и на средни и близки дистанции на



добър снайперист се влизаше спокойно единствено с Флак.

Според откуп, смятам картичката за ясна - оръжието просто наливат вода в мелница-та на комерсиалната масовост. Не че са лоши, просто са подчинени на общата идея - играят да е ориентирана към по-широката публика. Нищо ново под сълнцето - шарите за хардкор любители обикновено се продават трудно.

#### Ботомбе

Да не се бърка с богоубие! В никакъб случаи...

Новото в UT 2003 са статистиките на ботомбите в сингъла. Всеки един от компютърно управляваните персонажи има 5 показатели - Любимо Оръжие, Точност, Агресивност, Подвижност (колик добре се пази от стрелба) Отбрана Дух (дали е самотник или се грижи за общото благо). Всеки един от тези показватели влияе активно на играта, защото се отборните състезания от UT 2003 все сме капитани на отбор, съставен от различен брой ботомби. Така че с подобрявате подчинените внимателно. Дори и да събркате, не се кахърете, има възможност да го изтръгвате, т.е. да ги замяните. В мултиплъйъра ботомбите като цяло са спрятаны сносно, изпълняват точно заповедите (има госта добро меню на команди и указване на победение) и реагират адекватно на преместването, само си разредяват позициите и се придвижват в комплект. И все пак ботомби си е бом, не може да се сравни с човека.

Всеки добре трениран играч ще размаже и най-добрия бот, на най-високо ниво на труда.

Доста негативно впечатление ми направи силно занижената успеваемост на ботомбите при стрелба. Ако това е умышлено решение от страна на програмистите, бих го определи като грешка. А може би така бездействията спремеж към масовост си е казал сумата?

#### Генетика и динамика

Доколко UT 2003 е наследник на UT и доколко на Quake?

Вече споменах за динамика. Спор да има, UT 2003 е доста динамична игра, и определено първата след Куейк, която ще ни дава възможност да зляпаме по интернет филмчета как някакви „божета“ постигат невероятни скорости на придвижване, правейки какви ли не акробатики. Всичко това гарнирано с безумни фрагове из нивата. UT 2003 е някъде по средата между двата. От Epic са грабили от Quake-а с пълни шепи, но все пак са оставили достатъчно, за да оправдаят заглавието. Резултатът е побеже от очебиден - UT 2003 е игра, която доста силово се опитва да измести Quake 3 от трона на шутърите.

И все успе, в това съм почти сигурен. Но според мен разработчиците, в опита си да хванат дивото, са изпуснали пътното момче. ОК, постигнали са в Deathmatch-а динамичността на Куейк, без да стигнат допам, че да нападнат играча хардкор. Тук печелят. Но са пропуснали да отчекат един факт - това, кое то бържи хората по съръбърите на UT по свете е отборната игра. Предимно CTF-то. Сега типичният CTF се е привърнал до този на Q3 Team Arena, която си е сериозно падне. Вместо да наблюдат приоритетно на изискването за отборна игра, те са допуснали останалите режими да се сведат до Deathmatch Team Deathmatch. Построеното в Куейк-посоката е пребалвало да спре до отборните режими.

#### Бонификации

Има няколко нововъведения, които правят fun-a в играта още по-осезаем.

На първо място:

**Ардениалиният.** За него знаете - събирате го под формата на амулти и го трупате след

Всеки убийството. Убийството га-  
ва 5 арденалин, а ампулките - 2.  
При събрани 100 арденалин има 4  
умения, които можете да включите:

**Скорост:** активира се с

4xНапред

**Регенерация:** 4xНазад

**Невидимост:** 2xНагласно,

2xНаляво

**Берсерк:** 2xНапред, 2xНазад

**Мутаторите** Вторите 8

спълсъка. Те представляватът  
допълнителни опции, които може-  
те да включите в играта. Са-  
мо един от тях намират за по-  
лезен в отборна игра - той по-  
волява да се използва алтернатив-  
ната стрелба на Link Gun-а за  
лекуване на сътборници. Ето ви  
по-интересните мутатори:

**Arena** - размества позици-  
ите на оръжията и муниципите  
по картата

**BigHead** - променя размера  
на главата ви, в зависимост от  
това колко добре се спрайтате.

**Vampire** - Нанасяли щета на  
противниците си, се лекувате

Останалите са: ниска грави-  
тация, премахване на Супер оръ-  
жията и алумини с арденалин  
от нито едно, четворен скок и дру-  
ги такива, доста безсмислени  
нещата.

Тях, според мен, ги има пове-  
че за съдел, за да могат хората  
да си мислят, че играят UT, а не  
Quake.

### Графика



#### Изисквания/красота/гадки

Че е най-красивата игра,  
спорят. Приказно красавица на  
максимални детайли - всичките  
му там динамични светлинни, не  
знат с какви сенки, чудеса...  
Всичко това напълно е едн-  
ен джин, съкаш създаден да гока-

ра до душевен оргазъм. Всеки,  
които някога е мечтал да види  
света около себе си пълноцве-  
тен, а не сив. Макар и прекалено  
тъстър на места, според мен.  
Малко детайска ми изглежда игра-  
та от време на време. Но това  
е лично мнение, което не про-  
меня факта, че графиката е фе-  
номенална. Какво струва тази  
красота ли? GeForce 4, това  
струва! Не напразно стартира-  
нето на UT 2003 ни посреща с  
логото на NVIDIA. При положение,  
че чакаме да се появи и Doom 3  
обаче, така и иначе покупката  
на подобен хардуер е редно да се  
пребърне в приоритет за всеки,  
които има, макар и идиотски,  
шанс да си го позволи. За който  
няма - остават клубовете. За  
графиката се е изписало толкова  
много, че просто няма смисъл  
да се повторям с останалите...

Прието е да се пишат някак-  
ви неща за заключение на ста-  
тиите. След обрът 7 изпълнени  
страници за играта се чува как-  
то толкова мага да кажа. Може  
би да споделя личното си стено-  
ние, че като че ли UT 2003 се  
пребърна в перорадата жертв на  
прибързано извлечите игри, за-  
ложник на сложни маркетингови  
ходове? Защото единственото  
забършено нещо в крайния вари-  
ант на играта са нивата. Те за-  
лужват най-искрените ми ами-  
рации. Моза сконцентриран  
на карактера на играта, че  
финалната версия не потвор-  
и



ориентиран. Както и да е. За да  
не състъпвам прекалено краси-  
тите, бих решил да подмина скри-  
бите, които в най-добрия случай  
можат да наредят трубо различи-  
ми, но сега - както съм се раз-  
брахил - да си кажа и за тях.  
Всички модели в играта са до-  
статъчно безлични, за да няма  
никакво значение кой ще си избе-  
рете. В отборна игра можете да  
идентифицирате сътборници-  
те си най-бързо по ясно различи-  
мия жълт „таз“ по формата на  
тривързник, висящ над главата  
на всеки един от Вашия отбор.  
Прекрасно е. Вървите си сред го-

ра от юлии триъгъничета.  
Добре все пак, че някога от Epic  
се е сетил да взиматства идеята  
за това от Quake-a, защото  
инчеш щеше да бъде голямо то-  
то.

Добре де, приключвам!

Истината е, че играта е го-  
тина. Хареса ми. Ще се хареса и  
на Вас, а и на масата зараждели  
за стрелба и екиви глорезче-  
та със зачарвени очи. Просто в  
живите ми тече огнената кръв  
на Куейк. Като ще е къшън, да е  
Куейк, а като ще е Capture the  
Flag - да е ъръвъл!

А то...



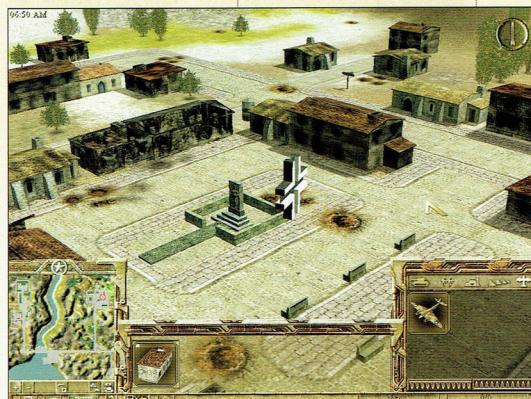


# Frontline Attack

**K**омбинацията между „Момчета, имам една игра за Вас“ - произвеждало в телефонната слушалка и последвалото „Ми като я изигравате ще разберемте“ - в отговор на желаниято ми да разбера 8 каква точно каша се забъркват със съпротивата игричка, обикновено ме изтъпва с тревога.

Изброят обаче винаги е сведен до смело предвълшане на буца-

щетството. Пореща те въвеждащо интро, което те пренася 8 музея с танкове, самолети и спомениките съвързани с тях. Да ти кажа, въпреки посредствено-то качество, на мен ми беше интересно. След това остава да напишеш името си в едно безлично, да не кажа - грозно, но достатъчно убийсто, за да не го слагаш в едно изречение с родните ни създатели на интро. И



там, заседнала във времето и стан-  
дартирана реплика. Добре, извам  
да я взема”.

Иeto ме сега, сега и се чудя  
какво да пиша. Едва ли ще успея  
да те заблуя, приятелю, че не  
съм негативно настроен към по-  
добни заглавия. Какви „подобни“  
ли? Ще разбереш в следващите  
редове.

Frontline Attack: War over Europe е стратегия в реално време експлоатираща Втората световна война за аrena на бойните дейстия. Трите основни сили са се включили в противопоставяне, което ще напиши следващите страници в историята на чове-

цията започва. Установих, че имам избор - да командвам силите на Вермахта, Червена армия или Съзънническите, както и да си избера режим на игра - среду компютърния опонент (skirmish), срещу братото, што имам друг под ръка (multiplayer) и... полкова. Предполагам, че тъй като избор ще се сведе само до първата опция. Кампанини няма, поест кампаниите са различните мисии, които проследяват определени исторически етапи на Войната (я битка при Курск, я поход към Рим...). Минаш защаджително през

tutorial-a, наглядяши си трудностите: Rookie, Soldier или Veteran и си готов да жънеси промънищите.

Но стига общо приказки, да преминем по съществото.

Знае се, че за една стратегия от особено значение е...

## Интерфейсът.

Явно това е било известно и на разработчиците, защото са работили въз основа на така ми се иска: Лебят панел е зает с minimap, по средата се намира панел, даващ информация

Автори: Guerrero&Master

## Рейтинг 6.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултиплейър	

Производител: Zunkez  
Разпространение: Eidos  
Жанр: Стратегия  
Сайт: [www.frontlineattack.com](http://www.frontlineattack.com)  
PC: PII 350, 1.28MB RAM, 16MB 3D Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Ниска  
Ценност за жанра: Малка  
Време за усвояване: 1 час  
Масовост: Средна  
Причина на: Sudden Strike

ция за единиците и възможните дейстия, съвързани с тях, а 8 е мястото за видовете войски и сгради. Смятам, подразбира се от последното изречение, че можеш да си спирши на гравустроенство. Предвидена е възможността част от тези панели да бъде скрита. Общо взето - удобно, без да блести с никакви иновативи. Камерата е неподвижно фиксирана, независимо, че играма в 3D, като е възможно да zoom-ваш със задържане на десния бутон на мишката. За поточно онаглядяване просто си представи Warcraft 3.

## Графика и звук.

Не, не си представяй Warcraft



З - няма нищо общо. Все пак по отношение на визията няма да се облече в критичност. Общо взето приемлива графика, на едно прилично средно ниво. Бих могъл да вметна и нещо от рода на „това сме го видяхали вече безброй пъти“. Така е, въпрос на светоолег - беше забиши от това дали си позитивно или негативно настроен към нещата. Звукът, за мое голямо учудване се оказа доста добро попадение. По-специално музиката. Тя не просто пасва ами съкаш е създадена специално за бойни действия от Втората световна война. Нищо феноменално, просто саунд, който прекрасно се вписва в атмосферата.

Това обаче са второстепенни неща в една игра, ако липсва геймплей, какво биха помогнали звуците и графиката.

В тази връзка - кой от елементите, коя от характеристистиките на творби геймплея?

*Историята? Въннубашото развитие на сюжета? FA: WoE не може да се покхвали с това.*

*Здравият екип? Не бих казал, че е срещу характеристиките на играта.*

*Единиците, може би? Хехе, такива пон има. Но ако си играя някоя от многообразните стратегии на Военна тематика ще установиш, че срешаш само до болка известни юнити. Сред тях - пехота, артилерия, авиация, танкове и т.н. Танковете например могат да газят хора, което би могло да се отнесе към реализъм, но тък къде е реализъмът в това гъвама хелкопинеца. Въоръжени с огненхвързачки да унищожат германски Тигър за има-няма две секунди? Так добре, че бе-припасите не са безкрайни. В случаите когато събъраташ можеш да избикаш камион, който да те снабди с каквото ти трябва - посредством едно бутонче call supply vehicle (естествено трябва да имаш въпросния камион и база, от която да го скокаш). Докато чакаш можеш да се укреши, за целта танковете имат камуфлаж, а пехотинците можеш да ги набушаш в бункери или неутрални сгради.*

*Управлението е стандарто-то - мишка и клавиатура, горещи клавиши, които можеш да конфигурираш по желание, групирани с любимата комбинация*

Ctrl+ 1,2,3,4... Стандартно, стандартно, стандартно, стандартно...

Но да продължим с българските:

*Изкуственият интелект ли е основната съставка на геймплея? Ще кажа само „Оле!“ Тоесть, иска ми се само това да кажа, но Freeman Все разправя да не сме голословни, та ще дам пример:*

Цъкям си аз срещу компютъ-

и какво да видя - базата му пълна с танкове, които вместо да ме пометат събират прах. Дето се вика: Нямам повече въпроси!

Иначе на ниво „управление на единиците“ ИИ е средна ръка (нямаш ли чувството, че сумата среден/но/на е най-често употребяваната в тази статия?), спрявя се задобоително. Поне пехотинците се сещат да се сръбнат от пътя на танковете, за да не бъдат премазани.

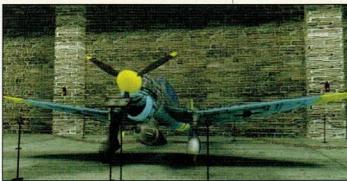
опитам да бъда полезен на общата ти култура и да ти дам определение за прочитането на тази скучна статия в следващите изречения и в информационното каре.

Хераклит е казал:

*Войната е баща на всички, тя е цар на всичко.*

*Едни тя прави богове, други хора;*

*от едни тя прави роби, а от*



#### Инфобокс

Е. М. Ремарк,

На Западния фронт нищо нобо

Моралните последици от войната: Това е първият човек, когото съм убий със собствените си ръце, когото мога да видя ясно, чиято смърт е мое дело... Но всяко негово вдигане оголова сърцето ми. Този умиращ е господар на часовете, той има невидим нок, с който ме пронизва - времето и моите мисии.

Много бих дал да можеше да остане жив. Тежко е да лежиш така и да трябва да гледаш и да слушаш. Следобед към три часа той е вече мъртъв...

Безсъмислено е всичко, което правя. Но трябва да се занимавам с нещо. Затова още веднъж нагласям мъртвите да лежи по-удобно, макар че той вече нищо не чувства. Затварям му очите. Те са кестениеви, когато черна, леко къвдара при смеещията...

Аз ще пиша на жена ти - казвам бързо на мъртвия, - ще ѝ пиша, няка научи от мен, ще ѝ кажа всичко, което казвам и на теб, ти не бива да страда, ще ѝ помогна, и на твоите родители, и на децата ти...

Аз убих печатаря Жерар Дювал. Аз трябва да стана печатар, печатар...



# Earth 2150

Автор: Glarusa

**E****MITTING : rough material.**

**Внимание – Миляр!** Но сете брашният чубал, ако сте го закъсали за брашно – тук са специалистите по отчупването! Винаги има брашно в празния чубал, която чака да бъде отчупано и това най-добре да знае един миляр! – директива – написан в офис на „известна“ фирма.

**Миляр** – архаична сума, но напоследък се наблюдава известно „възкръсване“ на понятието бъв фирмите, занимаващи се с производството на компютърни игри. Приготвя реална форма, когато се решава каква да бъде концепцията в едн Add-on, проявление, съкуть, прикуй, бализокъб-укуът.

**Миляр** – да се римува с мухълар, говядар, при пуритански речник може и с гайдар, поядар.

Отичесено като минималото милярите са били важен елемент в ... хранителната верига,

без тях хляб – на кукою лято, но поглавнато в съвремието – не етично спрямо нас гейлърите, е да създават лобита бъв фирмите за игри, като тулум чубалите, останаха от големите ици и изискват максимума от поленинания малки брашни ни идейки.

**Извог** – отчупаното брашно от стар чубал не може да се сранива с претъпкан с брашно ню чубал.

**Следствие** – затвърждавашо се усещане за пречакване и манипулиране в краиния кишенет, както и дежа въю, предхождащо разочарование.

**Последствия** – напълни монитора, супени мишки и ускорени

сърдечни ритми.

**Негативи** – system error, not enough free disk(!?) space.

**Позитиви** – обогатяване на речника, спрямо сочетанията с мръсни думи.

... част от белязките на играция „Earth 2150: Lost Souls“, наизгорен със задачата да пише статия за нея.

#### END OF TRANSMISSION!

Да, подобни мисли наистина ми се въртят в главата, докато разглеждам последната част Lost souls от триологията Earth 2150. Още в началото искам да поясня, че не съм настроен негативно към играта – мога да я определя даже като добра. Ше обясня промтвречето – споко, не се газирайте.

Рейтинг		7.5
Графика	██████	██████
Звук	██████	██████
Геймплей	██████	██████
Изкуствен интелект	██████	██████
Мултиплъйър	██████	██████

Производител: Strategy First

Разпространител: Zinxex Entertainment

Жанр: Стратегия

Сайт: [www.earth2150.de](http://www.earth2150.de)

PC: PII 400, 128MB RAM, 16MB 3D Video

Брой дискове: 1

Сложност: Висока

Ценовъзможност: Голяма

Време за установяване: 2 часа

Масовост: Средна

Примечание: Empire Earth

настъпва „преби фракшийт“, за да напуснат първи Земята. Стартите познати, които хич не се обичат пак са налице: Евразийската династия, Лунната Корпорация и Обединените щатализирани нации (последните има винаги ме е дразнило предвид географската ми принадлежност към евразийските). Поредната мащна чекма към чават втори шанс и боричкантемо пак започва. Патаклама на корем с думи. Обичам патакламите. Може ба защото имам корем? Не знам.

Страно защо германците от

Эксел, са решили, че като хлюст-

матри нри нюи терена, дъга юнита и

4 євроефекта, че задоволят ис-

кианията ми към едн аг-он. Но

майндами.

Някоге някакъв именит мно-

гозиленко-рецензент се беше изце-

пил, че съм щял да остана безмъл-

вен като будя

#### ГРАФИКАТА.

Баси, прав се оказа човечецът, безмълвен останах, когато онова нещо на екрана, което приличаше на компютърен чип с бериги ми проговори и се размърда. Я, тва ми бил юнитът, а за трябва да поема управление му и да спася Вам една трета от останалата земна пасмина. Бре, тък аз си мис-лех, че гледам фанната си плакта. Тен страни кълчи за зъби... които някои ги наричат „красиби гори“, също много допринесоха за графичния „ласка“, която острофа сецивата ми. После забавя привързан сняг - при това диаго- нално, вместо вертикално, а за усещих как желанията му да гоиз- рая БЪРЗО играча, да напиша ста-тията и да се метна в красосата на Йоркрафта е неустомило. Върно военна тематика, преобладаващо



**История?** Да, има. **Добра?** Да, сноска. **Бананост?** Средно – 300 зрама. **Тръйка в кампейните?** Да, задоболителна.

Бля, бля – ядрена война изме- ства земната орбита към слънце- то, катаклизъм предстои и

американският въздухосъщ пазар... После кой съвръл се изнисал с тиха стъпка по посока на Марс, където - верни на набука - фракшиите пръвължават да си „мерят пушки-те“ (under law protection). После пък останалите на Земята и не успели да се изнесат на време полу-



затълъкителна гама е кафяво до тъмно зелено (ехох, кубик 2), но дори и от тези цветове, добрият дизайнер може да изоставка прилична понятичност на картицата (ехох, не се сезам). Е, накои видузвани ефекти заслужават адмиралци в отрочето на Zulxex, но не могат да наложат везните. Може да не се съгласите с мен, но откакто видях въртила, мозг да спори по проклонна възраст от Вас, какво значи хубава графика? Не че ще играя, аз съм по стратегията. И като тежен почитател не мога да не отговаря на заслуженото на Земя 2150: Изърбени гушки (баси готовната грешка), относно някои иновации, които рядко се срещате във водопада от дарни и бездарни RTS-и в наши време.

На първо място

#### ТЕХНОЛОГИЧНОТО ДЪРВО.

Не тия клечоха на екрана, бързо то по технологичите. Очарова ме, още на първо четеене (разбирај, първата част на играта).

Разработчиците не са гипали и пак си е голямо. Рамо до рамо с Master of Orion, Civilization и по-малко избеснената Ascendancy, това е – мим, как га нарека – едно от обичимите ми технолошки дърва. Тук а искам обаче да споделя и „НО!“-то си. Нямам хронометър в къщата си, така и не успях да засека и разбера – ажраба, само ми се струва или наистина, когато съм в менюто с ристорчовете времето върви по-брзо, а когато съм извън него се точно ед-

вам-едвам (спрямо текущия проект). Като изключим предишната забележка, именно в раздълбчието на технологията и бързото му превъртане в Moreni\* за мен се криеъвъбоката тръпка в тази игра.

#### ИНТЕРФЕЙСТЪТ

ще озори бая новащите. Съвсемам ги да списнат збии и постиснат желание за uninstall, защото бързайте ми, нобъраници – заслужава си. Отделете малко време и нерви, четеете хела и бързайте в насстройките, ще бъдете възнареждан. За бътеварите ние предполагам няма да има проблем, просто защото няма да се сблъскат с радикулни новости.



Труден на първ поглед, приятен при опознаване – сложен интерфейс. Проблеми: маркирането (тип загребване „drag“-бане). Особено, когато искат да смесят сухопътни и въздушни единици. Ако са групирани предварително, океи, но всеки стратег знае, че понижава тръбда на гепши предниче ранни единици и да ги премести настрана или отпад, а с група това не става. Неприятно е. Друго, което ме изразни е, че от вътрешне-

но, а? Ако Ви звучи склонно и не може да си го представите, успокойте се, че имате възможност да се убедите по време на игра. Свиква се, но адски трудно.

Панелтата от учебни шортротки е богата и това само ме разбира.

#### МУЗИКАТА

ме изненада на няколко пъти. Тя не е нова, но я бях позабравил и когато над ултра-техническо иззледжашата ми база се разнесоха акорди, подхождащи за средновековен епос, бях озадачен. Не ми се бърза, ама зрам, с обстаноцата, да не говорим за името на играта. В други моменти звучеше саунд, напомнящ ми постмакулитичната звукова атмосфера на Folaumt, което отнесено към фабулата на E2150LS си беше съвсем на място. Спомениши, спомениши – пееха едини.

#### ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ

не е блеччатлявящ, но не е и отблъскващ с тъпътътътъ си. Вражеският юонг умело усеща момента кога да се изненаде от битката на близо 2 живота. Обаче важи за битка на неутрален терен, ако ти напада базата например, си напира упорито и го опушкаш като ловец слая елен. Така промиворечиво, нали?

Абъ цялата игра според мене е на приливи и отливи, в един момент ти иде да разцепуваш дисковете или монитора, дарии те с притежание и визуализация на един шедовър, а в друг искаш да търнеш чарър в стъ... ъъъ, носа на някои разработчици и га отвориши. Затова и мнението ми е толкова различно и на места промиворечно (честен съм поне). Поръсвам на игра на Earth 2150: Lost Souls за мен да бедубан на нерви и наслада, на разочарование и възхищение. В заключение, с полюбин и малко побъче уста казвам, че играта е

хардия. Препоръчвам за стратеги с желание и здрави нерви. Оставям Ви сами да прецените, и все пак знайте, че си заслужава да припалите Nero-то.

\*Moreni – популярни в началото на века с момото си „трепата“ вафи.





# Celtic Kings Rage of War

Автор: Liso

**M**оже би си задавате въпроса: „Зашо?“ След като преди няколко броя пуснахме обширна статия, след като играта се превода вече повече от месец в света, а пиратският копия наизмазаха още по-рано. Защо отново пишем за Celtic Kings: Rage Of War?

Ако си го задавате, значи тази статия действително е необходима. Би било наивно да го обяснявам, разбивайки знамето на патриотизма, макар да ми се иска. Осъзнавам, че в ушиите на мнозина обвивате в патос изречените биха звучали смешно. Затова ще си спесият евфорията и ще

никаква евфория, никакъв интерес. Обзаягам се, че минимум 90% от четящите тези ребе гори не са си направили труда да я последват. И с това изпускат много, действително много. Казвано е: „Никой не е пророк 6 собствената си държава“ - факт! „Царят“ придоби даже по-голяма известност в Испания - където само месец след излизането на играта бе организиран турнир с 320 участника.

Всеки заинтересуван може към днешна дата да посети сайтове като Game Spot, Game Spy, IGN и да види колко високо са оценени Келтските Крале. Цитирам:



се опитам да бъда обективен. И така, за мен един факт е неоспорим. Ние, българите, нямаме културата и възпитанието да уважаваме и симпатизираме на нашият родното. Разбрах това, когато се появи Цар и така и не успя да придобие масовост, а някакъв набеден ренциент народно гейм издание гори си позволи да оплее злобно играта. Забелязах същите признаки на алатия и безразличие и днес, когато CK:ROW е вече на пазара. Мълчани, никакъв шум,

...прекрасен хибрид между RTS и RPG, който ще сарасе на феновете и на геймъните... .

В нашата специализирана преса - почти нищо. Но стига с това, има и добра новина. Келтски Крале ще се локализира за българския пазар, изцяло на български и на изцяло българска цена от 30 лв. Не карам никого да си купува от родолюбие: това, което се опитвам да ви помоля, е да ѝ гагете шанс. Ще се опитам накратко да ви обясна

## Рейтинг 8.8

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен интелект



Мултиплейър



Производител: Hasbro

Разпространение: Strategy First

Жанр: Стратегия/Ромева игра

Сайт: www.celtingame.com

PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video

Брой дискове: 1

Сложност: Ниска

Ценност за жанра: Висока

Време за усвояване: 1 час

Масовост: Средна

Принча на: без аналог

зашо би следвало да го направи-  
те.

### Стратегия или тактика?

Каква е разликата между стратегия и тактика?

Стратегията е глобално по-  
нятие, мята 8кочка в същко 8въ-  
бийната - програмствите и снаб-  
дяване, транспорт, дислокация на  
частите по стратегическата карта и т.н.

Тактиката е начинът за спе-  
челване на определена битка.  
Битките в Shogun, например, бя-  
ха тактически. Много от игрите,  
демо у нас от пръвият Real  
Time Strategy, изобщо не са страте-  
гически. Даже и тактически не  
са. В тях най-често се развива  
единствено базата и се дава  
юрис на пред. Играчът не се води

от никаква мисъл, освен дали да  
блъсне отляво или отпъсно в база-  
та на врага.

СК: RoW е стратегическа игра в истинска смисъл на израза.  
Разнородната армия и глобално-  
то мислене са ключовете към по-  
бедата. „Една игричка“ тук не са  
просто във-три сражения, това е  
истинска война, която на големите  
карти трае часове. Основната  
карта и т.н.

Тактиката е начинът за спе-  
челване на определена битка.  
Битките в Shogun, например, бя-  
ха тактически. Много от игрите,  
демо у нас от пръвият Real  
Time Strategy, изобщо не са страте-  
гически. Даже и тактически не  
са. В тях най-често се разви-  
ва единствено базата и се дава  
юрис на пред. Играчът не се води



просто всичко се хърля в мелето. Ще дам пример: Играхме гва отбора по трима души. Избрахме Large Islands карта и когато започнахме да геймим, се оказа, че гвата отбора са на отделни острови. Започнах ги да гавам абсолютно всичките си пари за кораби. Поръчах на единия от съотборниците си да направи същото, докато другият от екипа бълваше само пехота. Какво мислите, че се получи? Ами... нишо повече от морска блокада. Когато вторият отбор реши да напусне границите на острова си, се оказа, че аз имам възможност кораба и всеки тяхн построен Венага биваше попомен. Опитаха се да унищожат флотата с камапути посредством от сушата, но това само доведе до малко повече маневри от наша страна. Противникът вече беше загубил, бе само бълпрор на време...

#### Недостатъци и забележки

...Такъм решихме да добавираме на тяхния остров и... изграва ѝ зле, че заби. Не питаите колко много обичах външният момент реднините на програмистите. Както и да е. Това е и една от проблемите на играта - стабилността в Single и Multiplayer. Особен стабилността, друг проблем е зъбътът. Да, болото място на Царя е пренесено и тук. Единиците са озъвчени, но репликите им са никак сухи и постни. Логично, бих казал - при положение, че трима души са правили възможността и една гласа. Музикантът е Царски стил, но писва след няколко часа игра. Последната ми забележка е съвързана с командите. Не знам и аз вече колко пъти ми се е случвало моята армия, на която сум дал атака в определен направление, и тази мързяща да се размият една през друга, да се позгравят като стари комосомски групари и да си продължат по пътя. Може би в следващия patch този недостатък ще бъде отстранен, но дотогава е препоръчително да не разчитате на съобразителността на единиците си и да газдавате ръчно команда за атака. Като изключим тази забележка, спокойно мога да кажа, че...

**Изкуственият интелект на компютърния опонент е великолепен**



Вишът „F1“. Когато го написнеше, излиза меню с приложно описание всички неща за играта: от значението на Fog of War-а и статистиките на единиците, до артефактите, които те могат да носят. Другата гичичка за Наимитон са горещите клавиши. Само с гв на написвання можете да групирате единиците си по опит, Bug, или по наличното им за момента количеството кръв. В голямата моя това е безценно. Написката гва shortcut-a и съм избрали над-опитните си единици с по-малко от 50% кръв и можете веднага да ги държите

най-малкото добра на средните стандарти. ИИ атакувай от няколко страни едновременно, отстъпвай бързо, когато е в по-незавидна позиция от Вас, прави засади и добра кадрири обсади на крепостта Ви. Усеща се размах и агресивност в действията му. Арди мярено копелене. Пускайки си игра срещу компютъра, можете да ги изберете уклон - Defensive или Chaotic. Отбранителният уклон си запазва една територия, която да пази, като от време на време ще атакува. Хаотичният тък си пада леко грандоман - всичко за него, всичко под ножа.

#### Част от останалото

Напоследък стана много да се говори за най-мощна единица в стратегията. Ням я старата история от Command & Conquer - строите м'ва гем строуър на най-много пари и ща ги избиеши всичките. В СК: RoW също ням я най-силна единица. Да разделям случаи с „най-мощната“ обикновена единица - преторианците. Тези



настрана. Кажете, как да не я обичам тази игра?

Но стига толкова. Не че няма какво да се пише, но директната на Гладион беше „написи нещо кратичко и съборжателно“. Съмнявам се да съм покрил изискванията за съдържателност, поне да се впиши в краткостта. В заключение ще кажа само едно изречение: това е ИГРАТА за мултиплъър. Нямам нищо против Warcraft 3, обожавам го, просто съществуват и други игри. И всеки, който замвари ми рогла си само е вна посока, е обречен на бавна деградация. Бъдете динамични и експериментаторски настроени.

И сега наистина завършвам вече - малко преди прибръзгане на статията беше пуснат мод за СК - „Defenders“, голям само 72kb. По последна информация Наимитон са решили да окажат серийен съпорть на играта, като постоянно ще карат нови модове и карти (ако става с Warcraft 3).

Пожелавам им успех, на Вас - също!





# Divine Divinity

Автор: Alex III

## B ъведение

„Абе ти можеш ли да ми кажеш как така ядем? Нали нямаме стомаса?“

„Като си тръгнала да разъскдаваш наядов това, по-хубаво питаш как можем да говорим - нали нямаме и гласни струни, нито брове.“

„А как ще обеще се дъвжим без мускули и сухожия? Какво боржи костите ни да не се разпладнат? Ние са стави нямаме.“

„По-добре не се задържавай над тези неща, това в черна магия. Този вид екзистенциални разъждения могат да го скратят бял.“

Звук на разсыпващи се по земята кости. Тишина. На теб ти остава само да събереш прите-жанията на гъвата бийши скелета - на мял вече няма да им требват. Тук няма кой да те съди за мародерството.

## Глава първа - Кратка хроника

Когато Прокълнатите нападнали за пръв път, в челото на атаката им Ѹвърляли демоните.

Могъщите магьосници искали не просто да заблудят - те искали да унищожат и да отмъщават. Избивали безмилостно жените, децата и старците наред с бойците. След месеци отчаяна партизанска бойна и игра на комка с мишка, последните застъпници на графство Рибелон били принуждени да блъзат 8 открита битка с демоничната армия. В часа на сигурното им поражение обаче събътата им се усмихнала. Нечакана и неканена на бойното поле се появила армията на джу-жутата - най-ненавистните противници на всяка черна магия. С тяхна помощ Прокълнатите били разбити, а спраховитият демон, който ги предвъвлядал - прогонен.

При втората си атака Прокълнатите били много по-добре подгответи. По-многообразни, с повече демони на събъ спряна и начело с могъщ магьосник-Бон, те нападнали наново - след много години, прекарани в прито-мления. Съзътът на седемте раси на Рибелон - хора, елфи, джу-жута, орки, гущери, импобе-

## Рейтинг 7.5

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мутилайпър	

Производител: Larian Studios  
Разпространение: CD  
Жанр: Ролева игра  
Сайт: [www.divinedivinity.com](http://www.divinedivinity.com)  
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video  
Брой дискове: 3  
Сложност: Средна  
Ценност за жанра: Голяма  
Време за усвояване: 1 час  
Масовост: Средна  
Примина на: Iewin Dale

и магьосници - се оказал безсилен да ги спре. С помощта на отмъщавано хитрост предводителят на съзът успели да унищожат Бога-чите на прокълнатата армия, но цената на победата бил собственикът им живот. Освен това, след битката в най-тайната тъмница на замъка Stormfist като

жил до крак. По-далновидните се бояли от завръщането им, но не изричали на глас страха си. Минали стотлетия на мир и спокойствие.

После дошло времето Прокълнатите да се разбихат и отново да се възгнат на поход за отмъщение. Търсели Меча на лъжите.



наследство останала Мечът на лъжите - кобърен артефакт, способен да подчини на злота със воля всеки, дразнал да се гокосне до него.

След това поражение Прокълнатите като че изчезнали. Леко-верните мислели, че разгромът им е уничи-

## Глава Втора - Запознаване

Боли те главата. Бавно изпълваш от кошмаря. В ума ти сън и съ梦ен се преплитат и не можеш да отмелиш фантазията от реалността. Пред очите ти се мяркат зелените, озъбени физиономии на нападащите орки, бягството, безнадеждната битка, удара, земята отблъз... И, странно защо, една комка.

Няколко злов и една добра

новина. Не знаеш къде си и как си се изобол в това легло. По-лошото е, че не помниш и кой си. Хубавото е, че раните ти са пребързани, но твоят май не е чак

бълам тези от Диабло, с тази разлика, че уменията не са организирани в бърбо на зависимост едно от друго, а могат да се вземат по всяко време - стига да



толкова съществено на фона на факта, че ти си все свят и си гладен като бълк. Време е да излезеш от твоят мазе и да разглеждаш света наоколо...

Преди да се бърнем на света обаче, най-добре да хърлем едно око на теб самия. Можеш да имаш една от три "професии" - Воин, магъйоник или човек на по-дозрително звучащото поприще на тези, които оцеляват - Survivor (акато Вероятно се досещаша, на други места „оцеляващи“ наричат за по-просто „краеве“). На всяко от тези занятия съответства набор умения. Освен според професията, уменията са разделени на групи и според функцията си. Примерно, Воинът има група оръжейни умения, магъйоникът - магии, разделени на школи, а краевето... При него ще намерите повечето skill-ове от графа „раззи“. Характеристиките на героят Въвъншно много напод-

покриваш изискванията за ниво. За разлика от повечето RPG-та, в Divine Divinity нивата се печелят по две-три часа игра. При това - не само в началото е така, тенденцията се запазва до госта време. Затова не се ядосвай, ако събркаш къде да поставиш някоя

точка умение или атрибут - скоро ще получиш още и можеш да направиш нов опит да налучкаш правилното развитие. Не съм ли спомнял атрибути на персонажите досега? Ами то е, защото те са стартарни, събъект като на Диабло. Имаш сила, любост, интелект и конституция. Първите три са основни съответно за Воина, краевето и магъйоника, а от последното зависи количеството пердах, което те дели от смъртта.



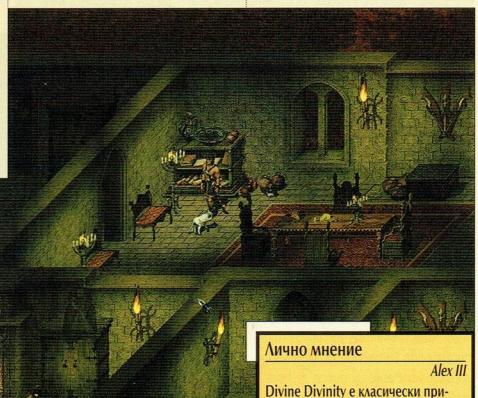
Следните съвети ще ти помогнат да събереш максимален набор от умения и атрибути.

Специфичното тук е, че можеш да комбинираш класовете персонажи. Въвъншност, разликата между маг, боец и „оцеляващ“ е в първоначалните атрибути и умения, които имаш. Оттам настъпва всичко зависи от теб. Много трудно можеш да създадеш „чист“ герой - с умения на магъйоник примерно. Особено в началото възможностите за подобряване на уменията в една специфична област са по-малко от точките, които получаваш за

известни умения. Това означава, че можеш да комбинираш класовете персонажи. Въвъншност, разликата между маг, боец и „оцеляващ“ е в първоначалните атрибути и умения, които имаш. Оттам настъпва всичко зависи от теб. Много трудно можеш да създадеш „чист“ герой - с умения на магъйоник примерно. Особено в началото възможностите за подобряване на уменията в една специфична област са по-малко от точките, които получаваш за

## Глава трета - Широкият свет

Щом се измъкнеш от мазето, в което започва играта, ще откриеш, че светът на Divine Divinity е нетрапционно голям и богат на възможности. Неправилно - в смисъл, че в останалите екшън-RPG-та наистина едно и също, никој друго. В сравнение с класическите RPG-та нито големината, нито възможностите впечатляват чак толкова. В този смисъл про-



### Лично мнение

Alex III

Divine Divinity е класически пример за чудесна, въдхновена идея, спътната от лошо изпълнение. Външният вид на играта е способен да уплаши и медуза и се иска сина воя или неуморима нобознателност, за да прододем човек инстинктивната си реакция на отхърляне и пренебрежение. Проблемът в случая е, че продуктът на Larian не заслужава нито едното, нито другото. Под невразните дреши се крие чудесна игра - приятен геймплей, много съжа, чудесна атмосфера и доста интересни идеи. Въпреки, че на пръв поглед създадете и са преписвали от добре познати заглавия, въвъншност от тях за засли само най-доброто, а останалото са измислени сами. При това - направили са го добре. Всички са направени с мярка и мисъл. Всеки път, когато играта заплашва да стане досада с нещо, то се променя точно на време и вниманието ти се прехвърля на друго място. Наистина се надявам, че опитах да я играеш, че направих усилието да прекараша с нея поне 20 минути.

Оттам нататък съмтам, че няма да има нужда да те убеждавам, че си заслужава да прекараш времето си с нея - ще се убедиш сам.

Интересен е начинът, по който регенерираш здравето и магическите сили - като спиш. Това става на предназначението за целта места - в леда или върху кучинча слама (сламата обаче е за еднократна употреба).



дуктъм на Larian представлява смесица между поджанрове - кръстоска между Diablo и Baldur's Gate. Ще откриеш тонове книзи за четене (но не вървай на Всичко, която прочетеш), хиляди персонажи, с които да говориш и търгуваш (обаче не се вървай на всяка тиха реплика... и НЕДЕЙ да купуваш „летящото“ килимче), много десетки куестове, огромна територия за изследване, стотици пътници, десетки хиляди браузове за избиране, мистерии за разрешаване, история за превиждане...

Забележително е чувството за хумор, който създавателите на играта са блокирали в творението си. На всяка крачка ще попадате на нови и нови пободи да се разхилите истериично - било от реплика, сценка или образ. Личи си, че дизайнерите са се забавлявали добре, докато са си вършили работата.

Интересно е решен въпросът с бързото изминаване на разстоянията в огромния свят. Първо, картата е осеняна с телепортни площи, които ще можеш да активираш една по една. Нобостта обаче извърва във времето на гъве магически пирамидки. Можеш да ги пренасяш и хърчиш на земята както и когато поискаш. Можеш да ги използваш както от земята, така и от инвентара си. Като го направиш, се пренасяш мигновено до другата пирамида. По този начин можеш по всяко време да си организираш възупочен телепортен канал между произволни точки на картата. Добра идея е да сържиш едната пирамида в центъра на некий град, близо до ляло и магазин. Така винаги ще имаш къде да

отстъпиш от някоя трудна битка, а ще можеш моментално да пласираш задърбеното съкровище. Напълно ще оцениш важността на това нагледното дребно удобство в момента, когато ту откриш пиратски паметник.

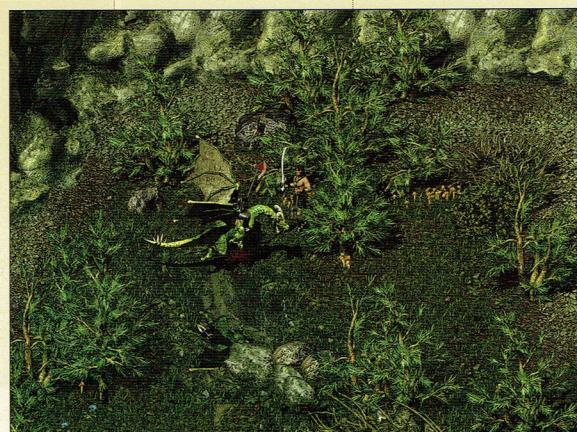
Доста ще бързаш да си прибереш. (Между другото, точно за този момент от геймплея е добре да знаеш, че игратът има преносимо ляло. Намира се близо до Curst Abbey.)

Браузовете изват в десетки разнообразни - обикновени и екзотични, познати и фантастични, бълшебни и не-магащки. Все-

ки си има силни и слаби страни, които е хубаво да разглъдиш, ако искаш да избегнеш проблеми с погребалните агенции и търговото време за зареждане на записаните игри (доста от браузовете имат навика да те вкарват в гроба за един-два удара ако не внимаваш). Освен това - ако некой Ѹпът попадне на място, където умираш преди да си разбрал какво се случва - просто не се напутвай там. Съветът е отворен във всички посоки и няма как от напред да знаеш къде можеш да

след като поизврши започва да сиliche, че става дума за заглавие от 21-ви век, но това се отнася най-вече за ефектите, не толкова за образите и анимациите в играта.

Звукът е на добро ниво, маркер че ефва ли ще те остави с увисната челюст и разширени от възхищение очи. Записаната реч е характерна и спомага много за потапянето в атмосферата, маркер че няма да я чуvas при всеки разговор. Музиката е приятната ка-то фон - ненатрапчива, но с под-



### Тествана система

Pentium 4 1.7 GHz, 512 MB RAM,  
GeForce 3 Ti 200 64 MB,  
Windows XP

Върви прекрасно.



ходища без да се страхуваш, а къде още не бива. Внезапната съмърт е знак, че си попаднал на място от последната категория.

### Глава четвърта - Облеко и обноски

Голямата слабост на Divine Divinity - няма как да не я забележиш - е начинът, по който излизаш. На прв поглед графиката ѝ е горе-долу на нивото на тази от първото Diablo. Въобще

изкуственият интелект не блести с нищо. Въпреки предварителните изказвания на създателята ѝ, че ще обрнат специално внимание на този аспект от работата си, в Divine Divinity повечето браузове притежават интелекта на гранична кошница, а останалите - на плосък червей. Това обаче не пречи, най-вече заради количеството противници, които ще те заливат през повечето време.

### Заключение

Ако се отбраниш от играта в првите две минути, има голям шанс да я харесаш. Слабата графика и ИИ са компенсиран от интересната геймплей, разнообразните светове и чувството за хумор, което дизайнерите на играта демонстрират постоянно. Атмосферата е много добра и историите я увлекателна. Заслужава си да опиташ да я играеш.

YOUR EXPERIENCE TEACHES YOU WELL ...

... TO BECOME A GUARDIAN!



## DIABLO II CHALLENGE

CyberNet  
Flash 2  
Hangar 18  
Labyrinth  
Next Level  
San Marino Nadejda  
Southern Cross

Dream  
Gattaca  
KOBO  
Mazeto  
Sacrifice  
Shadow  
The Citadel

От 1 ноември 2002г. на 14 места в София феновете на Diablo могат да премерят сили online на **Diablo II Challenge** в мрежата на **Headoff G.I.**

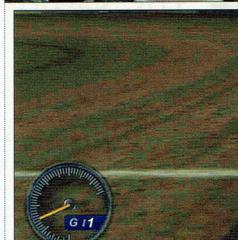
Награден фонд - **1400 лева** плюс множество поощрения.

Подробности - в клубовете или на <http://tourney.headoff.com>



# Dirt Track Racing 2

**П**о типичен американски манер трябва да се примирим, че е въжно да има заблънение, каквото и да означава това. Имат си хората разни кечмани и откънени шоута, ралита и убийствени гонки, в които ентузиаси демонстрират налици на огромни количества мускула или умствена физика, или тук пускат по тесни писти стада почти неуправляеми бисокотехнологични зъбреве. Идеята е да има много фенове, хахухи на корем, или (най-често) някакъв вид чупене на kostи или крийне на ламарини, и всички това да става с много, много шум и тръск. Dirt Track Racing е едно доста популярно автомобилно шоу в страната, която хората имат достатъчно време да си чешат коремите, да нахъват чипс и пуканки, да бебелят и да ледят кабеларката до пропадък. Е, поникога да ходят и на рейсинг шоута. В DTR нещата са безкрайни прости. Състезанието на пръв поглед е нещо по средата на NASCAR серията и ралитата по прашни пътища. Тесни писти, обални или по-шантаби, но които се изсипват п-на брой четириколесни машиниари, п-на брой откаченни пилоти от Възксят и мачкането на ламарини почва. Шоуто е гарантитрано набреф из цяла Америка, като състезанието се провеждат в различни градове на над 700 писти. В играта са вклучени прашни 30 писти с дължина от 1/8 до 1 мила, наклонени до 30 градуса, с формата на обал, D-обал, три-обал, яйцевидни или осморки. Като казбам шантаби, имам предвид точно последните, защото на тях са възможни зърски катастрофи!



## Рейтинг 7.2

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен Интелект



Мултиплейър



Производител: Ralbag

Разпространител: Infogrames

Жанр: Рейсър

Сайт: [www.us.infogrames.com](http://www.us.infogrames.com)

PC: PIII 800, 128MB RAM, 32MB 3D Video

Брой дискове: 1

Сложност: Висока

Ценни за ханга: Голяма

Време за установяване: 1 час

Масовост: Средна

Примена: NASCAR

Малко по техническата част.

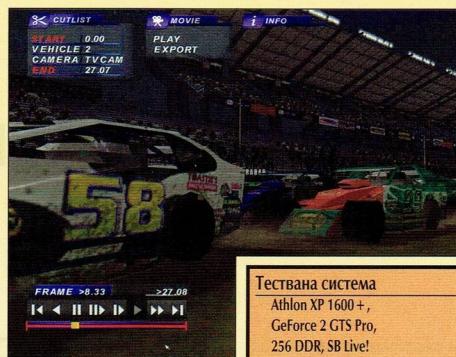
Колите са изключително мощни, 700-800 коня са нещо съвсем нормално. Чаркоите по шаси то и под капака никак не са както при останалите състезателни возила. Колите са разпределени на три основни класа: Pure Stock (евтини, без кой знае какви модификации), Production Stock (по-мощни, като са позволяни определени модификации по шаси-

то, купето и обшивателя), и Late Model Class (наточени откъснато и да ги погледнеш, с корпуси от фибр и какви рече неограничен број конски сили в търбусите). Предвид мощните стъпили върху прашната писта, и скростищните писти на тези возила са доста странини. Гумите почти през цялото време роят из настиката, и трябва просто да избираш на коя предградка да колаяш пистата, като сцеплението на



колелата с пистата е нещо твърде относително. Скоростите не са големи, но въпреки това гигантските понасят огромни натоварвания. Мърснатият газ се използва през цялото време, от началото до края на гонката. Аеродинамиката няма никакво значение, важно е коритото да рие здраво пистата. Колите все едно плуват по пистата като сърхомощни скъперти. Цялата е през цялото време да поднася колата по идеалната крива на Вирджиния. Състезанието е разделено на няколко зонки, като в края на всяка зонка пистата е разорана като картофена нива след нападение на прегладени нишки. Затова между гонките специален кампън-нейка минава да попълни и утъръква трасето за следващата оран, а през това време зрителите наблюват пукани и чипс, чешат си коремите и блеят 8 пражака.

Разработчиците са се опитали да пренесат цялата тази драма и във виртуалното пространство, но, както често се случва, желанието и възможностите обикновено са разделени от паричен недолъжък. Няколко спонсора са помохани за играята, но явно са били смишнати.

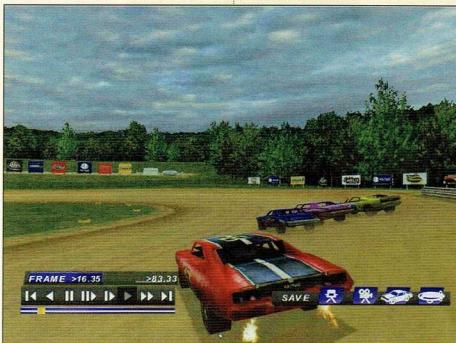


оптимизиран графичен енジн. Лично. Това отнема госта от кефти на гонките, защото самите състезания са изключително еднообразни. Има възможности за Quick Race, Career Mode и Multiplayer. Единствената тръпка при соловеатата игра е при Career Mode. Извърът започва с няколко въшили \$1000, с които си купува вътчини корито от ниския клас. Състезава се в различни серии, получава няколко въшили бонуси за класирането си, които харчи за постмийни ремонти или ъпгрейди на возилото. При това

### Тестванна система

Athlon XP 1600+, GeForce 2 GTS Pro, 256 DDR, SB Live!

На 1024x768 при пуснати всички екстри сече като за световно, не възможно е да се играе. При изключване на доста от блапниките с играта идеално без кой знае каква загуба на визуално качество. Графиката така или иначе си е копти по свърземните стандарти.



### DTR2 е ниско-бюджетна игра,

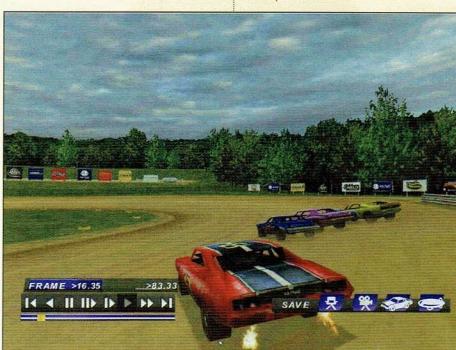
с доста по-представителна графика, още по-представителен звук и отпада от хроничен недомърък на гейм-дизайнери. Като се почне от постмийни менюта, пънчата липса на представителният арт-объект, някаква измислена музика и се стигне до грознозвучните писти, напълнени със спрайтобе, ребабите автомобили, чийто звук никак не е сърми с 800 коня, и се стигне до тежкия и томанено-

тъпрейдите са много скъпи, а първите от състезанието крайно мизерни и недостатъчни. Едновременно с това се стреми да впечатли някой и друг спонсор, който изпражка възгото си на ламарините на колата и почва да киха пари за всяко състезание.

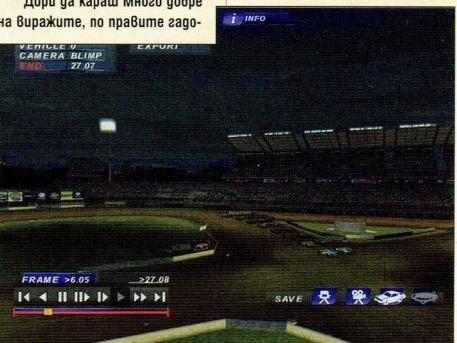
Игията си я бива, само депо на Високо ниво на трудност, задачата да спечели състезанието и да изкара побече пари се превръща в непосинка. Компютърните промишни каран като бесни, а в

останалиите. Бугалите скакат гори и да не се състезаваш, нали имат доборъ. Шом не се състезаваш, не харчиш като луд за ремонтни, остава доста сухо. Когато откриш този номер, за нула време си спретната възможно най-мощно возило, събрах пари за ремонтни и този разглеждаши ми AI-та. Помагането на предавките при влизане и излизане от виражите въвчири чудна работа, колата лети по правата. Съвет за тези, които все пак решат да поизправят. Забравете автоматичните скорости, истиналата е в ръчните предавки, само по този начин имате шанс срещу компютърните опоненти. В DTR2 има солидна доза реализъм и в един момент еднообразното поднасяне по виражите става госта приятно за вниманието. Но колите могат да се правят всякакви тунинг настройки, една от друга по-непонятни. Липсата на готови настройки за пистите или присичен хелп обаче е гадно.

Играта никак не е лоша, но с повече старание еднообразните гонки щяха да излягат по съвсем различен начин. Има твърде малко различни коли, зато им е един клас твърде си приличат и



### Дори да караш много добре на Вирджиния, по правите гадо-



### Бете просто те издухват.

Минах на ръчни скорости, пробвах софийски номера с мръсна газ и попънане на предавките, нищо не помога. Не съм пробвал играта на по-ниски трудности, но на realistic си е направо отврат. Но един бъг в цялата работата ми побори настроението. Оказа се, че спонсора киха пари, дори и га не забръши състезанието. Достатъчно е само да започнеш првата гонка. Веднага да се откажеш и да пропуснеш

гори съпоставеното положение не се променя. Липсата на сносна графика и звук още повече развали нещата, а играта върви прилично само да бърз комп. Но все пак DTR2 със сигурност ще допадне на запалените виртуални рейсинг маниаци, които искат нещо повече от „газ, спирачка, ляво и дясно“. Който има бърз нет, може спокойно да пробва и през Gamespy, в играта има такава опция. Аз тък ще чакам HFS: Hot Pursuit 2.



# Sniper: Path Of Vengeance

Автори: Snake

**A**ко беше филм Sniper: Path Of Vengeance най-вероятно щеше да бъде с участници на Жан Клод Ван Дам или Долф Лундгрен, щеше да е лансиран спекултивно за видео консумация и щеше да го намериш на рафта до „Мост на дракони“ или както там се казваше онът филм в който руситан швейцарска тъмна балкански субкети от горите на Владая и в збора на Софийски Университет. Пътят на отмъщението е перфектният игрален еквивалент на това, което американците наричат B-Movie - нискобюджетна, къширана до безобразие, доволно щнична и кървава прогукша. Независимо и забавна, по свой собствен начин, по простата причина, че в търсъде далеч от класата на големите хитове и респектирано от строеж отпредения към тях поглед на цензурата. Подбно

на добрите представители на теми във филми и Path Of Vengeance става, за да си убиеш никой и друг час, но в момента, в който излезеш от играта ти остава единствено сълнчния спомен, че си спряля по някакви лоши в името на някакво отмъщение. Дори и в момента се улавят, че никој доста сериозни моменти от Снайпер-а ми се глубят, а са минали едва три дни откакто съм приключил с играта. Което в някаква степен е тъжно, защото - както ще стане дума по-натуру - POF определено има съвсите силни страхи и с малко по-добра реализация това би могло да бъде нещо доста повече от поредното посрещнатично заславие. Но нека да караше по ред.

Историята е въвежда от стапартина. Героят ти е елитен наемен убиец. Казва се Снайпер, с ко-

## Рейтинг 6.5



Производител: Xcat Interactive  
Разпространител: Mirage  
Жанр: Екшън от първо лице  
Сайт: [www.xcat.com](http://www.xcat.com)  
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Ниска  
Ценност за жанра: Средна  
Време за усвояване: 10 минути  
Масовост: Ниска  
Примечание: From Dusk Till Dawn

ето измъквач изпол носа на 47 птичката за най-глупаво име на киър 8 изранията история. Някой го напоявява. Вкарват го в затвора. Бяга от там. И започва да си отмъшава.

Пътят му е-  
тествано в  
белзан  
със сто-  
тици  
трупо-  
бе, хи-

ляди гилзи и рехи от кръв. Кръвта на полиции и мафиоти се смесва в общца, помъртвяваща под слънчевите лъчи кафеникава маса, в която определящото за добро и зло се размиват. С което

влизаме във върхата червена точка в мефтерчето на Mirage

Interactive, защото - с очевидното изключени на GA-серията - Sniper е може би единствената екшън игра в

които не се промъква гори и намек за морално посълание. Героят ти е във беззападици щниччен, груб, непримет и безобразно щич да такава степен, че веднага ти става симпатичен.

Гласът на дублъра, поел глабната

роля във въвежда от подходящ за целта и с ниски сътимбр и пропълчено произношение наистина представлява вокални изяви, които не би желал да чуеш за гърба си в тъмна уличка. Първата червена точка тък съба от факта, че целия потенциал на лошото ни може в опростен от госта на кадърния сценарист, който очевидно е решил, че ако насочи диалога с щинизми никой няма да забележи, че покрай тях не е написал

Споменах ли, че  
играта е кървава?





Suzi got an Uzi, дет се  
пееше в една песничка

нищо смислено. Още повече, че според авторите на концепцията в POV диалогът е доста важен аспект от геймплея. Известно е, че Снайпер може да разговаря с всички неизвестни настроени персонаж, който среща в играта, като в повечето случаи гори си има набор от няколко реплики, между които можеш да избираш каква точно глупост да каже. Но вие дях особена разлика в това дали ще напусаш повечето персонажи на мястото, че ще помолиш учителя да ти помогнат или просто ще ги гръмнеш в туквата, но във всеки случай пренасянето на този класически куестаджийски елемент в екшън е приятна иновация за жанра.

И като си говорим за иновации не мога да не спомена и за най-добрия аспект на играта. Намесванието на RPG елементи. Въпреки, че Sniper не може да се мери с NOLF2 по изпълнеността на този параграф (прочее искам да ти поднеса най-искренни си извинения, че няма да мога да напиша рефлексия за тази възхитителна по мое му игра, както ти бях обещал, но просто нямам времето, необходимо ми за да я поиграя достатъчно, а мразя да пиша претупани статии) той предлага поредната стъпка на екшън жанра в гравийната посока. И самият факт, че въпросната пращина стъпка е направена от толкова малка и евтина игра трябва да бъде побежен от показателен за големите про-

изводителни и да им показва ясно какъв ѝ очаква от тях. Става дума за следното. In Sniper героят ти си има онова прозорче, на кое то в ролевите игри му викат character sheet. Там под представителя на престъпна физиономия виждаш колко точки експертизис с качил до момента и колко още те трябват, за да достигнеш слеящащия лебъл. Експертизис - логично - се трупа основно чрез качествено убийване на лошището и, в редки случаи, на правилно проверени доказателства. Както си му е рег, когато качиш ниво получаваш точки, които можеш да разпределиш върху триуме основни показатели - stamina, health и strength, както и върху уменията на герояти за борбени със скъпо едно от осемте оръжия в играта. В добавка използвашето на скъпо едно от съответните оръжия - по позна-

### Лично мнение

Snake

На мен играта ми беше доста забавна на места, пък и - от чисто професионална гледна точка - очевидно доста високо добират идеи на създателите й. Въпреки това наистина не мога да я препоръчам заради изнервиращите гафове.

тия ни от Elder Scrolls-серията и Dungeon Siege начин - също като върху показателя на етана. Това на практика означава, че ако си върх фен на пушката помага я позавах често ѝ ставаш все по-поточен, скоро стрелен, бързозареждащ и поражениенансиящ с нея. Освен по тези във начин можеш да добавиш и временно точки върху основните си показатели с помощта на алкохол и медикаменти. И трябва да ти кажа, че в Sniper можеш да видиш над-човешкото пресъздаването на монитор



И аз те обичам миличък. Казвал ли съм ти колко много си падам по мъже в униформа?

направен от Redneck Rampage на-  
сам.

Проблемът е, че всичките тези добри идеи, които в друг случай биха издигнали POV госта Високо в игралните класации - като отбелоязах и в началото - са пратени по гъвките. Известно, че оставаш с Впечатлението, че хората, които са написали основната концепция и тези, които са правили самата игра просто са имали бързка помежду си. Сценариумът вече ти казах, че е топъл, но това като че ли е най-лесно да го прегълнеш. По-серийните проблеми са годсанско единобразният геймплей, калпавият лебъл дизайн, посрещнати с графика, Високите системни изисквания и набора от бъгове, оставящ човек с Впечатлението, че на пазара е пусната някак крайно ранна бета Версия. Тоест, практически всички важни са толкова кълширано праволинейни и единобразни, че сум нямам. Бедите прилягащи са хумор при оформлението им като показаните на ютюб нацокло портрети на Ленин в къщата на кмета на голям американски град, по никакъв начин не променят положението. Графиката излежава търбена, въпреки и на човек му е трудно да повярва, че в основата на Sniper стои повече от преличния Littech Jupiter Engine, с който е правена и NOLF2, га си имаме уважението. Аз по-серийен гаунчрайбър на графична платформа не бях виждал. На всичкото отгоре, наместо да събре засрамено глава и да върви като святкашка, като би трябвало да правят ощетените откъм добра графика игри, POV при всички експри и резолюция от 1024x768 най-нагло сече на машини където конфигурираната по същия начин NOLF2 лети като изтребител. Ми просто не се прави така, бе хоре. Като добив към и без това утежнената игра и вече възстановените бъбре, вариращи от блокиране до изхвърляне в хингуса и стигащо до извън, че кълшираният екшън-фън на играта просто не си струва на фон на всичко, което трябва да изтърпиши, за да стигнеш до него. А всичките RPG и куест елементи остават единствено за разните рендинги, като само милост, за да имат какъв хубаво да си какват в стапищите. Наистина жалко.

■ Произодител: японски  
■ Разпространение: японски  
■ Интернет: Японските порно сайтове  
■ Системни изисквания: Здрава мъжка ръка, афинитет към первенците и джойстик, облицован с естествена кожа  
■ Цена: Сексуални перверзии с куест елементи

## Water Closet & Critical Point

**K**ато за начало бих искал да посветя тази фундаментална в своята същност статия на приятеля си Васил Димитров и да му изкажа сърдечните си благодарности за това, че грешко ми предпорчва настоящите заглавия, отваряйки очите ми за някои неизвестени аспекти от игралния жанр. Благодаря ти, Васо! Сега можеш да отидеш да се похвалиш на близки и роднини, че името ти е било споменато в едноично печатно издание в раздел различен от криминалната хроника и считам, че това е доста основателен повод да почерпиш съриозно автора. Както съм споменавал - пий Финанци и Джак.

Факт е, че настоящите заглавия никога нямаша да се появят в GW без съответната препоръка. Винаги ми става интересно, когато стар геймър сподели с мен, че някоя игра е „най-изумителната простота, която е играл в живота си и че е събрахнена с нея VIP в психоложически задълбочена и многосложасътво великолепна като Planescape Torment“. А когато въпросните игри са съвсем, отровата вече сама започва да струи по съответните канали възбъдие ми. Факт е също така, че WC и CP накараха същата тази отрова да пресъхне, защото

просто загубих дар слово от това, което се разсмъл пред очите ми. Да каже, че тези съвсем заблуди са чикиджийски игри под всяка възможна критика било търсъре позитивно изказване при положение, че определението „игра“ поне за мен не предполага единствено демонстрация от серия аниме-картички с привлечателен текст и пълна липса на взаимодействие с тях. Оставям настрана чисто практическата полза от тези заглавия, придаващи реални измерения на иначе неизясняващото изказване, че да, наистина, по тази земя живеят невероятни откачалки. Ще пропусна и морализаторските послания от сюжета на „миши наци“ трябва да бъдат забранени, а авторите им да се преследват с всички средства на закона“, защото винаги съм бил на мнението, че ако го дървиш при Вуга на пека „Рахо-Беъ“ с четири колона и предизвикателно щркканли пребълчавач твое изконни право е да мърсуваш край ъпсияния електрорураг до пълно изломище стимула за действията ти да не са във време на обществото. Смятам, че да хванеш една голяма пушка и да подгониш лошища на компютърния монитор в далеч по-добро средство за избиране на стаяната агресия от опитите



Автор: Snake

CRITICAL POINT



ти да направиш същото на живо и не виждам защо в горното изказване „пушка“ да не бъде заменено с „мишка“ както стаяната адресация в сексуални.

Това, което истински ме стъпка в WC и CP не е фактът, че японците искат да чукат момиченца с пребълчилска възраст и въздугат малките си жълти членчета при Вуга на зле анимирана серия бебкова. Съпътствашо е, че в WC и CP няма абсолютно нищо, оправдаващо впечатляващите им размери от по шестстотин и курс мегабайта и лансирането им на пазара като игри. И вътре заглавия представляват колекция от стомана не особено красиви аниме-картички и привлечаш тях изобилистваш с пикантни мъжки членчета със свирбящи глулаша до безобразие перверзно еротични истории. Като цвакаш с левия бутон на мишката текста и картиничките са сменили. На през около двадесетина страници текстът се дава възможност да избереш една от вътре предложени на гейрът реплики

и след това историята с безкрайното кликане продължава. Няма нито един анимиран кадър, няма нито едно място, където пожълтележи от възбуда японец да може да пренасочи хода на ставащото по екрана в желана от перверзниото му съзнание посока. По никакъв начин не виждам с какво WC и CP се различават от всеки средносъституционски аниме-порносът. Ето разради такива калвари игри на геймърите и на гейминг индустрията като цяло ѝ излизат лошо им в чикиджийската общност.

Имах огромното желание да поставя рекорд и да гам на изгражда нулема оценка, но не можах да се съвръга да не гам едно процентче заради историйката във WC за момата, на която ѝ се сеере да вънеш една от вътре предложени на гейрът реплики

■ ОЦЕНКА:

■ Примечка на:

Японска порно игра

01%



- Производител: ...
- Разпространител: ...
- Интернет: ...
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Аркада

Автор: Светослав Александров

# Crimson Land

**П**ъвали ли си че учищите ако ѝ кажа, че Crimson Land е аркадна игра, в която трябва да убийте всичко, което мърда по екрана, освен вашия чобек (недо просто не можете, пробвал съм). Играта се усвоява за не повече от пет минути, но ѝ гарантiram, че ще задорфи вниманието ѝ до със то по-дълго. Как мога да знам ли? Ами, приемете го на доверие и четете напатък...

Идеята, както споменах в приста - намирате се на дървесно игрално поле, където налягат свъсем безмежепко с разхокдат николко види извънредно опасни гадини, като за максимално кратко време трябва да убийте възможно най-много от тях. Защо ли? Ясно е - с времето те стават все повече и повече, докато накрая буквально ѝ поптурват. На всичкото отгоре постепенно поумняват и зайдят. В началото са мудни и падат от по един изстрел на каквото и да е, но не след дълго бече ѝ пресрещат и обераждат маси от изключителни жиливи свещества.

С оглед на тази тежка за вас ситуация, намирам че е време да обърна внимание на нова "каквото и да е" от предното изречение, а то - ОРЪЖИЕТО свъсем не е без значение. Средствата за масово унищожение в играта са семеджайст на брой. Те биват изключително разнообразни. Моят свят е га ѝ пробвате всичките. Най-край от тях изледжат безумни в началото, но в напреднали стадии на играта могат да се окажат последната ѝ надежда за оцеляване. Общо взето оръжиета прилагат към във категории - такива, които изискват да целите конкретна гадина и други, с които стреляте, покаквото поразите, все в кър. Първите са за преоппитчане в началото, докато промънищите ѝ ѝ изброямо количеството, но на патът еднотипната

ракета ѝ своеобразен щит около гората ѝ.

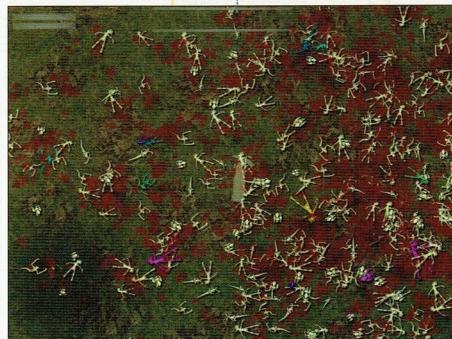
Както виджате не е лесно да се оцелее ѝ тази игра. Все пак за улеснени са ни предоставени и никоя Power Up-и. Те са четири вида - бомба, поразяваша около гората, замразяване на всички гадини за известно време, забавяне на времето и може би най-интересния - увеличава неколкото

ратно штетата и позволява на изстреляти да преминават през николко противника, последователно (перфектен е в комбинация с рязаната дубинка, която ѝ изстрелява във всички



алтернатива са вторите. Ако щете вградите, то най-твърдо се ѝ живее със Seeker Rockets - най-неизящирато и непрактично на пръв поглед оръжие - просто тичаш и стреляш. Ако дадена ракета не улучи, известното време се върти около точката, към която ѝ била изстреляна и обикновено завършила полета си в някоя злоначална гадина, намираща се наблизо. Греизборните характеристики, комбинирани със сериозна скорострелност и бързо презареждане водят до логичния извод, че ако стрелятете многоократно по близка до вас, независимо от гадина позиция ракетите започват да кръжат наоколо, из-

съчми в разширяваща се полукуга - взимате го, инсталирате се възъла на бойното поле и давате поредица от изстрели към



останалата част от него. Резултатът ѝ ѝ помогне да разберете защо играта е заслужила името си [Crimson Land означава червена земя]. Всяка от тези блазинки ѝ ѝ предстои спокойствие и време за разпределение на напушнаните специални умения. Нещо не е наред ли?

А-а, не ѝ ли казах, на всеки няколко хляга точки ѝ ѝ дава избор на специално умение - те варираят от побишка скорострелност и скорост на презареждане до, речем "Последно Отмъщение", генериращо грандиозна експлозия с епицентрът - лобното ѝ място (брутално ѝ ѝ видиш как в статистиката след края на играта броят на убитите от теб същества ѝ ѝ още нарасства).

Накрая искам само да допълня, че играта има и режим на кооперативна игра. С брат ми не бихме "чукали" на една клабатура от времето на Mortal Combat 3, но можахме да устоим на

изкушението да пречукаме още няколко стотини от малките гадове. Последното, до колкото знам е в сила за всички, покосвали се поне за малко по творение на 10ton Entertainment.

P.S. Предайте много поздрави от мен на грамадния червен плујек, десет се пойдява в горния десен ъгъл на полето след като минете 40 000 точки, преди да го гърьминете.

■ ОЦЕНКА:  
■ Примичка на:

39%

■ Производител: MoLoTo AB  
 ■ Разпространение: ...  
 ■ Интернет: ...  
 ■ Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video  
 ■ Жанр: Квест

Автор: Chappy

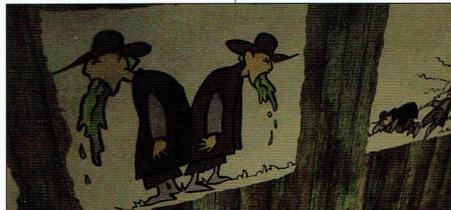
# Zelenhgorm

**K**олегите, бигейки геймъри от Висома и прочие, никога не пропускат в статията си да отбележат как с невероятните си геймърски способности са успели да видят сметката на поредната игра. Нали това им е работата - да преодолеят всички препятствия, да достигнат до финала и след това да разкажат на вас, нашите склонни читатели, за събитията впечатления. На мен обаче ми се налага да започна направо с признанието, че аз така и не преодолях това жалко побогие на Myst-ажийски квест, носещо звучното заглавие Zelenhgorm: The Great Ship. Краткото време, което прекарах с няя ми бе достатъчно да се убедя, че шведските може да правят страховити съвирки и да ѝзвършат без узборки, но техните мъжки половинки са имплементници, чом стане въпрос за игри и приключенски тракища в частност! Авторите от световния неизвестната гаражна фирма MoLoTo обаче могат да се похвалият с разработката на най-ефективната защита спрям рицарстване - просто тяхната игра няма код да я изпиратстват. Сериозно щи казвам бе, нима се съмнявате, че раздъвам оригинално копие?

Но да започвам вече статията и да я приключвам, барабар с кариерата си в 8 GW, че след горните признания ще ли ще се задържа повече.

## Историята на играта...

Нямка макаба. Сериозно. Тяхната игра е лишиена от каквото и да е обяснение на случките, точно следват пробуждането на главния герой Арик - малко, небиенно налег пастирите със сламеноруса ко-са и оби поглез - до самия край, за който може само да газадете до края на тази статия. Преразказ на спестените ви събития може да намерите единствено в видеокоментар към играта, но понеже домашната ми комутка го



изпусна в тоалетната и пусна водата, наложи ми се да гадам за смистъл ѝ. Интрюто прави един слаб опит да ѝ обясни, че ѝ очаква някаква невероятна мисия, но само дотам. Въобще, единственото невероятно нещо в Zelenhgorm е невероятно грозната за жанра графика. Положението е побожно като резила на CD Версията на Schizm - игра изградена изцяло от видео кипчета, като не-

каздърната компресия превръща иначе постните бекери за различни прелестите в Schizm. В едно истинско мазило от максимум 256 цвета на баденъж и пиксели с размер на конска муха. Останах с Впечатлението, че за да замаям (буквално) положението с чапата на детайл на места автогрите нарочно са влошили фокуса на изображението. Така Zelenhgorm ще

увеселенето, че пред мен се разиграва някаква детска постановка за пикъльби до лет годинки. Акцентът е тъй скандирански, а сумите тъй бавно и мъчително се произнасят, сякаш са ги учили по транскрипция. Цената, която Zelenhgorm плаща за това размитчества - е пространство - не зависи, че няма да намерите повече от един час геймплей ще трябва да се брекнесат за цели три дука. При това ще ги сменят като ги-джей през няколко минути поради неизгладната подредба на кличепатата върху дисковете. Почакайте да видите побагахате. Сега ще ви разкажа за интерфейс. Предполага се, че по отношение на него в 8 Myst-ажийските квестове всичко е ясно, но не и за MoLoTo. Авторите са разкарали добрия стар курсор и мърдането с мишката във и дясната точка на персонажа. Само ако насочите погледа си точно към гаден, изчакате известно време, произнесете молитва, МОЖЕ БИ ще се покаже иконка, върху която да щракнете и неща да се случи. Целта е ясна - да се направи открибането на предмети изключително трудна задача и тaka да се убелчи пръвънчестостта на играта. Кофти. Нито в един момент няма да сте сигури, че сте проверили всичко - на всяка джоб. Колкото до самите загадки, че кака едно - научаването да се борави с инженерата в играта е една от най-сложните сред тях.

И ето и го финала на статията, а и на играта. Ако все пак проявите забидното търпение да прекийдите няколкото кошмарни часа пред екрана, ще успеете да проникнете във великолепният кораб от подзаглавието, да се запознавате с обитателите му и... да откриете че сте станали жертва на може би първият квест-сапунен-серия в играта история. Накратко, играта щи изхърля с обещанието след няколко месеца да излезе следващият от петте планирани епизода. Може на Роро това многощ ще му донесе, предиб, че ѿсигури материал за нощното му Mistче, но мен определено не ме кари. Добре, да се отказах на време от играта. Най-важното си вие да спорите същото...

■ ОЦЕНКА:  
 ■ ПРИЧИНА НА:

13%



- Производител: ---
- Район/страна: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium II 400, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Аркейд

Автори: Guererro &amp; Master

# Batman Vengeance

**Л**инкс...2.3...4. Onc! Поглътваме сърцата на всички сърца. Исках да кажа Тъдъръм БАТМАН. Да, точно оня супер човеко-прилеп облечен в черен латекс. С дребните остроушички и четирите топки от филма заг себе си (е, по-малките читатели сигурно са ги гледали с кеф... бел. рег.: сега къде бе, ще се обиждаме ли?). Сигурно се досещаша, че настоящата игра е насочена тъкмо към техните възхитени погледи, така че известно време ще се обръщат предимно към мяк (бел. рег.: мага, май наистина ще се обиждаме).

Здравейте, мили деца, преполагам, че сте откъснали поглед от любимите си комикси за Аладин, Доналд Дък и Miki Maus, само да за хъврлили еднооко на новата игра за гигантският прилеп. Ами той изглежда точно, както сте събихали да го видяхте по Cartoon Network с очи без зеници и мяло изрисуван от най-много три цвята. Подобно на анимационния си двойник задачата му е да спасява света и най-вече носещата покътка част от него от зли костюмирани изроди като Жокера и подобните нему. Пободни на Паркър (Сладъръмен, нали се сещате), Брус скча на съкаш беззърните пропасти между небостъргачите благородните на BAT-приспособленията си, а също така се сбъчи в супер интересните си BAT-коли изграда (Готъм) в който живеят само лошият клууни и безпомощни малки жертви. Харесва ли нали, в този свят никой не умира, никоя кръв и най-лошото, което може да се случи от тъмните улички е яйко (ах, кой лош чичко ще е на-

учил на сумичката "ексхбишионист"?) да ѝ изплаши до смърт или небивно да ѝ зашемети, докато чакате добрия прилеп да се притнесе на помощ. Още отсега ѝ съвет-



Вам, не Врънкайте мама и татко за пластмасова кукла на Супермен, по-добре ѝ ще куплят играчка, плъсът ѝ е опасност от гълтните някое парче и да се задавите. А по-накога действията по-приписвашо и от "Лека нощ деца". Enjoy, както поникога казват възрастните...

А сега hail, на цинищите.

Първо, това е сред надомротимите търъп-пъръпни, които съм играл някога. Прекалено съм голям за игри като Batman: Vengeance. Постна, скучна, монотона, еднообразна, излишно отрудена от изискването за пределна прегълътност при изпълнение на гаден скок или поредица от задължителни действия. Не е

за хора със слаби нерви като миците. Сравнение с неговата посрещнатост тази на Лара е като място на първия ред на стриптийз шоу. Гемплей няма. Jump'n'run-a, каквато трябваше да представява това заглавие в омешан до безобразие със схватки уан-он-уан, в която най-интересната част е моментът, в който приключват. Въпреки че Батман се води познавач на бойните изкуства явно само го познава, без да ги владее. Единствените му удачи са три, като Вълчийчките power moves не прибавят нищо интересно (ъпъ, грешка въщност не прибавят абсолютно нищо като със има пребит, че нами да ти стигнат нервите да откриеш поне гъба). Ходиш на определени места, скачаш на определени сгради, задействаш определени предмети. То, честно да ти кажа, свободата на действие някак не се връзва с понятието jump'n'run и това може да го търкуваш като единственото добро нещо. С други думи "Господа създатели, издатели, програмисти, дизайнери и сценаристи благодаря ѝ, че не Вълчийчките момчета из дебилите нища, защото този размаза къде да можете да си заврете тъните физиономии поради простата причина, че задните ѝ, които сега им служат за убежище ще бъдат обезформени от ритане". Край на цитата и най-късата ми статия за списанието.



- ОЦЕНКА:  
■ Премия на:  
Spider-Man

39%

Автор: Snake

# Бяхме войници [We Were Soldiers]

**Историята:**

Филмът е адаптация по романа на Харолд Мур и Джоузеф Галоуей "We Were Soldiers Once... And Young" и разказва за една от първите битки на американски войници във Виетнам. Годината е 1965 година и щатите решават да изпълнят мобицата на прозападното Сайгонско правителство и да им помогнат с разбунтувалите се под съветското влияние бедни, северни части на страната. Никой няма ясна идея какво точно ги очаква сред виетнамските джунгли, а потенциалните стратегии са разработени единствено на хартия по простата причина, че Америка никога досега не е

история като "Долината на смъртта".

**Похвалите:**

Каквито и други глупости да е правил, Рендъл Уольс ще остане в историята като сценарист на един от най-великите исторически филми на всички времена – *Смело сърце*. Втората му поредна колаборация с Мел Гибън преповтаря в голяма степен формулата на въпросния хит – синекология австралиец е самошвержен пълководец, който трябва да спечели практически обречена битка срещу многократно превъзхождащ армията му противник. И резултатът е вече от добър. Гибън е усъпявал да извади от калта

че с надпис Director си стоял, се е казвал Желязнатата маска, логиката показва, че следващият филм, на чието столче с надпис Director трябва да стоиш, се казва Реклама на тоалетна хартия Белана. Воден от уверената му режисура и сериозната сценарна основа на книгата, писана от истински ветерани, *Бяхме войници* се превръща в един от най-добрите военни филми, снимани някога, подреддайки се в личната ми класация съвсем мъничко под колоси в жанра като *Спасяването на редник Райнън и Възвод*. Филмът предлага зашеметяваща визия и нюанси от най-добре заснети баталъни сцени, напомнящи масти на филмова лента. Кървищата, както може би и сам се досещаш, не са ни сплести, а ако си падаш гнуслив личният ми съвет е да примиши за няколко секунди в момента, когато чуеш репликата "Хвани го за краката и го издъртай", иначе ще повръщаш пуканки.

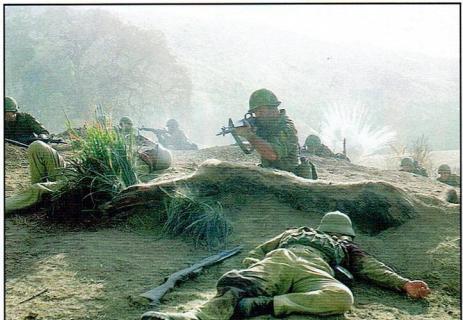
Документалното усещане е засилено допълнително от почти пълното избягване на типичните за жанра клишета. Обръгналия на военни екшъни зрител ще остане изумен, когато прогнозите му кой точно ще оцелел до финала и кой за кого и какво ще се жертва започнат да не се изпълняват една след друга, предизвиквайки кристално ясното усещане, че онова там на екрана е истинска,шибана война – смразяващо жестока и реална. Война, в която смъртта не идеа, за да подчертает някоя сюжетна метафора или за да демонстрира някой нов операторски трик при завъртатето на камерата. Смъртта в *Бяхме войници* идва, защото над бойното поле летят крайно некинематографични куршуми, които просто търсят чия път да разкъсат. И наистина това е един крайно прости чик филм в най-добрая смисъл на думата. Битката в Долината на смъртта е просто поредното флагче,



водила война в подобни условия. На лейтенант Харолд Мур (Гибън) се пада нелеката задача да поведе своите неориентирани войници във вражеските земи. Към мястото, което съвсем скоро ще бъде вписано в американската

дори и посредствени заглавия, но изненадващият факт е, че *Бяхме войници* няма никакво намерение да затъча в каквато и да е кал. Рендъл Уольс обори категорично твърдата ми теза, че след като предишният филм, на чието стол-





забито в картата на Виетнам през шестдесетте. Там не се рещавала съдбата на цялата война както например при увековечения в Редник Райън десант в Нормандия. Това е една малка битка, в която едни малки хора, подчинени на големите световни сили са се стреляли с услужливо предоставените им автомати М-16 и Калашников. **Бяхме войници** те сазва със самото прозрение, че всичката смърт по екрана, всичката кръв, която се е разляла в тази долина през 1965 година, няма никакво значение за хода на войната, че победата или загубата на американците или виетнамците няма да промени нищо. Не е променила нищо. И като казвам американци и виетнами имам предвид точно това. Произведеното на Уолъс е един от безкрайно малкото щатски филми, които обръщат внимание и на противикатата страна, които не раз-

невероятно изльзване като лидер и след начналната му реч на стадиона направо и на мен ми идваше да грабна автомата, но си мисля, че е малко нагло да му пишат една и съща роля по няколко пъти.

Въпреки че филмът се е разминал с голяма част от клишиетата на жанра има няколко момента (сред които връх взима съ списващи идиотската

войници в световен мащаб бяха леко противоречиви. Факт е, че Стоун и Копола са казали практически всичко, което може да се каже за Виетнамската война, а Спилбърг е успял да концентрира целия ужас от войната като тяка-ва в началните двадесет минути от **Спасяването на редник Райън**. За всеки следващ филм, както е видно, ще бъде дяволски



дават присъди кои са добри и кои лоши. Този филм би си струвал дори и само заради краткия монолог на виетнамския офицер край камарата от стотици трупове. Въщност този филм би си струвал дори и само заради простикий факт, че единственото американско знаменце, което се радва на по-серизно рекламирано присъствие във всъщност е едно малко хартиено флагче, което замества централно място в една особено покъртителна сцена към края.

#### **Критики:**

Мел Гибън е играл корав главнокомандващ с добро сърце и голяма челяд преди има-няма два филма в **Патриотът** и чувството за дежа ву е притягвано единствено от факта, че виетнамците са малко по-дребни и жълти от англичаните, по които стреляше предишния път. Факт е, пътът има

реплика на един умиращ войник, който изръства с патос "Щастлив съм, че умирам за родината", които разсипват целия реализъм на ставащото на екрана и те подсвещат по особено груб начин, че гледаш поредния холивудски блокбъстър. Което е супер гадно при положение, че през по голямата част от **Бяхме войници** имах напълно реалното усещане за вихреща се наоколо война.

**Змийски откровения:**  
Отзвиват за **Бяхме**

трудно да се бори с подобна конкуренция. Но продукцията на Уолъс няма за цел да побеждава в битки. Подобно на самото сражение в Долината на смъртта, той е просто по-редната страница от мрачната история на човечеството. Страница, на която е записано нещо, което личи на мен ме разърси.

**Аналогии:** **Блек Хоук, Спасяването на редник Райън, Взвод, Патриотът, Апокалипсис сега**

**Оценка: 8/10**



**Кино**

# Приключения Без Край

## The End

Кратко и ясно, изписано с едри букви, сякаш спелят от възиране в монитора играч може и да не разпознае смисъла, вложен в тях. След стотици часове, прекарани в умишлен геноцид на всякаака чудовищна папач и почти задължителното спасяване на света, трупан на точки Олин и изпълняване на безбройно количество задачки, на заклетия геймър не остава нищо друго освен да се наслади на петте минути звездна слава. Изпадналите в увес ум бавно изтрезняват след ефектното кличе, а на дисковете не им остава нищо друго освен да събират прах на рафта като отдават на забравен артефакт. Остава добрият спомен и въпросът, заг-

Преди години авторите на компютърни ролеви игри просто щяха да се усмихнат ехидно и да обещаят последното продължение. Не че и сега не го правят, при това още по-настъпено. Но паузата често е сериозна загуба на фенове и популярност, а те се изразяват в пари, когато дойде време да излизат следващото заглавие. Нещо трябва да задържи играча пред монитора, предваквайки едно изтичащо ястие отново и отново. Обичайна практика става игрите да излизат в комплект с добри редактори, позволяващи на онази особена проспекция геймъри, които по съвместителство са и wannabe-дизайниери, да си експериментират и да създават свои вариации на любимите заглавия. Някои от

мите - хем редакторът така или иначе се използва при създаването на играта и пускането му не е свързано с допълнителни средства, хем това дава възможност на инициативните фенове да замажат положението. Отново без пари! Както се казва - с един куршум... то май не останаха зайци за избиране.

Та, приказката ми е за модовете. Оставям настрана екшиъните, които като игри са елементарни за мен - те не са ми специалност. Тук ще говоря за модове за ролевите заглавия. В RPG-жанра геймплейт е сбор от комплексен математически модел, който трябва едновременно да бъде хем балансиран, хем гъвкав, и история, която да дава на играча максимална свобод-

можности. Един редактор (editor), който би позволил на играча да създаде собствена история, чрез наличните средства - със същата свобода, каквато е предоставена на самите автори, е наистина горяло предизвикателство, но какво е животът без предизвикателства? Тази година три хитови ролеви игри се опитаха да постигнат заветната цел, представяйки на феновете изключително професионални програмни средства за създаване на ново игроно съдържание. Това са *Dungeon Siege* на Gas-Powered Games, *Elder Scrolls III: Morrowind* на Bethesda и всесигурната *Neverwinter Nights* на Bioware. Да погледнем на тях под тематичния ѝгъл на настоящата статия.



50 компютъра  
Просторни помещения  
Най-новите игри  
Кафе-бар



# Neverwinter Nights

**О**т изброяните в тази статия заглавия Neverwinter Nights е единственото, в което на създаването на модове се дава приоритетна роля. Засилена като полу-MMORPG платформа за онлайн игра, NWN се цели към феновете на настолната Dungeons&Dragons, предлагайки им същата свобода да творят свои светове и истории. И те това и правят! Тук ще намерите и най-дружилият редактор, носещ нежното, изпълнено със заряд име Aurora. Той е най-лесният за използване сред трите и почти всеки средностатистически полу-орк варварин може да си спогоди никакво ниво и да го насели с чудовища за избиване. Всички възможности за изграждане на карти са изнесени върху стандартен интерфейс, като може директно да наблюдавате от птичи поглед рендирания резултат. Под корпуса на Едитора се крие изключително мощен скриптов език за програмиране. С него ще създавате не само диалози и скриптирани събития (за съжаление не и кът сце-ни!), но и цялостни подсистеми, които автоматично генерират уникални предмети, магазини и битки (в зависимост от силата на персонажите), създават икономически модели и реалистичен метеорологичен тъкъв. Възможностите не са ограничени, но комплексността на езика позволява невероятни решения.

Другият коз на Neverwinter е неговата модулна архитектура. При

зареждане на играта тя проверява в отделни директории за четири вида файлове, които могат да се създават от играчите – **пакети с ресурси** (Hack Packs), **модули с приключения, допълнителни портрети и готови персонажи**. Благодарение на пакетната архитектура авторите на модове за Neverwinter могат да "пакетират" във вид на файл нова графика, музика, чудовища (дори със нови 3D модели), филмчета, скриптове и др. ресурси. Тези



пакети, което позволява самите приключения да са с малък размер – от 300 до 5–6 мегабайта. Всеки един от модулите може да се играе както сам по себе, така и във вид на мултиплъйър! Интересно е да се отбележи, че някои фенове отиват и по-далеч от това, създавайки мегамодули (persistent world), в

классове, умения и качества (feats). Възможностите за създаване на магически предмети също са до голяма степен ограничени. Единственото, което им остава на дизайнери, е да създават единични приключения – и, повърху тях, това те правят със забележителен размах. По специализираните за това сайтове можете да намерите до 20–40 нови модула НА ДЕН! Обществото от автори на модификации на Neverwinter е най-голямото от трите изброяни в тази статия игри. Можете да се убедите в това, като посетите някой от следните места:

## Neverwinter Vault

(<http://nwvault.ign.com/>), част от мрежата IGN, или

## PlanetNeverwinter

(<http://www.planetneverwinter.com/>) за тези способни да изтърят

FilePlanet. Не трябва да се пренебрегва и официалния сайт на Bioware, който не е просто за отбиване на номера. Там авторите практически всяка седмица предлагат ново съдържание, като съвсем скоро ще бъде пуснат сериал от модули с общ сюжет, който ще може да се изтегли бесплатно.

**Заключение:** Независимо от ограниченията, D&D лицензът и модулната архитектура си казват думата. Тази игра има недвусмислено фенска поддръшка.



пакети са доста големи (от 1 до 200 MB – но се налага да се теглят само веднъж) и съдържат готови игрови свят и приключения. Персонажите и потрите за персонажи се съхраняват в удобни за разпространение формати, което води до голямо разнообразие от професионално създадени персонажи и портрети (и като казвам това наистина имам в предвид ПРОФЕСИОНАЛНО направени – някои фенски продукти са с качеството на художниците от Bioware!). Възможно е няколко мода да използват ресурси от един и същ па-

ко до 64 персонажа могат да играят онлайн. Повечето от тези светове могат да се ползват само на сырьвите на авторите им, като игра е безплатна (Стига да имате оригинален CD key, мамка му!).

Все пак положението не е толкова розово. Основен недостатък в Neverwinter е ограниченият левъл – дизайнът на квадратни блоки (tiles), с които се работи лесно, но пък се налага една невероятно сковаваща кубичност. Освен това модулите нямат възможност за добавяне на нови раси,

# Morrowind

**E**дна от най-недооценените ролеви игри на тази година има реалния шанс да се превърне в Half-Life сред ролевите игри и единствено фактът, че не Bethesda, а Bioware грабната апетитния D&D лиценз, може да се превърне в спънка по пътя към постигането на заветната цел. Независимо, че в играта се забе-

префасонират терена и дори създавате нови местности и локации. Можете да измайсторите нови раси, класове и астрологични знаци, че дори и да бърникате в самия математически модел на играта, променяйки формулите, на които се основава бойната и магическа система. Това се постига чрез използването на модулна



лязват известни недостатъци, особено по отношението на баланса, тя единствената от тазгодишната ролева партида успя да пресъздаде един огромен, направо титаничен и килицът от живот виртуален свят. И нещо повече – дава възможността на всеки да го промени по собствено желание, да остави своя отпечатък. Казано просто – Morrowind е една от малкото игри, които позволяват на играча не толкова да създава нови светове, а да променя съществуващи. Може да използвате хийлдите на различни обекти или да импортирате от 3D Studio, като по този начин добавяте нови сгради, персонажи,

система от Plugin-и, като всеки един plugin съдържа единствено измененията, които се наслагват върху игровия свят. Това е изключително удобно не само защото файловете обикновено са с микроскопичен размер и се теглят бързо, а и поради факта, че Plugin-ите могат да се наслагват един върху друг. Ето ви пример:

Един автор създава Plugin 1, който добавя цял нов град. Някой друг харесва тази добавка и създава Plugin 2, който пък вгражда в центъра на града огромен колизум – там ще се провеждат гладиаторски битки. Понеже двамата не ги бива в програмирането на скрипт-язика,

трети автор създава Plugin 3, който на базата на създадените и вече разположени модели позволява на персонажа да се включи в гладиаторските битки и да печели пари от това. Добре, но друг автор решава, че тримата глупаци са пропуснали хазарта, и върху техните творения добавя Plugin 4, позволяващ в една палатка до колизума всеки да заложи на някой от бойците, включително и за себе си. Всичко дотук е прекрасно, но все пак като че ли липс-

нови в нещо уникатно. Може да се убедите в това, ако посетите сайта **Morrowind Summit** (<http://www.rpgplanet.com/morrowind/>). Там ежедневно се добавят между 10–15 плъгина с изключително разнообразие – от нови сгради, разнообразяващи градовете в играта, до нови класове и раси, нови оръжия и куестове, нови гипри, подземия и какво ли още не. Свалали си седмично по няколко, това ви гарантира, че светът на Morrowind ще се променя непрекъснато и ще ви предлага несекващ поток от нови предизвикателства за вече създадения и развит персонаж. Ако пък селекцията на този свет не ви



ва нещо. Петият дизайнер решава да добави в палатката една изключителна разголена мадама с модел от 500,000 полигона, която да приема залозите и автоматично да хърли в ноката новата ви GeForce 4600 платка още от пръв поглед, и при която да останите после спечеленото, в замяна на някои специфични услуги от нейна страна. Последното беше майтайн, но затова пък възможността във създадените Plugin-и да се преизползват и надграждат с

допадне или FilePlanet изпълнява нервите ви с безкрайното чакане да видите реда да изтеглите даден файл, може да отидете и на **Morrowind Files** (<http://morrowindfiles.com/>) и **Morrowind Mod Library** (<http://www.mwchronicles.com/mods/>).

**Заключение:** Уникална архитектура с безгранични възможности, способна да вдъхне живот на света на Morrowind за вечни времена.



# Dungeon Siege

**P**опевият хит на Крис Тейлър постига своето – успя да събере в едно типичния игрови стил от Diablo с лек интерфейс и толкова огроен и семпъл геймплей, че човек да се чуди дали играта всъщност не е правена за любителите на шутърите. Не че това е лошо, но великолепната графика на играта просто плаче да бъде комплектована с малко по-задълбочен геймплей, а това – по правилото, изложено по горе – авторите тактично са оставили в ръцете на феновете. Малко преди излизането на играта на сайта й можеше да се изтегли редактор, с който всеки да си запретни ръковите и да започне да майстори нови приключени. Като че ли не се получи, обаче. Скрипт-язикът се оказа доста ограничен, а максимално огроената система на играта не позволява да се създават

класове, раси и умения. По този начин всяко остава подчинено на развитието на бойните и магически системи от оригинална. Голяма част от т. нар. модове за Dungeon Siege не са никак повече от малки модификации на правилата –



тефакти от самото начало. На пръстите се боят създадените от феновете цели светове, като при това до-

в сингъл- или мултиплъйер, тук типът допълнение (сolo / мулти) е твърдо зададен. Ако това все още не ви е отказало от изтеглянето на модове за играта, вашата първа спирка е

## Siege Network

(<http://siegenetwork.com/>). Това е един от големите портали, посветени на тази игра, с почти ежедневни ъпдейти. Друг голям сайт за Dungeon Siege е

## Dungeon Siege Net Guide

(<http://www.dsnetguide.com/>). Той се ъпдейтива постоянно, но предлага около 10–15 мода седмично.

**Заключение:** Звезда, която постепенно зализа. Играта не предлага онова, от което wannabe-дизайнерите се нуждаят, за да създават качествени допълнения.



повечето с явна чийтърска насоченост. Например чудовищата да дават по 100 пъти повече Огън или пък да изнамирате тонове ар-

ри и най-малките често са доста едрички за сваляне. За разлика от Neverwinter, където всеки модул може да се използва по желание

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3

тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, [www.comtradebg.com](http://www.comtradebg.com), e-mail [comtrade@netel.bg](mailto:comtrade@netel.bg)

ИСКАШ ЪПГРЕЙД?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст... Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade<sup>98</sup>

■ Производител: Nihilistic / Blizzard  
 ■ Развръстник: Vivendi  
 ■ Интернет: [www.blizzard.com/ghost](http://www.blizzard.com/ghost)  
 ■ Системни изисквания: Конзола  
 ■ Жанр: Екшън от трето място  
 ■ Оцветяване: Отчаяни

# StarCraft Ghost

Автор: Groover

В

Blizzard са печално известни с инфарктния начин, по който обявяват свояте нови заглавия - на всички регистрирани на тяхно име сайтове се появява броач, който показва след колко време истината ще се появи на бял свет. На изложението GameShow в Токио те направиха точно този номер и половината геймърско войнство в България започнало нощните бдения. Към 3:00 - 3:30 след полунощ стана ясно - Blizzard разработва тактически екшън от трето лице, което ще се развива в Starcraft вселената. Преди да наадем писъци на радост и да организираме тридневни тържества в чест на мъгъщите пичове от Blizzard една малка подробност попарила настроението на всички PC-играчи - Starcraft Ghost ще излезе единствено и само за конзоли. Какви точно не се споменава, но от дадените от Бил Роупър интервюта стана ясно, че се визират X-Box, PlayStation 2 и GameCube. Същият този Бил Роупър унищожи всички надежди на

PC-играчите, заявявайки следното: "Винаги сме смятали, че игри трябва да бъдат проектирани като се има предвид платформата, на която те ще излизат. Дизайнът на StarCraft: Ghost е специално насочен към конзолите по много начини - геймплей, начин на управление, очаквания на конзолните играчи. Нямаме намерение да публикуваме това заглавие за PC, точно както Warcraft III е заглавие единствено за PC и няма пусната негова конзолна версия".

Реакцията сред моите познати са разделиха на две. Едните баха искрено възмущени и заявиха, че Blizzard са се изложили много с този StarCraft: Ghost. Вторите обясняха, че явно ще се минава на конзолите - при условие че една свистна видеокарта е на центъра на цяла конзола - за какво повече можем да си говорим. За мен това означава, че Blizzard сериозно поглеждат и към пазара на конзолите, който се развива стремглаво през последните години. Докато търсех информация по

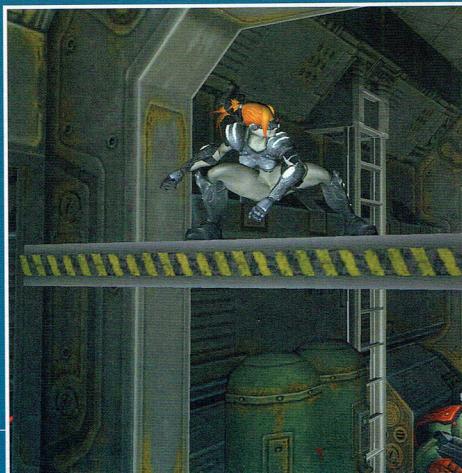
выпърса се оказа, че това далечния да бъде първата им конзолна игра, по-скоро първото сериозно заглавие за подобна платформа. И ако трябва да бъде съсем точни - StarCraft: Ghost ще е разработена до голяма степен от Nihilistic (Varmire: The Masquerade). Blizzard са поканили гореспомената фирма, за да разработи заглавието като използва богатите взаимности, които предлага Starcraft Вселената - до голяма степен неизследвана поради факта, че предиците заглавия в нея са били стратегии в различно време. Интересно е защо изборът на Blizzard е паднал върху Nihilistic, но се оказва че основателят на фирмата е ex-Blizzard, който е работил по ... познатите

(черешка за победителите) StarCraft. Според Бил Роупър човек, който е запознат как е било разработена стратегията в реално време ще може да създаде успешно заглавие във StarCraft: Вселената. Няколко дни по-късно се разбра, че Blizzard ще възродят The Lost Vikings за GameBoyAdvanced като по проекта отново работи отдалена фирма.

След като разтворихме родата на хората до девето коляно (ей, това

Интернет а било голяма работа), средно е да обръщам някакво внимание и на самото заглавие.

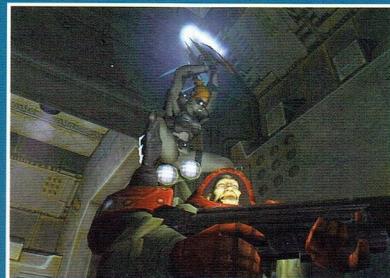
Ако сте обрънали внимание на C&C Renegade ще разберете за какво става дума. Самотен командос (в случая командоска) в тила на врага, помага за развой на битката между Тераните и техните врагове. Все още не се знаят подробности около фабулата на играта. Действието ще се развива след края на Brood War. Играчът ще влезе в ролята на един от Ghost-войнниците на Тераните - Nova. Време е да извадим от пра-





шасалото чекмедже паката със знания за StarCraft и да си спомним, че Ghost-овете са специална единица на Тераните – войници обладаващи психокинетични способности. Те могат да стават невидими, да обезвреждат машини, както и да викат взършуни удаи (nuclear strike). Същите тези способности ще обладава Nova. Всъщност почти всички от единиците, които ще срещнем в StarCraft: Ghost ще имат специалните способности на събратята си от StarCraft. Дори те имат същите гласове и характеристи. Когато е започната разработката на Ghost (преди около година) са взети всичките записи на екипа, разработвал стратегията в реално време, така че можем да очакваме приемственост между двете заглавия. Ако срещнете Lurker можете да бъдете сигури, че той ще се зарови под земята. Пехотинците на Тераните най-често ще бъдат виждана да си обаждат нещо заедно... разбрахте идеята. В StarCraft: Ghost няма да станем свидетели на раждането на нова раса – според Blizzard във Вселената все още има твърде много неща, които не са били докрай разработени. Много е възможно в Ghost да направят дебюта си нови единици от всяка една раса. Те ще бъдат продуктивни както от логиката на играта, така и от достоверността на Вселената. Например вече в ясно, че Тераните ще имат леки пехотинци, които да охраняват вътрешността на сградите си, тий като създателите на играта се преценили, че обикновените пехотинци са твърде тромави с тежките си скрафандри, за да бъдат използвани за тази цел. Но да оставим Вселената на StarCraft: Ghost и да се върнем към към линияния основен акт – пси-война Nova.

Тя се очертава да бъде истинска машина за отнемане на животи. Тренирана от най-ранна детска



възраст, тя има съръхчувствителни възприятия, които ѝ позволяват да усети врага си дори през стена, а когато се срещнат с него тя ще може да определи по аурата му неговото състояние и способности. За да бъде Nova ефективна, тя ще служи с оригиналниот си StarCraft-ско оръжие – пушкапото C10, но също разполага и с гранатомет, огненвъргачка, а също така и с PsyBlade – оръжие за близък бой. Ако все пак врагът е твърде многоброй или могъщ (например Mutalisks), Nova ще може да прибегне към златното правило N13, занесено във всички бойни системи – "Бягай Бързо". Благодарение на нейния специален Н.E.S. (Hostile Environment Suit или казано по-просто екип за враждебна околна среда), тя ще има възможност да бъга със свръзкувока скорост. Ефектът в играта ще наподобява синоно bullet-time-a на Max Payne. Н.Е.С. ще осигури на Nova и по-голяма издръжливост, по-бързи рефлекси, а на всичкото отпоре ще има допълнителни отвори за извършване на действия като катерене по стълби, стени и огради, ходене по въхата и прочие акробатски номера. Само можем да се радваме, че ще можем да играем с толкова същъщен воин. Всъщност в началото Nova наистина да има всичките тези екстри, а ще придобива способностите си по време на игра.



Тя най-вероятно ще бъде раздепена на няколко епизода, всеки от който ще се състои от различни по брой мисии. В тях ще има всичко, което можете да очаквате от една конзолна игра – разрешаване на загадки, скочане по платформи и... разбира се тактически-ориентиран екшън. За всеки един от редумите на игра Blizzard (или май е по-добре да казвам Nihilistic) са въведени известни промени. Например когато сте в стая, където трябва да решите логическа загадка, камерата от свободно рееже се около вас ще стане фиксирана. Скочането от платформа на платформа няма да изисква точност до последното пикселче, а ако все пак не успеете, да скочите като хората, под въз ще има невидима обезопасяваща мрежа – Nova ще изкатери ръба и ще имате нов шанс да прехвърлите пропастта. Като човек, който се е сблъсквал с много безумия точно на подобна тематика, приветствам с две ръце това новоиздадене. По отношение на основния режим на игра – играчът ще има свободата да прави каквото си поисква. Изричното условие поставено на дизайнерите на нивата в Ghost е една задача да може да бъде извършена по поне два начина. Blizzard искат да наградят играча, който мислил нестандартно и да му дадат игра, която да може да му удовлетвори. В Ghost миникар-

та ще играе голема значение за геймплея. Когато героятната еднини щум, около нейното квадратче на миникарта ще се разлеят вълни, които показват докъде може да бъде чут звука. Ако те докоснат противник, той ще разбере, че Nova е наблизо. Всъщност, в играта ще има и моменти, в които изобщо няма да ви пуска колко щум еднини. Нали не си мислехте, че гравитационните

тротинетки – Vulture-ите, Големите и Wraith-овете ще можете да ги гледате само отдалеч? Истина е, че в Ghost, Nova ще може да кара всичките тези машинари. Мания!

Ще довърша мой доклад с две неща – да мултиплър ще има, но какъв точно още не се знае, предполага се че ще използва on-line функциите, които всяка една от конзолите смята да въвежда/вече е въввъла. Графика също ще има, при това като гледаме от снимките към играта и филмчето на диска, няма да бъде никак зле. Лично аз не мога да направя сравнение между това как изглежда Ghost и никак друга конзолна игра поради липса на опит, но западните колеги твърдят, че играта изглежда много, много добре за заглавие, кое то ще излиза чак след една година.

Неко като поспеши. Моля не мислете, че искаме да ви дразним с тази статия. Просто Blizzard са най-голямото име, от Warcraft насам нямат слаба игра, всичко до което се докоснат става златно в буквения смисъл на думата. Независимо дали усилията им са насочени към конзолните или PC платформите всички тяхна крачка трябва да се следи отблизо. Само се чуя, колко ли души все пак ще си купят конзоли само заради тази игра. Интересно ще е да разберем, бъдещето ще покаже...



Автор: Balrog

# WarCraft III Ver. 1.03

**E**то случи се най-накрая. Blizzard пуснала пръвия от серията си пачове, с които динамично ще променят баланса на играта малко по малко, докато нещата досягнат до едно завидно ниво. Или поне това е, на кое то се надяваме. Така беше и със StarCraft, ако си спомниме. Доколко „кръките“ излаждат робове и доколко се пускат просто, за да се подкрепя интересът на израчите е въпрос, над който не ми се иска да разсъждавам. Всек пак не мога да не отбележа, че след всеки пач игрите стават други - за да сте в час се налагат да цвикат много. Да забравим тези мисли обаче и да видим какво ни носи v1.03. За ваше улеснение прилагам таблици с новите статистики на единиците от различните раси. Освен това ще научите и за промените, които изместваната сеймърска душница ще тръбва да понесе, а именно:

#### Новите Неща.

Ще започна с това, че са добавени стелни на трудността, при игра с компютърни опоненти - Easy, Normal и Insane. Когато си имате ИИ за съзник, вече с пълно основание можете да очаквате, че при нападение на града ще тий ще се Town Portal-ира вътре да го спасиба.

ИМ-то вече ще показва на минал-а къде ще атакува.

#### Промените при Орките:

**Head Hunter**-те са с повишено здребе (350 вместо 280) и забавена атака.

**Stasis Trap**-а вече не действа на приятелски единици, но ефектът му е намален (6 сек, от 12). Експозицията му ще унищожи дружески канапи, които се намират в обсега.

**Kodo Beast**-овете са с повишено здребе (1000 вместо 790) и забавена атака.

**Orc Barracks** вече струват 50 (вместо 70).

**Watch Tower**-те вече нанасят

16-18 щета (вместо 19-22).

**Grunt**-овете са с повишено здребе (700 вместо 680).

**Shaman**-те вече нанасят 11-12 щета (вместо 14-16) и са със забавена атака.

**Stasis Ward** и **Sentry Ward** вече не пречат на придвижването и строежа.

**Healing Ward**-а на **Witch Doctor**-ите вече има 5 (пем!) здребе (вместо 200).

#### Промените при Хората:

**Brilliance Aura**-та е основно преработена и не е %-но базирана. Тя вече фиксира количеството мана/секунда 0.75, 1.5 и 2.25 за всяко от трите си нива.

**Divine Shield**-а на **Paladin**ът вече струва 25 мана (вместо 75).

Рагуиствът на **Blizzard**-а вече не се увеличава с покачване на нивото на заклинанието.

**Water Elemental**-те вече „стоят“ на полето 60 сек (вместо 75).

#### Промените при Ношните Елфи:

**Sentinel**-те вече могат да се махат посредством някакъв „диспел“ (Wand of Negation, Dryads, etc.), или като се атакува тървото със селянин или обсадна единица (преди тървото трябва да се разрушат, също е достатъчно само да се побере леко).

**Mana Burn**-а вече не сработва на единици с **Mana Burn** (Demon Hunters, Satyr Soulstealers, Felhounds и пр.).

**Thorns**-а вече има процентно изражение на щетата, които бръща. Процентните за юниата са както следва 10%, 20% и 30% от ръкопашната щетата, която търпят единиците в обсега ѝ.

Рагуиствът на **Wightkaine** на **Wisp**-а е увеличен с 25%.

**Detonate**-а нанася 225 щета (вместо 150).

**Бронята** на всички сараги, които не произвеждат единици е повищена от 2 на 5. С 5 защита е наградена и сарагата за **Ximere**.

**Ballista**-та вече има команда

Attack Ground.

Заклинанието **Force of Nature** ще може да се ползва на всеки 20 сек (вместо всеки 30).

**Treats** „стоят“ на полето 60 сек (вместо 75 сек).

**Дженето** на тървата вече дава константен, 10 сек., ненатрапващ с лечебен ефект на сарагата, която ползва умението.

**Кладенциите** са коренно променени. С суми прости ако лекувате единица, която има да възстановява и мана и здребе, този процес ще промъти гъвъти по-бавно, м.е. за да постигнете същия резултат като преди това ще трябва побече кладенци. Единиците, които имат само здребе са лекуват като преди.

**Mana Burn**-а на **Demon Hunter** вече се ползва по-бавно, времето между гъвъти бе ползвания (cooldown) е 9 сек. (вместо 6 сек.).

**Owl**-а (Бухала/Собата) на **ROTM**-а вече не може да се диспелва.

#### Помените при Нежките Елви:

**Gargoyle**-те нанасят 21-24 щета (вместо 16-18). Щетата срещу въздушни единици е 51-63 (вместо 46-57). Бронята е намалена от 5 на 3.

**Death Pact**-а вече струва 50 мана (вместо 75) и може да се ползва вътре по-често (на всеки 15 сек. вместо на 30 сек.).

**Lich**-а вече има госта побече здребе, поради това че вече спартира с 15 Сила + 2/нибо, а не 13 + 1.6/нибо.

**Frost Armor**-а вече е ауто-каст заклинание, което ще се прави на всички единици под атака ако ауто-каст-а е активиран. Цената на Frost Armor 8 мана е 40 (вместо 55).

Българействът на **Spirit Tower** се га струва 160/40 злато/тървба

(вместо 120/40).

**Crypt Fiend**-Вече са с леко побренена атака.

#### Промените при неутралните единици (creeps):

Всички ръкопашни крий-ове от 1-во до 5-то ниво са по-мощни.

Всички крий-ове 6-то или по-високо ще редуцират щетата от магия по същия начин както и Героите.

Крий-овете от 7-мо или по-високо ниво ще бъдат като цяло по-умни.

Всички крий-ове от 7-мо ниво ще нанасят Хаос (Chaos) щета.

Драконите 10-то ниво вече не са имуни на магия.

Доста от „по-незначителни“ крий-ове са с променени щети и умения.

Наимените са госта по-ебтини.

#### Предмети:

**Scepter of Mastery** вече няма да се появява случајно в мултиплеър картите.

**Tom of Power** и **Mask of Death** са с по-високо ниво, съответно 8 и 10-то.

**Wand of Lightning Shield** е предмет 3-то, а не 6-то ниво.

**Sentry Ward** предметът вече извърши с 3 заряда, а не 5.

**Periapt of Vitality** дава 150 здребе, а не 100.

**Pendant of Mana** дава 250 мана, а не 300.

**Tom of Experience** дава на Героите 150 точки опит, а не 200.

Това е основното. Какво още ще се случи до версия 1.09 (Поне StarCraft-а до там го избута) никой не знае. Надяваме се тази информация да ѝ е полезна. Успех!

Таблица на атаката и защтата

	Small	Medium	Large	Fort	Hero
Normal	150%	100%	100%	50%	100%
Pierce	75%	100%	150%	35%	50%
Siege	50%	100%	100%	150%	50%
Spells	100%	100%	100%	100%	75%

**Undead Units**

Единица	Здамо	Дърба	Храна	Здрасе	Тип Броня	Броня	Радиус на зрене	Скорост	Време за отреакт	Tun Amaka	Tun Оръжие	Шема по земя	Шема по въздух	Пауза м/з атаките	Обсез
Acolyte	90	0	1	180	Medium	0	80/60	220	15	Normal	Normal	9.5	None	2.5	Melee
Ghoul	140	0	2	330	Medium	0/6	140/80	270/350	18	Normal	Normal	13/17.5	None	1.3/1.05	Melee
Crypt Fiend	250	40	3	550	Small	0/6	140/80	270	30	Pierce	Missile	30.5/41	None	2	55
Gargoyle	220	30	2	400	Medium	3/9	160/80	270	35	Pierce/Normal	Missile/Normal	22.5/30	57/78	2.2/1.4	30/Melee
Abomination	280	70	4	1080	Large	2/8	140/80	270	45	Normal	Normal	36/48	None	1.9	Melee
Meat Wagon	270	65	4	380	Medium	2	140/100	180	45	Siege	Artillery	79.5/108	None	4	100
Necromancer	170	20	2	230/380	Small	0	140/90	270	30	Pierce	Missile	10.5/15.5	10.5/15.5	1.8	60
Banshee	180	30	2	210/360	Small	0	140/80	270	35	Pierce	Missile	13/19	13/19	1.5	50
Frost Wurm	450	120	7	1100	Large	0/6	160/80	220	60	Pierce	Msplash	95/113	95/113	3	30
Shade	N/A	N/A	1	250	Small	0	190/80	270	15	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Skeleton	N/A	N/A	0	180	Medium	1/7	80/60	270	N/A	Normal	Normal	14.5/19	None	2	Melee
Infernal	N/A	N/A	0	1500	Large	6	140/80	320	N/A	Chaos	Normal	54.5	None	1.35	Melee
Spirit Tower	160	40	N/A	550	Fort	5	160/80	N/A	35	Pierce	Missile	29.5	29.5	1	70
Halls of the Dead	300	150	N/A	2000	Fort	5	120/80	N/A	120	Pierce	Missile	45.5	45.5	1	80
Black Citadel	345	150	N/A	2300	Fort	5	120/80	N/A	120	Pierce	Missile	54.5	54.5	1	80

**Human Units**

Единица	Здамо	Дърба	Храна	Здрасе	Тип Броня	Броня	Радиус на зрене	Скорост	Време за отреакт	Tun Amaka	Tun Оръжие	Шема по земя	Шема по въздух	Пауза м/з атаките	Обсез
Peasant	80	0	1	220	Medium	0	80/60	190	15	Normal	Normal	5.5	None	2	Melee
Militia	None	None	1	220	Medium	4/10	140/80	270	N/A	Normal	Normal	12.5/17	None	1.2	Melee
Footman	160	0	2	420	Medium	2/8	140/80	270	20	Normal	Normal	12.5/17	None	1.35	Melee
Riflemen	240	30	3	520	Small	0/6	140/80	270	26	Pierce	Instant	21/26.5	21/28.5	1.5	40/60
Knight	290	60	4	800/950	Large	6/12	140/80	350	45	Normal	Normal	25.34	None	1.36	Melee
Priest	160	10	2	220/370	Small	0	140/80	270	28	Pierce	Missile	8.5/11.5	8.5/11.5	2	60
Sorceress	180	20	2	250/400	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	12.5/17.5	12.5/17.5	1.75	60
Gyrocopter	220	60	2	350	Medium	2/8	180/110	320	25	Siege/Pierce	Missile/Instant	20/26	27.5/38	2.5/1	Melee/50
Mortar Team	210	70	3	360	Medium	0/6	140/100	220	40	Siege	Artillery	58/79	None	3.5	100
Steam Tank	230	60	3	700	Fortified	2/8	140/80	220	55	Siege	Instant	50/68	None	2.1	19
Gryphon Rider	330	70	4	750/900	Large	0/6	160/90	270	45	Pierce	Missile	50/68	50/68	2.2/2.4	45
Water Elm 1	None	None	400	450	Medium	0	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	25	25	1.5	30
Water Elm 2	None	None	None	675	Medium	1	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	35	35	1.5	30
Water Elm 3	None	None	None	900	Medium	2	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	45	45	1.5	30
Guard Tower	140	60	N/A	500/800	Fort	5/8	160/80	N/A	60	Pierce	Missile	25	25	0.9	70
Cannon Tower	200	100	N/A	600/960	Fort	5/8	160/80	N/A	75	Siege	Artillery	100.5	None	2.5	80

\* Всички стойности след „J“ в графата „Радиус на зрене“ са отнасящи за нощно въикдане

**Night Elf Units**

Единица	Здамо	Дърба	Храна	Здрасе	Тип Броня	Броня	Радиус на зрене	Скорост	Време за отреакт	Tun Amaka	Tun Оръжие	Шема по земя	Шема по въздух	Пауза м/з атаките	Обсез
Wisp	70	0	1	120	Medium	0	100/75	220	14	None	None	None	None	None	None
Archer	150	10	2	260	Small	0/6	140/80	270	20	Pierce	Missile	20.5/31	20.5/31	1.5	50/70
Huntress	225	20	3	550	Medium	1/7	140/80	350	30	Normal	Mbounce	17/23	None	1.8	22
Ballista	245	85	4	380	Medium	2	140/100	180	45	Siege	Aline	62.5/85	None	3.5	100
Dryad	170	60	3	380	Small	0/6	140/80	350	30	Pierce	Missile	16/22	16/22	2	50
Dot'Druid	300	80	4	430/580	Medium	1	140/80	270	30	Normal	Normal	20.5/25.5	None	1.5	Melee
Dot'Bear	N/A	N/A	4	960	Large	3/9	140/80	270	N/A	Normal	Normal	35/47	None	1.5	Melee
Dot'Druid	160	20	2	225/375	Small	0	140/80	270	22	Pierce	Missile	11/15	11/15	1.6	60
Dot'Crow	N/A	N/A	2	375/450	Small	0/6	160/80	320	N/A	Pierce	Missile	None	24/39	1.75	60
Hippogryph	190	20	2	500	Medium	0/6	160/80	350	40	Normal	Normal	42/57	None	1.05	Melee
Hippo Rider	N/A	N/A	4	780	Large	0/6	160/80	320	N/A	Pierce	Missile	20.5/31	20.5/31	1.25	45/65
Chimaera	390	70	5	900	Large	2/8	160/80	220	65	Pierce/Siege	Msplash/Missile	75/102/50/68	None	2.5	45/70
Trent	N/A	N/A	N/A	300	Medium	0	120/80	220	N/A	Normal	Normal	16	None	1.75	Melee
Tree of Life	400	150	N/A	1300	Fort	2/7	90/60	40/80	110	Normal	Normal	45.5	None	2.5	Melee
Tree of Ages	320	80	N/A	1700	Fort	2/7	90/60	40/80	120	Normal	Normal	54.5	None	2.5	Melee
Tree of Eternity	350	120	N/A	2000	Fort	2/7	90/60	40/80	120	Normal	Normal	67	None	2.5	Melee
Ancient of War	230	70	N/A	1000	Fort	2/7	90/60	40/80	60	Normal	Normal	50	None	2.5	Melee
Ancient of Lore	240	80	N/A	900	Fort	2/7	90/60	40/80	80	Normal	Normal	45.5	None	2.5	Melee
Ancient of Wind	220	80	N/A	900	Fort	2/7	90/60	40/80	70	Normal	Normal	42	None	2.5	Melee
Ancient Protector	240	100	N/A	550	Fort	2/4	190/80	40/80	80	Normal	Normal	37.5	None	1.5	Melee
Ancient P. Rooted	240	100	N/A	550	Fort	2/4	190/80	N/A	80	Siege	Msplash	58	58	2	70

\*\* Стойностите във всички останали графи, стоимящи зад „J“ са показателни за единицата при пълен чаред

**Orc Units**

Единица	Здамо	Дърба	Храна	Здрасе	Тип Броня	Броня	Радиус на зрене	Скорост	Време за отреакт	Tun Amaka	Tun Оръжие	Шема по земя	Шема по въздух	Пауза м/з атаките	Обсез
Peon	90	0	1	250	Medium	0	80/60	190	15	Normal	Normal	7.5	None	3	Melee
Grunt	235	0	3	700/800	Medium	1/7	140/80	270	30	Normal	Normal	19.5/30	None	1.6	Melee
T Headhunter	160	20	2	350	Small	0/6	140/80	270	22	Pierce	Missile	25/34	25/34	2.34	45
Catapult	260	70	4	425	Medium	2/8	140/100	180	45	Siege	Artillery	92/125	None	4.5	100
Raider	210	40	3	610	Large	0/6	140/80	350	28	Siege	Normal	25/36.5	None	1.85	Melee
Tauren	325	80	5	1300	Large	3/9	140/80	270	50	Normal	Normal	33/45	None	1.9	Melee
Shaman	150	20	2	260/410	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	11.5/14.5	11.5/14.5	2.1	60
Witch Doctor	170	25	2	240/390	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	13/17	13/17	1.75	60
Kodo Beast	300	60	4	1000	Large	1	140/80	220	30	Pierce	Missile	18	18	1.44	50
Wyvern Rider	310	40	4	500	Large	0/6	160/80	330	35	Pierce	Missile	45/54	45/54	2	45
Spirit Rider	None	None	None	200	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	11.5	None	1	Melee
Dire Wolf	None	None	None	300	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	16.5	None	1	Melee
Shadow Wolf	None	None	None	400	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	21.5	None	1	Melee
Ore Burrow	170	50	N/A	600	Medium	2	80/80	N/A	50	Pierce	Missile	37.5	37.5	4/1	70
Watch Tower	180	80	N/A	500	Fort	3	160/80	N/A	55	Pierce	Missile	17	17	0.6	80

**FreewareJava.Com**  
<http://www.freewarejava.com/>

**Main Menu**  
 Welcome to FreewareJava.com, an excellent starting point to everything Java™ technology on the Web! At glance: What's New page  
**Java™ Applets (74)**  
 Java applets & Javalets types to let Java power to your site or Javalets are one-line beans than their source codes  
**Java™ Sites and Zines (26)**  
 Collection of Java sites and zines. Java great way to keep up with the latest happenings in the Java Community  
**JSP and Beans (10)**  
 JavaServer Pages and JavaBeans  
**FreewareJava.com reviews:** review from the editor at TechFaqmag!  
 Too many websites on any subject, including Java, come and go too rapidly for any living human to keep up with them all. That's why we created FreewareJava.com as a static resource, where you can always find what you're looking for. Java is a complex language, and it's not always easy to learn. Java code can be both long and repetitive, but simple and effective, very移植able, and seems to have been designed for plenty of content growth.  
 Copyright © 2002 [FreewareJava.com](#). All rights reserved. [Sitemap](#) | [Feedback](#) | [Java](#) | [Freeware](#) | [Sun Microsystems](#)

Ако искате да направите добър уебсайт, има два възможни подхода. Може да се скапете от работа и да направите един смислен, сериозен сайт с много съдържание. Можете и просто да запелите своята снимка някъде в мрежата с надпис "Ей твата смотаното съм АЗ!". Ако в случая искате да направите второто, просто не може да минете без да добавите на същата тази страница и кул бесполезни, но адски приятни (наглед) бесплатни Java приложения които да отвлечат вниманието на посетителите от гореспоменатата снимка. FreewareJava е архив именно за такива и тук ще намерите над 750 приложения като броени, часовници, игри, анимирани бутони, часовни и какво ли още не. Сайтът изненадва с [почти!] абсолютната липса на реклами и приличния си дизайн, като всичко ви е дадено като на длан. И ако това не ви е достатъчно и искате да понучите нещо, ще намерите и 27 ръководства които са предимно за начинаещи, както и връзки към други подобни сайтове и онлайн списания.

**Phrozen Keep**  
<http://dynamic2.gamespy.com/~phrozenkeep/site/>

**phrozenKEEP**  
 Serving the D2 mod community since 2000

**FROM THE CREATORS OF AGE OF EMPIRES® I & II AGE OF MYTHOLOGY®**

Welcome to the Phrozen Keep, home of Diablo 2 mod making here at Phrozen Keep. We are a modding community that is growing and improving. Please read the forums and see what others are doing. If you would like to contribute to our mod, then please do so. We are not accepting any forum posts or emails to that effect. Only the files will be accepted. If you have any questions about the Phrozen Keep then we are a thousand members and try and help each other out with problems and suggestions!

October 18, 2002  
 ~phrozenkeep

Отмина славното време, когато любимото ви списание се изправи дружно на нозе и плюя една камикса в лицето на иначе мегахитовата Diablo 2, отмина и времето когато в залите се организираха публични търгове на артефакти. Маният да ти се падне комплект доспехи от тогото вече отмята. На онзи червенция с рогата му остана само да забие едно колито на алеята на звездите и да чака по-добри времена. Но не-зависимо че Diablo 2 отдавна не е върховете на класациите, фенове от цял свят проподължват да я поддържат... ако не само с постоянен гейминг, то с тонове модификации които добавят ново възможности към играта. Ще ги откриете на най-голямият сайт за модове за Diablo, който може да намерите в мрежата - Phrozen Keep. Тук ще очакват големо количество допълнения, редактори и плътнионе, добавяйки нови актове, противници, предмети и комплекти, а често и просто превършватки играта в една чиритъска вакханалия, които ще ви позволят да преживеете безкрайното лишено от замисъл преследване на поредния заветен предмет по-различни и по-вълнуващо. Както казват в "онзи" реклама, това е поредното доказателство че Рогатия рита и хане!

**FileShack**  
<http://www.fileshack.com/>

**FILESHACK**  
 SEARCH

**FEATURED DOWNLOADS**

Drag before download anything you will need an account (free) to download here. If you already have a account, click here to log in. If you need to do it, login.

**LOG IN NOW**

Ако прегледате набързо следващите няколко реда нария начин да не си кажете "Какво толкова - поредният сайт с геймърски файлове!" Този драскал явно само запълва място с тази помисъл! Кой знае, може и да се окажете прави! Но докато изпитвате съмнения, бих искал да кажа няколко думи за FileShack, който направо обира всички признания за безплатен, удобен (за разлика от по-голямото си братче FilePlanet) и изключително стilen откъм дизайн сайт за патчове, демота, реклами, медиа, модификации и редактори на игри. За да изтеглите каквото и да е било, трябва първо да се регистрирате. Това е безплатно, изискваните от вас данни са сведени до биологичния минимум, като все пак е добре да не използвате личния си e-mail - никой не обича спам. Подобно на FilePlanet сайтът използва множество сървъри за да разпределя натоварването, но тук те са много повече и всичките до един безплатни, което гарантира че исканият файл ще трънне към вас на мига. А какво повече може да иска човек? Виж, ако е автор в Gamers Workshop, би искал да си запълни страничката...

**Alt.Binaries**  
<http://alt.binaries.nl/>

Search the Latest Files in Binary Newsgroups

uploaded / total results

Browse by Topic

Download Games Music MP3 Software

News-Sources offers fast download speeds for many topics

alt.binaries 06-02-2002 Tommy van Leeuwen  
 Source - contact info

Тези от вас, които са наясно какво се крие зад термина Usenet сигурно добре знаят какво съкровище от информация в скрито зад блясъка на World Wide Web. За тези които не са - това е пра-ядото на днешните форуми, но реализиран като централизирана мрежа от сървъри. С времето ролята на Usenet като информационен център запада, за да се превърне в най-големата неполуправна мрежа за разпространение на спам в колосални количества, пиратски софтуер, медия и порно. Ако търсите горещите новести в кино/аудио бранша и държите да се на върха на вълната, просто е задължително да си намерите добър Usenet сървър навреместо да чакате P2P сървърите (или родните FTP-та) да съвршат работата навместо вас. Лошото в случая е, че Usenet е изключително неудобен за използване - повечето сървъри не пазят всички файлове за повече от ден-две, а намирането на нещо специфично е като търсене на игла... съвсема смисъл! Именно за да облекчи тази задача създателите на Alt.Binaries са създали каталогизатор на всички нови файлове изпратени в usenet групите в които се разпространяват порно, пиратски софтуер и медия. Тук не може да теглите файловете, но може да намерите връзки към тях стига да сте конфигурирали своя usenet клиент (и Outlook върши никаква работа в началото). Сайтът е изключително издържан и предлага всичко най-необходимо за да сте вигати в крак с най-новията warez.

# Chat ли си?

**Д**а си го кажем направо, не е нужно да се казваш Фройд, за да се сетиш, че имаш проблем – когато се усмихваш си завърташ главата на 90 градуса, докато говориш пръстите ти старателно пишат по невидима клавиатура, а след основния ремонт в къщи тоалетната чиния изведнъж се озовава до компютъра. Chat ли си? Мда, всеки, който се е докосвал до крастата знаенейните основни проблеми – можеш да си говориш с приятелите единствено по нощите. Всеки опит да задържиш линията повече от час и половина през деня има един резултат – дуплексът нахлува в твоята крепост омазан в цветовете на войната, а в ръката си държи хладно оръжие – метла, кухненски нож или (в най-лошия случай) GSM, на който е изписано името на родителското тяло. Да не говорим за всички пропуснати купони и срещи с приятели, защото вчера Sexy ти е казал/а, че си пада по теб и иска да те "види" в чата. Chat ли си?

Как да решим тези проблеми? Чатът през деня без близки срещи от третия вид с дуплекса е възможен с прекарването на наета линия/кабелен интернет, но вероятно ще виждаш приятелите си единствено от снимките на твоята уеб-страница.

Да не говорим, че ако погледнем историческите хроники, битките за кабелен Интернет се траели месеци наред. Лаптопът е добро решение, стига да имаш **a)** хиляда излишни долара **b)** GSM с кабел/инфрачарвен port и възможност за връзка с Интернет или телефонна розетка наблизо. Има и по-удобна алтернатива. И тя е да се добиеш с пакета за активиране **Chat ли си?** само за 24 лв., а ако вече си абонат на GloBul да използваш новата услуга GloBul Chat.

Като начало нека изясним разликата между **GloBul Chat** и **Chat ли си?**.

**GloBul Chat** е услугата чат от мобилен телефон (единственото изискване към GSM апаратът е да може да изпраща и получава SMS съобщения), достъпна за всички, които ползват мобилна комуникация от GloBul (основна програма, **b-connect** и **Chat ли си?**).

**Chat ли си?** е алтернатива на **b-connect** – вид предплатена мобилна комуникация, ориентирана към младежите с цена на SMS без конкуренция на пазара. За сравнение на цените можете да разгледате таблицата към статията. Към SIM картата **Chat ли си?** връвят и 10 лева време за разговори или 78 SMS-а (ако искаш сметни си сам), които ще

ти осигурят летящ старт. Технически погледнато **GloBul Chat** е изградена на основата на HP-сървъри, базирани на UNIX и един куп специализиран софтуер, но това което е важно, е че тя ще ти позволя да си направиш истински on-line купон без да ти е необходим компютър и връзка към Интернет. Достъпчна е само SIM карта на GloBul и мобилен телефон. Принципите на новата услуга са същите, както и в компютърния чат. Има си стая (канали), където се събират хора по интереси, private съобщения, възможност за игро на досадниците, опция за създаване на собствена стая и т.н. Поради факта, че все пак чатът през GSM има някои особености, като например броят на стаите, където можеш да бъдеш едновременно (три), броят на хората, които могат да бъдат едновременно в една стая (10 – ако желаващите са повече се създават идентична стая с индекс 2,

3 и т.н.). Избиращи си NICK, влизаш в предпочитаната от теб стая и започваш да си говориш с хората вътре. Всичко това се прави с определени команди, които се изпращат към сървъра като SMS-и. За да започнеш, просто изпращаш START nickname на номер 1003. А за да лафиш – CHAT, последвано от някакво съобщение на номер 1004 и то ще се появи като твоя реплика в стаята, в която се намираш. Има команда за влизане/излизане от стая, за заговаряне на определен човек, за попълване на инфото ти и т.н. Ако си любопитен, можеш да отидеш на [www.globul.bg](http://www.globul.bg) и да стигнеш до "Стая за чатене". Можеш да разглеждаш разговорите, които се провеждат там (естествено само общине, личните остават скрити). Към момента на писане на статията по стаите имаше около 100 човека, които активно ползваха услугата. Дали някой от тях не си бил ти?...

## Chat ли си?

### Цени за изпращане на SMS

От 1 до 50 съобщения	0.11 лв./съобщение
От 51 до 200 съобщения	0.10 лв./съобщение
От 101 до 200 съобщения	0.09 лв./съобщение
Над 200 съобщения	0.08 лв./съобщение

### Тарифа за разговори

Национални разговори	GloBul-GloBul /БТК/
Друг мобилен оператор	0.89 лв./60 сек

### Цени на GloBul Chat

Команди за действие/проверка	0.02 лв./съобщение
Изпращане на чат съобщение в общца или лична стая (на всички или само на 1 получател)	0.07 лв./съобщение
Създаване на лична стая	1.00 лв./стая

**основна програма**  
**b-connect**

### Цени на GloBul Chat

Команди за действие/проверка	0.02 лв./съобщение
Изпращане на чат съобщение в общца или лична стая (на всички или само на 1 получател)	0.09 лв./съобщение
Създаване на лична стая	1.50 лв./стая
	1.50 лв./стая

Цените са без начислен ДДС

Автор: FonManiac

# Модемни неволи

**K**омпютър+модем = Интернет! Написаното е вярно (с някои допускания, като това да имате и лайтен акаунт примерно), но колкото и просто да излезеша на хартия, в реалността съвързанието на модем и компютър и близането в Интернетът понякога се оказва много задача. Викате спешалици, той олекжа отмяк, отпам, взима 20 лева и опрява модема с няколко щраквания, или тъкът не го опрява (но пак ѝ взима 20 лева). Сигурно може да намерите некоя приятел, който да го опраби безплатно, но разправиште и загубеното време си остават. Затова, в настоящата статия ще използвам опита на специалистите от Spectrum Net с проблемите на техни клиенти и юзери вハイ-джанко - решението на тези проблеми, за да съм бил полезен.

И така, с благодарност към екипа по поддръжка на фирмата Спектър Нет, да започнем:

## НАЙ-ЧЕСТО СРЕЩАНИ ПРОБЛЕМИ ПРИ РАБОТА И ВКЛЮЧВАНЕ В ИНТЕРНЕТ

### 1. Поява на страници съобщения.

Например:

„The computer you've dialed cannot complete your request.Check if the proper set of network protocols are installed.“

Или

„You've been disconnected from the computer you've dialed“  
Съобщенията от този тип се появяват когато TCP/IP протокола е вече инсталзиран един път и се инсталира повторно.

1.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control panel | Network** и направете пропътка дали TCP/IP протокол не е вече инсталзиран. Добавка от мен – може да изтряпте и отново да инсталзирате TCP/IP протокола – той се инсталзира от add, protocol, Microsoft, TCP/IP.

2. И лак страници съобщения:  
Когато Вашият компютър често

не може да осъществи връзка с Интернет и дава страници съобщения, проверете какви компоненти са инсталзирани в **Network**.

### 2.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel | Network**.

2.2. Ако нямаете локална кабелна мрежа, трябва да има инсталзирани само следните компоненти: **Dial-Up Adapter, TCP/IP Protocol и Client for Microsoft networks**.

### 2.3. Изберете **My Computer | Dial-Up Networking**. С десния бутон на мишката щракнете върху иконката на връзката. От менюто изберете **Properties** и след това **Server Types**.

2.4. От показаните опции мащабе (ако е указанна) опцията „**Log on to network**“, както и бъчци протоколи и начини на съвързване, които са необходими, а именно: **NetBEUI и IPX/SPX Compatible**, като оставяйте само **TCP/IP**.

### 3. Съобщение „There is no dialtone“

### 3.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel**.

3.2. С десния бутон на мишката щракнете върху иконката **Modems**, изберете **Properties**.

3.3. Ако сте на аналогова централа, пропътка дали не е активно поле „**Wait for dialtone before dialing**“. Тази опция е само за шифрови телефонни централки. Ако Вашата е аналогова, мащабе опцията.

### 4. Съобщение „The computer you've dialed is not answering“

### 4.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel**.

4.2. С десния бутон на мишката щракнете върху **Modems** и изберете **Properties**.

4.3. Махните опцията „**Cancel the call if not connected within XX seconds**“.

### 5. Съобщение „Invalid user name or password“

Принципите за това съобщение могат да бъдат следните:

5.1. Неправилно въвеждане на **user**

**name** и **password**. Пробверете дали използвате коректно Вашите **user name** и **password**, тъй като системата различава малки от глахи букви и всяко несъответствие ще бъде приемено като грешка. Пробверявайте дали не сте вклъчили **Caps Lock**.

5.2. Въвеждане на **user name** и **password** на КИРИЛИЦА. Пробверявайте дали не въвеждате Вашите данни на кирилица. Това е **НЕДОПУСТИМО**.

Ако попътвате кирилизиращата програма FlexType, в някои случаи при работи некоректно, смениката cyrillic/latin свидетелства, че модът

же да означава, че бъсъниното използвате паролата си на кирилица.

5.3. Възможно е също да сте изчерили часовият си лимит за месеца по-рано.

6. Съобщение в Mail програмата **Bi** - „Please enter your user name and password for the following server“

6.1. Ако сте се опитали да си изтеглите поща и връзката е прекъсната по време на тегленето, необходимо е да изчакате около 10 мин, преди да опитате отново, тъй като няма да можете да се съвържете бедната с mail server-а.

6.2. Ако сте променили **password-a** си от нашата страница, следва да промените в Mail програмата, тъй като тази смяна там не става автоматично.

### 7. Настройка на модем за работа със шумни аналогови линии

Част от телефонните линии в София са известни със събитие проблеми по отношение на качеството (виж по-долу „Как работят модемите“).

Това налага известна допълнителна настройка на модемите на потребителяте. Моля вижте указанията по-долу.

### За Win95/98

Допълнителните настройки се издават съществено 8:

**Start Menu | Settings | Control Panel | Modems | Properties | Connection | Advanced** в полето **Extra Settings**

като последователност от символи без разделение с интервали.

## ОСНОВНИТЕ ПРИЧИНИ ЗА ВЛОШЕНИЯ НА РАБОТА НА МОДЕМИТЕ СА:

1. Понижени технически параметри, дължащи се на старите (и често в условия на блага) кабелна структура, неблокираните съединения, износни релета в телефонните центри.

2. Смущения (никобе), дължащи се на утечки между кабелите; амортизиращи контактни релета в телефонните центри.

Първите забият от прасето ATC-Телефонен Пост, а вторите – от архитектурата на самата ATC.

Ефектът от (8.1.) рефлектира пряко върху скоростта, а (8.2.) върху грешките при предаване данните.

Смущенията (8.2.) се отразяват много по-зле на връзката от колкото (8.1.), защото се интерпретират като реакции промени в качеството и предизвикват следните ефекти:

8.3. Временна загуба на носещия сигнал (**carrier**), предизвикваща повторен процес на установяване на комуникация между модемите (train). Опрашването го до 10 секунди и през този интервал не може да се обменя информация.

8.4. Голямо количество грешки, които не могат да се коригират своевременно от протокола за корекция на грешки. Следва спиране на обмена поради претрупане. Разлагане на връзката се случва при проблемите със загуба на носещия сигнал (**carrier**) или при доспиване на определено количество грешки за даден интервал време, а също и при недължимостта даден пакет информация да се прати повече от 10 пъти.

Съмнитещите команди зависят от конкретния вид модем: класифицират се с няколко основни функции:

- (A) Ограничаване на скоростта
- (B) Форсиране на подходящ протокол за корекция на грешки
- (C) Забраняване на хардуерната комп-



ресия на данни

(Г) Забраняването или само увеличаване на интервала, след който могат да започнат поради проблеми с връзката.

**Ограничаването на скоростта** е можъл метод, тъй като в аналоговата линия има резки промени в качеството поради смущенията от тип (8.2.), които съмъкват оптимизацията на скоростта на обмен с минимум 2 стойности под тази, която моментно установяват между си, следвайки честотната характеристика (8.1.).

Повечето модеми отчитат временно (8.1.) като фактор за определяне на скоростта, тъй като вероятността за възникване на смущение тип (8.2.) по време на процурутата за установяване на скоростта е много малка. Вграденият индикатор за качеството на линията (Line Quality Monitor) има цел, динамично да регулира скоростта. При по-лоша качеството, моментите намаляват скоростта на предаване на данни, а при по-добро я побишават.

Какво се случва при аналоговата линия? При промяна състоянието на линията, моментите реагират като намаляват или увеличават скоростта на обмен. Съществено не може да се разбере моментната скорост на предаване или приемане.

Доста често срещан и парадоксален сценарий е следният: Вие се събръзвате на някаква скорост, примерно 26400bps. В даден момент линията щи изпраща единократно. Това предизвиква загуба на носещата честота и поради процес на повторно установяване на комуникация между моментите (re-train). Оказва се, чеベンгата след изпращането, честотната характеристика в показателите за 33600bps - моментите щи реагират и установяват връзка на 33600. Много бързо след това качеството се понижава и моментите са принуждени отново да съмъкнат скоростта. Средната продължителност и повторяемост на побден сценарий е 1 мин. При всеки retrain има вероятност моментите да не се разберат помежду си и да разнагнат връзката.

Ако сте установили, че средно на 1 от 10 погъвянния не успявате да се закачите с нашите модеми, то следва след като имате по 1 retrain на минута, очакваната продължителност на връзката щи е 10 мин. При подхвърляне за забаване на горна граница на скоростта, честотата може да се събере до 1 retrain на 30

мин, когато прави 5 часа относително постоянна връзка.

**Задаването на подходящ протокол** за корекция на грешки е съществено. Без тази корекция освен че не може правилно да подадете user name и password при влизането в нашата система, възможното е ако първоначално се те връзали с даун протокол за корекция на грешки, при следващ **retrain** моментите да решат да ползват друг по-неподходящ протокол за корекция, а понякога да се връзват и без никакъв, което много пречи на обмена на данните и забавя скоростта. За този ако окажете на момента **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО** да се връзва с корекция, то проблемът отпада.

**Хардуерната компресия на данни** е подходяща за цифрови линии и работи на добре, когато наши и Ваша модем са с едни и същи тип. В други случаи се оказва, че мя по-скоро предизвиква повече грешки.

Дали е подходящо да се ползва компресия се проверява след много експерименти и като имате предвид, че никога базовите условия не са едни и същи, то и разумното е да госта противоречиви. На потребителят не е хипотетично да максимизира компресията. Държа да отбележа, че софтуерната компресия е нещо различно и няма връзка с каквато тук.

**Забраняването на интервала, след който моментът прекъсва** поради проблеми с връзката осъбождава машината от заболяването също да познава дали връзката е прекъсната. Тази грижа имате изцяло ѝде - само по слух може да се познае дали връзката се е разнагнана физически от телефонната компания.

„Ръчното управление“ е можъл метод и предсторирана риска от прекъсване поради несъвършенство на момента с 50%. Другите 50% зависят от вас. При нас интервала само е увържен до възможния максимум, което също върши работа.

За ръчно управление има 2 метода: Г1 - Изключена автоматика без звукова индикация. Разлагането на връзката се познава по линията на трансфер, т.е. повече от 2 минути ако не можем да отворимо нито една страница, вие ръчно прекъсвате връзката и набираме отново.

Г2 - Изключена автоматика с включена звукова индикация (експертен метод).

Говорителчето на модема се оставя включено по време на цялата сесия (а не само при набирането). Това щи дава слухова представа за всичко, което става с телефонната линия по време на установебната вече връзка. Около половина час е достатъчно да разберете по-всестотично на момента. Много лесно се познава случая на разлагане - отсрещния модем спира да отговаря на вашия.

Недостатък на Г2 е досадния и неприятен звук, който се чувва през цялото време от момента ѝ. Ако модемът ѝ има извън за слушалки, проблемът се решава лесно и вътре: За \$3 до \$5 можете да си купите от всеки компютърен магазин слушалки с микрофонче и възможност за регулиране силата на звука. Намалите звука, работите спокойно и слушайте линията само при съмнения.

#### Функция

Синтаксис

Препоръкан

Вариант

**Команди, Валидни за всички модеми**

**G1**

(всичко по-долу)

**S10=n (n=1-255)**

Ако сложите S10=254, това е максималната стойност на интервала. S10=255 забранява на момента да започва автоматично.

s10=255

**G2**

(всичко по-долу)

Както горе, но е необходимо да западете следващото говорителчето да е постоменно включено

s10=255m2

**Rockwell Command Set**  
(Acorp, Supra, Creatix, BOCA, Active, Apache)

Тolerантни към малки смущения; препоръчват се за аналогови линии, но имат слабости при train и re-train. (Отнася се за Acorp, Creatix, Apache)

Прекъсване на връзката предимно поради зададена висока максимална скорост

**Класическа допълнителна настройка:**

**+ms=11,1,300,26400:N4%COS10=**

**254**

**или**

**+ms=11,1,300,26400:N4%COS10=**

**255m2**

**A**

(всичко по-долу)

**+11,1,<min speed>,<max speed>**

(speed = 300; 1200; 2400; 4800;

7200; 9600; 12000; 14400; 16800;

19200; 21600; 24000; 26400; 28800;

31200; 33600)

+ms=11,1,300,26400

**B** (всичко по-долу)

\Nn

(4 = LAPM; 5 = MNP) MNP не се превръща при тези модеми!

\N4

**B** (всичко по-долу)

%Cn

(n = 0,1,2,3)

%CO

**US Robotics**

(Sportster, Courier)

Sportster е капризен гори към най-малките смущения.

Има добър train и re-train.

Sportster прекъсва връзката, защото е сривателен тих и всяко незначително смущение се интимптира като голям проблем. Трансферът е наистина разразен заради нетolerантност към шума в линията. Много добри постижения при безшумни линии, гори и с не много бърза честотна характеристика.

Класическа допълнителна настройка:

**S13=64&U1N13K0S10=254**

**или**

**S13=64&U1N13K0S10=255m2**

**S13=64** донесе прави Sportster по-толерантен към смущения

**A**

(всичко по-долу)

**&Un&Nm**

(n=min speed m = max speed) n и m са числа от 1 до 16, срещу

16=33600; 15=31200; 14=28800;

13=26400 и т.н.

&U1N13

**B** (всичко по-долу)

**Kn**

(n=0;1;2;3)

K0

**B** (всичко по-долу)

**&Mn**

(n = 0; 1; 2; 3; 4; 5)

&M5

Здравейте, хора.

Този път ще направля малко въведение в рубриката, в която ще се опитам да дам някои обяснения.

Ще започна с факта, че когато някой се занимава твърде дълго с определена работа, малко или много започва да я подценява. В мята случай това отговаря на въпроса защо ще се оттегли от задължението да отговаряям на писмата ви. Ето, доколи без да искаам да го написах – задължението! Подсъзантелно, разбира се. И ако не бях в настроение да се занимавам над думите си, вероятно дори нямаше да си дам смекта, какво означава въщност тази дума. Лошо! Би трябвало контактът с вас да е удоволствие. Не че, през времето, в кото то чете и отговаря на писмата съм нямал достатъчно основания да се насторя негативно и лекапека да се разочаровам от част от аудиторията на списанието. Тъй като съм човек, който не е отвикнал да приема нещата по-лично, отколкото ездравословно допуснах да позагубя уважението си към обобщения образ на читателя. Превърнах отговорите на писмата в рутина. Това е недопустимо и е време за почивка, за отдалечаване и преосмисляне, за презареждане на батерите. Както ще пропици и откакъв следващите писма състоянието ми не е останало незадебелено и съвсем отровено дразни мозъка. Приемам критичността им. Ня самите критики, те са отправени към някой друг, към някакъв илюзорен образ в съзнанието на пишещия, не към мен. Фактът обаче, че съм допуснал умознайда да се изгради така-ва предства за личността ми е показателен. Освен това, заблъзвам тревожната тенденция по-вечето хора да отхвъждат списанието с мен, да насочват писмата си директно към мен, което също е недопустимо. G.W. не съм вз. то в всички ние – който го създаваме, и всички вие – който го подкрепляте. Извинявам се на всички, на които съм писал. Разкажището няма да ме направи по-малко изветен, няма да ме промени – аз пак няма да обикна братя, хих-хола, чагъла... и хилядите други неща, които за мен са пошли. За огромно съжаление на някои няма да залюбя и педалите. Но поне повече няма да ви занямавам с пристрастията си. Пряятоне чете...

### Здравейте всички тролчета, които правите любимото списание :-)

Отдавна не съм бил писал, та викам да драсна 2-3 реда. Ето, пак се върнах в България за лятото и прочетох броевете на брат ми, който бях изпънал докато ме нямаше, радостен съм, че сте все така свели и кефите, пак и новите хора се представят добре. Ти в пожелавам да сте все така най-добро списание на пазара, пожелавам ви и да имате по-добра и по-сериизна конкуренция, за да има какво още повече да ви кара да се движите напред.)

Едно само исках да помоля – надейтесь да мислите за нас, вашите читатели, само като клиенти и купувачи на списанието, надейтесь само за игрите да лищете. Знам, че то един отговор на Freeman, че това е списание за игри, че не е нормално това да е една от малкото радости в живота на днешната младеж и т.н... но истината е, че е така – и причината според мен е, че просто това списание го правят свещни хора, които не само за игри знаят да пишат, но и за живота са научили доста (това се убедих като се видях с някои от вас, а и с феновете сега на срещата в София, жалко само, че останах малко, но другутъп повече...), и искат или не искат част от този опит се предава на читателите чрез читателите им. Знам че ви е омързяло от нашото поколение, и аз съм се отчаявал дosta пъти, и знам, че то си е ваша работа – обаче надейтесь не отказва и неедейте се съмнявай в това, в кое то сте убедени – така можете да изпънете изключението, а тъкмо те са, които са ценни.

Nicki Anarch

### Всичко е възможно.

А да се пропуснат изключенията дори в лесно. Особено изключения, които са се свили кротичко в юъльца с плаката надежда някои слушай до ги заблехи. После свитостта става навик, още по-късно – манталитет и начин на живот. В случай, че някакъв тероризъм е извършил че тези редове е хубаво да знае, че в забързания ни сяя с мащина тези, които крачат другоче, освен с капаци на очите, устремени в токата. Всеки от нас, все в някаква част от ежедневието си е точно такъв. Трябва доста шум и ръкомахане, за да отложим погled и да заблежим не-

що друго, освен самите себе си и нещата, които много прико ни касаят. Така че по-смелото, изключения – пишете, не се свинете, щото нали знаете - хубавите ябълки свинете ги ядат. По-добре да ви забележим, отколкото някои други... свине.

Freeman

### Здрави на всички в работилницата,

Най-сетне и аз се накани да Ви пиша. Въпреки намерението ми да Ви похвала въщност ще Ви критикувам. Не че няма какво да ви похвала, но колкото и да се напълвам едва ли ще измисля нещо кое то да не сте го чували/чели вече. Просто ще ви кажа, че Вашето списание е геймърското списание, което ми доставя най-голямо удоволствие да чета. Не само заведи полезната и интересна информация, а и заради невероятната атмосфера, която създава. Но замъчи сърце.

Да преминем към критика:

**1. Бр. 6** – Eurofighter Typhoon  
Автори: Guerrero&Master. Направо не знам от къде да започна. Eurofighter е изтребител за завоюване на въздушно превъзходство и като такъв "по-земните" му задачи не включват унищожаването на вражеската "техника и жива сила, танкове". Това е задача на щурмовите самолети и бомбардировачите, като Су 25. А 10, Su 32/34 (за която ще стане дума и по-късно), в 1B и др.

Противо-Въздушна Отбрана означава не само Противо-въздушна Артилерия, а също така и Зенитни Ракетни Комплекси (ЗРК). Радиотехнически средства за наблюдение (Радари), Авиация от състава на ПВО и т.н. и т.н.

Универсалността на самолета не се определя от боя на "въздушните" подвесни точки, а от това какво и колко може да "виси" на тях. Освен това 4 от "подвесните" точки въобще не са подвесни, а са за ракети разположени в полупотопено положение. Това означава, че на тези 4 точки могат да се поставят ракети само от един и същи вид.

Радара е импулсно-дроплеров, а не "доплеровски".

Мога да продължа още доста, но ще стана досаден. Ше си позволя само да предложа виновните да бъдат наказани най-строго – да се нарият по гаргахулски глави и да се врънат в казармата ;-)).

**2. Бр. 7** – Lock On – Modern Air Combat Автор: !? забрвих го – извинявам се. Изброяни са различните самолети, на които ще можем да се плахкадваме, но в списъка не фигурира Су 32/34. На страница 35 обаче, на най-долната снимка е показан именно Су 32/34 – характерната пършица зад кабината не може да се събърка. Тя означава само едно – разходка до тоалетната за екипажа. Ако се вгледате по- внимателно в картинката ще видите и двамата пилоти разположени един до друг – Су32/34 е единственият самолет от фамилията на Су 27 с такова разположение на пилотите (на Су 24 те са разположени по същия начин но той излежда по същъ начин на той излежда по същъ начин).

Момчетата от Бука (май така се казваше фирмата разработчик) или

не разбираш нищо от самолети или

някакъл глупак го е дързяло да пише при превенето на сайта.

Това косто го посочвам като грешки/пропуски/недостатъци не е фатално, вероятно човек, за който Авиацията не е професия и хоби не забелязва дори, но е дразнещо.

Същото се отнася и за право писните гречки и пропуснатите думи (предполагам за повечето от тях вината е по-скоро в печатницата от отколкото във Вас). Дребни неща аз дразнене – капките катран в кашата с мед. Ако поработите върху отстраняването им ще сте наистина най-страхотното списание в bg.

Чао за сега и пожелавам много Успехи

Sam Vimes

### А гледал ли си по Hallmark филма за Аргонавтите и Златното руно?

Ебас! Там Орфей беше негър, но дигролите. Мислех си да им пиша възмущено по едно време. "Ма ня мисах. А Гладиатор, глади ли?" Оле, това филмче каква гавра с историята беше, ама Ръсел Кроу във Оскарче, а на продукентите им се влечиха джобовете по земята. Мислех да им пиша - не толкова възмущено, все пак Рим е по-далеко от Тракия. И на тях им се размина.

А Тринайсетият войн? Хехехе... мале, мале. Но комент! На тези часове само им се смях, дори не съм мислел да им пиша.

Абие мани... Кво ли те занимавам... кой знае колко дружи си имаш на главата ;-)).

**Freeman**

**П.с.** Не бих искал да остана неизвестен - не се заиждам, приемам критиките, още повече, че нищо не разбираш от авиация. Просто е невъзможно човек да знае всичко, както е и невъзможно в много от случаите да направи справка. Поправено за мен обаче е една статия да е обективно написана и да отразя правилно играта, не е ли така?

**Ахой Тролове,**

Не знам как да почна това писмо, не ми и трябва всъщност увод. През 3 минути новият брой ми педна в ръчичките. Пишах всичко това заради редакционната. Останалата част не съм я прочел още, не знам дали е яка. Freeman-е, човеко, ты продължаваш да променяш крехката ми детска душевност.

"Разбираш, че училището е било само инкубатор...". Естествено всички си има своя истина, но нека поне да ти кажа моята: наима 'живот' и 'подготовка за живота'. Още от първото подане, първото разочарование, първата несподелена любов разбираш, че живота е нещо съръх гадно (и съръх горчиво, btw). От момента в който си родил ти живеш живота който ти 'бие шамари'.

Предполагам си се сетил, че вече завършваш. За съжаление съм зле по български и не мога да ти предам всичко което мисля по разбираем начин. Главното е едно - за мен и големите си отприятелите ми въобще не е "Ура, честито, завършвате". Не съм учен от няколко години и въпреки това хващам стипендии - училището отдава не е тежест, задържането към родителите - още по-отдавна. "Тъга" е само едната дума с която се описва всичко. И яснота, че след 24 май всичко ще е по-трудно.

След това - не съмтам, че живота ще ми разъска грубо, каквото и да е било. Естествено за все още гледам от 'инкубатора', но имам никаква смътна представа за 'живота'. Това което се случва с теб след завършването зависи от теб 80% и от късмета и обстоятелствата 10%. Останалите 10% - за тях не знам. "...Силните ще се оставят... за да раздават шамари". Ърхъ. Същно се надявам да не си прав. Всъщност това което говориш ми го разправяше веднъж и един таксиджия - life six, всичко е гарно, учи за да заминеш някъде където ще имаш пари. Една баба във влака 6 часа обясняваш как навремето младите

уважавали старите, как земята била ценена, как политиците били чести... А сега сина ѝ че продава къщата край Варна на некви араби. Явно просто с годините човек все по-кофти се сломява от 'гадния живот'. Това беше казано и в една песен, но аз вече много се отклоних. Сори. Поне докато мога, ще вярвам че мага да контролират съдбата - не, но поне действията си. Всъщност живота е едно - проследи то в едно цяло.

Дали в гаден не знам, но че е красив, хубав, изпълрен с щастие - да, за това съм сигурен.

"Студентата празнина в двушта ти мърда гладно". За това ги има Университета - там пак ще има задължения, никаква илюзия, че все още се подготвяш. И още нещо - любовта ще има дрип след Учи-то. Ако това не стига да запълни празнината, не знам какво ще успее...

Само едно нещо - знай че поне един човек е обратил внимание на 'нелепите ти глупости'. Аахаа, човеко, последните изречения още не ги бах прочел. Недявям се да аз успея, поне колкото ти си успял. По твоя вина.

Respect Freeman, respect.

...

Такаааа, изляз си словата, по-добре ми е вечен :-). Сега да виж каква колко кофти нещо е писаното слово - четеш нещо, докосваш се до душата на автора, мислиш че е вгин човек и изведнъж... Как какво? Гледаш 'Колко сме зле всъщност', разбираш че хората от GW са некви олигофreni дето танцуваат на музиката от Шрек. Знам че не се обиждаш. После се сещаш за същото чувство когато си отишъл за първи път на среша на канапа. И какво? После се сещаш че хората от канала си биха същите като в тата, са само малко по-грозни {-:}.

После се сещаш че и това спря да ти прави впечатление. Мисълти ми беше: "Момчета...зле сте, но кой не е зле всъщност. Важното е че сте специали, това не се случва на всеки... Желая ви щастие.

**Moongatcher**

**П.с.** Не прекалявайте с тревата!

**Слушай :**

Dust in the Wind

**Вижте:**

[http://www.pouet.net/prod.php?which=5->\[download\]](http://www.pouet.net/prod.php?which=5->[download])  
<http://zen.message.sk/images/index.html->mandala>

**Прочете:**

<http://www.thesunscreenman.com/d>

**ownload/song0600.pdf-текста****Чуда се дали не сме се възели с тебе при един и същи таксиметров шофьор.**

И аз познавам един такъв. И той си има истини човекът и си я споделя с всеки, неблагоразумно проявил учитва заинтересованост. Оценявайки такива фундаментални дадености, като живота, който сме неспособни да обхванем в цялост с крехките си умове, неволно захваляеме малки участъци от многоликата му същност и започваме да разсъждаваме върху тях толкова пространно, че накратката мнението ни звучи така, все обиди говорим за целостта. Нямам нищо против оптимизма и вярата ти. Така и трябва, ако спре да вярва човек е по-добре да спре да съществува, така мисля. Имам против дългоката самозаблуда. Едно е да живееш с вяра, друго е да живееш в сплотова. В заблуда. Надеждата не изключва трезвият поглед върху нещата от живота. Тя е по-скоро добро познаване, реална равносметка. Би се изсмял, ако наризи ти какве, че вярва във фрейт, да речем и че се надява никой ден да срещне златната рибка, която ще му изпълни 33 желания (Лакомията не знае граници). Всички сме си фантазирали такива неща, предполагам, но ако някоя сериозна вяра в тях вече е човек с проблем. Там е разликата, приятелю.

Life-six, това е факт, но не е само six - това също е факт. Не съм казвал, че трябва да се откажем от борбата да го променим. За да е ефективна ти очаква, е нужно доста добре да опознаеш противника. Илюзията се наказват тежко. Бъркаш илюзията с надеждата и вярата, човече. Ас негодувам само срещу илюзията. И уважавам тази надежда и вяра, които се градят върху обективното познаване на действителността.

**Freeman****Здр Game(n)р-и.**

Как е купоът и лафт с френдовете? Очевидно тече нон-стоп поне доколкото се вижда от проявите на Снейк и Би-нд-дъ... Така и трябва, така и трябва. Общо взето нямам конкретна причина да ви пиша, просто на 2-3 месеца решавам че имам нужда да виж какъв мнението си и какъв виждате го прави. Значи - започвам с коментар за увидната статия на Фриман-а. Страхотна както винаги. Естествено не винаги възглеждате ми за живота съвпада с неговото мнение обаче човекът винаги пише от цялото си сърце и именно заради този редакцион има единвременно толкова много и привърженици и опоненти. Така в - искреността трябва да се бори, трябва да оцелее в неравностойната схватка с тъкът враг като общественото мнение за редакцион и какъв трябвала да бъде той. Както и да е. Преминавам настята. Към игри. Честно казано като погледнах броя отначало си помислих, че нямам качествени заглавия и този месец. Е статите в От крак до Крак направо ме изпълниха. Ревютата на battlefield и Mafia са също доста добри. Но съм върътен на екшиъните ми тва за Battlefield и наистина ме зaintrigува и ако не друго поне ще я проблем. Иначе искам да ви предложа да пишете за тга: vice city и експанжън на empire earth малко по-подробно, тъй като тия не толкова комерсиални (поне емпайлър-а-де, която в сравнение с war 3, AOE е доста по-немасова) игри си имат доста фенове, някои от които май сте вие. Наскоро гледах един много добър филм - Jfk. Филът те кара да се замислиш каква власт има всъщност една медиа над обществото. Дори и вие имате невероятно влияние над много хора, особено над по-малките. Така че внимавайте за какво я използвате. И за да е пълно това най-обикновено писмо трябва да напускат и някоя от тия които са ви посочват във предишния брой, макар че нещо все по-рядко почнате да пускат такива писма. Такава ама то нямам как да посъветвам що всички писма на некви култури. Жалко, жалко. Само една забележка имам - публикувам сте писма само на фенове на Уор З. Недейте прави чак такава реклама на тях игра бе момчи. То дори и да ви плащат пак трябва ше ги изберете писмо само на такива дето играят играта. И други има бе - ето аз не играя щото ми се вижда не съвсем довършена пък и мога да я джиткам само у нас, ам нямам много време за нея. Е както и да е - на много им харесва значи е възможно и аз да греша, зависи от човека. Ем май тва е от мене. Искаме че ми се още да ви пиша ама все още "празнувам" загубата на любими Цска с една бутилчича "бийп". Соя френдове мои, тролс и нот тролс, еврибоди, общим ви, живейт в мир и не прекалявайте с



простотите и лошото настроение. Аре пичове до след 3-4 месеца, когато пак ще ми дойде възхновение, а дотогава нека лафа тече. Chat ли сте?

**Trezzard**

### Chat сме!

Както се вижда и от страница 69, Ухах, как хубава цифра - 69. Много сме чат с тази цифра, някои от нас. Но това е друга тема - за след популарно, но то и тогава няма какво толкова да го говорим, по-хубаво да си пуснем XXL Ти в коментара ти за писмата нещо ме жеги. Значи, за пускам всеки една що-где ставаша за публикуване критика, която получим. Защо да хабя пространство с някакви изривания като:

*Здрави тъпци, вие сте гола вода и кал в гъ...а.Ще им възмите на всички...Не ме кефите - и за нещ зем ща, ама сте много противни...*

Не е цятат, парифразирам някакви отклици по памет, но общо взето от време на време някоя объркана душа решава да изпусне малко пари. Има и такива дето ги четеши, четеш и накрая така и не разбираши какво иска да каже авторът им. Освен това е съпадение, че милиард бри на писаха предимно фенове на "ВарКиреч"-а 3. Ама аре стига съм се обяснявал и аз. Да приключвам, по-добре. Преди това да те съведомя, че за една от поклоняните игри сме написали в бряг - и сам виждаш, скоро ще пуснем нещо и за експанжън на GTA 3. Същото важи и за Командоси-те 3. Но нека първо да се понетрупа качествено инфо.

До след 3-4 месеца, човече...

**Freeman**

### Ми здрави тролове.

Смятах че ви пиша и да изкажа мнение за нововъведенията в сплинанието чак към края на месеца, но това дето го прочетох днеска в пощата ме накара да драсна един майл по-рано. Защо ли? Ами заради отговора на Freeman към писмото на "Ваш Голем" ф"ен". OKlich, това за дебелизма и социалната промяна - ясно, рубриката наистина е готина, ама не мога да разбера звъцо, Freeman-е, наречиши български хип-хоп тъл? Може да прозвучи смешно, но аз като фен на българския рап се чувствам обиден. Ти дари и за чаплага - аз не слушам твъка музика, но защо я нарчиш и

ней тъла? Може би не харесваш и даваш стила и изразяваш собствено мнение? Ами то тогава вместо "списание за компютърни игри и мултимедия" що не напишете "анти-чапла/рап списание". Но не е там въпроса. Проблема е, че това мнение е твърде крайно. Та ти Freeman нарчиш мен и моите приятели, които слушаше рап дебили. Извинявай, но досега не знам някой да е нарочил феновете си дебили. Да, защото аз редовно чета Workshop понеже само вие усъвършите да направите списание, което да не е плоско и тъло, а да е забавен и увлекателно, в него да има от всичко по малко (текста, клизматата, бисерите), но и да бъде все пак геймърско списание за истински геймъри. Надявам се да съм станал ясен, защото наистина искаш да напиша това, което ми беше на ума. Статията за Mafia е впохална. Почти надминава тази на Freeman за Soldier of Fortune.

*ваш верен фен: Kenworth*

### Няма да коментирам хип-хопа.

Личното ми мнение е, че в България хип-хоп няма. Но си прав, разбира се - не бива да си позволяват такива крайни оценки. Твое то писмо беше единото, заради които се замислих. Накара ми да съзная, че прекръвнявам границите, които комерсиалността очертава. Свободата на словото в химера в наши дни, единствено важен е пазарът и продажбите. Мисля, че започнах повече да вредя, отколкото да съм от полза на списанието. Както и да е. Исках да кажа - извинявай, виждам, че си се засенгал. Не трябваше да го казвам. Конкото до това е или не тъл хип-хопа можем да поспорим, но не и на тези страници.

**Freeman**

### Здрави ве Патладчи!!!

Ей големи сте таленти да знаете имат само един въпрос към вас. Как може да пускате списанието в такова състояние и да спите спокойно? Бах маама. Говна! (нямам предвид съдържанието) Сега щи ви обясня отивам до бутката давам си 5-те кинта за вашото списание отвярjam си го най-честливо и още дюймовка какво е това пръва и втора страница ми останаха въхръте. Аве човек вие да не пестите от към лепило аре малко по сериозно и оправете нещата все пак тва са 5 лева дето се дават друг въпроса

чи ви нямам без диск, искам и още нещо да попитам кой е пунил диска от последния брой (за 8-ми става въпрос) Бахти и там горни аре поне пуснете някои вируси ду си тестват анти вируса пак. Но тоя диск никошо друго не става. Тфа е за сега. Оправете това със страниците пак и ви казвам защото някак намеренени да си ги носи една по една в кенефа докато "мисли". Сещат се за какво ви говоря. Ъх и не сте чак такива индианци че да не разберете.

**Рюе Артоис (BAD\_1-Барна)**

### BAD\_1, и ти ли си ракръчче бе?

Еех, както ми е тръгнал денят довчера купонът, на който съм каменщ ще се окаже чалгарски... Както и да е. Писмото ти е на границата за неупубликуване, но поне ти си казваш мъката. Ми... оставям те насам с няя тогава. Не мога да ти помогна по никакъв начин. Не се сещам за наименованието на него един лекарство против мъзъчен за-пек.

**Freeman**

**From:** asfsfas safasfasfa  
**To:** workshop@headoff.org  
**Subject:** da be...

Hi.Tva pismo se otnas do Freeman (to za koi drug...) Ot dosta vreme se kaq da ti drasna nojkovo otkroveniq.Stava vprors za slednoto koliko si spromnq(pognysvam oste ot sega-v mojta pamet ima dosta beli4ki petne,koeto vnasq otnositelno doda samenie v mopta teza,no vse pak. Ji dokoloko sam 4el vnutratno spisanieto(ve4e

2,5godinkisam ostanal s pove4tenieto 4e osnovnoto ti mnenie e 4e niqtaka de horata koito se rasvat 5kinta vseki meseci koito kisnat v zalite-t.e.novoto pokolenie)sam palni oligofreni,bez nikva qsnq misal v glavata,bez nikvi jiteiski razbiraniq za jivot,a bez nikva qsnq 4el,abe s edna dum 4e sme palni mizernici.OK i agree,vseki si ima mnenie,i ag zo ovajavam.Da de,ama ti napisa edna statistika v koqto razkrivas 4e si geifili vsostnost ne si,neznam i az sam obarkan!Znam 4e tak tema e malko istarkana ama po-dobre kasno ot kolkoto nikoga.Sled vprosnatata statistika nkjak individ izrez negativnoto si mnenie za taz statiq,za tva 4e si pisal prostotii.Ti obave4 napisa otgov vko qsnq se kazvase kap tapak bi tog,kak ti si iskal da te razberat(t.e.da razberat

4e ti si mnog umen stam mojas da se prismivas nad seba si,4e si na posivok nivo i edva li ne da ni dades primer)Samo 4e se polu4ava malko razminavane-nii sme tapi a ti o4ekvas ot nas da razberem liri4eskite ti otkroveniq(otkleneniq)napisani v REDAKCIONNA,nie sme totalni zatapeeli ot bezkrinoto ciklene v zelite,super prosti sme i t.n.i si iskas nie da te razberem.Tva edva li si stanje sporet tvorite razbiranjen za nas no ti prodajavas da okrajovas podmazva4eski izrai ot tipa na "aman ot takiva"-da man aman naistina(aleluq)"(Freeman)Tva sa palni laina sa znais.Neznam ti kvo si mislis qvno mnoo sa vi dosli frazi4ki ot tipa na:"vie ste na-qkoto spisanie""super ste""Mno me kefite""davate v sastiq dux"i t.n.i si li4i 4e ne priemas nikvi kritiki

otnosno spisanieto-prosto si pregledejte recensiente na pismata.Onq pi4 mno pravilno kaza---"abe Freeman-e ti taq rabota q priemas kato nqkvo neponosimo zadajlenje"Neznam dall q.znaete onaq fraza na 4ar4il"demokraciata date4 ne e nai-dobroto,no zasega e nai-dobroto koeto imame"Gore dolu takava4es-te taq mislq 4e i vas e taka.

Ne go priemas mnoo na dalkochnie 4e sa go priemes).Mnoo sa se radvam da mi drasnes edin otgovor ti kvo misles po tqo vapros.Ne sam iska da te obidq ili nesto takova,no ti si go razbirai tva pismo kaktoto na teb ti starva.

Are 4eo.

### Чърчил, а?

Хм, не е зле за затъпяло в заплит хлапе - напи така беше?

Отговорът ми на писмото ти, безименният приятел, съм го дал в началото на рубриката. Това е, моят отговор - напълни в духа на демократията. Ние сме списание, не единично дружество с неограничена безответственост. Надявам се за колегите, които ще поемат рубриката това да е една обеща на ухото. Не бих искал да ти обяснявам каквото и да е, начинът ти на опониране не ми харесва. Всеки може да върти думите, да забърква смислови каламбури, да се хваща за всяко претворение на никојо ниво. Вероятно го мога по-добре от теб. Вместо това ще ти благодаря, ти ми отвори очите за неща, за които по всяка вероятност и не подозираш. И ме приземи. Благодари.

**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



# MAGIC

The Gathering®

повече от игра...  
[www.paladium-games.com](http://www.paladium-games.com)