

WORKSHOP

Medal of Honor Spearhead

Война – такава, каквато никога не сте виждали в екрана на монитора.

След цели три години нещо в сянката на Noteworld най-после се размърда...

Naegemonia Legions of Iron

O.R.B. Две заглавия, оспорващи си трона на Космическия властелин, сред тишината, в която кротко избухват звезди

James Bond: 007 Nightfire

Жени, хубави жени... Оръжия, перфектни оръжия... Джаджи, високотехнологични джаджи... Бъгове, Господи, какви бъгове само!

Silent Hill 2

Игнорираме мрака, клаустрофобията, лудостта, трмлъра... Това, което остава е чистият ужас

Robin Hood The Legend of Sherwood

Commandos в зелените дреди на фолклорните английски разбойници? Или нещо повече, или пък по-малко?

Morrowind Tribunal

Още от същото, от прекрасното "също"

За пръв път в GW
подробности за:

ENTER THE MATRIX

&

WarCraft III Add-On



НА ДИСКА

Impossible Creatures
Highland Warriors
Могове, Патчове...

Най-очакваните игри през 2003 г.

Splinter Cell XIII
Daus Ex2: The Invisible War
Stalker: Oblivion Lost Halo StarCraft: Ghost
Metal Gear Solid 2: Substance Elite Force 2
Duke Nukem Forever RTCW: Enemy Territory
Broke Rayne Lock-On Freelancer Aquanox 2
Black&White 2 CS: Generals Perimeter Sea Dogs II
Homeworld 2 UFO: Aftermath Knights of the Old Republic
World of Warcraft Star Wars Galaxies Savage



MAGIC

The Gathering®

повече от игра...
www.paladium-games.com

ИГРА НА БРОЯ

42 Наегемониа

Хубава е оная... игра, дето, като ти се наложи да я оставиш, независимо къде си - на работа, на улицата или в трамвая - все те кара да мислиш за нея. Мислех да ви река, че такава игра е Наегемониа, но предпочитам това да ми го кажете вие.

Goodman



предвариТелен поГлед

26 Command&Conquer: Generals hands-on
28 Enter the Matrix

ревЮ

30 Medal of Honor: Spearhead
32 Paradise Cracked
34 James Bond 007: Nightfire
37 Silent Hill 2
40 O.R.B.
46 Morrowin Tribunal
48 Platoon
50 Revolution
52 Robin Hood: Legend of Sherwood
54 New World Order
56 Shadow of Destiny

от крак на крак

60 Dragon's Lair 3D
61 Inquisition
62 Warhazard Return of Darkness add-on

и ОЩЕ

Най-очакваните игри за 2003,
На гости на Black Sea Studios,
Тест, Загадка, Magic: The Gathering,
Кино, Софтуер, Хардуер, Писма...

ние работим с клавиатури и мишки



gamers' workshop

Авторски Колектив:
Александър Александров - Alex III
Александър Божалов - Snake
Апостол Апостолов - Sharp
Благомир Петров - BonManiac
Валентин Христов - Master
Георги Динчев - mEd IeB
Георги Тодев - Gielusa
Димитър Христов - Guefago
Диян Димитров - Freemal
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова - Цих - Elexis
Иван Качев - Ulr-DaD
Иван Христов - iRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Bairog
Красимир Койчев - megdKabaB
Петко Рангелов - SainB
Юлиян Калдерон - Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Главен Редактор:
Диян Димитров

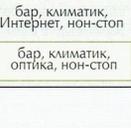
Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Основен разпространител:
"Дженевра" 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, non-stop
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. 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, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Полов" 64	665521	116	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв. Нощна	бар, климатик, Интернет, non-stop
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733MHz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, non-stop
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, non-stop

НА ДИСКА

Демо версии :

Impossible Creatures
Highland Warriors

Програми:

Aston shell 1.8
BSplayer 0.85492
CD check
CloneCD 4.2.0.2
CPU cool 9
Defrag for Windows
HD speed

ICQ pro 2003a
Leech get 2002 1.0
Netscape 7.0
Teleport pro 1.2
The Bat 1.62
Win Rar 3.1 beta 5
Win Bar 1.2.93
Zone Alarm 3.5
Powerstrip 3.0 beta
Taskinfo 2003

Екстри

Трейлърти на:
Commandos 3,

IL 2,
Star Wars Galaxies
Aquanox 2
XIII
Поправки за:
Never Winter Nights
O.R.B.
Medal of Honor
IceWind Dale 2
WinAmp Skins
GameWallpapers

и ОЩЕ

КиноРубрика
20 страници от
"Денят на Дракона"
Gamers' Revenge
Антивирусни
дефиниции

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
INTERNET

www.digsys.bg

Digital Systems
Internet Service Provider

3 лв./10 часа

5 лв./18 часа

10 лв./40 часа

Насладете се
на повече
Интернет :)

Картите важат за градовете: Варна, Пловдив, Плевен, Русе, София, Ст. Загора

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 614177, 603231; факс: 052/ 614176

София 1000, ул. "Триадина" 4, ет. 2
тел: 02/ 9811301; факс: 02/ 9806889

експлозивен тест на Dimensio

Агент 007: Коледата НЕвъзможна

Този тест бе вдъхновен от свежото предколедно настроение на редакторската колегия. Напълно в унисон със създавателите на традиции в Gamers Workshop, да ви поднасяме историите (включително и за игрите) не такива, каквито са, а такива, каквито на нас ни е хрумвало в момента, настоящият тест има за цел да пресъздаде историята за Дядо Коледа. Ако искате кръстете теста "Из тайните дневници на агент 007" или "Подаръци ще има за всички от сърце... ама друг път", или пък не я кръщавайте изобщо.

Каква е предисторията?

Та тръгнал, значи, Ън-Дедо Коледа да обикаля света с чувала. Обикалял, обикалял - докато най-накрая стигнал до магистралата София-Варна, където спрял на една бензиностанция да зареди елена - приемайте го както щете. Не щеш ли тъмно в тоя момент там се подвизавали две мургави магистрални нимфи, които някак си успели да привлекат погледа на Ън-Дедо ви Коледа и той прочел в очите им пламъка на любовта и щастие. Тук отворя малка скоба, за да напомня, че горкият старец живеел на Северния Полус, сам - самин, заобиколен единствено от малки, трълести джуджета и разбира се Рудолф - верният му елен. Сами разбирате каква самота означава това за един мъж. Това за Снежанка дори не си го помисляйте - не е вярно, тя е зальгалка за децата, за да не разберат те, колко нещастен всъщност е Ън-Дедото и да го пазят в съзнанието си винаги весели и щастливи, разпърскаващ подаръци и добро настроение. Предвид гореизложеното лесно можем да влезем в положението и да разберем проявените от добродушия старец слабост и желание най-после и той да си поживее. Лошото в случая е, че докато "презаулав" с децата подобаво, някой откраднал всички подаръци за децата. Ето тук се включва и нашият главен герой - Джеймс Бонд, който е решен на всяка цена да спаси щастие на децата, връщайки обратно профуканото. Тук, с една дума, се включваш ти. Успех.

1. Изступан и с костюм, слизаш на въпросната бензиностанция от лъскавия си автомобил - Трбантъл Екс класа, за да започнеш своето разс-

ледане.

Отиваш до дебелата продавачка на кирбритчета, разположила необятната си снага до раззелената бензиноколонка, вадиш визитка и изрецитираш "Боунд... Джаймс Боунд". 120 килограмовата чакмакопродавачка със светкавичен замах изкарва от джоба си кирбритче, на което набързо написва "Лара... Кака Лара". Лекостреснат, Бонд все пак запзва спокойствие и:

A:

- Мадам Лара? Колко е малък светът! Не очаквах да ви видя тук... в тоя... зъб, вид.

След което Бонд изоставя превзетостите и я подарява направо, както си му е редът:

- Какво всъщност правих на тази гезстейшън, бейби?

- Под прикритие съм, Бонд. Изпълнявам мисия за троловате.

- И каква е тя, ако не е секрет?

- Нищо особено - редакторът им избягал. Всеки месец по това време духва. Трябва да го намеря.

- И го търсих тук?

- Дочух, че редовно посещавал тя бензиностанция, но не за да си зареди бензин. Чат ли си?

B:

- О, омайна прелест на сънищата ми, какво е станало с теб, любима? Да не би продуцентите ти да са решили да ти градят нов имидж. Кога пак ще се усомтим тугедър?

- Разкарай се Бонд. Не ми пречи. Ония дето ги търсех, са 50 метра надолу по магистралата, третото хралцете явяло, като го намериш, звънни под шиварката. Нататък се оправяй сам.

B:

- Йо, битч. Кви ги крепиш тук ма? Кво ми прайш на територията? Аре, чулка. Чулка ме, ти си хисториc весте. Нема те. Капшъ! Дигай си партакешите и ходи да се завираш в кофите.

G:

- Добъртюри! Пударъците на Дедо Коледа ги немало. Изриткаха ме ази да сум ги намерил, па да му ги връмнем. Ти ще ли знайш нящо за туй, или да си одиме?

2. След неуспешните опити да за-

вържеш продължителен разговор с каката Лара, се отправяш към двамата огромни музкестути бензинджии, които седят на мъничка маса с някакви карти в ръце и спорят ожесточено. След като се приближаваш достатъчно, виждаш, че лицето водят люта борба на Magic the Gathering.

- Аге, копиуе, кфи са тия крийчъри, дето си ги наизвадил, бе?

- Е са ти видях сметката с тоя зелен червей. Де ше ми ходиш, рожбо. Земи тоя демидж...

По-тох от водата, по-нисък от тревата и по-гулав от Елмър от "Bugs Bunny", се приближаваш към тях с идеята, че ще постигнеш положителен ефект като ги заговориш. Как ще направиш това?

A:

- Боунд... Джаймс Боунд...

Реакцията е нулева. Решаващ да приложиш един от новите си специални инструменти - супер-електроманипулативна-импулсивно-млатеща бухалка, с която набързо приспиваш и двамата, след което ги претърсваш за някакви улики, свързани със случая.

B:

- Я, каква интересна игра... може ли да се включо? Като бях малък играех на една подобна "Черен Петър", ъйкахме. Ама тогава все кат бях съседа, той ме слукаваше от шамари. Оттогава съм малко така с главата. Абе я аз да питам аз, да сте намислили наскоро няколко чувала с подаръци на Дядо Коледа? След така зададения въпрос, двамата бабанки решават, че смущаваш играта им и че примерът не съседа е един наистина достоен за подражание пример и за няколко секунди те смакват от бой.

B:

- Ало, майна. К'во сте седнали да ги ржкате тия карти, бе? Тва някакъв нов вариант на сварката ли е? Я мръднито малко да седна и аз бе, к'во си ми се разлял как нефтено петно. Ама как? Не сте чували ли сварката? Вий да не сте гризали рпалата последните 15 години бе. Махнете ги тия боклуци, сега ще извадя моите тесте и ще ви светна за хавата.

След петнайсет минути, става от масичката напълно оборудван с

още два чифта дрехи и цялата информация, от която имаш нужда. Така е то, като тръгнал някакви ламери да игравт с белзани карти.

G:

- Извиняте ма, аку прикъсовам нящо, амь моляв'съ кажте ми къде да намура на дядо Коледа пударънките. Шо ма глейти странну. Ааа, ние, я ни съм ут село. Тъй си ортувам саму. Ам мноу ши въ уважа'ам, ако ми упутите накъде да се ориентирям, та да ги найде тез пударцици.

3.

И след като и тук удряах на камък решаващ, че в крайна сметка е най-добре сам да се оправих в ситуациата и пристъпваш към действия.

Бръкваш по-надълбоко в джоба с технологични джарджи, за да потърсиш оттам някаква помощ и откриваш своя стар, забравен, но полезен инструмент - очилата за носно виджване. Една от екстрите им е, че с тях преспोकойно можеш да гледаш през стени. Та слгах си значи идеалните цаиси и тръгваш да търсиш следи, които иначе биха убягнали от орловия ти поглед. И намираш...

Покрай голямата сграда на бензиностанцията, като един "баш шимин", откриваш една вратичка със звънец, която досега оставала незабелязана в сенките. Тъй като не знаеш какво да правиш оттук нататък... взимаш, че звъннаш.

Вратата бавно се отваря и на прага застава тъмничка, облечена в лек вечерен тоалет мадам с лъщицки очички. Твоите също лъсват бързо, но зад очилата ти няма как да ги види.

A:

- Добре среща, Мадам. Идвам по работа.

- Тук всички идват по работа, миличък. Ние к'во, да не би да сме безработни? Айде влизай, ако ще влизаш, че някой клиент може да избяга.

Решен да разнищиш историята докрай, тръгваш след мацето нагоре по стълбите, където ти казва:

- Айде, душата. Оттук нататък по коридора, всяка врътка може да ти донесе огромното щастие. Ти си избери къде да влезеш.

Б: - Ами, ще ме процавате, но... тук някъде Дядо Коледа да си е забравил подаръците?

- Абе вие сте ми много интересни. Къде отидоха старите клиенти, мами му стара. Вчерта ми поискана "Алиса от страната на чудесата", а днес подаръците на дядо Коледа. То бива, бива, ама не се търпи вече.

- Нее, търся някой, който е взел подаръците на дядо Коледа предишната вечер.

- Тука няма такъв, душата. Пробвай на горния етаж. Там одеве май се разнасяха некви торби.

В: Зъл до мозъка на костите си, заставаш пред невинната труженничка, видиш калашниците, снайперите, ракетометите и къто още там имаш, насочваш ги срещу нея и започваш да крещи със все гърло: - Къде са ми подаръците, ма? Искам си подаръците! Ши ва изтепал 'сичките...

Изведнъж побелялата женица ти посочва с глава горния етаж като отговор на въпросите ти. Без да губиш нито минута, тръгваш натам.

Г: - Мола да ми извините, но съм тръгнал да надам подаръците на децата на Коледа. Разблях, чи тока били видени за последно..

- Е, писна ми от селяни вече. Всеки нещо търси. Озми ден един си търсеше овцата, преди това кравата, друг пък си изгубил козата... И за какво тук ги търсят, не мога да разбера. Тука при нас няма такъв работи. Виж на горния етаж. Търси ламята Спасака - тя е по подаръците.

4. Бонд се качи нагоре по стълбите и пред него се откриха два тъмни и мрачни коридора. По някаква вътрешна интуиция тръгваш наляво, където достигаш до украсена с елхички врата. В сравнение с останалите, тя изглежда доста подозрителна поради този си факт. Агентът допря ух до вратата и дочу три гласа - един мъжки и два женски. "Май работата ва се квисва", помисли си той. Бавно притвори вратата и видя ниско белобрадо старче и две млади и красиви момичета от двете му страни, набоколили куп развърляни подаръци. "Е, сега наистина се квисна". Въпросът е какво ще направиш сега...

Колкото и да му мислиш, решаваш, че единствената алтернатива е из-

ненадващата атака. И ако ще правяш нещо съществено, то сега му е времето...

А: С гръм и трясък отваряш вратата и вперваш свиреп поглед в очите на дяквата. Той от своя страна не ти остава длъжен. В продължение на три минути се гледате лошо, докато двете фиданки се изнизват по челичката към коридора.

- Казвам се Бонд, Джеймс Бонд... - Аз съм Мраз. Дядо Мраз. И къво? - Дядо Мраз ли? И какъв го дириш тука? Не ти ли е малко рано да излизаш на сцената - Ми рано е, де. Аз защо мислиш съм тук? Да не би да е от хубаво? - Не бе, рано си се появил таз година. В момента спасяваме подаръците на дядо Коледа. Ама като гледам май току що ги намерих. Та като стана въпрос за подаръци, къде са твоите бже, деде?

Б: - Я! Дядко Мразко. - Още един идидот. - изтърсва Дедото. - Тъкмо сега ще си поръчам подаръци за тази година, за догодина, и за следващата после и...

В този момент Дядо Мраз прескача масата и тръгва заплашито към Бонд. Спира на около крачка и по-полюпна, хваща с ръка вратата и с думите "Поръчай ТОВА!", и ти праска вратата под носа, като те залепва за стената. "Писна ми от малпоумници, които още вярват в дядо Мраз"

В: Разбиваш и остатъците от вратата на стаята и нахълтаваш при белобрядия старец - От ужаса, дедото губи ума и думи и опитите да продължиш разговорите с него едва ли ще имат бъфците. Приближаваш се бавно до него, като видиш от джоб си оръжие...

- Мисля, че няма нужда от туй нещо.

- Защо ли пък си мисля, че сме на различно мнение...

- Виж сега, всичко мога да ти обясня... подаръците ги взех, што профухах моите. А по едно щастливо стечение на обстоятелствата видях, че коледният ми колега си е оставил торбите в шейната и... не се съдържа просто.

- Сега обаче ще върнеш всичко!

- Няма да стане толкова лесно, колкото ти мислиш...

Г: - Губе уцете, деде. Фенах те на миступристъпленуенито... Давай гу-

дауцете, че иначе ши ть накауем да съжауаваш за стоуеното.

5. Трябваше още преди да се сещиш, че щом единият посещава подобни места, близо до ума е, че и другият да бъде наоколо. Не случайно казват за двамата, че са лика-прилика. Наболеият проблем в случая е, че опърничавото деде, не ще да се предаде. Май доста сурово се оказа. Ще трябва да приложим уменията си на супер-агент, за да надвиеш крадеца. Но внимавай, ако не избереш правилният вариант, може да се окажеш доста прецакан...

А: Вадиш от джобовете си всички специални предмети, предназначени за мисията ти и започваш да ги използваш един след друг по ъндедето. Лошото е, че и той има какво да ти каже по случая. Стоцици снежни топки те зсвятват една след друга непрекъснато и е доста голям проблем да го уцелиш с оръжията си. Колкото и лоши да се. След малко, обаче патроните ти свършват и ще трябва с голи ръце да се разправиш с белобрадеца.

Б: Решаващ, че най-добрият начин е да го попиташ дали сам няма да предаде дървето. Добре, обаче дъртакът отрича, че подаръците не са негови и докато му говориш от вратата, той грабва торбите, измъкна се през прозореца, качна на шейната си и отпраща в неизвестна посока, заедно с багажа. Ако искаш можеш да продължиш да го преследваш, но знай, че нямам нерви да пиша повече тоя тест. Другия брой може да има и продължение, а докато го чакаш, що не слезаш до двамата бабенки да те научат как се играе Magic the Gathering? Чаканото може да бъде многооо дълго...

В: Оставаш Дядо Мраз да си открадне подаръците, што стигаш до извода, че деля по Коледа или по Нова година, децата ще си ги получат. Ако искат да си получат подаръците навреме, тогава да се абонират за Gamers' Workshop, не да вярват на някакви си държати от приказките (бел. ядосани абонати: "По-добре да си чакаме дядо Коледа"...) Един бърз поглед на стаята те хвърля в блестящи размисли - Мразчо е оставил зад себе двете

снежанки, които невинно се показват на вратата на спалнята, оглеждайки Бонд отгоре до долу. Нека децата да пораснат, пък аз нека да си попразнавам малко с тези две хубостнички тук.

Г: Най-селското изпълнение, за което се сещаш, е да грабнеш подаръците, да скочиш през прозореца и да отпращиш някъде. Идетата ти не от най-цветушите, но може и да пробваш. Няма да имаш кой-знае колко полза, освен, че ще си имаш подаръци за всички празници до края на живота си. Хепал да са ти. И без това, друго май не можеш да правиш.

Отговори:

А Ако си отговорил повече с отговор А, да знаеш, че ти си правилният Бонд, човече. След като повеляш дедото с голи ръце, взимаш подаръците и ги връщаш на законният им собственик. Ти показва хъс, ум, съобразителност (не знам как) и усия да излезеш всички капани, които бях заложил (може би защото забравих кои са) но не се тревожи. Ти премина изпитанието на Агента с двете нули. Сега вече си доволен да прочетеш статията в списанието. Сигурен съм, че поне ти ще ме разбереш.

Б Абе мамин. Абре душо. Де си тръгнал агент да ставаш бже. Ма теб за нищо не те бива бже. Шо не 'земеш да се гръмнеш с всичките тия оръжия, дето ги носиш със себе си и да не ме мъчиш повече да ти измислям отговори и въпроси. Ей, на 5 часа е в момента. Аааа.

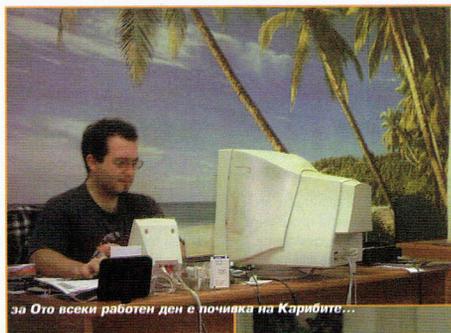
В Братле, ти си моят негр. Липсва ти само една диплома за Агент 007. Отлично се справяш в критични ситуации - само така. Обаче има и един проблем. Ме мнооо вижаш, бе. Абре спри се малко се качи. Проглуши ми ушите, докато пишах теста.

Г Котъ, за теб имам братче една единствена дума: "Скакауеу!!! Ако не си сплувал тая песен на Хиподил, вземй я слушай. Сигурен съм, че много смисъл ще намериш там. И вземй да си оправиш правогворора, че лошо ти се пише. Аре, сколько... със здраве.

BLACK SEA STUDIOS

Влизаме в офиса на Black Sea Studios. Днес е Денят. Веселин Ханджиев ще ни разкаже първите подробности за тяхното дебютно заглавие – Stone & Steel. Идваме и да го поздравим за големия успех – сключване на договор със Sunflowers за разработка на 4 заглавия. Sunflowers е една от сериозните фирми за разпространение на софтуер в Европа. Самата тя е разработила заглавия като Technopage и Anno 1602. Компанията е основана от бившия директор на клоновете на Infogrames и Electronic Arts в Германия. Това е и причината заглавия, които се промодират в Европа от Sunflowers, да се поеме от една от двете фирми за останалия свят. Но това са подробностите. Важното е, че Black Sea Studios е първата фирма в България, която е успяла да сключи договор с разпространител (или по-скоро Разпространител) преди да има готов продукт. Около това се завърта и началото на разговора. На въпроса ми "Има ли рецепта, как да намериш разпространител", Весо само се усмихва и подхваща:

"Универсална система няма. Трябва да си упорит и да пробваш навсякъде. Важно е да си сформирал сериозен екип и да имаш опит в разработването на компютърни игри." В Black Sea Studios всички предпоставки са спазени – 12-те човека в ядрото на фирмата са работили по различни проекти преди това. Една немалка част от хората са от Наемимонт, други идват от VizCom след като са свършили работата си по Trans. Въпреки това търсенето на разпространител не е минало без перипетии. "Бяхме в много напреднала фаза на преговори с CDV" – разказва Весо – "проведохме финална среща, където вече се мислеше за подписване на договор. На следващия ден се обадиха и обясниха, че искаме твърде много пари за разработката на Stone & Steel. Та нали Путин получавал 200\$ заплата! Така и не успяхме да разберем какво общо има заплата на Путин с нашата игра, но в резултат на телефонния разговор прекратихме преговорите." Със Sunflowers нещата са започнали в началото на август. Подписването на договор 4 месеца по-късно



за Ото всеки работен ден е почивка на Карибите...

е рекорд в бранша, обикновено нещата се проточват доста повече. Явно е, че бъдещото заглавие на Black Sea Studios (BSS) силно е заинтересувало немците. А то ще бъде стратегия в реално време. Действието ще се развива в средновековна Европа – между 750 и 1250г. Както и хората от BSS се шегуват – аман от средновековие и рицари (както вече споменахме, голяма част от екипа е съставен от авторите на Tzar). На въпроса какво точно ще представлява играта Весо само каза "Нещо невиджано досега. Нещо което ще преобърне жанра с краката нагоре." След което побърза да угаси пламъчетата в очите ни, като спомена, че не иска да говори в големи подробности за Stone & Steel. Това естествено не ни обезкуражи и ние започнахме да подпитваме оттук и оттам, а като и това не помогна, започнахме да му поставяме капани. Ето какво разбрахме. Както Весо сам описа играта тя ще бъде "нещо като Civilization в реално време, но по-опростена". В Stone&Steel (работно заглавие на проекта) няма да има раси, магии или



Торен ли виждаме на снимката?

други свръхестествени неща. В него ще бъдете притежател на скромно кралство. В началото, докато то расте ще се занимавате основно с микромениджмънт – набавяне на петте ресурса в играта. Макар да няма да можете да избирате поотделно селяните си и да им давате команди, ще имате достатъчно неща, които да вършите. С разрастването на кралството ви, нещата ще преминават плавно от микро към макромениджмънт. Ще можете да си наемате благородници, които да се "грижат" за части от собствеността ви. От един момент нататък дори ще можете да заповядате на някои от тях да завземат определена провинция от ваше име. Благородниците ще имат сложностъпни имена, като например Иван Убиешът на Whisper или Мрачният Диян. Представките си те ще



Диян и Весо си говорят за Stone&Steel.

Това в пластмасовот шише май не е чай...



Коста, забиколен от любимите си растения и плакат на Джон Бон Джоуи, на който Dimensin без да иска е отрязал главата.



Твърде много работа си има своите негативни страни

придобиват благодарение на техните действия. Също така името на благодарника ще ви подсказва къде ще можете да намерите приложение на неговите качества. Заради благодарниците Black Sea Studios ще напишат и трети слой на Изкуствения Интелект в играта в добавка към обичайните два.

Самата игра ще се развива на два плана глобален (или стратегически) и тактически. Какво е накарало BlackSea Studios да прибегнат до подобно структуриране на играта? Според Весо игри като Age of Empires са изцяло тактически. Там целият свят представлява едно голямо бойно поле. А в реалния живот битката е една точка, частица само част от света. В него се редуват мирни области с такива където кипи битка. За да могат да постигнат подобен ефект, Stone & Steel е трябвало да се развива на два "слоя". Играчът ще мисли стратеги-

ческите си решения на глобалната карта, а когато настатане време за битка перспективата ще се смени с тази на бойното поле. За боевете Весо ни обещава мащабна на Шлогун (армии от по няколко хиляди единици) заедно с бойни формации, които ще имат реално значение във водене на военните действия. Бойните единици в Stone & Steel няма да са много на брой и ще са напълно стандартни като за този тип игри – мечоносец, стелец, копиеносец, ездачи, катапулти. Предвидени са и обсади на градове, което подсказва наличието на стенобитни оръжия. Стремешът на Black Sea Studios е Stone & Steel да има силна солова кампания, както и добър мултиплеър. И на двете части на играта ще бъде обърнато специално внимание, като в различните режими на игра, на играча ще му се налага да използва различен набор от средства, за да постигне

целта си. Планове за масивни On-line схватки не са правени. Дори за момента вероятният максимален брой играчи е определен на 6.

Като заглавие, което всички ние се надяваме да се продаде в милиони бройки, Stone & Steel ще разполага с първокласни анимации, които цитирам отново Весо "ще бъдат на супер качество" и озвучаване от професионални актьори. Работата по тези елементи от Stone & Steel ще бъде поверена на фирма извън България. За сметка на това музиката от играта ще бъде изцяло българска. И то каква... На диска ще чуете една от мелодията, която ще звучи в играта и сами ще можете да кажете дали тя ви харесва или не. Плановете са в Stone & Steel музиката да бъде динамична т.е. да кореспондира на ситуацията, в която в момента се намирате. Графиката ще бъде 2D, като от това което видяхме досега,

играта се очертава да изглежда зверски красива. Дори има планове да се направят нещата така, че когато едно дърво се сече например, неговите листа да се тресат, а при падането му на земята да се разхвърчат листа и шума. Alex III пък в момента се мъчи да накара водата в играта да изглежда като истинска. Да се надяваме всички тези планове да се преизпълнят.

Що се отнася до революционното подобрение на играта имам една лоша новина за вас. Все още не можем да ви разкажем каква е тя и защо наистина има шанс да напише следващата златна страница в областта на стратегиите. Ще трябва да почакате няколко месеца, докато ни бъде дадено позволение да развържем езичите си. Stone & Steel е предвидена да излезе през средата на 2003г.

Freeman & Dimensin

Търсете книга първа от
Великолепната фентъзи трилогия
за света на

WARCRAFT

Изрежете талона за отстъпка и го
донесете на адрес: София, кв. Стрелбище,
ул. Тулча №47, партер – СЕРПИС АД
и ще получите Вашата книга
с отстъпка – само за

4,75 лв.

Splinter Cell

■ Производител: Ubi Soft Montreal
 ■ Разпространител: Ubi Soft
 ■ Дата на излизане: Пролет 2003

■ Жанр: Екшън от първо лице
 ■ Очакване: Огромно
 ■ Автор: Karus

Едно от интересните неща за игрите, излизали за PC е, че при хитовите заглавия не се наблюдава кой знае какво разнообразие. Повечето от тях обикновено принадлежат към жанра на екшъните от първо лице поради факта, че геймърите обичат мощни оръжия и много кръв, а той определено предоставя най-добра среда за тях. Разбира се има и изключения, но като цяло стрелялките винаги се продават добре и интереса на компаниите производителки към новите и различни идеи не е особено силен. Другата страна на монетата - екшъните в трето лице - бяха доста по-популярни по времето, когато 3D технологиите проходаха и бяха приключенски в голямата си част. Те обаче като че ли поомръзнаха на аудиторията и напоследък виждаме доста по-малко такива (изключения са в Tomb Raider, в който външния вид на главната героиня изнесе поредицата на гърба си и продължава да го прави - нещо, кое-

то нямаше как да стане при перспектива от първо лице). Ubi Soft са се заели да възкресят този жанр и да го издигнат до непознати не само за него, но и за PC пазара като цяло, висоти. Новата игра на Том Кланси ще бъде екшън от трето лице, но за разлика от повечето такива в него ще има доста серозен елемент на

мислене и промъкване. Това не значи, че в играта няма да има доволно количество престрелки; те просто няма да преобладават. Мнозина определят играта като отговор на PC пазара на хитовата игра за PS2 Metal Gear Solid 2 (MGS2) и това сравнение е доста точно. Играча ще се потопи в детайлната геополитическа воелена,

описана от Том Кланси - кибер тероризъм, секретни операции, сенчести силиви ведомствата и организации, глобални коспирации... Ще влезем в ролята на Сам Фишер - агент от секретен раздел на Агенцията за национална сигурност на САЩ, носеща обозначението Третият Ешелон. На него и колегите му се пада нелеката задача да извършат "мокси" поръчки в защита на интересите на янките без да оставят и следа. Играта ще използва новата графична платформа на Unreal, която гарантира перфектна визия и висока степен на интерактивност. Последното е сред основните приоритети и ще спомогне за задълбочен геймплей и различни тактически похвати при различните ситуации. Доста хора смятат, че MGS 2 е по-скоро филм, отколкото игра. От Ubi Soft са наясно, че освен задълбочена история геймърите искат и екшън, и точно това трябва да очакваме - най-добрият стил екшън в трето лице за PC.



Halo Combat Evolved

■ Производител: Bungie/Gearbox
 ■ Разпространител: Microsoft
 ■ Дата на излизане: Пролет 2003

■ Жанр: Екшън от първо лице
 ■ Очакване: Огромно
 ■ Автор: Karus

Halo определено е едно от най-добрите заглавия за Xbox, ако не и едно от малкото добри изобщо. Факт е, че част от продажбите на черната кутия на Microsoft се дължат единствено на факта, че Halo излезе ексклузивно за нея. Затова и от софтуерния гигант съвсем не бързат да пуснат порт за PC, макар че още миналата година заявиха, че възнамеряват да направят такъв. На E3 2002 в интервю представител на Microsoft заяви, че порт за PC със сигурност ще има, но той все още не бил в разработка, "тъй като искали да се възползват от всички възможности на PC-то, в това число и мултиплеъра". По въпроса имаше развитие едва наскоро, когато стана ясно, че Gearbox прехвърлят разработката на Counter Strike: Condition Zero на Ritual Entertainment. Това предизвика лек шок и всички се запитаха каква толкова важна работа си имат тексасците, та изоставят CS. Оказа се, че Microsoft са им поверили отговорната задача по портирането на Halo за PC, имайки предвид техния богат

опит в подобни занимания. За тези от вас , които не знаят тази дребна подробност - портовете на Tony Hawk Pro Skater са дело именно на Gearbox. Последните са заявили, че ще изцедят всички възможности на

съвременните технологии, а мултиплеъра ще поддържа до 32 човека и наистина ще е нещо феноменално. Все пак доживяхме заветния момент - Halo за PC ще има! Най-после ще видим един от най-добрите

те екшъни и на мониторите си. Съвсем друг въпрос е, че той едва ли ще излезе преди Bungie да пуснат Halo 2 за Xbox, което вероятно ще е някъде през лятото. Иначе къде им е авантата на Microsoft.



ЗА ВСЕКИ
НОВ АБОНАТ НА
b-connect и
chat ли си?

30 лв. време
за разговори



SIM КАРТА b-connect ИЛИ chat ли си?

- Подарък 20 лв. време за разговори при активиране на SIM картата до 31 декември 2002г.
- Специален подарък 5+5лв. време за разговори с първите две зареждания до 31 март 2003г.

само за
24 лв.
(с ДДС)

GloBul
общувай свободно

www.globul.bg

BloodRayne

■ Производител: Terminal Reality
 ■ Разпространител: Majesco, Inc.
 ■ Дата на излизане: Пролет 2003

■ Жанр: Екшън
 ■ Очаквания: Големи
 ■ Автор: Karus

На изложението E3 през 2002г. личиците от Terminal Reality обяха официално новото си заглавие Blood Rayne. То ще представлява хорър екшън-адвенчър от трето лице, разработващ се едновременно за PC, Xbox, PS2 и Game Cube, който обещава да революционизира жанра. Ако погледнем скептично на това гръмоко изказване (както си му е и реда в подобни случаи), това би бил просто поредния екшън от трето лице с големи претенции, които в общия случай са без покритие. Да, казахме "би бил", при това не защото имаме някакъв проблем с времената, а просто защото не смятаме, че случаят е такъв. Една от причини-

е преследвала, в това число и баща ѝ, всъщност са вампири. Случаят е потулен. Момичето изчезва. Девойката бива привлечена от тайно общество, наречено The Brimstone Society. Известна преди като Rayne, сега работодателите ѝ се обръщат към нея като агент Blood Rayne. Нейната задача като член на това общество е борбата със сверхестествени и тъмни сили, за които човечеството никога не бива да научава. Всичко е относително спокойно докато група нацисти не откриват древен храм някъде в Аржентина, съдържащ зловеща сила. След събирането и превода на ред древни ръкописи те научават и за три парчета на мощен артефакт,

способен да причини невероятни злини, ако попадне в погрешните ръце. Нацистите се надяват с негова помощ да спечелат задаващата се Втора Световна война. На пътя им естествено застава The Brimstone Society и неговата най-мощна агентка - Blood Rayne. Дотук нищо ново, ще кажете и ще бъдете прави. Интересът на Хитлер към окултното е известен, а с отговорния по тези въпроси ген. Химлер и неговите подопечни вече си имахме работа в Return to Castle Wolfenstein, Indiana Jones and the Temple of Doom и т.н.. Разликата, обаче, се крие в геймплея и атмосферата.

Според тях странната смесица от аниме и Хонг Конг-ски екшън елементи, в която героите извършват нечовешки подвизи, в това число невероятни скокове и акробатични номера, гарнирани с фантастични престрелки и много кръв, определено е нещо, което заслужава да намери място на компютърния екран. Остави ни само да се съгласим. Авторите умислено правят завой към чистия екшън, отбягвайки пълзен-ориентирания геймплей на подобни заглавия. За сметка на това героинята им пращи от сексапил и заплашва да детронира (или ако трябва да влезем в тон със стаята - да отреже главата) на каква ли Lara. Фактът, че тя е особено кръвожадна, избива почти всичко по пътя си и на практика се явява антигерой, непременно ще допадне на повечето геймъри. Времето на Tomb Raider отмина (освен ако Core не се стегнат този път, но част от нас дълбоко не вярват в това). Новото лошо момиче на сцената определено е Blood Rayne. Тя е на ръба на определението "зла" и единствено то ѝ оправдава е, че в повечето случаи лие кръвта на по-зли от нея. Какво повече можем да кажем за тази плавница? Ами по-

Ето я уволката - нашата героиня е dämpfing - продукт на изнасилването на майка ѝ от нейния баща-вампир. Тя притежава повечето от сверхестествените способности на вампирите, но е лишена от недостатъците им. Дизайнерите са били значително повлияни от филми като Матрицата и Blade.



те, които ни карат да вярваме в успеха на играта, е името на фирмата производител. За тези от вас, които не се сещат кои са Terminal Reality, ще припомним накратко заглавия като Terminal Velocity, Fly!, Monster Truck Madness, 4x4 Evo, The Blair Witch Project, и не на последно място култовият Nocturne. Самите автори заявяват, че след приключването на настоящия проект имат планове за Nocturne 2, а освен това се носи мълга за евентуалното създаване на филм по Nocturne.

Историята ни пренася някъде през 30-те години, най-вероятно 1932. Едно американско момиче е арестувано във връзка със серия убийства и разрушения. Тя обяснява, че хората, които



добно на архивампирът Cain, тя също трябва да пие кръв, за да възстановява собственото си здраве. Определено количество погълната червена течност (по предварителни данни бидон от 50л) ще ѝ позволява да изпада в състояния като Blood Lust и Blood Rage, в които тя вероятно ще нанесе повече поражения, ще е по-

та, прикачени на китките на Rayne, както и две по-малки такива на глезените. Те ще могат да се ългрейдват в течение на играта и ще предразполагат към екшън в стил Blade, комбинирани с фантастични акробатични изпълне-



бърза и изобщо ще рита солидно количество задници. За да осъществявате последната дейност по-ефективно, ще имате на разположение широк набор от играчки. Основните оръжия са две половин-метрови сребърни острие-

ния. Осен тях Blood Rayne разполага и с нещо като харпун, с чиято помощ ще може да улавя и придържа враговете си. В допълнение тя може да използва всички огнестрелни и хладни оръжия, които среща по пътя си. Срещу

няма да се различава на отделните платформи, за които се разработва. Модулната конструкция на енджинна позволява на авторите да се концентрират върху самата игра, без да се притесняват от проблеми със съвместимостта.

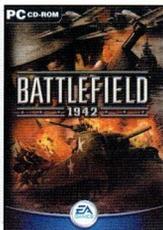
Те твърдят, че ако с въпросната система се направи игра за Xbox, то тя по подразбиране ще върви и на всички други платформи. Не знаем как става тази работа, но ако това наистина е така, то производствените разходи се свиват драстично. Освен всички тези интересни подробности в играта е включена и Samea FX система, която автоматично забавя действието при нечовешките каскади, ефектно раздробяване/разчленяване на обекти/врагове, и като цяло спомога да се придаде филмов облик на ставащото на монитора. По всичко личи, че задаващото се заглавие всъщем не е случайна игра и определено е един от най-очакваните екшъни в трето лце, които ще видим през 2003.

100 часа безплатен Интернет от

Spectrum Net®

a company of europaNET

Kyneme



Battlefield 1942
(73кв.)

или

- C&C: Renegade (69^{кв.}к.)
- Die Hard: Nakatomi Plaza (69^{кв.}к.)
- AVP 2: Primal Hunt (54^{кв.}к.)
- Comanche 4 (39^{кв.}к.)
- Delta Force: Task Force Dagger (39^{кв.}к.)
- No One Lives Forever 2 (69^{кв.}к.)

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без изповорки :-), от Спектър Нет!



Търсете в някои от тези магазини:

(СОФИЯ) Бул. Цар Борис II 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 82; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултипликс (подреза на НДЖ) бул. Панагюрич Евтимов 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 968 20 25; ла. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малак ЦДМ, ет.3 бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45;
 (П. Мана - ла. Славейков 9, тел. (02) 968 68 59; Техномаркет магазини 1 и 2); Всички магазини на МЕТРО в страната; Телекомуни:
 (ВАРНА) ул. Радио Жинцифов 14, тел. (052) 807 974; бул. Княз Борис 85, тел. (052) 807 973; ПЛОВДИВ ул. Ангелка Чолава 5 (Специал Център), тел. (032) 924 080, (032) 825 805, ул. Загоря 2 (032) 264 813;
 [ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ] бул. Руса 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стапа, тел. (064) 800 833; (РУСЕ) Дамасис-ул. Борисова 52, тел. (022) 225 822



Deus Ex 2 The Invisible War

■ Производител: Ion Storm
 ■ Разпространител: Eidos
 ■ Дата на излизане: Пролет 2003

■ Жанр: Екшън ролева игра
 ■ Оказващи: Огромина
 ■ Автор: Karus

Докато през вече далечната 2000 година Ion Storm, начело с Джон Ромеро, се гърчеше под напора на фантастичните загуби, които недоразумението Daikatana им донесе, неговото подразделение Ion Storm Austin издаде едно изключително заглавие - Deus Ex. Въпросната игра се явяваше екшън с тясно вилетени RPG елементи, и макар че подобна концепция не бе новост (всички помним System Shock), тя за първи път бе реализирана по достъпен за мнозинството геймъри начин. Нейният заплетен и оригинален сюжет, множеството възможности за справяне със ситуациите и комплексността ѝ гарантираха, че ще намери заслужено признание... за жалост след време.

Deus Ex не беше перфектна игра - не липсваха технически проблеми, а имаше и други дребни недостатъци, но всички се надяваме, че това ще бъде напълно коригирано в задаващата се втора част на играта, разработваща се паралелно за PC и Xbox. В няколко интервюта завеждащият проекта Уорън Спектър споделя, че в първата игра са допуснали доста грешки и недостатъци, за които дори не би искал да си спомни. Графиката на предходната игра съвсем не е била сред приоритетите - била е оставена на заден план, за да се постигне максимално добър геймплей. Това е и първата точка, по която са работили в новата част - тя ще използва новата платформа на

Unreal, на базата на която екипът е направил нечовешки модификации. По настоящем сенките в играта са на нивото на Doom III, като всеки предмет ще реагира реалистично на заобикалящите го светлинни източници. Нивото на интерактивност също ще достигне нови висоти. От Ion Storm са лицензирали енджина за физичен модел Havok. Благодарение на него, всеки един предмет има реална маса и реагира реалистично при удари и премествания. В тези две насоки е хвърлен токова труд, че основателят на Epic Тим Суни смята програмистите в Ion Storm за напълно смахнати. Тези коренни промени в графиката съвсем не са самоцели, тъй като те ще имат реално отражение върху геймплея - стелт елементите е засилен и играча ще може да се крие в сенките подобно на Thief (в момента компанията работи и по Thief III, ка-

си "проправи път" през нивата. При последните също ще има промени - вероятно броят им ще по-малък от този в първата игра, но за сметка на количеството ни очаква качество и отново същия този перфекционизъм. Значителни промени ще има и при развитието на героя, но за съжаление за новите умения и характеристики на героя, все още не се знае нищо конкретно. Ще можете да си създавате и женски персонаж, като това няма да е просто козметична екстра. Не се знае как женското алтер-его ще влияе на взаимоотношенията ви с NPC-тата, но пък ще има значение за придвижването и взаимодействието с околната среда. Мъжкия персонаж например ще може да вдига по-тежки обекти, но ще е и по-тромав и вероятността случайно да събори нещо докато се промъква, ще е по-голяма. Не е по-жален труд и при разработката на

зата на забелязаните промени. Ако например работник по поддръжката забележи счупен прозорец, той може да възкликне нещо като "Накъо е разбил прозореца. Я да се обадя на охраната."

За историята се знае само, че ще се развива 15 години след тази от първата игра и повечето от старите ни познания ще се завърнат, леко поостарели. Този аспект едва ли ще разочарова съдейки по брилянтния сюжет на първата игра, която дори имаше три възможни завършка. На въпрос от кой от трите ще продължи действието, главния дизайнер отговаря, че са използвали странен подход към ситуацията и всички ще бъдат много изненадани.

Това, което не изненада никого, бе че за музиката ще се грижи стария екип. Повече от логично, при положение, че единствения, който



изкуствения интелект в играта, а количеството диалози, които можете да водите с NPC-тата ще бъде над три пъти по-голямо от това в първата част. За героите в играта се въвежда и специална система, с чиято помощ те ще анализират динамичната околна среда и ще дават коментари на ба-

не хареса оригиналната музика бе теб, само дето той и играта не е играл, а музикалните му предпочитания са склонни да хвърлят в дув-невен ступор и най-каления DJ.

Мултиплеър засега не се предвижда, тъй като целият акцент пада върху създаването на смазвач сингълплеър. Има шанс тази опция да се добави с пач, както това стана в предишната игра, но този аспект съвсем не е толкова важен. Ако всичко върви по план някъде през пролетта ни очаква една от най-добрите сингълплеър игри ever! Че на кого му трябва мултиплеър? Нали че има Quake 4?

FreeLancer

■ Производител: Digital Anvil
 ■ Разпространител: Microsoft
 ■ Дата на излизане: Март 2003

■ Жанр: Симулатор
 ■ Окачване: Голем
 ■ Категория: Игрите

В предишния брой ви представихме обширна и съдържателна информация за това мощно заглавие и по този начин нанехоме непоправим удар върху "Най-очакваните игри за 2003г". Единствената новост около играта е, че преди бровни дни Microsoft пушнаха официалния сайт на FreeLancer, добре зареден с фил-

на шум. Ръководители на погънатата компания са братята Крис и Ерик Робъртс, изпод чиито ръце са излезли еталони в жанра като Wing Commander сериите, както и StarLancer. Последният също е правен за Microsoft и се явява своеобразен предшественик на FreeLancer, тъй като и двете игри са развиват в



мчета, информация и тонове скрийншоти. По всичко личи, че обявената дата за излизане този път ще бъде спазена - март 2003.

Накратко за тези, които по една или друга причина са пропуснали да прочетат информацията от предишния брой: Microsoft, които вече са собственици на Digital Anvil, са търдо решили да завземат пазарната ниша на космическите симулатори

една и съща игрова вселена. Новото заглавие ще е космически симулатор, но в него тясно ще бъдат вpletени търговски, приключенски и ролеви елементи, всичко това под шапката на невероятно силна история, разнообразна с множество странични разклонения и практически безкрайни мини-сценарии. Това е възможно поради факта, че всяко действие на играча ще има реално отражение не

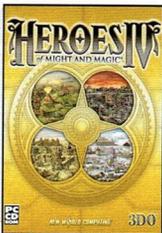
само върху развоя на дадени събития, но и ще определя отношението на другите независими приключения и корпорации спрямо него. Комбинирайте предното изречение с изключителна графика, интересна игрова вселена, професионален екип от

разработчици, неколкогодишна упорита работа и не на последно място почти неограничените финансови възможности на Microsoft и ще разберете, защо смятат това заглавие за най-чакания космически симулатор на следващата година.

100 часа безплатен Интернет от

Кунеме

Heroes of Might & Magic IV
 Българска версия
 (59.95 лв.)



или

- Heroes of Might & Magic IV *англ. версия* (39.95 лв.)
- Baldur's Gate 2 (39.95 лв.)
- Empire Earth: Art of Conquest (54 лв.)
- Dune Emperor (39.95 лв.)
- Tom Clancy's Ghost Recon (77 лв.)

Както и коя да е друга игра с този стикер →

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без удоворки :) - от Спектър Нет!

Spectrum Net®

a company of europaNET

Spectrum Net®
100
ЧАСА
БЕЗПЛАТЕН
ИНТЕРНЕТ
 ДЪСТЪП
 ПОДАРЕК НА
 СТОЙНОСТ 50...

Търсете в някои от тези магазини:

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 82; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 28 55; Мултилекс (позвана на НДК); бул. Патриарх Ефтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 961 31 96; بازار мазаж ЦУМ, ет.3; бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45;
 PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 966 68 58; Техномагнет (магазини 1 и 2); Волички магазини на МЕТРО в страната; Технолюкс;
 [ВАРНА] ул. Радо Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул. Антим I-во 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Зарева 2 (032) 264 813;
 [ПЛЕВЕН ЛОВЕЧ] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] Дамаск-ул. Борисова 52, тел. (082) 228 822

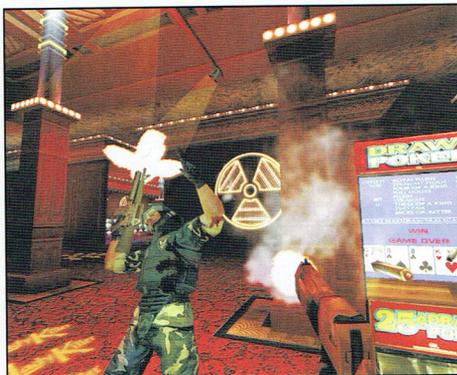
ПУЛСАР

Duke Nukem Forever

■ Производител: 3D Realms
 ■ Разпространител: —
 ■ Дата на излизане: 200X

■ Жанр: Екшън
 ■ Очаквания: Патологични
 ■ Автор: Маркус

От 3D Realms и тази година излъгаха надеждите ни - Duke Nukem Forever така и не се появи. Наместо него феновете бяха забалмосани с аркадията Duke Nukem: Manhattan Project, и макар че беше доста добър, той остави в устата на изгрялите го усещането, че са им сервирали претоплено ястие от онзи ден. Никаква допълнителна информация не бе обявена за дългочаканото продължение и след като сменяха доста графични платформи 3D Realms спряха крачето на новините. Според едни играта преминава към новия Unreal енджин (ако е така създателите едва ли някога ще си избият парите, освен ако не им пра-



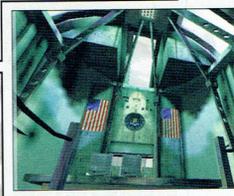
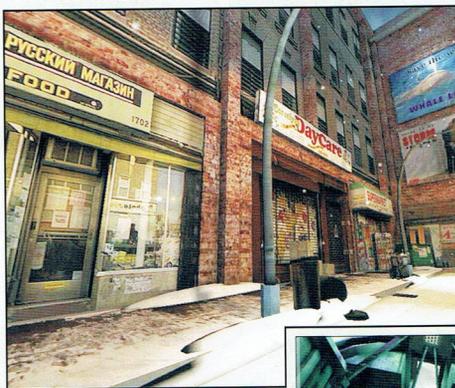
вят вече отстъпки като на редовни клиенти), според други играта е почти готова и все пак ще излезе скоро... Това са просто спекулации, породени от почти безкрайното очакване, граничещо с психоза. От 3D Realms възприемат похватите на Blizzard, а Max Payne ще да им е донесъл стабилни печалби, тъй като няма признаци да бързат с издаването на каквото и да било. Въпроса, вълнуващ редакционната ни колегиа вече не е "Кога ще излезе Duke 4ever?", а "Ще излезе ли изобщо?". Има ли такава игра, или просто това е най-голямата шега в историята на гейм индустрията?

Psychotoxic

■ Производител: NuClearVision
 ■ Разпространител: —
 ■ Дата на излизане: Начало 2003

■ Жанр: Екшън
 ■ Очаквания: Средни
 ■ Автор: Маркус

Интересът от страна на гейм индустрията към Четирите Конника на Апокалипсиса напоследък е доста засилен. Psychotoxic, редом с едноименната игра на 3DO, е второто заглавие со заглавие, което засяга тази тематика. Играта, разработвана от немската фирма NuClearVision Entertainment, ще представлява екшън от първо лице, развиващ се в наши дни основно на територията на Ню Йорк. Авторите наблюдават основно на екшъна, но ще има и стелт нива, в които ще трябва да се промъквате и да отбягвате враговете, а в някои случаи ще трябва да се справяте и с дребни загадки. Съвсем в тон с новата тенденция да се ползват интелигентни и сексапилни женски персонажи, главната героиня ще е млада и красива американка, родом от Вашингтон. Аджи Профет е последната надежда на човечеството да спре Четирите Конника на Апокалипсиса в момента, в който трима от тях вече са на Земята. Без да създава важността си, тя се впуска в епично приключение, в хода на което постепенно придобива представа за сериозността на ситуацията. Тя трябва да спре четвъртия конник, да се сражава с подчинените на сатаниста Арон Кроули, като в същото време е преследвана от ФБР и полицията. Според създателите историята ще е доста заплетена, но на този етап не желат да разкриват по-



вече. Очаква се да има около 22 нива, като 15 от тях ще се развиват в Ню Йорк и част от тях ще пресъздават реално съществуващи локации като Уол Стрийт и Статуята на Свободата. Останалите ще се развиват в "страховите на хората". Благодадение на специалните си умения Анджи ще може да влиза в съзнанията на дадени хора, където ще се среща с най-ужасяващите им страхове и кошмари. Въпросните преживявания ще играят важна роля в сюжетната линия и според дизайнерите "направо ще владят". Превиденните оръжия включват както реално съществуващи ютии, така и разни причудливи жаджи, като например био-механична моторна резачка! Можем да очакваме всякакви ненормални неща в тази насока. На въпрос дали ще можем да ги използваме в мултиплеър, разработчиците заявяват, че играта е изключително сингълплеър ориентирана и в нея няма място за подобни неща, които според тях само биха стояли като кръпка с рекламна цел. Според нас това е една стъпка в правилната посока, тъй като напоследък видяхме доста заглавия, в които мултиплеърната опция присъства колкото да я има като екстра на кутията на играта. Евала на такъвиз германци.

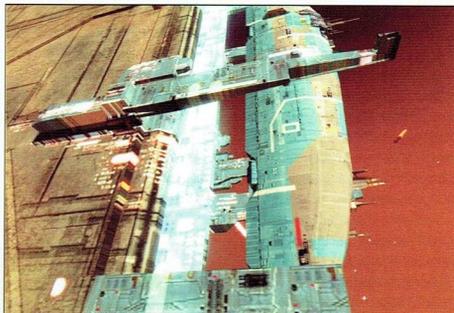
Homeworld 2

■ Производител: Relic Entertainment
 ■ Разпространител: Sierra
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Стратегия
 ■ Оценки: Голем
 ■ Категория: Игры

Relic Entertainment и Sierra Studios успяха да изгладят възникналите помежду им разногласия и наскоро официално обявиха разработката на втората част на хитовия Homeworld. Обявена за "Игра на Големата" от някои западни издания, въпросната триизмерна космическа реалновремева стратегия постави нови стандарти в бранша със смазачата си визия и уникална атмосфера. Продължението ѝ обещава да защити напълно тези достижения. Като цяло не се очакват сериозни концептуални промени. Очакват ни

някои дребни корекции в системата за управление, както и допълнения в играта, които към датата на издаване на Homeworld не са били технически постижими. Авторите са се вслушали в съветите на про-геймъри, усърдно играещи Homeworld, така че очаквайте една "фино" настроена игра. Дотук всичко изглежда сякаш се задава не продължение, ами експанжън! Да, ама не! Графичната платформа се е напълно нова и е в крак с всички съвременни графични стандарти. По малкото появили се шотове може да се съди, че и



Homeworld 2 ще революционализира жанра в графично отношение. Звуча също няма да разочарова - за озвучаването и саундтрака се грижи същият екип, работил по първата игра.

Големи новости се очакват в мултиплеъра, който ще поддържа до 6 човека по Интернет или локална мрежа, но на този етап не е известна никаква друга информация. За разлика от първия Homeworld, който не беше прециден да бъде променян с модове, Homeworld 2 специално ще бъде отворен към обществото на модърите.

В общи линии това е всичко, обявено до момента. Не е много, но е от сърце. С интерес ще очакваме излизането на Homeworld 2 някъде през 2003.

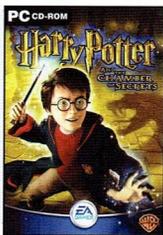
100 часа безплатен Интернет от

Spectrum Net®

a company of europNET

Купете

Harry Potter and the Chamber of Secrets (69.95 лв.)



или

- Harry Potter and the Philosopher's Stone (49.95 лв.)
- Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (69.95 лв.)
- The Thing (69.95 лв.)
- Colin McRae Rally 2 (49.95 лв.)
- F1 2001 (49.95 лв.)

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без уговорки :) - от Спектър Нет!

Spectrum Net®
 100 часа безплатен Интернет достъп
 ПОДАРЪК НА СТОЙНОСТ 30.00

Търсете в някои от тези магазини:

[СОФИЯ] Бук. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиленкс (поръчка на НБК); Бук. Патриарх Ефтимий 86, тел. (02) 951 67 72; Бук. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазини Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малък (ИМ, ет.3; Бук. Г. С. Ракобчи 1224, тел. (02) 994 82 45; PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; Текномаркет (магазини 1 и 2); Всички магазини на METRO в страната; Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Жинцифов 14, тел. (052) 607 974; Бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул. Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 626 806; ул. Зареб 2 (032) 264 813; [ПЛОВДИВ] Бул. Руся 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стил, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] Дамаск-ул. Борисова 82, тел. (082) 225 822

ПУЛСАР

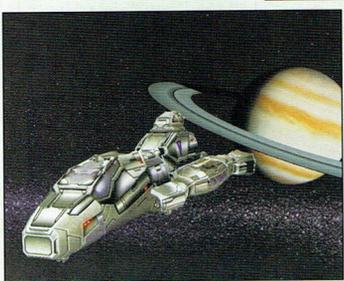
Homeplanet

■ Производител: 3Map Games
 ■ Разпространител: Russobit-M
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Симулатор
 ■ Очаквания: Средни
 ■ Автор: Марко

Изглежда, че в пообеднелия жанр на космическите симулатори все пак ще има някакво раздвижване през 2003. Не само най-накрая ще станем свидетели на премиерата на Freelancer, но както е тръгнало ще бъдем зарадвани и от руско заглавие. В страната на студа, водката и танковете напоследък стават доста интересни неща, като това е валидно и за гейм индустрията. През идната година с интерес ще се очакват доста заглавия оттам, както и от страните от бившия Съветски блок. Компанията 3Map Games (преди известна като Revolt games), която като повечето руски компании работи под шапката на големия разпространител Russobit-M, се е захванала с изработката на доста обещаващ космически симулатор, който вече е в бета стадии и дори е бил пробван от някои западни колеги. Играта се развива в далечното бъдеще (каква изнепада!) и разказва за създаването на клана на Тройдените, изгонени от родната им планета след ожесточени и кръвова конфликти (оттам и името на играта). Играта ще влезе в ролята на редови пилот в тяжната флота, търсеща ново място за заселване. По време на странстванията си космическите бездомници ще срещат други фракции и раси,

и подобно на Freelancer техните действия до момента до известна степен ще определят отношението на другите спрямо тях. Всеизвестно е, че всеки добър космически симулатор трябва да има добра графика, за да може да е конкурентен. Играта трябва да може да усети студенината на обграждащия го вакуум, да се почувства в кабината, разчитан на малкото си изобретителче да го пре-



веде жив през редната схватка... Според впечатленията на западните журналисти, игри бетага, графиката е на ниво, ефектите също, и като цяло облик на играта е доста задоволителен. Моделите на корабите също са с добра детайлност, като повечето от тях навяват асоциации с Вавилон 5 - един доста добър космически сериал от близкото минало.



Физичния модел на играта е Нютоновия - след ускорение корабът продължава да се движи напред и да забавя с помощта на обратна тяга, маневрите и граничните движения се извършват с помощта на ротационни двигатели и т.н. Подобна физика имаше в Independence War 2: Edge of Chaos, което на фона на Wing Commander сериите и клонингите внася приятно разнообразие. Макар модела на управление да е малко по-сложен, в играта той е реализиран добре и не създава проблеми с управлението.

Някой от игралите ранната версия дори смятат, че това е една от игрите, в които летенето в открития космос е най-приятно. Изкуствения интелект на пилотите, редом с който ще се сражавате, също е много добър и обещава да ви спести доста нерви, а раздаването на заповеди ще става на малка стратегическа карта подобно на Tribes 2 - интересно нововъведение в този жанр. В последно време производителите от източна Европа дават сериозни заявки. Да се надяваме, че задаващата се нова вълна от Дивия Изток ще донесе и един качествен космически симулатор.

Black & White 2

■ Производител: Lionhead Studios
 ■ Разпространител: Electronic Arts
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Стратегия
 ■ Очаквания: Голем
 ■ Автор: Groover

От ECTS 2002 насам, когато заглавието бе официално оповестено, няма качествено нова информация за това заглавие, затова ще преговорим набързо известните ни досега факти. Основната промяна в Black & White 2, ще бъдат селяните. Те няма да бъдат същите безмозъчни плазмодии, които щякат безцелно из картата, а ще притежават солидна доза интелект и о ужас, ще са настроени много по-войнствено от предишните части. Подответе се за епични битки, титанични обсади, героиски отбрани, градове, които по броя на сградите в тях да си съперничат със SimCity. Изкуственият интелект на вашето животно също ще бъде сериозно подобрен, а разликата между добро и зло ще бъде доста

по-овезателна. Така например ако храненето ви е зъл, изпод лапите му земята ще се пропука и ще излизат лава и растенията ще изсъхват, а ако е добричък, зеленината ще разцъфва след стъпките му. Метеорологичните условия ще вземат своя тежък дан и в Black & White 2, като основната им цел е да затруднят мореплаването на вашите вярващи (точно така очакват ни пътешествия по море и съответно морски битки).



A Fistful of Gold

■ Производител: Rebelmind
 ■ Разпространител: —
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Спарення
 ■ Оценки: Голем
 ■ Автор: Croover

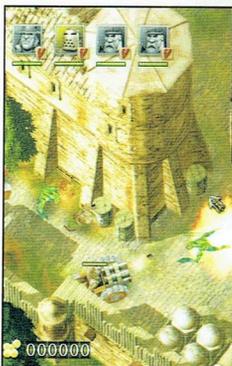
Представте си стратегия в реално време, която се развива в Тъмното Средновековие, в нея можете да усетите силен Серджо Леоне уестърн стил, да се размините със самолет, танк или други задвижвани от пара чудеса на техниката и накрая да можете да правите магии и да се борите с демонични създания. Звучи ви интересно, нали? Точно на такава смесица разчитат и чешките производители Rebelmind за тяхното ново заглавие A Fistful of Gold. Играта започва след като краля на страната, където вие се намирате умира и не оставя наследник след себе си. Държавата се разкъсва от междусоборци и местните феодали създават собствени закони, отцепвайки се в отделни укрепле-

ния. Хората, искащи да живеят спокойно, също създават подобни структури и наемат ловци на глави, които да прочистват територията около селището им от всякакви навлеци и престъпници. Както може би вече се досещате, човекът който ще отговаря за гореспоненатата дейност е ваша милост.

Това, което прави играта уникална, е нейната структура. Вие имате абсолютно пълната свобода да правите каквото искате, стига това да бъде законосъобразно. Няма определен ред на поръчките, които трябва да изпълните и имат право дори да отказвате такива. За да можете да прочиствате определена те-

мена. Има още една основна причина, която да ви накара да блите над хората си като квачка над пилещка - всеки един от тях си има уникални умения, които се развиват чрез натрупване на боен опит. Мисиме с по-добра заплащане определено ще изискват и качествени кадри, които да свършат мръсната работа. Като стана дума за това - задачите, които ще изникват пред вас ще бъдат най-разнообразни - от прочистване на гробища от събудили се зомбита, до издирване на точно определено лице и убиването/залавянето му. Всяка една мисия ще си има своето заплащане и това ще бъде вашето основно приходно перо. С парите ще можете да плащате на наемниците, да купувате работилници, в които да откривате нови технологии и оръжия и т.н. Споменатите в начало танкове и въздухоплавателни машини също се произвеждат в работилниците, но са за еднократна употреба - можете да ги използвате само в една мисия, след което шофьорът, който сте наели си трябва с играката и ще ви се наложи да правите нова такава.

Като цяло играта изглежда различна от мнозинството стратегии в реално време, а и графиката ѝ никак не е за изхвърляне. Да изчакаме до есента на 2003г. и тогава ще можем най-добре да преценим колко добре са се справили славянските ни братя.

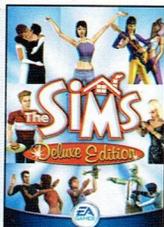


ритория от натрапници ще са ви необходими хора, които в зависимост от вашата репутация и бойна слава, ще идват да си предлагат услугите. Естествено, ако непрекъснато се дъните на бойното поле, а хората ви мрат като мухи след всяка мисия, опашката от желаци да раздават мир и справедливост ще се превърне в сън от предишните добри вре-

100 часа безплатен Интернет от Spectrum Net

Spectrum Net®
 a company of euRoPRoNET

Купете



или

- Black & White+B&W: Creature Island (69⁹⁵лв.)
- Schizm (39⁹⁵лв.)
- Tony Hawk's Pro Scater 3 (83лв.)
- Mat Hoffman's Pro BMX (77лв.)
- Super Car Street Challenge (69⁹⁵лв.)



The Sims Deluxe
 съдържа:
 The Sims+The Sims: Livin' It Up
 (69⁹⁵лв.)

Както и коя га е груга игра с този стукер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет гостин - без удвоарки :- от Спектър Нет!

Търсете в някои от тези магазини:



- [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултилек (подрза 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 малак ШИМ, ет. 3, бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45;
 PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 56; ТехноМаркет (магазини 1 и 2), Вощици магазин на МЕТРО 8 стратона, ТехноЛос;
 [ВАРНА] ул. Ракоя Жинкифорв 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул.Антоний 15а 2 (Филип Центро), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Заарев 2 (032) 264 813;
 [ПЛОВДИВ/ЛОВЧА] бул.Ручея 2, тел. (064) 800 300; Плевен Спиди, тел. (064) 800 533; [ПВЗ] Дамаск-ул. Борисова 62, тел. (082) 225 822

Etherlords II

■ Производител: Nival
 ■ Разпространител: Strategy First
 ■ Дата на излизане: Новак 2003

■ Жанр: Походова стратегия
 ■ Очаквания: Голям
 ■ Автор: Grover

Etherlords е походова стратегия, която се опита да съвмesti стратегическия елемент в Heroes of Might & Magic IV с тактическото надлъване от игрите с карти Magic The Gathering (напоследък придобили популярност и у нас). В тактическата част руснаците от Nival се бяха справили доста добре - дуелите между магьосници, които призовават чудовища или правят магии, като използват предварително зададен набор от заклинания, бяха интересни. Що се отнася до стратегическата част на нещата - Heroes of Might & Magic определено бе с класи над Etherlords.

Втората част на Etherlords бе обявена през юни 2002г. и се очаква да излезе през първото тримесечие на 2003г. Откъдето и да го погледнем, времето не е кой знае колко, за да очакваме някакви фундаментални изменения в играта. И наистина, що се отнася до същността на тактическата част на Etherlords, там нещата голяма степен са си останали същите. Броят на магиите за всяка отделна "раса" (те са 4 на брой) е удвоен, а за установяване на баланс в играта между различните школи са въведени

16 нови създания и 32 заклинания, които могат да бъдат ползвани от всички играчи.

Мултиплеърните дуели вече няма да бъдат единствено 1 vs. 1, а ще може да се играе и по двойки. За турнирно настроените, ще бъде предвиден съвър, подобен на Battle.net който да прави класации, да следи характеристики, следи за измами и т.н. Като капак на всичко ще можете и да си запишете replay на ва-



шите дуели и да ги показвате на приятелите си (тъкмо както в Warcraft III).

Стратегическата част на играта е претърпяла основни корекции. Фокуси се е преместил

от събирането на ресурси към героя. Той е само един и ще бъде с вас по време на цялата кампания (в Etherlords II те ще са 5 на брой), като ще пренася със себе си всички заклинания и опит от една мисия към друга. Засилването на ролевия елемент е дало като ефект и много по-разнообразна карта, по която да пътуваме. Вече ще можем да плаваме на кораби, да се сражаваме с морски чудовища, да ползваме телепорти, подземни тунели и т.н. и т.н. Самите кампании ще са нелинейни и ще дават възможност на играча да избира кои подмисли да изпълнява и кои не. Част от задачите, които героят ще получава ще бъдат свързани с изпълняването на дадена задача за определено време, други със защити и прочие. Наградите от тях ще бъдат нови заклинания, които ще можете да ползвате по време на битки. Последната значима новина ще бъде възможността почти по всяко време да си купувате нови магии и да ренаредяте заклинанията, което прави играта доста по-гъвкава и немонотонна.

Lock On Modern Air Combat

■ Производител: Flying Legends
 ■ Разпространител: Ubi Soft
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Симулатор
 ■ Очаквания: Голям
 ■ Автор: Itarous

Доста самолетни симулатори се появиха напоследък, но все още малко от тях издържат на обстоятелствения преглед на нашия авиоексперт. В почти всеки имаше по нещо, което да скъпе цялостната атмосфера, по нещо малко, развалящо кефа от играта. През вече изтичащата година стана ясно, че руските разработчици са способни да творят качествени симулатори (In2:Шурмовик просто беше няколко класи над западната конкуренция в лицето на Combat Flight Simulator 3). Това дава повод за надежда, че задаващият се от братската Русия Lock-On също ще се окаже на ниво. Става дума за суму-



латор на съвременни бойни самолети, разработван от руската фирма Flying Legends, за който ви представяме подробна информация преди няколко броя. Фантастичната графика, високото ниво на реализъм, автентичността на моделите и техните летателни характеристики, както и нелинейната кампания, разиграваша се някъде около Черно море с лекота поставят това заглавие в списъка на най-чаканите авио симулатори за 2003г. Ако всички обещания и срокове бъдат спазени определени това несъмнено ще е и един от най-добрите такива за всички времена. Дано.

UFO: Aftermath

■ Производител: Altar Interactive
 ■ Разпространител: ...
 ■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Тактическа игра
 ■ Очаквани Оценки
 ■ Астро: Groover

Одисеята на четвъртата част на една от легендите сред компютърните заглавия - стратегическата игра UFO най-накрая е на път да приключи щастливо. След няколкогодишна размяна на лицензи, прекратяване на проекти и прочие финансови операции, които поразтегнаха нервите на всички твърди почитатели на лъв-

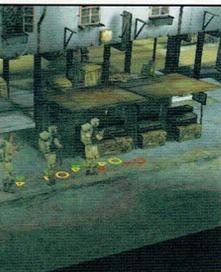
Облакът се разраства и обгръща цялата Земя, като блокира пътя на слънчевите лъчи към нашата планета. Периодично от облака падат бактерии, които убиват всичко живо, до което достигнат. След няколко седмици кошмарът е отминал и оцелелите хора изпълзват от бункрите и сформират отряд за борба с извън-

делен периметър за активност на извънземните, започват да разучават различни технологии (в началото на играта технологичното ви равнище ще бъде като това в реалния живот) и да следите за разрушителите. Когато някой извънземец се покаже вие го пресрещате и се срещате с неприятеля лице в лице/мутра/маска (с каквото там са се екипирали извънземните).

Както и в UFO: Enemy Unknown, този сблъсък е основният акцент в играта. В първата част действията протичаха походово - вие си движите командосите, след което това прави и извънземната форма на живот, докато в третата имаше опция за протичане на битката в реално време. От Altar Interactive са се опитали да комбинират двата типа игра

сите ви и му задават задачки какво да прави. Например "отиди до склада, отвори предпазливите вратата и огледай внимателно". След което играта започва и вашите хора започват да изпълняват задачите си. В момента в който в ползрението на някой от тях влезе враг или се стреля по него действието спира и вие имате възможност да изберете вашата стратегия. Хората ви ще си имат една на купчина показатели и ще могат да се развиват след всяка успешна мисия и да се специализират в употребата на дадена техника. Например можете да си профилирате един от тях да бъде гранатометчик, друг снайпер, трети лекар и т.н. Оръжията и екипировката на командосите също ще се подобрява с течение на времето, но само при условие, че изследвате достатъчно оръжия, намерени от извънземните. Новост в четвъртата част ще бъде факта, че извънземните също ще имат възможност да подобряват арсенала си и да стават по-ефективни и трудни за убиване с течение на времето.

Целта в играта ви ще бъде да построите достатъчно брой бази, които да покриват цялото население и да спасите човечеството от извънземните. Заглавието се очертава да бъде наистина интересно, а като прибавим към това и графиката, която е изцяло 3D и изглежда повече от прилично ще получим едно наистина чакано заглавие.



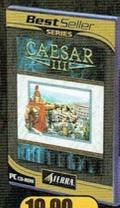
ците на извънземни, разработката на играта бе поверена на базираната в Бърно фирма Altar Interactive. Чехите се заеха за работа и през 2003г. най-накрая ще излезе и UFO: Aftermath. Тя ще се основава на първите две части на играта, което съвсем не означава, че новостите в Aftermath няма да има. Нека, обаче, първо да се спрем на историята на играта. А тя започва малко зловещо

- с издаването на непознат космически кораб на Земята, който разпръсква гъст облак от организми и замивава

земните. Естествено, отук нататък нещата ще поемте вие. Строите си база, която може да следи на опре-

и се е получил интересен резултат. В началото на сблъсъка вие планирате маршрута на всеки един от командо-

Best Seller SERIES



24.00 лв. 2 Диска



34.00 лв. 2 Диска

19.90 лв. 2 Диска



19.90 лв. 3 Диска



19.90 лв.

100%-ова Класика! За всеки компютър, за всеки джоб!



WWW.PULSAR-GAMES.COM



Lionheart

■ Производител: Reflexive Entertainment
 ■ Разпространител: Black Isle Studios
 ■ Дата на излизане: Среда 2003

■ Жанр: Ролева игра
 ■ Очаквания: Големи
 ■ Автор: Groover

Lionheart представлява фентъзи ролева игра, която се развива в алтернативна на нашата Вселена. В нея крал Ричард по време на Първия Кръстоносен Поход неволно спомога за изпълнението на древен ритуал и магията и всички прилежат към нея същества като демони, чудовища и тям подобни нахлуват на Земята. Започва Тъмна Ера, коя-

то продължава точно 400 години. Време е да се появи герой който да постави нещата на местата им и по зла ирония на съдбата, това ще бъде именно вашия човек.

Играта ще използва системата от правила, разработена от Black Isle Studios S.P.E.C.I.A.L (използвана във Fallout и Fallout 2) ка-

то единствените промени, направени в нея, са за да бъдат добавени магиите, които ще присъстват в Lionheart. Макар и производител на Lionheart да бъде Reflexive Entertainment, целият дизайн на иг-

довия характер на събъщите в Fallout 1 и 2). За целта екшън точките, определящи във Fallout количеството действия, които могат да бъдат извършени за един ход, в Lionheart се трансформират в бързина. Тъй като всяка една операция ще изисква определено време имаме основания да смятаме, че обновената бойна система ще бъде доста интересна и няма да дебалансира S.P.E.C.I.A.L.

Графиката на играта ще комбинира двумерни фоновы графики с персонажи, изградени изцяло от 3D полигони. Последното ще дава възможност външният вид на героя ви да се променя кореноно по време на игра и вие визуално да наблюдавате развитието му.

Знаем че заглавието се чака с голям интерес от Fallout феновете и ни остава да се надяваме, че играта няма да бъде забавена и ще излезе навреме.



рата е съгласуван и до голяма степен изработен от Black Isle Studios, което може да ни гарантира високо качество на крайния продукт. В играта ще намерим няколко интересни неща - нелинейна история с различни завършени в зависимост от решенията, които вземете по време на игра и битки, които ще се развиват в реално време (за разлика от похо-

Galactic Civilizations

■ Производител: Stardock
 ■ Разпространител: Strategy First
 ■ Дата на излизане: Начало 2003

■ Жанр: Спарення
 ■ Очаквания: Средни
 ■ Автор: Groover

Тази игра излиза за първи път през 1994г. под OS/2 и има нагласата да работи на разделителна способност 1024x768 точки в 16 милиона цвята. Цялото това чудо е било написано от един-единствен човек - Брад Уордел. Същият г-н Уордел сега е главен дизайнер в Stardock - компанията която разработва Galactic Civilizations. Новото заглавие ще се явява своего рода продължение на първата игра, като в нея ще са доразработени елементите от предшественика ѝ и ще се добавени нови такива. Става дума за космическа походова стратегия от калибъра на Master of Orion.

Първата сфера от играта, където ни очакват големи изненади, се казва вътрешна политика. Досега почти всяка игра от типа 4x приемаше по подразбиране, че вие сте едноличния лидер/император на вашата държава и никой не може да ви сваля от власт. В Galactic Civilization нещата стоят по кореноно различен начин. Както в Civilization, така и тук вие ще можете да смените типа на управле-

ние, като всеки един от режимите си има своите предимства и недостатъци. Идеята е, че при по-демократичните такива регулярно се провеждат избори, които ще ви се наложи също толкова регулярно да печелите. Ко-

гледна точка, защото ще трябва да определите нивото на данъците, социалните и военни плащания, както и да разпределите в коя точно сфера каква част от бюджета да се изразходва. Технологичното дърво в играта ще бъде доста разклонено, като няма да можете да откриете всички

изобретения. Всяко една наука ви дава достъп до дадени технологии, но ви забравява друг, така че тук също ще бъдете изправени пред тежки дилеми. В играта ще бъдат включени и пространни модули за дипломация и търговия, но за всичко ще научите подробно в началото на 2003година, когато Galactic Civilization ще се появи на пазара.



от своя страна означава да се ползват с доверието и подкрепата на различните фракции в правителството ви. Тъй като обикновено те защитават противоречни си тези, ще ви се наложи да провеждате много мъдра вътрешна политика, за да се задържите на власт. Ще ви се наложи и бързо да се образувате от финансово



Praetorians

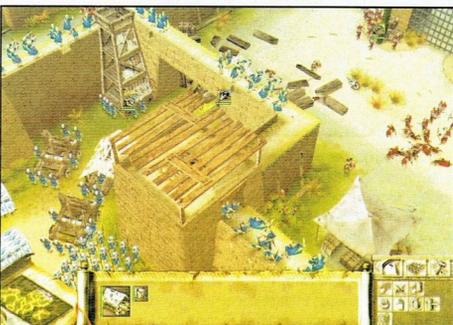
■ Производител: Pyro Studios
■ Адаптация: Eidos
■ Дата на излизане: 2003

■ Жанр: Стратегия
■ Озвучаване: Емоции
■ Автор: Groover

Praetorians бе обявена за пръв път на E3 2000 година. Изминаха две години и половина от тогава, а датата на излизане на играта продължава да се мести напред във времето. Надяваме се през 2003г. да можем да видим кутията с надпис Praetorians и да разберем дали близо тригодишното чакане си е струвало. Играта ще бъде стратегия в реално време подобна на Myth (т.е. без събиране и мениджмънт на ресурси) – дава ви се определено количество войска и с нейна помощ трябва да преборите дадените ви цели. Действието в играта се развива в последните години на управлението на Юлий Цезар. Започваме с покоряването на Галиите (без Астерикс и Обелик), придвижваме се към потушаване на междоособицието в Рим и накрая приключваме с Египетската кампания. Всички битки, които ще водите са акуратно пресъздадени исторически факти. Както можете и сами да се досетите, в играта ще има три раси – римляни, гали и египтяни, като те ще разполага с по 13 бойни единици. От тях 8 ще се общи и 5 уникални за всеки един народ. Всяка една единица ще има своето предназначение – например леката пехота е най-слабата бойна единица, но само тя може да строи кули, както и обсадни машини. Както се е развило действието и в древността, основната ви задача е да организирате и подредите войската си ПРЕДИ сблъсъка с врага. Веднъж като стане меле, ще ви бъде много трудно да управлявате каквото и да е било. Войските ви обикновено ще се делят на кохорти – групи между 12 и 15 човека, които можете да разглеждате като една единица. При нужда, ще мо-

жете да разбивате кохортата на малки парчета (например, когато искате да използвате специалното умение на всяка единица), но в повечето случаи военните действия ще се развиват като контролирате до 30 формирания. За да улесни процеса на управление, Pyro са предвидили специален тип единица, наречена центурион. Той повдига болинът дух на близките около него кохорти и ще може да управлява няколко такива формации. Идеята е да разпадне на вашите командири тактическите указания, да накарате контролираните от вас кохорти да заемат подходящия строй (например "костенурка" – бавно придвижване, но абсолютно защитена от стрели и други хвърчащи предмети) и да видите дали става за добър пълководец. Второто предназначение на центурионите е да обикалят селата и да набира доброволци за армията в местните кръчми.

Графиката на играта е изцяло 3D и преди три години изглеждаше зашеметяващо. Към сегашния момент можем да се задоволим с коментар повече от прилично. Теренът е красив и много нагънат, което ще си има своето отражение и върху геймплея. Например ако скриете войските си в гора, кавалерията ви ще напредва доста по-бавно, стрелците и катапултите ще бъдат с намален обхват, а на всичкото отгоре изплашените птици, които ще излетят от дърветата могат да укажат на врага къде се намирате. Поне на нас ни звучи интригуващо, така че стискайте зъби, четете дебелите исторически книги, попитайте мъдростта на великите стратегии и се гответе за Praetorians.



НОВИНИ

Doom III

Въпреки "изтеклата" алфа версия на играта, за която вече писахме миналия брой, все още не се знае много около този проект на id software. Кармак отново откъзва да издаде информация, а публикуваната статия на PC Gamer съвсем бегло разбулва мъглата около това заглавие. Със сигурност се знае, че играта ще излезе през 2003 година, поради рекламните банери на тазгодишното E3. Да, играта изглежда брутално. Да, играта ще е брутална. Но най-вече, играта ще изисква брутален хардуер, затова пригответе се!

Half-Life 2

Това, което със сигурност знаем е, че Valve не се занимават с Team Fortress 2 до доста време. Също така ни е добре известно, че в Интернет преди време се появи арт-а на кутията на Half-Life 2, на който на видно място седеше логото на Xbox. Информацията около това заглавие е само под формата на слухове, а костюмираните чичковци от Valve не оставят нищо да долетят до нас, простосмъртните. Нека ви дадем повод за безсънни нощи – Half-Life 2 ЕВЕНТУАЛНО ще излезе през 2003 година. За всеки случай не се въздушеявайте прекалено много и помнете златната максима, че хубавите неща стават бавно.

Enter the Matrix

2003-та определено ще е годината на "Матрицата". Очакват ни два филма – The Matrix Reloaded и The Matrix Revolutions, девет анимационни мангички – The Animatrix и разбира се играта, наречена Enter the Matrix. И тъй като в настоящия брой имаме предварителен поглед към задавящия се мегахит няма да ви затормозяваме и без това затормозените мозъци с информация около това заглавие, а ще ви кажем следното – Infogrames платиха на Interplay 47 милиона долара, за да закупят Shiny (притежателите на Matrix лиценза). Би следвало стоката да е добра!

Max Payne 2

Около този проект няма много информация. Всъщност единствената такава е, че по разработката на играта са се заели два от гигантите в индустрията – Remedy (Max Payne) и RockStar Games (GTA 3). Това е единственото нещо, подхвърлено ни по-рано тази година от Take-Two Interactive. Според по-за-

познати играта е в ранен стадий на разработка, а през 2003 година се очаква да се появи и едноименния филм. Като се има предвид неколкогодишния цикъл на работа по предишната игра, току-виж в рубриката Най-очакваните игри за 2004г. отново да си говорим за това заглавие.

Thief III

След фалита на Looking Glass, съдбата на Thief III лежи в ръцете на Ion Storm. И преди да отминете тази колонка заради името Джон Ромеро, с което асоциирате тази компания, искаме да ви съобщим, че в момента Ромеро разнася лица (т.е. прави Нуреспрасе DeliveryBoy!) и по никакъв начин не е замесен в играта. Водещ проекта е небезизвестният Уорън Спектър, който пряко ръководи компанията и е отговорен за Deus Ex и задавящия се Deus Ex 2. Играта обещаваше нечувани и невиджани чудеса, но аспекта, който се очаква да положи нови стандарти при тинкър-шуфтите е Изкуственят Интелект. Създателите са си поставили за цел да създадат настъпни реалистично поведение от страна на персонажите в играта, а доколко ще успее – дай боже да проверим през 2003г.

Quake IV

Този игра се чака с особен интерес в цялата редакция. Quake IV се разработва от Raven и ще използва графичната платформа на Doom III. Както сигурно се досещате, заглавието ще бъде насочено към мултиплейъра. Засега това е всичко, а единственото доказателство за разработката на четвъртия Quake е прес-булетината от QuakeCon 2001, съпроводено един брой арт от играта.

Heroes of Might & Magic IV: Winds of War

Наскоро обявеният втори експанжън към Heroes of Might & Magic IV ще бъде поредния опит от страна на 3DO да се обогатят на гърба на феновете на играта. Продължението ще предложи на играчите шест нови кампании, съдържащи около 40 мисии, три нови фентъзи единици, още куп артефакти и чистак нов саундтрак. Разширението ще добави и нови възможности към редактора на карти, една от които ще позволява на играчите да създават свои собствени артефакти. Очаквайте го през пролетта на 2003г.

Harbringer

■ Производител: Silverback Ent.
 ■ Разпространител: DreamCatcher
 ■ Дата на излизане: Начало 2003

■ Жанр: Екшън от първо лице
 ■ Очаквания: Големи
 ■ Автор: Groover

Harbringer е името на огромен космически кораб, който от малко изследователско возило е бил превърнат от неизвестни извънземни в кръстосвач, който има достатъчно мощ да разрушава цели планети, което и прави на неравноделни интервали от време. Вътре в него е изградена цяла цивилизация, като на нейното дъно са се утаили съществата, които са успели да избягат от гнетта на расата, която управлява кораба, но им се налага да се крият непрекъснато от постоянно пълещите патрули. Играчът е представител на тъмно тази прослойка и ще може да избира между три героя с които да започне - човек, гладиатор (с човешко съзнание и тенкиена външност)

и извънземно (с възможности за манипулации на енергията). Всеки един персонаж ви гарантира 20-30 часа тотално различен геймплей, като това прави Harbringer една от игрите с най-голяма стойност за преиграване. Екшън ролевата игра ще има възможност да бъде паузирана по желание на играещия по всяко време, дори и докато трае битка и по този начин да се избегне амортизирането на левия бутон на мишката. Основната ви задача ще бъде да екипирате подходящия герой си, както и да използвате специалните му способности срещу различните врагове, които ще намерите през близо 70-те нива на играта. Интересната история, както и красивата графична

комбинация от 2D фонови графики и 3D ефекти и системи от частици

допълват визитната картичка на това интригуващо заглавие.



Star Wars

Knights of the Old Republic

■ Производител: Bioware
 ■ Разпространител: Lucas Arts
 ■ Дата на излизане: Април 2003

■ Жанр: Ролева игра
 ■ Очаквания: Големи
 ■ Автор: Groover

Превъплъщенията на Star Wars вселената на компютърния екран за последните няколко години варираха от брилянтни попадения до откровени провали, като неуспехите определено преобладаваха в последно време. Най-накрая Lucas Arts успява да разбере, че вече не могат да се справят сами с изработването на игри и повериха заглавията от Star Wars франчайза на доказали себе си фирми като Raven Software, BioWare, Ensemble Studios. Настоящото заглавие ще бъде робца на симбиозата между Star Wars вселената и уникалния стил на правене на игри на Bioware (на които дължим Baldur's Gate и Neverwinter Nights). Официалното му заглавие е Star

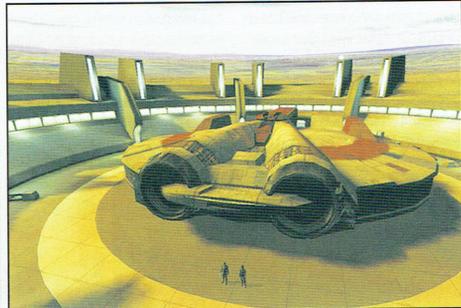
Wars: Knights of the Old Republic и ще се разработва едновременно за PC и X-box, като версиата за X-box ще излезе 3 месеца преди компютърната. Играта ще е базирана на третата ревизия на Advanced Dungeons&Dragons правилата от цялата реализация в Neverwinter Nights определено имаше какво да се иска. С интерес очакваме да видим как цялата тази система ще работи в света на Star Wars с всичките му специфични особености. Действието в играта ще се развива някъде около 4000 години преди филмовата поредица и ще обхване техниката между Джедаите и техните отвърнали се от светлата страна братя от Сит.

При създаването на персонаж

ще имате избор измежду 30 основни класа и 5 или 6 раси. До момента са потвърдени 3 типа герои - войн, контрабандист и скаут, както ще имаме възможността да си създадем и какъвто си пожелаем герой. В зависимост от начина ви на игра ще можете да преминете към светлата или тъмната страна на силата, което ще се отрази както на уменията ви, така и на възможностите ви за кому-

нико да се присъединят към екипа ви.

За момента от Bioware са написали 12 000 реда текст за диалозите в играта, което е скромно постижение в сравнение с Baldur's Gate или Planescape Torment, но до излизането на Knights of The Old Republic има доста време и те едва ли ще оставят нещата на това ниво. Играта ще бъде изпълнена с мини игрички: състе-



никация с персонажите в игралния свят. На последните също ще влияе изборът на раса и респективно външен вид на вашето виртуално аз. Макар и да няма проблеми да играете KOTOR словом, заглавието е предвидено да бъде играно от група - по време на игра ще имате възможност да си намерите/изберете персонажи,

заная със спийдъри, гладиаторски битки, игри с карти и още много други, които за съжаление все още не са обявени. След като в епизод 2 видяхме как в собствения си филм Лукас си прави шеглички с игри, правени по филмите, никак няма да се изненадам ако и в KOTOR станем свидетели на нещо подобно.

Warlords IV

■ Производител: Strategic Studies
■ Разпространител: Ubisoft
■ Дата на излизане: Невно 2003

■ Жанр: Екшън от първо лице
■ Оценки: Отрицателни
■ Автор: Глоувер

Може би много от вас знаят за Warlords единствено от неговия реално-времени потомък Warlords Battlery. Това не е учудващо, като се има предвид, че последното допълнение за Warlords III - Dark Lords Rising излезе през далечната 1997г., а първото издание на играта датира от 1990г. Истината е, че това бе една от най-титулуваните похвати стра-

Другата голяма новост са тактическите съблъсъци. Докато в предишните части изходът от битките между вашите войски и тези на врага се решаваха с помощта на случайни променливи (точно така - с достатъчен брой load-ове можете да убиете всичко с всеки), сега вече ще можете да разчитате и на вашата тактически гений. Цялата



тегии и затова цялата редакция очаква с интерес, какво са ни подготвили SSG с четвъртата инсталация на вменачалициите.

Като за начало в Warlords ще можете да си изберете с коя раса да играете. В момента те са шест на брой- Хора, Елфи, Двуджета, Неживи, Орки и Volturians (мислете за тях като за демони). Всяка една от тях ще разполага с около 10-15 уникални единици, които ще могат да бъдат въпрекивани и течение на времето. Градовете в Warlords IV вече няма да имат по две опции на кръст за развитие, а ще можете да им прилагате цялостен градоустройствен план. Освен това, по подобие на Civilization, всеки един град ще има определен радиус, в рамките на който ще може да усвоява ресурсите, които се намират по картата. Този радиус ще може да бъде увеличен посредством построяването на специални сгради.

битка ще протича по подобие на тази в Heroes of Might&Magic III. Интересното е, че в тактическата построявка ще има флагове и ариадгард, което автоматично означава, че ще можете напълно да защитавате ранени групи войски или герои си, които да дава бонусите си върху единиците ви. Разбира се, останена ви е и възможността битката автоматично да се изиграе, защото в противен случай мултиплейъра с повече от 4 човека се превръща в мъчение.

Графиката на играта ще бъде идентична с тази на Warlords Battlery 2, което може само да ни радва, тъй като заглавието изглежда много добре. Освен познати терени и сгради, в Warlords IV намерим и взетия от Battlery начин на развитие на героя ни. Изобщо очакват ни интересни похвати заглавия през 2003г. и Warlords определено е едно от тях.

Heroes of Might & Magic V

Явно от 3DO се преосмислили стратегията си и новата част на едно от най-обичаните похвати стратегии ще се появи пред мониторите ни още в през 2003 година. Петата част на стратегическата поредица се очаква да излезе към края на годината. Информацията е потвърдена от 3DO, а според слуховете играта ще бъде изцяло в 3D дриехи.

Counter-Strike: Condition Zero

Играта, която ще предложи сингълплейър и още добавки, на любителите на Counter-Strike (наричан сойски и нас "Кантъра") се забави неимоверно много и доби статус "When it's Done" (Когато стана готов). Наскоро се забрза, че по проекта вече не се занимават Gearbox Software, а Ritual Entertainment. Последното само може да радва многобройните почитатели на един от най-популярните екшъни в първо лице поради няколко факта: а) Ritual са много добри и си разбират от работата; б) Levelord (един от най-добрите левъл-дизайнери) е на работа в Ritual; в) American McGee's Alice бе разработена за цифром и словом 11 месеца, което ни дава надежда, че все пак CS: Condition Zero ще се появи скоро и по нашите екрани.

American McGee's Oz

Американ МакГий, който между другото се занимава и с един куп други неща освен разрушаването на добрите стари приказки и разказчетата, отново е на линия, като този път мишена за неговата болна фантазия е вълшебната страна Oz. Какво точно ще остане от нея и защо събитията в играта ще предхождат тези от книгата... това ще ви кажем, когато г-н МакГий сподели повече за новото заглавие.

Commandos 3

Испанците от Pyro Studios работят под пълна пара върху новото издание от тяхната тактическа-екшън игра Commandos. Събитията в нея отново ще се развиват по времето на Втората Световна Война, а вие ще поемете контрола над вашите командоси. Третата част на играта обещава да издигне геймплея на предцидята до нови висоти. Играта ще разполага с нов графичен енджин, подобрен изкуствен интелект и голямо разнообразие от неприятели и екипировка. Структурата на новия Commandos е променена из основи. Играта вече няма да представлява просто пакет от мисли, а вместо това играчче ще бъде воден от строга сюжетна линия. Можем да очакваме това заглавие през лятото на 2003 година.

Four Horsemen of the Apocalypse

Four Horsemen of the Apocalypse ще представлява брутален екшън, базиран на библейската история за Апокалипсиса. Разработено от 3DO, заглавието ще бъде насочено предимно към възрастната аудитория. Играта се разработва паралелно за GameCube, PC, PlayStation 2 и Xbox и се очаква да излезе през есента на 2003 година. Four Horsemen of Apocalypse ще бъде и една от най-скъпите игри за пръвния екран, като бюджетът ѝ за 2003г. е скромните 7 милиона долара.

Kreed

Ако някой, някога е изказвал някакви съмнения, относно нещо "Сдзлано в СССР", то тази игра идва да покаже колко пребуден е бил той. Kreed ще представлява екшън от първо лице, който ще използва графичен енджин, конкуренция на Doom III. Какво ще извадят братушките от торбата с елките? Бор? Това ще разберем през пролетта на 2003 година.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Това е името на първия от двата официални допълнения, които BioWare смятат да пуснат към едно от най-добрите RPG-та на 2002 година Neverwinter Nights. Shadows of Undrentide ще ни предложи повече от 40 часа сингълплейър кампания и доста екстри, като например нови умения, класове, чудовища, оръжия и магии. Зад проекта седят FloodGate Entertainment, които в по-голямата си част са бившия екип на Looking Glass Studios (ще споменем единствено Thief). Експанжънтът се очаква през първото тримесечие на 2003 година.

Postal 2

Вероятно сте се съблъскали с геймплей клипчето на тази игра, което публикувахме на диска в предишния брой. Какво? Не сте го гледели? Хванемте ли ви в кръчкя? Кой си купува списанието без диск? Играта се очаква през първото тримесечие на 2003 година - за повече информация изгледайте клипчето.

Savage

Според един от авторите си Savage е комбинация между WarCraft III и Quake III: Arena. Играта обещава за пръв път да слее стратегия и екшън в едно и да създаде един нов жанр- Real Time Strategy Shooter. Колкото и интригуващо да звучи това заглавие, за момента това е информацията, която може да бъде публикувана за него. Savage се очаква да излезе през пролетта на 2003 година.

C&C Generals

Автор: Groover

Благодарение на усилените совалки на официалния представител на Electronic Arts за България - фирма "Пулсар", в редакцията качна диск, на който нечий нечепим почерк бе написал C&C: Generals beta. Няма да ви разказвам за еуфорията, която настана в редакцията и мъките, които ни бяха необходими, за да подкараме играта и да инсталираме ъпдейтите ѝ. Крайният резултат бе, че след известни усилия надписът C&C: Generals изгря на екрана. Тъй като бета версията на играта бе предначинена единствено за мултиплеърна игра в Интернет, ще можем да споделим нашите наблюдения единствено от многопозволявателния режим. За соловата кампания нямаме информация, но един бърз поглед на трите страни в играта - Американци, Китайци и Терористи (мистериозната формация GLA) предполага, че фабулата ще експлоатира модерната тема за антитероризма.

Да се върнем на бета-тестта. Той ни даде възможност да разгледаме няколко мултиплеър карти и да тестваме играта срещу истински противници. Какво ни направи впечатление?

Първото нещо, което няма как да не се набие на очи, е прекрасната графика. Тя е изцяло триизмерна и определено показва какъв трябва да се развиват стратегиите в реално време. Теренът в играта е просто брутален и неговите тревисти поля, хълмчета и други подобни красоти още дълго време ще бъдат взимани предвид, когато се оценява графичния изглед на дадена стратегия. Едини-

ците изглеждат доста детайлни отдалеч, като е обърнато голямо внимание на дребните елементи - например как самолетите захождат в хангара, маневрите на камионите, полета на хеликоптерите и други такива дребни на вид детайли, които обаче създават някакво чувство за автентичност. Бойните части остават следи от гъми и вериги по терена, а танковете спокойно повалят дърветата по пътя си (просто трябва да вижте как листата им се клатят по посока на вятъра), като по този начин можете да обезлесите цяла гора. За малко да забравим специалните ефекти в играта. Няма как да не обърнем внимание на особено ефектния начин, по който хеликоптерите се прескат на парчета и експлодират, описвайки спираловидни джужения докато летят към неиз-

бежния сблъсък със земята. От гледна точка на графичния облик на играта не ни остава да напомним друга оценка освен една голяма червена точка в актува на Westwood.

Разбира се когато става дума за красоти от подобен мащаб (имайте предвид че площта на едната карта не е никак малка) неминуемо стигаме до хардуерните изисквания на играта. По този параграф не можем да кажем много, защото оценявам все още е доста неоптимизирана. На Pentium IV 1.9GHz/512MB Ram/ GeForce Ti4200 64MB Ram играта леко насучаше при съвместна мелеца. На този фон фактът, че текстурите на единиците при голямо приближение изглеждат размазани и не

Производител:	Westwood Studios
Разпространител:	EA Games
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.ea.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Оброчни

особено детайлни е доста странно. Все пак трябва да имаме предвид, че и известното забавяне при интернет игра си казваше думата, а и по самата игра има още доста работа.

Въпреки генералната промяна от графична гледна точка, Generals притежава онази атмосфера, която е характерна за всички Command&Conquer игри. Нещата ви изглеждат познати, въпреки че за пръв път сядат пред играта. Геймплеят проглеждава га



тече в същото русло, въпреки че има няколко много важни промени в начина на игра. Първата е начина, по който се събират ресурсите в играта. В началото на играта всеки играч намира в близост до началната си локация склад, от който могат да бъдат изнесени определено количество достатъчно да неговото изчерпване. След като ги довървят в базата (всяка една раса си има различен начин да прави това - най-хитро са решили проблема американците, които използват хеликоптери), те

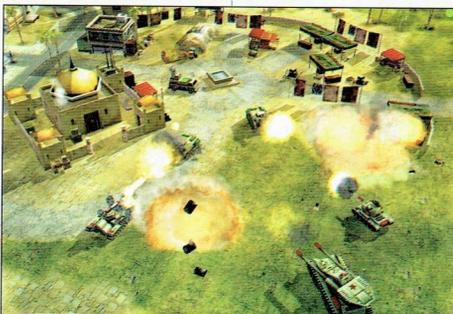
биват преобразувани в пари, с които си поръчвате единичите. След като първоначалния склад се изчерпи, Всичко зависи от картата, на която играете. В някои от тях има и други големи складове, които обаче се намират на доста "ветровито" място и трудно се защитават. В групи ще трябва да разчитате на алтернативни начини на набиране на средства, които и в трите раси действат на принципа "с малки суми но редовно" т.е. парите ви няма да приключат със себе, но краччето със средства едва църкори. Другият основен нов момент в играта са така наречените бонус точки. За проявена добра тактика по време на битка или далновидна употреба на ресурси можете да поучавате поощрения от централното командване. Те идват под формата на точки, които можете да изхарчите като изследвате някакъв нов тип оръжие или да получите някакъв бонус, от който в последствие да може да се възползвате (като например

възможност за въздушен удар).
 Време е да обърнем внимание на трите раси в играта. Американците разполагат с най-близкото до съвременното въоръжение. Става дума за танкове, морска

човека, а и азиатците много обичат стратегията - припомнете си корейците) са представители на грубата сила - с танкове, екипирани с огнепръскачки, еквивалента на Mamoth танковете и су-

бомби, токсичните трактори, те разполагат и с едрици, които може да пленява вражески таква, а супероръжието им е залп от ракети Skyd. Като цяло бойната техника е една странна смесица от заемки на реално съществуваща бойна техника и авторски интерпретации, целящи да разнообразят общата картина. По първи впечатления резултата е добър, но е твърде рано да даваме някакви крайни оценки. От всички игри, които проведохме (а те не бяха никак малко), останахме с впечатлението, че расите са относително балансирани.

Като цяло бета версията на играта ни остави с много положителни впечатления. Прекрасната графика, която позволява на играча да почувства мащабна на случващите се събития и изменения, но и почти непроменен геймплей - нещо, което със сигурност ще гонател на твърдите фенове на поредицата. Остава ни само да чакаме с нетърпение излизането на финалната версия.



пехота, артилерия и традиционно силната авиация. Супероръжието на американците е всеизвестния Ion Cannon. Китайците, които по чисто икономически причини са заели мястото на руснаците (Все пак в Китай живеят на 1 млрд.

пероръжие ядрена бомба, жълтите братя имат пълното основание да се смятат за царе на сущата. Терористите от своя страна разчитат на оръжията за масово поразяване и различни хитринки. Техни са антракните

НОВИЯТ

Серия DM 2100

Photo Clip[®]
 2.1 MEGAPIXEL

**МАКРО режим за интригуващи
 2 МИЛИОНА
 ПИКСЕЛА CCD
 2x цифров zoom
 ЦВЕТЕН TFT дисплей
 5 в 1**



ДИГИТАЛЕН СВЯТ

Тинтява 15, тел. 689-551 www.worldisdigital.com

и във Верига магазини

GERMANOS

Enter the Matrix

Автор: Freeman

Това беше най-голямата грешка, която съм допускал в

кариерата си – казва Дейвид Перу, президент на Shiny Entertainment, по повод отказа си да направи игра по „Матрицата“. Както тощ споделя, мислел, че това ще е поредния хакерски филм.

„Когато гледах филма в кино, бях така разстрелян, че си помислих: Какво по дяволите направих!“

След проекцията той веднага се обадил на братята Уачовски и лично опитва да погисне договор за игра по следващия филм. Договорът станал реалност на 21 февруари 2001 г.

„Това е повече от лицензионен договор, това е партньорство в името на изкуството“

Това са гуми на братята Уачовски. Защо тъкмо Shiny са получили доверието им няма да бъде обект на размисъл в тази статия, но лично ми мнение е, че изборът им е съвсем правилин. Компанията е доказала, че не се плаши от иновативните игри, от експеримента и риска. Братята режисьори – също. Enter The Matrix ще бъде нещо ново и невиджано. Най-малкото като начин на изработка. От нея се очаква да предефинира начина, по който кинаржките гледат на игрите, и начинът, по който геймърите гледат на

филмите.
За какво става въпрос?

Enter The Matrix е колосален проект. Планира се играта да излезе заедно с премиерата на Reloaded на 15 май 2003 г. Започналият се кариерата на братята са наясно колко амбициозни и реални личности са те. За разлика от Лукас, който клечи от 20 години на една и съща идея, Уачовски действат бързо. На следващата година Матрицата ще бъде буквално навсякъде. Под носовете на всички. В това число и под тези на геймърите.

По играта работят около 80 човека, в тесна връзка със снимачния екип.

Хора от Shiny прекарват 16 седмици на снимачните площадки в Австрия, където се снима Reloaded, ползвайки цялото оборудване. Точно те изработят и ключова роля в режисирането на играта. Разбира се намесата на Уачовски е осезаема и тук. Те просто искат да са

навсякъде, да контролират всичко, което излиза с марката „Матрицата“, за да са сигурни, че изживяването от играта ще бъде толкова, колкото е и във филма. Те допokoлва гържат на качеството и стойността на всеки продукт, с който са свързани, че са написали съвсем нова история за играта, която няма да повтаря тази от филма, но ще до допълва перфектно. Играта е геймърът, изиграл играта да получи далеч по-пълно изживяване, когато гледа филма, от който обикновен зрител. За разлика от зрителя, който просто приема това, което се случва на екрана геймърът ще знае ЗАЩО това се случва точно така. Играта ще експлоатира време и сцени, които могат да се приемат като липсващите звена между отделните събития в самия филм. Веднага трябва да поясня, че главният герой няма да е Нео или Тринити. Игра през

Производител:	Shiny
Разпространител:	Infogrames
Жанр:	Екшън от трето лице
Сайт:	---
Дата на излизане:	Лето 2003
Оформление:	Оптомни

стват в играта, дори ще имаме възможност да се бием с тях в определени сцени.

Ще имаме избор между двамата герои, които няма да можем да сменяме, но изиграването на играта с двата персонажа ще носи различни усещания и разгръща различна игра.

Noble е най-бързият пилот, най-добрият пилот и гадже на Морфей.

Ghost е експерт по оръжията, гангстер дзен-бустик убиец, май ще е гадже на Тринити – така и не разбрах.

И двамата изграят важна роля във филма. Но не са главни.

Точно поради тази причина в играта можете да влезнете в стая, да проведете разговор с определен персонаж или да извършите някакви действия, след което да си тръгнете – едва броеви мигове преди Нео и ев-

очите на Нео би била нелепа. Със своите свръх способности да спира куршуми само с вдигане на ръка, да скача в телата на агентите, да се рее във въздуха и да се държи през постройките той е твърде мощен персонаж, за да може да се изгради сценарий, който да му престоства достатъчно предизвикателства. Но иначе всички герои от филма ще присъ-

на гузина Агенти да потрошат помещението във филма. Ето как играта ще допълни филма и ето защо геймърът ще получи далеч по-пълна и богата представа, докато го гледа.



В Enter The Matrix ще има повече от 200 минути кинематографични кадри.

За да направят изживяването по-автентично, всички актьори от филма, включително Киану, са записали диалога за играта. В продължение на 3 седмици Shiny са снимали актьорите именно за тези сцени. За целта братята Уашовски са използвали 32 motion capture камери. Те ще се опитат играта да излъчва кинематографичност. Как например, когато някой хаква Матрицата камерата ще зумва пръстите, върху клавиатурата. Решението на което ще сме свикнали в игрите е да запаметяваме панорамни снимки, имащи за цел да скрият факта, че ръцете на персонажа всъщност са недоизпълнени крайници без пръсти. За Уашовски това е неприемливо, те искат детайлност във всичко - ще видим завършени пръсти, реалистични сенки, правилно взаимодействие и уникални човешки емоции, изобразени в реално време. Коп-сцени. Стрелачеството да изглежда съвсем реалистично - както във Final Fantasy: The Spirits Within.

Сборна Shiny е събрала над 4000 motion capture движения - повече, отколкото някой, някога е правил. В момента, без компресия, играта е на 14 диска. Това ще бъде една чудовищна игра!

За да гарантират, че тя ще върви плавно във всички нейни версии (PC, Play Station 2, X-Box, Game Cube) разработчиците са създали специален мултиплатформен енджин, благодарение на който играта се прави едновременно за 4-те платформи.

Време е да хвърлим едиг полет и към геймплея.

Екшън. Прелитания във въздуха и отпъльскване от стените в каданс, докато оръжията презареждат безкрайните си амуниции, много стрелба и ефектни кунг-фу движения. Ще шофирате коли по оживени градски улици в напреврата с агентите до телефонната кабинка, представляваща точката за прехвърляне в реалния свят, ще управлявате кораб на въздушна възглавница над земната повърхност. Битките ще наваяват преки асоциации с Макс Пейн. Тук е мястото да уточним, че перспективата ще е от трето лице. Персонажите ще бъдат тренирани в така наречената „фокус“, трансформирайки простите движения в необикновени постижения - да повиснете неимоверно скоростта си, да прелитате огромни пространства, и обратно - да забавите времето. За да променят „реалността“ ще използват focus-meter-a си. Тозага ще разполагате с изключителни акробатични възможности и ще имате значително превъзходство над противниците си - избягване на куршуми, спираловидно движение и пробягване по стени. Focus-ът ще модифицира ръкокопачните ви умения, даярвайки ви с нови движения, ще усилва съществуващите техники. С двата бразове отстраня и отпрег, ако подскочите във въздуха, разкрачвайки се и изривайки тези страни, след това ще се разпарите с врата отпрег, и всичко това прецизирани ви да фокусната земята, Focus-meter-a се използвава.

Броят на оръжията ще е 24.



Работейки в сътрудничество с експерта по оръжията на филма, който разполага с прототипи на оръжия, които компанията за производство на оръжия планират да пуснат Shiny са успели да внедрят в играта оръжия от ново поколение, които са истински, но престоят да излязат.

Култова новост е, че ще можете да изправяте пълнителя със сръбсене. Ще можете да тичате и стрелате, да нагнчате иззад ъгли, да хвърляте гранати, да висите с главата надолу от ереда на тавана със снайпер в ръка. Колкото до кунг-фу сцените, разработчиците ще предложат сложна, но разбираема система от комбата, която ще дава възможност да сваляте по няколко неприятеля наведнъж.

Ще има различни начини да стигате до определени места. Някоя например ще може или да се придвижва по тази тръба, или посредством Focus meter-a и да се изстреля от ръба на платформата, подобно на скачането от сградата в първия филм.

Героят, който изберете, ще определя каква роля ще имате в летателните епизоди. Някоя е



тази, която ще управлява летателния съд. Призраците ще се

оправя с оръжените кули. Найобичайно ще се състезава и прокарва кораба през коварните механични тунели, докато призраците ще ги зарива и ще ги вържи галеч от кораба. Летяното ще се извършва в перспектива от първо лице. Същото важи и за преследването с коли в натопарения трафик - мястото управлява, пчфч са разполага с огневата мощ. Който си нага по Driver вече ще е ориентирал в предпочитанията си, предполагам, във всеки случай преследвачите ще ви накарат да дадете всичко от себе си и на волана и зад дулото на оръжията.

Засега това е единствената известна информация за играта. Нека околните снимки не са критерий за оценяването ви, качеството им е изключително лошо.

Начинът, по който звучат нещата на този ранен етап създават впечатление за изключително амбициозен проект. Едно е сигурно - за пръв път се работи по такъв начин. За пръв път киното и игрите са в толкова тясна връзка. Остана да потърсим, за да видим - за добро ли ще е или...

Абе, за добро ще е!



Medal of Honor

Spearhead

Автор: Freeman

Привличат ли ви странностите? А противоречиата? Какво правите когато ги откриете в себе си? Козато, обективно погледнато, нещата стоят по един начин, а ги чувствате по съвсем друг. Ще ви кажа какво правя аз – дразня се. Вярвам, че всичко, свързано по някакъв начин с човека, може да се обясни. Нужно е само да мислиш по правилния начин.

Така се случи с мен, че хладният анализ и чувствата влязоха в противоречие. Аналитичността отстъпи. В резултат аз не харесах тази игра. Не. Аз се влюбих в нея! А не би трябвало. Странно! Разумът не капитулира, той потърси обяснение. И го намери. Така е редно. Човек трябва да се стреми към отговорите, това развива способността му да разгадава живота, Вселената и всичко останало. Сурен – себе си. Защото отговорите най-често са скрити в самите нас.

За какво иде реч?

За Medal of Honor: Spearhead, разбира се.

Ще си позволя да се самоцитирам:

Е, приятели – Medal of Honor.

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

Това биха сумите, с които започна същността ми представяне на Medal of Honor, когато преди време се опитах да пресъздам впечатленията си от нея.

Тогава не губих време в задаване на въпроси – седнах и започнах да пиша.

Днес ще поправа този пропуск.

И тъй, какво вида резултат в новата порция екшън с щемпел „Втора Световна Война“?

Хладни гръски

Върху жарта Парата на мислите полита

Физическият модел е просто насочно нищо. Да се каже, че е реалистичен би било пресилено. Примерно в тази игра героите не се уморява. Скоковете, макар и на светлинни години от гигантските преодолявания на пространството в Quake, способни да культивират комплекс за малочестост и в кенгуру, също в никакъв случай не могат да се окичат с подобно определение. Бил съм в Казармата, казвам ви – с тълно бойно снаряжение е проблем да се отделиш от земята за нещо повече

Рейтинг 7.9



Производител: 2015
 Разпространител: EA Games
 Жанр: Екшън от първо лице
 Сайт: www.ea.com
 PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 1
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Висока
 Време за усвояване: 15 минути
 Масовост: Средна
 Примичка на: Medal of Honor

свободата за намиране на някакъв алтернативни пътища и методи за преодоляване на мислите в нея е орязана до минимум. Само в редките случаи, когато картата е равна местността, е възможно да се отигре

последните мисли, когато битката се е пренесла в самото сърце на нацистка Германия – Берлин. Наложи ми се да започна отначало поне гузина пъти. На най-неочаквани места бяха разположени снайперисти, кармачни гнезда ме посрещаша зад завоите, танкове и камioni с вражески войници се появяваха зад гърба ми в най-неудобния момент. Тежичко. Само докато не научих наизуст разположението на всички и точната поредност на събитията. След което мислята се превърна в тренировка по стрелба по неподвижни и подвижни мишени. Преди малко се заговорихме за ИИ. Празниците между отделните неврони в главите на нацистите са зейнали като Гранд Каньон.

Стоим и се гледаме двамата. На две крачки един от друг. Викам си „Това ще да е някакво предизвикателство, сигурно иска да се дуелираме. И чакам – я да чуя камбанен звън, я сирена, я някакъв друг знак, който ще оповестят началото на изпитанието по бързина. Накрая ми писна, вдигнах пушката и му пряснах черелата. Доста метафорично казано, защото кръв, разкъсани крайници и каквито и да е други изблици на победна абнентичност отстъпят. Де да беше само това обаче, и по-силни примери на малкушето на компютърните ви опоненти могат да се намерят в тази игра. За сметка на това тя ни прави свидетели на потресаващи разкрития. По



от прескок на не-голяма локва. Но дори и със снаряжение

Все пак човек може да се катери по склонове, тук не само, че не можеш да се изкачваш, но по-накожа и протичащото излизане от плитък окол е проблем. Все едно ръбовете му са заредени с отрицателно магнитно поле, което ви бута обратно. Иратата е окована в клаустрофобична линейност. Освен че се следва много точен сценарий,

почти навясякоже. Изградена изцяло от скриптирани случки, Spearhead е дала възможност на програмистите да си спестят работата по сериозен Изкуствен Интелект. В поведението на противника няма гъвкавост, почти липсва изненадата, освен ако тя не е предвидително замислена. Това особено проличава при преграване на дадена мисия, когато – научили вече разположението на враговете – можете да минете през тях като лепен, тропически циклон.

Да вземем за пример една от



Всичко лъчи, че хитмеристите са владеели телепортацията. Вървши, гледаш околните празни, в следващия миг няколко от тях вече са се настанили вътре и – пуцат ли, пуцат. Ще си спестя по-нататъшния сарказъм, макар да ме сърбят пръстите. Защото е недопустимо в глорията като това подобна рушащи реализма гафове. Малко повече вниманието щеше да предотврати случай, в който на израча му се позволява да има пряка видимост към мястото на бъдещото действие преди още да се е заредил скриптата. Именно в улеснение на скриптирането видимостта в по-голямата част от играта е силно осакатена – за да нямаме възможност да виждаме как от нищото изскачат врагове – я от сумрак, я от някаква мъгла.

Ето такива неща ми нашлепва хладният разум. Намира в очите ми проблемите с клиншна – подабашките се от стениците и висящи във въздуха пушки и тела, шушука ми ехидно за бъвовете... Плитба се да ме убеди, че Spearhead не е нищо повече от средностатистическа боза. Чувам го, знам че е прав... По дяволите! Не мога да се съглася с него...

Вулканчна лава Целува ледника

Парата на чувствата полита
Няма никакво значение, колко още негативизъм бих вложил в предхождащите редове. Както и, какво се изписва в интернет и на страницата на специализираната преса. Хич не и ми време. Защото...

Слагам слушалките и изгасям светлинците, стартирам играта и съм вътре. Във войната!...*Вся безпомощно във въздуха, куполът на парашута е туй крехък. Пропагаме бавно, като гухарчета. Отдолу огнените тирета на прасирациите*

куршуми с вой се понасат към нас, опипвайки дално пространството наоколо. Избухват огнени цветя – оскольчатият им пращев, се пръска в търсене на плът. За да поведе смърт. Тракане на картечници, под мен един самолет, кърваци със черен дим полита с вой към земята...

...Окопът е плитък. Свил съм се на дъното. Под артилерийски обстрел сме. Наоколо, с късач нервните писък, ладат снаряди, разбиват се на метри около мен. Огарен бор се срива върху окопа. Земята се клати, тресе се в безсилна ярост, а бомбите прогъждат да я дъбят. Шум и невъобразим грохот. За миг канонадата утихва, изправям се и се затичвам към следващия окоп. На време. Гейзерите от горящ сняг отново започват да изричат навсякъде около мен...

Не искам да ставам отговорителен и ще спра дотук. Десетки са подобните моменти. Ако в тях понапълнете малко – съвсем мъничко, въображението си, ще можете да

почувствате войната. Да усетите какво е ужас е била.

Казано съвсем прозаично – в експанзивна на Medal of Honor, атмосферата е смазваща. Смазваща. Смазваща. Смазваща...

Spearhead е най-епохалната софтуерна симулация за Втората Световна Война до момента. Тя предлага един феноменално реалистичен реализъм. Колкото и странно да звучи. За да е играта с подобна титанична сила на внушение, и като се вземе предвид факта, че всички случки са

небостъргач. Поглеждаш нагоре и виждаш как снагата му те захлупва, как те смачква и те кара да си малък. Музиката е огромна, момчетата, толкова огромна, че трудно ще я поберете в себе си. Обвен тоба, аз лично за пръв път чувам толкова правилна руска реч в неруска игра. За останалите звучи не искам да говоря, но ще кажа следното:

Ако престъдаването на една военна действителност в чисто графично отношение лежи все още да глед в бъдещето, то като звучи тя – войната – е вътре в играта. Ама наистина!

Какво друго ви очаква в Spearhead?



скриптирани, това означава, че сред разработчиците се намира някой с много тънък режисьорски усет.

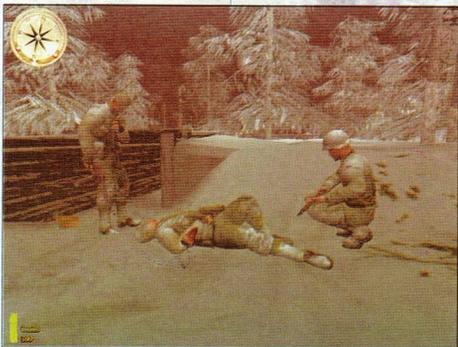
Това са сред най-неperfектно режисирани скриптове, които съм виждал до момента. За да приключа с темата за атмосферата в играта ще добавя, че тя е феноменално озвучена. Музиката е... мн, днес просто не ми сплитам думите... тя е... как да го кажа – като стена на

Разнообразни мисли. Екшън. Доста екшън. За сметка на позанемарения ИИ фашистите са станали повечко. Спомням си веднага за една мисия, в която се налагаше да сновя между двата фланга на фронта и да помагаш за урбанизация на настъпващите тълпи. Да се чуди човек как в една относително бавна и промава игра, като тази, може да има такъв екшън. Ще имате възможност да карате и танкове, в тоба число и легендарния руски Т34. Симулацията и чувството са просто великолени. Ще стреляте с оръжия, ще... Абе ще се кефите. Това е.

Играта изисква ориентация Medal of Honor. Крапичка е. На последна трудност е една друга игра – невероятно трудна (тогава е и доста по-голямата).

Не се учудвайте на оценката – тя отразява не възхищението ми от атмосферата, а трезвата оценка на останалите достойнства на играта.

Все пак и разумът трябва да вземе реванш, нали така...



Paradise Cracked

Автор: Ivan007

Историята

Далечното бъдеще. Марс е колонизиран. Миньори разкопават Червената планета, извличайки ценните и ресурси (радиоактивни разбира се). Правителството е едно за цялата планета и я управлява от своята космическа станция Алфа. Естествено, съвсем по правилата на нещата на Марс избухват встания и работата тръгва на зле... Победените бивши миньори се опитват отново да заживеят в огромните земни мегаполиси, но са отпратени от обществото заради уродливия си външен вид. Те са принудени да живеят в най-лошите условия – в канализацията. Но това ги прави само още по-силни и още по-силни. Те се превръщат в една от основните фракции в подземния свят. Други такива сили са Синдиката и Терговската коалиция. Тичащите организации водят постоянна война за надмощие...

Хакер. Това е името и специалността на нашия главен герой. Хобито му да се „разхожда“ из правителствените сървъри за информация изведнъж го поставя в ситуацията мнозина да се опитват да го убият, а момчетата от Службата за Сигурност на Системата да са по пелите му. Играта започва, когато панчески бягате от убиващите да ви арестуват агенти на ССС. Това ви принуждава да хванете пътя и да се поразтърсите за съюзници из локалите на Долния град, където живеете.

По-нататък в историята ще се окажат замесени и всички споменати вече организации и

групировки. Можете да привлечете за съюзник всяка една от тях, но противоложната автоматично ви става враг. До края ви предстои да се качите в Горния град (за средната класа), Небесния град (за барбוצите) и дори и да се качите на станция Алфа. Но всичко е времето си...

Играта

Paradise Cracked бе определена от някого (май и от самите издатели) като походова стратегия, но според мен си е чисто походова, кибертънък РПГ. Така де, групата ви в никакъв случай не може да стане достатъчно голяма, за да се нарече войска, възвод или както там решите военно подразделение, за да прическате играта към стратегическите.



В началото сте сам (само докато приемате в следващия екран), но много скоро започвате да прибавяте всякаква наплата към групата си. Вече споменах, че играта е походова. И по не само в битките, а през цялото време. Героите изминават сравнително големи разстояния на ход. Управлението е прос-

Рейтинг 6.1



Производител: Mist Land
 Разпространител: Buka/Cramis
 Жанр: Ролева игра
 Сайт: www.buka.ru
 PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 30 минути
 Масовост: Ниска
 Причина на: Fallout

то, има и помощни екрани, които обясняват как стават нещата в играта. Можете да ползвате само мишката или да си помагате и с „горещи“ клавиши. Перспективата е полуизометрична, можете да въртите камерата, да я приближавате и отдалечавате.

Персонажите разполагат с Точките за движение/действие (ТД), за да изминат определен път и извършат действията си. Въпросните действия

опнемаат различни количества ТД за различни герои. Добре е да се четат помощния екран за всяка една от основните статистики на героите ви. Самото им развитие става по познатия начин – трупите точки опит и след като достигнете някакво количество, показвате ниво, с което разпределяте определен брой точки за повишаване на основните си показатели. Статистиките се показват и с помощта на импланкти. Има определена група показатели – устойчивости – които могат да се показват само така. Веднъж





поставен и филмичките не могат да бъдат махнати.

По време на игра ще комуникирате с продавачите на оръжия и предмети и ще получавате задачи от разни NPC-та (познават се по това, че външният им вид се отличава с нещо от останалата сволач). Когато започне престрелка, минаватите започват да бягат и да се крият, но убие ли някой от своите противници и позабавите ли се с пробиране на изпадалите от него вещи много бързо ще се намери някой от близко стоящите, който да свърши това вместо вас. Единственото, което случайно минавачите не вземат са боеприпасите. Естествено, ако след това гръмнете на земята обрал „вашия trup“, Вещите ще са си там и ще можете да си ги вземете обратно. Около вас най-общо казвайки живот. Продавачи на какво ли не постоянно ви поканят да си купите от техните мега-супер яки каквитоодалредлагатимат, проститутки ви обещава нечувани удоволствия, секретни ви обясняват как само новата църква ще ви спаси и т.н.

Имате си и информационен телефер. В него записват всичко ново нещо, следите картата на града и кварталта или предлагате новините. По-значимите ви деяния биват отразени по различни медийни канали, като според това дали са за или против правителството, ви изкарват или герои или престъпник, а информацията се изпачава съвсем по журналистически.

Всичко това, естествено

трябва да е добре показано на екрана ви.

Графиката, звукът и всичко останало

Графиката в играта не е „Върха на сладколеда“. В смисъл, че не може да се сравнява с паза на хитовите заглавия на изгара. За сметка на това не изисква и тивова машина. Динамикът на нивата напълно отговаря на желаната атмосфера. Всичко е 3D моделирано, с не чак толкова много полигони, но синосно. Текстурите са добре подобрени, за да пресъздават познатата ни от кибернетик световите картини – безлични борци и беззвучни реклами, заливачи всяко празно пространство (разбира се това важи за картината в Долния град. Нататък нещата се променят). Анимациите на героите са плавни, но и те няма да ви впечатлят с нищо – видяли сме такива в много от средно статистически изгри.



Странното при филмчетата между епизодите в играта е, че колкото по-напред в играта отивате, толкова по-добри стават. А обикновено нитропо в изгрите е най-добре пипнатото филмче. Е, тук не е така – истинските филмчета са в средата на играта.

Звучието в играта допълват цялостната картина, като успешно успяват да пресъздават атмосферата на градът (а и не само) на бъдещето. Май досега пропуснах да кажа, но всички звуци, заедно с текстовете са преведени на български език. Изстрелите и останалите ефекти напълно покриват стандартите.

Другите екстри споменати в това подзаглавие си няма –). Да има иначе нямаше да звучи толкова добре, нали?

За финал

Най-силната черта на играта е атмосферата. В това отношение тя е сравнима с вощестите заглавия. Дизайнерите и програмистите от Mist Land доказват отново, че в братска Русия хората не спят, а яко работят. Хващайте вашия Хакер и се потапяйте в киберградът на бъдещето. Предстои ви да си пробуете път през джунглата от манипулации, корупция, измами и заблуди, докато откриете кои са истинските ви приятели и врагове.

Играта дава голяма свобода на избор на действия, така че можете да я изиграте по няколко начина, бидейки добър или лош. Накрая все единте трябва да победят, нали?

Лично мнение

Freeman

Българската версия на играта пристигна малко преди редакционното приключване на броя. Предпочетоме да поръчаме статията на колега и приятел, добре запознат с нея и участва в локализирането ѝ. В такъв случай обаче корективът е особено необходим, затова инсталираме играта и ѝ отделихме известно време. В противен случай на похватите тук ще прочете съвсем накратко една малка част от забележките ни. Предварително подчертаваме, че независимо от критичността ни, инициативата на Gramis да локализира заглавия изцяло на български срещу пълната ни подкрепа и уважение.

Първо: Играта би била далеч по-добра, ако не беше озвучена на български. Покрытено неадекватния дублаж е дотокова жалък, че предизвиква почти неконтролируем изблик на веселие ... само по себе си достатъчно условие, за да се раздразните от 20 лева и да се посмеете от сърце. Вокзалта пародия увенчава като търнен венец кубето на неколкоминутното мистоградано нитро, напомнящо в огромна степен курсова работа на начинаещ дизайнер-програмист е като изкривява конвенциите на фразата „на свинче, зъбче“. Не познавам тоя пил, който си е дал гласа срещу пари и дано не се обиди, ако прочете тези редове ... може да е свестен човек иначе ... но по-лесно би изкарал кинти, ако посетил агенцията за борба с вредителите в някоя държава, страдаща от ежегодни нашествия на скакалци. Ще го оставят срещу нивите да си мрънка под голямо, по начина, по който го правят в играта и ни човек, ни звер ... ни природа ... камо ни скакалец ... биха останали някъде наоколо. Същото до голяма степен важи и за репликите в играта. Едва ни такова би трябвало да е отиешното на локализираните епити към игра, която претендира преди всичко с атмосфера.

ТЕЗИ реплики, произнесени по ТОЗИ начин просто нямат нищо общо със сай-пънк атмосферата.

Иначе музиката е добра, всичко останало гравитира около средното ниво, но с отрицателно заключение.

Второ: Лоудингът. Аски муда! Между всеки ход играта праща играча в отделен екран със скалата на Лоудинга. Само по себе си това не би трябвало да е голям проблем, ако той не продължаваше между 20 и 30 секунди, сами можете да сметнете колко реально време отива за 4-те и ли 5 хода, в които трябва да претрпете един съвсем обикновен работещ в първото ниво само за Лоудинга, прибавете и по около минута играно време... Невероятно изнервящо и гутакато е.

Трето (вместо заключение): Могат да се кажат още много неща. Като цяло в основното изложение на статията няма нищо, което драстично да се опори, просто трябва да се отнеме патоса, да се добавят и негативните стари, за които тук няма място и написаното би звучало по-реално. В играта има прекалено много недомислици, дребни неща, които убиват глобалните идеи.

James Bond 007

Nightfire

Автори: Dimensin & Freeman

Bond... Dimensin Bond

Всъщност, да ти призная честно, не си падам много-много по сапунелите истории на азартните нули. Още повече, че сценариите на филмите рядко надхвърлят двадесетина страници. Признавам, че единственото, което прилича погледа ми в сцените, са жените. Е, човешки са си е, няма как. Съвсем пристоично за мистър Бонд в бив всички филми и книги, да бъде заобиколен от десетина млади фиданки, омаяни от чара и непокашната му самоувереност. Поне в това отношение играта съвсем не пада по-долу от лентовите си колеги. В това няма нищо лошо, ако човек си играе в къщи на спокойствие, но в пространство гъсто населено с постоянно сновящи хора, каквото е редакцията, може да се окаже доста сконфузващо преживяване. Понякога е просто непосилно човек да завоалира убедително мъжкото си отношение към момичетата на екрана.

Съгласи се – доста е притеснително всички да установят колко силно е в състояние да ти въздействат няколко купчинки полизани. Слава богу, има замишия, когато навалицата се юрва към близките за-

кусвални. Тези кратки, спуснати ми от милостивите богове отрязци от време, запълних с откровено вояжество, разхождайки се с рентгенвидите си очила сред апетитната виртуална лътя. Но какво да ти разказвам повече, ще можеш и сам да я видиш, когато си пунеш играта. По-добре са с поговорим за Nightfire.

Ключова думи: Осезаема атмосфера.

Обикновено първите впечатления са най-силни. Не, не говоря за графика. Има изри, които бързко остарява си единич и тематично изчерпалият се жанр, все пак ти доставят голямо удоволствие. "Джеймс Бонд" е такава игра. След изиграването ѝ не изпитах щастие то на мъченика, на който – след принудителните 40 дни в пустинята на хляб и вода – му предстои обилна вечеря на свещи в харема на султана.

Защото, наред с положителните и отрицателните ѝ качества, в нея има сюжет, действие, разнообразие от мисли и методи за постигане на целите. Има атмосфера!

Логично, Уотсън. Няма друг жанр, който да те вкарва повече в екрана. Една стратегия, в която единичите са големината на

Рейтинг 8.3



Производител: Gearbox
 Разпространител: EA Games
 Жанр: Екшън от първо лице
 Сайт: no12.siera.com
 PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Средна
 Време за усвояване: 30 минути
 Масовост: Средна
 Прилича на: No One Lives Forever 2

Курсора ли да има атмосфера? Мисли, момче, мисли...

Не обръщай внимание, понякога по-интелигентната част от мен – кръстил съм я Шерлок (тя мен – Уотсън) – има навика да се въмъква с коментари.

шипонски екшън с превъзходен сингъл плейър и доста приличен геймплей, навлезнал – както казах – на атмосферата. Знаеш ли, оказа се доста приятно, да се впуснеш в напрева-



ЯКО ЕШКЪН

Обратно на темата. Преди да изиграя играта имах опасенията, че разработчиците ще се облекнат на гръбкото заглавие и ще претупат на дъве на три геймплея (справка – Die Hard). Радвам се, че това не е станало. Това, на което попагнах, е

ра с времето, проправяйки си път през многообремен противник. Приятно е в джобвете ти да се въргалят всевъзможни свръхтехнологични джаджи. Приятно е и да се чувстваш винаги с една крачка пред останалите. Но как само е приятно да се промък-



ваш в сянката на сградите, бавно, бавно, все едно ребнеш мислите си, а всъщност нищо неподозираща пазач, който три секунди по-късно бере гуца на земята...

Тук, скъпи ми Уотсън важи сентенцията: "На тъмно всички са еднакви"...

Това е игра, в която има от всичко. От притаеното чакане със снайпер в ръка, до разбеснелия се агент, оставящ след себе си само трупове. Но какъв е 2-и Бонг без верните му оръжия? Не ти говоря за тежките пушки, снайперите, картечните и огромните заубици - тях ги има навсякъде. Признавам, цяло удоволствие обаче си е да пречукаш няджка с химикалка (*цитирам Фреатън: лисалка - душегубка!*) То не напразно някой беше казал, че перото е по-силно от меча, но в тази игра, особено в мултимери си е направо унищожител - един точен изстрел и врага е мъртъв. Иначе, в сингъла, тя се използва в миролюбивите мисии, в които не трябва да убиваш невинните пазачи, а само да ги присипи. Друго приспособление за мирно неутрализиране е шоквата „палка“ маскирана като ключове за кола. Мистър Бонг разполага и с мобилен телефон, чиято антена се разгъва няколко десетки метра, използва се като кука и прави агента доста подвижен на моменти. Памтмиченото му всъщност е генератор на кодове за хакване на компютри и преодоляване на защити. Часовникът е лазер, за очката вече стана гума, може би трябва само да го

баба, че те имат три режима на действие - нощно, инфрачервено и рентгеново виждане. С последното можеш да сверяваш разположението и броят на пропивниците си в съседните помещения, а ако стениите са потънчички, както е в „японското“ ниво, дори да ги отстреляваш през тях.

Ех, драги Уотсън. Представяш ли си ако Ромео имаше такива джунджурии навремето. Нищо щеше да му се налага да се катери по балконите, нито да се чува какво толкова се крие под катобете фустни на Жулиета, ами да види и навреме да разбере, че просто не си струва...

Няколко гума за графика-та. Модифициран Half Life engine, който от своя страна е нищо повече от модифициран Quake 2 engine. Нека това не те подлъзва. Играта изглежда смазващо добре, като се има предвид платформата, Това, което са направили разработчиците с морално остаряла енгинж на Квеъка има синовини, и той е чудно! Nightfire изглежда класа над Die Hard, например (напомням,

че последният е сграден на базата на второ поколение Litch engine). Скинховете, моделите на оръжията, текстурите, особено водата (с която Litch парадираше) са в най-лошия случай покриващи стандартите. Естествено, не очаквай да видиш чудеса при ефектите или някакви невиджани красоти. Идеалната игра, както и идеалната жена не съществуват, братле. Истинското удоволствие от тях не се крие в идеалите, а в пропорциите. За щастие тук те са доста добри. Тези на жените и тези на играта. И за да не впускам отново в обяснения ще повторя - в Nightfire има всичко, забъркано по начин да не направиш пъте- нито прекалено сладничко, нито прекалено горчиво, просто тръпчливо - като младо вино.

Добре казано, Уотсън. Много добре. Красиво но невярно, или поне едностранчи-



во, но това е друга тема. По-добре напиши нещо и за звуците.

Звуците. В тази игра те не са толкова съществени за атмосферата. Тя се сгради от други елементи. Като цяло се справят добре с поддържащата си роля. Гласовете на персонажите, особено в къп сцените са перфектни. Плънният, спокое- тембър на Бонг е еталон за добре проведен кастинг. Озвучава- нето на оръжията, експлозиите,

машините са в зоната на стан- дарт. Разработчиците не са си направили труда да отидат по-далеч, което е жалко. Най-силния коз на Nightfire са мисиите. Само част от работата ти ще бъде да се промъкваш в чужди бази и да ги разбиваш, да се катериш по прозорците на небостъргачи с Фенгузи (един от най-яките моменти в играта изобщо), да взривяваш телоптери и микробуси.

Както ли още не? Е, за останалото ще остава гумата на колегата...

Freeman... Just Freeman
За разлика от колегата аз обичам филмите за Агент 007.

Infobox

Преди 49 години, г-н Джеймс Бонд за първи път се появява на световната сцена в книгата на Иън Флеминг „Казино „Роял“. Доста бързо това четиво се превръща в една от най-харесваните за своето време. Това е и една от причините, поради която десет години по-късно да бъде филмирана и първата история на агента. Главната роля се връчва на Шон Конъри. Честно казано, дори и сега, имената Бонд и Конъри доста често присъствуват в едно и също изречение. Все пак това си остава една от най-бележитите му роли. В реда на нещата си е, когато един продукт се окаже печеливш, първата работа на продуцентите е да се опитат да го лансират навсякъде. Достатъчно е факта, че за половин век има издани над 48 книги и 19 филма. Статистиката сочи също, че досега на пазара са излезли около 16 игри за различни платформи с главен герой г-н Бонд. Две от тях са за PC - „License to kill“ и „Nightfire“, които се появи на бял свят преди по-малко от месец.

пълнените му намерения. За нещастие агентът не успява да се справи с бизнесмена на мястото. Слева грандиозно околосветско преследване, с участието на хеликоптери, самолети, джипове, а накрая, когато развързката се чак в орбитата на международната орбитална станция. Бонд лети и на совалка.

Но на въпроса – кое е това, което прави от Nightfire хубава игра. Колегата го каза – атмосферата. Тя е точно такава, каквато е и във филма. Много е приятно в кожата на Бонд. Множеството междинни анимации, в които стремежът към кинематографичност не е останал само стремеж, а се превърнал в реалност прекараси спомогат за увеличаване и съприживяване с образа. В тази игра Бонд е много повече, отколкото във филма. Колкото и да се напъва Пьтър Бронсан на лентата не би могъл да докара тази каменна



Дръж се Шефе, Бонд ш'та газил!

Такав, каквито биха искали да бъдат всички мъже и такаъв, каквито го желае всяка жена – па било то и за една вечер. Освен образът му добре е пресъздадено и усещането за неговата ежедневна „работна“ действителност. Разбираш ли – битието на Бонд е вътре в играта. Е, може би с повече екшън привкус и по-малко шпионаж, но въпреки това „чувството за Бонд“ е осезаемо.

Жените са грузата атракция в играта. Има ги предоволно и изглеждащ подобаващо. Повече няма да кажа.

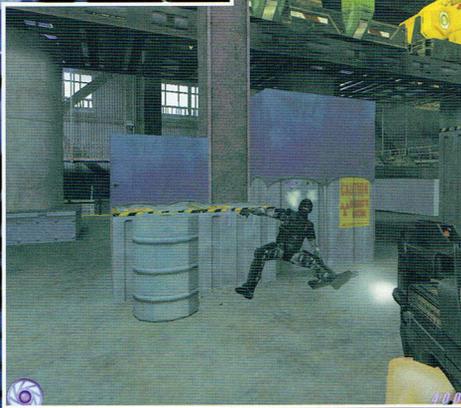
Механиката на играта. Няма я тази сво-

бода на дължение, типична за Quake 2 екшън, но тук тя не е и нужна. Дори напротив, ако беше като в Квейк! измаше да погхожда. С думи прости Nightfire е сбор от добре съчетани компоненти – графика, звук (музика, където я има и трепач), нива, оръжия, мисии. Богатството и разнообразието на мисиите и определящо за добрата оценка, която ще получи играта. Според мен те са недостатъчни чисто количествено, играта ми се вижда по-кратка, отколкото очаквах.

Освежаващ е начинът, по който се сменя динамиката – от здрав екшън, тип – Quake, до „тихи“ мисии, в които повече се мисли (на елементарно ниво, разбира се) и е важно промъкването. Сега ще кажа нещо, за което не съм 100% убеден, но с отсанах с впечатлението, че умишлено противниците са замислени с различна степен на интелектуалност. Някои от тях са доста елементарни за премахване, докато други проявяват малко повече находчивост – не се изненадвай, когато се надигнат да взигнат гранатата и ти я върнат, или пък ако я подирнат. Когато пътят телата на оръжието им се различават се отвърлят, прикриват се зад ъгъла докато презаредят. Нивата не са нищо феноменално, но са реалистични – когато си в сраба, имаш усещането че си в сраба, когато си на открито – също. Личната ми оценка за Бонд е, че той изсухва Кетл Арчър от всякъде или по-скоро тя... както и да е, така да...



Слънце ти бангумско!



та линия. Накратко, Бонд получава задача да проучи някаква секретна операция с кодово име „Nightfire“ – проект на крупен бизнесмен, занимаващ се с обезвреждането на старите ядрени глави от арсенала на Американската Армия. Съмненията на английското разузнаване, че плановете на бизнесмена включват нещо повече от обезвреждането на ядрените глави отвежда Джеймс в замъка на въпросния в Австрия, където той действително се убеждава в

невъзмутимост, тази мъжественост и несомними безизразност на компютърното си алтерего. Казано в пръв текст – тук Бонд е пич. Много повече, отколкото първообрази му. Физиономията му си остава все така учтиво спокойна, несмутима – и когато на врата му се е провесила поредната, току що спасена красавица, и когато смъртта нагнана от дулата на дузата на неговата оръжия насочени в него, и когато пред очите му току що е загинал близък. Бонд е железен.

Лични мнения

Un-Dead

Причината, поради която тази игра се ревюира от колегите Freeman и Dimensin е, че според думите и на двамата, те много си падали по мажките от филмите за Агент 007. Така като ги гледам отстраня те силно се надявах, че и играта ще бъде препълнена с красиви и невинни (не чак до там) създавания, които да разхатят атрофиралите мускулчета зад гърдите им. И гледайки мажките им физиономии, зорали очи като плочи в мониторите си... май не останах разочаровани.

Silent Hill 2

Автор: Snake

Невъзможно е да се опише с думи какво точно представлява ужасът.

Ужасът. Ужасът има лице и ти трябва да се спрягнеш с ужаса. Ужасът и смъртния страх са твои приятели. А ако не са – това ти стават врагове, от които трябва да се страхуваш.

[Полховиак Курв, Анонимален сел]

Добре дошъл в град Сайлънт Хил. Искрено се надявам, че ще ти хареса тук, защото имам лошото опасение, че може и да не успееш да си тръгнеш.

Историческият конзолен сървайвъл хорър на Konami, категорично определен от ценителите като една от най-страховитите игри създавани някога, най-сетне бе конвертиран за PC.

Първата ми реакция беше демонстративна прозявка, ища да покаже на Тихия хълм, че съм играл поне три абсолютно идентични като концепция игри в лицето на Resident Evil, Nocturne и Alone In The Dark поредиците, така че изобщо да не ми се прави на особено отворен. Статична камера, застопорена в най-кинематографичния ъгъл на съответния интер- или екстериор, фотореалистични декори и детайло пресъздадени персонажи, много мрак, осветяван от фенерчетата и ужас до откъс. Дайте следващия, направо.

Десетина минути по-късно пухичко станах, за да запала лампата в стапата си – ей така за всеки случай си – признах неохотно преработен си, че SH2 може и да не е най-оригиналната игра, която съм виждал, но при всички положения е най-интелигентният компютърен хорър към днешна дата.

Мялата е тежка и пълтна. Бележничавите ѝ пипала галатиди нежно гравират каменна плът на издърбаните плочи, провъзгават сред мократа трева, зукават се край тялото ми. Отиват се да провъзгават в очите, носа, устата, ушите ми. Искат да проникнат в мен, да ме превърнат в част от невъзвраща сив, мъртва бялата.

Звуците на околния свят се обръкват в хаоса на пълтната въздушна маса, оплитат се сред нея и не могат да ме достигнат. Реалността сякаш се отдръпва, оставайки ме насаме с мялата и втасещите из нея видения. Край мен се е разстало бяло платно, на което първичният ужас, който до този момент съм успявал да забържа окован в затвора на здравия си разум, започва да рисува видения.

Гробове. Имена. Дати. Надписи...

Мери е мъртва...
Нежната ѝ плът, която тръгнеше под ласките ми сега е почерняла и покрита с лепкава плесен.
Устите, които целувах са дали живот на пулсиращо кълбо бели червеи.

Надгробните плочи плуваат край мен в хологенната бяла маса, подобно на отломки от потъмнели в океана на времето кораби.

Във въздуха се носи тежката миризма на влага. И на още нещо, което ми е малко трудно да определя в момента. Някакъв остър, натрапчив аромат.

Внезапно движение привлича вниманието ми. Сяка е бялата ма. Мускулите ми инстинктивно се свиват. Изгърбен силует. Хуманоиден. Мялата размива очертанията.

Рейтинг **9.1**

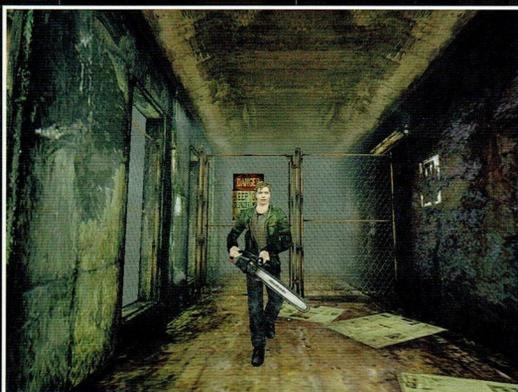


Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Сървайвъл хорър
Сайт: www.konami.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Причина на: Resident Evil

мята. Две очи, докоснати от странна игра на светлината провъзгават в сянката на тъмни кичури коса. Докуча се тихо ръмжене.

Не. Това са думи. Тих женски глас. Пред един от гробовете се е привела млада жена, която ми говори.

Мъртвата му от три години съпруга. Наместо да окачи две връзки чешън над вратата на дома си, да зареди водното си пистолетче от купела със свещена вода в близката църква и се прибере под възглавката Любимата си ловна пушка – за всеки случай, Джеймс наистина отива в



Историята на играта

разказва за нерадостната съдба на русолавия пуч Джеймс Сингераид, който получава писмо от любимата си съпруга. В него върната му половинка го кани на интимна среща в Любимото курортно градче от тяхната младост, Сайлънт Хил.

Тихия Хълм. Оставайки ни избор единственото да го последваме и да се опитаме да го изведем жив от цялата тази каша.

Сложността основа на SH2 е пълтна и тежка, превежда те уверено през мрачните пътеки на собствените ти страхове и фобии...



Лъчът различава платиния мрак на нощта. Няма звезди. И луна. И небѣ. Никакви други източници на светлина, освен мъждукваща крушка на фенера, надлежно положен в джоба на якето ми. Имам чувство, че мъглата отпреди няколко часа просто е придобила платиния цвят на кадран. Звучите са навсякъде.

Ръмжение
Вопли
Тихи стениания
Драцене на нокти по асфалт
Звон на счупени стъкла
Дялата на двестата ми река, стискаща листолаза, е прекалено тъмна. Имам усещането, че оръжието ще се извади от нея. А и шибаното фенерче приличва по начин, навявяващ ме на неприятни мисли относно и здравейността на батерията му.

Детски смях
Стържение на столмана
Шумолене на храсти
Працене на радостания
Працене на радостания!
Дяволите да го вземат! Те са тук. В мрака бавно се раздвижат сидусти. Черно в чернотата. Статичният звук от малкото джобно радио прераства в кресендо.
Текло дъшане зад гърба ми. Извиртам се рязко вдигнал листолаза си. Фенерчето приличва отчаяно при движението и за един истерично дълъг миг мракът поглъща света.
Изстрели.

Графиката & Звукът
на Silent Hill 2 са нещо, за което би могло да се говори дълго. В тази игра има неща, които просто трябва да се видят и да се чуят. Начинът, по който са пресъздадени хората, буквално препанисва естетическите ти пристрастия на геймър. От торбичките под очите на уморения от живота



хълм, само за да пократиш из обвитите от мъгла улици на две крачки зад поклащания и се загнуки и да му се любваш.

Но не изоставай, току вуй си останал сам – в мъглата. Такава мъгла не си виджал. Не и на монитор. Истичиска, жива, зловеца. Не, наистина. За тази игра литературните пасажи могат да ти кажат много повече от сухия анализ. Silent Hill е повече усещане, отколкото сбор от звук, графика, геймплей и история.

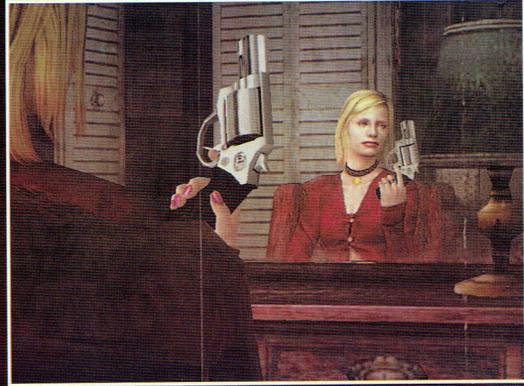
Супермативи могат да се кажат и за звука. Един от основните похвати за плашене на SH2 е да те докарва до ръба на лудоотста с нещата, които не можеш да видиш. Полезрението ти почти винаги е ограничено от статичната камера и неприятно тесния осветен кръг край теб. А всичко, което не можеш да видиш е изпълнено със звук. Ужасът в тази игра – както и в реалния живот, когато паниката завладее сетивата ти – винаги се тая неиде зад теб. Колкото и да се оглеждаш. Музиката също е готина, но за съжаление в тази графа няма да си говорим за озвучаването на персонажите. То ще бъде прокоментирано при критиките. Да, няма съвършени игри, колкото и да ни се иска. Ще се видим след поредния литературен пасаж.

Верижният трюк потъва в слезестата пътя на поредния сюрреалистичен задр. Късове се разхвърчават във въздуха, застреляни от бясно пренускащите стоманени зъбци. Някакъв червонидовест астрейшен ориан се стрелва навън от кровавата рана осуква се за миг около рязката ми в отчаян опит да я изстрелям от ръцете ми. Но и той пада посечен сред фонтан от блезимкава слуз.

Безформеното тяло се срива в краката ми – миг по късно се стрелва напред по мрачния коридор и потъва зад близкия ъгъл, пълзещ с невероятна скорост на оставящите от крайниците си и оставяйки дият от слуз и кръв.
Беше съм свикнал да правят така

atmosFEAR

Там където Resident Evil ще хвърля насреща ти поредното излагданяло зомби SH2 ще ти пусне някое кротко шумоляване под паркиралата на пустата улица кола. Ужасът в Тихия хълм е толкова гениално замислен и многопластов, че навявя директни асоциации със Стивън Кинг. От Kopati са се опитали, при това доста успешно, да ти въздействат по всички възможни начини. Silent Hill 2 не е просто поредната игра за обичаели мъртъвци и извънземни чувовища, с каквото и първоначално впечатление да си останал. Освен директния хорър подход с пълния му набор от неприятни на вид изроди (прочее едни от най-оригиналните, които съм виджал въобще и срабими единствено с първерзните фантазии



на Клайв Баркър от Хелрейърите и Nightbreed, които като гледам са се явявали основно въжновение за авторите) ще бъде атакуван на чисто психологическо ниво. Ще се чувстваш обркан. Загубен. Депресиран. Смазан. Silent Hill 2 е онази пър-

щата! А може би мякочка. Не ми да различа подробности в тази плетеница от мутирали крайници. До ушите ми достига истерията от дрезгави звуци, над които се изписва мощното, равномерно пълкане.

Изродът със столанемата

Геймплей

Нищо, което да те изненада, ако си играл кое да е от споменатите в началото заглавия. Silent Hill 2 крепи доста добър баланс между екшъна и адвенчъра и разполага с няколко наистина ивентни загадки (особено на hard трудност), но като изключим безумно добрата атмосфера не може да ти предложи нищо, което вече да не си виждал. Един от сериозните проблеми на тази игра е покъртителното чувство за deja vu, което навява. Няма абсолютно никакви иновации за жанра. Степената на интерактивност, подобно на Резидент Евъл и Нокторно е безобразно ниска. Къде остана обе-

ползваемите предмети из околния терен. Знаем, че героите си обръща главата, за да ги погледне. И все пак е досадно.

Но това ми е по-малкия проблем. Казах вече за озвучаването. Доста слабо. Никакъв талант, никакво чувство няма във вокалните изяви на водещите актьори. С няколко бегли изключения. Предполагам, че това спокойно може да бъде причислено към похвалите и е нарочно търсен ефект в името на параноично-нелогичната цялостна атмосфера. Ама ме подразни. Да не говоря, че в играта има един згусен бгъ и често пъти в кът сцените се получава размиване между говора и ставащото на екрана. Досадно е и развала историята. Управлението не е сред най-убойните, но това си е редовен проблем на



вична безнадеждност, в която харест е завладял всичко и вече дори смъртта не е изход. В играта има десетки дребни детайли, които много рецензенти побързаха да припишат в графата с гафове на играта. Но нито нелогичният на моменти диалог, нито необичайното примесване на визуални шедеври с непрелично грозни текстури и ефекти е случайно. Silent Hill 2 се опитва да те обркан, да раздвижи параноята ти, по всички възможни начини. Това е тоталният алогичен ужас, кошмарът в който всяко размиване със забавта на здравия разум е добро.

Той го изнасяла. Господи! Изродът изнасяла едно от чудови-



Oh... it's you.

каска не си подбира особено старателно входните отвори на голямото си тяло или тела.

Мисля, че ще повярва.

Боже! Разкъсва ги. Къса парчетата плът от телата им без да спира да

Господи!

Лично мнение

Snake

Бгати подредената статия се получи. Нищо... друга път по-хаотично, обещавам. Какво да ти кажа на финала. SH2 е най-доброто кише, което някога съм играл. Ако искаш страх, първичен, изкристализиран ужас... тази игра ще ти го даде в промишлени количества. Само толкова обаче. За мен лично това беше напълно достатъчно, за да дам на играта оценка над 90. Но все пак можах да я приемеш за субективната гледна точка на един отявлен хорър-фен...



щавания от всички производители невероятен реализъм в игрите. В новия век сме, по дяволите. Доказа се трябва да обикалям като идиот из десет стаи, за да намеря ключа, с който да отворя лаянтова дървена врата при положение, че в инвентара си има ей толкова голяма бензинова резачка! Всъщност това май си е цялостен проблем на жанра. Но все се надявам, че толкова прехваления Silent Hill можеше да се опита да направи нещо по-вълпоса.

Освен отсъствието на иновации трябва да се спомене лоша камера, която често скрива от погледа ти най-важното, неуобин инвентар, честата невъзможност да различиш из-

повечето конзолни игри, лишени от преувидените за целта джойпадове. Но нека спра до тук с критиките, че ще останеш с позрешното впечатление, че не съм харесал играта. Напротив – адски ми хареса. Именно затова ми се иска да беше нещо много повече.

Аз съм Джейсън. Или поне си мисля, че съм Джейсън. Бях Джейсън преди

Кой си ти всъщност? И защо четеш тези Чакай! Спи за бога. Остави това списание. Ти не трябва да виждаш, не трябва да знаеш

Господи!

Обркан се. Зад теб са

O.R.B.

Автор: Liso

Откритият Космос! Невъсен сбор от мъглявини и вакуум, планети и лунни слънца и черни дупки. Време за усвояване: 30 минутикосмически прах и слънчев вятър, комети и замръзнали в неподвижност метеоритни пояса, знания Масовост: Ниска... тайни. Именно, тайни - винаги съм си го представял точно така; и винаги тайните са Прилича на: Homeworld

Звездичкали фантазияте ми, напирали са на ръба на възприемливостта, на границата на лудостта... Защото Космосът е безкраен, защото съдържа всичко и в него всичко е възможно. Най-великата фантазия и най-могъщото въображение бледнее пред реалността. Вярвам в това. Вярвам също така, че в звездите е закодиран отговорът на всички наши въпроси, там ще открием миналото си, сред тях се губи и бъдещето ни. Бих дал всичко, дори живота си, за да мога да бъда някъде там поне за малко...

Малко предистория

Преди три години излезе Homeworld. За всички, за които Космосът е лелеяна мечта, тази игра бе същинско откровение. Тя успя да докосне и да остави нещо от себе си в душите им. Аз бях един от тях. Последва тригодишна суша, през която не излезе нито една космическа стратегия

(ако не бром експанжна на Homeworld – Cataclysm, който бе абсолютно фиаско и Conquest: Frontier Wars, в които обаче действието се развиваше в една плоскост.). НИТО ЕДНА! А сега, в един и същи месец, цели две, за едната от които ще прочете тук. Историята на O.R.B – един от мечтаните наследници на Homeworld, който се оказа... нека оставам заключенията за накрая.

И така:

Някъде във Вселената, в една и съща Слънчева система, живе-



Рейтинг 7.0		Производител: Strategy First
Графика ██████████		Разпространител: Strategy First
Звук ██████████		Жанр: Стратегия
Геймплей ██████████		Сайт: www.o-r.b.com
Изкуствен Интелект ██████████		PC: PIII 700, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Мултимейър ██████████		Брой дискове: 1
		Сложност: Ниска
		Ценност за жанра: Ниска
		Време за усвояване: 30 минути
		Масовост: Ниска
		Примечание: Homeworld

ели два различни разумни вида. Всеки от тях бил в пълно невежество за съществуването на другия, но и двата изповядвали една и съща религия. При първата среща помежду им, едната раса – войнствената Malus решила, че другата – Alyssians всъщност е споменатият в библията им „The Great Betrayer“ (техният Юга, прегал

създателите им). Без много да му мислят Malus спретнали набързо поредната си военна кампания, на този път - на религиозна основа...

Това е в общи линии – съвсем, съвсем накратко. Не ви остава нищо друго, освен да се впуснете в кампанията. В първата ще помогнете в „свещената война“ на Malus, а във Втората - ще оправите бъркотията с помощта на Alyssians. Но най-хубавото е, че в тази прекрасна Вселена няма дори и следа от вируса homo sapiens (-).



Играма

O.R.B. е космическа стратегия. В нея е застъпено откриването на нови технологии, строежите на междузвездни флоти, добиване на ресурси. Всичко това го правите с една цел – да се докопате възможно най-бързо до най-големите и мощни кораби и да опитате на дружеско посещение на съседа. Представите си Hoteworld или някоя обикновена стратегия, но развивате се в открития космос (тоест, освен напред или назад, можете да гвижите единиците си и по вертикалата) и ще придобите най-обща представа.

В началото на всяка мисия разполагате с Космическа база, в която произвеждате единици, правите ъпгрейди, и т.н. Единиците са доста: имаме малки корабчета и големи корабчета, поддържащи корабчета и разузнавателни корабчета... накратко – корабчета да искате. Това, което върши цялата в каменната ера на компютърните игри е фактът, че след като се сдобите с големите и лошите единици, обикновените изтребители и корвети до голяма степен се обезсмислят.

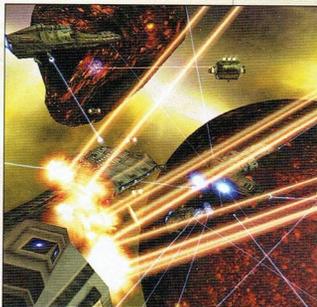
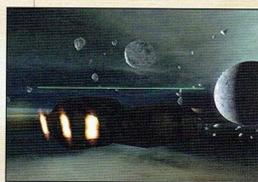
Едните ще се занимават с изследователска работа, дружи ще са шпиоми, а трети – агенти за шпионаж.

Това за пилотите ясно. При научните разработки нищата са други. Колкото повече персонал заделите, толкова по-бързо ще се избършват ъпгрейдовете ви. Аналогично стоят нещата при шпионажа – колкото повече единици заделите за тази дейност, толкова

те ще различите ръбове по планетите. Това, което ме грабна, след което ме захвърли най-безцеремонно, бе усетът на разработчиците към деградация. Предполагам, че производителите са направили половината игра на трезва глава, след което са свили алкохолните запаси на редакцията ни и пиян кам' казали, са я довършили или по-скоро претупали. За какво става на въпрос? Ще ви дам пример.

Изкуствен Интелект (Къде ли се скрива?)

Същата история като при графиката. Имаме си едно сладко меню (избиха се с F5), с което можем да си правим формации и да задаваме алгоритми за действие при различните ситуации. Супер! Само дето това меню няма приложение. Ти хубаво ще си направил формация, ама как поч-



Два „Destroyer“-а в повече във вашата армия печелят битката, независимо колко дружи кораби от по-нисък клас има противникът. За разлика от Hoteworld, тук балансът на единиците куца сериозно, което лично аз отчитам като голям недостатък. Ресурсите са само два: руда – извлечана от астероидите и персонал. Всеки кораб се заплаща с руда и има нужда от определен брой пилоти. Може да увеличите достъпния ви персонал като строите Военни бази по астероидите или като направите някой ъпгрейд. Него, трябва да разпределяте на три-

по-кратки ще са интервалите, през които ще получавате информация за врага и съобщения за успешни самотажи. Идеята е много хубава, но не можеш ръчно да зададеш на шпионите какво точно да правят. Оказва се, че всичко забиси само от късмета. Много гот! На всякога отгоре

технологичните дървета на двесте рати си приличат асски много. Като цяло расите се различават най-вече по външния си вид.

Графика и Звук

Графиката на O.R.B. породи доста противоречиви чувства у мен. Мислех си, че след Hoteworld никога повече няма да видя космост толкова поетично красив. Радвам се, че съм грешал. Не знам как стоят нещата при Hegemonta, но тук ще гледате с умляване мъглявините, астероидите и най-вече звездите. Текстурите не са нищо особено, дори, ако се вгледа-

Единицата Troop Transport може да превзема чужди единици. Ако, след като сте ѝ задали команда да превземе някой кораб и сте зумнали максимално, ще видите как от Транспорта се изтрелва една совалка, от която излиза астропехотинец, който се насочва към вражеския кораб, стоварва се отгоре му и с някакъв светлинен лъч започва да чертае отвор в него. След като свърши, покритието пада, виждате как нововилката се гупката започва да всмуква всичко наоколо, а войникът скача вътре. УНИКАЛНО! За съжаление това е единичен случай. Минната ви колония на някой астероид представлява един грозен док в който Light Freighter (единицата, която събира ресурси) влиза, изчезва, и излиза с търни трюмовете. Ами, какво да кажа – елементарно. Най-лошото е, че мъничките прояви на гениалност са компенсирани от една доста безцеремонна кражба от Hoteworld. Звукът си върши работа кадрно, но можеше да е много по-добър. Шеше да е добре да се добавят субтитри по време на филмчетата, защото на дикторката нищо не ѝ се разбира.

но ще бъде изпълнена... Загал си на някви сребрни риби да не атакуват, след което погъваш да се занимаваш с откриване на нови технологии и строене на флота и изведнъж се оказва, че онези топли цаши са решили да атакуват някоя голяма акула от рода на Assault Carrier. Естествено цащите погъват. Без коментар! Друг случай: задавате на някой Голям кит да атакува определен кораб. Ама ако преди това е атакувал някой друз ъбхоше няма да си смени целта. Я си го представете това в някоя битка. Вашата Assault Carrier малко поддържащите изтребители на някой Destroyer, докато последния нон стоп бълва лазерни, пулсови, плазмени лъчи и торпеда по него. So Fucking Charming!

Заклучение

Знам, че изписаш куп несвързани думи, заради разочароването си от O.R.B. – в играта има нещо, нещо хубаво, успех да го почувствам, но не и да го синтезирам в горните редове. Ако искате я пробвайте. Аз лично ще чакам Hoteworld 2.

Haegemonia

Автор: Goodman

Хубава е тази игра, която, като те изтръгне от своето ежедневие и те засмуе в открития космос, не те изоставя в студина безкрайния мрак, а те приютява нежно сред чудни мъглявини и построени облаци космичен прах. Хубава е тази игра, която не те кара да брои полигони и кадри в секунди, а да се изумяваш колко прекрасна е действителността, скрита зад монитора. Хубава е тази игра, която, наред цялото визуално изобилие, те обръща с гравитационна си лъчица, потапя те в завладяващата си атмосфера, и те кара за миг да забравяш къде си и кой си. За такава игра ще ви разкажа сега. Ще ви разкажа за онава, която видях с очите си, а не в мечтите си. И много ви се моля, не аз направо ви запovedвам – на вас, верните поклонници на реализма, дето веднъж ще изткънете, че нито Космоса, нито планетите, нито дори космическите кораби (на които се возите всеки ден) изглеждат така, дето наред сто хиляди неща сте склонни да търсите с лупа единствено лошото (и то правите не само с истрите) – идете да си пуцате CS. Тази игра не е за заводските, а за откритиците. Тя е за романтиците.

Историята

Земята... тази дума означаваше Човечеството... докато технологията не позволиха да се изследва Космоса и човекът не реши да направи от него своя втора дом. През 22-ри век, под ръководството на най-добрите учени, протече колонизирането

на планетите и луните от Слънчевата система. Но след като Марс бе колонизиран и неговата икономическа и военна сила започна да нараства, обявяването на независимост бе само въпрос на време. На Земята не ѝ трябваша отцепници. Трябваша ѝ производители и пазари.

Ръководителите на Земята и Марс отрано прозряха назреващия конфликт и, с надеждата да намерят мирно решение на въпроса, уговориха преговори на Луната. По пътя по там марсианс-

Рейтинг	8.5
Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултиплеър	██████████
Производител:	Digital Reality
Разпространител:	DreamCatcher
Жанр:	Сратегия
Сайт:	www.haegemonia.com
PC:	PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове:	1
Сложност:	Средна
Ценност за жанра:	Висока
Време за усвояване:	2 часа
Масивност:	Средна
Причина на:	Homeworld

на човечеството... Това човечество дето бе оцеляло след толкова войни и толкова покорявания, дето се бе изправяло след

как се умира за вярата... Войната бе кратка и кръвопролитна, а човечеството бе отново обединено. И по-силно от всякога, то се стпурна да завладява други звездни системи, докато не се сблъска с Врага...

Концепцията

Haegemonia, новата игра на Digital Reality, е космическа 3D стратегия в реално време. Макар да напомня за първите им игри - Imperium Galactica 1&2 – тя прилича повече на Homeworld. Вярно, че първите им асоциации бяха свързани с Master of Orion, на уейно илюбо тя е по-скоро Starcraft в космоса. За тия дето веднага ще разберат за какво им говорва – вземете Homeworld, облетете го в нов енджин, корпорирайте някои детайли – като например сменете Кораба-майка с планети – и почти ще получите Haegemonia. Или пък вземете Imperium Galactica, премахнете микроменджмента на планетите, премахнете сухоземните битки, и отново – почти ще получите Haegemonia. Това, което няма да получите е сиано застъпеният multiplayer елемент, който превръща Haegemonia в динамична, почти „екшън“ игра. Ето заради този „екшън“ се е наложило опростяването на концепцията в сравнение с изброените заглавия, и това в никакъв случай не би ва



квят посланик бе убит, а земляните отрекоха каквато и да е отговорност. Войната бе кратка и кръвопролитна. Марс разполагаше с непознати технологии, ала Земята... Земята, люлката

всяко падение... Земята имаше хората, същите тия хора, които познаваха индустриата и шипонажа по-добре от собственото си лице, същите тия хора, които съхраниха в себе си чистота и знаеха

да се приема като слаба черта. Дълъж съм, при все казаното до тук, да подкрепя творденията си с обяснения и примери, както и да се впусна в подробности заради онези, които нямат опит с избраните игри.

Планетарният макромениджмънт

Чисто стратегическият елемент в играта е експанзията и колонизирането на нови планети. Населението им произвежда пари, бойни единици и се занимава с изследвания. Както може да се очаква, това население се разнасява (докато достигне максимума, достъпим за конкретната планета) и дава продукция пропорционална на числеността си. На планетите могат да се строят сгради, които генерират основно – повече население, повече продукция, повече морал, повече огнева мощ, повече от всичко. Тъй като единственият ресурс в играта са парите, високият мо-

Последното, което ще ви предоставят планетите са две скали – едната за промяна на данъчното законодателство, другата за превръщане на интелигенцията в трактористи и комбайнери, и обратно. Тая последната скала, да знаете, си е като истинска, и не се бута лесно – иска се време, за да избегеш брилянтните математически,

оборудване, планетология и социология и шпиониране. Четири са и специализираните в оръжиата – квантови (добре казано, имат splash damage), протонни (ионират цитовите), ионни (ионират времето, учуват в мига на стрелба) и ракетни (нанасят най-голям поражение). Всяко технологично дърво съдържа пет степени, но не всички са

та, защото са най-военизираната раса – развиват най-добре най-опасните оръжия (квантовите) – в последствие установих, че те могат да бъдат победени лесно с ракети, тъй като имат слаба защита – най-много до МК-1 ECM. Казано с физически термин – балансът на расите се намира в „динамично равновесие“ и единствено от изреча забави да използва разумно силните страни на расата си, както и да не позволява да противника да се възползва слабите ѝ. Последното нещо, което си заслужава да се каже за откритията е, че те струват изследователски точки (RP), но учените от населението не генерират RP, а само ги оползотворяват – в началото на всяко ниво, независимо дали е single или multiplayer, се дават фиксиран брой RP (може и да е безкраен), изчерпат ли се те, повече открития не могат да бъдат правени (освен ако не канат от генератора на случайни събития).



чуждата флота разрушава неогороена военна база



Битка на орбита около Земята. Марсианската флота атакува стационарна военна база.

рал (както и миньорските астероиди в космоса) не е нищо повече от повече пари и продукция, а ниският морал – що питате за него? Е, след като питате, защо да не ви кажа, още повече, че не ми е необходимо да играя игри, за да знам, какво правят нискоморалните хора като мене – не бачкат! Само ядат, еб... юх-юх... абе – тия три неща.

физични, химични и прочее визии от главата на тийко учен и да го накараш да копа. Още по-трудно е да квалифицираш куцо, кьораво и сакато да прави технически документи.

Технологичните и расите

Налице са осем технологични дървета. Четири общи – кораби,

доставяни за всеки. Именно тук е мястото да кажа две думи за расите – те са три – Хора, Дарзък и Кариак.

Всяка раса специализира най-добре в отделно технологично дърво и е по-слаба в останалите. Единственият начин да се справите с чуждите технологии е първоначално, макар и първоначално да ми се стори, че Дарзък са най-опана-

Корабите

Можете да имате максимум десет групи кораби. Всяка група се състои от еднотипни кораби (примерно fighters или corvettes) и не може да се дели на съставни части – не може да вземете един от седемте си fighter-а и да го пратите да разучи терена. Хубавото на това е, че остане ли и един цял кораб, останалите подлежат на поправка. Така групата като цяло може да трупа опит и да вдига нива, въпреки че отделни части от нея загиват в битка. Туповеме бойни кораби са Fighters, Corvettes, Cruisers, Battleships. Тия кораби не подлежат на модификация! Какъв ужас, каква липса на въображение, надига вой в мен пристрастеният Orion маниак. Но това, както вече казах, е multiplayer-ориентирана игра, и то в реално време, а там не се очаква от играча да може да отдели и 2 секунди за дизайн на бойни единици. Защото пък, както във всички подобни игри, единиците получават автоматично всички upgrade-и, които са открити – примерно наскре битката, корабът се сдобива 2 пъти повече кръв или повече да пудя с нов оръжие, а връщат мир – ако! Нама реализъм, ама има кеф. Което е по-важно, нали така.



Други бойни единици са военните бази. Те могат да се обхватят навсякъде в открития Космос, но придобиват огнева мощ само когато са стационарни. Има и разни други хвърчащи неща в тая игра – като търговски кораби или миниорски станции – ама аз такива не строях, щото не ми беше интересно. Ха-ха, майтап бе, все едно да имаш златна мина до задника и да не пратиш селяните да цоцат златото!

Героите

Мгааа, има и такива. Броят им зависи от технологичното ниво, което сте достигнали (максимум девет на пето ниво). Наемането им става след като те случайно ви предложат услу-



жен. Странно, уж създателят не са го предвидили, но реално геймплеят може да се извърти дотам, че да го позволи при определени обстоятелства. Като цяло мнението на всички, които сме изиграли Hegemonia е едно – по-добри най-добрите единици първи и победи, друга тактика няма. Тук не е наложително тактическо комбиниране на различни видове и родове войски. Най-добрите са си най-добри и преизват всичко по пътя си. „Бетлийши от-рейшънъ“, както се викат в Starcraft: а!

В друг случаи бих се разочарова, но в Hegemonia, кой знае защо, ми е приятно да играя така. Това някак ти пасва. По-скоро, не да играя, а да дам autostombat и да зяна красотите, експлозии, маневри, Т'ва да видиш как fighter-ите налитат като освирепели стършелци на някоя по-голям кораб и се отдръпват прегу да им стори нещо. Ей т'ва е Hegemonia в цялата ти прелест. Ако, обаче, държите винаги и на всяка цена да печелите битка, без да давате излишни жертви, ще трябва да се лишите от тая прелест и да се възбудете в ролята на генерал, който наблюдава битката, така да се каже, по рагара.

Режимите на игра

Singleplayer-ът има два тренировъчни епизода (марсиански и землянски, всеки с по 5-6 мисии) и една кампания. В кампанията, признавам, има повече атмосфера, отколкото в сценариите. Не е само заради 20-те минути качествени филмчета, опитващи се да уловят визията на Star Wars. На героите, които участват в кампанията, е отделено изключително внимание, придана им е индивидуалност – те имат навика да спорят с командването, да си помагат или да се карат един с друг, да се разкайват за убийствата. И човек неусетно се възбива в тяхната съгба.

Multiplayer може да се прави и от 16 души (предполагам, че именно тогава става интересно то, вижда се играта такава, как-

зите си. Има много класове герои, но като цяло се делят на два типа – губернатори (дават бонус на планетата, където се намират) и пилоти (дават бонуси на флотата, в която летят). Всеки герой има по няколко умения, които развива с възването на нива. Ето няколко от тях, които лично на мен ми бяха изключително полезни:

Gifted Governor – увеличава максималното население, скоростта на размножаване и скоростта на производство

Fire Coordinator – значително увеличава основата мощ на зру-

пата

Scientist – повече учени и по-малко бачкатори на планетата, откритията струват по-малко RP

Spy Master, Tech Grabber,

Saboteur – всички, даващи бонус на шпионските умения (имайте предвид, че един шпионин може сам да се справи с военна база).

Смятам да не губя повече време в тая графа. Просто знайте, че героите са солта на играта, и армия съпровождана от добри герои може да победи значително по-силен противник, а един добър губернатор прави от

една планета две.

Бумкуме

Светът на Hegemonia си е големичък. Има карти, обхващащи по десетина звездни системи. Между тях се прескача посредством пространствени проходи (wormholes). Тая игра е проста забавна и от стратегическа, и от тактическа гледна точка, защото по този начин играта може да удари врага в началния стадий на играта (rush), когато той се намира през девет зъби в десета, не е най-добрата игра. И въпреки това rush-ът е взимо-

Ватю са я замисляли създателите ѝ), режисмите са толкова, че едвам ги помня – „кооперативка“, deathmatch, skirmish, duel... Обаче в мулти няма save. Лично на мен не ми харесва, иначе бих си изграл сам срещу компя и на картите, предназначени за multiplayer, не че не исрах... От друга страна, ето го, Дидо вика „за К'во ти е save"? Прав е, save няма, за да е динамична играта, и в любимия ми Quake 3 няма save, шото не му и трябва... Няма и генератор на random карти. Виж, невзвата липса вече определям като слабост. Да се надяваме, че скоро ще излезе patch, който ще го довави.

Интерфейсът, AI-то, и К'вото там е останало за казване

Интерфейсът е Много добър, нямам думи. Първо, той е красив, внася усещане за далечно бъдеще, за електроника ако щете. Второ, удобен е, разучава се бързо, целият макро-менюджъмнт и управление на войски става с няколко менюта. Дори, както подобава на реално-времева игра, тия менюта са прозрачни – така няма да ви изненадат докато ровичкате из технологичните открития. Почти цялата клавиатура е заета от „бързи клавиши“ (hotkeys) – не, че не може да се играе и само с мишката. Чух обаче някакви лоши неща за този интерфейс, чух че интерфейсът на Q.R.V. бил по-добър! Колеза, дето пишеш за Q.R.V. а, върно ли е това бре? Гле'и ми в очите как' ти говори, ед... (мъх)... не съм пилян! Верно ли ч'и можи да цъкаш Q.R.V. по-бързо – отколкото аз мога да цъкам Oligon-а? Ай стига бей!

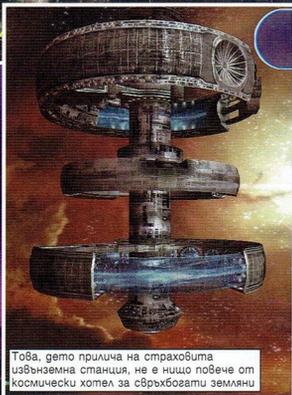
Малко неща мога да ви кажа



Стратегическа 2D карта на звездната система - виждам се планетите, корабите и обхватите на разгарте. Върно се вижда брифинг от командването, задаващ нова цел в мисията.

обаче за Изкуствения Интелект. ИИ се държи адекватно, поддържа си икономиката, само дето, като дойде време за битка не чка да събере 10 зрупи войски, а праша по една-две колкото да ги избия и да трупам егрегеше.

Накрая, но не на последно място – Графиката. Тя категорично е най-добрата в жанра на космическите стратегии, симулатори и прочие. Тя въобще е най-добрата, която някога съм виждал на монитора си. Предполагам, че е специално разработена за подобен род среда и в'неприложима за 3D екълтн. Обратното направо би вчернило живота на ID и Epic. Няма какво да обяснявам, трябва с очите си да видите какво прави плаващия zoom – от детайлен кораб, запълващ целия екран, може да се отдръп-



Глеба, дето прилича на страховитна извънземна станция, не е нищо повече от космически хотел за с'връхбогати земляни

дали ще се играе по клубове, села и паланки. Тя не предлага нищо революционно ново, а е комбинация от добре ошляпано старо, за това и би трябвало да има успех. Значително само игра, колкото не шашкат масовия геймър (затъпал от цъкане на масови игри), имат шанса да бъдат погледнати достатъчно масово, та да се направят едни масов

нете на дистанция за наблюдение на цялата звездна система. Трябва да видите и космическите облаци, астероидните пояси и планетните пръстени – те не са от полигози, а са специални ефекти. И добре ще видите всичко това, защото камерата автоматично не само да се оглеждате и движите във всяка посока, но има и няколко автоматични режима – демо, изглед от пилотската кабина на кораб, плавно забъртане около цялата флота...

Трябва за финал да ви успокоя, че фамозната графика не иска машина, готова да отлети в космоса. Athlon 1GHz, GeForce2, 256 RAM и играта вървях перфектно на 1024x768. Digital Reality се кълати, че трябва да и на два пъти по-слаб компютър. Не съм сигурен да се ангажирам с прогнози, как ще бъде приета Hegemonia и нас,

multiplayer (за каквото определено е предназначена Hegemonia). На мен доскга ми хареса, това е една от малкото игри, които някога са прескакали процеса ми на тестване и съм продължил да играя и след написването на статията. Абе разваам се, че на мен се падна да я тествам. Вие там, дето пишете от „крак на крак“ – цъкайте си смехните игри, спускайте се жалвали, а мрете бързо и по възможност – тихо, че смущавае рехкия ми душевен мир.

Хубава е оная... игра, дето, като ти се наложи да я отставиш, независимо къде си – на работа, на училища или в трамвая – все те кара да мислиш за нея. Мислех да ви река, че такава игра е Hegemonia, но предпочитам това да ми го кажете вие.



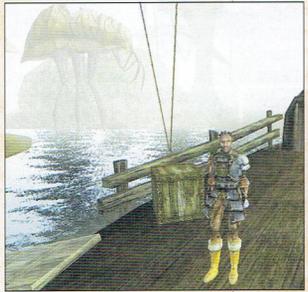
Morrowind: Tribunal

Автор: Alex III

"Морнхолд - градът на светлината! Градът на магията!" - често ще чуете възкликанието по улиците на столицата на имперската провинция Morrowind. За втората половина съм съгласен - там магия ще намерите в изобилие (може би даже повече, отколкото бихте могли да поемете наведнъж). За светлина... не знам. Според мен не е повече, откъдето и да било друаде. На места е доста дефицитна и трябва да използвате фенери, магически пръстени или заклинания, за да разпръснете мрака. Мисля, че жителите на града страдат от синдром "тук е по-добре, щото си е вкъщи", и предпочитат да не обръщат внимание на дребните неприятности от сорта на жестоки владетели, амбициозни бивши богове, убийствени култове, орди възкръснали мъртъвци, тайни армии гоблини в канализацията и прочие. Вместо това предпочитат да възкликават по адрес на светлината и да излездат доволни и щастливи. Аз обаче съм гост там, и (освен дето съм спасител на провинцията и пророк) не съм обвързан с глупав патриотизъм към мястото. Вероятно затова местните Сили предпочитат да ме използват, за да решават проблемите на града си (а покрай тях и своите)

Нека ви разведем из последната част на култовата серия RPG-та The Elder Scrolls. Tribunal е добавка (add-on) към излезлия преди няколко месеца Morrowind, и предлага на пристрастените към играта възможността да облекчат

състоянието си, като си инжектират ударна доза от няколко десетки нови часа наркотичен геймплей. На теория Tribunal въвежда в познания ни свят просто още един град. На практика продължението е насочено изключително към хора, които са минали Morrowind от началото до края. Защо? Ами опитахме да се завъртиме из Морнхолд (това е новият град) преди да имате 30-на нива зад гърба на героя си. Няма да ви трябва много време, за да се откажете. Просто се разхождете из канализацията и картинката ще ви се изясни... А там далеч не е най-лошото място, на което ще попаднете. Направо страх ме хваща като си помисля какви ужаси се крият на няколко метра под (относително) мирните и слънчеви улици на столичния град. И започвам да се чудя какво ли се крие под асфалта на софийските булеварди... Обаче животът още не ми е омръзнал чак толкова, че да опитвам да проверявам.



Всичко започна с това как някой се опита да ме убие, докато спях. Не стига, че ме събудих по средата на един много приятен сън, ами имаше нахалството да се съпротивлява, докато го въз-

Рейтинг 8.0



Производител: Bethesda Softworks
 Разпространител: Bethesda Softworks
 Жанр: Ролева игра
 Сайт: www.elderscrolls.com
 PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 1
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 30 минути
 Масовост: Ниска
 Причина на: Morrowind

теш с катаната по празната чатура! Разярен от това безобразие, тръгнах по света да търся какво е докарало въпросния (вече поковен) индивид до споменатото малолуие, и стълка по стълка разпитваното ме докара до улиците на Морнхолд. Там обръкването ми стана още по-пълно - явно никой не се влечахти от богоравната ми сила и същността ми на прероден спасител на света. Вместо това започнаха да ме използват като момче за поръчки - донеси това, намери онова, избий тия личове, спаси града от нашествието на досадните механични чудовища...

На пръв поглед в Tribunal няма кой знае какви новости - графиката и звуците са

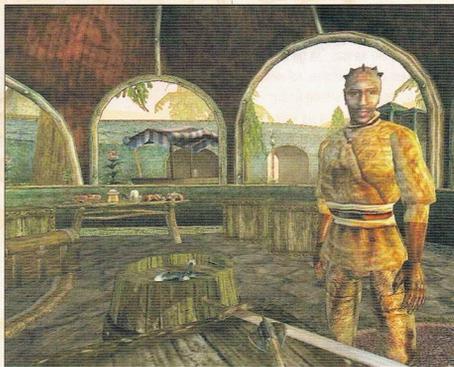
си същите, интерфейсът е запазен, геймплеят е непроменен, в ИИ не се забелязват промени, няма разлики в уменията и магията... Добавени са същества от нови раси (част от тях ще бъдат познати за феновете на TES: Arena и Daggerfall), както и терпиморите на самия Морнхолд. Обаче историята, която се заплита в града, е достойна да бъде продължена на събитията от предишните части. Започва с обръкване и неяснота. Използват ви като пешка в игра, чийто правила не познавате. После обаче се налага да избирате на чия страна да застанете... И нещата започват малко по малко да се изясняват, докато в един момент пешката не се превръща в най-важната фигура на гъската.





На фона на всичко това изтъкват много детайли – в дизайна на нивата, в дребни случки, диалози, странични квестове, на които се натъквате... Това е първата игра, в която успях да участвам в театрално представление. Или да бъда нападнат без предупреждение от рицар в блестяща броня, на когото малко преди това съм отказал да дам милостиня, защото е изглеждаше като поредния просяк...

В интерфейса има само козметични промени. Малко е объркващо, че не можете да намерите Морнхолд на картата на острова, нито пък да видите някъде цялостен план на града (освен на хартиената карта, която идва в кутията на играта; обаче не мисля, че кой знае колко от вас ще се наслаждат на тази екстра). Добавен е клавиш за непрестанно придвижване напред



– натискате го веднъж, и героят ви хуква като невидя. Вече ще можете да следите здравословното състояние на враговете си на малък индикатор долу вляво на екрана – много полезно, като се вземе предвид почти тоталната

неуязвимост на част от nepřителите към някои типове щета. Добавена е опция за нагласяне на степената на трудност.

В техническо отношение има какво да се желае от новото издание на Bethesda – големите,

изпълнени с реалистични подробности открити пространства в Морнхолд поставят презизикателство и пред най-мощния хардуер. Освен това играта има проблеми със стабилността, затова не пропускате да записвате напрежка си често.

Странно, но в момента не се сещам какво още да кажа за Tribunal, освен, че е интересна и определено ще допадне на тези, които са играли Morrowind. Като се вземе предвид колко малко време след оригинала излиза, не мисля, че бихме могли да очакваме нещо повече от нея. Красива, увлекателна и оригинална по свой начин, тя дава точно това, което би следвало да искаме от продължението на една чудесна игра – без да я променя, добавя още от това, което харесваме в нея.

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, e-mail comtrade@netel.bg

ComTrade⁹⁸

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

ИСКАШ БЪГРЕНД?

Platoon

Автор: Irenicus

Не знам за вас, но аз като чужд Виетнам се свещам за комарци, жага, малък отряд войници, придвижващ се бавно из джунглата в маскировъчни униформи, и не на последно място - притаени във влажните треволаци, папрати и прочее хлорофилна зеленилка вьетконгши с конусовидни шапки и смешни пушкатки. Представа, изградена най-вече от филми като Platoon (познат у нас като „Взвод“) и дозатвърдена преди няколко дни от играта Platoon - доколкото една изометрична, високо разположена камера, при която теренът долу изглежда почти плосък може да затвърди подобно нещо.

Бъзрам да отбележа за всички, които са гледали филма, че той няма нищо общо с едноименната игра.



СЮЖЕТ

Младият сержант Лаънсейл е начело на малък взвод американски войници, свикани под величественото трицветно знаме и запратени да бранят насыщните американски интереси във... Виетнам. Какво толкова са имали да защитават американците там е тема за друг разговор. Така или

иначе нашият герой се оказва сред валагата на джунглите, където го дебнат калшииците на вьетнамците, минни полета и засади. Специално за нас, за да можем да станем съпричастни на неволите му, сержантът си води дневник, благодарение на който научаваме за мислите и перипетията му. Освен факта, че жена му го зарязва заради любовник обаче, не очаквайте никакви сюжетни чудеса.

Следвайки сержанта в мислите ще ви се наложи да превземате и опазвате мостове, да ескортирате конвои из минни полета, да унищожавате и крадете ориза на врага (което беше тежък удар върху достойнството ми - все пак там съм да се бия, а не да се занимавам с кокошкарски диверсии), да спасявате изпаднали в бо-

да братя по оръжие, да поддържате връзка с вьетнамските контри и т.н.

ГЕЙМПЛЕЙ

Platoon е тактическа игра, в която - общо взето - с малък отряд от специализирани бойци трябва да изпълните определена мисия. Като основа на геймплея

Рейтинг 6.9	Графика	Производител: Strategy First Разпространител: Strategy First Жанр: Тактическа игра Сайт: www.strategyfirst.com PC: PIII 700, 128MB RAM, 16MB 3D Video Брой дискове: 1 Сложност: Средна Ценност за жанра: Средна Време за усвояване: 30 минути Масовост: Ниска Примка на: Commandos
	Звук	
	Геймплей	
	Изкуствен Интелект	
	Мультиплеър	

се явява холенето по картата в търсене на верния път, както дебненето и пълзненето из храсталациите. Последното е доста реалистично пресъздадено, от гледна точка на физическите свойства на отделните терени. При задръжане на мишката над даден терен за няколко секунди се появяват очертаванията и характеристиките му. Така например джунглата дава +50% защита, войниците ви виждат на 18 метра, ако са прави и на 13 ако са залегнали, ако се движите по пътищата ще имате по-голяма видимост, но и защитата ви спада с -25%. Естествено в началото на почти всяка мисия сте захвърлени в центъра на местната магистрала, а навсякъде из храсталациите дебнат лошите вьетнамски момчета. За да ги

оправите, така че - да се разправите с тях, имате на разположение обикновено между осем и двайсет войника, които са разделени в няколко...

СПЕЦИАЛНОСТИ

Обикновени кашичи с M-16-ки. Принципно с такива разполагате по повечко. Аз поне ги използвам да обирам боя, тоест - за пушенно месо. Тъй като само героите ви и свързаните по-тясно със сюжета персонажи трябва да оелят, останалото може да се пожегва безпроблемно. Ето как иерите ни учат на хладен еготиъм, драги читатели - не давайте на родителите си да четат този параграф.

Картечари - въоръжени с M60-ки, които правят на костно





бършено и парцали от месо всичко живо, към което запратят разкъсващите си стоманени зъби.

Базукари и гранатчици – лично аз предпочитам вторите, защото имат повече амуниции, а щепата която нанасят не е толкова важна, колкото факта, че събарят противника на земята

Сапори – залагат, обезбреджат минни, хвърлят гранати

Снайперистите, БТР-те и Танковете не се нуждаят от подробни обяснения.

Най-общо казано специалностите дават възможност за прилагане на различни тактики по време на битка. Тук в мястото да спомена и началните характеристики на починалите ви, а те са две: кръв (здраве, жизнестост) и издръжливост. Първата ще я пропусна, а втората се изразява в способността на войниците да тичат или пълзят продължително време, като размерът на оръжията, което носят си казва гунтата.

ГРАФИКА И ЗВУК

За звука няма какво много да се каже тъй като определено му липсва разнообразие. Мелодиите са само няколко и фактът, че са, нека ги наречем – приятни, едва ли ще ви помогнат да превъзможете съвличкащото подсъзнание, то ви раздражение, което постепенно започва да набира мощ, под напора на монотонността и сподвижничеството, които излъчват. Най-неприятното е, че липсва дълбочина и сила на внушението при изпълнението на предсмиртните викове, както и звуковата еуфория, типична за съвременните игри по време на стрелба и когато взривявате нещо. На мен лично подобни несвършенства

ми развалят кефа и ме отпалечат от дълбокото сънреживяване с това,

което се случва на екрана.

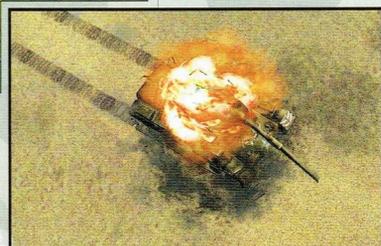
За сметка на това обаче Върху графиката е поработено и крайният ефект, ако не прекалено красив, то поне е доста приятен за око. При развълнатата способност от 1024x768 и 16 битов цялата игра изглежда напълно прилично. Върховете на дърветата се полюшват леко от вятъра, а ако зауинете ще забележите, че същото се отнася и за тревата. Движенията на войниците от



възвода са пресъздадени правдоподобно. Това, което особено ми допадна беше начинът, по който бронетранспортният М113 понася, когато спира. Не, че не съм виждал и по-добре анимирани игри, но все пак изненадата, че дузайните са изпипали чак готам нещата беше много приятна.

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Дойде време за неприятните новини. Икушавам се в тази графа да не пиша нищо. Не, че ИИ е слаб. Него просто го няма, намало го е, няма да го има, не и в тази игра. Единциите ви се държат като подвижни мишени, не се сещат да се обърнат към врага, когато са нападнати отстраня, да открият огън, когато в обсега им се появи



Лично мнение

Dimensin

Тук би трябвало да има мнение на човек, който е поиграл играта достатъчно, за да си каже тежкото мнение. Обаче и малкото време, което прекарах пред монитора в отчаяни опити да победя Irenikus в детмач игра, определено ме откача да се заинтересувам сериозно от играта. Хвърните усилия по селектирането на единиците и опитите ми да накарам поне някой да реагира адекватно при наличие на опасност бяха достатъчни, за да изхвърля думата "Platoon" от речника си.

Враг или пък – не дай си боже – да намерят прикритие. Подозирах, че вьетнамците са много добри в прикриването, но тази игра ми доказа, колко съм грешал. Те, оказва се, имат необикновена талант да остават невидими за войниците ми, дори когато се намират под носа им. Затова всичко ще трябва

да правите вие – лично да загадаете командата по кого да стрелят и дали да залезат. Вьетнамците пък са разположени превзвременно по картата – обикновено притаени на най-удобните за засади места, или патрулиращи по пътищата. Общо взето с това се изчерпват и функциите им. Когато попаднете в полезрението им се включва скриптата и те се понасят към вас с изтрипти мозъци. Можете да метнете граната точно в срегата на групичката им и няма и да помислят да се разбегат востран.

Изкуственият Интелект не само разваля общото впечателение от играта, но съслива и иначе доста добре замисления...

МУЛТИПЛЕЕР

Всеки си избира раса, разполага с лимит от определен брой "точките", с които да "закупува" различните видове войници и бронирана техника. После се мятате на някоя карта и започвате Ютека. Всичко опира до правилен подбор на състава на отряда и находчивост да разположите и употребите пълноценно възможностите на отделните юнкти.

Междувата игра сигурно би била доста забавна, но липсата на всякаква инициативност от страна на единиците прави управлението трудно и досадно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все пак Platoon е игра, която заслужава внимание. В нея са сложени добри идеи и след малко по-продължителна игра, когато се свикне с недостатъците ѝ е дори приятна. Липсата на възможност за запис по време на мисия допълнително изостря адреналина, а страха да не забутите някой от онебните ви персонажи ще ви подтикне да играете обмислено и внимателно. Ако все пак зашките някъде, винаги разполагате с възможността да коригирате трудността на играта (изразява се в промяна на издръжливостта на единиците и щетите, които нанасят на противника)

С други думи – за всички, които обичат този жанр и могат да прегледат мушкетта в геймплея, нещо по-лесно – сполучият ритъм им допада, Platoon е едно добро предложение.

Признавам си, аз не съм от тях, както и сами виждате от оценката.



Revolution

Автори: Guerrero&Master

Револуция, дами и господа, революция - крещеше почти исторично малкото раздвръпано човече. Беше студена утрин и на заснежената улица се мяркаха едва неколцина микувачи.

- Вижте най-новата ми стока - пресрежца майка с две деца човечето и изграчи задъхано - Революционна революция е това, Революция на революциите. Това е революция в хода на еволюцията...

- Какво точно продавате? - недоверчиво (забелязва ли си колко са недоверчиви случайните микувачи, дори когато ги запиташ за часа) го изгледа жената.

- Революция - долета отговорът - На диск. С ръководство. И с голяма плакат... хей ама накъде тръгнахте... Само за четиридесет долара ви я давам. Можете да играете през интернет с нея. Безплатно!

- Мерси - подхвърли ядно жената - за толкова пари работя седмица и половина.

Малкият дискпродавач остана да гледа тъмо върховете на обувките си. "Наи утре е Коледа, хората са щастливи, време за подаръци е...", помисли си той. "Защо никой не купува? Та това е Революция! Правилна я почти два месеца именно заради този ден"

Девет мина в крещене, умоляване, уверяване, преувеличаване, уговаряне - със същия незавиден успех. През смиснатите устни на човечето неедважж се промъкнаха тихи, но злобни коментари по адрес на "тия тълпи крайни изег-и" и на "скапаните журналисти, които плюят незаслужено". Късно вечерта, когато малкият дискпродавач чакаше смирно участта на именната си колежка в сферата на кирибизнеса, бизнес със звероко запасиле спря един катранено черен микробус с надпис Activision от двете си страни. От твърбуха му изскочиха двама бабанковци и се надвесиха над притихналия от ужас пишман бизнесмен.

- Е, колко продаде? - избоботи единият и започна да си играе с шокова налка.

- Знаеш ли как боли на 140V - благо додаде вторият.

-Н-н-нищо... - изхрипя химнотизиран малкият дискпродавач.

Кръвдъдите му постепенно се смесиха с трептене на хора пеещ "Тиха нощ, свята нощ" в близката църква...



Рейтинг 5.8

Графика: [Progress bar]

Звук: [Progress bar]

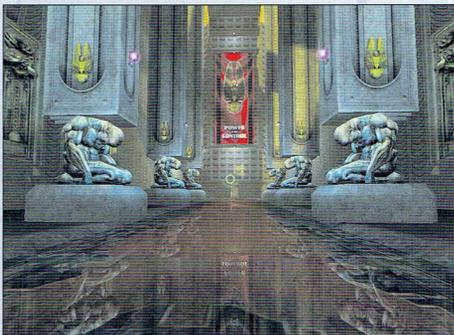
Геймплей: [Progress bar]

Изкуствен Интелект: [Progress bar]

Мултиплейър: [Progress bar]

Производител: Fun Labs
 Разпространител: Activision
 Жанр: Бъшн от мъряо мише
 Сайт: www.funlabs.com
 PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 1
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 10 минути
 Масовост: Ниска
 Примечна на: Half-Life

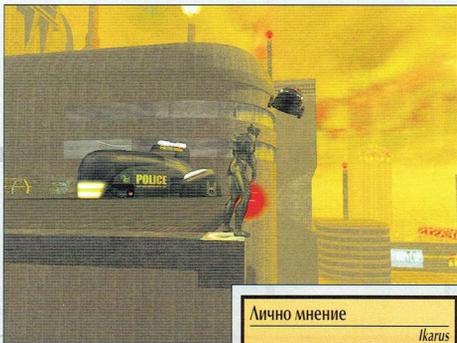
От редактора: Поради независещи от мен причини, огромният текст на многуоубажаните колеги, които - във вид на „открито писмо до Fun Labs - надъхно и нашироко изливаха своя праведен (евентуално) ягъв към разработчиците се наложи да бъде съкратен. Затова тази статия ще бъде преразказана. Моля, нека драгист читател не се стряска и да прости заубата на възхипителната евндна витшеватост, просмукана в оригиналния текст. Благодарая за вниманието.



Не ме гледай умно, о, програмисте, дизайнере, сценаристе - въобще, производителю от Fun Labs. Не след дълго на Activision ще им писне от отрицателните приходи и с голямо удоволствие ще те изстрелят на горе-описаната заснежена улчица. Да видиш лесно ли се продават такива игри. Тази истина прозрях след доста въискане на първобитното ви отпоче...

Плоският сценарий, който разказвал как главният герой получава работа в мозяща, монополистична корпорация на дължността... **внимание!**... водорозовчик! Не след дълго с него (не с някой друг!) се свързала някаква напращаща бомбастична булка от... **внимание!**... Съпротивлението. Прилагам щипат от забележката на колежите...не се бързикам, в иерата на английски е Resistance...". С няколко дули - нашият чобек започва да работи за Съпротивлението (ха-ха-ха, наистина не мога

Така започва статията. В последващите редове колежите открито се възмущават от, както следва:



да се съвържа), „лошите“ го хващат, превръщат го в ултрамодерен и хиперинтелигентен киборг и го пращат да разпречи „партизаните“. Нашият избища го избива, ето че го хващат „добрите“, промихват му мозъка и го връщат с обратна разлика към подателите. След което не само историята, но и играта като цяло зашкляля около избиването, и избиването, само дето всъщност...

Екшънът, който – освен в единственото ниво, което било то зоре достатъчно населено, за да оприличи Revolution като 3D екшън, а не като 3D квест и съдържащо в себе си цели 5 гада – било меко казано Оскъфен! А гадобвете твърде лесни за избиване...

Графиката, която все пак заслужавала похвала. Примерно отраженията били яки, огледалния под – размазваци, същото бажало и за био-механичния костюм на нашето момче. Добра оценка благодарносколно не дава на интериора, съчетаващи „мрачни готически мотиви в сцената и полимерите на бдещето“ – ех, хубаво е казано, по дяволите – пишат мез момчетата като поискат, в! И после се почва с критиката – твърде много отражения, твърде огледално, полирано, изкуствено. Графиката била „средностатистически мишмаш от грозни модели, едва твърдаща вода представена от една единствена мръсно сива текстура, кръв която не остава следи, статичност на средата и т.н.“ По-нататък многострадалните колеги продължават да хленчат, че лампите и стъклата не се чуупели, че клипсът бил бгъваг и от степените стърчащи краката на

Лично мнение

Ikarus

Какво да кажа... Странна игра. Появи се ни в клин, ни в ръкав, като от нищото. За рекламата не бе похарчен и цент. Игра, която не претендира за нищо. Може би и затова не е редно да бъде съдена жестоко?

Лично на мен играта ми хареса. Няма да умра, че съм я изграл. Напротив. Колегите са поизредили недостатъците, макар и леко преувеличили тук-там. Да ИИ не биеш с нищо особено, но за сметка на това това е първата игра, в която видях противник адекватно да се отмества в страни от пътя на куршумите и снарядите. Авторите явно доста са поиграли Deus и Half-Life и са се опитали да уловят част от заряда, които тези загавяния носеха. Още самото начало и първите оръжия те карат да се чувстваш като в Half-Life. Футуристичните елементи, комбинирани с интериорна готика и чудесните текстури успяват да създадат ярмрачната атмосфера на едно песимистично близко бъдеще. Ей богу, никъде не пишеше каква графична платформа използва играта, на ако е симо модифициран Half-Life енджин, както ми се струва, тези пичове - дизайнерите, са направили чудеса. Моделите на оръжията са извънвънредно добри! При тях се усеща школата на Half, а заемките от Deus Ex се изразяват с използването на различни видове муниции и допълнителни привиде и режими на стрелба, които могат да бъдат активирани. Враговете наистина не са достатъчно, но ако на някой му се виждат лесни за преодоляване на ниска и средна трудност нека се проба на максимална - там е истината в тази игра. Единственото, за което съжалявам е, че не успяхме да я проваме в мрежа, току виж именно той се оказал скритата лимонка...

току-що застреляните птеродактили...

Изкуственият интелект...

Тук критичността на тангемата извива в кресчено. Следва конкретен пример: „Представи си ситуация, при която нахълтвам в пазена от трима зона. Вмества да започнат да ме стрелят, коопите продължават да се взират гуловато във въображаема точка над рамката на вратата. Застрелях средния. Другарите му и пет пари не дадоха за поменалата кръв по обувките им. Застрелях втория. Не последва отговор. Ядосах се. Третият изстрел беше с гранатомета. Взривната вълна помести последния оцелял и той напослед зацели, че е време за малко екшън.“ На средна трудност всички гадобе умрали от еднубва изстрела. Като за капак били рехаво разположени из нивата...

Левбъл дизайнът

В началото озорните пространства в сградите, свързборзите асансьори и на пръв поглед разпучеността предизвиквали желание да си въък, за да виеш срещу луната от кеф, но после изгавала жестоката истина. Те всъщност прикривали алпсгата на ясна дизайнерска концепция. „Кажете ми какъв е кефа на човек да обикаля през едни и същи коридорчета, да слуша съвестното при отпваряне на едни и същи врати, а в очите му да се набиват едни и същи следки...“ Кофти е, признавам!

Оръжията – опряхме и го

тах. Не бил никак лоши, но на практика безопасни в голямата си част, защото в играта нямало какво да застреляво употребява им. Абе, питам се, ами ако играта принципно е насочена към Мул-

типлеър? Че тя, в такъв случай, има далеч по-добър сингъл от Quake 3 и UT, които нямаша никакви. Отговори на този въпрос не получих от статията на колегите. Но получих описанието на няколко от самите оръжия: електрическа резачка, електрически камшик, лазерен снайпер, гранатомет, ракетомет, огнехвързачка, помпа, арбалет. Оръжията имали и алтернативен режим на действие, например арбалета изстрелвал малка всепробиваща стрелка, в края на която има въже, благодарение на което можеш да се катериши по отвесни стени или да изминаваш дълги разстояния - от сградата на сграда. Помпата била с фенерче, рчичният лазер имал лазерен мерник, и всякакви други чудесни, с които да си разноеобразяваш отпечетаните разордки из пусните коридори...

„С течеието на времето мунишите ти се възстановяват заедно със health-а и бронята, така че ако намериш нещо интересно за пуцане - пуцай колкото ти душа иска.“

Тук пък статията свършва. Остана да предгатавам на авторите ъ за заключителните думи, които те – естествено – ще напишат в единственото число. Да, така е, не си единствен забелязал аномалията как гбамина пишат като еднин. Не, нямам нито отговор, нито диагноза за този феномен. Честно да си кажа, страх ме е и да го потърся...

Fun Labs не са вложили и частта ентусиазъм. Аз ли да им я дам? Игра ме се прави по този начин. В нея няма омраза, няма страх, няма забавление и смех, няма чувства. Никакви. Само едно море от отечение и безразличие...



Robin Hood

The Legend of Sherwood

Автор: Don Peppino

Робин Худ е поредният образ, взет от народното самосъзнание, промит, залазан и изкривен за нуждите на развлекателната индустрия. Хитър поглед, външен вид на професионален сваяч и мошеник, бобен стил, смърдящ от излишна показност, пълен до ушице с плоски лафове, достойни за всеки трето-разряден холивудски екшън и освен това един учител - подробно се осведомява за състоянието на топките си преди да ги почеше - това е Робин Худ от едноименната игра на Spellbound. Още във въстъпителното филмче Робин успява да пародира с образа си на благородник, по особено очарователен и романтичен начин, граничещ с глупост. Набива лошите, пуска началника им да си ходи и дава парите на бедните селяни.

Защо подхождам така агресивно към играта? С негативизъм? Абе не е така и по-натък, в статията, ще се разбере. Проблемът е в така наречената целева аудитория. Когато имам пред себе си игра със сериозен потенциал, прицелена в зейлтери под 12 години се чувствам едновременно ли не кривоно обиден. Защото, за да е достъпна за малолетната аудитория една игра, то нивото ѝ неминуемо трябва да бъде редуцирано, а теми като секс, насилие, опити, незануриран език - се превръщат табу. (Колега, не са виновни децата, че са малки, а ти, че си дърт - бел. ред.) Именно затова, след въпросното нападение на Робин, на следващия ден селото не бива окупирано, запалено, сринато, мъжете избити или напикани в тъмници, а жените изнасилени. Както логично би се случило в действителност.

Но да оставим това.

След излизането на „командо-

сигите“ сигурно у никого не е останало съмнение, че това е най-красивата 2D игра. Запознайте се с новия носител на тази титла - Robin Hood: The Legend of Sherwood.

Мога спокойно да твърдя, че това е най-детайлно изпиланата 2D графика, която съм виждал.

Играта е носител на неповторима средновековна атмосфера. Като започнете от прасетата, вървялите си в локвите; минете през жабунясалите блати и празнично наредените трапези във величествените замъци; и сплешнете до раяката мъглявица, през която едва прозират неясните очертания на съседните владения, отдалечени на много-милиметър-пеша, в които сте „гастролирали“ с дружината.

Кой е Робин Худ? Благородник,

Рейтинг	9.1	Производител: Spellbound
Графика	██████████	Разпространител: Wanadoo
Звук	██████████	Жанр: Тактическа игра
Геймплей	██████████	Сайт: www.wanadoo.com
Изкуствен Интелект	██████████	PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Мултиплейър	██████████	Брой дискове: 1
		Сложност: Средна
		Ценност за жанра: Средна
		Време за усвояване: 1 час
		Масовост: Средна
		Причина на: Desperados

установил, че след завръщането си от Кръстоносните походи в родна Британия вече не е нито богат, нито пък властима в ръцете на Ричард Лъвкото сърце. Новият узурпатор, принц Джон е подложил народа на непосилни данъци и тормози. Като същ Индже и Чавдар воюва Робин минава в нелегалност и организира съпротивително движение с главен щаб нибже из зебрите на Шеруудската гора.

Асоциацията с Commandos няколко реда по-горе не беше случайна. RH:TLOS също принадлежи към **Жанра на тактическите игри**. По подобие на Desperados към тактическия елемент е добавен и ролеви.

За разлика от класическите RPG-та тук единствените показатели, които можете да промените са уменията за боравене с меч и лък.

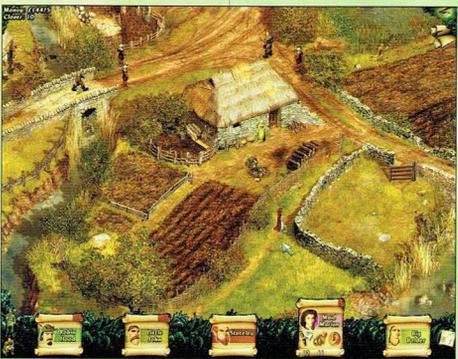


В играта има 4 великолепно изпипани замъка, а мислите са много и ще ви се наложи - водени от добре замислената история - да ги навестявате по няколко пъти. Но дизайнерите умно са прегледили това да става по различно време на денонощието и при различни атмосферни условия, за да не ви е скучно. След всяка успешна мисия се води статистика за това колко души сте убили и на колко сте пощадили живота. Зашеметяването и забързането на противниците се поощрява, като към партито ви се присъединяват нови персонажи, дублиращи старите. Те имат много интересно предназначение - можете да ги оставите в стана си, където да тренират, подобрявайки уменията си за бораване с оръжие в очакване един ден да ги призовете на мястото на плуларите, или да се включат в производството на целебни билки или амуниции и храна, които са жизнено важни за основната ви група. За съжаление тук не е минало без недомислишият Робин, например, в редиците моменты, когато го оставях да потренира (повечето мисии изискват присъствието му) упорито отказваше да вдигне ниво. Каква е тая изборовазрана дискриминация, питам аз - за другите може, за шефа не може. Хм...

Но пък хубав момент беше, когато един страж видя нагрудното яко копеле (главния ми бял) да угва към него и търпти да бяга крещейки „Тоя е твърде силен“.

Между основните мисии (обикновено са свързани с върлуването в една от 4-те крепости) имате и междинни, от които основно си набавяте пари.

Играта, както стана модерно напоследък, може да се играе по два начина: или излизате всичко наред, или щадите живота на противника, като го удряте го безсъзнание и го забързвате с въжета. Има различни тактики да обезвреждате стражата: 1. Директен - взимате бяча с бухалката и зашеметявате наред, а следът по мрежите връзва труповете след него или хвърляте мрежа върху група стражи; 2. Индиректен - някои врагове са много силни и е необходимо да ги залъжете с един герой а другия да млати в ерб с ръка по главата или да пуснете торба с жълтици до стражата и да се забавлявате.



Но и тук можете да ударите на камък - ако с войниците има сержант, той ви разтвързва 3. Кървав - труден за овладяване, но прост, бърз и ефективен - няма опасност някой от стражите случайно да влезе в къщата, където има забързано около 30 негови колеги и да ги разтвърже. Освен това този метод е около два по три пъти по-бърз от другите два, но пък също така бързо остава без пари и „амуниции“. Както виждате, имаме един великолепно балансиран геймплей - няма 100% ефективен метод на поведението и все пак имате доволно голям избор от действия. Така, до края на играта все научавате да използвате ефективно поне половината от поверието ви типове герои.

Тъй като „Робин Худ“, както

казахме по-горе е пряк наследник на „Десперадо“, той носи добрите черти на геймплея му: 1. За да извършите едно цялостно действие имаше нужда от един или повече помощници и за улеснение може да зададете на всички участници предварителни действия, които се изпълняват по твоя команда; 2. Всеки герой има свои специфични хитри прийоми за обезвреждане на противниците, което кара играча да изучи внимателно техниките на всеки един и да ги комбинира. Има и нововъведения. Например уникалният начин, по който ръководите дуелрането - чрез влачеще на мишката по определен начин можете да нанесете различни удари и да блокирате такива. Това може би е най-свежия момент от играта, защото

битките зависят не толкова от статистиките на героите, а от уменията ви да се дуелирате (е, ролевите Любители на статистиките и показателите може би ще мрънкат, но мен ме кефи). Друго точно попадение в играта са просяците. Те ви подказват разни места, важни хора и събития срещу определена сума.

Обърнато е внимание на гражданиите, които се мотаят из града. Бедните ви се възхищават а богатите ви портят на стражата. Интересно е, че винаги отиват до най близкия „годен“ за действията страж. От някои граждание ви взимате допълнителни куестове, които ви носят бонуси за възкресяване (във вид на малки четирицисти темелни).

До средата на играта ще събирате пари и няма да има къде да ги изхарчите. От този момент нататък всичко добива съвсем различен смисъл. Започва мащабна стратегическа битка за превземането на четирите крепости за, кошто сломенах. Ако има настъпление към някоя от крепостите действието се развива на малка карта. Там трудността скоча до небесата. Битките за замъка са друго нещо: има хора, които ви помагат и не е толкова страшно. Идеята е да вземете определен брой важни точки от бойното поле за да отблъснете настъплението или да спасите замъка. Може да си „купите“ част от въпросните точки (но това е докато все още имате пари) или да размените с някои от хората от бандата. Ако нямате пари или хора за харчене ще трябва да изработите. Само да не дава доспод да изпуснете замък: връщането му ви излиза селено.

С напредването на вашите сили се развива и историята на Робин от Локсли. Най накрая следва и логичния за случая хешенг. Въпреки следнакво-оптимистичната нишка в играта това е един продукт достоен за уважение. И ако си мислите, че екипа на Spellbound няма потенциала за една наистина сериозна игра за хардкор геймъри - жестоко се лъжете. Тъжната истина е, че докато банките дават такт на музиката ще следват сериозни игри облачени в 3-месечни темски грешки. И все пак отнова детените там близка ли държи или кървав бръснач, че нещо не мога да фокусирам?

New World Order

Автор: Black Wizard

...Телата лежах в краката ми като парадни кукли, разкъсани от непослушно дете. Това не ми пресекаше впечатление. Вече не. Смертта не пробуждаше трепет. Помня как приятелят, когото обичах повече от брат издъхна пред очите ми. А аз не можех да направя друго, освен безпомощно да наблюдавам как светлината догара в очите му. Но това беше отплата – преди цял един живот...

Прибрах все още димящата Glock в кобура. Мирисът на бирата се смесваше с тази на кръвта. Усмивката се напроилята в мислите си. Аз бях Господар на живота, защото сех смърт.

Избих ги... всичките... не можеше да има пощада, те го знаеха не по-малко от мен. В момента, в който бяха стъпили в редовете на Синдиката, нашите съдби се бяха преплели. От кръстопътя на срещата живя можеха да си тръгнат или те или аз. От една страна те – ренегати, хора отхвърляни системата, която бе вложила милиони в тях, бивши командири, зелини барети, корумпирани агенти на ЦРУ, а от друга аз, тяхната противоположност, човек на когото системата плаща, за да премахва ги премахва, и може да бъде пожертван "

Взривове, кръв, разкъсани мекла... някои от вас ще си кажат: "Това го гледаме всеки ден! Дай нещо ново." Е, съжалявам, колкото и да ми се иска, не мога. Има игри и игри, някои от тях близат в историята, други опиват в графата „на кино“ (шли на майната си, по из-

бор), въпросът е: "Достатъчно ли е да сменши винния вид, за да те уважавам?". Ето и отговора:

New World Order може да бъде определен като поредната анти-терористична игра, в която добрите спасяват света от лошите, които пък от своя страна, държат да бъдат новина номер едно по CNN. Нами се срещате, стреляте по противници, обезвреждате на бомби, спасяване на заложници. Изглежда подобни заглавия се множат по-бързо от сексуално освободените хилита през 60'те. Логичен е въпросът: "За добро ли е?". В повечето случаи - не. Най-вече защото не предлагат кой знае какви новобъзведения. През последната година единствено Global Ops, Mobile Forces и America's Army внесоха някои нови елементи. А по отношение на качествени multiplayer, едва няколко успяха да добулкат славата на Counter-strike и Quake 3.

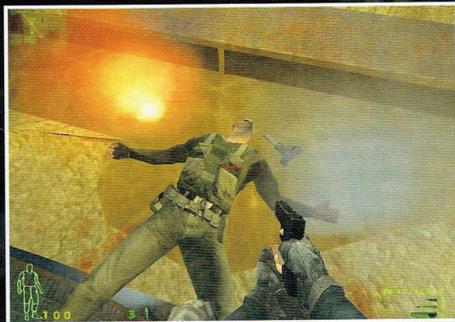
История

Не се жабете да очаквате някакво интри. Фабулата ще ви бъде поднесена под формата на брифинги в началото на всяка мисия, от които ще ви стане ясно,

Рейтинг **6.2**



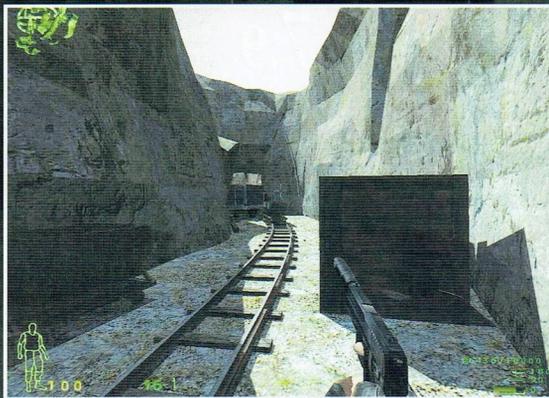
Производител: Termite Games
 Разпространител: Project 3 Interactive
 Жанр: Екшън от първо лице
 Сайт: www.project3interactive.com
 PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 1
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Средна
 Време за усвояване: 10 минути
 Масовост: Ниска
 Причина на: Counter-Strike



че **New World Order** притежава стандартната за този тип игри линейност. Действието ни пренася в недалечното бъдеще, в което терористичните организации са по-силни от всякога, а най-мощната от тях - **The Syndicate**

- си е поставила за цел дестабилизация в световен мащаб, посредством саботажи, отвлечения, терористични актове. Игратамън визва под командата на **John Dobbs**, бивш "тилолен", настоящемън част от **GAT (Global Assault Team)** - организация, създадена, за да се противопостави на световния тероризъм. Хубавото е, че имате възможността да действате, както ви е угодно и по свой вкус. В общия случай това означава да се втурнете с главата напред сред бараж от куршуми, и с много агресия и малко изобретателност да свършите каквото трябва. Иначе казано - както е нормално за игра, ориентирана към мултиплеър - историята не можа да ме накара нито за секунда да се почувствам част от събитията.





Всичко останало

Макар да се води **team based shooter**, в single режима, няма да откриете и помен от съотборници – изправени сте напълно сами срещу врага, който от своя страна е трудничък за унищожение. Имате избор между различни видове оръжия, като – Desert Eagle, Glock 7, Spras 12, Mini Uzi, AK74, M16, M4SD, MP5NAVY и т.н. Моделите им изглеждат наистина страшно и усещането за реализъм при стрелба е уникално. Гилзите чаткат по пода, по-мощните от оръжията спойкожно правят гупка в стената, така че идеята да се криете зад някой кашон или дървена врата никак не е добра. Интерфейсът, който ви показва различните възможности за закупуване на оръжия и амуниции е опростен до краен предел, така че да ви отнеме минимално време да направите своя избор. Тъй като има лимит за тoвара, който можете да носите тои се свежда до две оръжия: един пистолет и автомат или пушка.

Има няколко неща, които ми направиха впечатление – на първо място това, че ако ви свършат амунициите, можете да се наведете и да си целунете задника за съборм, защото... нямате нож, нито поне един кози кроак, абе една тръба да бяха сложили! Можете да си вземете оръжие единствено от врага, а тои – както ще разберете след малко – хич не е лесен за убеждаване. Второто нещо – бронята. Не можете да я купувате, но я имате в началото на всяка мисия. За нещастие се оказва неужива, тъй като за противника хич не представлява проблем да ви прати с два куршула обратно в главното меню, дори да сте се опаковали като мумия. Тъжно, наистина тъжно...

Режимата на P3 Interactive гласи: „Изкуствен интелект,

каквото не сте виждали досега!“. Виждали сме! Първите ботове за Counter-strike бяха с интелекта на Айнщайн, в сравнение с този на терористите от NWO. Действиелта им се свеждат до това, когато Ви усетят да се опитат да Ви забиколат. Дотук добре, но цялата идея рухва в ограничено пространство – стая или тунел. Противникът се засуетава, започва да обикаля в кръг, като обезумял, за да се забие накрая в някой ъгъл, а вие да му пръснете главата от упор. За сметка на това терористите бяха накарали и

най-големия чифтър да си поспе главата с пелел. Такава точност не съм виждал от Rainbow Six насам.

С уговорката, че това не е достатъчно, за да се изкупят недостатъците, признавам с ръка на сърцето, че по отношение на графиката и звука играта заслужава плюсче.

Смъртните анима-



ции са невероятни. Има „зони на поражение“, така че когато вкарате един глантшел в някой от противниците, тои започва да се пресе като пача, докато се свлича над-сърцеразширвателно на земията. Нивата, скиновите и всичко, което се септише, е изпалено добре. Обстановка е мрачна, почти през цялото време се действа на тъмно, а светлините, текстурите и отблясъците на оръжията са едно от нещата,

които си заслужава да се видят. Звучието от оръжията са страшно, доколкото мога да преценя – отговарят доста точно на образците от реалния живот.

Мултиплеър

Имате избор между стандартните видове deathmatch или cooperative, където заедно със своите съотборници можете да изиграте всички мисии, но ви препоръчвам да не го опитвате докато не качите patch за играта. Споменах ли, че инсталацията е 1.4 Gb? А какво ще кажете ако разберете, че 12-те карти са само около 1.2 Gb? Всяка една е с големина приблизително 100 Mb, така ще ви трябва здрави нерви и стабилна връзка, за да си свалите новите карти от нет-а. Бъзовете дори не искам да ги коментирам. Ще кажа единствено, че вече ми писна от неограничени

Лично мнение

Black Wizard

NWO може да се превърне в наистина грандиозно събитие, ако някой си беше догледал работата докрай. В сегашния си вид тя е по-скоро за рубриката „От Крак на Крак“. Въпреки изземият наскоро Patch, който се справя с по-голямата част от бъговете, играта все още си тежи, а това определено е добра причина никога да не се превърне в хит по залите.

игри. В тази връзка сериозно се замислям да кача вече кубичките и камуфлажа на стената, макар една ищирица надежда да ме кара да гледам напред. Към Counter Strike: Condition Zero. А вие?

... Летяхме над океана, а изгредът хвърляше онедни отблясъци по повърхността на пилотската кабина. Още една успешна мисия, още една резка на приклада на верния MP5, още едно напомняне, че съм жив...



Shadow of Destiny

Автор: Chappy

Здравей. Радвам се да те видя. Ти си мъртъв.

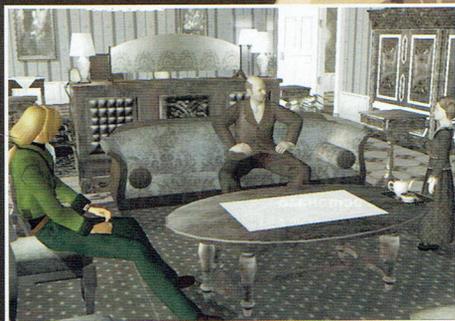
Точно така, ти същият, който преди няколко изминали секунди държеше това списание отворено и се взираше в красивите картинки, преди на прочетеш загавистото и да отпратиш поглед към първия ред. Мъртъв си. Убит. Как? Мъртъв си. Нима има значение? *Защо?* Мъртъв си. Нима се нуждаеш от отговор?

Какво би сторил ако можеше да се върнеш един час назад във времето? Би ли стоял напред всяка изминала минута, отброявайки секундите до мига, в който тялото ти ще се строполи безжизнено? Би ли купил отново списанието, ако то е причината за твоята гибел? Би ли се опитал да предотвратиш това, скривайки се сред тълпите в решителния час? А може би... може би ще потърсиш убийца сам, с нож в ръка? Какво ако го откриеш? За колко ще отложиш Съдбата си? Може би ще спечелиш малко време. Има ли смисъл? Не, не мисля. Ще ти дам този час, дочети си спокойно. Когато створиш списанието ще паднеш бездиханен, а смакваните страници ще прогизнат с кръвта ти. *Защо?* Нима се нуждаеш от отговор? *Как?* Нима има значение?

Сянката на Съдбата е надвиснала над всеки от нас. Възползвай се от оставащото ти време. Само в това има смисъл...

Рядко се случва да изпитам недостиг на думи, в опит да опиша постиженията на създателите на дадена игра. Разтървяща история, невероятен съспенс, прекрасна графика, зашеметяващ триълър, сензационална развръзка, уникални движения... *все думи, бедни на смисъл, когато трябва да изразят чувствата, обзели ме, докато играех Shadow of Destiny.* Думи, покварени от комерсиантата бездушиност, властваща в обществото, в което сме принудени да ги използваме – *донякъде безцелно. Но ще ми се наложи, дори и само, за да привлеча вниманието ти. Защото как бих могъл да нарека една игра „великолепна“ ако преди месеци съм наричал така някоя друга, незаслужаваща дори да се сравнява с шедевърта на Konami? Ще чувствам проказата на лицемерието всеки път, когато определя някое заглавие като „страхотно“, а то е неспособно да мери ръст с изяществото на словото, което срещнах в тази игра. Но такава е съдбата на всеки рецензент. Сянката ѝ пада върху нас и ни обрива да сме грешни. Защото сме просто*

Рейтинг 7.9		Производител: Konami
Графика		Разпространител: Konami
Звук		Жанр: Юест
Геймплей		Сайт: www.konami.com
Изкуствен Интелект		PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Мултимедия		Брой дискове: 1
		Сложност: Ниска
		Цена за жарна: Средна
		Време за усвояване: 10 минути
		Масовост: Ниска
		Примча на: Final Fantasy



хора - които рядко имат способността да надмогнат собствените си ограничения. Защото, колкото и да ни се иска, не можем да се върнем няколко месеца назад и да свалям ценките на всички онези игри, които вече

на не заслужават...

Shadow of Destiny е конзолен интерактивен филм!

За определението „интерактивен филм“ се крие игра, най-често приключението - с или без екшън елементи - в която по-голямата част от времето се гледа превъзрително режисиран филм, а от време на време ти се дава възможност да промените събитията и/или да решиш някоя загадка. Това е един зареден с потенциал жанр, който досега почти никога не прие на сериозно. Всъщност PC изритие, позволили си да се нарекат „интерактивен филм“, често са само предлог да се пробутат няколко часа аматорска мултимедия на цена от петдесетина долара. За разлика от проамериканският PC пазар обаче,



при конзолите нещата стоят на различна основа. За PlayStation 2 се създават годишно неколкоко количество интерактивни филми, голяма част от които не излизат от граници на вътрешния японски пазар. Става дума обикновено за манга заглавия в типичния аниме графичен стил, които могат да се

дигмю до логика (няма да издам зацол!), събирание на предмети и... следване на хилядите погказки, които разбиват всякакви логизи, че за да се изгра Shadow of Death се изисква особено щелект. Просто ви се казва какво трябва да направите и вие го правите, след което следват нови клипчета за гледане. Има и

ва много идеен потенциал, че израчът онемява от кеф. Развръзката е шокираща и, може би за пръв път, дори и най-обръналите фенове на криминалето няма да открият кой е убиецът до самия край. Финалът е зарепен с толкова смазващ тразизъм, че ще ви остави пред екраните на мониторите с отворени уста докато надписите се въртят, повтаряйки една единствена дума - „Защо?... Защо?!...“ Смятам, че не е нужно да казвам, че Shadow of Destiny завършва с ултимативен, неподвластен на промяна, тъжен край.

Сценарият е БАВЕН, ДЕТАЙЛЕН и невероятно ЧОВЕШКИ. АВ-

гедии, които ще ви накарат да се замислите над човешката природа, над събата и нейния неумолим ход, над терзанията на хората, които срещате по пътя си. И тези моменти никога не са излишно дълги, за да отечат зрителя. Казах Зрители! Отгледаните с екшън-заглавия геймъри може и да не издържат поредната петнадесетминутна анимация, в която поредната сладострастна мадама се обяснява в любов на главния герой. Ако очаквате битки, стрелба, кървища и други подобни изблици на графично насилие - ще останете разочаровани. Изграта е свръхестествен трилър с раниви дъзи драма на криминале, а



похваляват с класическият за жанра невероятен сюжет, сложен и изключително емоционален ритъм на повествование и не на последно място прекарна графика. Това е един друг свят, бе казал един мой приятел. Който наскоро се завърна от спаране на издзяващото слънце, и месни смети. Все още пазя своите ценности. Думи, в които повярвах, когато имах честта да се съвещавам с PC конверсията на Shadow of Destiny, която е един сред най-големите на Коплати за PS2.

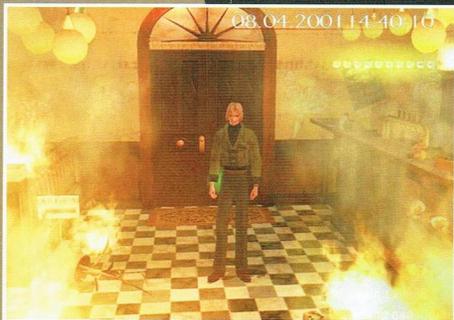
Но обратно на темата. В Shadow of Destiny съотношението между клипчета (в случая - рендиран в реално време) и игра е около 85:15. Може дори да се каже, че петнадесетте процента игра служат единствено за сложка между втрелните клипчета, някои от които са доста проблякнати. Може да ви звучи шокиращо и отблъскващо, но като се има в предвид великолюлието на самите клипчета, не е трудно човек да приеме факта, че има игра, в която гледането е по-приятно от играта. Самото „израене“ представлява типичен триизмерен куест от трето лице. Като казвам куест, имам предвид наистина куест, а не екшън-приключение. Главният герой не умее да се бие и нито в един момент няма да поланзнем в ситуация изискваща битка. Всичко опира пре-

изключения - на места загадките са без каквито и да е погказки, като трудността им изведнъж нараства и това може да доведе до няколко преизгравания, но никога до забравяне и тълчене на едно място. Резултатът - елементарна игра, която само от време на време изисква мислене.

Не бързайте да се изпълвате с критична неприязън към играта, на базата на досега казаното. Ще ви помога за още малко търлене. Вижте... ще ви го кажа в едно изречение: тази игра има най-невероятния сюжет, създаван някога и описан по-долу, най-изящната (и все пак противоречива) графика правена някога и описана още по-долу и малка кугична с неприятно мършешки бъгове, която съм оставил за най-накрая.

Сюжетът на Shadow of Destiny е болезнено ОРГИНАЛЕН.

Удивително сложен, изпълнен с неочаквани обрати и гребни наслед дедожи, изплатища мрежа от сложни събития, които ще поставят под въпрос детуктивните ви умения. Историата на Айк, който се бори срещу отредената му смърт, избягвайки я с неистови усилия на всеки въз, за да открие накрая, че самите му усилия да избегне смъртта са довели до причинно-следствената бръзка, мотивирала убийца, е зарепена с толкова



порите не са се поддали на изкушението пресъздават събития, които следват едно след друго - с типичен, изкуствено забързан Холивудски темп. Диалозите не винаги са поччени на основната сюжетна линия, което е толкова близо до логиката на самия живот, че създават емоционален заряд и усещане за обикновеност на иначе невероятните случки, през които преминава главният герой. Пред вас ще се разкриват човешки събди и пра-

главният герой е доста крехко създание, така че нито в един момент (освен финалът) няма сцена на насилие.

Това просто е игра за интелигентни, мислещи и уважали хора.

Shadows of Death е първият изцяло рендиран в реално време анимационен филм с качество, приблизително на това на Final Fantasy!

„Абе, мой, ти К'ви ги па-

щии?!", ще си каже всеки, достатъчно начетен, за да знае на какви зверове е рендиран филмът на Square. На всички тях просто предлагам да разлегат снимките, приложени към статията. Ето така, мои невярващи читатели, изглежда играта. От първата до последната минута. С ръка на сърцето мога да кажа, че графика е **ФЕНОМЕНАЛНА!** Не ме разбирайте погрешно, тя не е по-красива от тази на PC игрите. Например, нещо типично за PS2 са размазаните текстури и гармоничните пиксели по декорите, неща, които телевизионният екран има милостта да скрие от конзолните геймъри, но при PC монитора прекалено е познат. Но... персонажите! Изработени от кожанствено много поизогни, персонажите в Shadow of Death са изразяване на изкуството. От изцяло сътворените и типични за жанра виртуални носители, чак до такива дребни детайли като ноздрите, ноктите на отгелно рендираните пръсти и изваяните обуметрови къли. Няма друга такава красота, появявала се някога на PC екрана ви.

Всичко това се подсиля немалковерно от брилянтния motion capture. Макар да се случва туктам джиженията да са непохватни, персонажите се движат изключително плавно и реалистично, никое от техните действия не изглежда нарочно опростено или забързано. Взаимодвистват помежду си и с околните предмети по начин, караящ ви да почувствате мате-

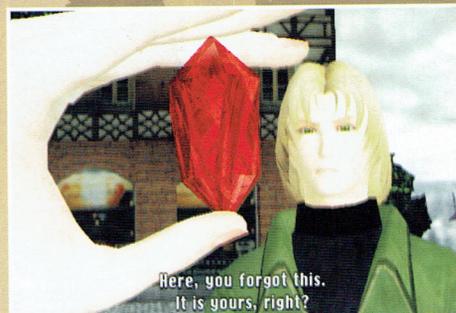
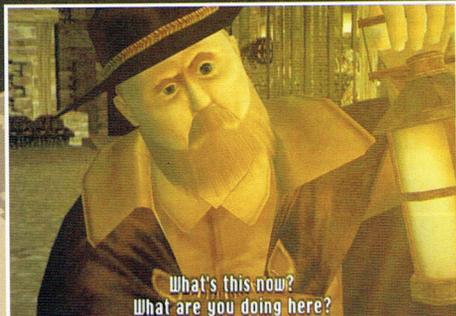
риалността на хилядите полигони на екрана. За джиженията и режисурата на Shadow of Death може да се кажат само и единствено суперлативи, несравними с нищото, с което ни се налага да се примиряваме в PC игрите от претоз дже. Нарочно направо сравнение между SoD и NFL2 и Hitman 2 - джиженията на Маргарет Вагнер от SoD направо изсухват баба Арчър в посока старческият дом. За дърво 47 не мисля, че трябва да добавям.

Музиката и озвучаването на Shadows of Death са смесица от постни мелодии, които се появяват само там, където трябва да се даде драматичност. Музиката е перфектно подобрена и изкуствено мистична.

А казват че игрите за PS2 никога бубукенат...

Играча в буквално конверсия от Playstation 2, при които всички изразени, които сами биват измисляни в PC вселената са изключително запазени. На първо място, може да се започват само между отгелните глави, които са седм на брой. Не че това усложнява играта, тя е много и непривично проста, чак за дошлите ето едно забележи - трябва да се играят повече от 30 минути, но все пак бързо. Записването става по същия начин както при PS2 - в картата памет. Иначе играта не е изпълнена с бозове, но това споразнато съвместно да извършат в "ван екран", дори и на Windows XP.

Технически SoD поддържа



Всички популярни развлекателни способности. Препоръчвам да си пуснете играта поне на 800x600, за да не станете свидетел на пикселорамата, разкриваща се на екрана. Изискванията са доста ниски, всеки компютър с 64 мегабайта памет и каква да е GeForce или Radeon карта би се справила.

Заключение

Ако допък не съм успял да ви убедя, че това е една от

малякото игри, които задължително трябва да изиграеш/изледаш, преди някой ден да те блъсне кола, докато прекосяваш улицата, не знам кое би успяло. Shadow of Destiny е игра, за която се иска особена нагласа. Купете си пуканки, пригответе си удобен стол и отгелете три-четири часа за невероятен триълър. Може да останете да играе кучето - така или иначе не се иска особено мислене - а вие да се наслаждавате на филма.

[HTTP://WWW.3DZONE-BG.COM](http://www.3Dzone-BG.com)

gamer's best friend!

- НОВИНИ И СВАНКИ
- РЕВЮТА И ПРЕВЮТА
- КОГОВЕ



И ОЩЕ МНОГО
ДРУГИ ЕКСТРИ!

компютърен клуб

МАСКАТА

Смееш ли да влезеш?

ул. "Д-р Стефан Сарафов" No 24 ,
тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

- Производител: Dragonstone Software
- Разпространител: Ubi Soft
- Интернет: www.dragonslair3d.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Приключение

Автор: Goodman

Dragon's Lair 3D

Абе, викам им аз, що се косите, че ви се паднало да пишете за най-тъпите игри? Самият Фреетман ми довери на ухото навремето, че лошите игри се дават на най-добрите автори - да напишат четими статии, а добрите игри - на останалите. Те, и лошо да ги напишат, статиите така или иначе ще бъдат прочетени... Освен това, казвам им, само тука (в "от крак на крак") може да забравите, че трябва да се пише сериозно, и да си оставите душата на страницата. Да си луснете душицата, както се казва. Това несравнимо удоволствие може да бъде изместено само от блаженното чувство да се събудиш схванат на капнето в редакцията, а вкус в устата ти да е на съвкън пясъчен часовник. Но това последното не е за простосмъртни, тъй и на останалите не им връзва често - капнето се ползва на смени. А в пясъчните часовници не са без пари. Но независимо дали ме слушат или не, дали изобщо ми вярват, време е да вляза в ролята си на гейм-сури и да ви разкажа за една от несериозните игри.

Dragon's Lair е създадена в далечната 1982 и е първата игра записана на лазерен диск. С геймплей, наситен с кинематични ефекти, тя напомняла повече на интерактивния анимационен филм и затова, никак не е чудно, че разбила конкуренцията на Растап, разпространила се на всички възможни гейм-платформи (включая и PC) и се продала в повече от 20 милиона копия. Днес Dragon's Lair празнува своята 20-годишнина и, след 4 години труд, създателите ѝ са готови да зарадват феновете с 3D ремейк. Историата, разказана в играта е една детска приказка. Златя магьосник Моргет открива красивата принцеса Дафни. Верният ѝ рицар Дърк трябва да я спасява. За да го стори, той трябва да премине през капаните,

изпълващи 240-те стаи на магьосническия замък. Dragon's Lair 3D е 3D-jump&run/puzzle/comics. Светът на замъка - графонова бърлога използва възмож-



ностите на 3D-ускорител, но героите са 2D-анимирани. Загадките, които ще се наложи да решите, са изключително сериозни, и ни най-малко не създават чувство, че са поставени на майтап. В противен случай, героите и враговете му са жалки пародии на Доб-



лестен Герой и Страховит Враг. Дърк, и с жестобе, и в реплики, създава впечатление за... как да го кажа - един доста нежен мъж, а прасоракантът - не остава у нико го смъненито, че не е в играта за да убие героя, а по-скоро да му... как да го кажа пак - да му направи нещо друго. "Златият" магьосник, дето може да призовава дракони и, струва ми се, да се превръща в такива, тъй е изключително грозен, покрит е от главо до пету с брадавици и определено е... ох, как да го кажа и това - неспособен вече да бъде мъж

- може би от възрастта или тъй от прекаленото стоено до изпаренията на разните му колби и прочее. Лично аз бих заел неговата страна ако беше загинал Дафни, за да я... хм, днес определено думите много ми бягат, да си призная - да я употреби по



предназначение, което всеки нормален зъл герой, способен да бъде мъж, би употребил една безпомощна пленница. При положение обаче, че той иска само да се гаври с нея, или по-скоро - с клетия и некадърен Дърк, не мога да бъда съпричастен никому в тая игра, а само да гледам тъпо. Единственият образ, който няма претенции да е комичен е принцесата. Както би казал колегата Snake, Дафни е класически архетип жена - красива, сексуално надарена, умилкаващо-глезлива, тя те погледна през цялата игра да провължаш напред и да не подвидваш опашка пред лицето на сълъртита. И тъй като съм сиузен, вече си мислите, че съм играл Dragon's Lair 3D само 15 минути и в момента се чужая с какъв цвят локум да си запълня страницата, ще ви го кажа в пръв текст. Играта ми хареса заради пъзелите. Откаквах да я превъртя за 1-2 часа, но и след 5 не бях минал и 1/3 от нея. Запнах на загадка, която се предполага, че трябва да бъде решена и от тъполато американски тинейджър, а това си ме угари по самочувствието. Реших да не губя повече време с Dragon's Lair 3D, защото достатъчно сериозна игра се нуждае от вниманието ми. А сега просто ще призовавам посмелите от вас да премерят сили с пъзелите и няма да губя повече от страниците на списанието. Тия страници, нагрявам се - колкото може повече от тях, трябва да бъдат запънени със скрийншотовете от Hегemonia, защото това е хубава игра с брутална графика и наистина го заслужава. В духа на написаното в началото ми се ще да кажа, че заивждам на литературния бездарник, комуто се е паднала честта да пише за нея. Колега, нагрявам се, не се засяга от репликата ми. Това не е обуда. Това е, както се казва, свободогата на словото, дето Премана разпярваше, че била химера в наши дни. Така ге - като не мога да напусвам читателите или некадърните разработчици на игри (щото не се връзва с маркетинговата полштика на списанието), мога да тегля поне една майна на козелите. Те поне има опасност да ме разберат. На ли така?

■ ОЦЕНКА:
 ■ Първа на:
 Dragon's Lair

60%

■ Производител: Wanadoo
 ■ Разпространител: Wanadoo
 ■ Интернет: www.wanadoo.com
 ■ Системни изисквания: Pentium III 600, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
 ■ Жанр: Екшън от трето лице

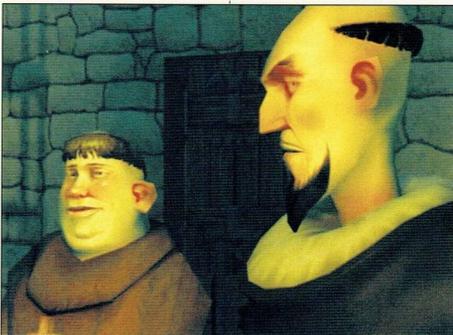
Автор: Snake

Inquisition

В предварителните материали за Inquisition се споменаваха точно две думи, които ме караха да точа лиги: Thief и Умберто Еко. Производителите гордо се тупаха, че тържърът им е връхновен от култовата игра на Looking Glass и великият роман "Името на розата". Както сам викаш, основателни причини да подхожда към Инквизицията със завишени очаквания. Толкова завишени, че ми трябваше доста повече време от обикновеното, за да осъзная колко стъписващо тъпа е играта всъщност. Или по-точно, колко по-добра би могла да бъде, ако интересната история и шновативните авторови идеи не бяха тотално унищожени от гафове, каквито не би трябвало да се допускат в съвременна игра. Историята, ако следваме протоколния ред, разказва за съдбата на младия, средновековен джебчия Матю, който след един не особено успешен опит да подобри финансовото си състояние, бива заловен и хвърлен в затвора. След като се измъква от килията си с помощта на една сбирка (подробностите оставям на мърсното ти подсъзнание) нашият човек случайно попада в стаята, където бива изтезаван самият Жак Дьо Моле. Крамък диалог между Матю и обезобразения рицар, в който се споменава съкровището на тамплиерите, разпалва меркантилния блясък в очите на крадеца и дава начален тласък на една принципно интересна история, която така и не успя да науча цялата.

Защото Inquisition е толкова безумно и немотивирано трудна, че дори минаването на първото ниво е истинско изпитание за търпението и талантите ти на "гърт" геймър. Общият принцип на играта е да се промъкваш тичко и незабелязано и по възможност да избягваш преките конфронтации с ошите, както

подобава на всеки уважаващ себе си стелт-екшън. Въпросните лоши са снабдени с откраднат директно от Compados-сериите триъгълен светлинен показател



на зрителното им поле, в който по идея би трябвало да избягваш да попадаш. Проблемният момент идва от безумното управление и гнусната статична камера, която услужливо скрива от ползрението ти всички потенциални опасности от помещението. Иде реч за това, че посоката, в която ще се придвижиш при натискането на съответния муувънт-клавиш зависи от позицията на същата тази камера. Ако гледаш героя си отляво, примерно, то клавишът за наляво всъщност ще го отведе напред.

Респективно - наясно ще бъде назад, напред ще бъде наясно, а наляво - наляво. В момента, в който излезеш извън зоната на статичната камера, която те е показвала отляво и попаднеш в зоната на другата - показваща те, пак примерно, отпред клавишът за наляво, с който го момента си се движел напред спонтанно започва да те движи наясно. Знам, че звучи сложно. Още по-сложно става, когато ти се налага да го правиш прецизно, за да не бднеш шум, стъпвайки на грешното място и да не попаднеш в ползрението на някой от обикалящите наоколо лошковци. Когато прибавим към всичко това и разващата липса на севб, принуждаваща те след всяка смърт да преиграваш наново цялата карта и съвсем спонтанно ти се прищява да теглиш една майна и на Дьо Моле и на съкровището му.

В добавка степента на интерактивност е нулева и можеш да взимаш и използваш само предвидените за целта предмети, което в началото те принуждава да обикаляш из панделата с празни ръце и да налагаш въоръжени стражи с туланици, просто защото Матю не може да вземе никое от десетките оръжия, търкалящо се наоколо. Оръжие можеш да получиш, когато стигнеш до определено за целта място. По същия начин, по който не можеш да използваш свободно крадливите си таланти, за да направяш пари, защото в играта ти е разрешено да ограбиш само предвидените за целта NPC-та и никой друг. Правилността го отказ.

Графиката е сравнително прилична, за сметка на озвучаването, което е под всякаква критика, но аз така или иначе не вярвам да стигнеш много по-далеч от Втората кът-сцена, за да се убедиш в това лично. Прочее, въпросните кът сцени се прескачат с ctrl-del. Не се майпала. Какво повече да ти кажа. То завлабихте се оказва достатъчно показателно. Inquisition е един от най-добрите симулатори на нечовешки изтезания за психиката ти, който можеш да си представиш.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Причина на:
 Planet of the Apes

55%

Проводител: ---
 Разпространител: ---
 Интернет: ---
 Системни изисквания: Pentium III 700, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
 Жанр: Стратегия/Ролева игра

Автор: Balrog

WarCraft III: Warhazard Return of Darkness

Светът на Warcraft е го-волно долям и просторен, в него има място за всички хора, орки, неживи, ношци елфи дори и за немците, които не знаят защо са там."

Така мога да обобща впечатленията си за НЕОФИЦИАЛНОТО продължение на Warcraft III - Warhazard Return of Darkness. Той е плод от труда на група немски ентузиастисти, които са прекарали доста безсънни нощи над редактора за карти. От това, което са направяла мога да заключа, че що се отнася до техникеската част, пичовете са доста наясно с механиката на играта и възможностите на редактора, но що се отнася до геймлей и концепцията...

Всъщност, по-добре дочетете до края.

Първо мислите са бавни. По-лошо, те са елементарни. Всичко напомним на един по-разширен турнирал. Ето какво предлага Warhazard Return of Darkness.

Кампании: 4 на брой. Формално можем да ги разделим на стратегически и ролеви. Стандартните кампании са извържани в приличен стил, но са прекалено лесни. Въпреки целия труд хвърлен по тях явно немците не са имали достатъчно време за тест, понеже на доста места

можеш да измишш грозно пропийнника, а той е безобразно глупав.

Историята и картите. Историята е семпла. Дошли лошите Орки да дирят могощ артефакт, с който да пробудят и погичнят още по-могощ демон, с чийто помощ да завладеят света. Работата се объркала и демонът решава да направи ООД-то ЕООД. Това е.

Същото е и положението при ролевата кампания - добър замисъл, семпла история, но нивата предоставят кратък геймплей, състоящ се предимно в



10 мин. избиване на де що има по картата и 5 мин лутане аз нея, в търсене на нещо осявало.

Новости: Нищо съществено няколко нови модела за орките и това като че ли е всичко.

Похвали: Великолепно направени и озвучени кът-сцени. За тези хора работата с камерата

та, но с късмет е по-бързо. Друг основен недостатък на проурукта е, че на 15 мин. изрално време се пагат 8 мин. кът сцена 1 мин. лоудинг и 6 мин. изгра.

В заключение мога да кажа само, че Warcraft III: Warhazard Return of Darkness, е един твър раск! Прекрасен учебник за всеки, който иска да се научи да работи с едитора. Този екскпанжън показва на колко великолепно неща същността е способен енджинът на Warcraft III. На фона на всички останали могове и карти, които се появяха напоследък в Battle.net мози "екскпанжън" излезжда жалко. Няма запомниши се персонажи, няма промени по уменията. Единственият му плюс е красота.

Има ли смисъл: Заслужава си да съедините всичките



няма тайни. Има великолепно попадения в озвучаването на диалозите. Един диалог между Джужето и Priest-а, който просто е уникален. Джужето говори с ужасно смешен фалцет, докато Priest-а напява репликите си като истински дипломант поп. Смазвачо.

Негативи: Картите са погичнени на принципа на лабиринта - дълго лутане, в което късметът изгра основна роля. Да, систематичността в търсенето на решение също върши рабо-

кът сцени в едитора и да ги изледате на филмче, със сигурност ще ви хареса повече, отколкото, когато ви откъснат от играта, точно когато сте се настроили за нея. Пък и дявол да го вземе - Немците имат наглостта да искат пари за него, при положение, че нищо, което се прави с едитора на Warcraft не може да служи за комерсиални цели и да се продава от друг, освен Blizzard.

ОЦЕНКА:
 Препоръчва се:
 ...

46%



King
 Carry this message to him as fast as possible and tell him I wish to speak to him immediately.

Жанр: Фентъзи
С участието на: Дениъл Радклиф, Ема Уотсън, Ричард Харис, Кенет Брана, Алян Рижман
Режисьор: Крис Кълъмбъс (*Двестагодишният човек, Сам вкъщи 1 & 2, първият Хари Потър*)
Сценарист: Стивън Клоувс (*Момчета чудо, първият Хари Потър*)
Оператор: Роджър Праг (*Кралят на рибарите, Шоколад, Бразилия, Айрис*)
Музика: Джон Уилямс

Официален сайт: <http://www.harrypotter.com/>

Автор: Snake

Хари Потър и Стаята на тайните

[Harry Potter And The Chamber Of Secrets]

Историята:
 Някъде из Хогвортс дебне нещо зло. Нещо, което иска да убива. Нещо, което е оставено там в древни времена от родоначалника на злия дом Слидерин. Нещо, срещу което Хари Потър трябва да се изправи... и да научи някои нови неща за себе си.

Показалите:

Из специализираната западна преса плъзнаха няколко рецензии, които обявиха *Стаята на тайните* за *Империята отвръща на удара* за Хари Потър-пореядицата И колкото и странно да звучи - май има истина в тези думи. Филмът е забележително по-мрачен от първата част, наблегнато е доста сериозно на отрицателните герои и образите им са доста добре развити. Вторият Потър е доста по-хорър ориентиран отколкото изобщо може да се очаква и плъзгача на насилието, гадостите и стряскащите моменти е издълпан до най-високата възможна позиция допустима за детски филм. Край мен в салона притеснени родители непрестанно прегръщаха и успокояваха децата си.

Специални похвали за Джейсън Айзкс и Кенет Брана, които правят за ролите си много повече отколкото изисква сюжета. Млкия Том Фелън също



ме изкефи като Драко Малфой. След колебливите визуални красоти в първата серия ефектите този път са наистина зверски добри. Освен това Крис Кълъмбъс, когото ругая при всеки удобен случай, изненадващо демонстрира качествена и стегната

режисура. Изразът, че е снимал Хари Потър като за последно не е далеч от истината, защото в третата серия на режисьорското столце ще приседне режисьорът на *Големите надежди* Алфонсо Куарон.

Почивай в мир, Ричард Харис. В монолога ти за Феникса има повече метафоричност, отколкото може би си предполагал.

Критиките:

Филмът отново надвишава поне с половин час границата на търпението ми, луфтове в сюжета

има колкото си исках, а - ако продължим сравнението със *Звездни войни* - духчето Доби е по-досадно и от Джар Джар Бинкс.

Хлапетата (пуберите, всъщност), които играят Хърмъяни и Рон са жалки. Първата предимно се хили интелектуално, а вторият гледа с удължената уплашена физиономия в стил "вижте, знам че изглеждам тъпо, но аз съм комичния персонаж все пак".

Струва ми се нелогично в една детска приказка да съм толкова силно на страната на лошите и непрекъснато да викам за тях. Може пък Роулинг точно това да е целила и в последната книга от поредицата Драко да го набие мъжествено на Хари и да се приключва. Знам ли...

Не че е особена критика, но все пак - филмът е съгласно не-детски. Не бих посмял да заведе хлапе на него. Имаше някои моменти, когато дори и аз си изкарах акъла и то защото се бях настроил да гледам филм за малолетни, в който просто не се очаква главният герой да бъде преследван от гигантска змия с кървави дупки вместо очи и да бъде ограбен от изсъхнала отрязана ръка. А пуканите ми се отякоха още на двадесетата минута, когато Рон започна да повръща охлуви.

Зиймски откровения:

Доволен съм. Този филм успя да ми даде доста повече отколкото очаквах. *Хари Потър и Стаята на тайните* е типичният безумен и високобюджетен блокбастър, но поне е качествено направен такъв. Съжалявам само, че очарователно злият Лусиус Малфой ще се появи отново чак в четвъртата серия.

Оценка: 7/10



Жанр: Фантастичен трилър
С участието на: Том Круз, Колин Фарел, Макс Фон Сюдов
Режисьор: Стивън Спилбърг
Сценарист: Скот Франк (*Извън Контрол, Отново Райън*)
Оператор: Януш Камински (*Списъкът на Шиндлер и Спасяването на редици Райън*)
Музика: Джон Уилямс (*Индиана Джоунс, Междузвездни войни*)
Официален сайт: <http://www.minorityreport.com/>

Автор: Snake

Специален доклад [Minority Report]

Историята:
 Специален доклад е адаптация по разказ на известния фантаст Филип К. Дик от 1956 година и разказва историята на Джон Андерсън (Том Круз), елитен детектив с проблемно минало. Той работи във футуристично полицейско управление, имащо за цел да предотвратява престъпленията преди да се случат. Благодарение на трима елитни екстрасенсисти полиците научават, че имаш намерение да наръгаш тъща си четиридесет и осем пъти още преди жена ти да я е поканила на вечеря.

Всичко в това привидно съвършено общество си върви нормално докато един прекрасен ден името на Андерсън не се появява в списъка с бъдещите убийци като ексекютор на някой си Лию Кроу, за когото Джон никога досега не е чувал. Така нашият човек изведнъж се оказва преследван от бившите си колеги и трябва по спешност да открие грешката в непогрешимата система. Или в себе си.

Похвалите:

Преди няколко месеца имаме шанса да видим на голям екран римейка на един от най-добрите спилбъргови филми – *Извънземното*. Имаше шанса да видим отново как самата квинтесенция на позитивизма бива окована в рамките на двадесет и четирите кадъра, влагата в очите ни отми безсмислието на сивото ежедневие, детето в нас бе пробудено. Е, сега е време да го припомним, защото иначе отчаянието му, безпомощни писъци ще огласяват задълго черепната ви кутия. Нужно е да избършете сълзите от лицето си, а след това да

изстръгнете и очите си, за да не можете да бъдете проследен от Системата.

По волята на съдбата и разпространителите *Извънземното* и *Специален доклад*, бележат съответно най-светлата и най-мрачната страна на режисьорския му гений. Защото за разлика от трагичните приключения на И Ти на родната ни планета, историята на Джон Андертън е зловеща и хладно-дистанцирана, а търсенето на детското начало, стаено във

веят скоро.

На техническо равнище филът е абсолютно съвършен. Дежурният екип на Спилбърг (хвърли един поглед на графата с Оскароносителите) е направил чудеса, които би трябвало да се опишат надлежно в кино-енциклопедията. Всичко това е подкрепено от толкова вдъхновена актьорска игра на титулярите, че границата между зловещата вихрушка от светлинни фотони по екрана и реалността край теб започва

в поредния безмозъчен филм за супер герои – *Daredevil*. За Макс Фон Сюдов и Саманта Муртън също могат да се кажат само суперлативи.

А идеите на Филип К. Дик винаги са заслужавали внимание, когато биват пренесени по качествен начин на голем екран. Спомни си само *Блейд ранър*. В произведенията на този човек има някаква мрачна магия, която ни дава да надзърнем в кристалната топка на неясното ни бъдеще като раса. И зад предпускатите по екрана кадри, разказващи поредната сайфай история твърде често се крие нашият Minority Report, специалният доклад, който би могъл да промени съдбата ни, ако успеем да го разтъкуваме правилно.

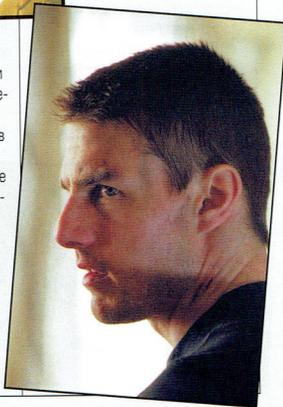
Критиките:

[Текста по-долу съдържа някои дребни спойлърчета и е неперпоръчително да го четеш, ако не си гледал филма]

В сценария има няколко стъпписващо



да се размива. Том Круз прави поредната си много силна роля и аз лично започвам да го възприемам все повече като актьор, наместо като дежурният кандидат в някоя класация за най-красив мъж на не знам какво си. А може би откатко спря да чува всяка вечер Никол Кидман мнението ми за него вече не е помрачено от злостна завист, знам ли... Колин Фарел също е чудесен като лошия пич и на човек буквално не му се вярва, че следващата задача на този толкова талантлив младеж ще бъде да налага Бен Афлек с битови предмети

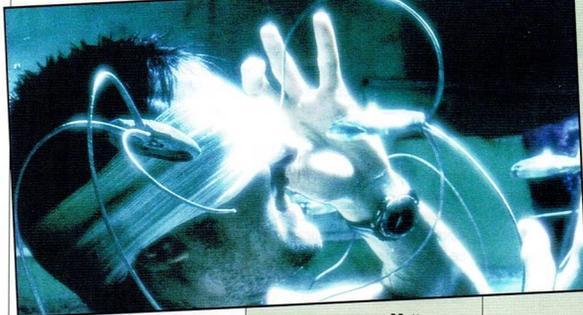


всеки от нас, е заменено от професионална дисекция на обръкната, човешка душа, лутаща се из лабиринтите на несигурното си бъдеще. *Специален доклад* разкъсва сетивата ти още със смазващата откриваща сцена, където Андертън разчита пророчествата на тримата екстрасенсисти (прочете кръстени Артур, Дешийл и Агата на Артур Конър Дойл, Дешийл Хамет и Агата Кристи), представляващи промълвящи от изкръстализирал монохромнен ужас, прожектиран върху специални екрани. И оставя белези в душата ти, които няма да задрра-

очевидни недомислици, които буквално ти избяждат очите (ех, каква приятна метафора за този филм) на фона на цялото останало съвършенство. Най-досадното беше, че една от тези недомислици се явяваше нещо като основен двигател на сюжета. Ще ме извиняваш, ама как по дяволите, при цялата непогрешимост на системата в момента, когато Андертън беше едва ли не най-търсения човек на деня, пичът продължаваше да използва старото си... хм, нека да го наречем АйДи, за да прониква практически навсякъде. Включително и в най-добре охраняваните помещения на полицейското си управление. Не ми казвай, че не си го забелязал този момент, мили ми Спилбърг. Но просто нямаше кой да измисли как иначе да докарваме хепиенд, нали?

Хепиенд ли казах? Ама този Стивън очевидно има сериозен проблем с тези хепиендове. Ако беше някой малко по-неизвестен пич бих го оправдал с това, че продуцентите са му стъпили на врата и са го принудили да прави комерсиално кино, но все си мисля, че точно той би трябвало да има достатъчно свобода да заснема поне от време на време

риотични блокбастъри и малоумни екшъни, мама ви да еба американска и комерсиална. Имате си филми, на които подобен завършек би прилягал чудесно и никой дори не би му обърнал внимание. Но защо трябва да окепазвате един от шедевровете на кино-индустрията водени от извеч-



ната си идея, че доброто трябва да възтържествува по всички възможни параграфи иначе редностатистическият ъс зрител ще се депресири и ще спре да налива пари в шибаната ви индустрия. Защо, бе?! Да. знам че зву-ча яросно. Наистина съм бесен. Да приключваме с тази графа.

Кратък преглед на Оскар-носителите в MR-екипа:

Виртуозната операторска работа е дело на любимеца на Спилбърг **Януш Камински**, двукратен носител на Оскар за *Списъкът на Шиндлер* и *Спасяването на редник Райн*. За безумния, задъхан монтаж

бележат и трите номинации за Оскар на все по-добре подбираещите ролите си **Том Круз** и самотните номинации на адски любимите ми **Макс Фюн Сюдов** и **Саманта Мортън**. Както и фактът, че съсценарист на филма е невиспания в надгробие-

ради скромност, явно! трикратно номиниран за Оскар и едноличен носител на наградата "най-добре пренасящ на екран затворнически драми на Стивън Кинг" **Франк Дарабонт**.

Най-добрите саибърпък антиутопии:

Матрицата

[недостижимият

екшън на братя Уашовски, който въведе манга-стилистиката в игралното кино, реабилитира любимите на всички ни блестящо хореографирани битки в кадана и категорично бе провъзгласен за най-красиво заснет екшън в историята на киното]

Изкуствен интелект

[недостижимият футуристичен преразказ на вечната приказка за Линокио, дело отново на великия Спилбърг, който с този филм за пореден път затвърди афинитета си към болезнено човешки истории, предполагащи преексплоатрирането на носни къпички в кино-салона]

Блейдранър

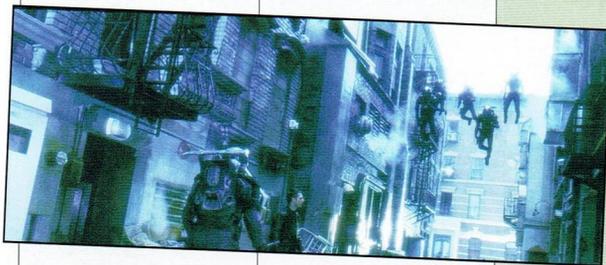
[недостижимият шедевър на Ридли Скот, превърнал се в един от еталоните на фантастичното кино; отново е в правен по разказ на Дик, впрочем]

Метрополис

[недостижимият пра-родител на всички описани тук филми, заснет през недействимата 1927 година, така че няма какво да се лъжем – и двамата не сме го гледали]

Джони Мнемоник

[недостижимият глупав филм с Киану Рийвс, който е тук единствено, защото е екранизация по книгата на саибърпък гурото Уилям Гибсън пък и защото ми остана празно място в класацията]



нещо за себе си. Ако има желание, разбира се. След *Изкуствен интелект*, това е вторият пореден много добър филм на маестрото, който просто отказва да свърши на правилното място. И докато – лично за мен – прикачените към AI петнадесетина минути подпомагат цялостното внушение на филма, то на финала на *Специален доклад* ставаме свидетели на няколко безсмислени залитания на вече изчерпания сценарий, който с последни силици се мъчи да се добере до един толкова ливгав и клиширан завършек, че може да побеснееш. Имате си романтични комедии, имате си пат-

Змийски откровения: Стилел, динамичен, болезнено визуален и безумно напрегнат *Специален доклад* определено е един от най-добрите представителни на все още модерния жанр на саибърпък трилърите и сигурно доказателство, че Спилбърг все още може да си играе с емоциите ни. Гледай го. Наистина ми е важно. Може дори да успееш, подобно на мен, да простиш на стария вверен за безумния филм. В този филм има достатъчно мрак, за да можем да преживеем самотния слънчев лъч на завършекта му.

Оценка: 8,5/10

отговоря **Майкъл**

Кан, трикратен носител на Оскар – все покрай филми на Спилбърг, естествено – за *Похитителите на изчезналия кивот*, *Списъкът на Шиндлер* и *Спасяването на редник Райн*. Смразяващата музика е дело на един от най-добрите композитори в историята на киното – **Джон Уилямс**, когото

Академията номинира практически ежегодно, понякога и за повече от един филм. Резултатът са двадесет и шест (!) номинации и четири Оскара за *Цигулар на покрива*, *Челюсти*, *Междувездни войни*; *Нова надежда* и *Извънземното*. Визуалните ефекти са родени от вездешните компютри на **Industrial Light And Magic**, чиито Оскари не изброявам от учивост. Целият този чудовищен екип е дирижиран от може би най-великия съвременен комерсиален режисьор, **маестро Спилбърг** (и той с два Оскара, знаеш предполагам), благодарение на чийто гигантски талант буквално всеки кадър от настоящата продукция е нотаворен с повече послания от няколко среднотатистически филма взети заедно.

Може би си струва да се от-

СОФТУЕРНИ НОВИНИ

Софтуерните новини този месец започват от родната сцена. Wise Guy (истинското име остава забулено в мистерия) пусна нова версия на своя българско-английски речник AEnglish Dictionary XP. Речникът освен че може да се похвали с общо 250,000 думи, може и да се настройва със скинове и се вражда в Internet Explorer и всеки популярен текстообработващ софтуер. Новата версия 1.7 добавя нови 30,000 думи в българо-английския речник, както и редица промени и оптимизации. Версията "тежи" близо седем мегабайта, но си заслужава всяка минута чакане.

<http://aeditc.hit.bg/images/aeddemo.gif>
<http://aeditc.hit.bg/>

Може би най-голямата новина за Декември в областта на CD записа е излизането на новата версия на Clone CD. Clone CD 4.2.0.1 предлага революционни нововъведения като емуляция на "слаби

сектори" на всякакви записвачки, нови технически възможности като автоматично бързо прескачане на грешки, нови функции в емулятора на CD устройство Virtual CloneDrive и други. Новостите засягат предимно тези, които притежават стари модели които имат проблем с копирането на защитени дискове, както и всички които искат да преодоляват последните защити.

http://www.elby.ch/english/products/clone_cd/index.html

В последния ден преди предаване на този брой в печатницата излезе последната версия на "старата гвардия" сред браузерите, доспеченият Netscape. Това, което се крие зад номерация 7.0.1 е най-сетне подобрена възможност за контрол над изскачащите прозорци, възможност за създаване на група от няколко стартови страници които да се зареждат едновременно и подобрения в пощенския клиент в случай че използвате претълканата с рекламата AOL Mail. Добавени са и нови сертификати за уеб-сигурност.

Браузерът е достъпен за всички популярни платформи, като за Windows той е най-обемист с размер от 30 мегабайта. Още един браузер, който е базиран на Gecko кода от Mozilla, излезе в началото на месеца. Става дума за малкото братче на Mozilla, Phoenix. В последната версия 0.5 ще намерите възможност зъа няколко стартови страници подобна на Netscape, поддръжка за 5-бутонни мишки, подобрения в history и страничния панел, по-стабилен код, оптимизация на използването на паметта и по-бързо зареждане на страници. Phoenix има размер само 6 мегабайта, и макар че е по-бавен от Opera на по-слаби машини, успешно конкурира Internet Explorer.

<http://home.netscape.com/computing/download/>
<http://www.mozilla.org/projects/phoenix/phoenix-release-notes.html>

След бета версии, които излизаха почти всяка седмица в продължение на няколко месеца, "прилепът" сред мейл-клиентите The

Bat най-сетне избухна до версия 1.62 Final. В новата версия има над 100 поправки бъга, както и много нововъведения основно в областта на филтрирането на поща и запитата от вируси. The Bat отдавна е един от най-добрите и сложни пощенски клиенти, който има всичко от които един потребител би имал нужда, така че ако все още не сте се запознали с възможностите му, това е една добра възможност да го направите.

За всички компърни меломани би трябвало да представлява интерес новата версия на сматаната за най-добра програма за първане на музикални дискове в MP3 формат Exact Audio Copy. Новостите във версия 0.964 включват поправки на бъгове в областта на записването на музика от Mp3 на дискове и в редактора на звукови файлове. По времето когато четете този материал би трябвало петата бета да се е появила, в която се очакват сериозни промени в локализацията.

<http://www.exactaudiocopy.de/>

fiber Direct!

<http://fiber.headoff.com>

Автор: Slurck

X-Arcade



а му се доще на човек да е вечен! Ето сега например, някак си не върви да седна да разтягам локуми за "по-младите" геймъри, имайки предвид, че аз самия не съм от особено много години такъв. От друга страна има наистина потресавашо количество хора, които дори и не подозират какво е аркадна машина или пък да виждали такава само на снимка. В тази статия ще иде реч за миналото и начините да съживим спомените от него.

И така, това, за което част от вас никога не са и чували дори, се нарича аркадна машина. Тази гордост на родната и чуждестранна електронна индустрия е една стабилно работеща (без да се преинсталира всеки три месеца) комбинация между микропроцесор, ROM с няколко игри в него, здрава шперплатова (доколкото тези две прилагателни могат да се комбинират така) кутия, две ръчки и по съответен брой копчета за всяка ръчка. Този своеобразен Франкенщайн беше единствения източник на виртуално забавление в дните, когато телевизията беше с два канала, видеото се бреше като луксозна стока и хората все още четяха книги. Игрите, с които бяха снабдени тези автомати, бяха пристрастяващи като кока, грозни и забавни. Най-голямото предимство на картонените дивозаври пред клавиатурата, джойпада и прочее зальгайки от днешно време беше неизменната им устойчивост на блъскане, удряне, ритане, тъпкане, скачане върху и прочее деструктивни дейности. Ключът към забавляването беше материализиран под формата на жетон, който не беше точно на символична цена, но ако човек иска да фалира, не вярвам да осъществи мечтата си чрез консумация на виолетки.

За тези от вас, които помнят споменатото по-горе време и тълкуват по него, е и следният артикул. Калифорнийците X-Gaming Inc са

решили, че е време да се върнат добрите стари времена. Техният продукт X-Arcade е точно това, за което винаги сте мечтали. 3,5кг дървена плоскост с логото на продукта по средата между двете ръчки, неподбояваща графит грапава повърхност, за да не се хлъзгат потните ви от възбуда ръце и 20 бутона. От тези 20, 16 са отделени за игрални команди. Два са за избиране на единична или двойна игра и има още две слайдчетата, ако сте наистина вълнуви фенове на pinball игрите. Друг изглежда прекалено хубаво, за да е истина.

Но това не е всичко! Макар да звучи съмнително, от фирмата твърдят, че с този уред може да се разбеснее на буквално всяка игрова платформа, която в момента може да бъде намерена на пазара, без значение дали става дума за PC, PS2, Xbox или Gamecube. Всичко, от което имате нужда е специален преходник и сериен кабел - и двете идват в комплекта. Включват се към любимата си конзола и нека някой се опита да ви премаже на Tekken! При PC тъй като кабела на самия пупл е PS/2 трябва да го включите в клавиатурния порт на вашата машина. Самата клавиатура включват в X-Arcade и игрите на зля воля може да започнат. Тук наистина не мога да си спестя "Евала!"-то за мочметата от X-Gaming. Немисловно удобство при този хардуер е факта, че той бяха разпознат като клавиатура и може да започнете игра без каквото и да е инсталиране на драйвери или прочее усложнения. Същевременно клавиатурата ви си остава активна, така че дори може да оставите "джойстик" настрана и да си работите, все едно него го няма. Наистина чудесно!

След като установихме с невъоръжено око, че хардуерът е повече от bangin', smokin' и blazin', идва ред на софтуера на плесница. За PC заглавията, в които се радва ак ю-

тек от фамилията на Tekken и Mortal Kombat (примерно), могат да се броят на пръстите на двете ръце. За съжаление в бъдеще ситуацията няма да стане в никой случай по-розова. Решението? Емуляторите. Ключът към софтуера, за което оригинално е бил създаден този тип хардуер. Макар че това е дейност, предследвана с цялата строгост на закона, X-Gaming по никакъв начин не са се поколебали да сложат на сайта си съвети и упътвания, как да се оптимизират клавишите за най-известния конзолен емулятор MAME.

Всичко казано по-горе обаче е по материали от Интернет. Тук е момента, когато аз трябва да ви разправам какво е усещането като човек хване в ръка миналото. Но тъй като този тип хардуер не се продава под път и над път можете сами да се досетите, че няма да мога да направя това. Предполагам, че е наистина масивна доза fun, ударна доза адреналин да разстресе човек Galaga, Double Dragon, Dig Dug, Cadillacs & Dinosaurs, King-Fu Master и прочее класики както си трябва и както за замислени, но за съжаление на този момент, това е невъзможно.

В този ред на мисли, преди да започнете да пестите от закуски и да търсите кредитни карти, нека спомена, че според моето скромно мнение, този истинен чудесен уред е лимитиран в употребата си до спортните игри и котечите. Доколкото това е печално може би си заслужава да се помисли, предвид, че съществуват буквално хиляди игри за arcade машини, които са само от такъв тип. Идеята ми в тази малка забелка, беше, че освен ако не сте наистина заклет фен на автоматите с жетон, то покупката на това чудо едва ли ще си струва.

Тъй като в крайна сметка това си е масивно постъпление в популяризирането на freekazeoid-щината, авторите са решили, че възмож-

ността да променят всичко по свой вкус едва ли ще е излишна. След едно бързо и безбездено премахване на задния капак ще се освободят пред смущаващо количество от интегрални схеми и превключватели. Ако наистина знаете какво правите може да промените местостта на клавишите, както и да промените движението на джойстиката. Сиреч от стандартните осем посоки на движение, може да направите само четири, в случай, че ще се обляжете с някоя игра, която не поддържа диагоналните посоки на движение.

В името на тотална автентичност авторите са запазили и най-бруталната опция, която правеше преживяването на автоматите толкова неповторимо. Двата джойстика са толкова близко един до друг, че след петчасова игра болките в ръцете да не ви мърдат. Освен това предвид малкото разстояние разменянето на телесни сокове с партньора ви е неизбежно, но също така е неизбежно и неспортменското сръгване с лакът в плаващите ребра. Високо оценявам запазването на този анти-люкс.

И така. Мисля че казах достатъчно. Ако ви липсва игровата обстановка през 80те, то с X-Arcade можете да си я получите обратно. Вкъщи, пред вашия компютър или телевизор, спестявайки си гадния задимен въздух, така специфичен за всички помещения, където човек можеше да намери тези машини, писъците и връсците на гадни хлапети, псувните на малко по-големите и автоматите, като гълтат стотинки. Имам грозното подозрение, че ако набарам подобно нещо, никога повече няма да искам да се разделя с него, но от друга страна PC игрите, стават от ден на ден все по-красиви и дет' се вика заради едната графика си заслужава поне за малко да се опознаят емуляторите.

Автор: Dimensin

Какво ново

Интелигентен монитор?

Наскоро прочетох в една реклама, че последният монитор на Philips (107T40 с технология Lightframe III), можел "автоматично да разпознава графичните изображения и текст, като показва всяко от тях по оптимален начин". Това изречение ме потопи в дълбок размисъл. Всяко от кое? Всеки текст и всяко изображение поотделно ли? Надали има толкова различни "оптимални" начини за показване, да не говорим за принципната невъзможност на пасивно устройство, каквото е монитора, да разпознае нещо. След известно време на търсене, попаднах на спецификациите на този монитор. Всъщност става дума за "разпознаване" на графични изображения само при Internet Explorer, докато си браузвате в уеб-а, като ще имате възможност да регулирате яркостта и контрастът на отделни зони от монитора. Разбира се, мониторът сам по себе си няма да разпознае каквото и да било — но с подходящи драйвери, явно се определя разположението на gif/jpeg-а върху вашия екран и му се променя brightness/contrast. Спорно е доколко и на кого е нужна тази екстра, но дори и най-голямата безсмислица да е, с подходяща лъскава опаковка и правилна реклама, ще се продаде в прилични количества.

Ново име — същия продукт

Друга "новост" е наскоро обявената поддръжка на AGP 8x. В резултат на това, всички производители на графични карти започнаха да предлагат и варианти на картите си с поддръжка на този стандарт. Струва ли си — не. Според тестовите, разликата в производителността на 4x и 8x е пренебрежимо малка. Какво реши да направи Nvidia, така че да накара потребителите да дадат повече пари за тази екстра — нарече картата с подходящо име. Ако срещнете някъде оферта за GeForce 4800 то знайте, че това не е нищо повече от GeForce 4600 и AGP 8x. Обаче, наскоро се появи информацията, че в самите Съединени Щати картата ще се казва GeForce4 Ti 4600-8X. За капака на всичко, какво предполагате се крие зад наименованието Ti 4800-SE? Това не е подобрен вариант на 4800 (както Windows 98SE е подобрен версия на Windows98), а е GeForce4 Ti 4400 с поддръжка на 8x. Обслужване с усмивка, както се казва. Не усещате ли и вие как Nvidia се опитват да замаскират по всевъзможен начин невъзможността си да дадат достоен отговор на ръкавицата, хвърлена им преди няколко месеца от Ati с Radeon 9700. Очаква се всеки момент появата на NvidiaFX, но според добре запознати източници, рекламните брошури ще бъдат в комплект с карта на

разположението на най-близка банка и няколко предложения, как човек може да я ограби. С други думи ще струва неприлично много пари (горе-долу колкото два X-boxa). Да не говорим, че самата наставка FX, някак си твърде много ми прилича на MX... От Nvidia обясняват, че FX идва от 3Dfx и наставката е знак на признателност на инженерите от 3Dfx, които са спомогнали до голяма степен за разработката на чипа. Както са тръгнали, обаче, Nvidia, нищо чудно да видим някой бъдещ продукт на ATI с названието Radeon 15000NV.

ATI 9500 — липсващата брънка

Новини от лагера на Ati — съвсем скоро в продажба ще бъде модела 9500PRO, който с подновените си драйвери е абсолютен убиец. В разделителна способност 1024x768, в единия случай картата показва резултат от 160 кадъра под UT2003, което е с 2-3 кадъра под резултата на GeForce 4600. В другия случай, при Comanche 4, резултатът е 53.6 или около 2-3 кадъра над този на GF и Radeon 9700PRO. Накрая, под Serious Sam 2, картата постига резултат от около 113.5 кадъра, което е между GeForce4 4400 и 4200. Предполагамата цена е около 200 долара, което я прави конкурент на 4400. Това е и липсващото звено между топ

модела на ATI — 9700 и по-слабия 9000. Досега много потребители, търсещи оптимално решение за видеокарта са се отказвали от 9700 поради високата цена, а от 9000 заради слабата производителност.

Hyper-Threading

Другата голяма новост касае пазарът на процесори. Обявеният още през февруари 2002г. прототип на Pentium IV процесор, работещ с Hyper-Threading технология най-накрая стана реалност. Като ви сплестя около 200 страници документация, ще ви обясня новата технологията по следния начин: Hyper-Threading-ът позволява на процесора да оперира като два физически процесора. За да бъде измамата пълна, BIOS-ът и операционната система откриват два, а не един процесора. HT процесорът на Intel е на цели три гигагерца и според фирмата, той ще работи до 24% по-бързо от събрат на същата скорост, но без Hyper Thread. Така Intel бавно, но сигурно се обръщат срещу десетилетната си практика, която имаше за цел да убеди потребителя, че колкото повече мегагерци има един процесор, толкова по-мошен е той. Да оставим на бъдещето да покаже доколко успешен ще бъде опита за преодоляване на насъбраната инерция (дори се чуват слухове, че Intel смята да преминава към нова система

за мерене на производителността на процесорите, подобна на P Rating-а на AMD) и да вперим поглед към тестовете. Tomshardware бе един от първите специализирани сайтове, които направи мощни тестове на производителността на процесора. На тях Pentium IV 3,06GHz с Hyper-Threading се представя с около 1% по-добре от Pentium IV 3,06 без Hyper-Threading. На направеното от Tom Pabst видеофилмче, в което в реални условия се сравнява бързодействието на конфигурация с PIV-3,06GHz с HT и PIV-3,6GHz без HT обаче се оказва, че при равни други условия Hyper-Threading-а си казва тежката дума и успява да изпревари като бързодействие своя противник, въпреки че другият процесор е 600MHz по-бърз. Във всеки случай игрите, които досега са излезли надали ще тръгнат осезаемо по-бързо ако имате желание толкова скоро да се сдобие с топ модела на Intel.

Sony + AMD = Playstation 3

Playstation 3 напредва с пълна сила. Следващото поколение на популярната конзола се очаква да излезе 2004 - 2005 година, а най-интересното е, че Sony по някаква причина са решили да си закупят процесори на AMD за него. В новата конзола процесорът ще е Атлон на 2GHz, а операционната система ще е специална геймърска разработка на Линукс. Ето и малко спецификации на бъдещия продукт:

Име: Sony Playstation 3
Микропроцесорно устройство: чип с кодово име "Cell"

Графичен чип: чип, произведен по под-0.10 микронна технология

Процесор: 2Ghz AMD Процесор

Транзистори: 287.5 милиона
DRAM Памет: 256MB
DRAM

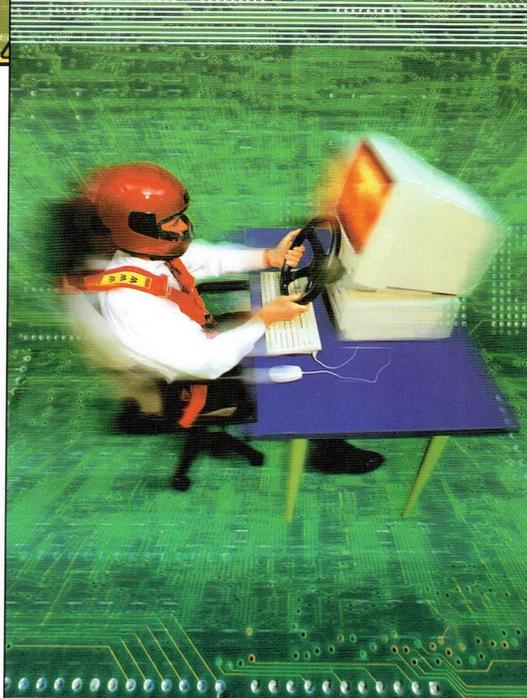
Пиксели: 1.2 & 2.6 гигапиксели на секунда
Реална Възможност за Възпроизвеждане: 75 милиона полигона на секунда
Вътрешна шина: 2Kb вътрешна шина осигурява пропускателна способност от 48GBps
Вградена памет: 32Mb

Схемни набори от SIS

След няколкото неуспеха в опитите си, SiS, обявя за плановете си да произведе SiS646 и SiS651. Те вече са предоставени за тестване на някои доставчици. Най-важната им характеристика е поддръжката на FSB 533 MHz и ATA-133, а масовото навлизане ще бъде през март. Що се отнася за Pentium 4, чипсетите SiS655 и SiS660 ще бъдат оборудвани с високоскоростните интерфейси FireWire (400 Mbps) и USB 2.0, а версия 660 ще има и 256-битов графичен процесор.

Още от света на видеокартите

ATI и Hercules сключиха договор за стратегическо партньорство в разработването на графични процесори и видеокарти. Като в това число влизат и модели от най-висок клас. Hercules, съобщил за споразумението, като получава изключителното право да доставя в Европа универсалните карти от серията Ati All-In-Wonder и да се заеме с производството на собствени модели с чипове RADEON 8500. Първите серии от тях ще се появят до края на февруари. В същото време на MacWorld Expo, Ati демонстрира Radeon 8500 за Mac. Тактовата честота на графичния процесор е малко по-ниска, отколкото на PC-версията - 250 MHz, паметта е 64 MB DDR SDRAM. Дублирани са и всички фирмени технологии - Truform, Smoothvision, FSAA, Smartshader, Hyper Z II, Charisma Engine II, Pixel Tapestry II, Video Immersion II.



Лятна промоция

20 часа
от генонощмето
само за

0.70

стотинки на час

@lien's club

ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

Magic: The Gathering

В поредица от броеве ще ви предложим няколко основни положения и фундаментални концепции, касаещи Magic: The Gathering. Предполагам, че след като четете тази статия вие в по-голяма или по-малка степен сте запознати с основните правила на играта. Вече е време да научите как да направите своята колода по-конкурентноспособна, но в началото трябва да обърнете внимание на основата на Magic: петте цвята на играта. Поради ограниченията на маната, конструирането на действително силна петцветна колода е доста трудно. За целта ще са ви необходими внимателно планиране и скъпи карти, и затова този тип колоди не е препоръчителен за новите играчи. Повечето колоди са базирани на един или два цвята. Нека да приемем, че декът ви е от 60 карти - в него имате 40 магии и 20 земи. Ако колодата ви е едноцветна почти в 100% от случаите няма да имате проблеми с генерирането на мана (освен ако не сте сложили прекалено малко земи), тъй като земи ще бъдат еднотипни и предказуеми. Пробвайте и ще се убедите, че е много по лесно да играеш 40 зелени магии с 20 гори, отколкото да играеш 20 зелени, 10 бели и 10 червени магии с 10 гори, 5 планини и 5 равнини. Колкото повече увеличавате броя на цветовете, включени в колодата ви, толкова по-вероятно е да се окажете без нужния цвят мана

точно когато ви

трябва или ще имате прекалено малко мана от него.

Най-големият недостатък на това да играете само с един цвят е вероятността някой противник да се възползва от някоя от слабостите на този цвят и да ви блокира играта с няколко карти. Тези карти са известни като "color hosers" и са в състояние напълно да разбият всяка стратегия на дек от "атакувания" цвят. Ето ви няколко примера за "color hosers" - и червените Boil и Flashfires (разрушаващи съответно всички острови или равнини), белият Crusading Knight (Protection from Black и +1/+1 за всяко блато, което противникът контролира) и черният му аналог Marauding Knight, синият enchantment Chill (Всички червени магии струват 2 безцветна мана повече) и т.н. Наличието на два цвята в колодата позволява на играча по-голяма свобода на действие, повече възможности за отиграване на критични ситуации, и не на последно място запълва някои празноти, характерни за даден конкретен цвят.

Ако обърнете една карта от Magic и се вгледате в гърба ѝ, ще забележите един петоъгълник с върхове всеки един от петте цвята. За всеки цвят на гърба на картата двата му съседни цвята се водят съюзнически, а двата най-отдалечени - вражески. Например погледнете синята точка. От двете ѝ страни са разположени червеният и бялата точка. Това означава, че синият и белият цвят са съюзнически, както и синият и черният цвят. А сега погледнете срещу синята точка - там са разположени червената и зелената. Червеният и зеленият цвят са вражески за сините магьосници. Това разделение на цветовете на съюзнически и вражески има доста голямо значение за играта,

защото на базата на него може да търсите отговори срещу вражески декове. Така например ако противникът ви играе с преобладаващ черен цвят, най-сериозни проблеми ще можете да му създадете, използвайки карти от вражеските за черното цвятове - зеленият и белият. Аналогично ако играете основно със зелен цвят, най-големи притеснения ще ви създават вражеските на зеленото цвятове - синият и черният. Това обаче съвсем не означава, че не можете да направите колода, залагаща на вражески цвятове. През последните години световната Magic-сцена стана свидетел на изключително мощни черно-бели и синьо-зелени колоди, които макар и съставени от вражески цвятове се допълваха по чудесен начин.

Нека сега да хвърлим поглед върху петте цвята. Ще оценяваме цветовете по следните показатели: създания, магии за "помпане" на създания, магии за премахване на създания, магии за премахване на заклинания (enchancements), магии за премахване на артефакти, магии за директно поражение, магии за ограничаване на ресурсите на противника, магии за ускоряване на колодата (теглени на карти, търсене на карти др.) и защитни мерки (трупане на жизненни точки, предотвратяване на поражение, контролиране и контролиране на магии и др.). Хвърлете едно око на поместената по-долу табличка, където вкратце са резюмирани силните и слабите страни на отделните цвятове. Всеки един от отделните параметри е оценен по петбална система, като 1 е най-високата оценка, а 5 е най-слабата.

Бял

Спокойните равнини са източникът на бялата мана - цвятът на изчерпването, светлината, мира и преди всичко, редът. Белият цвят е може би най-разнообразният от всички цвятове на Magic. Белите магьосници са известни със своите умения да предотвратяват или пренасочват поражението, както и с уменията да възстановяват и трупат жизненни точки. Само погледнете Circle of Protection: Green и останалите цвятове, Pariah и Life Burst. Белите притежават и множество карти, с които пречат на противника да играе ключови карти - Worship, Story Circle, Grim's Chant, Ivory Mask. Хората гледат на белият цвят като вторият най-защитен цвят след синият заради наличието на контрамагии в последния, но белите имат отговори за почти всяка ситуация, което от своя страна елиминира нуждата от контрамагия.

Белият цвят е безапелационно най-добър при премахването на заклинания (enchancements). Като се започне от мощния Disenchant, който елимира и артефакти, и се мине през Demitify, Purify, Ray of Revelation, Dismantling Blow и др. Нещо повече - белите спокойно се нареждат до червените по възможности за премахване на артефакти, тъй като разполагат с множество карти, които имат двойна функция - унищожават както заклинания, така и артефакти.

Заедно със зеленият цвят, белият разполага с най-добрите "древосци" (weenies) - естествени създания с цена 1 - 2 мана, притежаващи полезни умения. Whipcorder, Longbow Archer,



White Knight са великолепни карти-таки откъдето и да ги погледнете. Белите създания най-често имат уменията first strike или защита от цветове. Белите имат и най-много създания, които могат да атакуват без да се завъртат (tap), което им позволява едновременно да атакуват и да защитават. Това в комбинация с характерните за белите магии, даващи защита от даден цвят или цветовете ги прави изключително опасни.

Белите разполагат и с доста средства за премахване на създания - Reprisal, Exile, Arrest и брилянтният Swords to Plowshares са доказателство за това. Белите имат и едни от най-добрите средства за масово премахване на създания - Catastrophe, Wrath of God, Kirtar's Wrath, Akroma's Vengeance, Rout са само част от примерите.

Зелен

Кипящите от живот гори са източникът на зелената мана. Тясно свързан със силата на земята и природата, зеленият цвят дава мощ, растеж и живот както на магьосниците, използващи го, така и на създанията, които те командват. Зеленият цвят е безапелационен лидер в графата създания и подобрения за създания. Како цяло зелените магьосници могат да извадят най-големите създания в играта за по-малко мана и по-бързо от противниците си. Зелените разполагат с най-добрите магии за подсилване на създания, добри магии за премахване на заклинания и артефакти и дори земни, не лоши магии за трупане на жизнените точки, но не разполагат с контрамагии и ефикасни магии за премахване на създания.

Зелените разполагат с най-мощните и най-полезните големи създания в играта. Зелените шишковци струват доста мляко мана, имайки предвид допълни-



телната мощ (power) и жизнените точки (toughness) с които разполагат, а и те много често имат допълнителни умения от рода на trample и regeneration. След излизането на Odyssey зелените получиха още няколко много ценни възможности за сгъзване на противника картите Roar of The Wurm и Call of the Herd. Фактът, че противникът трябва по два пъти да контролира или унищожава една и съща карта е огромно предимство.

Зелените магьосници могат много бързо да призоят множество крупни създания благодарение на елфите, с които разполагат. Елфи като Priest of Titania, Llanowar Elves, Urborg Elf и други помагат за зелените магьосници бързо да генерират огромни количества мана.

Зелените са характерни със възможностите си за подсилване и "напомпване" на създанията си. Rancor, Blanchwood Armor, Might of Oaks, Exoskeletal Armor и Overrun дават на зелените създания огромно предимство по време на битка срещу относително малко мана. Нека да вземем един пример: червената магия за директно поражение Searing Flesh нанася 7 точки поражение на противника срещу 7 мана. Ако при масова атака на зелените ви създания направите Might of Oaks върху неблокирано ваше създание, вие ще нанесете 8 точки допълнително поражение само срещу 4 мана. Правете си изводите сами.

След последното издание на Magic - Onslaught, зеленият цвят почти достигна белия по възможност за премахване на заклинания (enchantments) и артефакти. Naturalize - зеленият брат на Disenchant може да се погрижи и за двете, а отделно има няколко елфа, които могат да се опират с цел премахването на опасни противничкови заклинания и/или артефакти.

Малко известен факт сред повечето играчи е, че зеленият

цвят отстъпва само на синият по възможност за теглене на карти. Compost, Overwhelming Instinct, Enchantress Presence, Sylvan Library, Verduran Enchantress са само част от възможностите на зелените да "завъртат" по-бързо библиотеката си.

Най-голямата слабост на зеленения цвят е липсата на премахване на вражески създания, както и доста ограничените възможности за директно нанасяне на поражение (Hurricane). Много зелени магьосници забравят за липсата на летящи създания в зеленения цвят и често стават жертва на вражеските ангели, демони или дракони. Зелените имат доста начини да се оправят с летците, но те често се пренебрегват за сметка на мъгоди създания и магии за тяхното подсилване.

В следващия брой на списанието ще довършим прегледа на цветовете и ще поговорим за многоцветните, т.нар. "златни карти".



	Бял	Син	Черен	Червен	Зелен
Евтини създания	2	5	3	4	1
Скъпи създания	5	4	2	3	1
Подобрения на създанията	2	4	3	5	1
Единично премахване на създания	3	4	1	2	5
Масово премахване на създания	1	4	3	2	5
Премахване на заклинания (enchantments)	1	3	4	4	2
Премахване на артефакти	2	5	4	1	2
Директно поражение	5	4	2	1	3
Ограничаване на ресурсите	5	4	1	2	3
Трупане на живот и предотвратяване на поражение	1	3	4	5	2
Ускоряване на ходовете	4	1	3	5	2
Контролиране и контролиране на магии	2	1	5	4	3

Не знам как да почна т'ва писмо за това че мина направо по същество. Няма да ви хвала и прехвалям не по нежелание, а понеже всички мога прабаб. А аз като вас не съм като дружите и не искам да се слиям в сайта тълма. Скоро FreeMap бе казал "заемите ни с мнението си", което и сметам да прабаб. Като за начало – новия гуизай.

Много е як само, че на стампуите на Мафия и AvSP. Също така и този на Medieval. Някои от дружите игра също, но за жалост не е така убийствен на стампуите за дружи игра.

Второ - корицата. Яка, но определено и липсва дизайн на буквите от броя с Sacrifice. Моля ви, върнете го!

И на последно място, но на първо по значение - стампуите. Почти всички са супер, но искам да кажа нещо за тази за Мафия. Наистина е добра и зорь-долу обективна, НО в тази игра има някаква магия, каквато съм видял единствено в Soul Reaver-а. Магия, която те кара да се чувстваш по заржен за героя си отколкото за самия себе си. Е не е с толкова сила като в Reaver-а, но я има. В момента, в който я стържи започва да не ти пука за завешената трудност на играта и негодумите в геймплея. За жалост козато прочетох стампуите за нея обаче останях с впечатлението, че играта е година но не достатъчно. Иначе стампуите за Дум и Конзолите са убещ. Разбира се не само те, но те изобщо.

Е, стига толкова. Ще орасна още едно писмо по-нататък.

И помнете: "One ring, to rule them all".

Durin

Магия, казвам. Durin-е, приятелю, във всяка игра си има някаква магия. Игрите са като влакове обаче, те просто се нуждаят от правителите пълници. И така, някои ще открият магията в Мафия, дружи в Думи, трети в някакъв стриптиз покер и т.н. Негодумите в геймплея на мафияката имаше, по мое лично мнение, не мако и не са за пренебрежаване. За едни те са „бодитрици“, за дружи просто прозрачна преграда, която не пречи. Ти си от вторите, явно. Виж, Соул рибър-а си е съвсем друга бира – там негодуми няма!

П.С. Отправлям към всички читатели тук алев във връзка с думите на Durin.

Скъпи читатели, не обръщайте внимание на думите на FreeMap

от сорта на: "заемите ни с мнението си", щото той хубаво казва, ама не той отговаря. Стига сте писали без хора, почините си мако. Така де... Всъщност... Абе, знайте ли... Като се замисля... Хм, бе я подбери верно пише, че иначе ще се налага не само да отговаряме, ами и да си пишем писмата. Хитра лисица е Фримана, винаги съм го знаел? Хе-хе... Пишете, пишейте.

Dimensin

Зграбейте бе, еи! Потни и гелбали алкохолници, едвам отървяхши се от мързела си за да направят едно нюзка не успяваха да излезе навреме списание. With all due respect така изглеждаме в моите очи. И поварявате ми, респекта ми към вас не е малък.

Така. Важното е, че най-послед, след почти три години непрекъснато четене на продукта ви и година и половина посещаване на форума ви /който сега се напълни със всякакви камули и ми е гадно да поставам аз най-послед свехна да ви пиша писмо, дори не знам дали ще го добърша. За три години госта съм ви насярбал. За какво да пиша по-напред. За това как не мога да си представя живота без ГВ. Или за долните членове от клана, и поспециално за тези, които щом са влезли веднъж се наругват, като че ли те са ГВ! Или пък да ви помоля повече списанието да не ми се раздава в ръцете... не знам.

Има хора, които говорят за списанието какво било преци. Майната ми. Не може без прогрес. Е аз преди бях с макока пушка. Единствено ми липсва вертикалният надпис, ама почти съм го презалият. Не че аз имам нещо против, но така се едно си купувам Пуцци Маня. За това за списанието дружо какво да кажа... Тва със свържването на диска отиваща трябваща да го има. С Whispser като става бе, кво ми направишче на тва бете. Ааа, да. На следващото филмче на диска излезе да ги видя жените и двете /Елексис и тва нюзкачкото ако го вземете/, за да не се налага да угвам сам да си снимам филмче с тях, щото няма да минат само с лека усмивка и ръкомахане.

И сега идва ред на признанието:

С ръка на сърцето си казвам, че за тези 3 години с вас съм пременените бе, копейката. Истина е. Преди бях някво абсолютното лайно, лигаво с наклонности към комерсиалната музичка. Брях. Я вижте сега. Е, метъл още не съм почнал да слушам и не мисля и да почвам, но в края на краищата всички

от вас забиси /моля ви не ме правете метъл, хе-хе/.

Ми аз мислех че по-голямо ще е писмото ама тва бете. Мързела мама ми стара. Ако е рекол Господ може и да се видиш скоро.

Поздрав със Cypress Hill – Can't Get The Best Of Me и герцайте.

Искрено вау:

FuckMeToTheBone

P.S. Абе знайте ли, има една програмка за музика. Fruity Loops. Безплатна е и е лесна за използване. Има я във фран-техно линка. Ще съм благодарен, ако я пуснете на някой диск. С нея просто е повече от елементарно да си направиш сам свясна мелодия...абе разлеждайте я. Аре лека ви нош.

Зграсти ве, еееей. Нема страшно. «Нема се талици, копей!» Метъл лесно се не става. Като стана дума за музика – слушал ли си на Хируиди новите парчета? „Скакаеи! Сеуянич, с коуею!“ Ха-ха, много яки, съставме се за ги слушавме. Както и да е. Ще ти препоръчам също, в случай, че още не си ги слушал, System of a Down. Аре стига ти толкоз за гнес. Коикато до мързела, изобщи не си праб, да знаеш. Той никога не е бил в топ-десетката на поришето ми (преду него са алкохолизма, вогката, бирата, съвсегката...), бе глупости. Точно обратното е. Истината е, че мързелат е единственият ни порок. Останалиите неща са фолкор. Нали знаеш – в оневно време е модерно да си «лошо момче» - хората си мислят, че си волям пуч. И като стана дума за пуч - Whispser си е жив и здрав, но обременен с дружи задължения на този етап. Скоро ще се снимам в клип.

А като стана дума за клип – сърдечно обещавам, че следващ клип ще има. Не обещавам, че и коледжките ще ги има, поне за едната съм сигурен, че е извън страната вече. Промени се тва, парвана и работата, но да е жива и здрава.

Като стана дума за промяна се сетих за твоего признание, та си видях – я и аз да направя едно такова.

Значи, признавам – за 3 години не съм се променил никак. Ами хич. Това може би трябва да ме притесни, ама не съм сигурен. Чак толкоз задълбочено не мога да мисля. А като стана дума за задълбочено мислене се сетих за логика. Като казах логика се сетих за математика. Коко е две и две четире? А? Пет без петнайсет и тридесет и три секунди.

Естествено, че знам. Да не би да мислиш, че не мога да позная

простотията когато я срещна... в оледвалото...

P.S. Ще се постарая в следващия диск да сложим прословутата програма. Кой знае, може скоро и музика да ви изпратя за дискобете.

Dimensin

Зграбейте, копейката от Workshop!

Пише ви един нов(конзолен) фен на списанието ви. Купувам ви от скоро. Носеше се слух,че вашите стампи са най-готини. Реших да видя гадя мога тма. Ами купих си гба броя и просто бях изненадан от качеството на стампуите ви! Много са cool и в тях присъства всички което е необходимо за една игра. Но най-много ми хареса реълото на Onimusha 2:Samurai's Destiny. Пагвам се че насярчаваме PC геймърите за си купят PS2 и да видят, че не е лоша платформа. Но тоба за конзолите е твърде мако. Да знам, че сте списание за PC игра, но само да знаехте коко PS геймърите си купувам PCmania...

Та, искам да ви помоля нещо: Напущете реълото на Devil May Cry или на Twisted Metal! Black! Ами,мога е за сега!

Искрено вау:

NineBall

Йо, майна! В разрез с набука, няма тактично да погмина изненадата ти от качеството на стампуите. Процавай, ама при нас е така. За PC Маня не знам кой и защо купува, но нас ни купуваат, за да ни четат. Ние пък се стараям да има какво смислено да видят на страниците ни. Лошата новина е, че за момента конзолната рубрика ще остане във вига, в който я виждаш. Макар да гочувам как коледжките си шушукат по ялмте за взимане на конзоли за редакцията и за това, че може би ще си увеличим рубриката със страничка-две...

Twisted metal: Black ще я имаме предглед за идущите броеве, а за Devil May Cry вече писаме една великолявна статия преди около 6 или 7 броя. Потърси си броя и сам провери дали написаното отговаря на впечатленията ти от играта. А току виж си намери и нещо друго, което да ти допадне. Всъщност в последното си сигурен.

Alex III

Зграбейте!
Сигурно няма да поварявате, ако ви кажа, че това е около десетият път, когато се опитвам да

ви пиша. Обаче в истина. Или ще ми свърши потребителската сесия, или ще ме избърлати, или ще ми свърши картата... бе вървоцие, еадти каръка! Затова сега, без особена надежда, ви пращам около една прета от цялото писмо(понеже ми омръзна да пиша едно и също), т.е. само препореките и въррпосите.

1. Защо към факторите, определящи оценките на истрите, не прибавите и "сюжет"?

2. Ако евентуално догодина увеличите броя на страниците в списанието, може да отделите място за разказ.

3. Относно рубриката Internet - добра идея, даже мислех да ви я предлагам.

4. В последния брой не видях "призмата"! Аз съм твърдо "за" за нея! Също и за всякакъв друг гебулизъм, от който можеш да си умреш от смях (тестта демек)!

5. Твърдо "за" съм и за "Съветите на майстора".

6. Няма да е эле да направите нещо за здравната на списанието.

Случката, когато с кеф прелествах поредната страница от статията ви за WarCraft и тя остана в ръцете ми, трайно убрери психиката ми!

7. Има ли смисъл да пишете, че изра която иска PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video, върви отлично на компютър с Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, GeForce 3 Ti 200 64MB?

8. Върпос към Alex III - Откъде си изкопал трите гебули тома с правила за D&D (виж статията за Newwinter Nights, в тазгодишния юлски брой) и да знаеш от къде мога да си намеря цялата настолна игра?

9. Два върпоса към Freeman:

- Що се отнасяш тъй предубедено към рана? На мен лично любимите ми групи са RAMMS + EIN и MapoWar, но слушам всичко от Heavy Metal го хип-хоп, стига да ми харесва, да е стойностно, да пвани душата. А в рана има такива песни, повярвай ми.

- В онзи редакцион, в който признавах че си гей, спомена, че само един от екипа още не е обрнал резбата. FonManiаса ли имаше предгуб? Просто пупам. Е, това е от мен, Чао!

P.S. Сигурно нещо аз не съм добре с посоките, но не мога да си представя къде е десния ляв ъгъл (виж статията за Prisoner of war в последния брой!)

P.S.S. (или беше PPS...?) Кой ми изиде статията за Властелина, с кингоне на статията за Робин

Хуг?

P.S.S.S. Продължавайте в същия дух!

Любомир Гизров

Привет!

Знаеш ли, дошъл си на правилното място, за да се олакваш от каръцина. Повярвай ми, ЗНАМ много добре как се чувстваш. Съчувствия (ето, проливам съза в памет на другите две трети от писмото ти).

Да караме по същество.

Как ще сравниш сюжета на един филтер примерно, и на авенчър по Авата Кристи? Едноното няма да се побере в скалата, по която ще оцениш на другото.

If (го увеличим) МОЖЕ (да слагаме разкази чат-пат);

Когато отговорниците по гебулизъм (т.е., гебулите) в редакцията се чувстват във форма, ще има и гебулизми. Засега им организираме семинар по пунктуаша за изостанали, за да разтоварим малко главния редактор. Обаче още не могат да схванат къде да слагат точка в изречението. Стичай им паши за другия брой!

Можеш да погледеш жалба в печатницата за нанасяне морални щети. В екипа имаме адвокат в случай, че ти трябва професионален съвет. Срещу разумна цена, разбра се. На минута.

Съгласи се, че ако не вървеше като хората на 1.7 GHz машина при положение, че според производителя исках 500 MHz, щеше да е повода за подхвърлим някоя и друга литературна реплика по адрес на родителките на програмистите... Просто такива са компютрите, с които разполагаме и на които тестваме. Даже при нас няма да намериш антика на 500 MHz... май...

Whisper ми ги поръча от негово авер в чужбина. Знам, че този отговор не ти върши работа. Търси в мрежата. Поне Player's Handbook със сигурност можеш да намериш (пробвай

<http://www.crystalkeep.com/d20/>). В България (за момента) няма легален начин да купиш книгите.

Надявам се Freeman да не ме уволни като разбере, че отговарям вместо него. Макар че... Да му види физиономията може и да си струва да ида на опашката за безплатна сула.

Повярвай ми, достатъчно късно през нощта и на достатъчно Финландии или Джим Билмове той е готов да намери стойност във всичко. Реп? Не само ще слуша, ами ще пее. И хоро ще израе!

Влез в положението на този

ВИЖААЛИ ЛИ СТЕ НЯКОГА ТОЛКОВА СТРАННА КОМПАНИЯ

КОМПЮТЪРЕН СВАТ
магазини за игри

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

независан не-гей спред нас. Не можем да го издадем. Желанията на всички те фенки ще се насочат към него. Варно, че сме корави коледата, ама... Да не е слыне, че да огрее навсякоде? Съжали горкия човек, и без това е събрал сексуалната си ориентация, не му причинявай такава трагедия. Че ако на него ще му пада нещо, няма да е някоя страница...

Чао и на теб.

Alex III

П.П. Аз също не знаех за тая посока. После си взех компас и всички ми се изясни.

П.П.П. (виж, пиша на български, за да не се чува дали е Р.П.С. или Р.С.С.) На виновния му откъсоха ушите, нос и тлямото го брадага. Няма да се пошито.

П.П.П.П. Все пак се пише Р.П.С. – Post Post Scriptum, а не Post Scriptum Scriptum.

П.П.П.П. Вече няма изключениа – всички сме педали, както казах и преди – скоро ще го вкарваме в правия път. Е, вкарваме го. Така че няма значение кой е бил, нали така.

Freeman

Здравейте ГВ, пиша ви първо, за да ви поздравя за най-новия ви брой. В него има наистина страхотни статии. Особено много ми харесва игеята ви да пишете по една статия за Magic: The Gathering във всеки брой. Браво, че сте се сетили да сложите картичката като приложение.

Прогривавайте в същия дух. Списанието става все по-добро. Искам да Ви питам за малко информация, която не можах да намеря в и-net. Ако можете да ми кажете горе долу колко печели една фирма като Blizzard, да речем, за една година. В смисъл по колко копия от разни известни игри се продават на година и т.н. Трябва ми, защото ще имам изпит на тема PC игри и трябва да съм колкото се може по-добре информиран. Ще съм ви благодарен ако можете да ми дадете тази информация.

Чао!

Евгени Прохойко

Здравсти, адаш. Виж сега, наистина ти благодарим за добрите думи към списанието, обаче, що аджда си помисли, че скромни лодже като нас ще моят да ти отговорят на тая въпрос. Единствено-

то, което сме чували е, че Blizzard – като компания – са оценени на 2 милиарда долара. Така или иначе Blizzard са доста далеч от печалбите на EA, които са най-богатата компания. The Sims поредицата на EA е най-продаваната PC игра за всички времена. А фирмите, занимаващи се с конзоли загават, са още по-напред с материалта. Например Rocketm (марката е на Nintendo) е може би най-продаваната серия от игри и най-успешният франчайз изобщо.

Друго не можем да ти кажем – Blizzard не декларира финансовите си отчети на всеослушание. Dimensin

Привет на всички от работилницата.

Дали сте най-гоборите? Шо за въпрос?

На върха сте. Независимо от мненията на някои „велики“ Ламери, търсейки да олюлят когото им попадне... Така, нека да премина по същество.

1... Отварям аз броя от ноември и погледат ми минава през писмата, виждам доста гърлу-и на Freeman (супер, ще има какво да се чете) и извеврвам... зрителните ми сензори погават новината за Края... Freeman спира да отговаря на писма? Препорочатом го веднъж, два пъти... няма майпът! Веднага започва кореспонденция с дружи ваш фенове, които на свой ред отварят и не вярват на очите си...

Добре, казвам, че повярвам чак като то го видя! Минава 20 декември (мози от РЕП-а ме е запомнил и само клати глава отрицателно за излизането ви) аз прогривавам да не вярвам докато един ден... списанието игва (слаба бозу, шях да полудея), аз трескаво отварям на писмата и... Виждам името на Snake под всеки отговор!

Разберете, не откъгествявам Freeman с Workshop-а, но това беше трагична, а трагичните са, за да се спазват...

Остава и редакцията да се пише от друг и... половината от яките неща за четене си отидоха... Добре де, направете компромис, нека Freeman да отговаря на половината писма или на една четвърт, но изобщо?

2.Статията за Doom 3 е перфектна (накара дори неузрал и неуважавал предишните части човек (като мен) да обрне сериозно внимание на „израта, която ще промени екшъните“).

3.Статията за моговете на халфа също си я бива. (тук се промъква една критика) Защо на

корочица пише, че на гуска има Natural Selection, а в геймБуле-ността сте сложили The Specialists? Тазу зрешка е малко по-сериозна от гонускането на технически макуба в списанието, и може да се прости само с нусякането на Natural Selection в нуарския гуск... (pls, не мога да я намеря нукъде...). А, и изповдавм случая да призова всички фенове на Уърнсналис Кънтър, имашу импътените способности да изратат и стратемешу, да пробвам (поне да пробвам) Natural Selection.

Помнете ли времето, когато всички изравме само Халфа? Козамо излезе Кънтър? Колко тругна беше промяната, но сега всички изравм само CSI Е, геймбър, ОТНОВО ДОЙДЕ ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА! (наистина вярвам, че именно NS ще измести CS-то, а не върнурла или дружи... Все пак ерин мог на боз Халф може да бъде изместен само от дружи такащи!

4... И последно, независимо колко хора мислят, че изразът Beme се е изтъркал...

БЛАГОДАРИ ВИ, ЧЕ ВИ ИМАМ! YFF(your fan forever),

Dark Master

Съжалявам, Dark Master, но и този път ще останеш разочарован. Ако миналият път отговорите на писмата са ти направили лошо впечатление, бъди сигурен, че в този брой направо ще се отварят. Ха. Това, че Фриймън се отказва (поне за сега) да отговаря на писмата, мисля, че можеш да отгавеш на факта, че поради този системен тормоз от страна на някои фенове човек определено преставя да има желание за каквото и да било. И аз го разбирам, не само защото ми е редактор, а защото мъките, хвърлени от негова страна да влезе под кожата на всеки един от вас, наистина отиват за онзи, дето клати гората. Ма вие не разбирате от думи, бе. Ако водехте този разговор очи в очи в някое кръчме, бъди сигурен, че бих го прогривил с удоволствие, но не и тук, не и сега.

2. Освен това, както сам си забелязал, Дуим-а направо доста силно впечатление на колегата, което е и една от многото причини той да не отговаря на писмата (та той едга изигра МОН и James Bond 007)

3. www.natural-selection.org, Това е сайтът, откъдето можеш да си изтегляш мога. Но е около 100 мегабайта.

4. Не, приятелю, Добре, че ви има ВАС!

Dimensin

МОЖЕШ ЛИ ДА ОТКАЧИШ?



ОПИТАЙ,
В-К КОМПЮТЪРNET ПОМАГА

ВАКСИНА ПРОТИВ КОМПЮТЪРНИ ПРОБЛЕМИ

Бърза реакция

Ефективно действие

Без негативни странични ефекти



BG Service

абонаментна поддръжка на компютърна техника

5%

отстъпка за нашите нови клиенти до 31.12.2002г.

За повече информация:
02/986.65.05, info@bgservice.net

